

ВИДАВНИЦТВО
РАНОК

ДО

М. В. Золочевська, Л. Л. Рикова

НОВА ПРОГРАМА
підручник
школи

СХОДИНКИ ІНФОРМАТИКИ

РОБОЧИЙ ЗОШИТ
до підручника О. В. Коршунової

Завдання для
закріплення
вивченого

Логічні
задачі

Творчі
завдання

Кольорова
вкладка
«Мандруємо
Інтернетом»

3
клас



ІНФОРМАТИКА

УДК [004:373.3] (076)

ББК 74.263.2я71

3-81

Схвалено для використання в загальноосвітніх навчальних закладах

(лист Інституту інноваційних технологій і змісту освіти

Міністерства освіти і науки України

від 21.07.2014 р. № 14.1/12-Г-1290)

Рецензенти:

Лаптєва М. В., доцент кафедри інформатики

Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди,
канд. пед. наук, доцент;

Останіна Л. А., методист Харківської гімназії № 46 імені М. В. Ломоносова,
учитель інформатики вищої кваліфікаційної категорії, учитель-методист

Золочевська М. В.

3-81 Сходинки до інформатики. 3 клас : робочий зошит : до підруч.
О. В. Коршунової / М. В. Золочевська, Л. Л. Рикова. — Х. : Вид-во
«Ранок», 2014. — 64 с. : іл. + Кольорова вкладка (4 с.).

ISBN 978-617-09-1761-4

Посібник складено відповідно до чинної програми та підручника О. В. Коршунової «Сходинки до інформатики. 3 клас» для загальноосвітніх навчальних закладів. Зміст посібника зорієнтовано на формування у третьокласників початкових уявлень про базові поняття інформатики; закріплення вивченого матеріалу; розвиток уваги, алгоритмічного та логічного мислення, творчих здібностей. Система завдань розроблена з урахуванням вікових особливостей учнів.

Зошит містить кольорову вкладку «Мандруємо Інтернетом», до якої включено правила безпечної роботи в Інтернеті, а також посилання на цікаві, корисні та безпечні сайти.

Призначено для учнів 3 класу загальноосвітніх навчальних закладів, учителів початкових класів і вчителів інформатики.

УДК [004:373.3] (076)

ББК 74.263.2я71



Разом дбаємо
про екологію та здоров'я

ISBN 978-617-09-1761-4

© Золочевська М. В., Рикова Л. Л., 2014

© Алимова Н. В., ілюстрації, 2014

© ТОВ Видавництво «Ранок», 2014

Дорогий друже!

Прийшла пора зробити наступні кроки в чудовій країні Інформатика. З тобою знов будуть поруч Інформчик — хлопчик з минулого, Файліна — сучасна дівчинка, і Кібертошка — хлопчик з майбутнього. Разом з ними ти продовжиш опановувати інформатику. І в цьому тобі допоможуть завдання робочого зошита.

Бажаємо успіхів у навчанні!

Умовні позначки:

- — повтори вивчене; ◆ — розв'яжи логічну задачу;
- — перевір себе; ◇ — виконай творче завдання.



Повторення матеріалу за 2 клас



Як Данилко відпочив у літку

1 Впиши назви

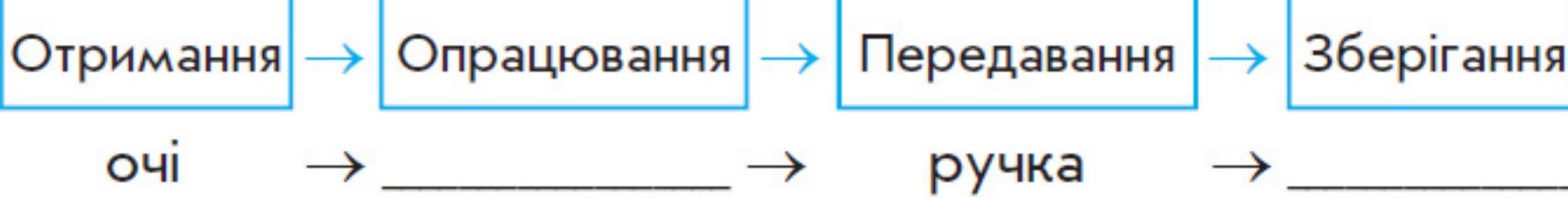
Запиши, які органи чуття допомагають людині дізнатися про те, що:

- метелик жовтий _____
- лимон кислий _____
- квіти запашні _____
- музика гучна _____
- шкарпетки вологі _____

2 Доповни схему

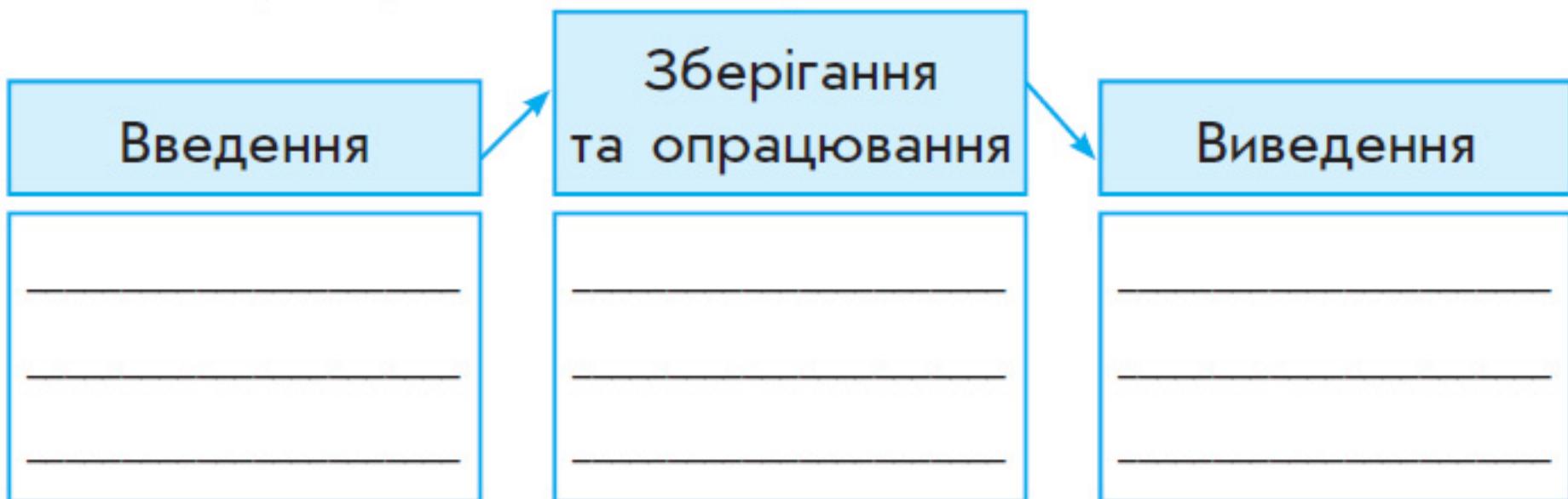


Файліна прочитала книжку і записала в блокноті свої враження. Заповни пропуски в схемі, що відображає цей процес.



3 Згадай складові

Згадай, з яких основних пристройв складається комп'ютер і яке їх призначення. Впиши в схему назви пристройв комп'ютера.



4 Розгадай ребус



Відповідь: _____.

5 Підготуй розповідь

Намалюй три об'єкти, які в тебе пов'язані з найприємнішими спогадами про минуле літо. Підготуй розповідь за цими малюнками.



2

Повторюємо основні правила роботи за комп'ютером

1 Познач правильні відповіді

Що можна робити в комп'ютерному класі?

- Сидіти на відстані не менш ніж 50 см від екрана.
- Вмикати і вимикати комп'ютер без дозволу вчителя.
- Торкатися дротів та розеток.
- Працювати вологими руками.
- Натискати кнопки і клавіші, з якими не ознайомив учитель.
- Працювати чистими руками.

2 Розгадай філворд

З'єднай літери так, щоб отримати назви чотирьох інформаційних процесів. З літер, що залишилися, спробуй скласти слово: _____

О	Н	Я	Я	Н	Н	Р
П	Н	А	Г	М	А	О
Р	А	Ц	І	И	Р	Я
А	В	Ю	Р	О	Т	Н
Н	Т	Б	Е	В	А	Н
Н	Р	З	К	А	Д	Е
Я	А	П	Е	Р	Е	Д

3 Визнач програму

Запиши, яка комп'ютерна програма знадобиться друзям для:

- створення малюнка про літній відпочинок _____
- збереження відомостей про адреси однокласників _____
- обчислення суми затрат на ремонт дитячої кімнати _____



4 Досліди

Досліди, як ввести з клавіатури подані символи, якщо мова введення українська. Намалюй відповідні клавіші.

№)	*
↑ Shift +	↑ Shift +	↑ Shift +

5 Придумай нове чуття

Як ти вважаєш, чи вистачає людині п'яти чуттів, щоб отримувати необхідну інформацію з довкілля? Запропонуй орган чуття для розширення можливостей сприйняття інформації. Дай йому назву.



Інформаційні процеси і комп'ютер

3

Способи подання повідомлень

1 Покажи стрілками

Якими способами подані повідомлення у випадках, зображених на малюнках?

графічний

текстовий

усне мовлення



умовні жести

світлові сигнали

звукові сигнали

2 Як виготовити аплікацію «Ялинка»

Подай у графічному вигляді інструкцію.

Виріж із зеленого паперу три трикутники — великий, середній і маленький. З коричневого паперу виріж прямокутник для стовбура. Наклей на блакитний папір знизу коричневий прямокутник, а над ним — трикутники в порядку зменшення.



3 Познач цифрою

Як змінюється спосіб подання повідомлень у випадках, зображеніх на малюнках: зі звукового в текстовий — 1; з текстового в звуковий — 2; з графічного в звуковий — 3?



Музикант грає
по нотах



Учні пишуть
диктант



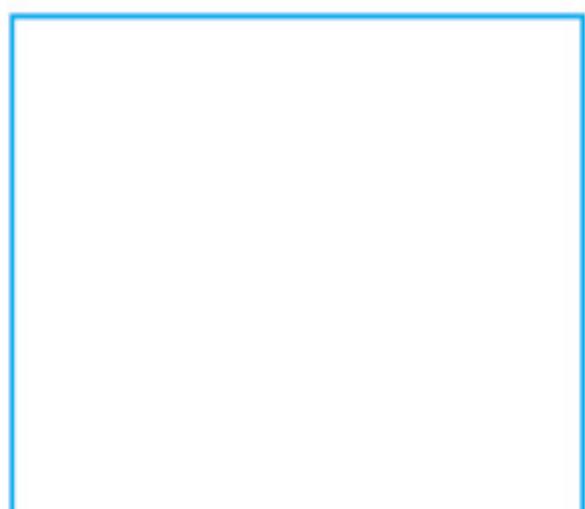
Онука читає
бабусі листа

4 Як це могло бути?

Тато й дідусь Файліни домовились сісти в п'ятий вагон поїзда, щоб разом їхати на дачу. Тато відрахував п'ятий вагон від початку, а дідусь — від кінця поїзда. Незважаючи на це, вони опинились в одному вагоні. Скільки вагонів у поїзді?

5 Розвивай уяву!

Придумай і намалюй умовне
позначення для об'єкта **ліфт**.

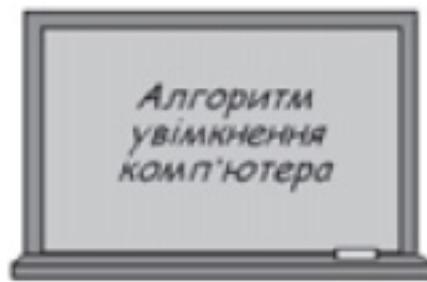


4

Носії повідомлень. Дані

1 З'єднай лініями

Розташуй на «п'єдесталі» носії за ступенем тривалості зберігання повідомлень.



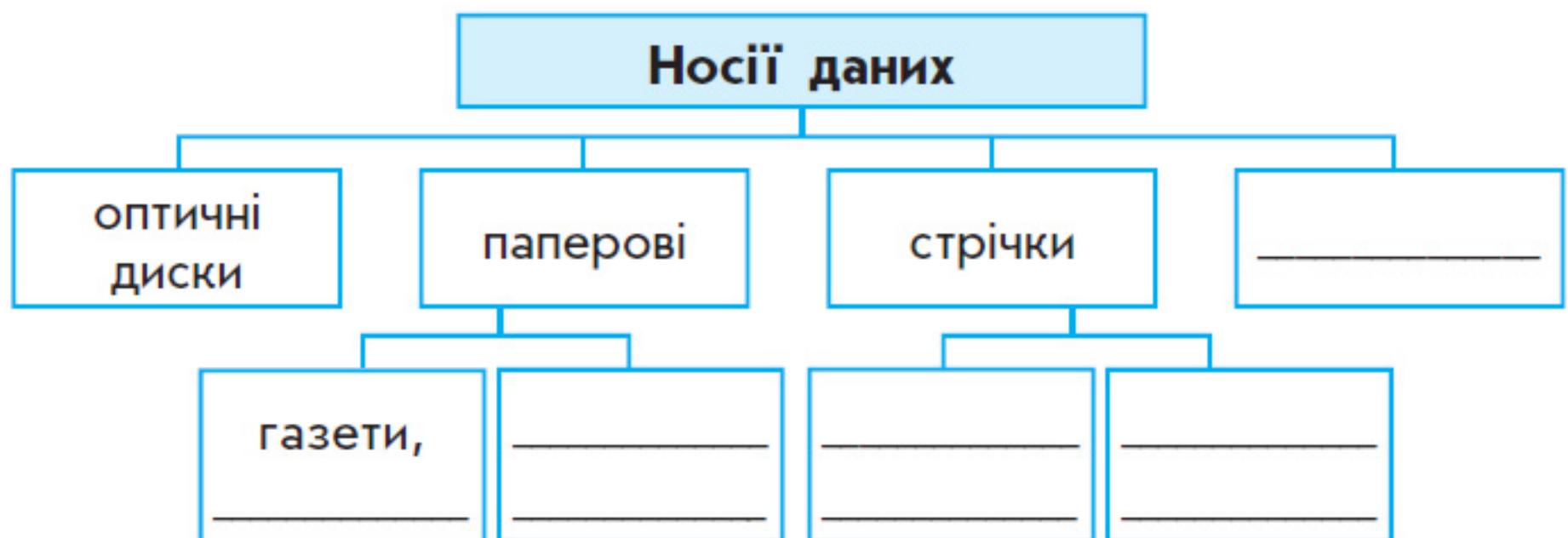
2

1

3

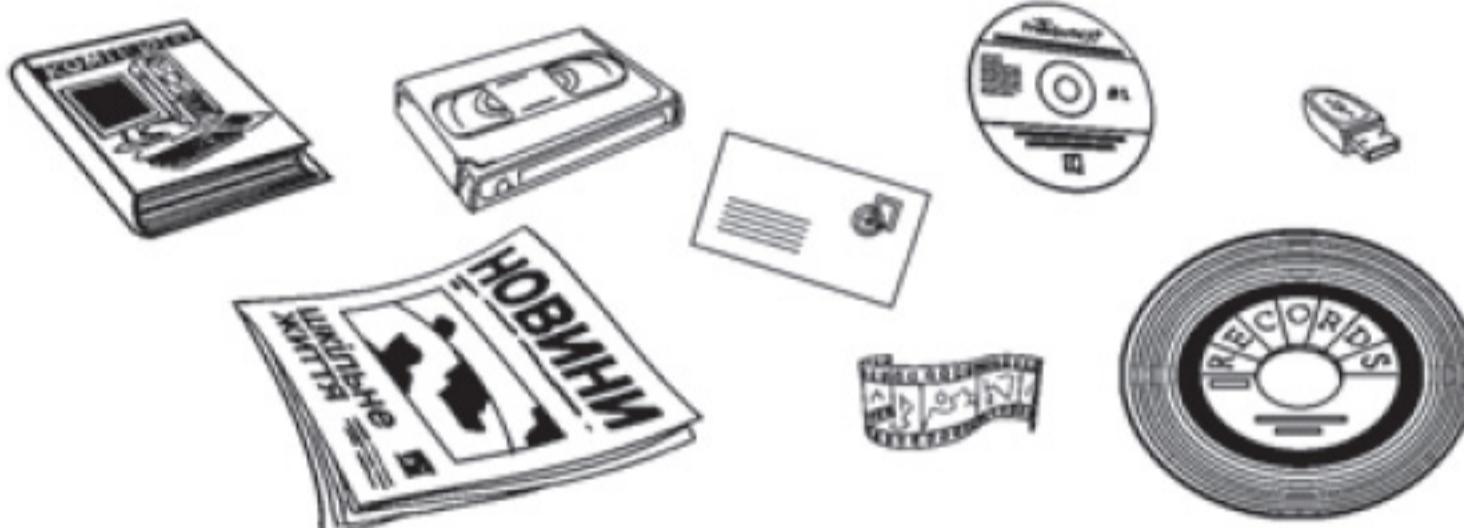
2 Доповни схему

На схемі показано розподіл різних носіїв даних за видами. Заповни порожні прямокутники.



3 Об'єднай

Проведи замкнену лінію так, щоб малюнки паперових носіїв даних потрапили всередину, а інші — залишилися ззовні.



4 Задача-жарт

Як із **папіруса** зробити **парус**?



5 Казкові носії

Згадай, у яких казках різні предмети використовуються як носії даних. Намалюй їх.





Поняття про символи та їх кодування

1 Триколірний код

Для гри в магазин діти домовились закодувати «товари» смужками трьох кольорів. Скільки «товарів» зможуть закодувати діти? Впиши назви «товарів» у таблицю і для кожного намалюй свій код за зразком.

№	Назва товару	Код	№	Назва товару	Код
1	Помідори				
2	Огірки				
		<hr/>			<hr/>
		<hr/>			<hr/>

Відповідь: _____.

2 Розкодуй!

Розкодуй повідомлення, якщо спосіб його кодування — замінаожної літери наступною в алфавіті.

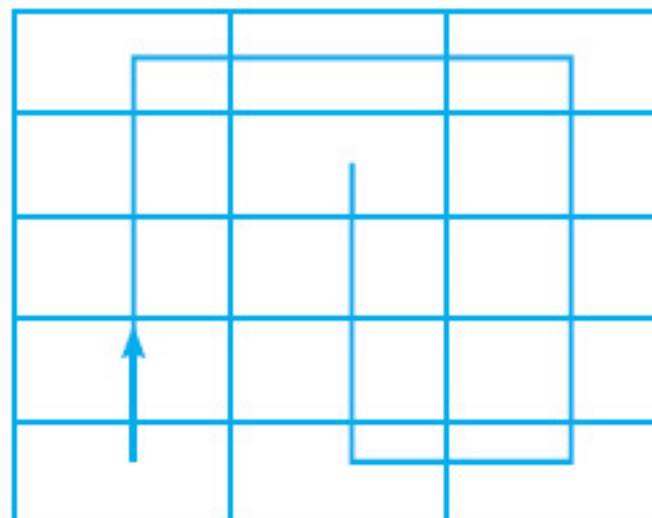
Ні нбоесфжнп тцпеіолбні еп їохпснбуілі.



3 Секретна таблиця

Розкодуй скромовку, що «ховається» в таблиці.
Ключ до коду ти знайдеш на малюнку праворуч.

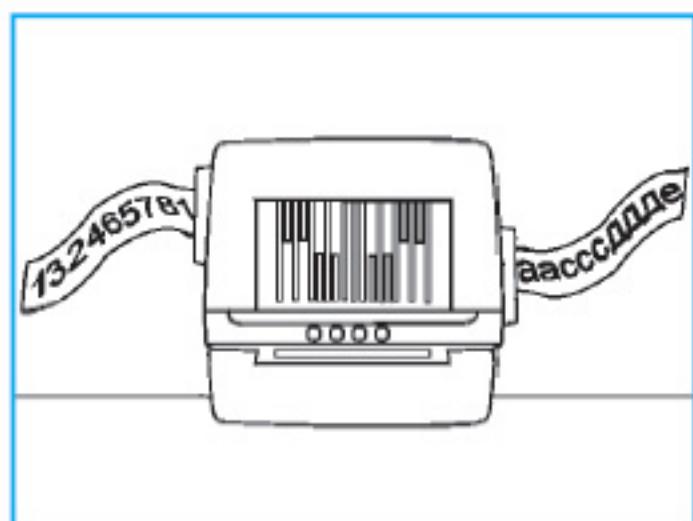
А	Р	И
М	У	Н
А	Н	А
Л	И	М
Ї	Л	А



4 Розгадай код

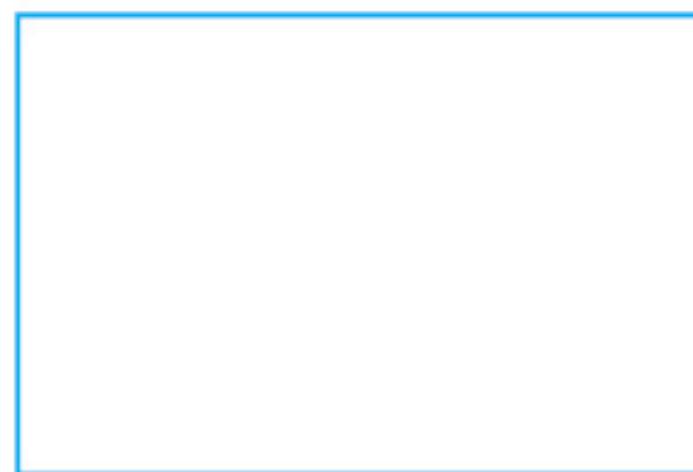
Відгадай, як літери перетворюються на числа. Заповни порожні клітинки.

Л	→	16		
И	→	12		
Б	→	2		
Ж	→	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td> </td><td> </td></tr></table>		
—	→	4		



5 З'ясуй!

Знайди на своєму одязі символи, що містять відомості про правила догляду. Намалюй один із них і поясни.



6

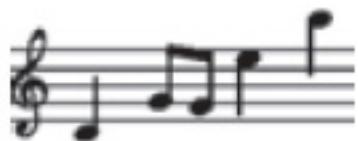
Загадкові повідомлення

1 З'єднай лініями

Визнач, які символи призначені для кодування різних видів повідомлень.

Збірка віршів

Музичний твір



авс

Правила дорожнього
руху

Правила догляду
за одягом

2 Закодуй!

Для проведення гри Інформчик придумав правила кодування. Слово «миша» за ними кодується так:

□ ○ | ~, а слово «колія» — так: ◇ △ / \.

Розгадай ці правила і закодуй слово «міло».



3 Полічи

У двійковому коді кожний символ тексту позначається послідовністю з восьми нулів та одиниць. Полічи, скільки цифр буде містити двійковий код такого речення:

Я люблю Україну! 

4 Хто зірвав квітку?

Уважно розглянь малюнок і обведи олівцем того, хто зірвав квітку на клумбі.



5 Удосконалуй пам'ять!

Які прийоми ти можеш використовувати для того, щоб легше зберігати у своїй пам'яті номери телефонів, дні народження друзів та інші важливі відомості?



Файли та папки.

Вікна та операції над вікнами

7

Файли

1 Про що йдеться?

Впиши назву об'єкта, який відповідає наведеним
властивостям.

_____ має ім'я, містить дані, зберігається
на комп'ютерному носії.

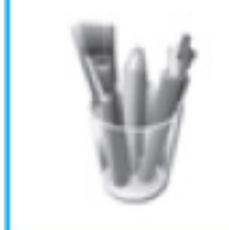
2 Знайди відповідність

З'єднай лініями назву програми зі значком, що по-
значає її на екрані монітора.

Paint



Scratch



Notepad

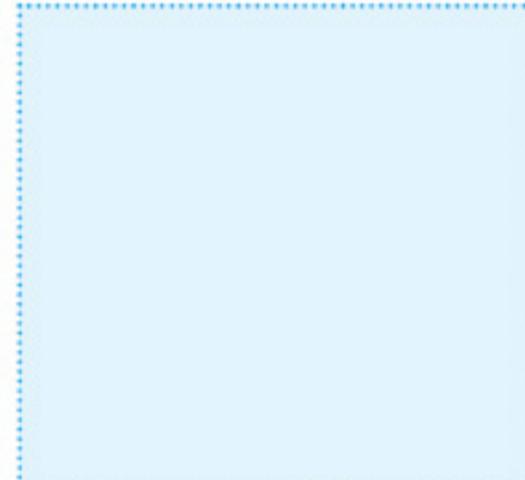
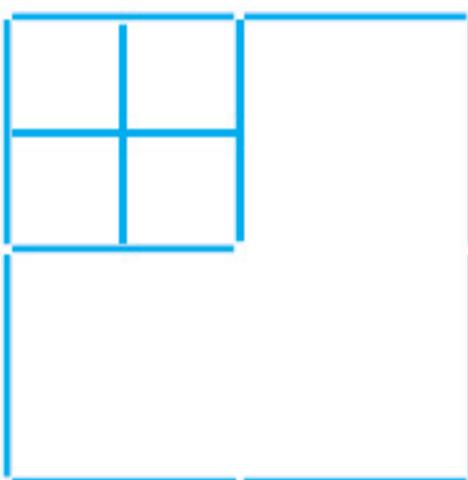


3 Познач правильні твердження

- Файли зберігаються на комп'ютерних носіях.
- Усі графічні значки файлів однакові.
- На комп'ютерному носії може зберігатися лише один файл.
- Файли, відтворені на екрані, мають графічні значки.

4 Полічи квадрати

Знайди на малюнку фігури, складеній із паличок, 6 квадратів. Обведи їх різними кольорами. Укажи стрілочками, які 2 палички слід перекласти, щоб залишилося 5 квадратів. Намалюй, який вигляд матиме фігура.



5 Знайди спільне

Прозора канцелярська папка для паперів називається файлом. Що спільного у комп'ютерного файла з таким канцелярським файлом?



8

Папки

1 Вибери значок

Знайди й обведи значок папки, яка має рівно дві вкладені папки.



2 Закінчи речення

Комп'ютерні папки використовуються для...

- зручності користувачів.
- збільшення розмірів дисків.
- заплутування учнів.

3 Знайди помилки

Файліна запланувала зберегти дані в папках та файлах і придумала їм імена:

Загадки

Пісні / Вірші

Мультик «Маша і ведмідь»

Кулінарні рецепти

Що з наведеного не може бути іменами папок та файлів? Викресли. Обґрунтуй свій вибір.

4 Допоможи Інформчику

У колекції Інформчика є монети лише по 3, 5 і 10 копійок. Скільки яких монет йому потрібно взяти, щоб вийшло рівно 44 копійки? Різні варіанти відповіді запиши в таблицю.

				Усього
1 варіант				44 к.
2 варіант				44 к.
3 варіант				44 к.

5 Зарезервуй місце на диску

Чи є на твоєму домашньому комп'ютері папки, якими спільно користуються всі члени родини? Придумай ім'я папки, яка знадобиться для збереження твоїх файлів на комп'ютері. _____

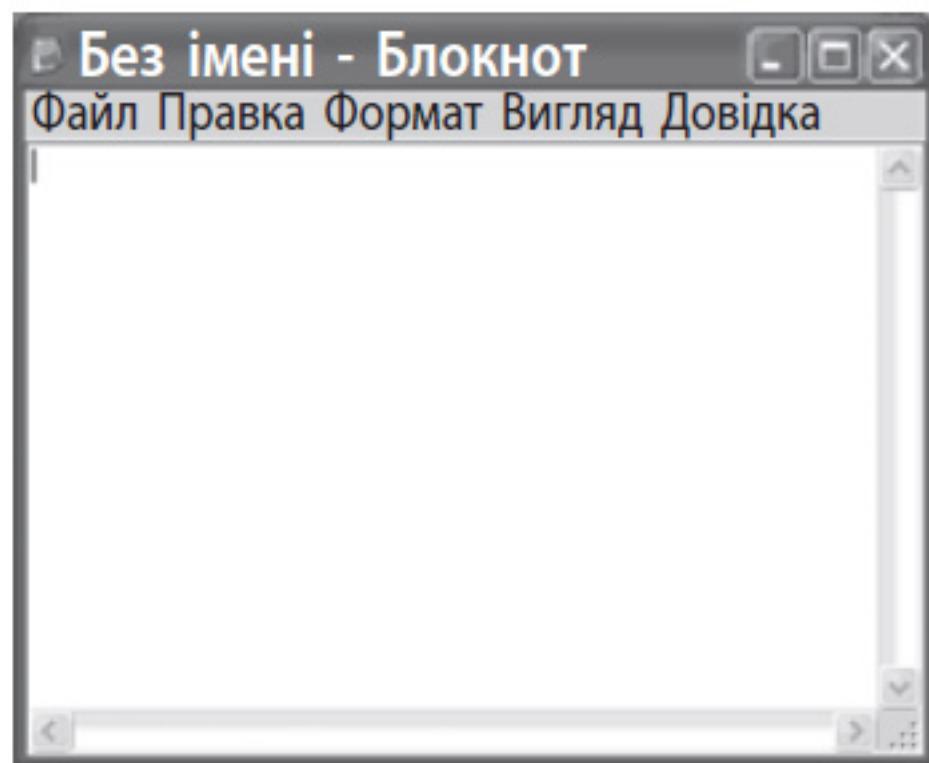


9

Вікна

1 Установи вказівник

Де потрібно встановити вказівник миші, щоб почати переміщувати вікно? Покажи стрілочкою на малюнку. Як називається ця частина вікна? Підпиши всі об'єкти вікна, які вже знаєш.



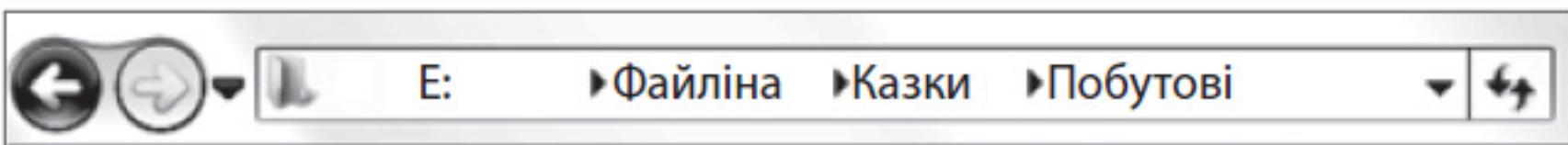
2 Збільш вікно

У Файліни у вікні графічного редактора не помістився малюнок. Їй хочеться показати його друзям цілком, проте вікно не повинно займати весь екран. Яку межу вікна достатньо перетягнути? Обведи відповідний вказівник.

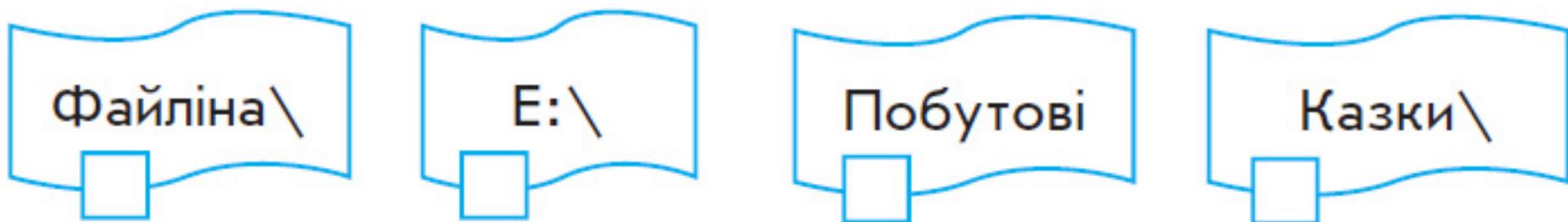


3 Познач галочкою

Файліна переглядає файл із папки **Побутові**.



Допоможи дівчинці встановити ім'я комп'ютерного носія. Познач його галочкою.



4 Хто чим поласував?

Катерина, Марійка, Петрик і Василько з'їли грушу, яблуко, цукерку і тістечко. Дівчата не їли фруктів, Василько обрав яблуко, а Марійка не їла тістечка. Що з'їв кожен із дітей?



5 Знайди спільне

Запиши, які дії можна виконати з вікнами будинку і вікнами програми.





Меню

1 Доповни інструкцію

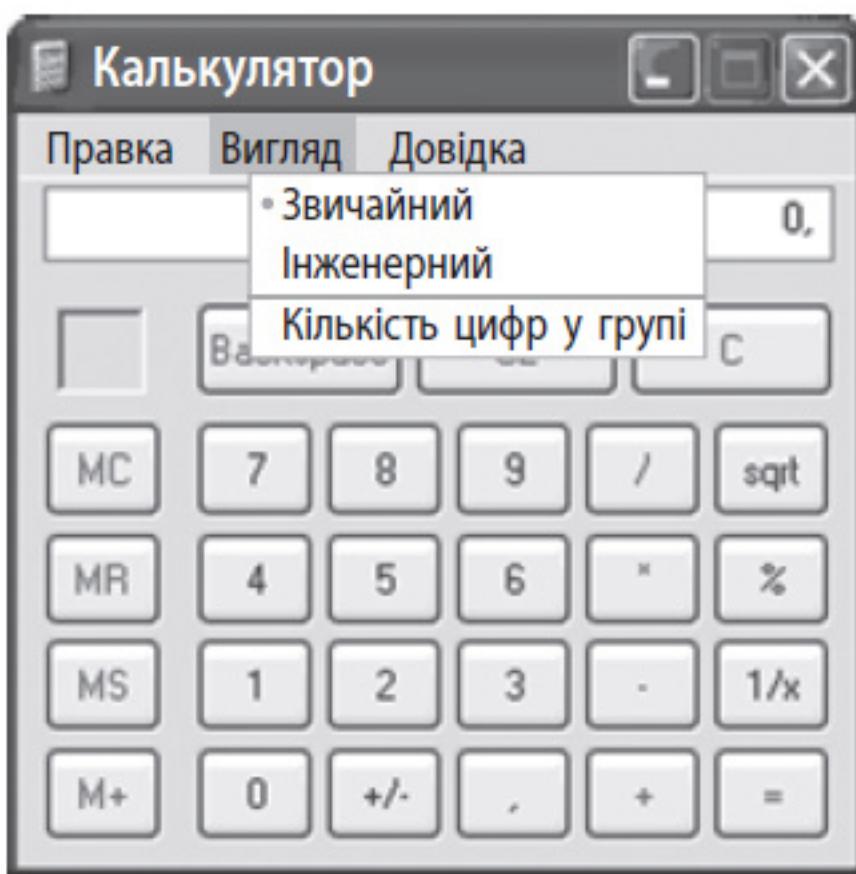
Впиши в пам'ятку пропущені слова.

Щоб запустити на виконання програму **Блокнот**, потрібно:

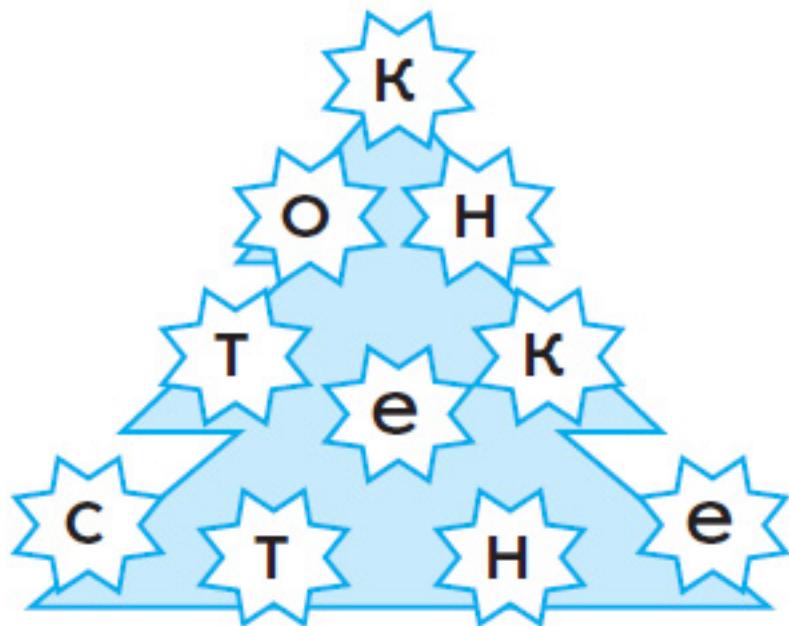
- 1) відкрити **Головне меню** кнопкою **Пуск**;
- 2) обрати пункт меню **Програми**;
- 3) обрати команду _____;
- 4) обрати команду _____.

2 Знайди назву

На малюнку вікна знайди й обведи назву програми. Стрілочкою вкажи на пункт меню, у якому є команда **Інженерний** для зміни вигляду калькулятора.

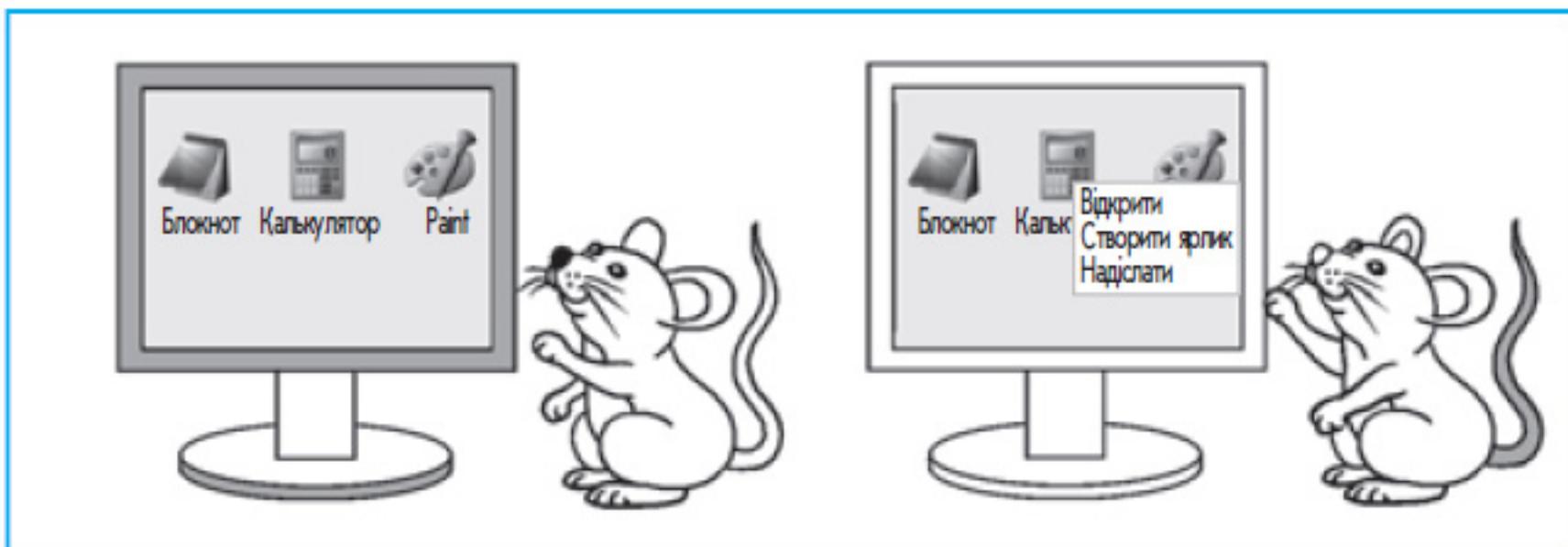


3 Створи гірлянду



Яке меню містить команди, що можна виконати над об'єктом, і викликається правою кнопкою миші? З'єднай букви лініями в такому порядку, щоб утворилася правильна відповідь.

4 Знайди відмінності



5 Придумай контекстне меню

Уяви себе розробником нової моделі олівця, яким можна віртуально керувати. Запропонуй команди для контекстного меню такого олівця.



Пошук даних в Інтернеті



Комп'ютерна мережа

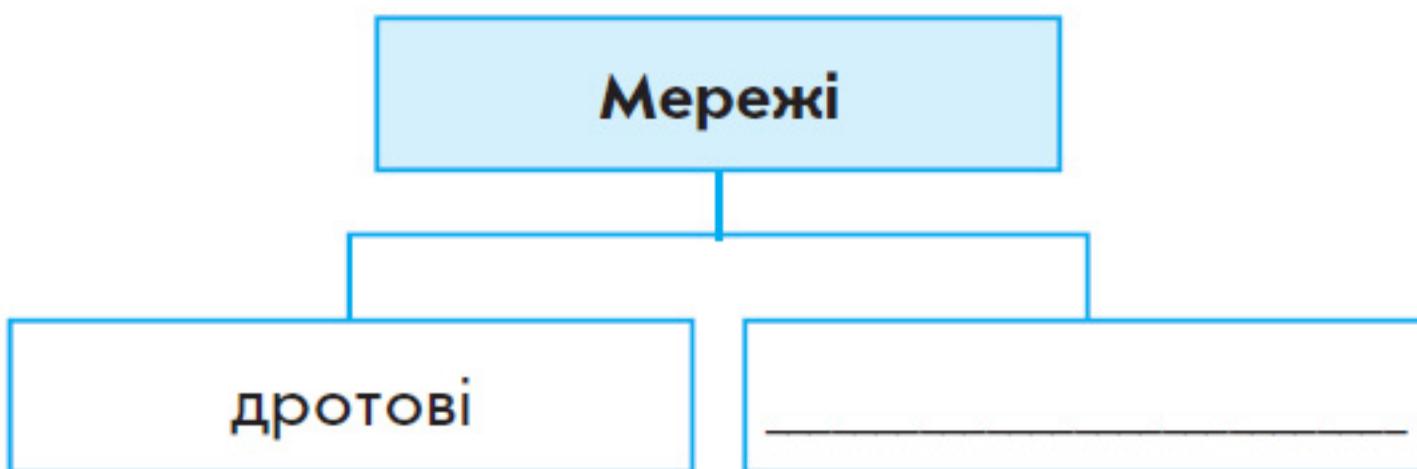
1 Встав слово

Кібертошка намагався пояснити Файліні, що таке комп'ютерна мережа. Але він забув одне слово, тому дівчинка його не зрозуміла. Яке це слово?

Комп'ютерною мережею називають групу _____
між собою комп'ютерів.

2 Доповни схему

Якими бувають комп'ютерні мережі?



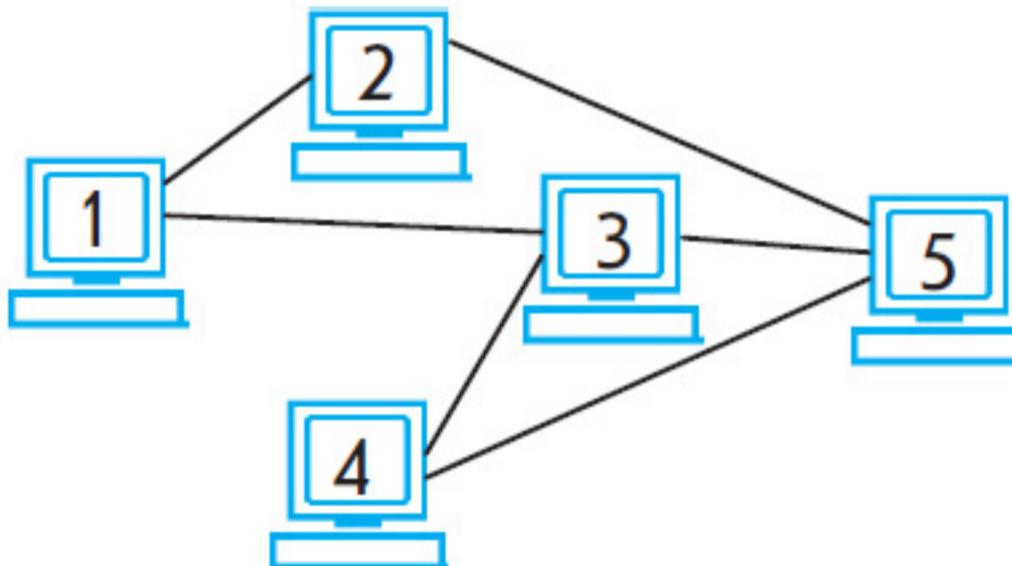
3 Виправ помилки

Викресли з пам'ятки зайві слова.

Контекстне меню не викликається правою кнопкою миші для об'єкта. Воно містить список команд, які не можна виконати саме для цього об'єкта. За допомогою головного меню не можна запускати програми.

4 Визнач маршрути

Запиши всі можливі маршрути, якими можна передати повідомлення від комп'ютера 1 до комп'ютера 5.



1–2–5; _____

5 Які вони — мережі?

З'ясуй, які ще бувають мережі, крім комп'ютерних. Що вони об'єднують, для чого створюються? Склади невеличку розповідь про ці мережі.



12

Інтернет

1 Склади слово

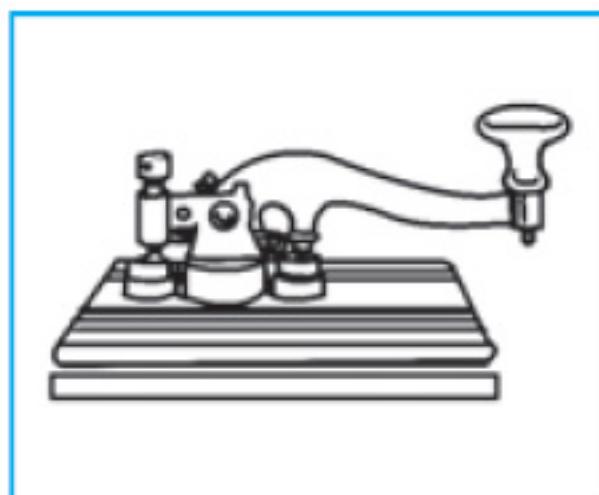
З літер, що надаються, склади слово і запиши його значення.

Р Е Н І Н Т Е Т

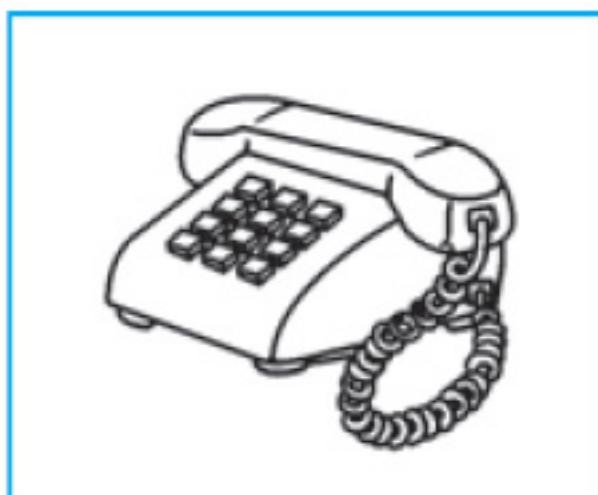


2 Що «ховається» у пристроях?

У назвах наведених пристройів, що полегшили та прискорили передавання повідомлень на відстань, «сховалося» слово. У перекладі з грецької мови воно означає «далеко». Знайди і підкресли це слово в кожній назві.



Телеграф



Телефон



Телевізор

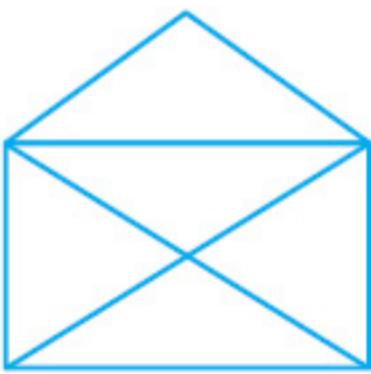
3 Постав позначки

Які з цих дій стали можливими завдяки тому, що комп'ютери об'єднали в мережу?

- Онуки вітають «живою» листівкою бабусю, що мешкає в іншому місті.
- Учитель зі свого робочого комп'ютера вибирає книжку в шкільній бібліотеці.
- Учителька показує учням малюнок з комп'ютера, що стоїть у класі.
- Учні здійснюють віртуальну подорож у музей іншої країни.

4 Намалюй фігуру

Намалюй таку саму фігуру по точках, не відриваючи олівця від паперу. По лініях можна «ходити» лише один раз.



5 Запиши переваги

Які переваги має комп'ютер, підключений до мережі Інтернет, у порівнянні з телевізором?



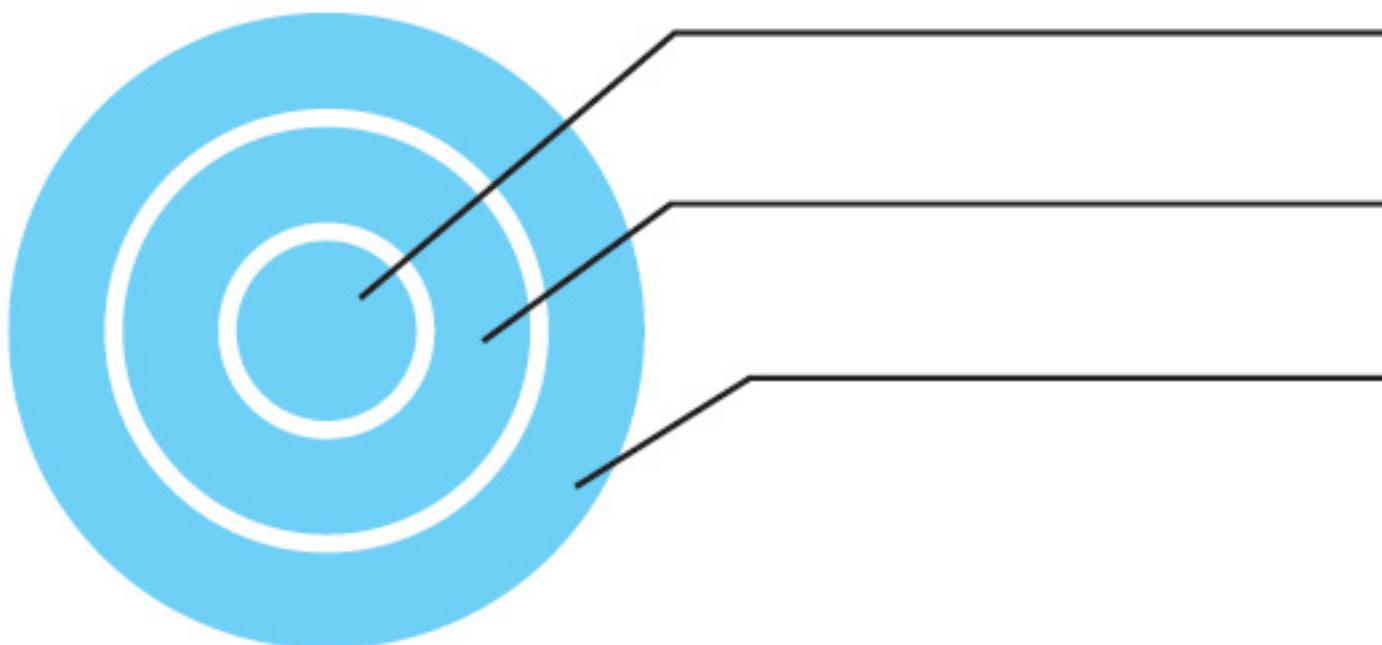
13

Веб-сторінки та гіперпосилання

1 Що в чому?

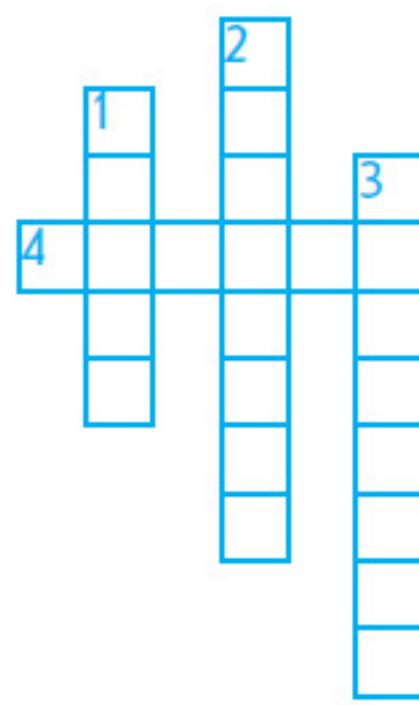
Прочитай подані нижче слова. З'ясуй, що до чого входить, і зроби написи на схемі.

Слова для вписування: веб-сторінка, Інтернет, сайт.



2 Розгадай кросворд

1. Пристрій для під'єднання комп'ютера до Інтернету через телефонні кабелі.
2. Всесвітня мережа.
3. На ней схожа схема зв'язків між веб-сторінками.
4. Вона починається з літер WWW.



3 Знайди гіперпосилання

На малюнку фрагмента веб-сторінки Пустунчика знайди й обведи об'єкти, які, на твою думку, можуть бути гіперпосиланнями.



4 Поміркуй!

Інформомчик дивиться на південь, а Кібертошка — на північ. Як вони можуть побачити один одного, не повертаючи голови, не користуючись дзеркалами та іншими пристосуваннями?

5 Розкажи про Інтернет

Файліна хоче здійснити подорож в один із парків України. Як же його вибрати? Розкажи Файліні про Інтернет і про те, що вона може дізнатися з нього.



14

Знайомство з програмою-браузером

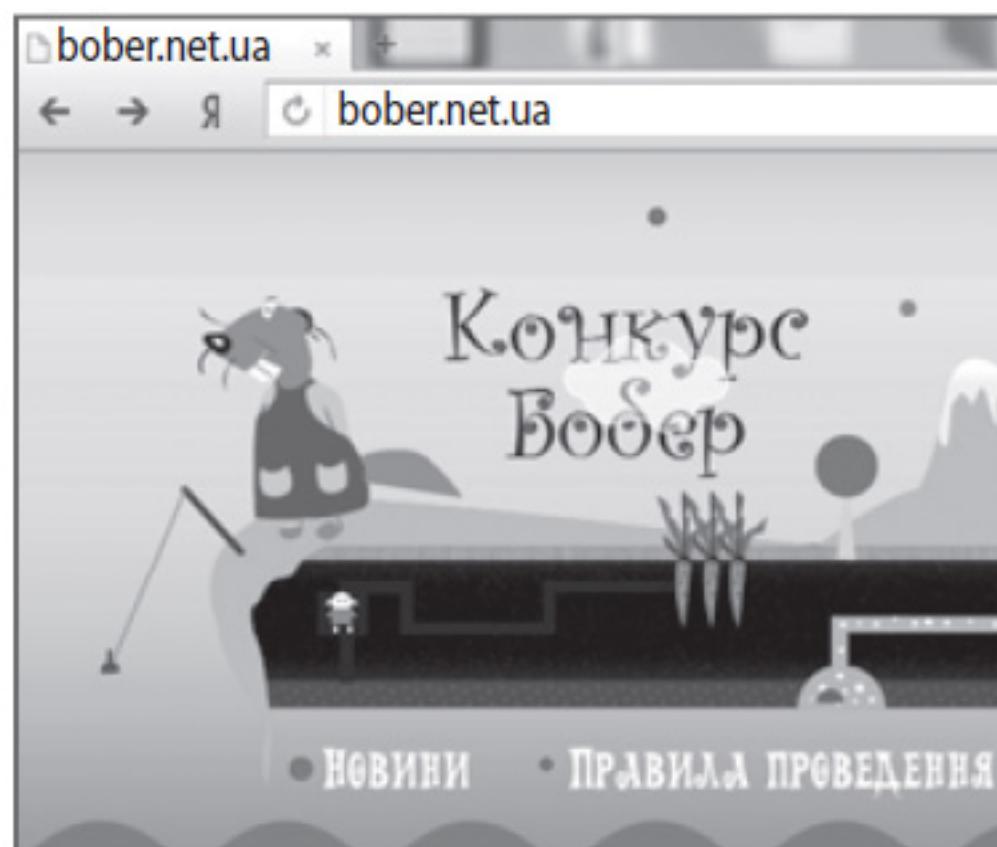
1 Запиши назву

Як називаються спеціальні програми, призначені для перегляду веб-сторінок? Знайди підказку на малюнку.



2 Знайди кнопки

У вікні програми-браузера знайди й обведи кнопки, за допомогою яких можна перейти на веб-сторінку, що переглядалася раніше. Стрілочкою вкажи рядок адреси.



3 Віднови алгоритм

Заповни пропуски в алгоритмі збереження малюнка з веб-сторінки.

1. Виклич контекстне меню для малюнка за допомогою _____.
2. Обери команду _____.
3. У вікні **Збереження малюнка** відкрив потрібну папку.
4. У рядок _____ введи назву малюнка.
5. Натисни кнопку _____.

4 Розсели друзів

Номери квартир Файліни та Інформчика мають одні ті самі цифри: 3, 7, 9. У дівчинки номер найбільший, який можна скласти з цих цифр, а в ії друга — найменший. Визнач і впиши номери квартир.

Файліна

--	--	--

Інформчик

--	--	--

5 Досліди

З'ясуй, який браузер найбільш популярний серед твоїх знайомих. Вислов свою версію, чому люди користуються різними браузерами.





Правила пошуку даних в Інтернеті

1 Віднови пам'ятку

Встав пропущені слова, користуючись підказкою.

Для пошуку потрібних відомостей у рядок _____ слід ввести певні слова, які називають _____.

Підказка: ключові, пошук.

2 Добери ключові слова

Уяви, що ти збираєшся разом з однокласниками відвідати один із парків України. Тобі потрібно дізнатися з Інтернету про різні парки. Запиши ключові слова, з яких почнеш шукати відомості.

KidzSearch.com
The #1 Kids' Safe Search Engine - Powered by Google

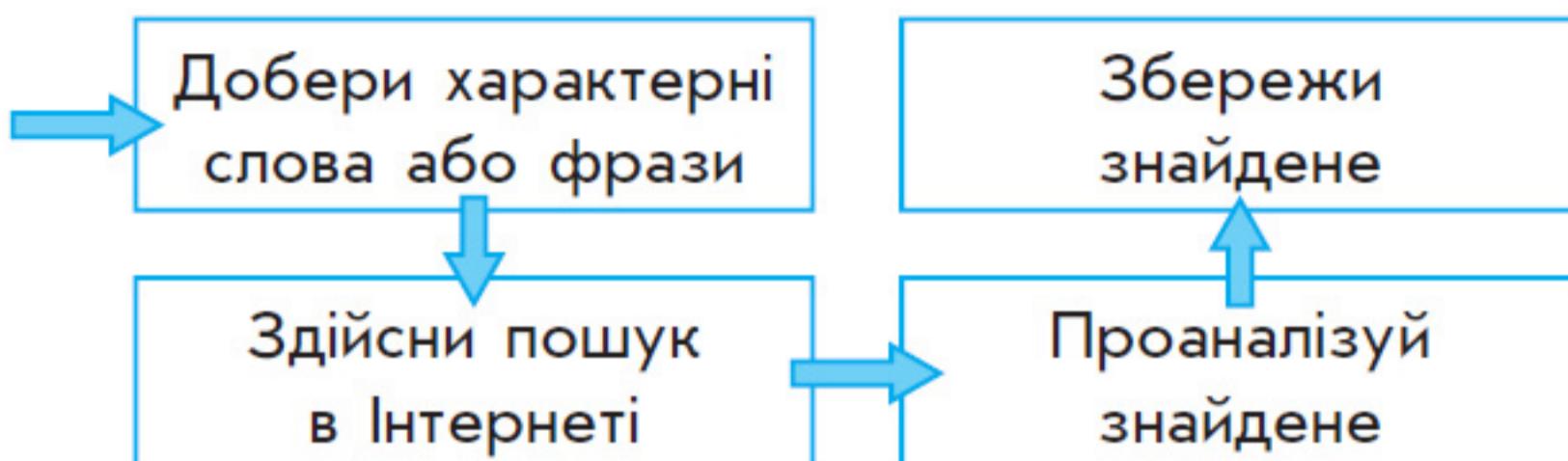
Google SafeSearch

Search



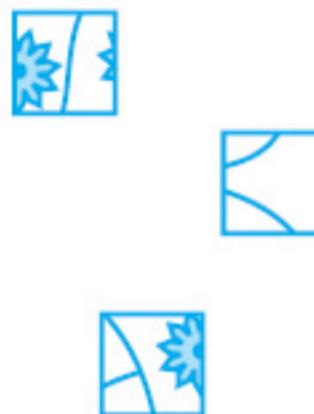
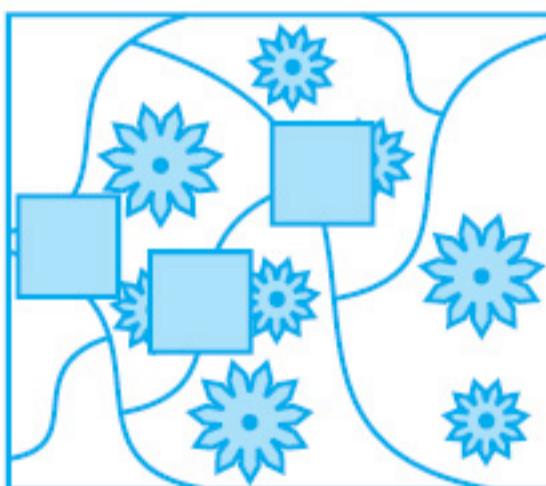
3 У чому помилка?

Учителька запропонувала учням за допомогою Інтернету підготувати розповідь про будь-який пристрій комп'ютера. Кібертошка приніс реферат про польову мишку. Чому так сталося? Обведи в алгоритмі команду, яку не виконав хлопчик.



4 Знайди заплатку

На килимку з'явилися дірки. Покажи стрілками заплатку для кожної з них.



5 Корисні відомості

Які відомості ти хочеш отримати з Інтернету? Добери для їх пошуку ключові слова. _____



16

Авторське право та Інтернет. Безпечна робота в Інтернеті

1 Де небезпека?

Познач ті ситуації, які можуть містити загрозу твоїй безпеці.

- Незнайомець через Інтернет призначає тобі зустріч.
- Під час інтернет-гри тебе просять повідомити особисті дані.
- Для того щоб зберегти картинку або мелодію, тобі пропонують відправити СМС.
- Ти переглядаєш сайт, адресу якого дав учитель.

2 Викрий того, хто маскується

Файліна дуже любить спілкуватися в Інтернеті. Проте серед її друзів під маскою дівчинки ховається доросла людина. Знайди її на малюнку і розфарбуй кольоровим олівцем.



3 Доповни поради

Чи можна використовувати малюнки та тексти з Інтернету, не згадуючи про їх авторів? Впиши в пам'ятку пропущені слова.

Щоб зберегти авторські права на матеріали з мережі Інтернет, потрібно вказати _____.
_____.

4 Ненадійний пароль

Зловмисник знає, що Кібертошка придумав пароль із трьох перших літер свого імені, але літери він міг переставити. Скільки комбінацій літер потрібно перебрати зловмиснику, щоб напевне відгадати пароль? Запиши всі можливі варіанти.

5 Створи знаки

Під час роботи в Інтернеті дітям запропонували перейти на сайт, де можна заробити гроші. Знайди в підручнику правила, які можуть порушити діти, якщо скористаються цією пропозицією. Створи знаки до цих правил.



Робота з презентаціями

17

Презентації та слайди

1 Вибери слова

Зафарбуй слова, за допомогою яких можна пояснити, що таке презентація.

демонстрування

доповнення

показ

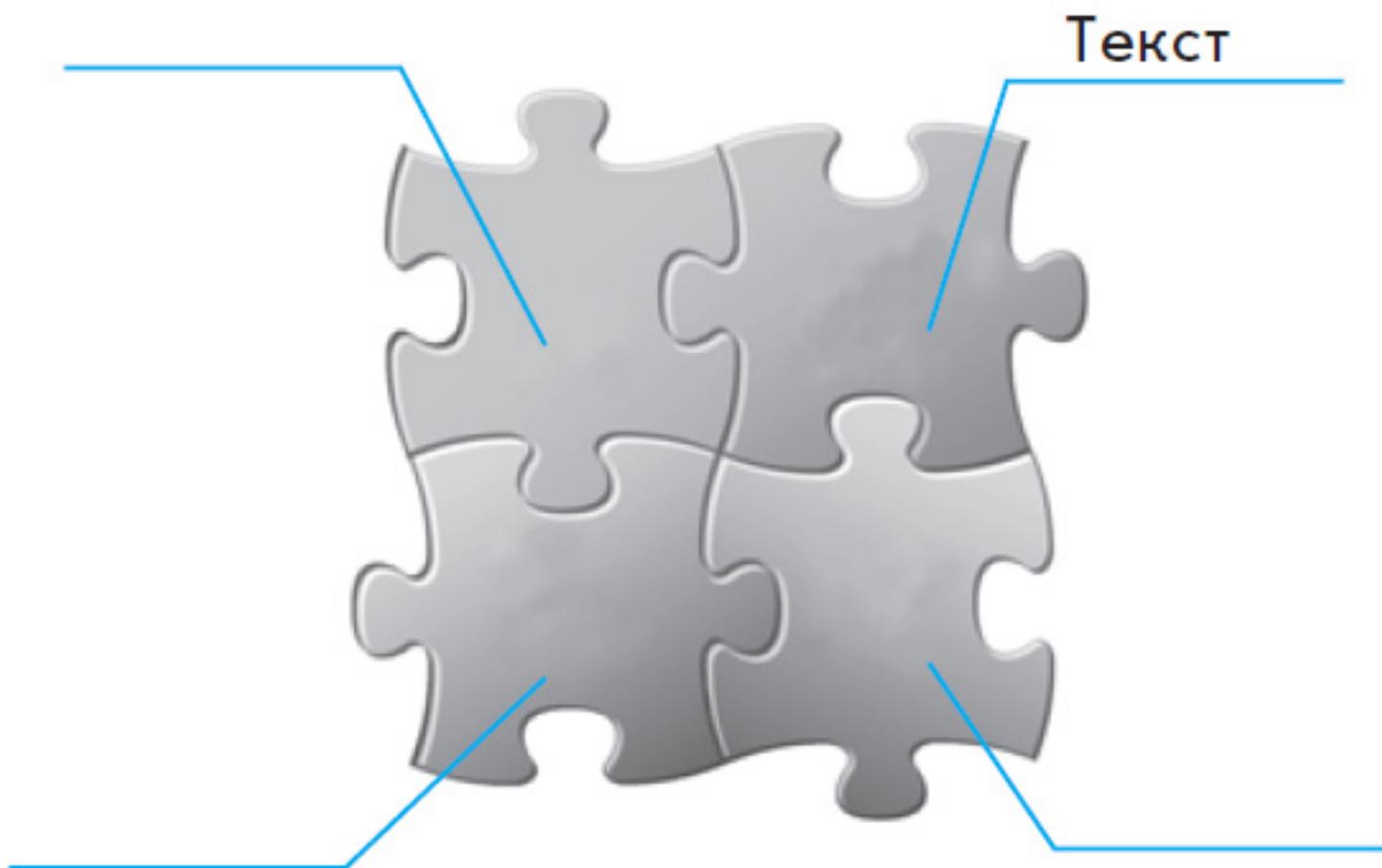
супровід

фрагмент

екран

2 Доповни схему

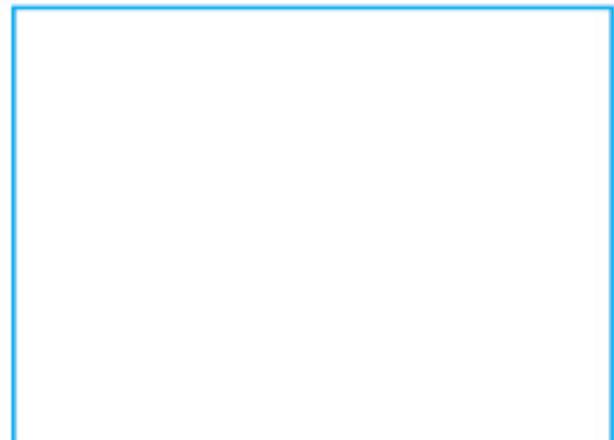
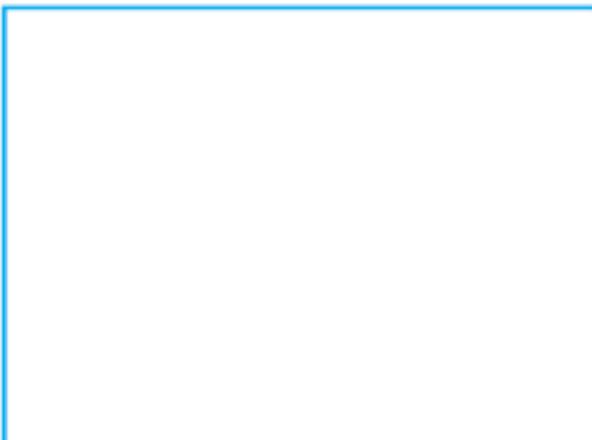
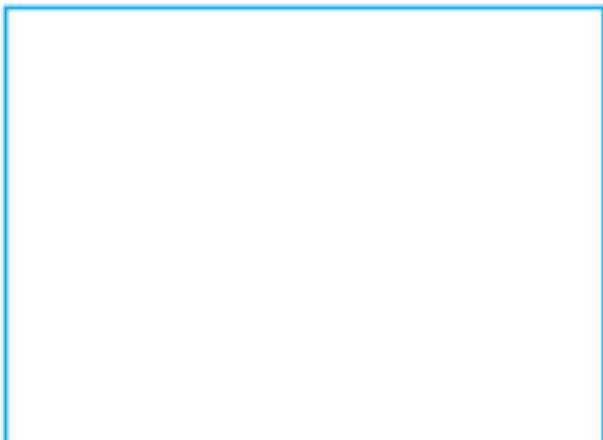
Впиши назви об'єктів, які можуть міститися на слайдах презентації. Якщо потрібно, додай ще пазли з назвами об'єктів.



3

Склади план

Склади план презентації «Мій клас» із 3 слайдів. Намалюй ескізи слайдів.

**4**

Утвори слова

З літер слова ПРЕЗЕНТАЦІЯ утвори якомога більше різних слів. Запиши їх.

5

Вибери теми

Запиши кілька тем для презентацій, які ти хочеш створити. Подумай, кому ти можеш їх продемонструвати.

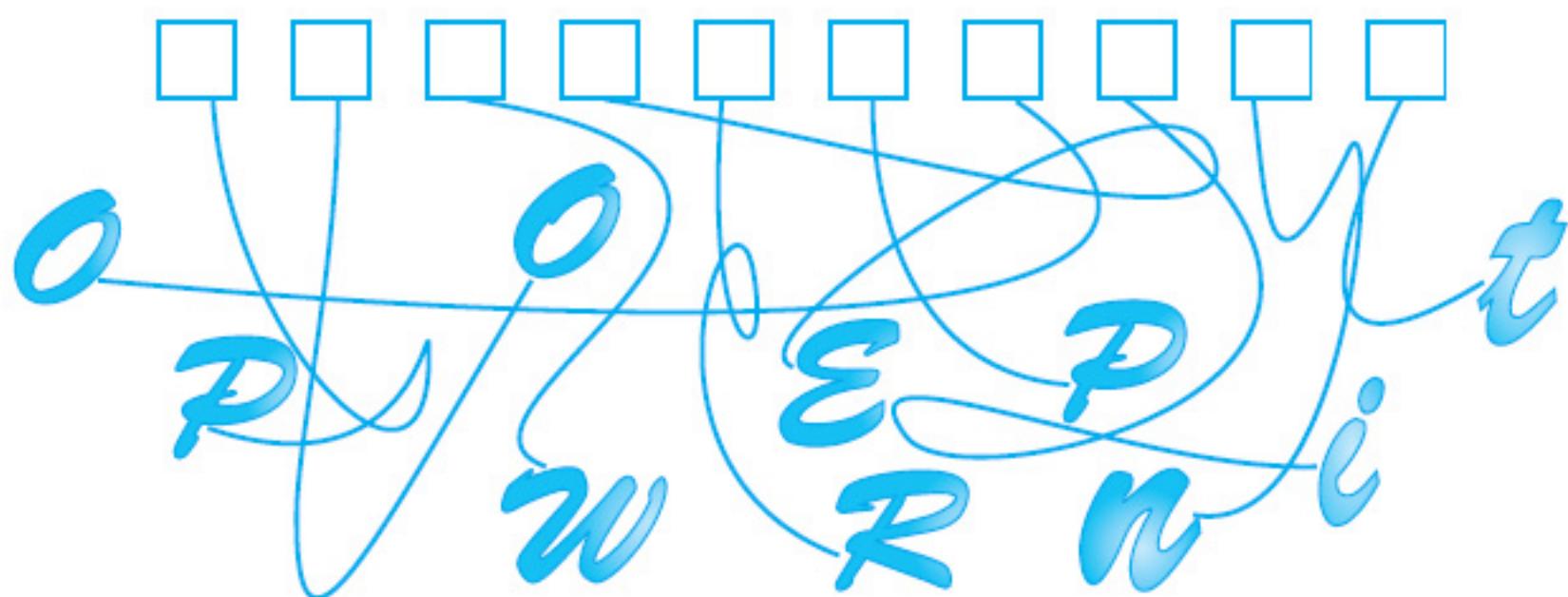


18

Середовище редактора презентацій

1 Як називається?

Постав літери на місце і прочитай назву редактора презентацій.



2 Закінчи схему

Допоможи Файліні відкрити програму Microsoft Office PowerPoint. На схемі познач стрілочками послідовність команд.

Пуск

Microsoft Office

Усі програми

Microsoft Office Power Point

3 Заповни таблицю

Запиши назви режимів і намалюй їх значки.

Що можна робити?	Назва режиму перегляду змісту презентації	Значок
Змінювати малюнки, тексти на слайдах	Режим	
Відтворювати слайди на весь екран	Режим	

4 Попрацюй у парі

Домалюй і розфарбуй двох метеликів так, щоб між ними було рівно 5 відмінностей. Запропонуй своєму сусіду (сусідці) по парті знайти й позначити ці відмінності.



5 Створи запит

Подумай, які відомості або малюнки можуть знадобитися для створення твоєї презентації. Запиши варіанти ключових слів.

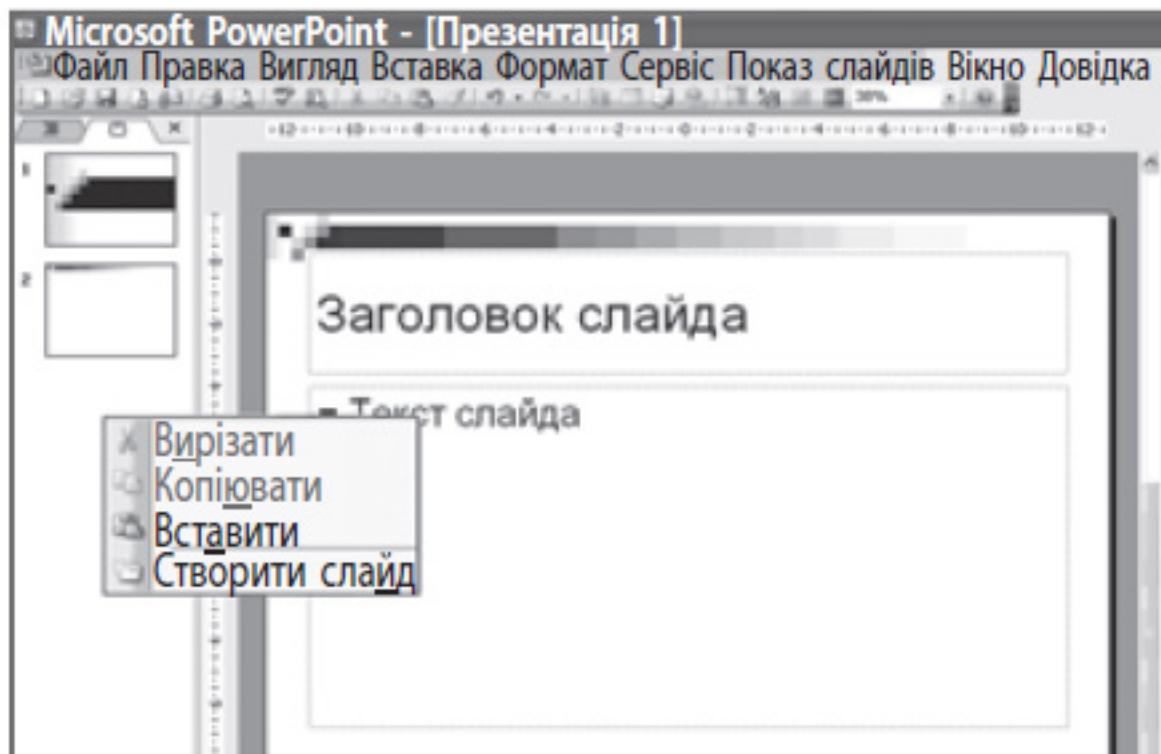


19

Створюємо презентацію

1 Що далі?

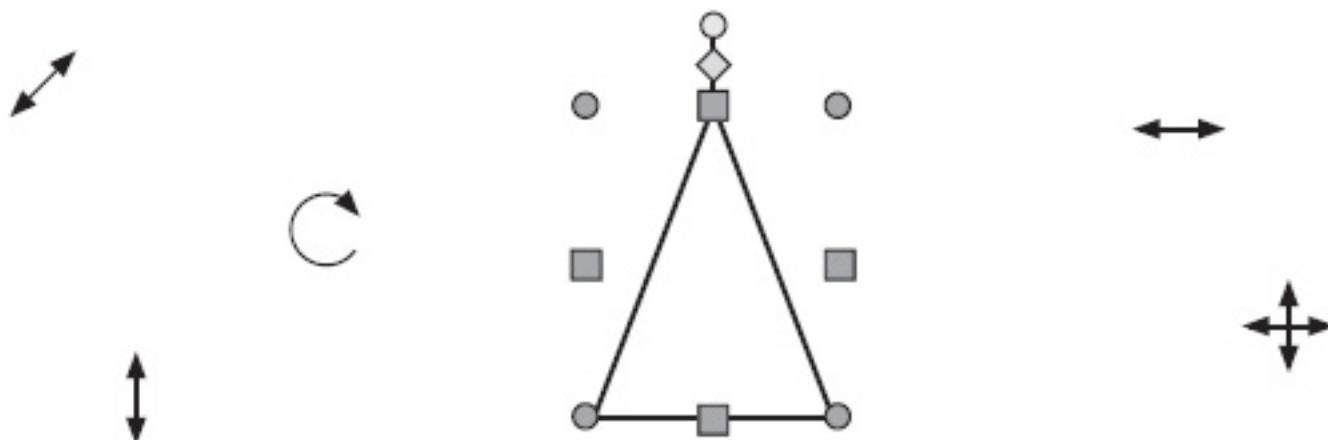
Учень вирішив додати новий слайд до презентації. Він виконав деякі дії й отримав такий вигляд екрана:



Обведи наступну команду, яку має обрати учень.

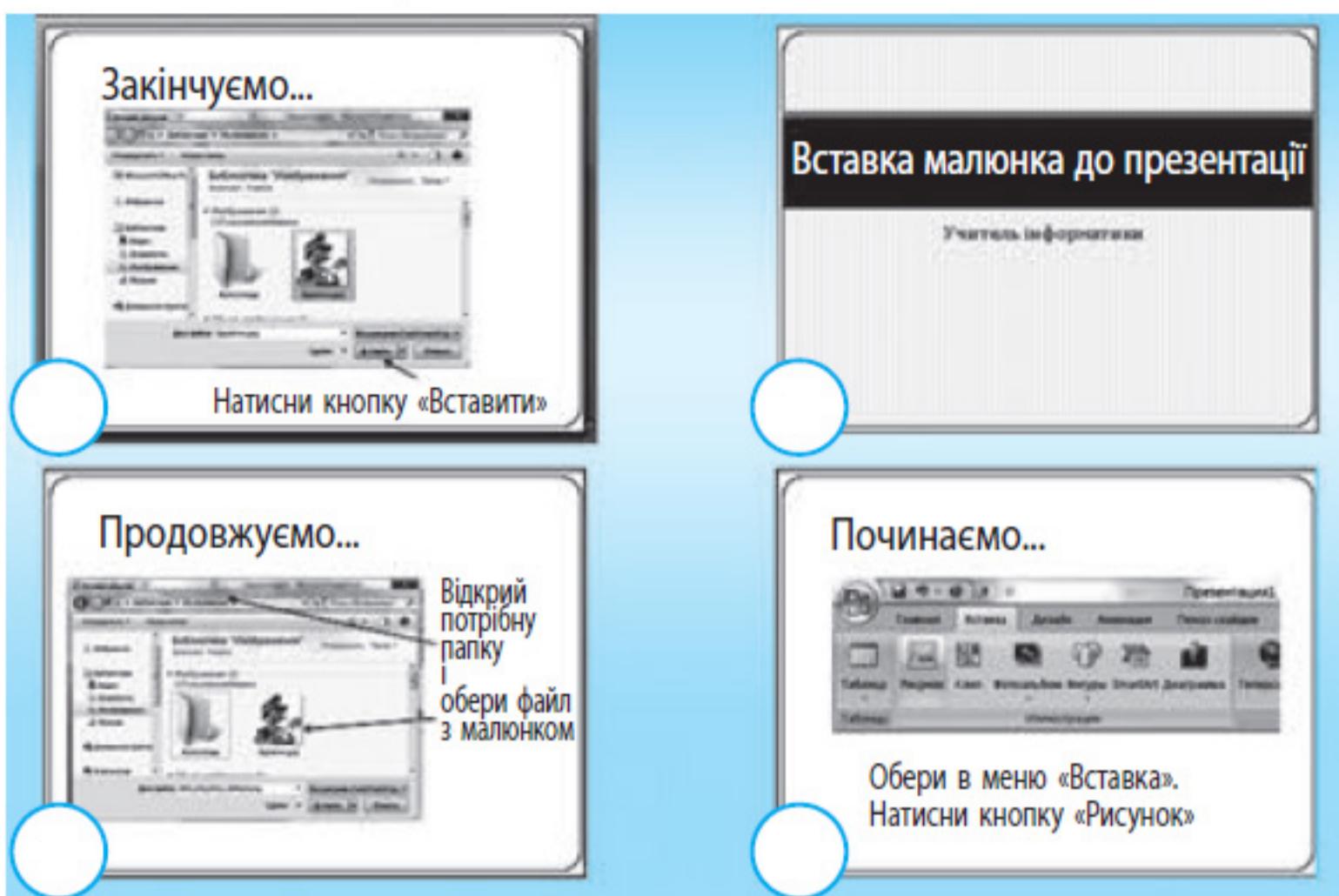
2 Знайди відповідність

Проведи стрілочки від вигляду вказівника миші до місця на малюнку, де вказівнику властивий такий вигляд.



3 Розстав слайди

Пронумеруй слайди так, щоб при перегляді вийшов правильний алгоритм.



4 Відгадай слово

У цьому слові літери К, Б стоять не всередині. Праворуч від Б немає жодної літери. Про літеру Р відомо, що вона стоїть ліворуч від А. Яке слово з 4 літер задумано? _____

5 Розсуди друзів

Кібертошка вважає, що краще за все розповідати про свою подорож, застосовуючи комп'ютерну презентацію. А на думку Файліни, можна обйтися без комп'ютера. А як вважаєш ти? Спробуй свою думку обґрунтувати.



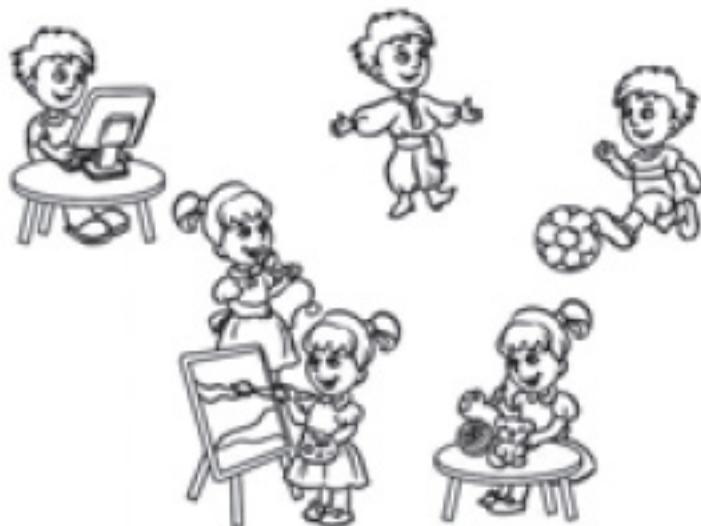
20

Редагування презентації

1 Що не так?

Розглянь малюнки. Як ти порадиш друзям відредактувати їхні слайди?

Про моїх друзів



Слайд Інформчика

Про моїх друзів

- Іванко любить грати в шахи.
- Марійка займається гімнастикою.
- Андрійко вміє швидко складати пазли.
- Катерина любить танцювати.
- Петрик вміє імітувати голоси тварин.

Слайд Кібертошки

2 З'єднай лініями

Яку клавішу доцільно використати в кожному випадку?

Видалення будь-якого об'єкта

← Backspace

Перенесення слова на новий рядок

Delete

Вилучення літери перед курсором

← Enter

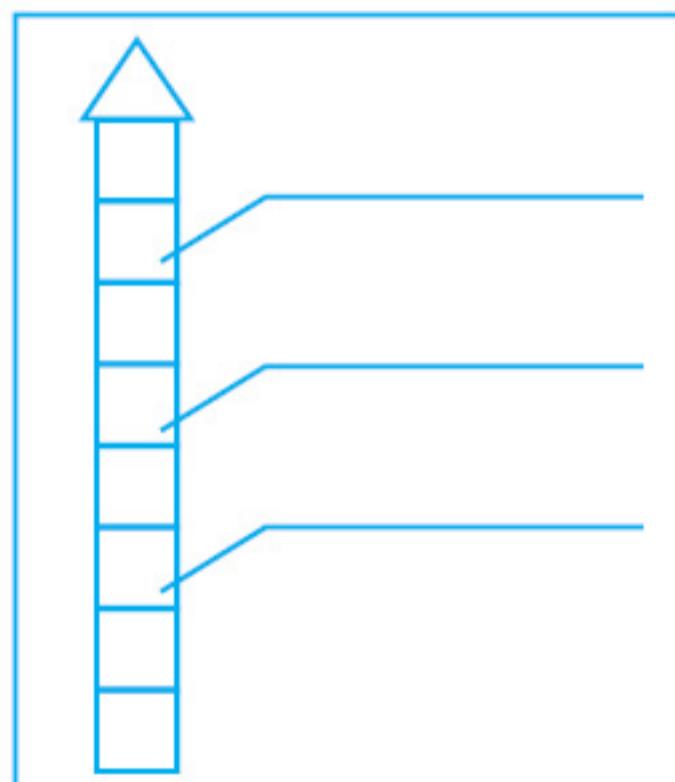
3 Заповни таблицю

Запиши в таблицю результати натиснення клавіші.

Що було	Клавіша	Що вийде
Чарівний ліхтар	← Backspace	_____
Банка	← Backspace	_____
Лам па	← Backspace	_____

4 Розв'яжи задачу

У багатоповерховому будинку Катруся живе вище Наді і нижче Віри. Впиши в схему, хто де живе.



5 Візьми краще у друзів

Переглянь презентації своїх друзів. Що тобі найбільше сподобалося? Що ти хочеш змінити у своїй презентації?



1 Познач правильні відповіді

Які з наведених дій належать до форматування?

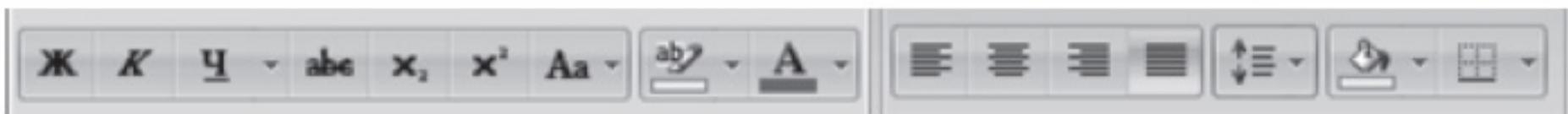
- зміна кольору літер
- виправлення помилок у тексті
- вирівнювання абзацу за лівим краєм
- зміна назви тексту

2 Обведи інструменти

Інформчик відформатував фрагмент тексту, як показано на малюнку.



Обведи інструменти, якими скористався Інформчик.



3 Доповни схему

Подумай, для чого змінюють зовнішній вигляд деяких слів або абзаців. Додай до схеми способи, якими це можна зробити.



4 Знайди ключові слова

У поданому тексті підкресли слова, що відображають головну думку.

У цьому музеї дітвора, узявши в руки лопатки, може прокласти в піску русло для річки. А найбільше і дітям, і дорослим подобається пускати мильні бульбашки величезних розмірів. Музей води в Києві — один із найцікавіших для дітей.

5 Запропонуй ідею

Уяви себе розробником нової версії редактора презентацій. Запропонуй свої способи форматування тексту.



22

Етапи створення презентації

1 Допиши речення

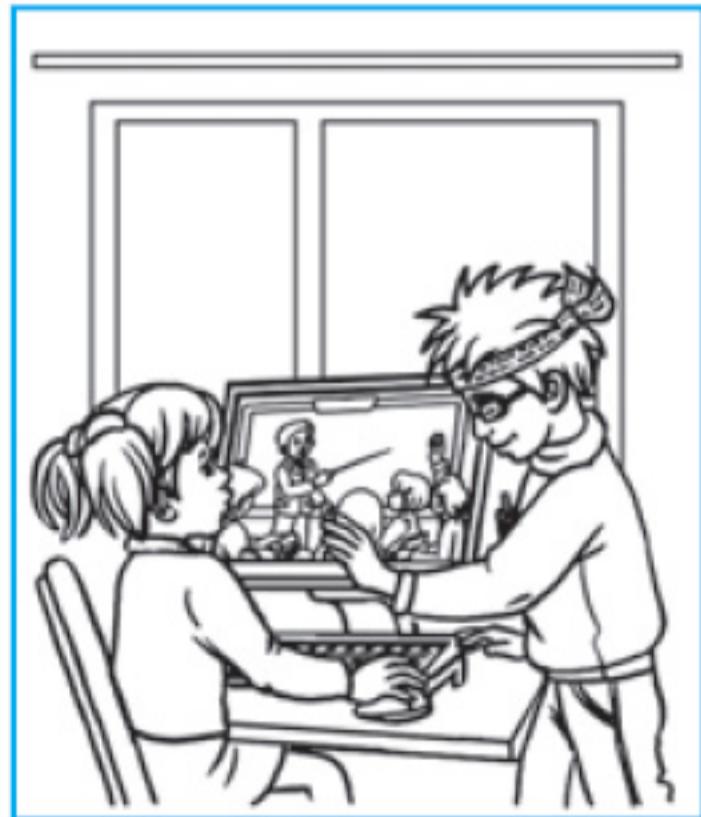
Віднови пам'ятку «Як скласти зміст презентації».

Якщо презентація доповнює виступ, то на слайдах потрібно розташувати тільки _____.

Якщо презентація запланована для самостійного перегляду, то вона має містити _____.

2 Що пропустив Інформчик?

Коли Інформчик демонстрував презентацію, то побачив, що забув вставити на один із слайдів заголовок, а на іншому — малюнок перекрив текст. Файліна сказала, що хлопчик пропустив один етап створення презентації. Який?



3 Познач правильну відповідь

Файліна пам'ятає, що, закриваючи вікно презентації, натиснула кнопку **Зберегти**, проте де шукати презентацію, вона не знає. Що забула вказати Файліна при збереженні результатів своєї роботи?

- розмір файла
- назву файла
- місце збереження
- своє прізвище на титульному слайді

4 Що буде далі?

Знайди закономірність і продовж ланцюжки літер.

- П, В, С, Ч, _____
- С, Л, Б, К, _____

5 Презентуй роботу

Продемонструй свою презентацію рідним та друзям, вислухай їхні пропозиції. Які з них тобі здалися найбільш слушними? Як їх реалізувати? Чи хотів би ти навчитися додавати звук та анімацію?



23

Створення фотоальбому

1 Запиши слова

Чим можна ілюструвати комп'ютерну презентацію?
Скористайся підказкою у вигляді малюнка зі слів.
Слова-синоніми підкресли.



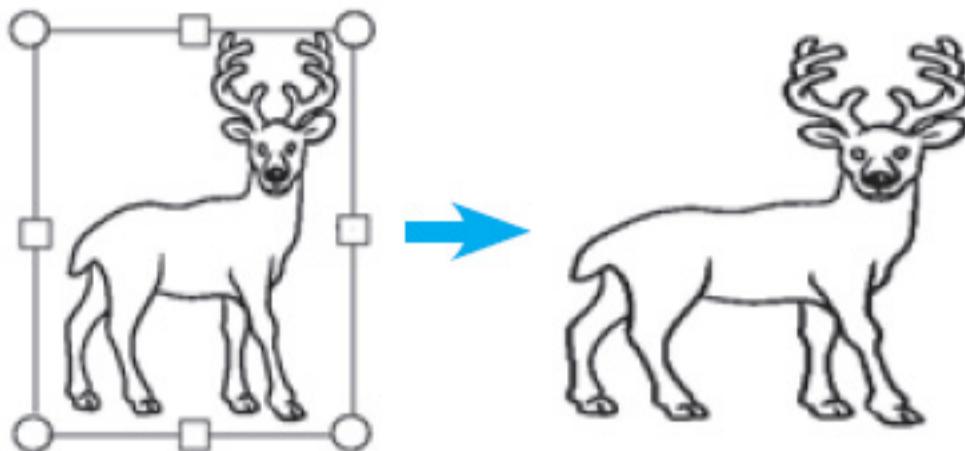
2 Підготуйся до створення фотоальбому

Придумай назви для власних електронних фотоальбомів.



3 У чому помилилась Файліна?

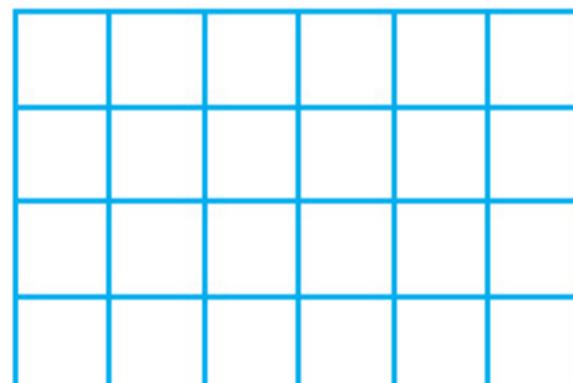
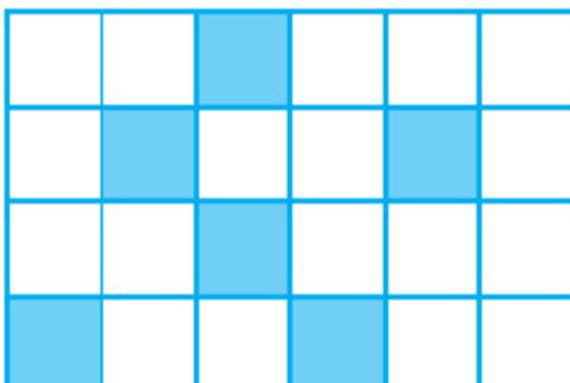
Файліна хотіла перемістити зображення оленя й виконала деякі дії. Малюнок змінився, але залишився на тому ж місці.



Намалюй синім олівцем кружечок там, де Файліна помилково встановила вказівник миші, а червоним — там, де його потрібно було встановити.

4 Запам'ятай і відтвори

Протягом 1 хвилини уважно розглядай малюнок ліворуч. Закрий його. Розфарбуй по пам'яті малюнок праворуч. Порівняй. Якщо малюнки відрізняються, зроби їх однаковими.



5 Створи малюнок

Для титульного слайда своєї презентації створи малюнок в графічному редакторі.



Алгоритми і виконавці

24

Алгоритми і виконавці

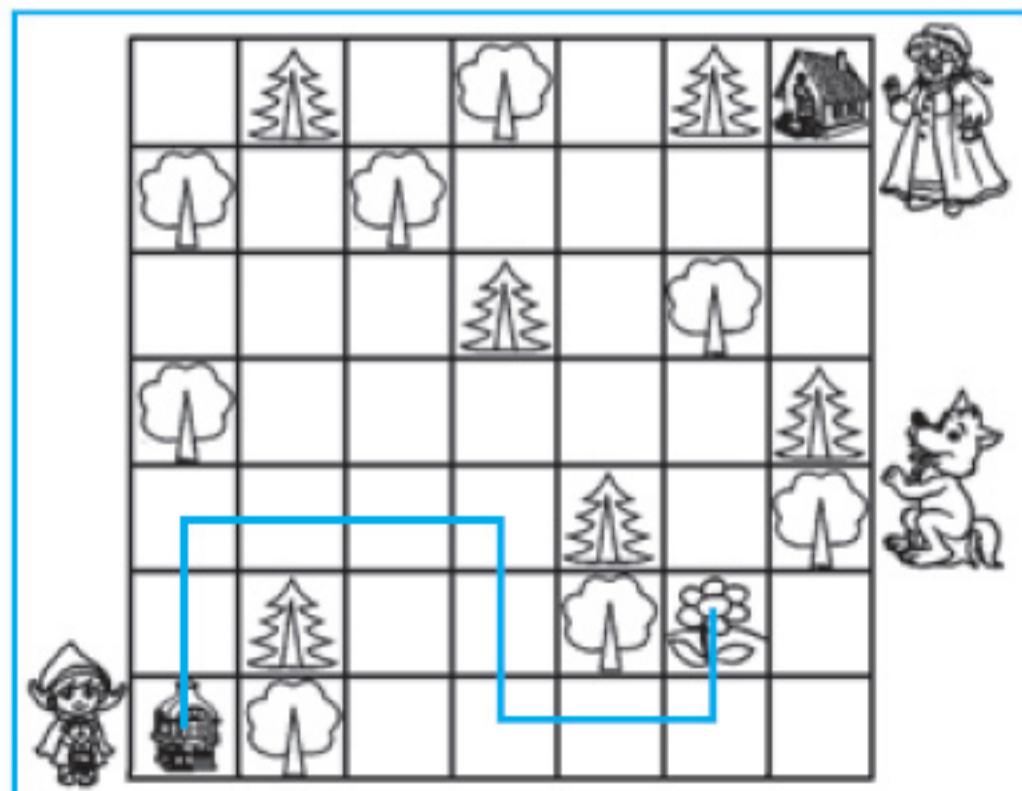
1 Пронумеруй малюнки

У якій послідовності відбуваються події в казці?



2 Склади алгоритм

Щоб потрапити зі свого дому на галявину, Червона Шапочка виконала алгоритм: $2\uparrow$; $3\rightarrow$; $2\downarrow$; $2\rightarrow$; $1\uparrow$. Склади алгоритм, за яким вона може потрапити з галявини до бабусі.



3 Постав позначки

Визнач систему команд виконавця **Ліфт**.

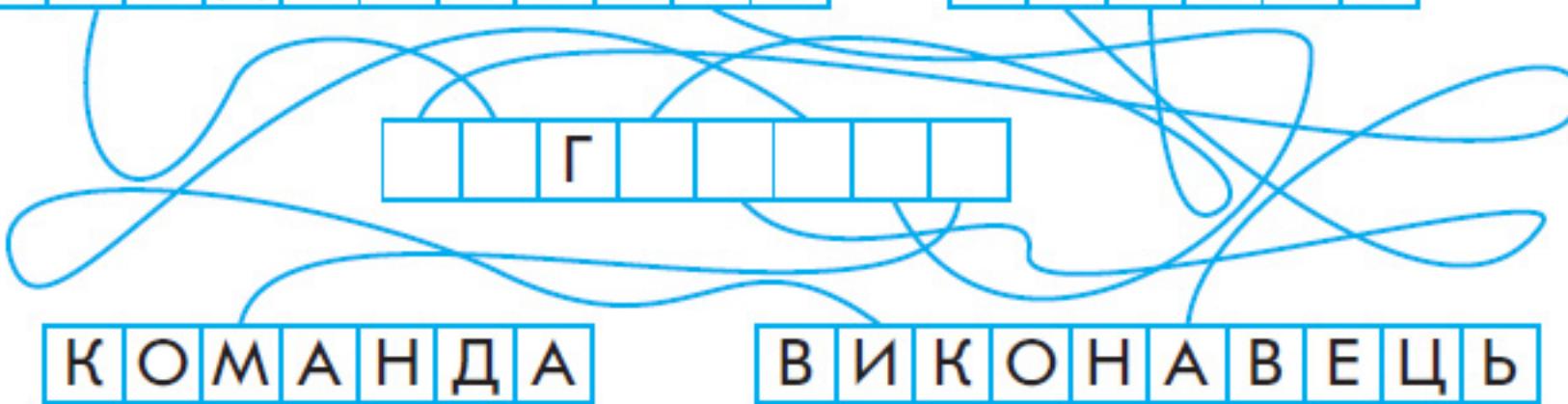
- приїдь на поверх, з якого викликано ліфт
- відчини двері
- зачини двері
- приїдь на заданий поверх
- зміни швидкість
- зупинися
- вимий кабіну

4 Розплутай нитки

Впиши літери в клітинки — і отримаєш слово.

П О С Л І Д О В Н І С Т Ъ

П Р О Е К Т



5 Склади ребус за темою уроку

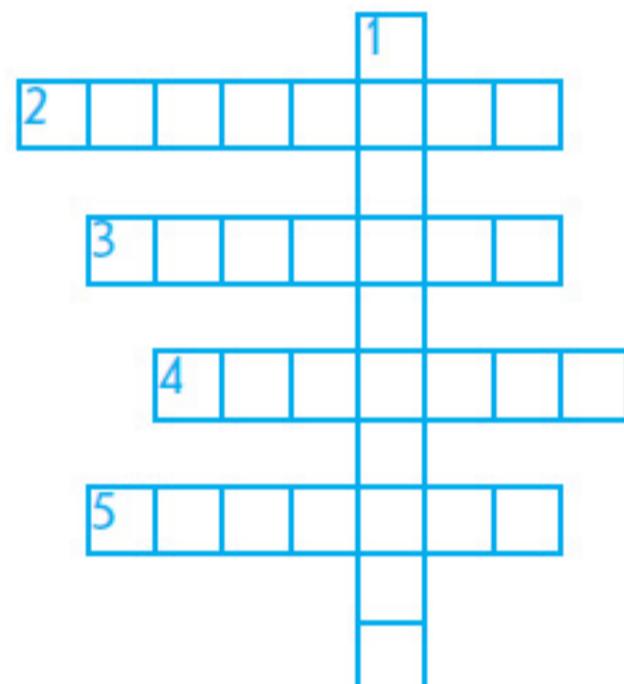




Знайомство з Рудим котом

1 Розгадай кросворд

1. Об'єкт, який виконує команди.
2. Послідовність команд, виконання яких приводить до необхідного результату.
3. Ситуація, коли виконання команди виконавцем неможливе.
4. Наказ, вказівка виконати певні дії.
5. Те, що утворюють усі команди виконавця.



2 Досліди

Що відбудеться, якщо клацнути правою кнопкою миші на ярлику програми **Скретч** і обрати пункт **Відкрити?** Зафарбуй відповідний кружечок.

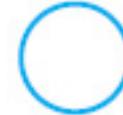
Буде відкрито
папку,
де зберігається
файл програми



Буде відкрито
вікно
властивостей
програми



Буде
запущено
програму
на виконання



3 Склади алгоритм

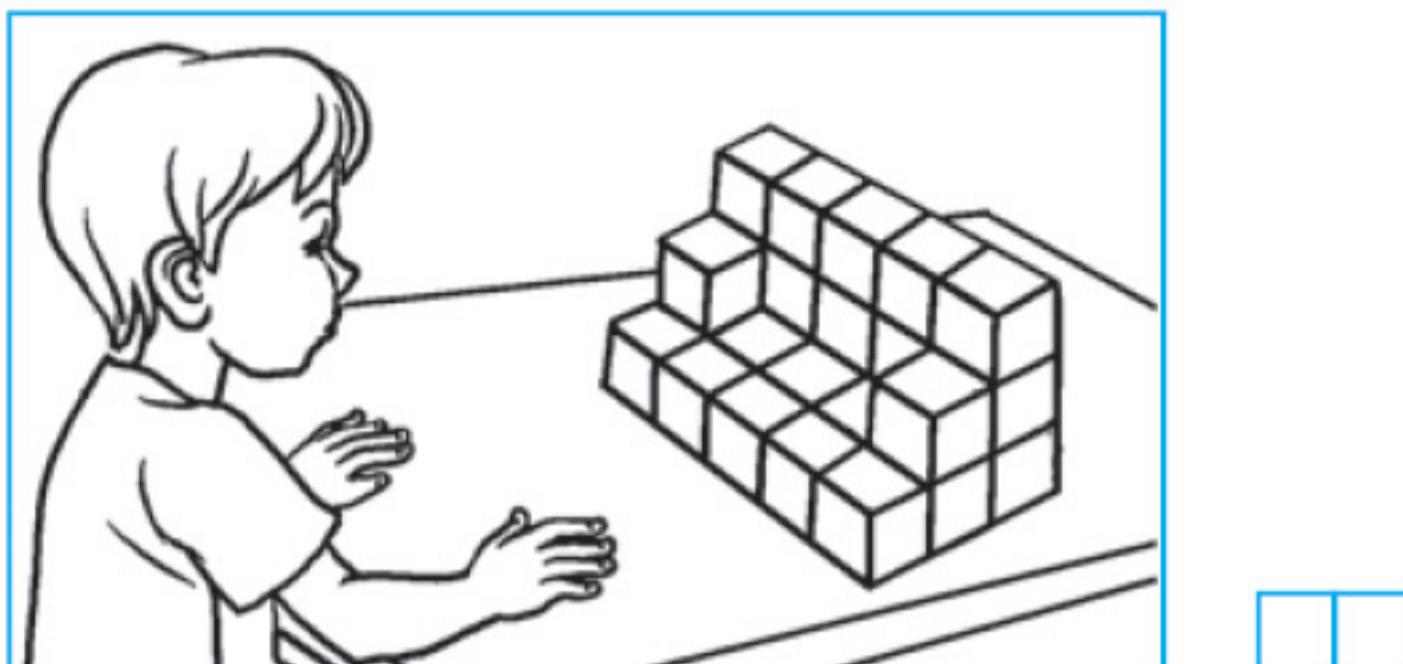
Кібертошка склав алгоритм перетворення слова КІТ на слово КОД:

- 1) І → О;
- 2) Т → Д.

Склади в такий спосіб алгоритм перетворення слова СКРЕТЧ на слово СКРИПТ.

4 Полічи кубики

Скільки кубиків входить у конструкцію?



5 Пофантазуй!

Чи може трапитися так, що $1 + 1 = 3$?
Наведи приклад.

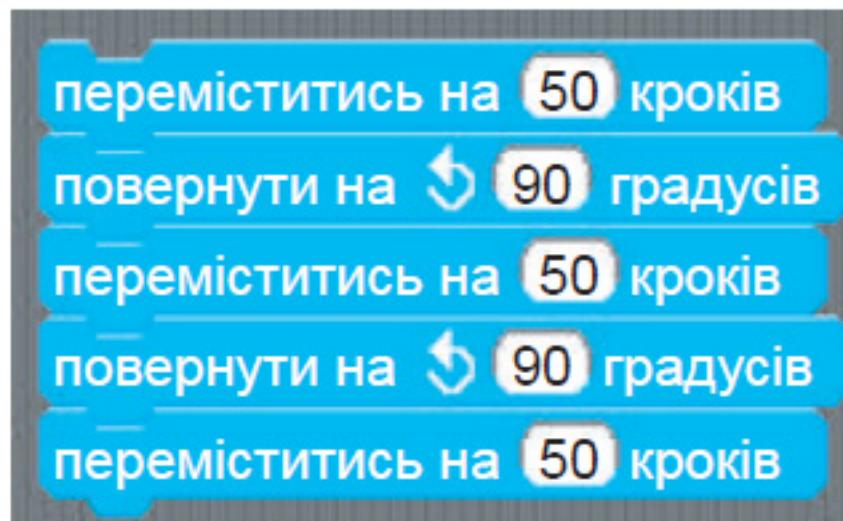


26

Перші кроки

1 Знайди шлях

Рудий кіт з початкового положення виконав скрипт:



Обведи шлях, яким пройшов цей виконавець.



2 З'єднай лініями

Досліди призначення кнопок у середовищі **Скретч**.



Видалення
виконавця
зі сцени

Збільшення
розмірів
виконавця

Зменшення
розмірів
виконавця

Дублювання
виконавця

3 Зафарбуй

Визнач, до якого набору належить кожна команда.
Зафарбуй прямокутники відповідними кольорами.

слідувати за

опустити олівець

встановити гучність

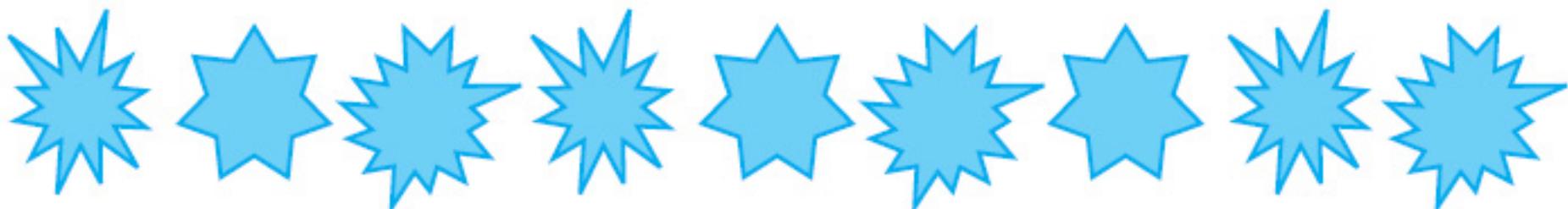
завжди

говорити

повернути в напрямку

4 Перестав фігури

Познач стрілками, які з поданих фігур слід поміняти місцями, щоб виконувалась закономірність.



5 Казки різні — алгоритм один!

Згадай і запиши назви казок, у яких події розгортаються за схожими алгоритмами.

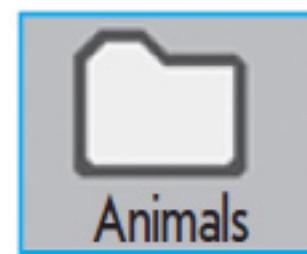


27

Нові мешканці країни Скретч

1 Де зберігаються малюнки?

Покажи стрілками, у яких папках можна знайти малюнки для зазначених виконавців.



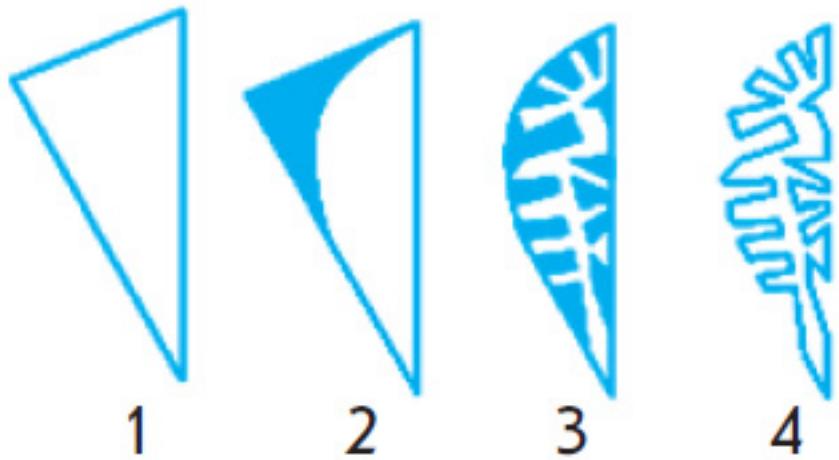
2 Склади алгоритм

Пронумеруй команди так, щоб отримати алгоритм додавання костюма-образу спрайта.

- Натисни кнопку **Імпортувати**.
- Виділи потрібного виконавця.
- Перейди на вкладку **Образи**.
- Вибери костюм і натисни кнопку **Гаразд**.
- У вікні **Імпортувати образ** обери і відкрий потрібну папку.

3 Сніжинка із серветки

Для виготовлення сніжинки з паперової серветки скористались алгоритмом, зображенім на малюнку. Обведи сніжинку, яка утворилася.



4 Розгадай ребус



Відповідь: _____.

5 Пофантазуй!

Спробуй зробити паперову сніжинку за власним алгоритмом. Подай алгоритм у графічному вигляді.

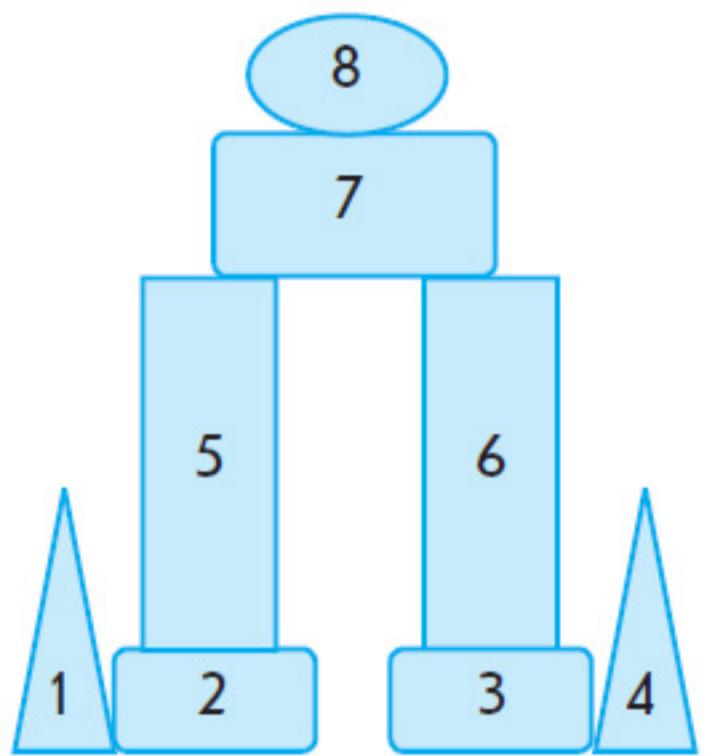


28

Розповідаємо казки

1 Як не розсипати?

За якими правилами слід розбирати казковий замок із пластмасових деталей, щоб він не розсипався? Познач правильні твердження.

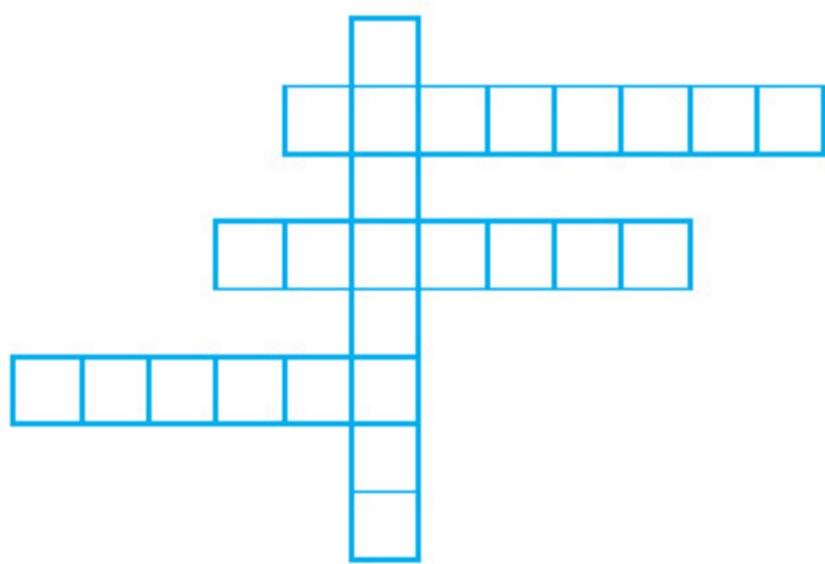


- Першою необхідно зняти деталь 8.
- Деталь 1 не можна зняти раніше, ніж 5.
- Деталь 5 можна зняти тільки після 6.
- Деталь 7 можна зняти тільки раніше за 2.
- Деталь 4 можна зняти раніше, ніж 7.

2 Склади кросворд

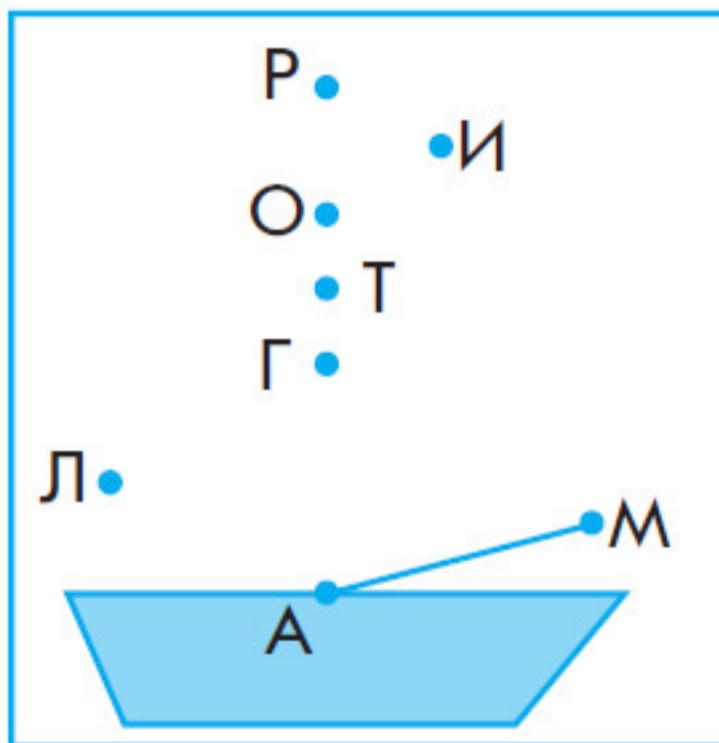
Впиши в сітку команди **Скретч**:

показати,
говорити,
чекати,
сховати.



3 Віднови фігуру

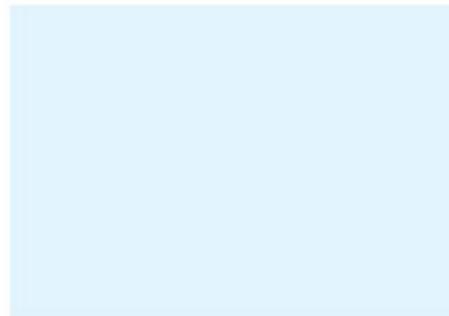
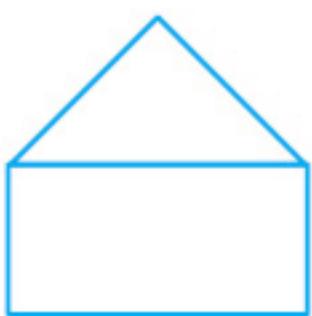
Яку фігуру зіпсував неуважний Ластик? Поєднай точки так, щоб отримати слово, яке позначає послідовність команд.



Відповідь: _____.

4 Знайди відмінності

Порівняй дві фігури. Намалюй те, чим ці фігури відрізняються.



5 Придумай гру

Придумай алгоритмічну гру для проведення «Тижня інформатики».



Створення проектів

29

Створюємо проект

1 Склади алгоритм

У слові ТЕМА перестав літери так, щоб отримати слово, яке позначає ціль проекту: _____.
Спробуй скласти алгоритм перетворення.

2 Покажи стрілками

З якими навчальними предметами можуть бути пов'язані теми проектів?

Математика

Українська
мова

Природо-
знавство

У світі
звуків

Різномаль-
ровий світ

Зоопарк
мого міста

Фігури на-
вколо нас

Музичне
мистецтво

Образотворче
мистецтво



3 Досліди

Проведи опитування серед дорослих і з'ясуй, який напрям досліджень, на їх думку, найбільш цікавий. Заповни таблицю.

Напрям досліджень	Скільки обрали	Ранг
Здоров'я	_____	_____
Природа	_____	_____
Спорт	_____	_____
Музика	_____	_____

4 Знайди назви квітів

У наведених словах «заховалися» назви квітів. Знайди їх і виділи маркером.

Чемпіон, Коломак, отрута.

5 Розвивай уяву!

Придумай і намалюй піктограму, яка б позначала слово «проект».



30

Працюємо над проектом

1 Запиши тему та мету проекту

Тема моого проекту:

Мета моого проекту:

2 Визнач задачі проекту



3 Шукай інформацію в Інтернеті

Склади і запиши кілька пошукових запитів з теми свого проекту.

4 Пронумеруй

У якій послідовності можна розташувати назви місяців? Впиши відповідні номери в кружечки. Поясни свою відповідь.

березень

червень

січень

листопад

РУКА



РОТ

КРИЛО



ЛАПКА



31

Працюємо над проектом

1 Збережи інформацію

Відобрази результати пошуку інформації для проекту у вигляді записів, малюнків, схем або таблиць.

2 Продовж речення

У проекті ми хочемо перевірити _____



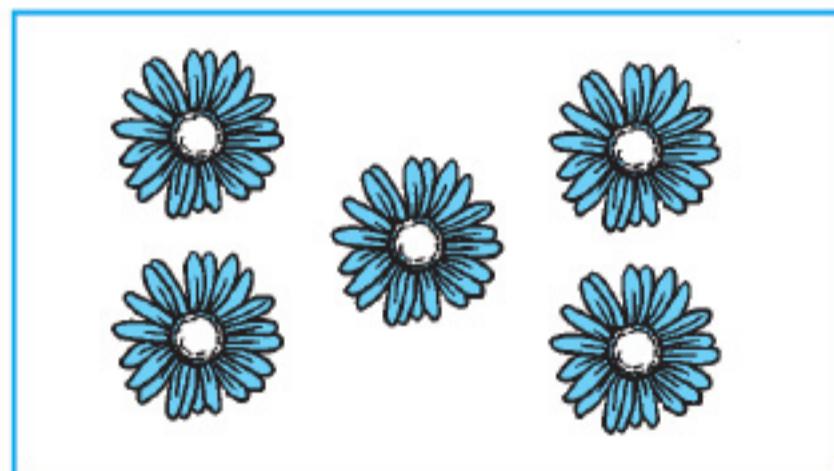
3 Познач правильні відповіді

Які відомості про книжку треба знати, щоб знайти її в бібліотеці?

- автор книжки
- назва книжки
- колір обкладинки
- рік видання
- кількість сторінок

4 Об'єднай у групи

Об'єднай квітки у дві групи по три квітки. Кожну групу обведи замкненою лінією.



5 Досліди



Відома українська пісня називається «Червона рута». Що означає ця назва? Адже рута цвіте жовтими квітками.

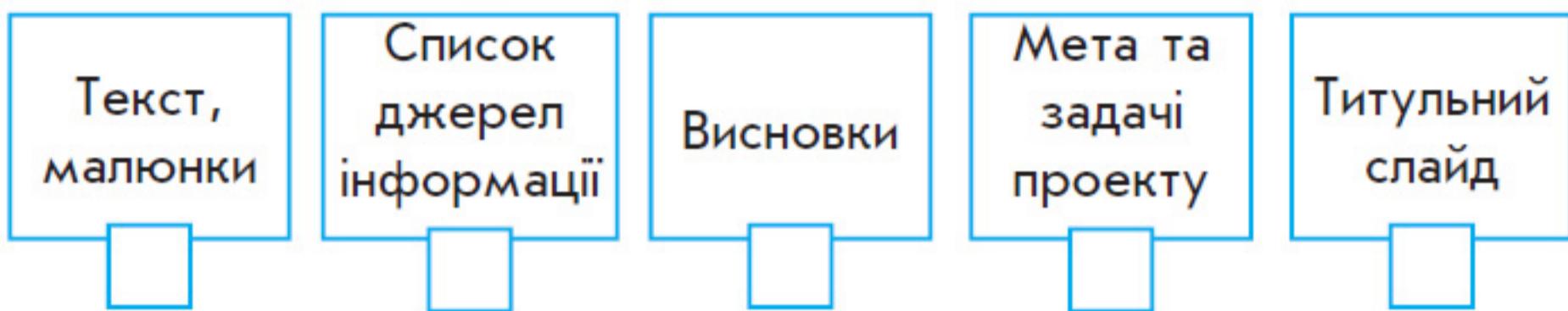




Оформлюємо проект

1 Пронумеруй

Визнач порядок слідування слайдів у презентації вашого проекту.



2 Добери кольори

Які кольори тексту ти використаєш, якщо задано колір фону? Впиши до таблиці.

Колір фону	Кольори тексту
Жовтий	_____
Рожевий	_____
Блакитний	_____

За допомогою програми **PowerPoint** перевір, чи всі варіанти вдалі.

3 Розгадай метаграму

Разом з літерою С аромат відчуємо, разом з літерою Ж салат приготуємо, ну а з літерою Ч добре відпочинемо.

С

Ж

Ч

Рекомендовано до друку Науково-методичною радою Комунального закладу
«Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради
(протокол № 4 від 12.02.2014 р.)

Навчальне видання
ЗОЛОЧЕВСЬКА Марина Володимирівна
РИКОВА Лариса Леонідівна

СХОДИНКИ ДО ІНФОРМАТИКИ.
3 КЛАС. Робочий зошит:
До підручника О. В. Коршунової

Редактор *О. В. Костіна*
Технічний редактор *Ю. В. Пендраковська*
Художник *Н. В. Алимова*

З питань реалізації звертатися за тел.:
у Харкові – (057) 727-70-80, 727-70-77;
Києві – (044) 599-14-53, 377-73-23;
Білій Церкві – (04563) 3-38-90;
Вінниці – (0432) 55-61-10, 27-70-08;
Дніпропетровську – (056) 785-01-74, 789-06-24;
Донецьку – (062) 344-38-38;
Житомирі – (0412) 41-27-95, 44-81-82;
Івано-Франківську – (0342) 72-41-54;
Кривому Розі – (056) 401-27-11;

«Книга поштою»: 61045 Харків, а/с 3355. Тел. (057) 727-70-90, (067) 546-53-73.

E-mail: pochta@ranok.com.ua
www.ranok.com.ua

T900265У. Підписано до друку 23.07.2014.

Формат 70×90/16. Папір офсетний.

Гарнітура Міriad. Друк офсетний.

Ум. друк. арк. 4,67.

ТОВ Видавництво «Ранок».

Свідоцтво ДК № 3322 від 26.11.2008.

61071 Харків, вул. Кібальчича, 27, к. 135.

Для листів: 61045 Харків, а/с 3355.

E-mail: office@ranok.com.ua

Тел. (057) 719-48-65,

тел./факс (057) 719-58-67.

Луганську – (0642) 53-34-51;

Львові – (032) 244-14-36;

Миколаєві і Одесі – (048) 737-46-54;

Тернополі – (0352) 49-58-36;

Хмельницькому – (0382) 70-63-16;

Черкасах – (0472) 51-22-51, 36-72-14;

Чернігові – (0462) 62-27-43.

E-mail: commerce@ranok.com.ua

За умови придбання робочих зошитів на клас учителю надається безкоштовний*
додаток «Методичні рекомендації для вчителя». Якщо ви не отримали додаток,
звертайтесь до регіональних представників видавництва, або за адресою e-mail: commerce@ranok.com.ua,
або за телефонами: (057) 762-71-90, 701-11-22.

Папір, на якому надрукована ця книга,



безпечний для здоров'я
та повністю
переробляється



з оптимальною білизною,
рекомендованою
офтальмологами



вибілювався
без застосування
хлору

Разом дбаємо про екологію та здоров'я **ВИДАВНИЦТВО РАНOK**

* Під «безкоштовний» мається на увазі придбання за 0,01 грн.

Використання РОБОЧОГО ЗОШИТА є невід'ємною частиною організації навчального процесу

За допомогою робочого зошита третіокласник зможе:

- застосовувати знання в стандартних і нестандартних ситуаціях
- розвинути логічне мислення, творчі здібності
- навчитися працювати самостійно та в групах

За умови придбання робочих зошитів на клас учителю надається безкоштовний* додаток «Методичні рекомендації для вчителя. Відповіді»

Для оптимізації навчального процесу скористайтеся також розробками уроків із CD-диском; посібником для проведення експрес-контролю



ISBN 978-617-09-1761-4



9 786170 917614 >

ВИДАВНИЦТВО
РАНОК

Навчально-методична література видавництва «РАНОК»

УСІ КНИГИ ТУТ!

↗ КУПИТИ: WWW.RANOK.COM.UA

↗ ЗАВАНТАЖИТИ: WWW.E-RANOK.COM.UA

↗ ЗАМОВИТИ: (057) 727-70-90, pochta@ranok.com.ua

* Під «безкоштовний» мається на увазі придбання за 0,01 грн.