

ЗА НОВОЮ
ПРОГРАМОЮ

ВИДАВНИЧИЙ ДІМ
ОСВІТА

Г. В. Ломаковська,
Г. О. Проценко,
Й. Я. Ривкінд,
Ф. М. Рівкінд

0 095672

СХОДИНКИ ДО ІНФОРМАТИКИ РОБОЧИЙ ЗОШИТ



2
клас



УДК 004(075.2)
ББК 39.973я721
С92

*Схвалено для використання у загальноосвітніх навчальних закладах
комісією з педагогіки та методики початкового навчання
Науково-методичної ради з питань освіти Міністерства освіти і науки,
молоді та спорту України
(лист Інституту інноваційних технологій і змісту освіти
від 28 січня 2013 р. № 14.1/12-Г-11)*

**Автори: Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко,
Й. Я. Ривкінд, Ф. М. Рівкінд**

Ломаковська Г. В.

С92 Сходинки до інформатики. Робочий зошит : навч. посіб. для 2 кл. /
Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко, Й. Я. Ривкінд, Ф. М. Рівкінд. — К. :
Видавничий дім «Освіта», 2013. — 64 с.

ISBN 978-617-656-193-4.

Робочий зошит із друкованою основою для учнів 2 класу.

**УДК 004(075.2)
ББК 39.973я721**

**Київ
Видавничий дім «Освіта»
2013**

ISBN 978-617-656-193-4

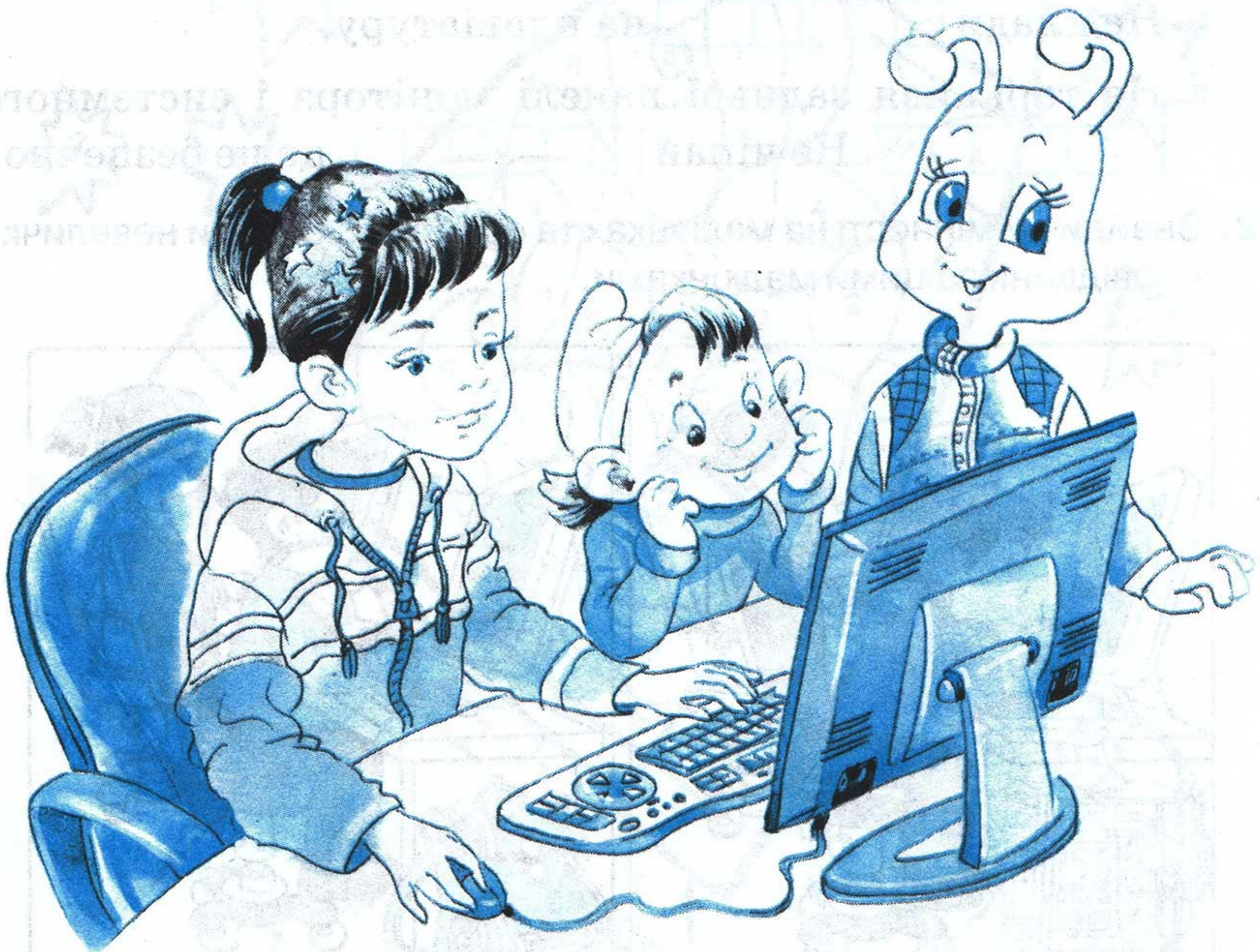
© Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко,
Й. Я. Ривкінд, Ф. М. Рівкінд, 2013
© Видавничий дім «Освіта», 2013

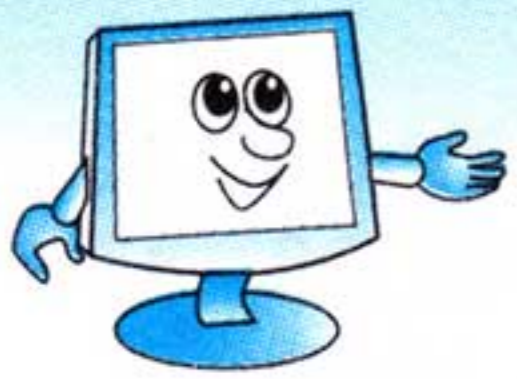
Любий друже!

Ти розпочинаєш подорож у країну Інформатика. У цій подорожі ти дізнаєшся, з чого складається і де використовується комп'ютер, що таке інформація, інформаційні процеси, алгоритми. Для цієї подорожі у тебе є надійний друг і помічник — підручник «Сходинок до інформатики».

Зошит зробить твою подорож цікавішою і кориснішою. У ньому ти знайдеш багато запитань і вправ. Навчишся розгадувати ребуси і кросворди, розв'язувати логічні задачі та багато іншого.

Бажаємо тобі успіхів!





1. У КОМП'ЮТЕРНОМУ КЛАСІ

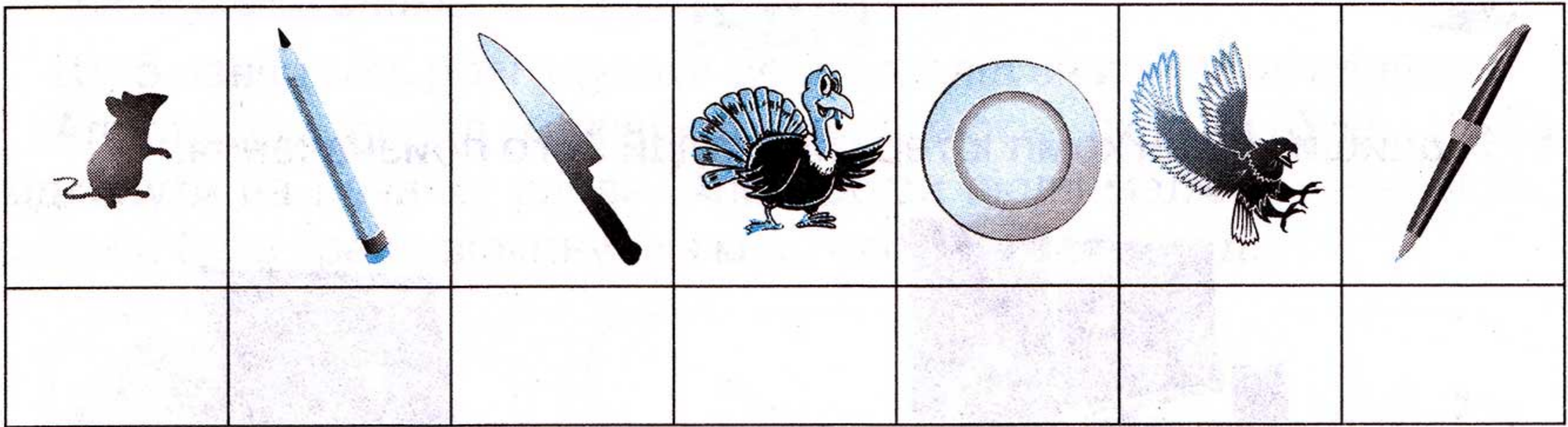
1. Пригадай правила безпечної роботи та поведінки в комп'ютерному класі. Встав пропущені слова.

- Не розпочинай роботу за комп'ютером без
- Сиди правильно:
спина , лікті ,
ноги .
- Слідкуй, щоб відстань від очей до екрана монітора була не меншою від см.
- Під час роботи за комп'ютером руки мають бути
- Не екрана монітора.
- Не клади на клавіатуру.
- Не торкайся задньої панелі монітора і системного . Не чіпай , це не безпечно.

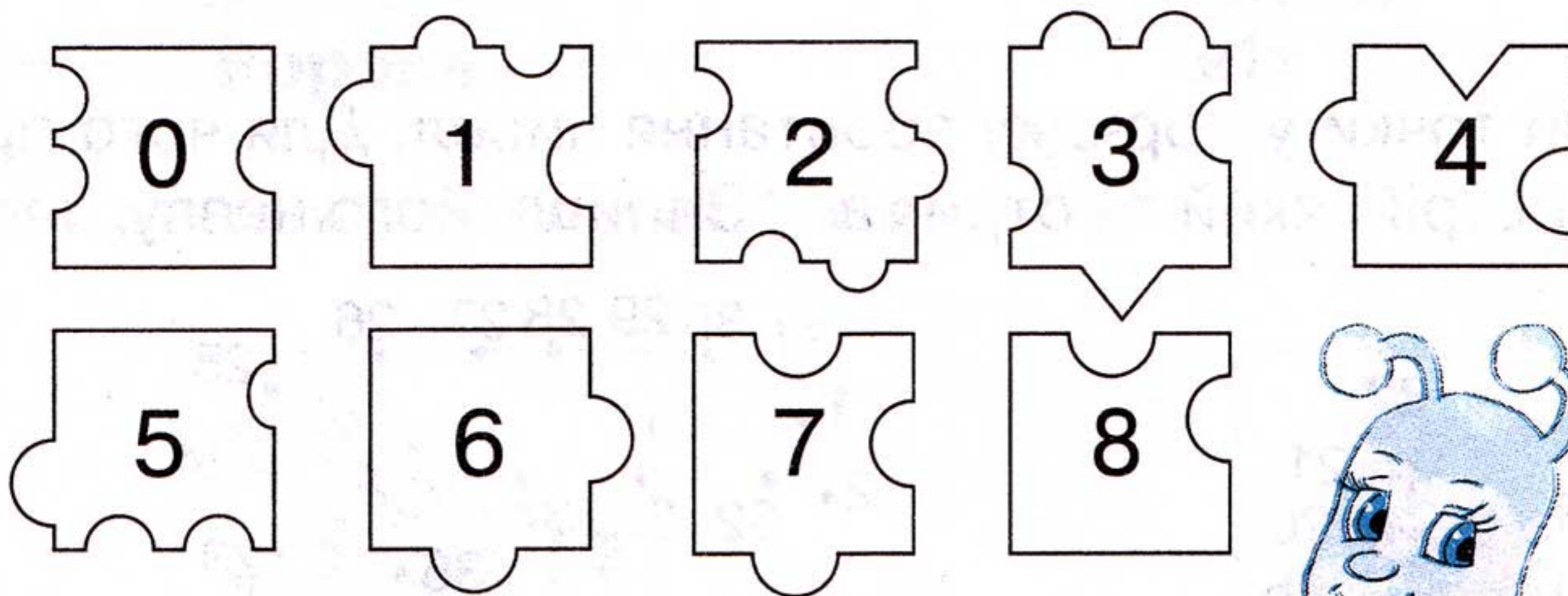
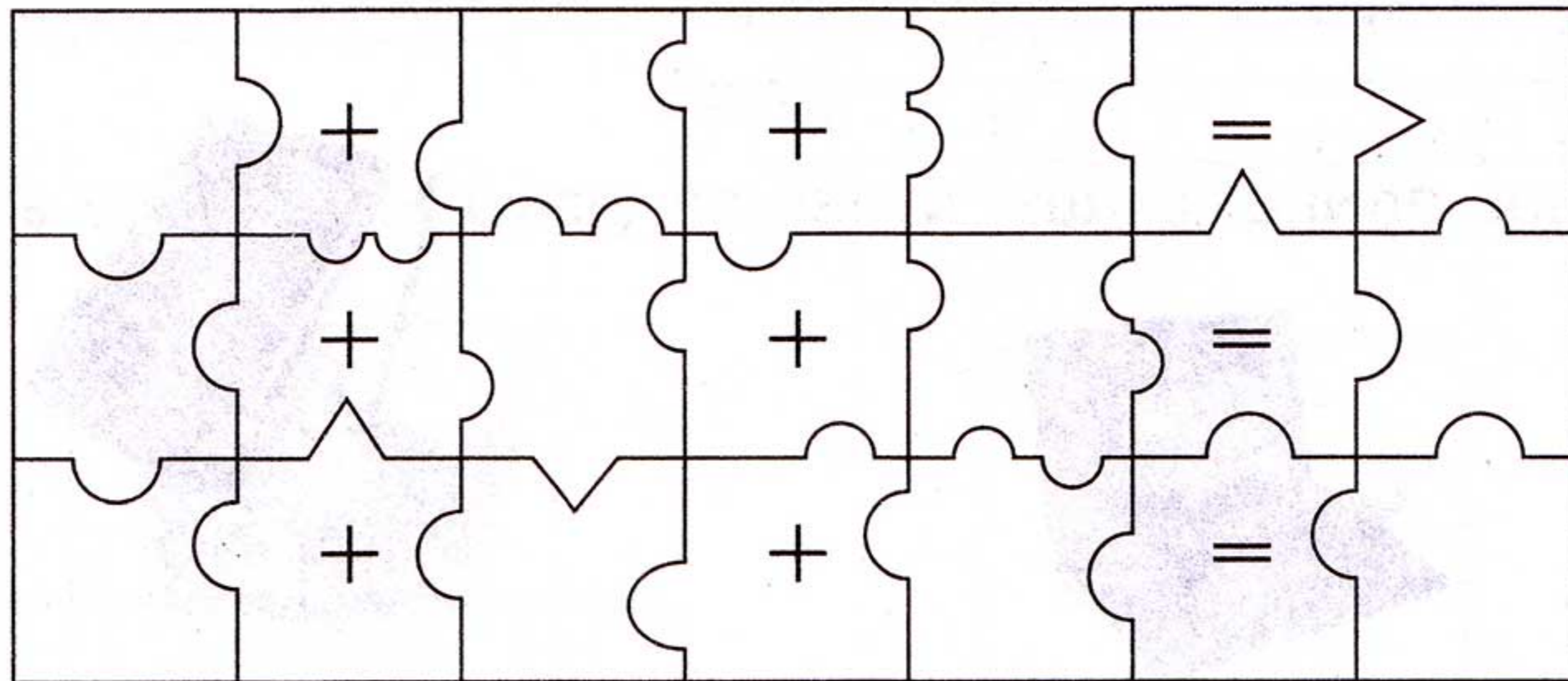
2. Знайди відмінності на малюнках та обведи їх. Склади невеличке оповідання за цими малюнками.



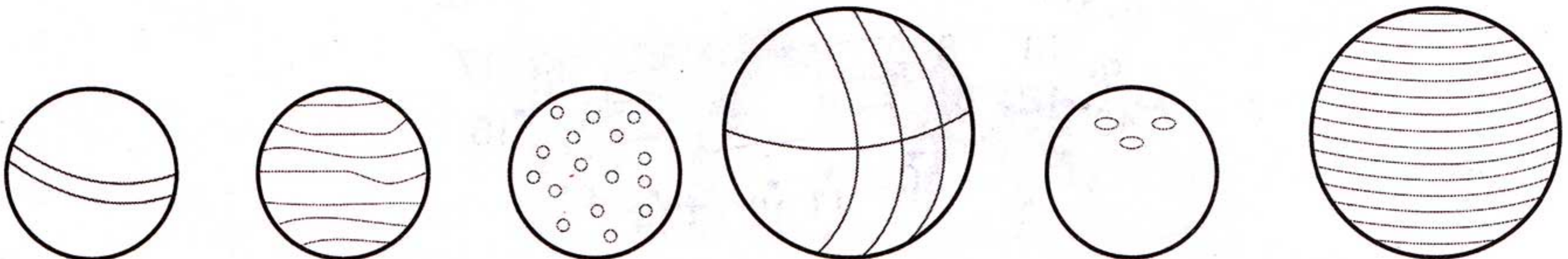
4. За першими літерами назв зображень збери слово.

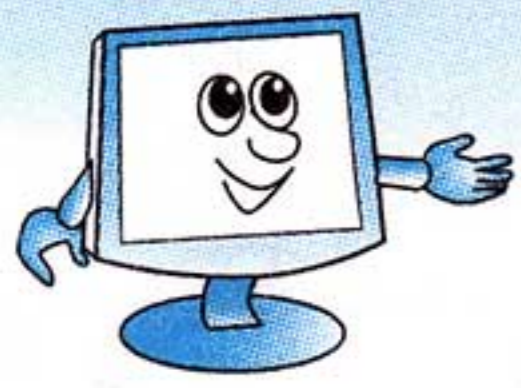


5. Допоможи Елзіку впоратися з головоломкою. Розв'яжи приклади.



6. Розфарбуй маленькі м'ячі так, щоб великий м'яч був між червоним і синім, а жовтий зліва від червоного, але справа від синього.





3. КОМП'ЮТЕРИ БУВАЮТЬ РІЗНІ

1. Підпиши кожен комп'ютер і пригадай його призначення.



Two rows of empty boxes for labeling the desktop computer.



One row of empty boxes for labeling the laptop.



One row of empty boxes for labeling the second laptop.



Two rows of empty boxes for labeling the smartphone.

2. З'єднай точки у порядку зростання чисел. Для чого призначений пристрій, який ти отримав? Запиши його назву.

22
1. 21
2. 20
3. 19
4. 18
5. 17
6. 16
7. 15
8. 14
9. 13
10. 12
11

31 30 29 28 27 26
1.
2. 32 33 34 35
3. 50
4. 49
5. 48
6. 47
7. 46 45 44 43 42
8.
9.

25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15

Відповідь:

One long row of empty boxes for the answer.



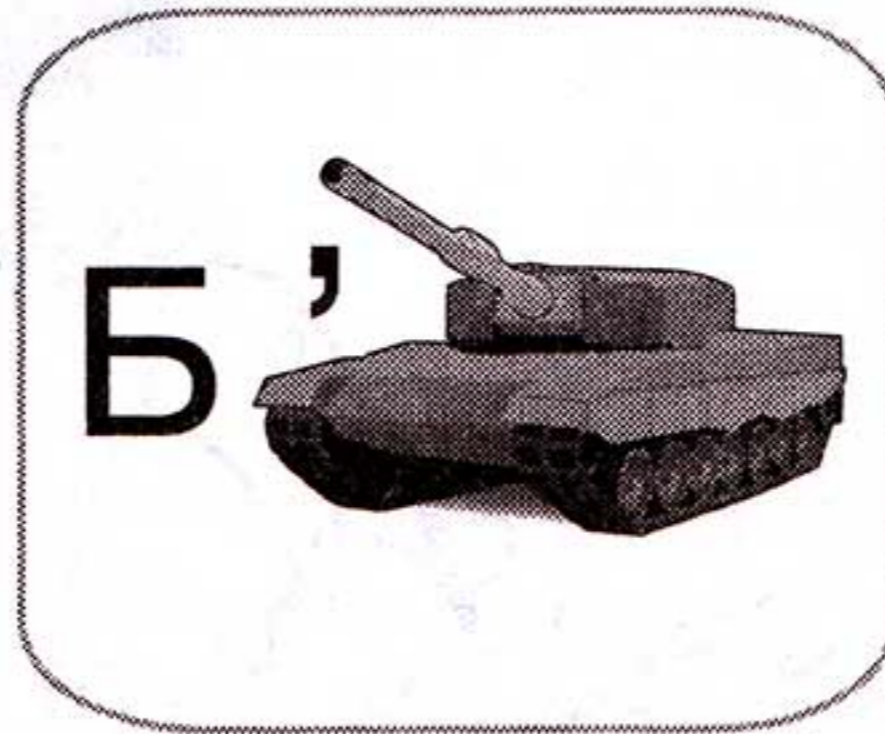
3. Ребус – це особлива загадка, записана за допомогою малюнків, букв та знаків.

Щоб навчитись розгадувати ребуси, слід знати певні правила.

Апострофи перед малюнком означають, скільки букв треба відкинути на початку слова. Апострофи після малюнка вказують, скільки букв треба відкинути в кінці слова. Наприклад,



їжа

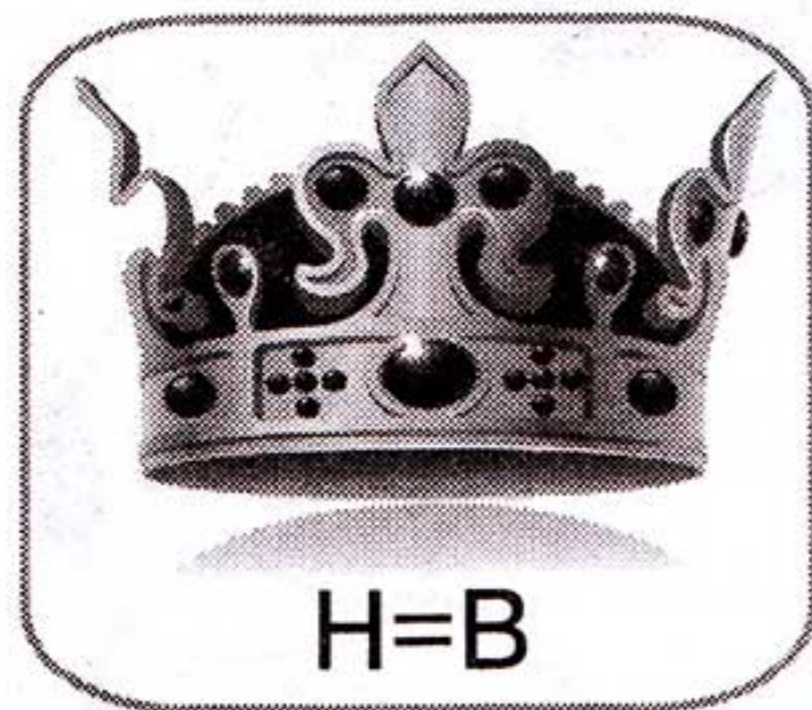


банк

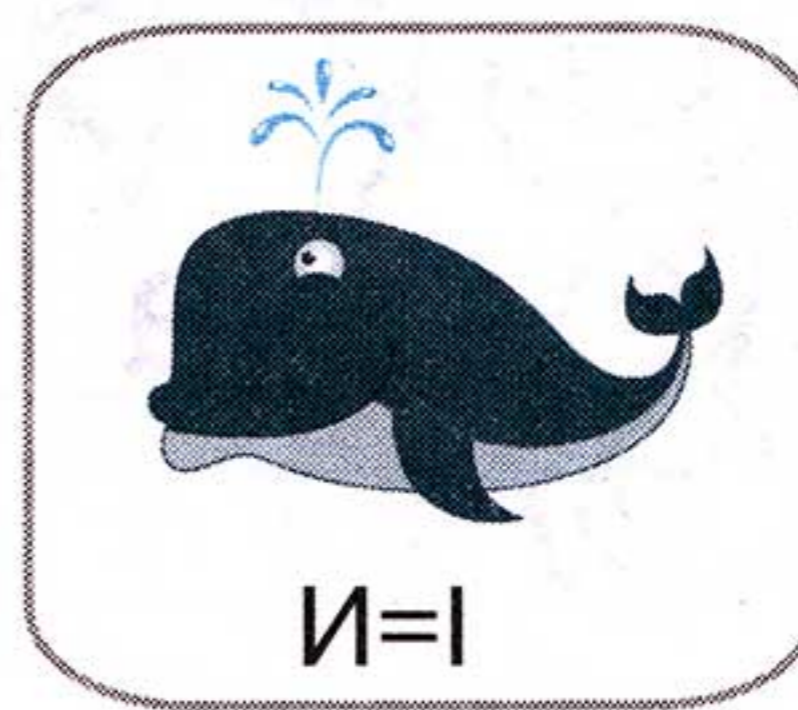


сон

А якщо в слові одну букву замінити іншою, вийде зовсім інше слово!

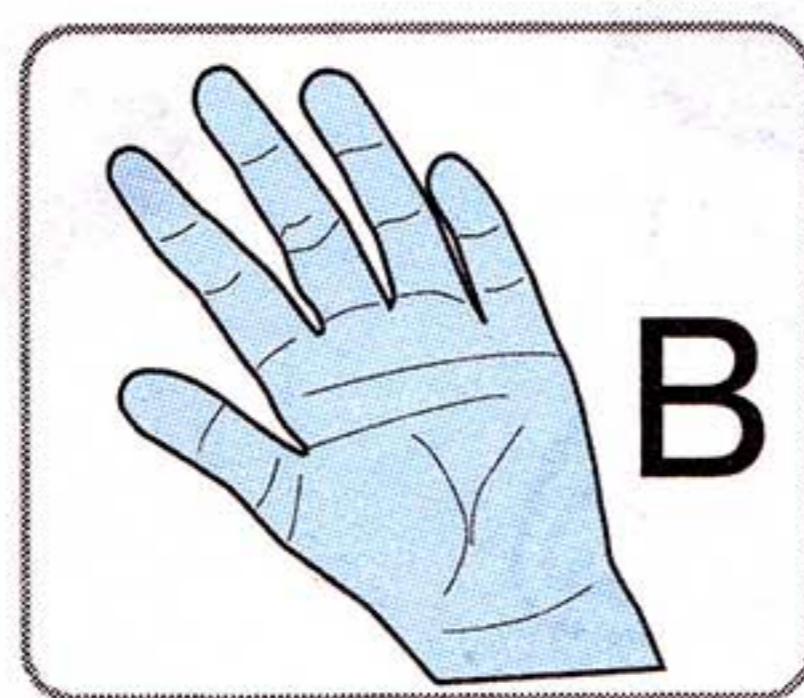


корова

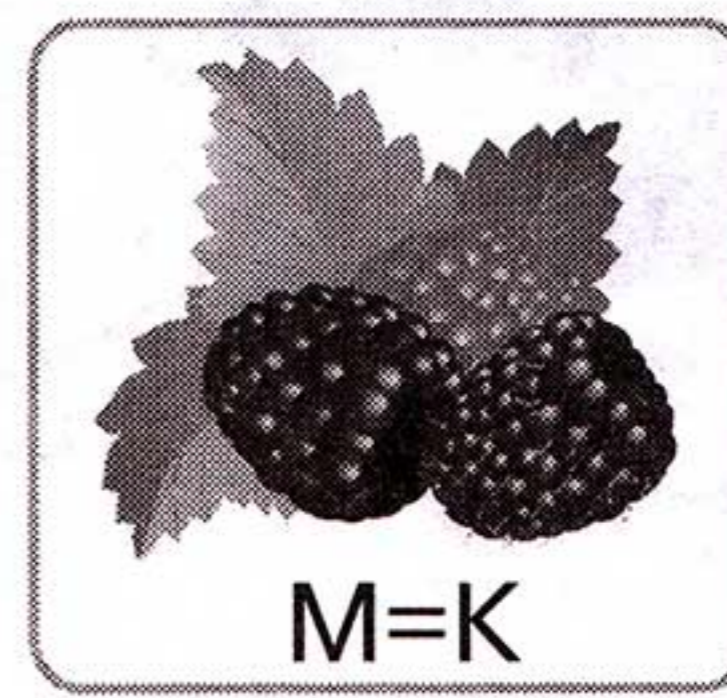


кіт

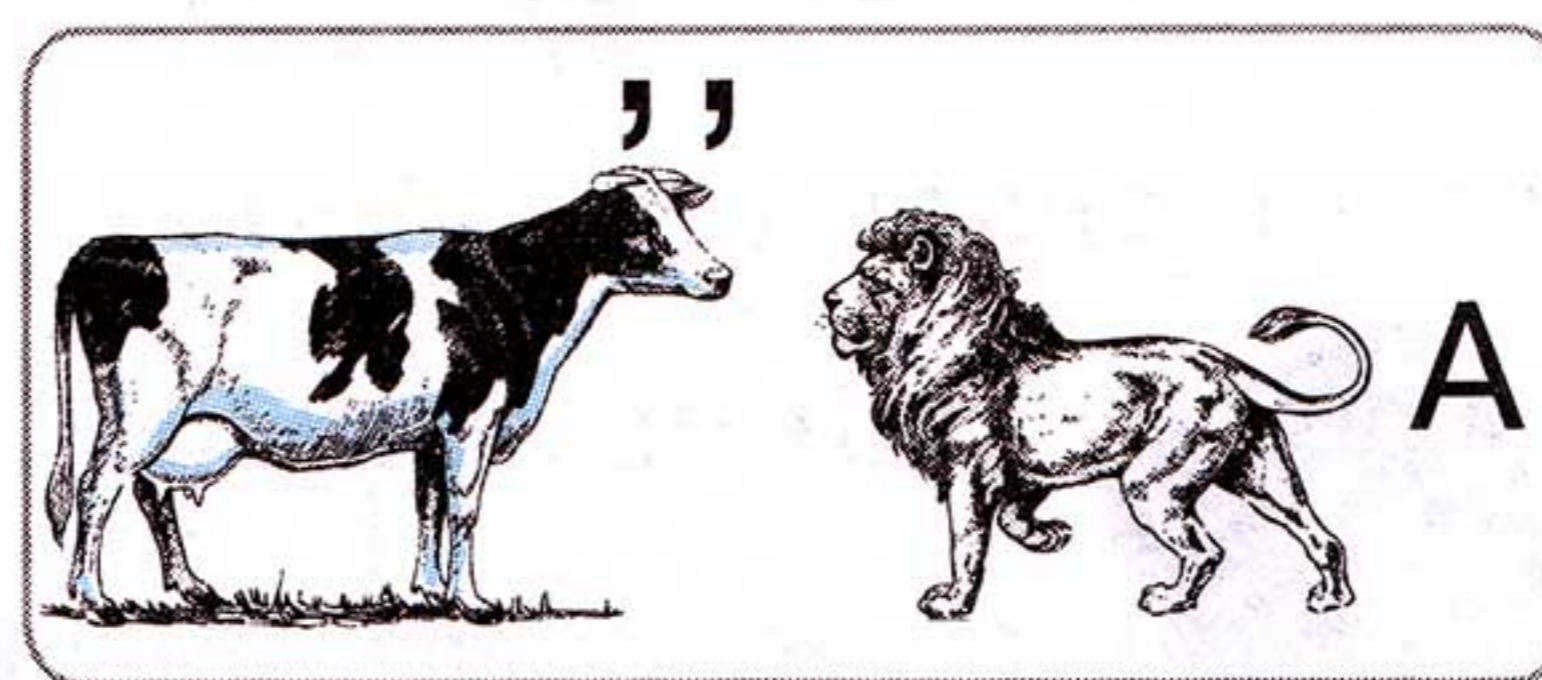
Розгадай ребуси і запиши відповіді.



Відповідь:

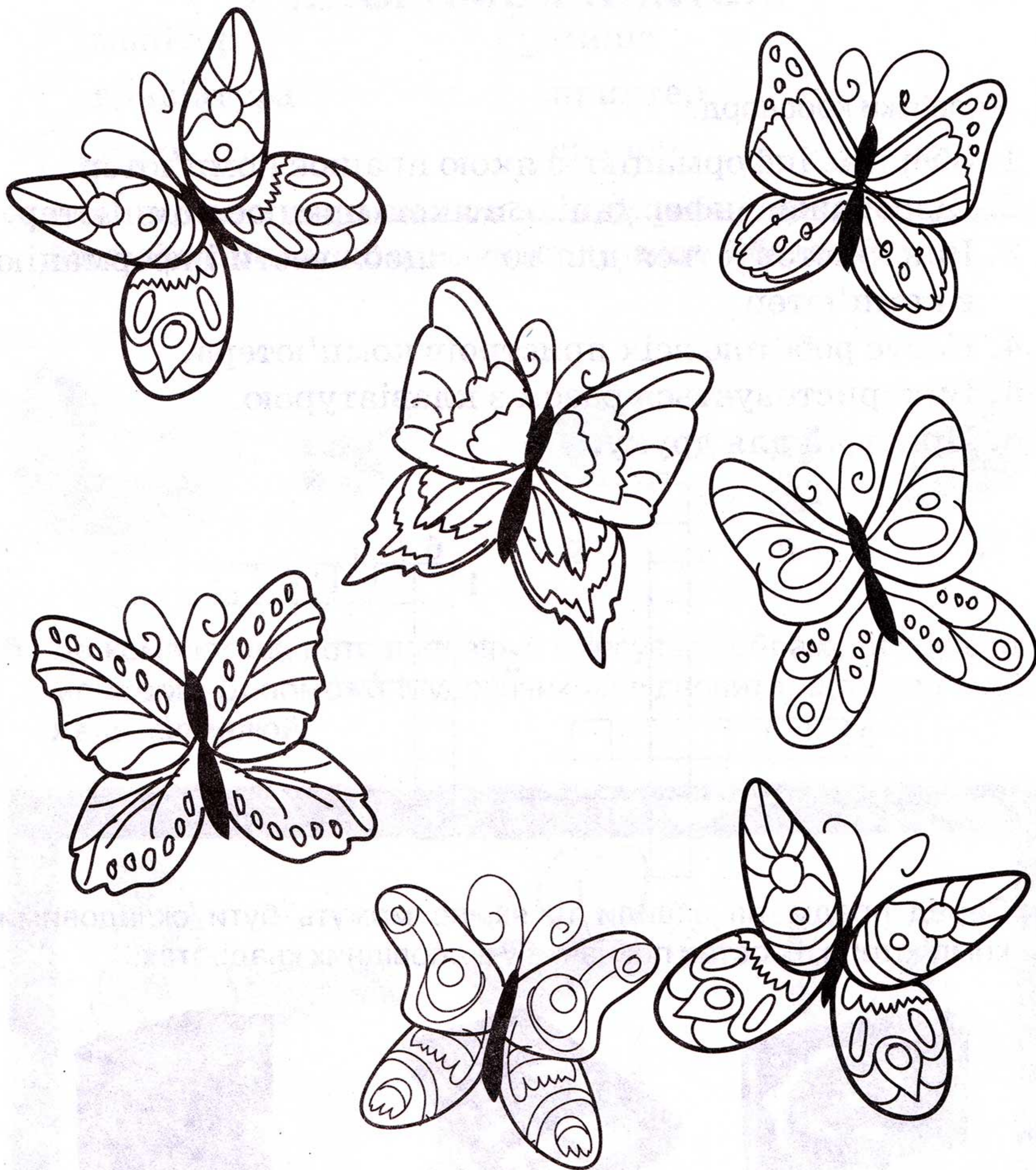


Відповідь:



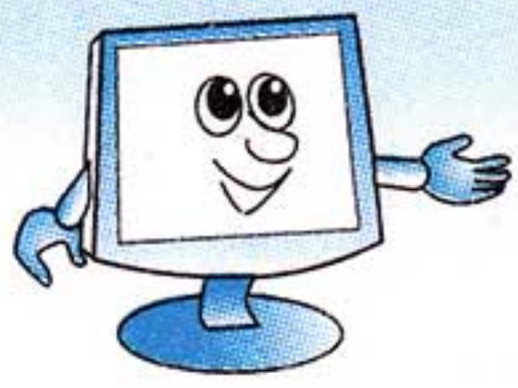
Відповідь:

3. Знайди на малюнку два однакові метелики. Розфарбуй їх.



4. У кожному рядку знайди зайве слово і підкресли його.

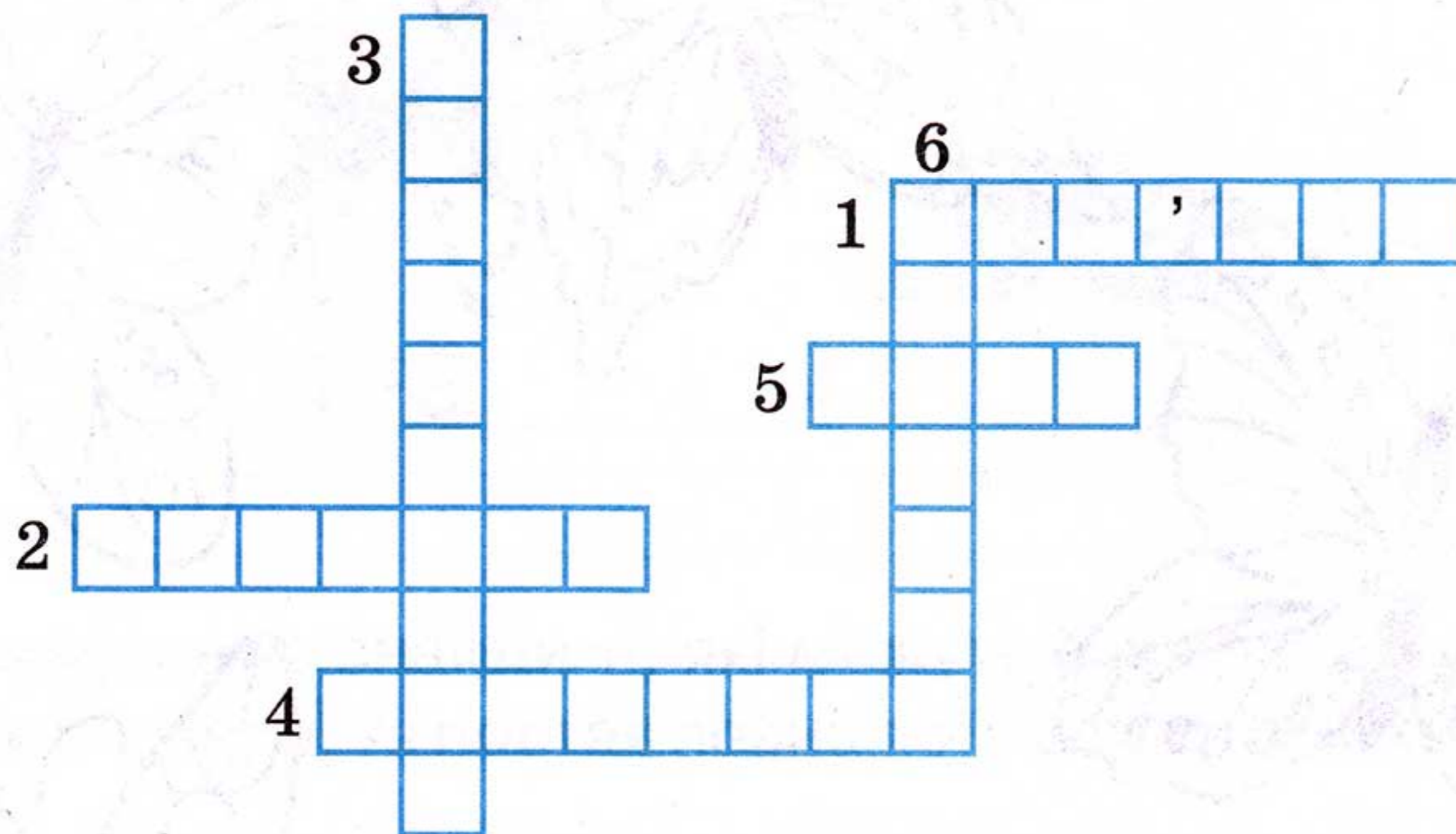
- монітор, клавіатура, фотоапарат, принтер
- білий, чорний, добрий, синій
- калюжа, галявина, струмок, річка
- малина, ожина, полуниця, агрус



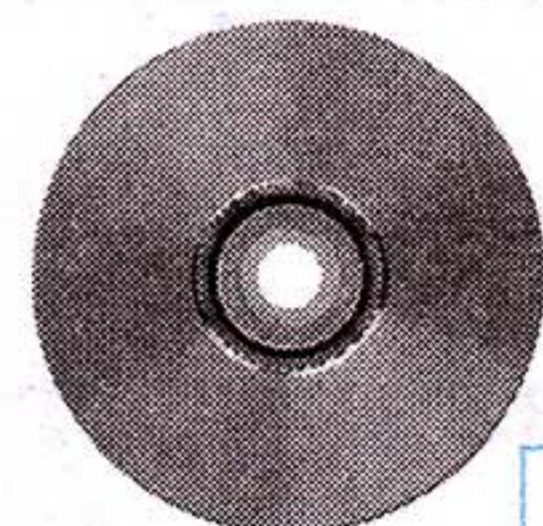
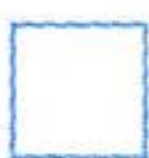
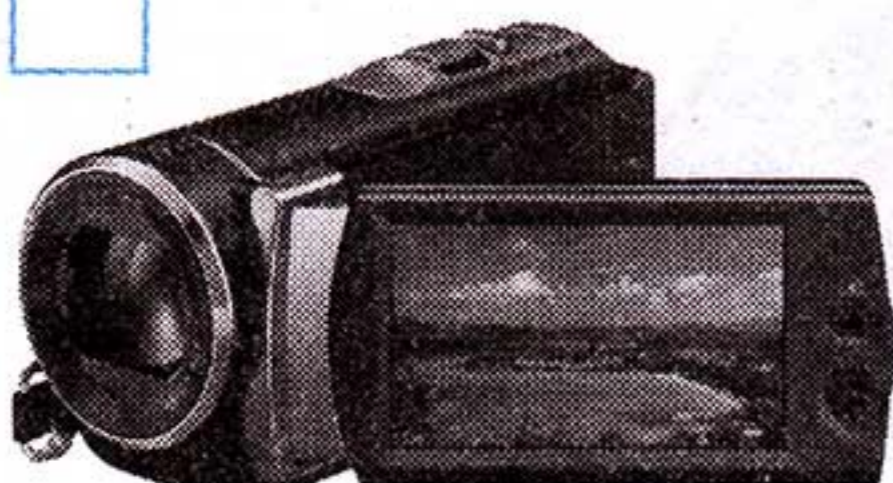
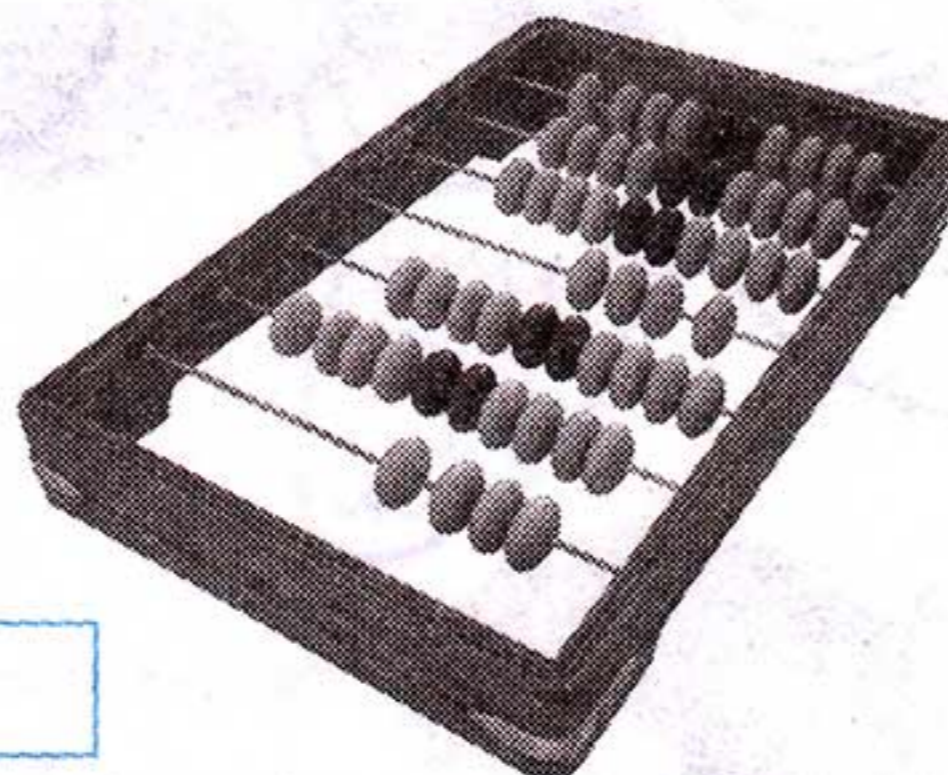
5. ЩЕ ПРО СКЛАДОВІ ЧАСТИНИ КОМП'ЮТЕРА

1. Розв'яжи кросворд.

1. Зберігає інформацію, з якою працює комп'ютер.
2. Відображає інформацію, з якою працює комп'ютер.
3. Використовується для того, щоб ввести інформацію в комп'ютер.
4. Керує роботою всіх пристроїв комп'ютера.
5. Використовується разом з клавіатурою.
6. Пристрій для друку.



2. Серед предметів знайди ті, які не можуть бути складовими комп'ютера, і постав позначки у відповідних квадратах.



3. Познач у квадратиках пристрої введення цифрою 1, а пристрої виведення — цифрою 2.

монітор

миша

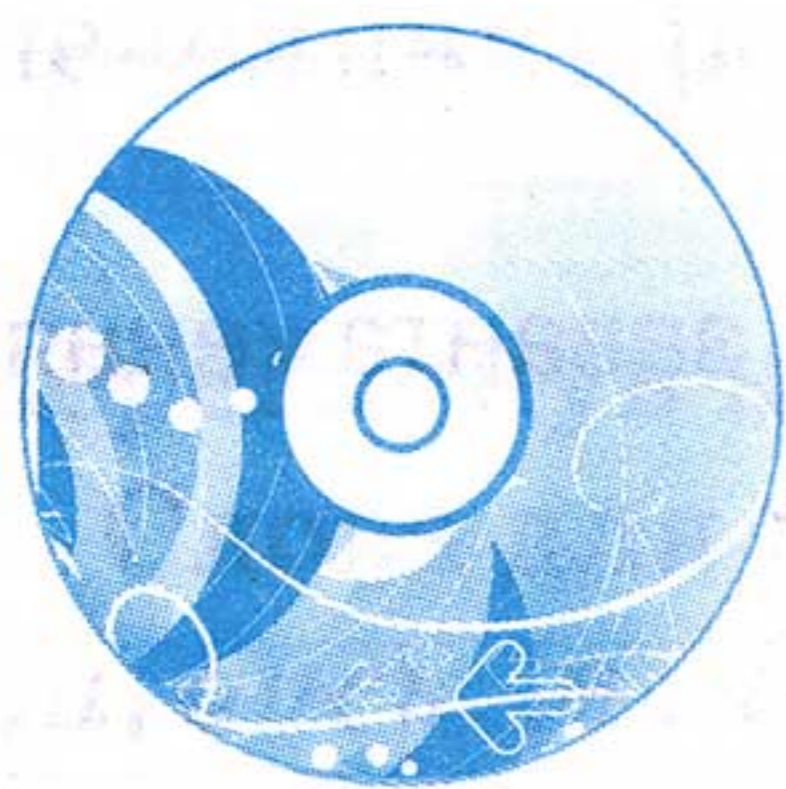
клавіатура

принтер

колонки

сканер

4. Елзик отримав завдання скласти зображення диска. Складаючи його, він помітив, що одна з частин зайва. Обведи її.



1



2

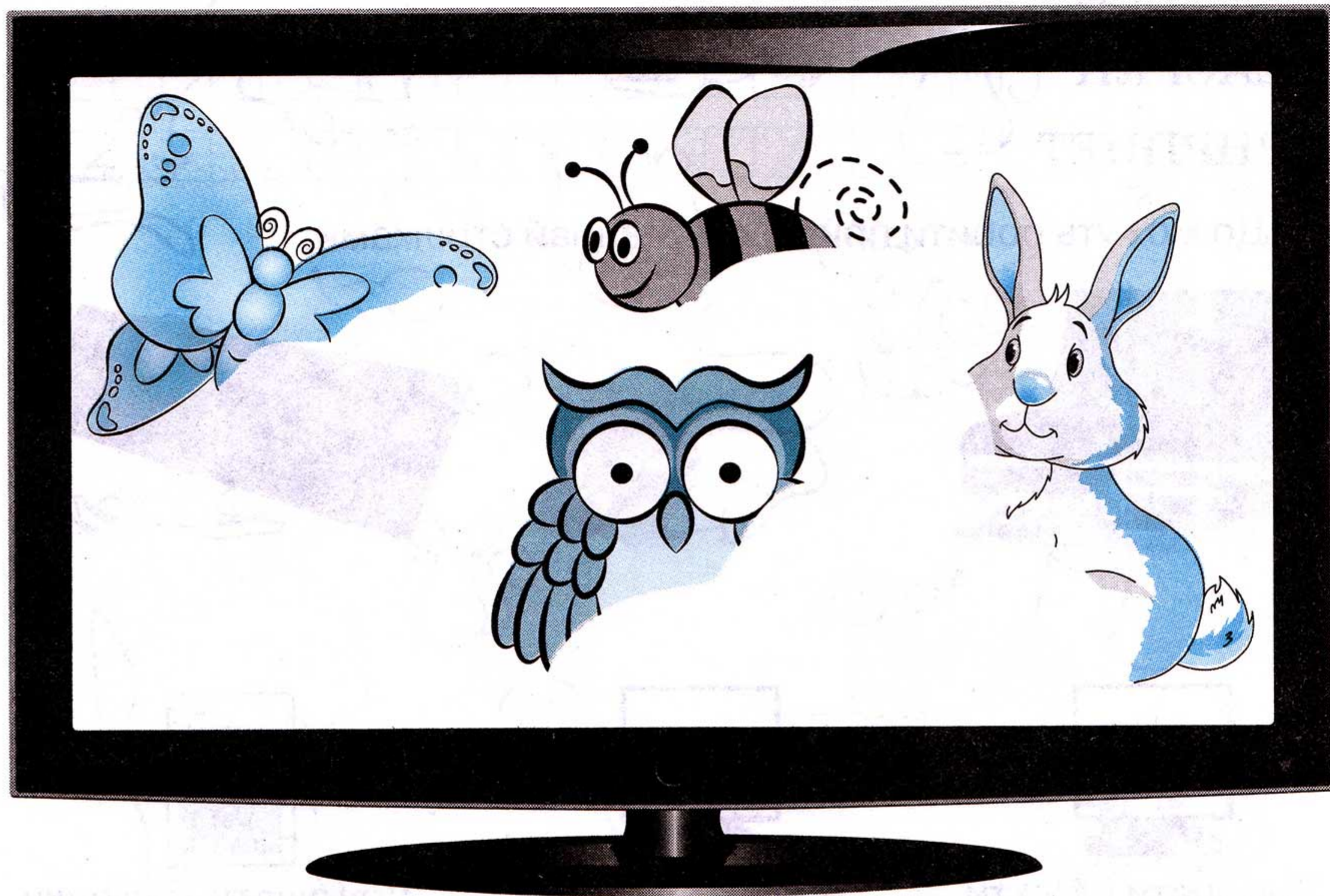


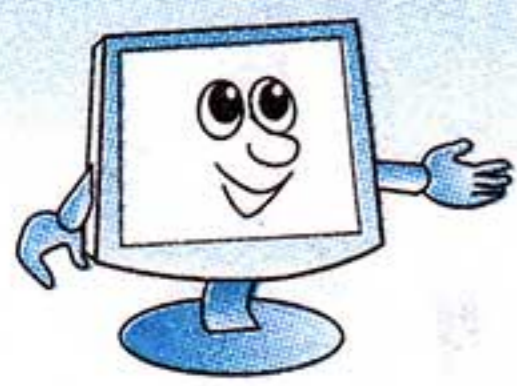
3



4

5. До комп'ютера потрапив вірус і зіпсував зображення на екрані монітора. Допоможи Мудрунчикові відновити, що було зображено. Домалюй.





8. ЯК ПРАВИЛЬНО ВИМКНУТИ КОМП'ЮТЕР

1. Закінчи речення.

Перш ніж вимкнути комп'ютер, заверши роботу всіх програм. Потім

- вибери меню

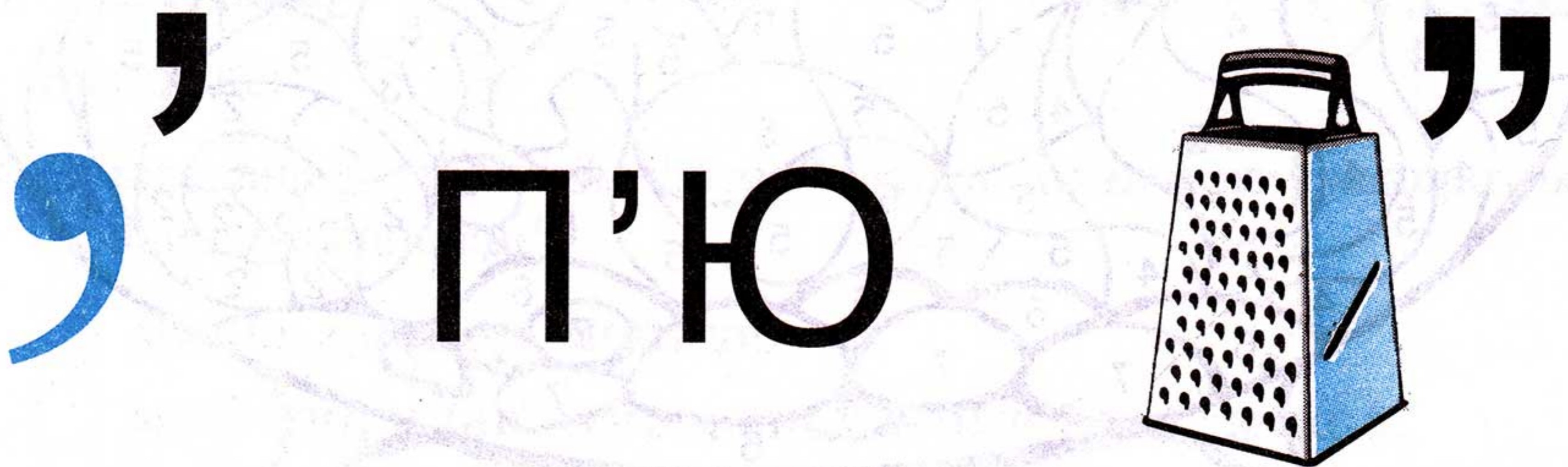
- вибери команду

- у вікні **Завершення роботи Windows** вибери

- вибери кнопку

Дочекайся завершення роботи комп'ютера і вимкни монітор.

2. Розгадай ребуси і запиши відповіді.

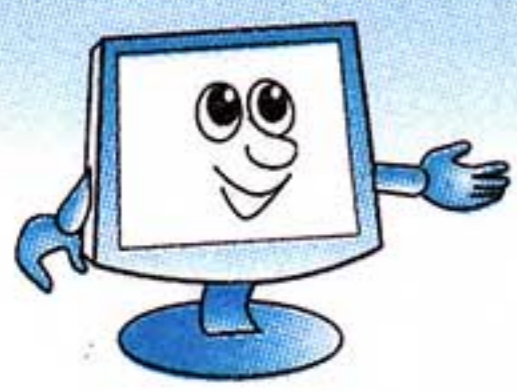


Відповідь:



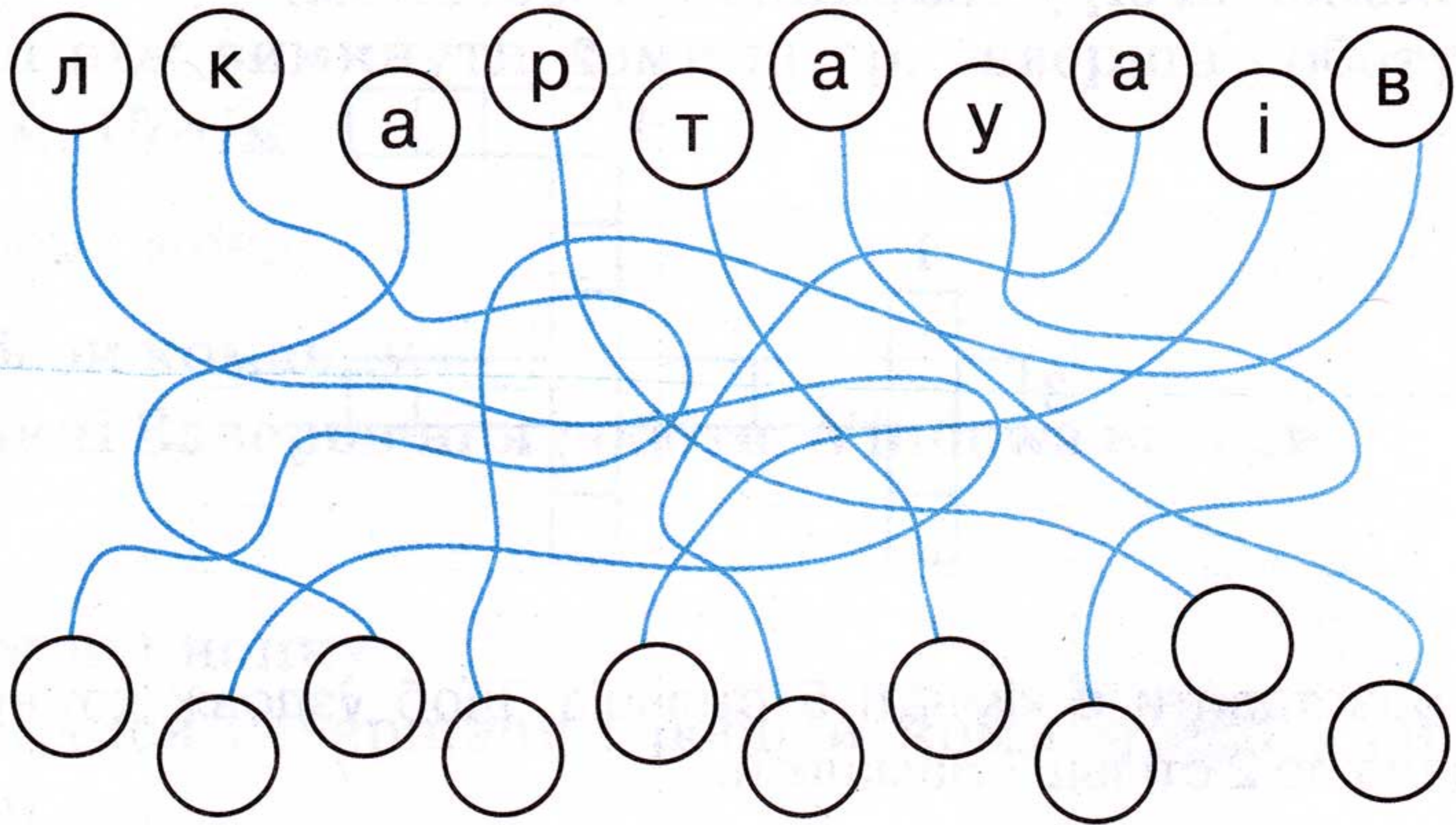
Відповідь:





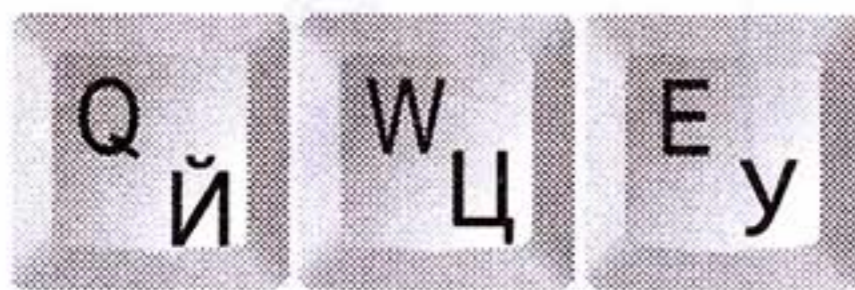
9. ЗНАЙОМТЕСЯ — КЛАВІАТУРА

1. Розшифруй слово.

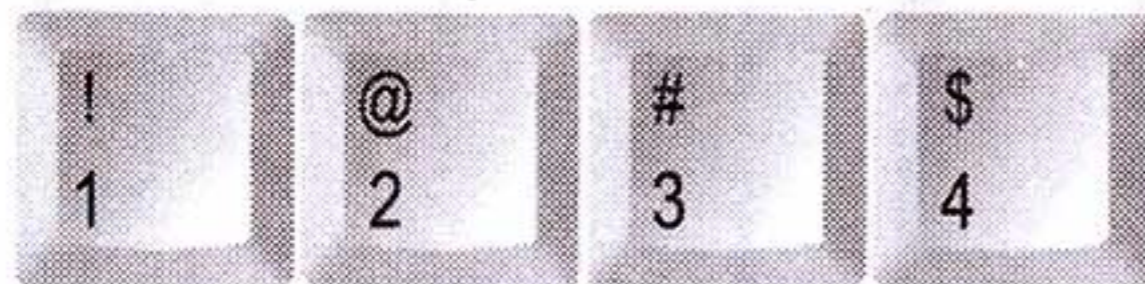


2. Впиши пропущені слова.

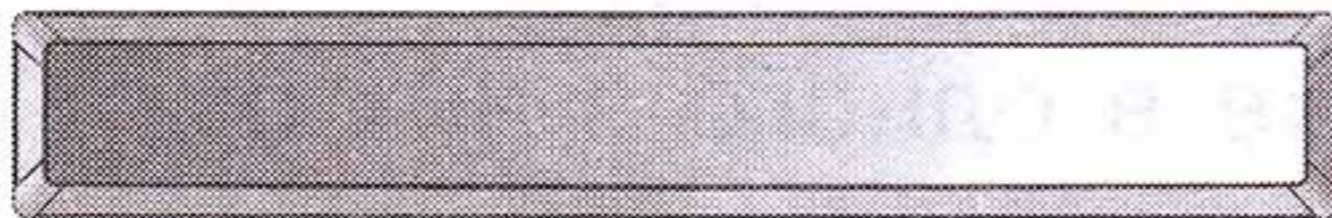
На клавіатурі є:



клавіші



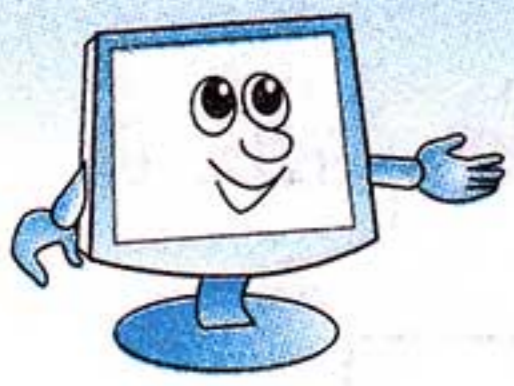
клавіші



клавіша

3. Обведи клавіші з цифрами зеленим олівцем, з буквами — жовтим, зі стрілками — червоним, клавішу пропуск — синім.



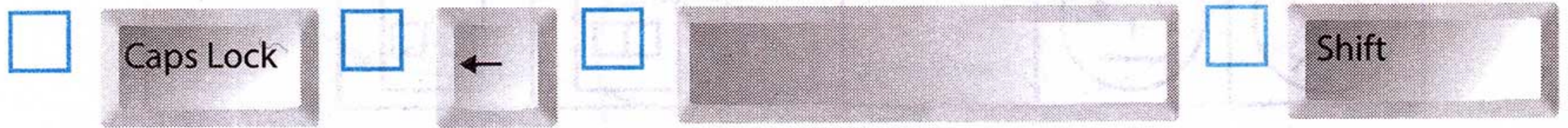


10. ВИВЧАЄМО КЛАВІАТУРУ

1. Пригадай і поясни, для чого використовують клавішу **Shift**.
Запиши.

Відповідь:

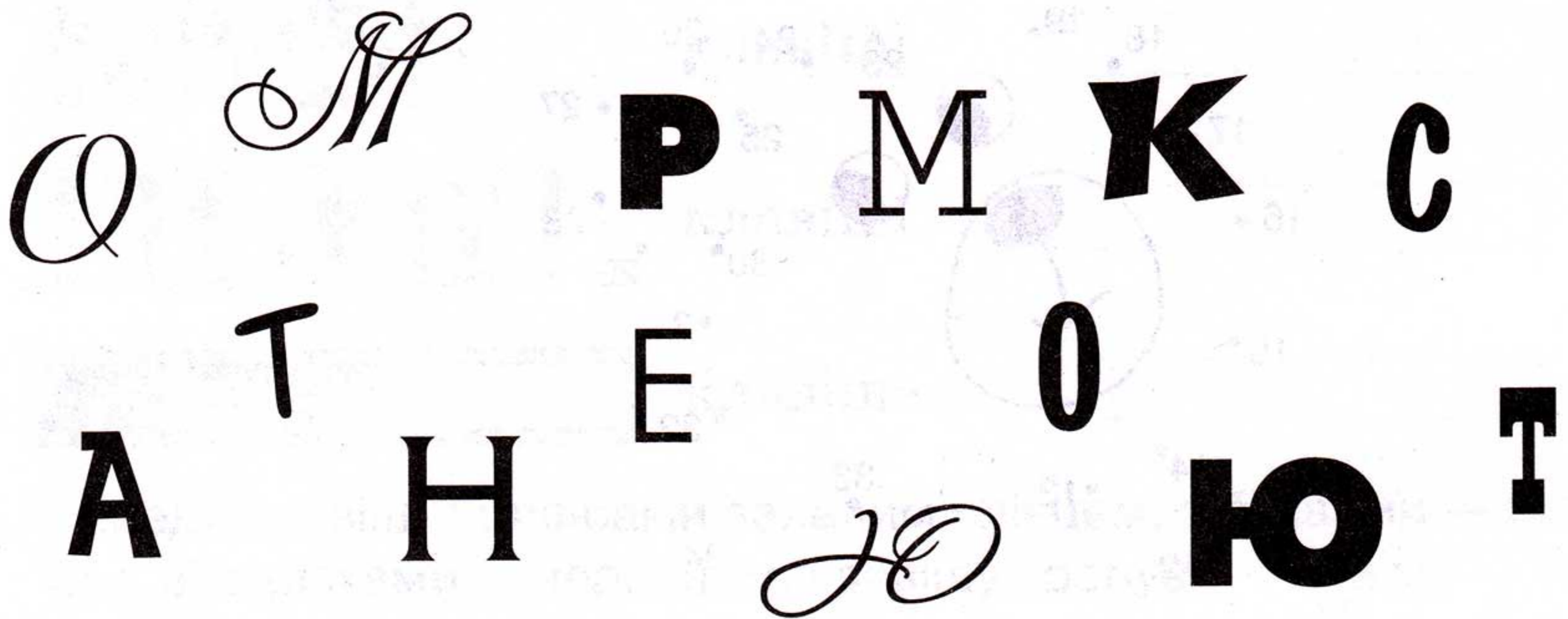
2. Тобі потрібно зробити проміжок між словами. Яку клавішу ти використаєш? Постав позначку у відповідному квадратику.



3. Тобі потрібно надрукувати велику літеру. Яку клавішу ти використаєш? Постав позначку у відповідному квадратику.



4. Викресли букви, що повторюються, і ти отримаєш назву складової частини комп'ютера.



Відповідь:

5. Віднови ланцюжок чисел.



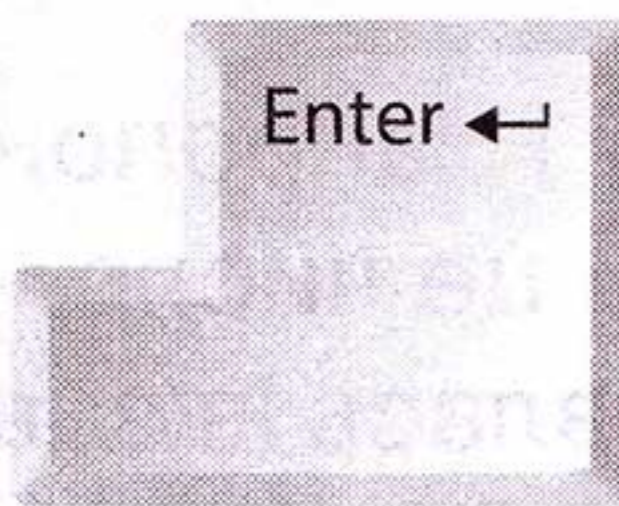


11. ПРОДОВЖУЄМО ВИВЧАТИ КЛАВІАТУРУ

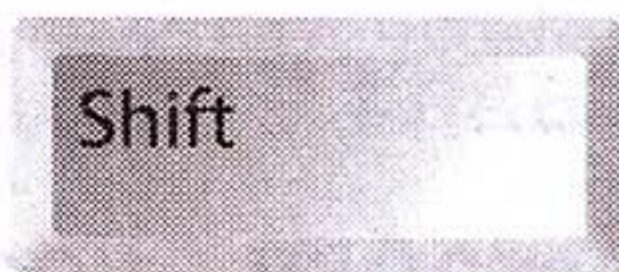
1. Пригадай призначення клавіш **Enter**, **Esc**, **Shift**. Обведи клавішу **Enter** зеленим олівцем, **Esc** — червоним, **Shift** — синім.



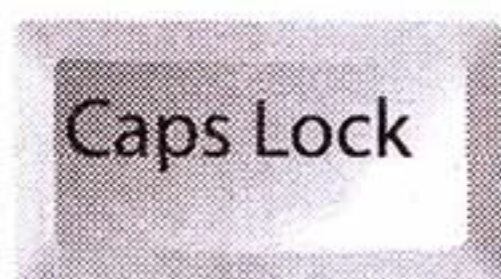
2. З'єднай зображення клавіш та їх призначення.



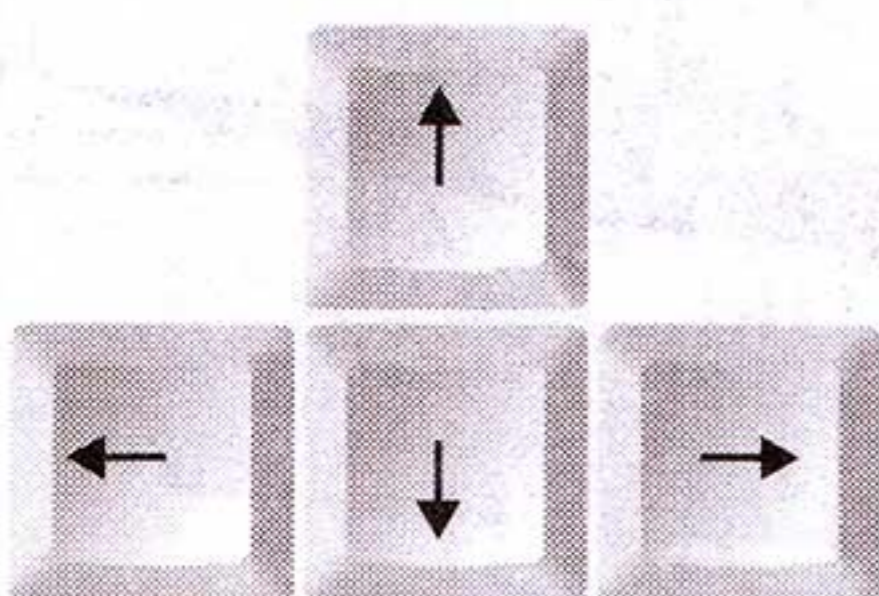
введення однієї великої літери



переміщення курсора



завершення введення

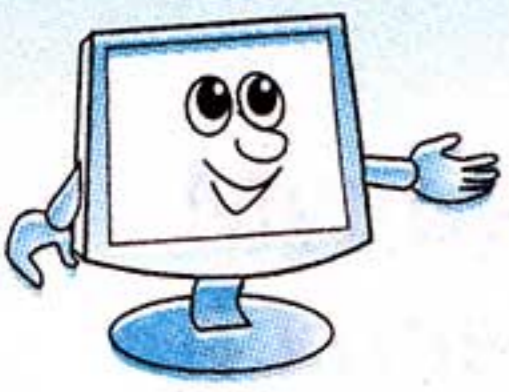


скасувати або призупинити
виконання команди



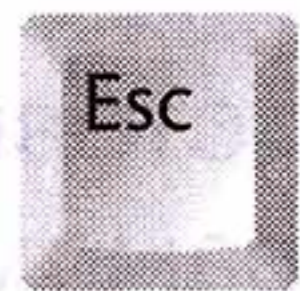
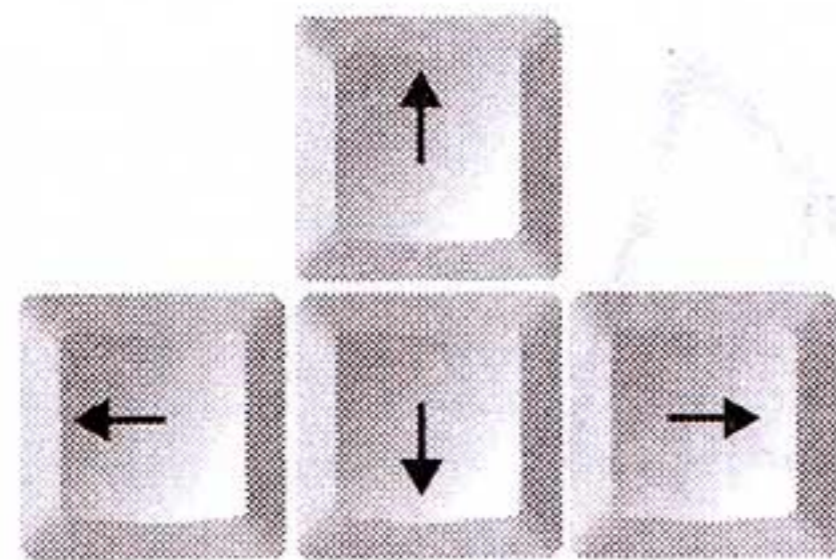
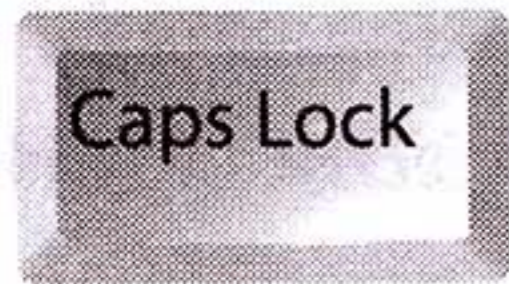
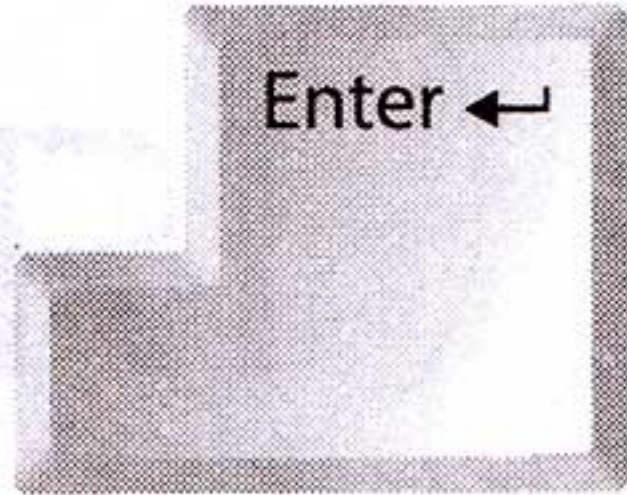
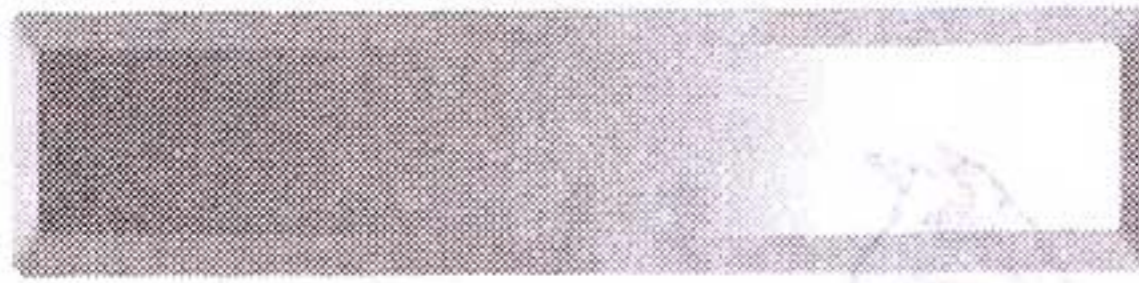
введення великих літер





12. ЩЕ ПРО КЛАВІАТУРУ

1. Запиши призначення таких клавiш:



2. Деякі з клавiш загубилися на клавiатурі. Підпиши їх.

| | | | | | | | | | | | | | |
|-------|-----|-----|-------|-----|-------|-------|-------|-------|-----|-----|-------|-------|--|
| | F1 | F2 | F3 | F4 | F5 | F6 | F7 | F8 | F9 | F10 | F11 | F12 | |
| ~ ` | ! 1 | @ 2 | # № 3 | % 5 | ^ : 6 | & ? 7 | (9 |) 0 | - = | / \ | ← | | |
| Tab ↵ | Q Й | W Ц | E у | R К | T Е | Y Н | U Г | I Ш | O Щ | P З | { [X | }] Ї | |
| | A Ф | S Ї | D В | F А | Н Р | J О | K Л | L Д | : Ж | " € | ' Э | | |
| | Z Я | X Ч | C С | V М | B И | N Т | < , Б | > . Ю | ? / | | | | |
| Ctrl | | Alt | | | | | | | Alt | | | Ctrl | |

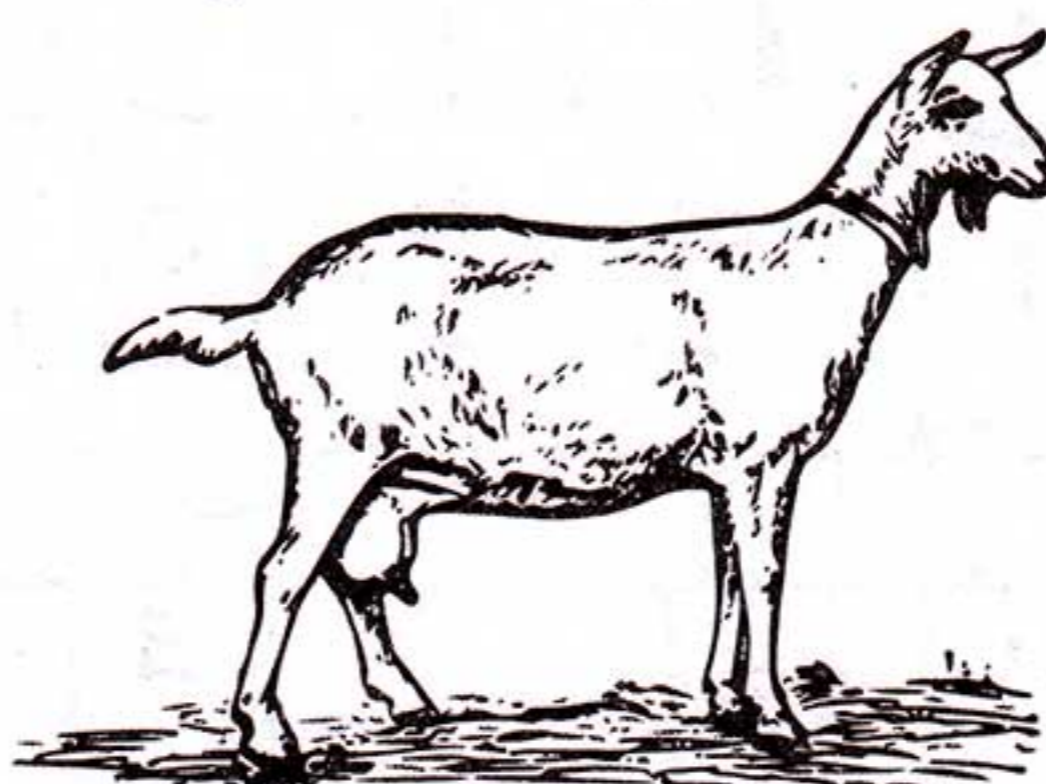




13. ПРО ДІВЧИНКУ ГАННУСЮ ТА ІНФОРМАЦІЮ

1. Відгадай ребус і запиши відповідь.

ІН



ІЯ

Відповідь:

2. Запиши, яку інформацію ти отримуєш, дивлячись на такі сигнали світлофора.

Зелений

Жовтий

Червоний

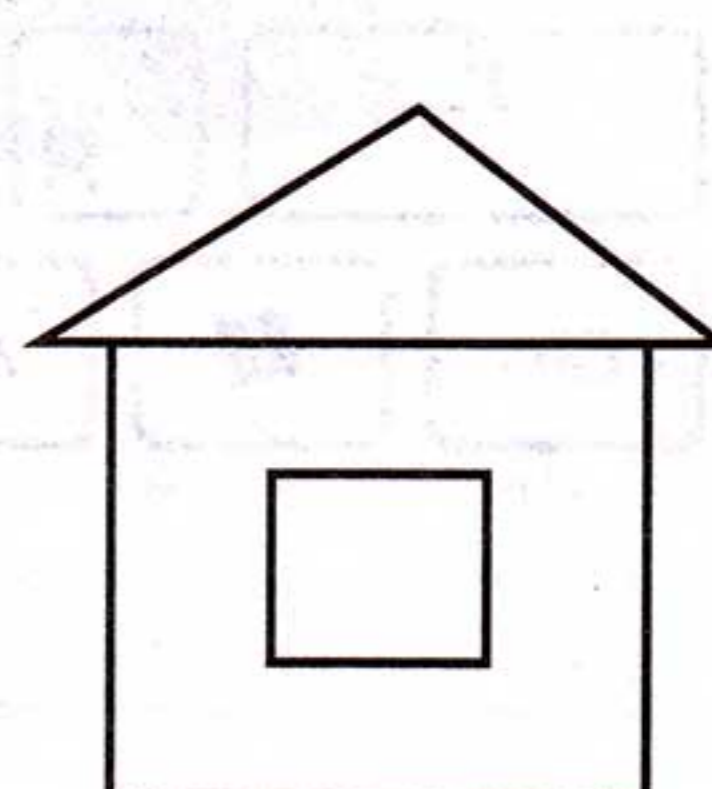
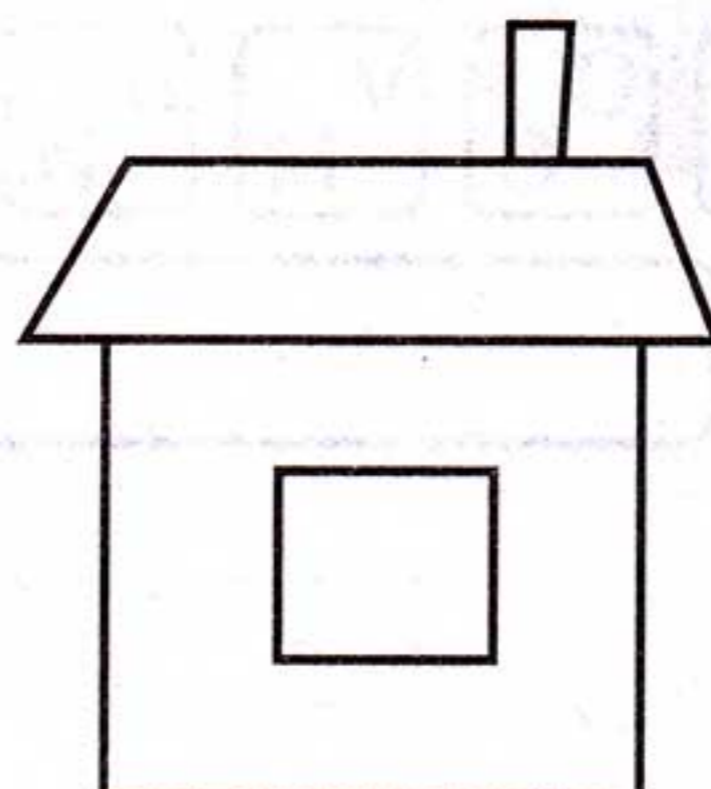
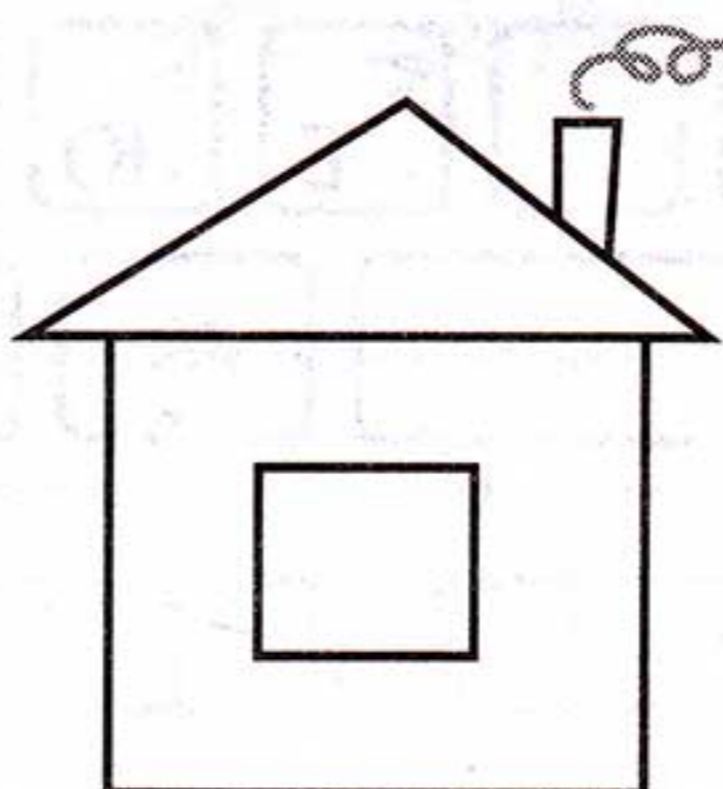
3. «Магічним» називають квадрат, у якого сума чисел у стовпчиках, рядочках і діагоналях дорівнює одному й тому самому числу. Заповни магічні квадрати.

| | | |
|---|---|---|
| 4 | | |
| | 5 | 1 |
| | | 6 |

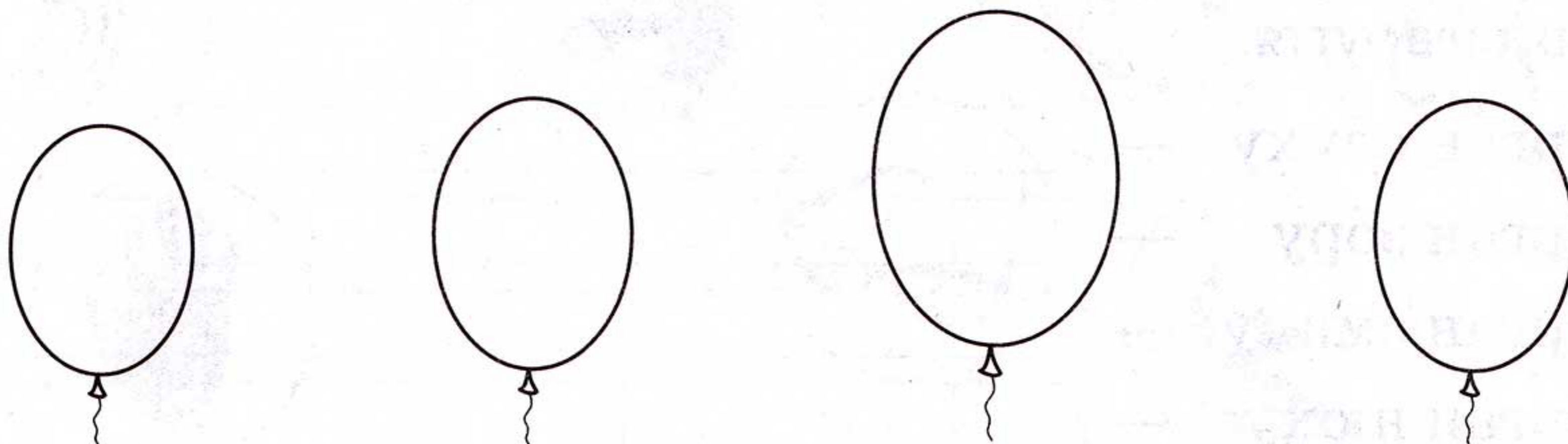
| | | |
|---|---|---|
| | | 2 |
| 3 | 5 | 7 |
| | | |

| | | |
|--|---|---|
| | 7 | 6 |
| | 5 | |
| | | 8 |

4. Який з будиночків зайвий? Зафарбуй його. Поясни свою відповідь. Чи може бути кілька відповідей?

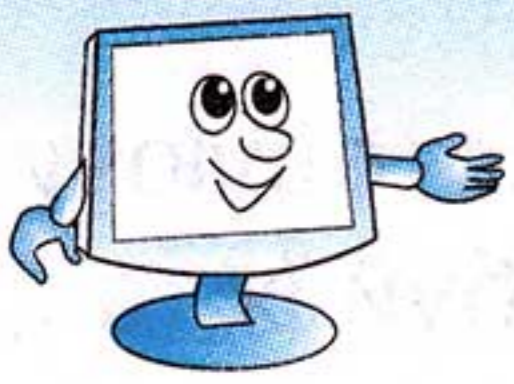


5. Мудрунчику подарували 4 повітряні кульки. Використовуючи 4 кольори: зелений, жовтий, червоний, синій, розфарбуй їх так, щоб велика кулька була між жовтою і синьою, а жовта — поруч з червоною.



6. Розфарбуй малюнок: 1 — червоним, 2 — оранжевим, 3 — жовтим, 4 — зеленим, 5 — синім, 6 — рожевим, 7 — фіолетовим кольором. Що заховав художник?





14. ЯК ЛЮДИНА СПРИЙМАЄ ПОВІДОМЛЕННЯ

1. Запиши, які повідомлення людина отримує за допомогою цих органів чуття.

Орган слуху —

Орган зору —

Орган смаку —

Орган нюху —

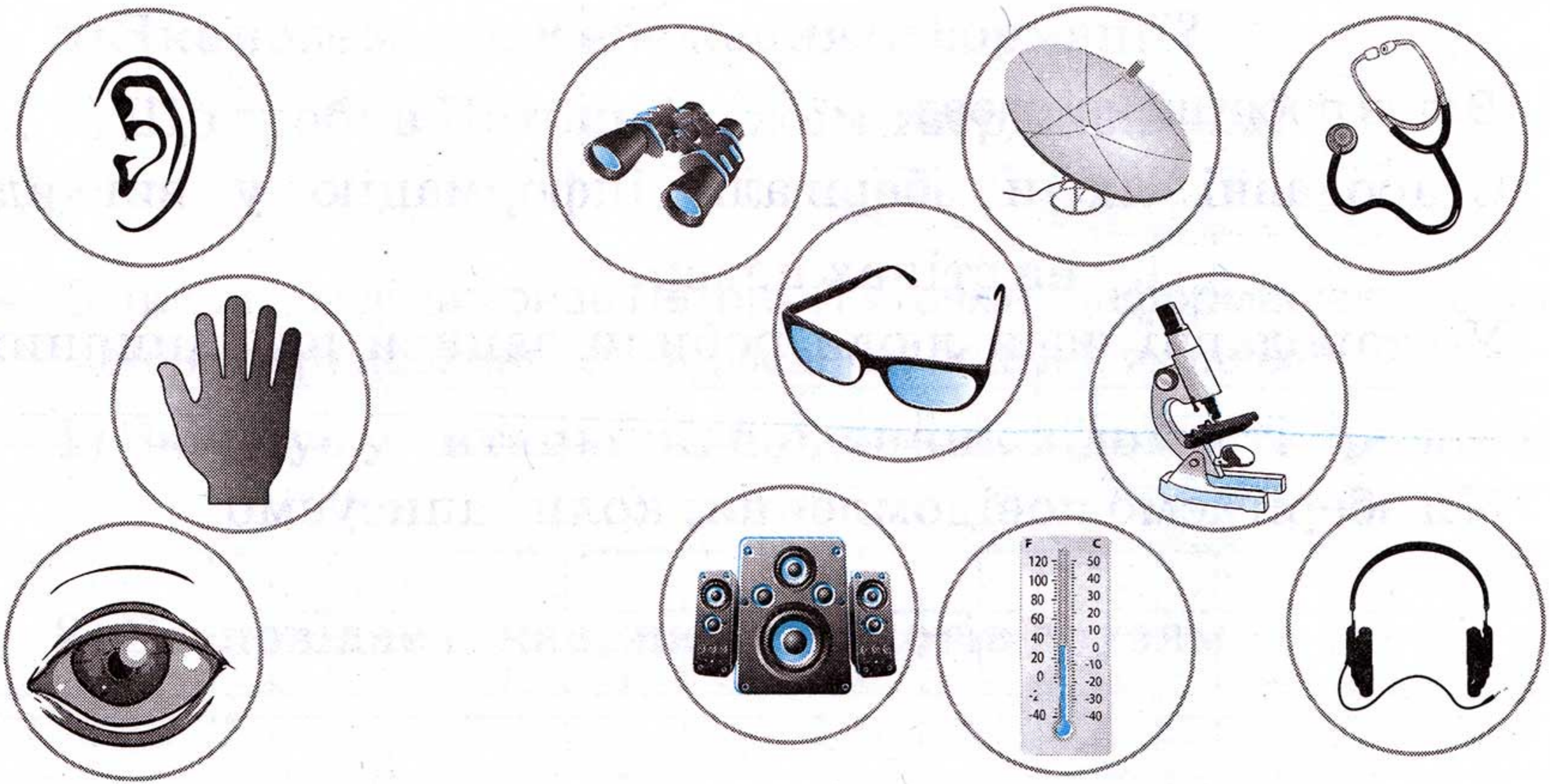
Орган дотику —

2. Яку інформацію ти можеш отримати про предмети та явища, зображені в таблиці, за допомогою органів зору і слуху? Занотуй свої відповіді.

| Предмети та явища | Інформація | |
|---|--|---|
| |  |  |
|  | Велике, зелене | Шелест листя |
|  | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|  | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|  | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|  | <input type="text"/> | <input type="text"/> |



3. З'єднай лініями малюнки органів чуття та пристрої, що відносяться до кожного з них.



4. Розглянь малюнки та запиши відповіді.

На якій ялинці найбільше прикрас?

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

На якій ялинці найменше прикрас?

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

На якій ялинці є дві однакові прикраси?

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

На яких ялинках однакова кількість іграшок?

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|



1



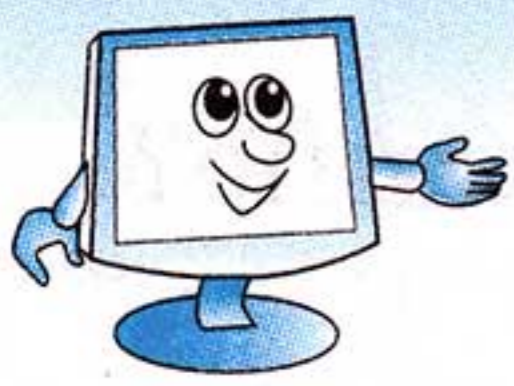
2



3



4



16. ІНФОРМАЦІЙНІ ПРОЦЕСИ І КОМП'ЮТЕРИ

1. Заповни таблицю.



| Пристрої для введення інформації | Пристрої для виведення інформації | Пристрої для введення і виведення інформації | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-----------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

2. Встановіть відповідність між інформаційними процесами і пристроями комп'ютера.

- | | |
|----------------------------|-------------|
| 1. Зберігання повідомлень | А. Модем |
| 2. Передавання повідомлень | Б. Процесор |
| 3. Опрацювання повідомлень | В. Пам'ять |

3. Запиши сучасні пристрої, які використовуються для вказаних інформаційних процесів.

| Інформаційні процеси | Сучасні пристрої | | | | | | | | | | |
|-------------------------|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Зберігання повідомлень | <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| Передавання повідомлень | <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| Опрацювання повідомлень | <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |



4. Добери пару до кожного з предметів. З'єднай пари.

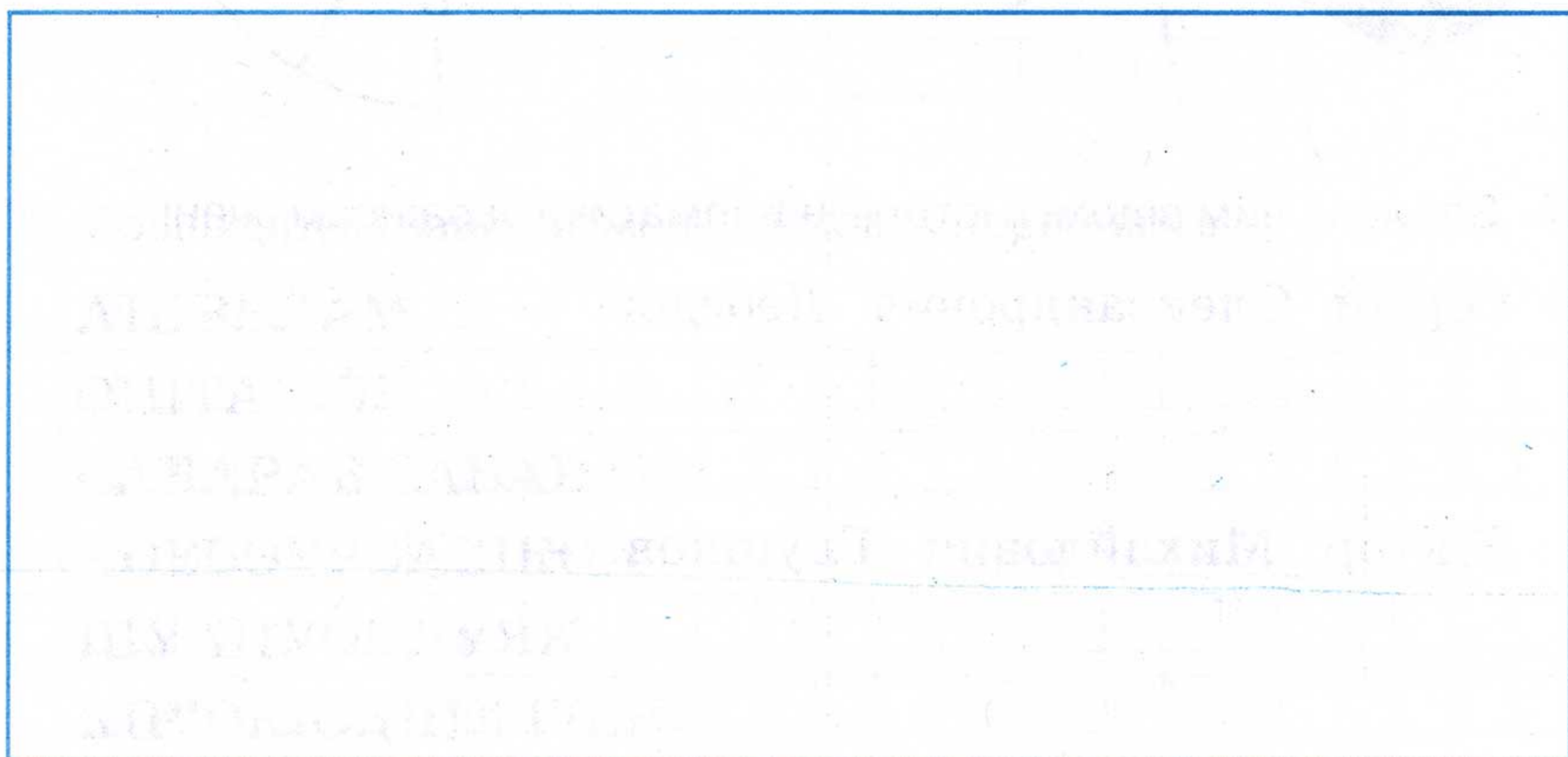


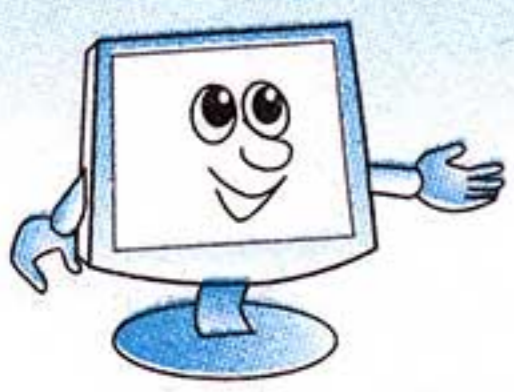
5. Знайди закономірність і продовж ряд чисел:

25; 24; 22; 21; 19;

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

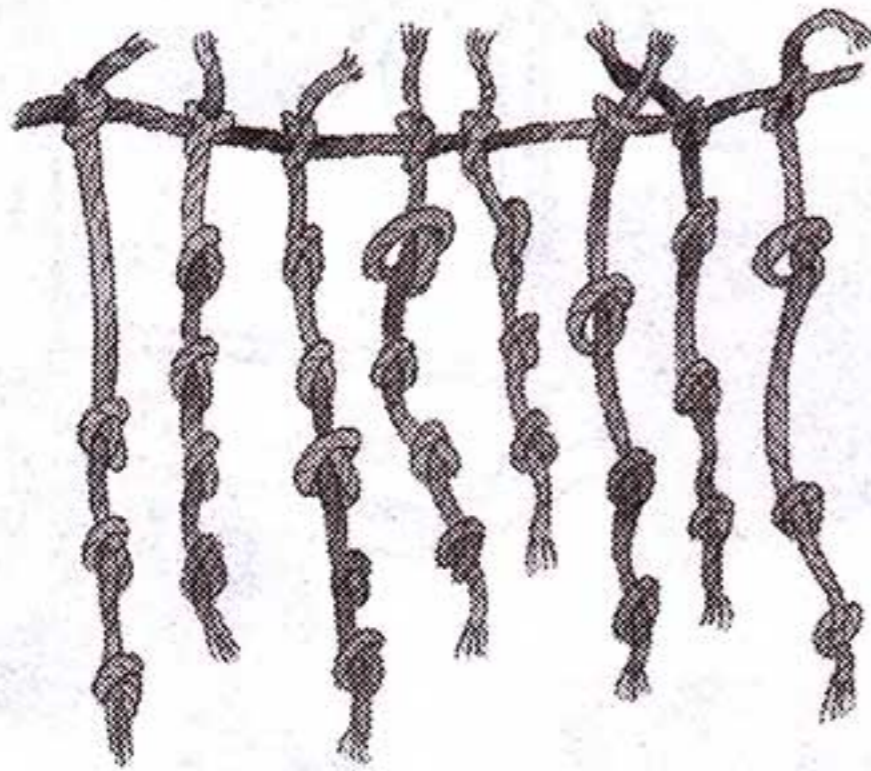
6. Пофантазуй і намалюй комп'ютер майбутнього.



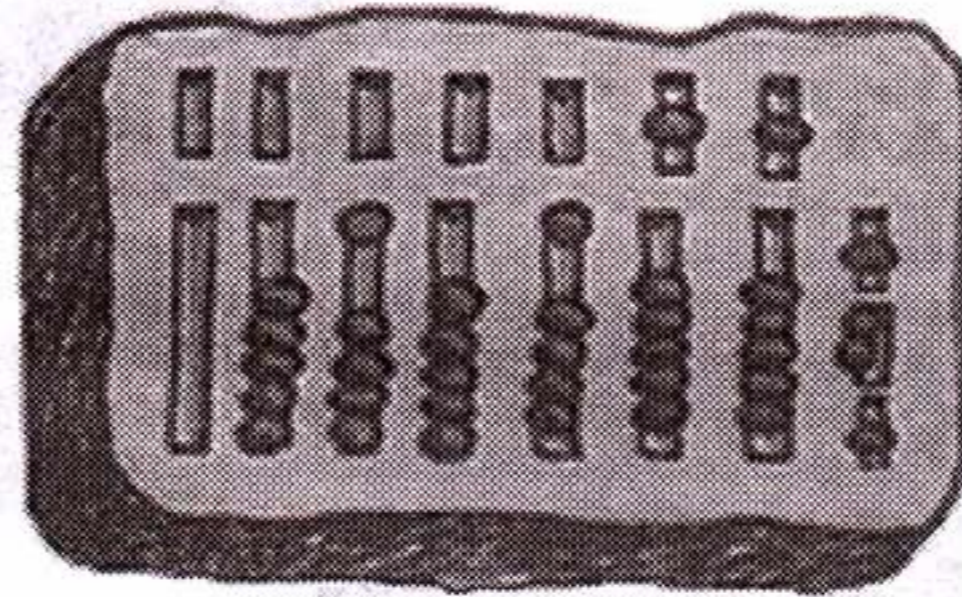


17. З ЧОГО ВСЕ ПОЧИНАЛОСЯ

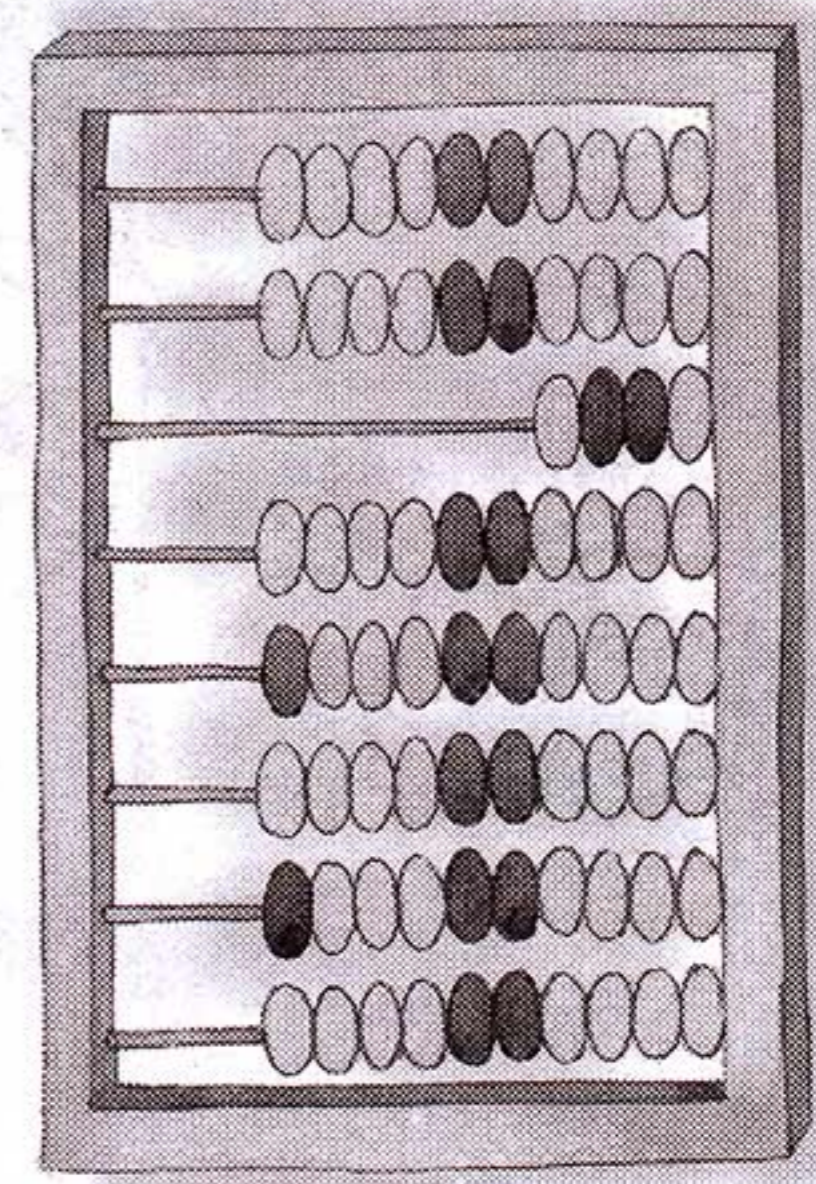
1. Підпиши назви старовинних пристроїв для обчислення.



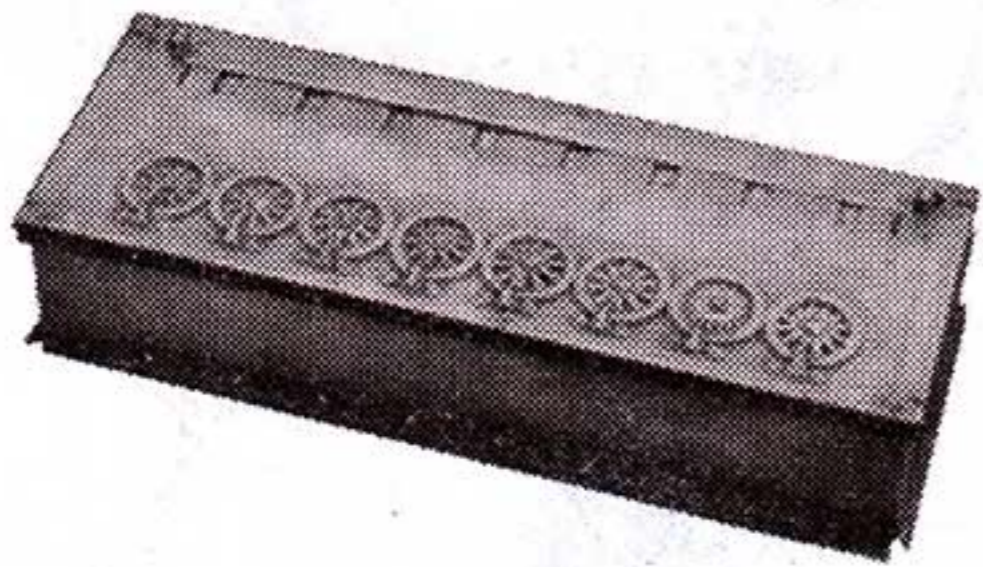
Two rows of 10 empty boxes for labeling the rope knot abacus.



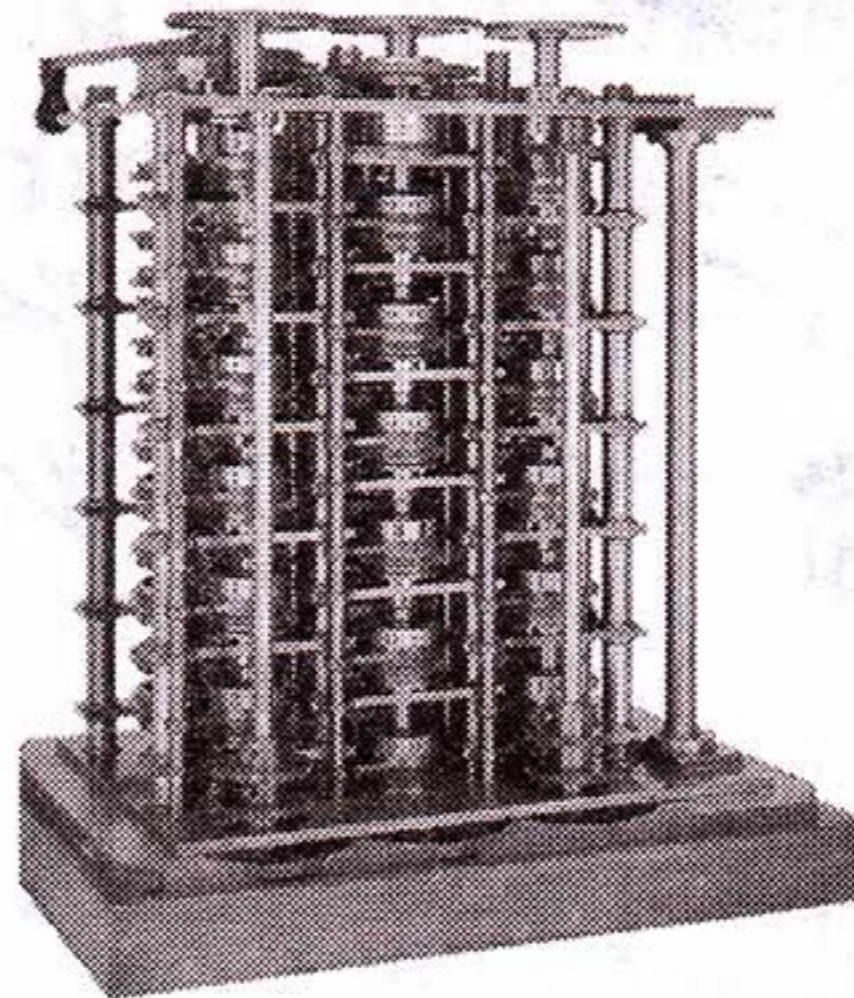
One row of 5 empty boxes for labeling the slide rule.



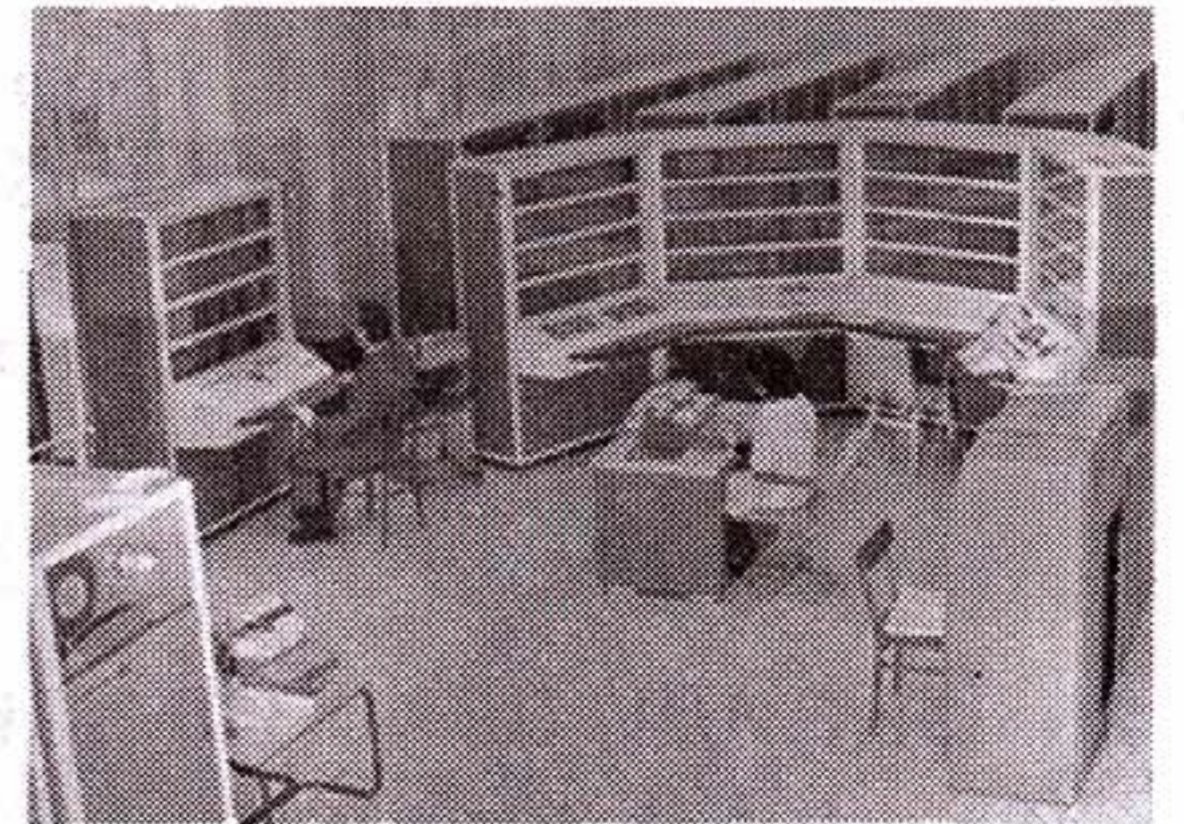
One row of 10 empty boxes for labeling the abacus.



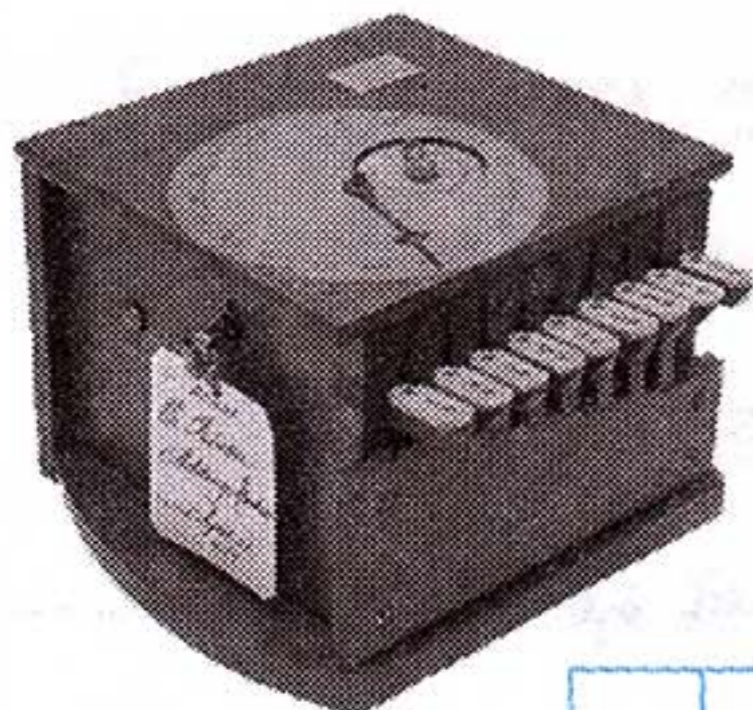
One row of 10 empty boxes for labeling the slide rule.



Two rows of 10 empty boxes for labeling the mechanical calculator.



One row of 5 empty boxes for labeling the early computer room.



One row of 10 empty boxes for labeling the early computer terminal.

2. Запиши, чим відомі в історії інформатики українські вчені.

Сергій Олександрович Лебедєв —

Five empty boxes for the name of the scientist.

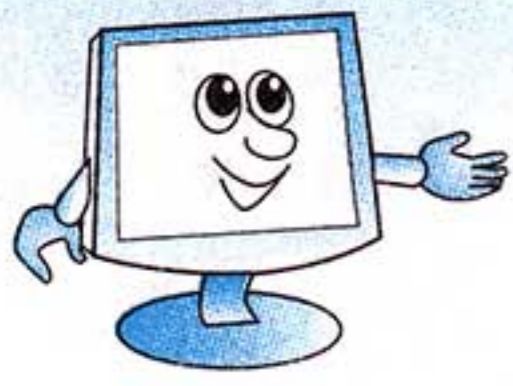
Two rows of 20 empty boxes for the description of the scientist's work.

Віктор Михайлович Глушков —

Five empty boxes for the name of the scientist.

Two rows of 20 empty boxes for the description of the scientist's work.





20. АЛГОРИТМИ

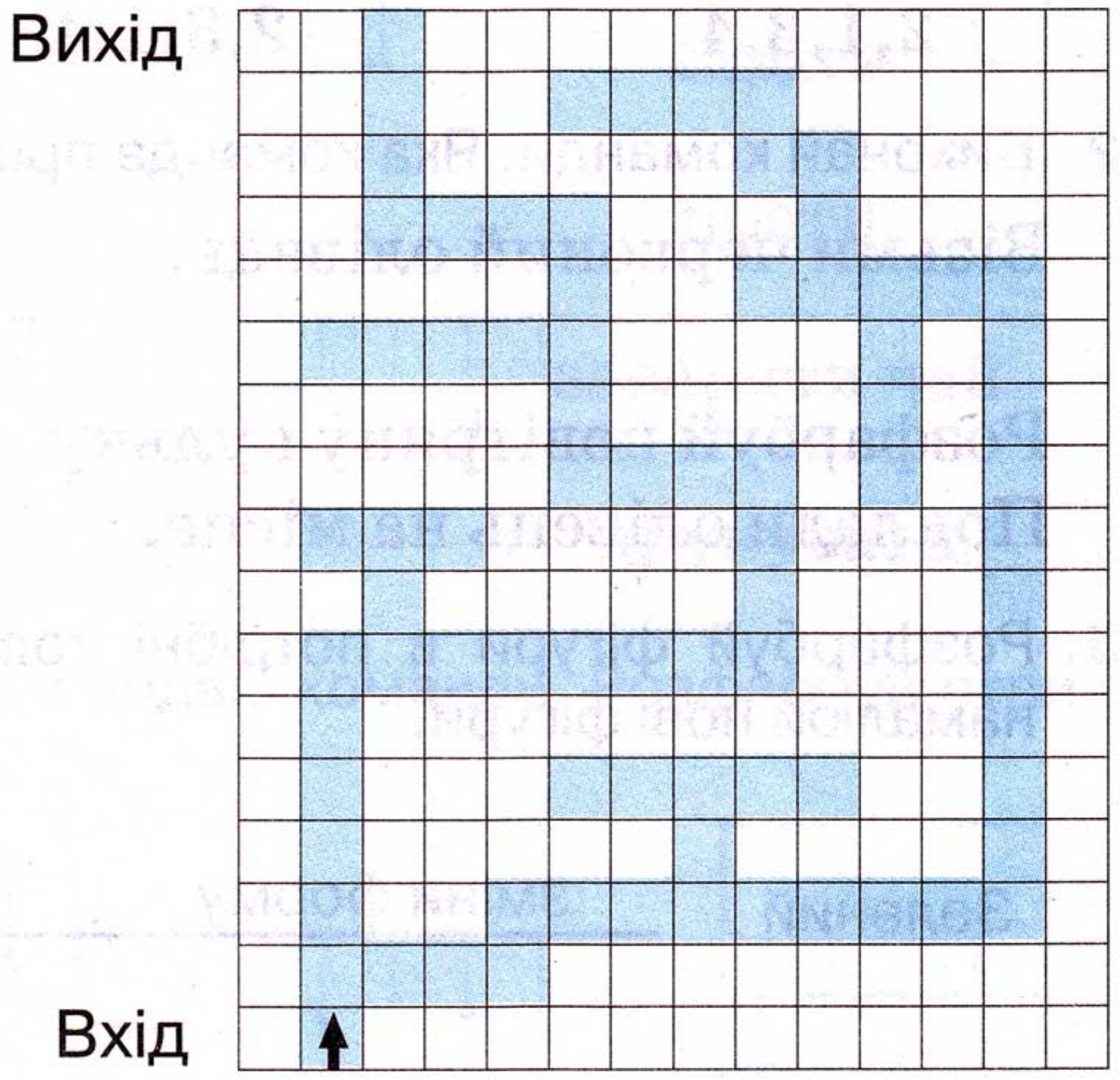
1. Розгадай ребус.



Відповідь:

2. Допиши алгоритм виходу з лабіринту.

- Вгору кроків.
- Вправо кроків.
- Вгору кроків.
- Вліво кроків.
- Вгору кроків.
- Вліво кроків.
- Вгору кроків.



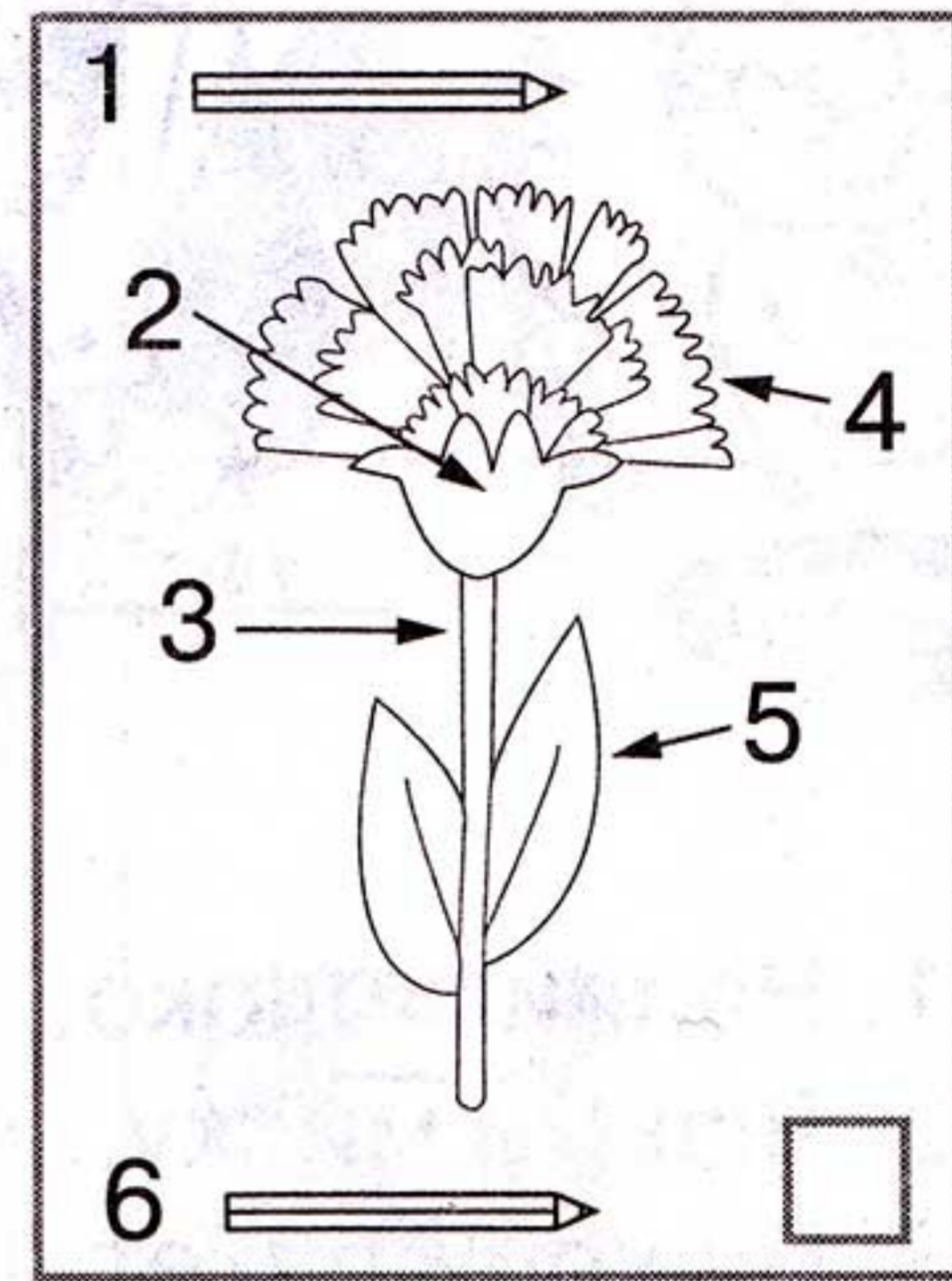
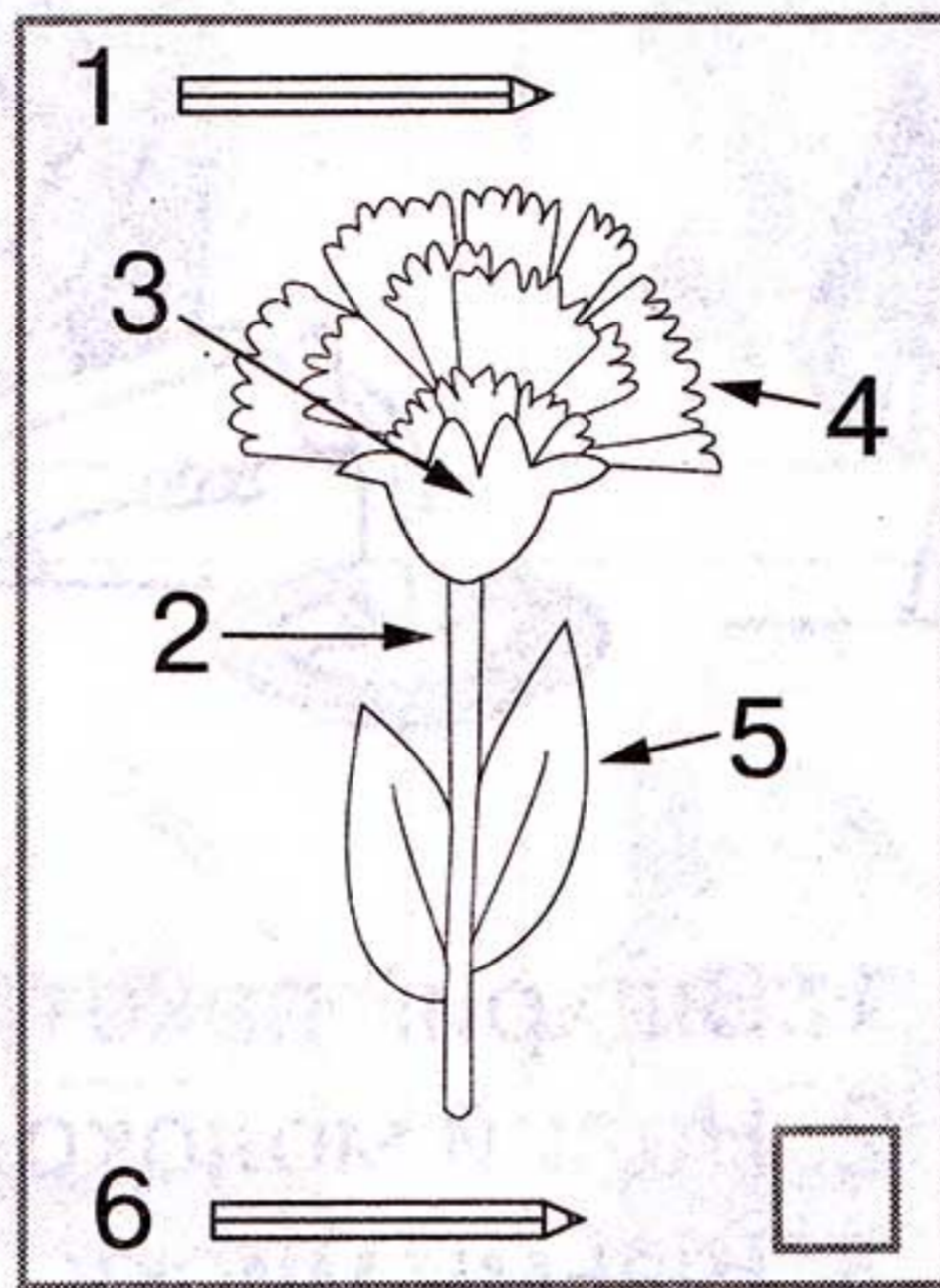
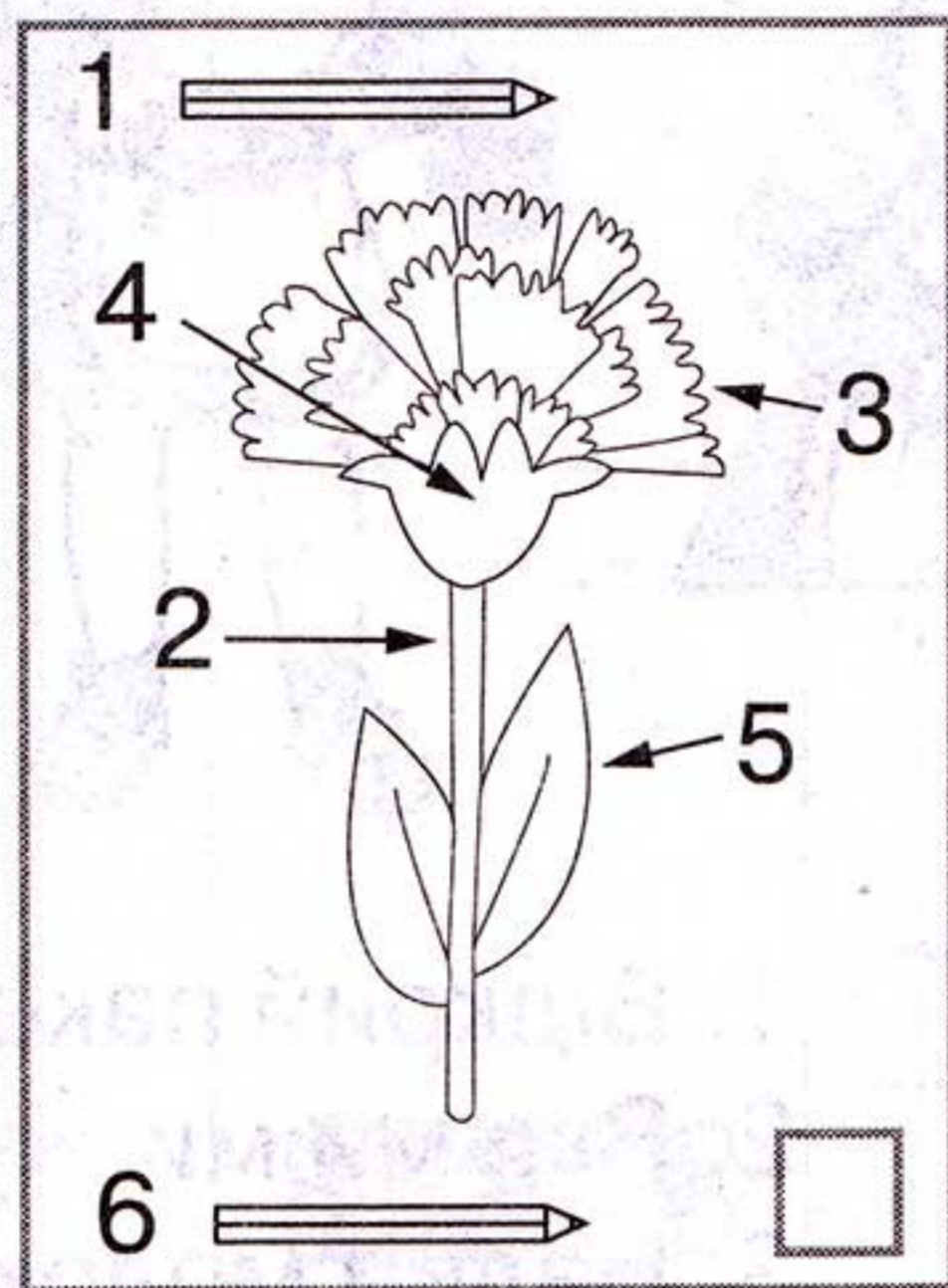
3. Мудрунчик любить їсти цукерки. Друзі склали для нього жар-тівливий алгоритм. Знайди помилки в алгоритмі та виправ їх.

1. Візьми цукерку.
2. Помий цукерку.
3. Розгорни цукерку.
4. З'їж цукерку.
5. Кинь обгортку на підлогу.

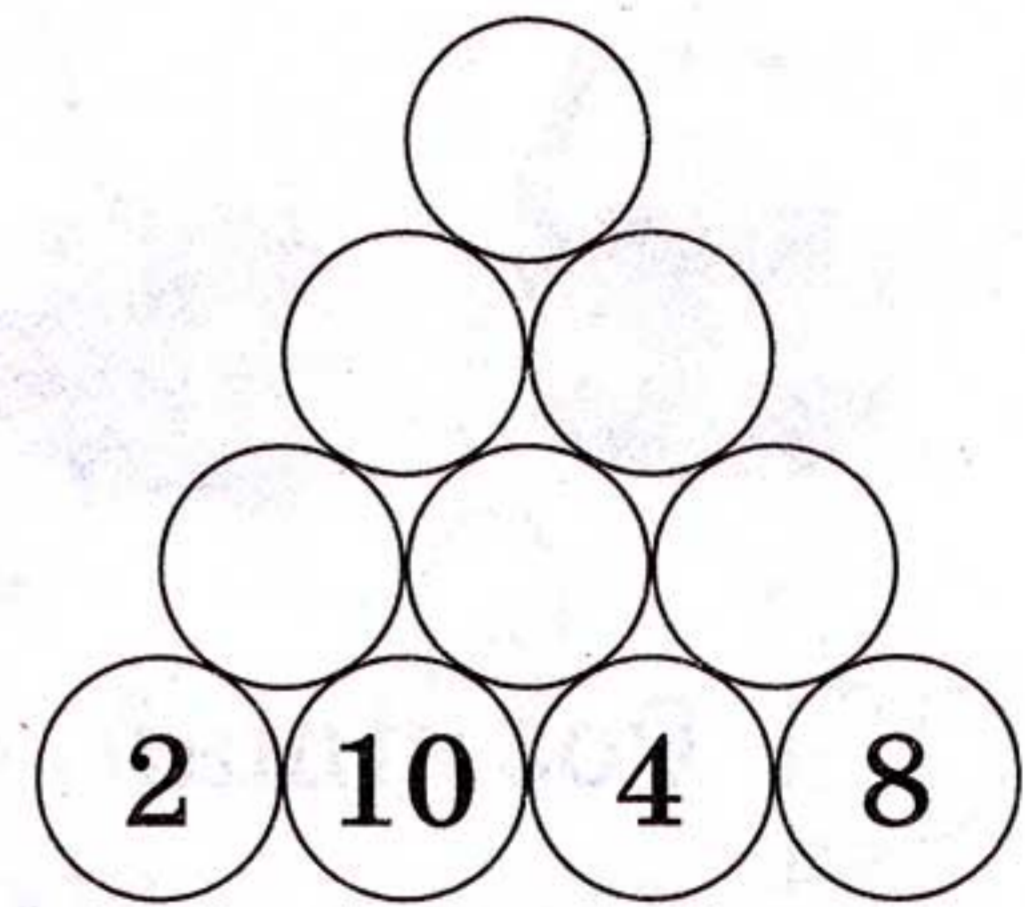
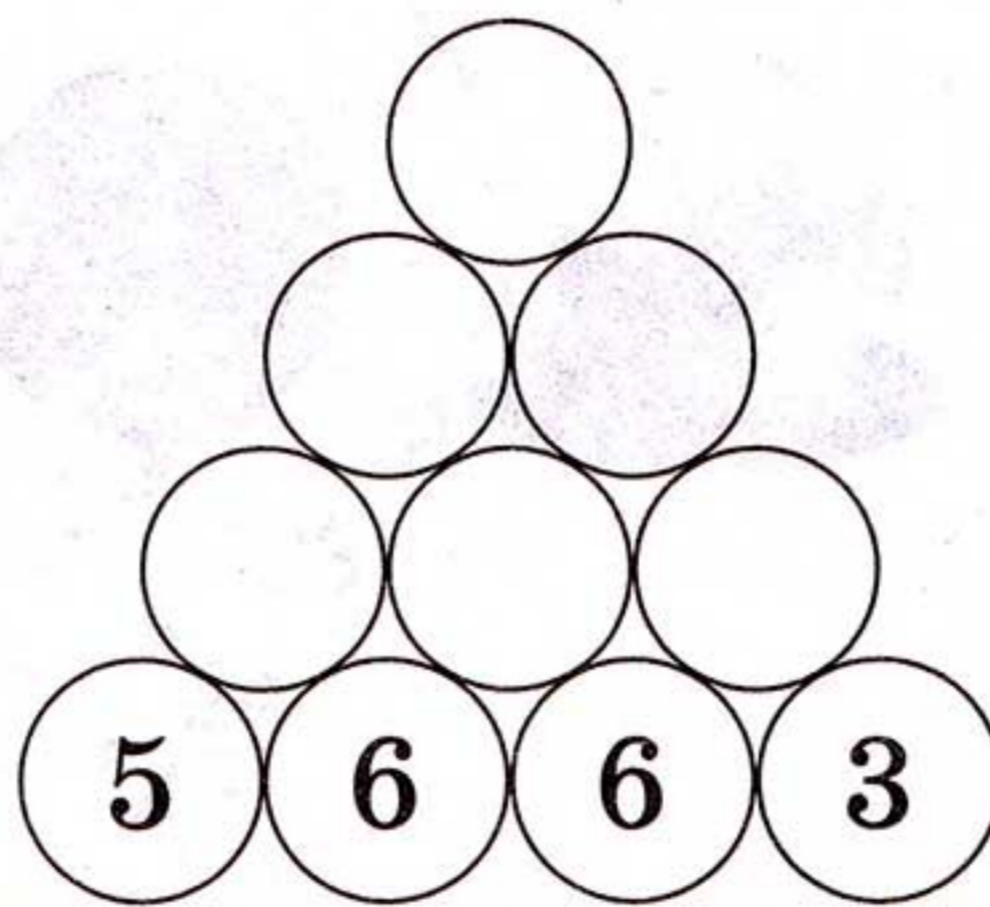
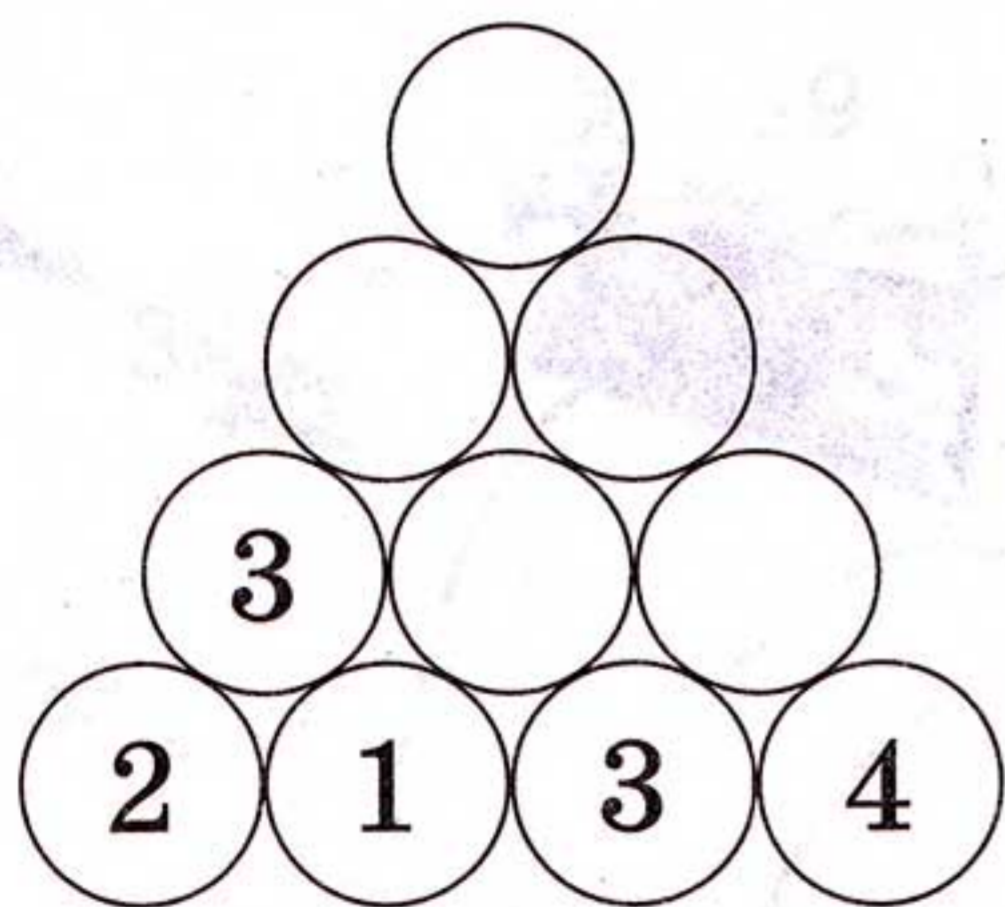


4. Визнач правильну послідовність дій малювання квітки і постав позначку у відповідному квадратику.

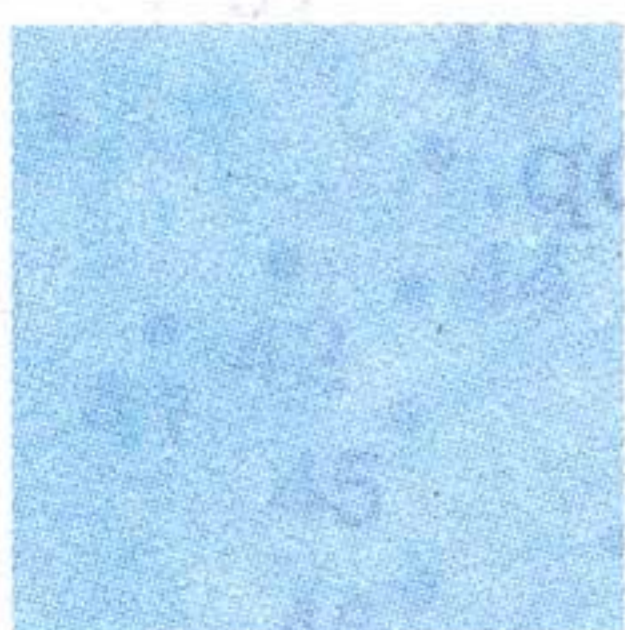
1. Візьми олівець.
2. Намалюй стеблинку волошки.
3. Намалюй серединку квітки.
4. Намалюй пелюстки квітки.
5. Намалюй листок.
6. Поклади олівець.

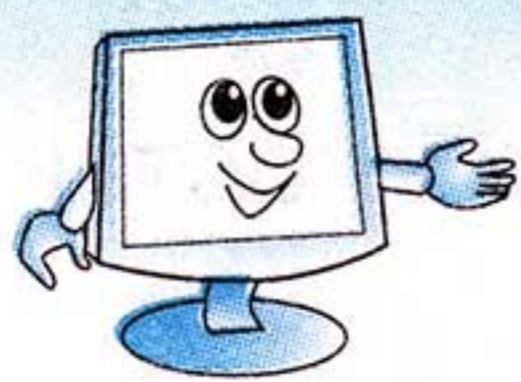


5. Додай два числа, що стоять поруч, і впиши суму у верхній кружечок.



6. Намалюй фігури, щоб змінювалося 2 ознаки.





21. АЛГОРИТМИ В НАШОМУ ЖИТТІ

1. Визнач правильну послідовність дій і постав позначку у відповідному квадратику.



- | | | | | | |
|--------------------------|--|--------------------------|--|--------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | 1. Налий молоко. 2. Візьми миску. 3. Відкрий пакет. 4. Поклич котика. | <input type="checkbox"/> | 1. Відкрий пакет. 2. Налий молоко. 3. Візьми миску. 4. Поклич котика. | <input type="checkbox"/> | 1. Відкрий пакет. 2. Візьми миску. 3. Налий молоко. 4. Поклич котика. |
|--------------------------|--|--------------------------|--|--------------------------|--|

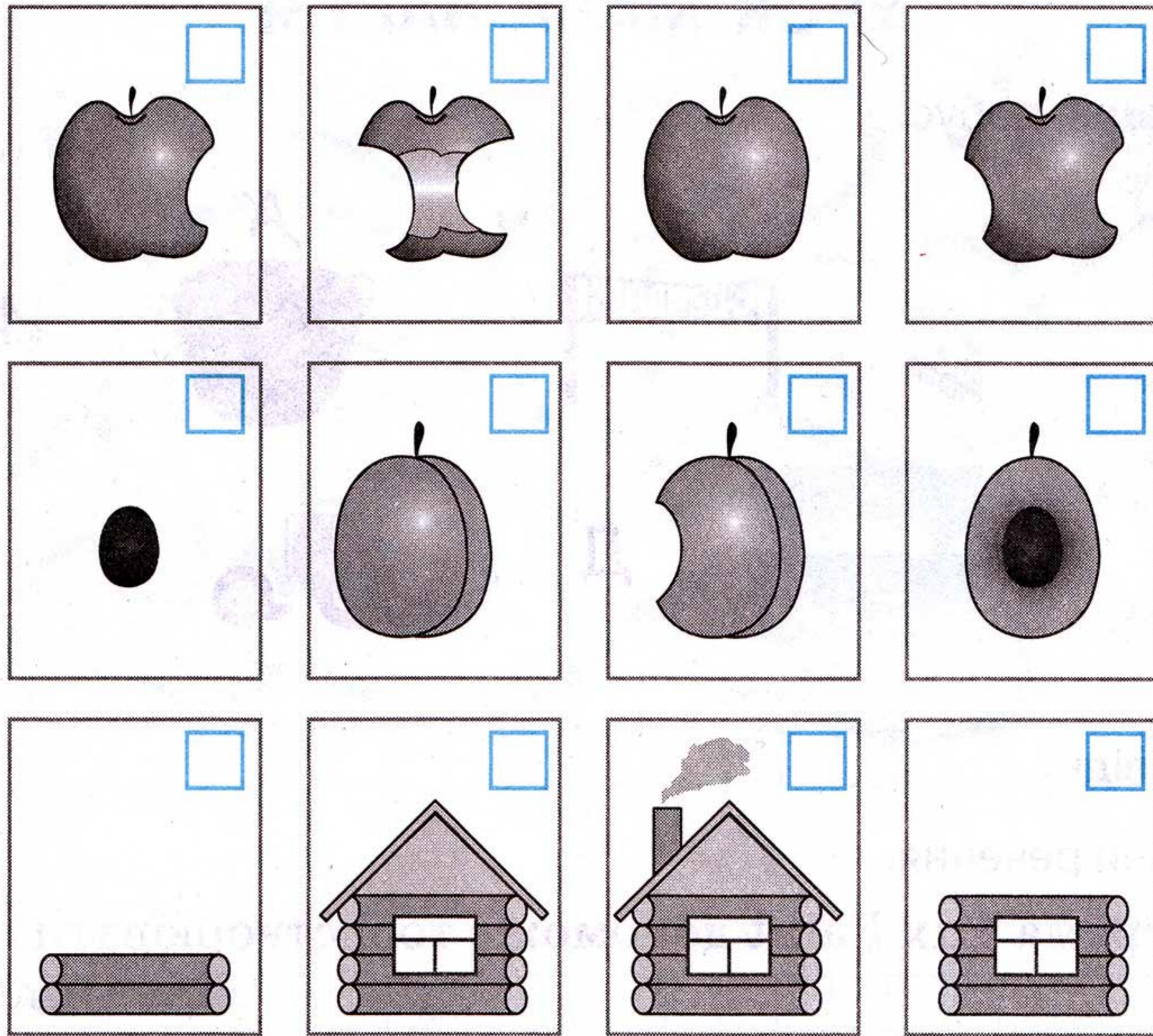
2. Пронумеруй команди алгоритму приготування чаю.



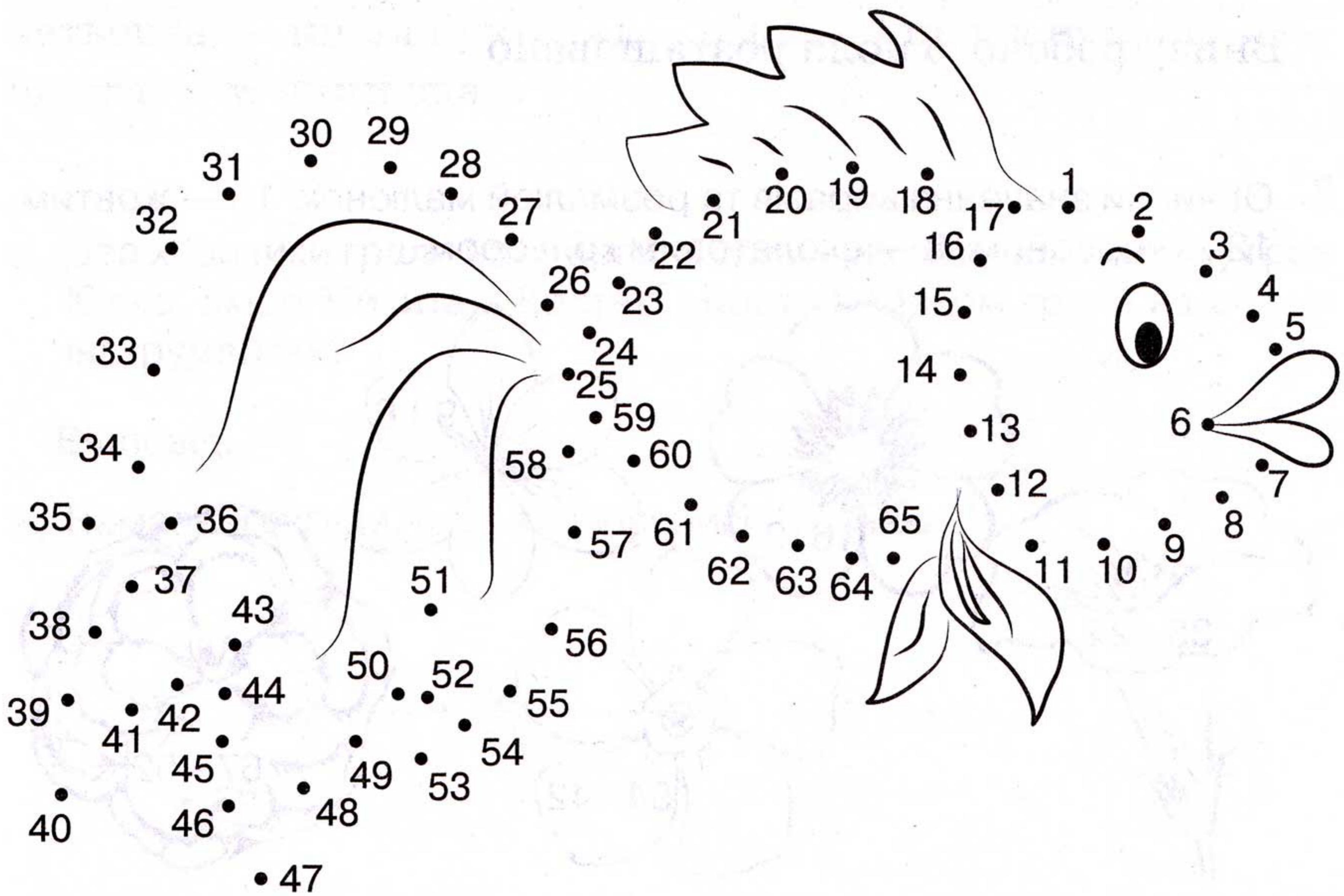
- Розмішай.
- Дістань пакетик чаю з коробки.
- Поклади пакетик чаю в чашку.
- Налий гарячої води в чашку.
- Дістань чашку, чайну ложку, чай, цукор.
- Візьми чайник з гарячою водою.
- Поклади шматочок цукру в чашку.
- Поклади лимон в чашку.

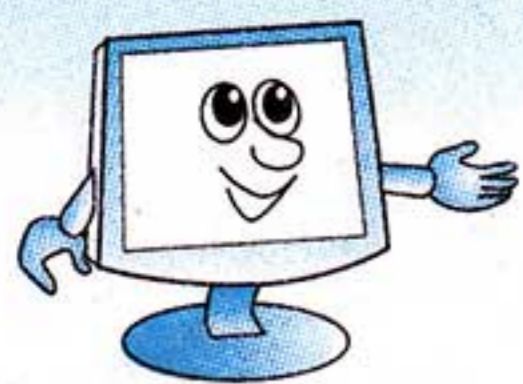


3. Познач цифрами в кружках правильну послідовність малюнків.



4. З'єднай послідовно точки. Розфарбуй отриманий малюнок.





23. ОБ'ЄКТИ

1. До якої групи відноситься кожен об'єкт, зображений на малюнку? З'єднай стрілочками.



2. Серед предметів знайди ті, які мають спільну властивість та постав позначки у відповідних квадратах.

олівець

бандура

пташка

літак

3. Розглянь глечики. Познач властивості, значення яких змінилися.

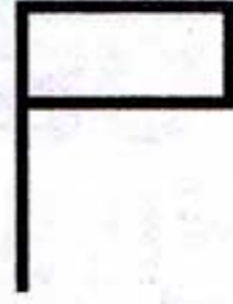


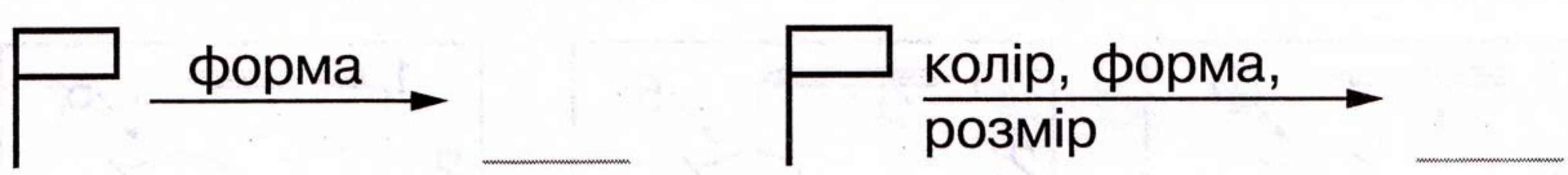
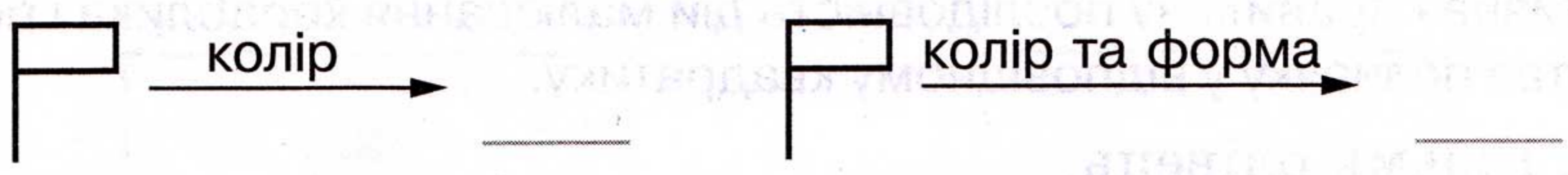
колір

форма

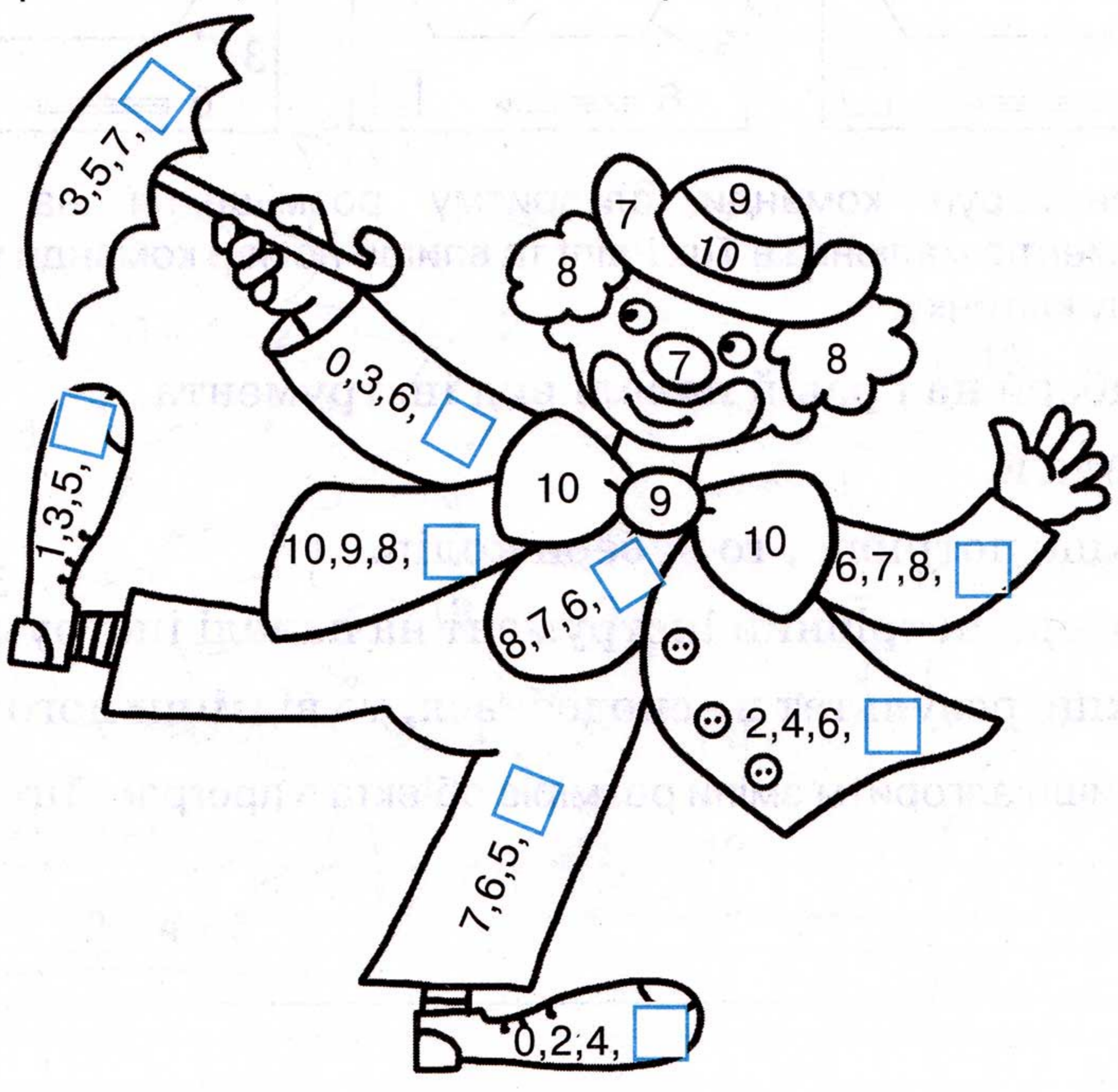
розмір



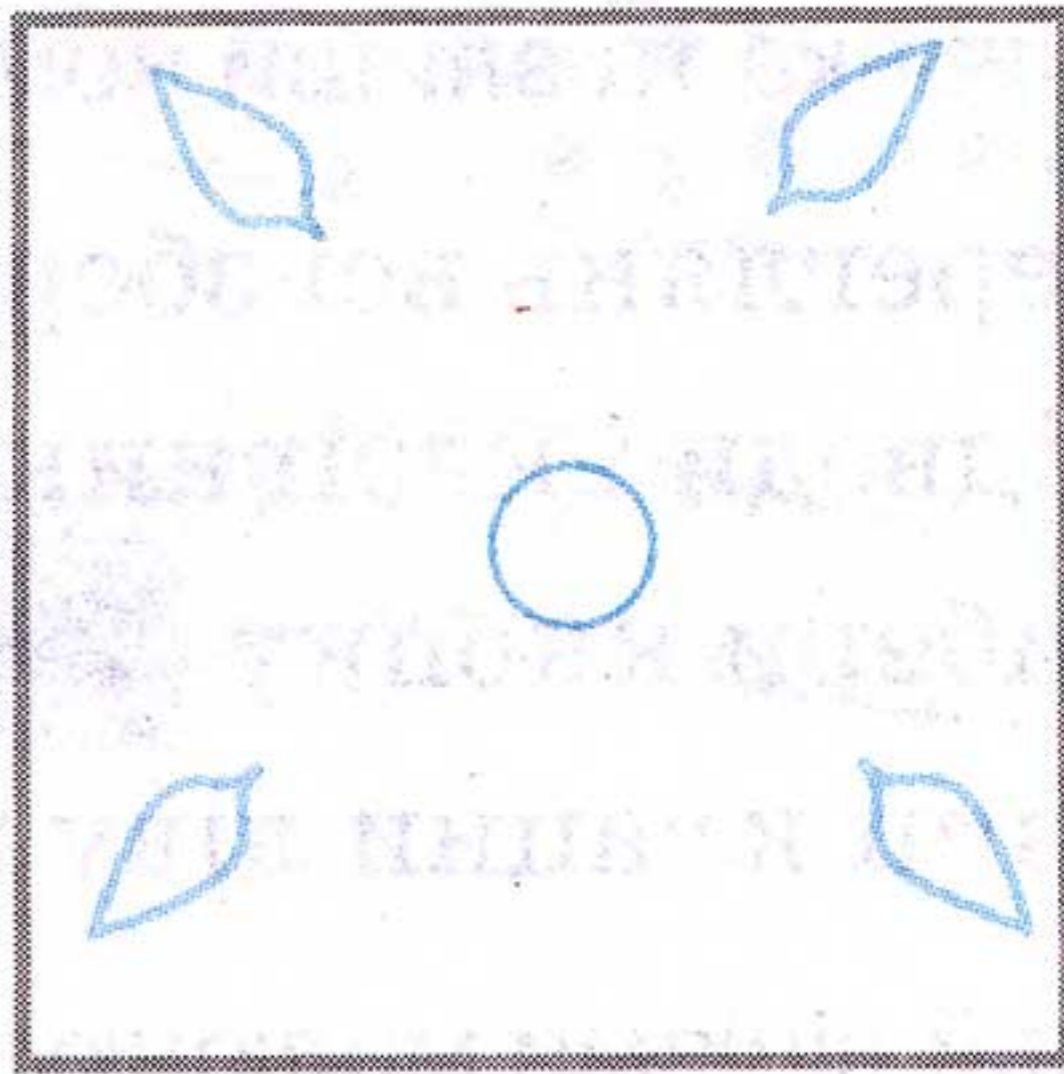
4. Зміни значення властивостей об'єкта  та намалюй нові фігури.



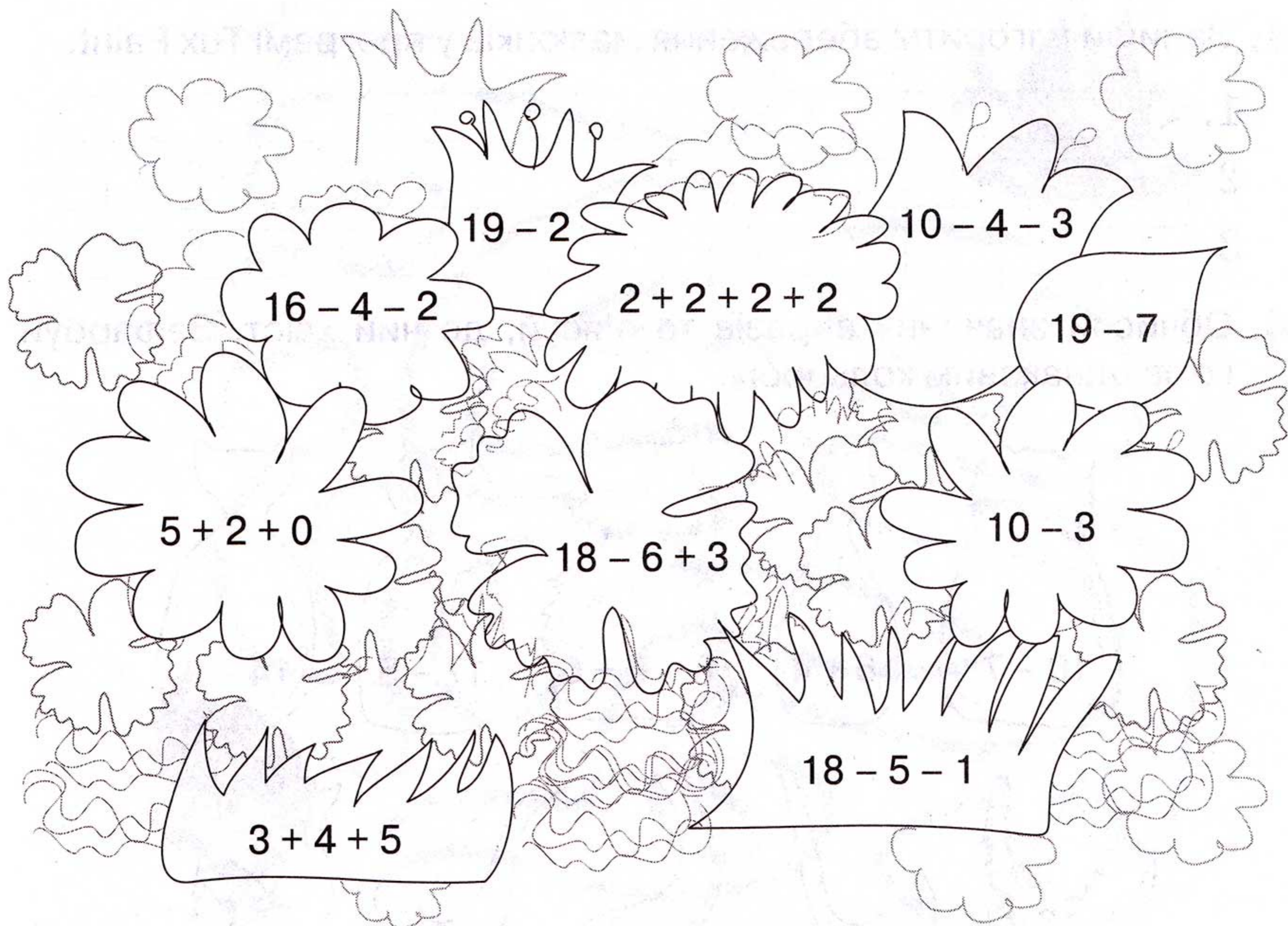
5. Запиши наступне число в послідовності чисел та розфарбуй фрагмент малюнка відповідним до отриманого числа кольором: 4 — зеленим, 5 — блакитним, 6 — синім, 7 — червоним, 8 — оранжевим, 9 — жовтим, 10 — фіолетовим.



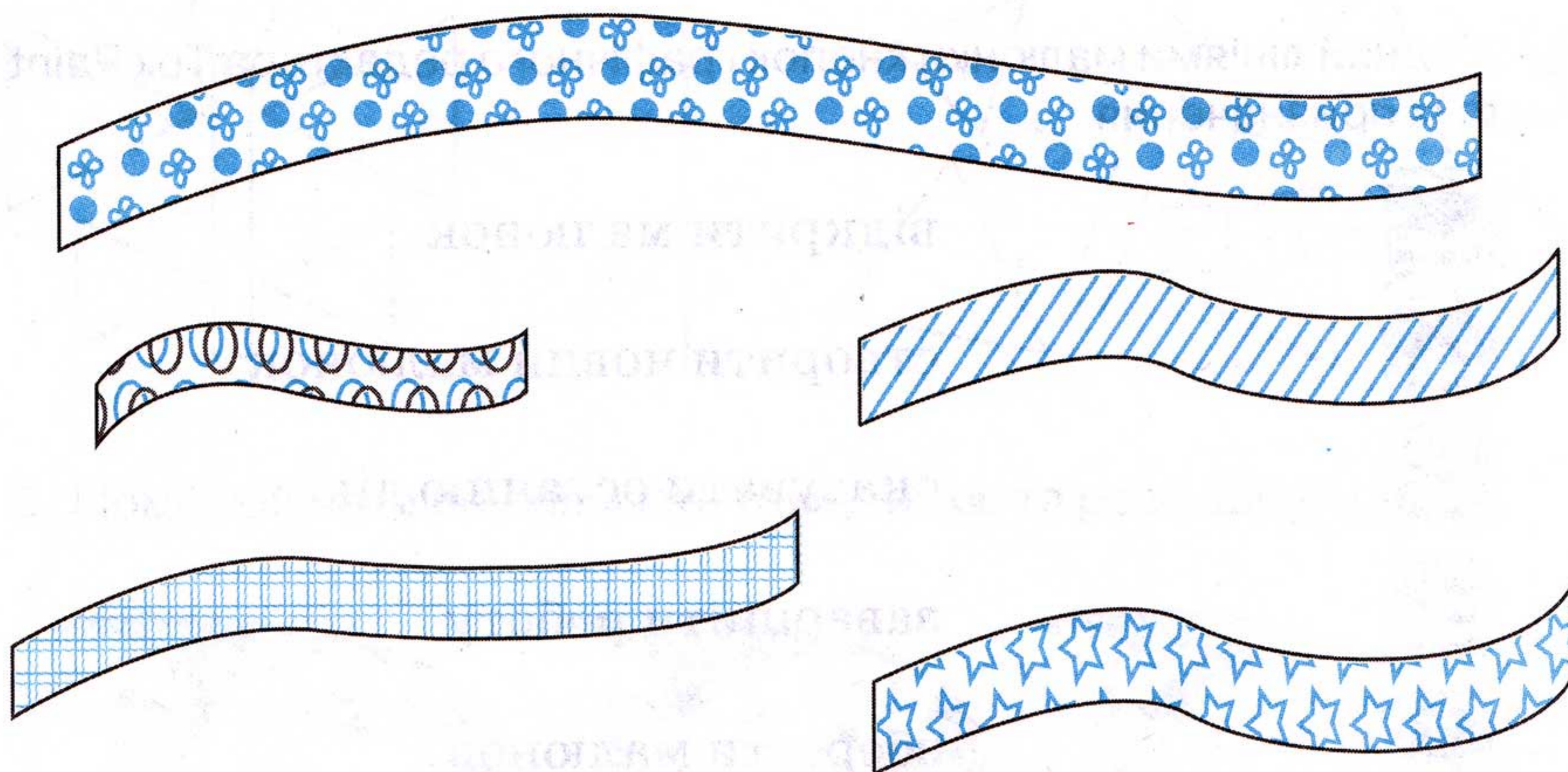
4. Постав позначку в квадратику біля об'єктів, які потрібно розмістити на скатертині справа, щоб малюнки на обох скатертинах були однаковими.



5. Обчисли значення виразів та розфарбуй фрагмент малюнка: 3 — рожевим, 7 — жовтим, 8 — фіолетовим, 10 — червоним, 12 — зеленим, 15 — блакитним, 17 — синім кольором.



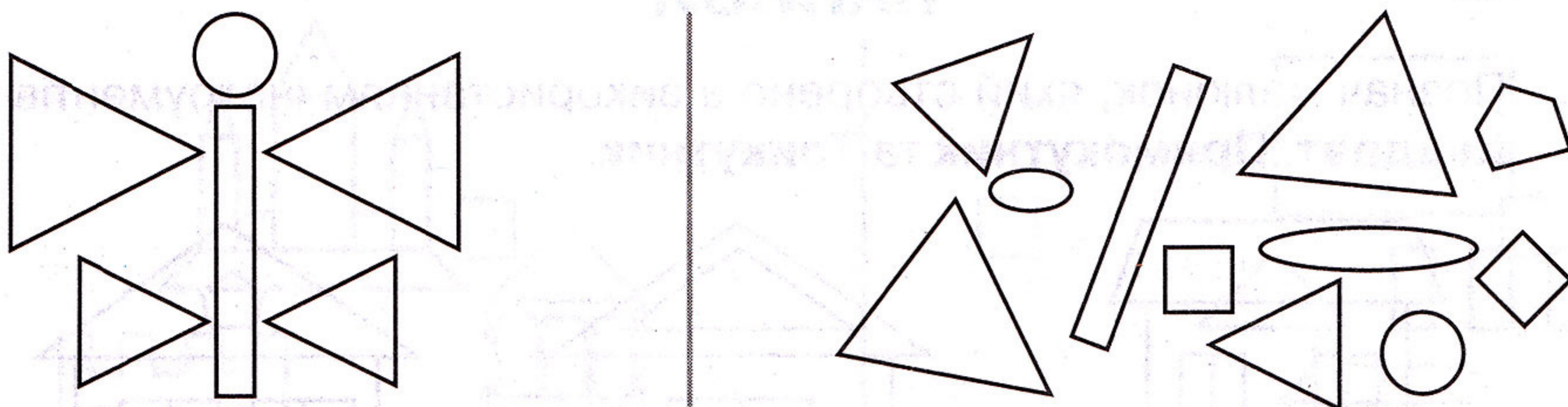
5. Розфарбуй не найдовшу і не найкоротшу, не смугасту і не в клітинку стрічку.



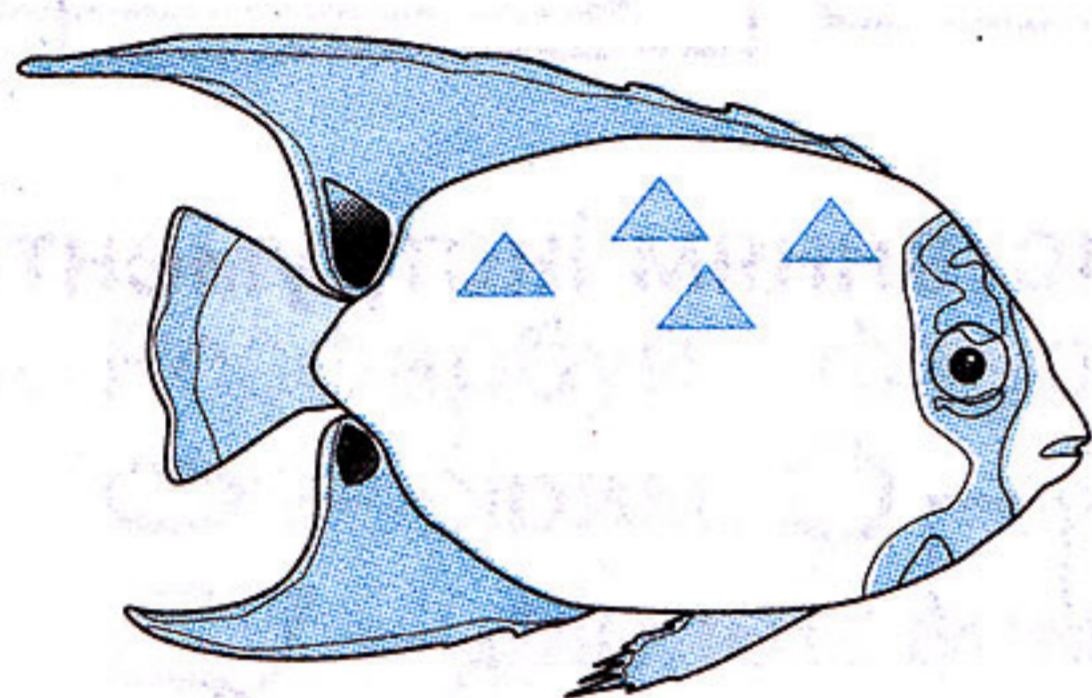
6. Допоможи Мудрунчику дістатися додому.



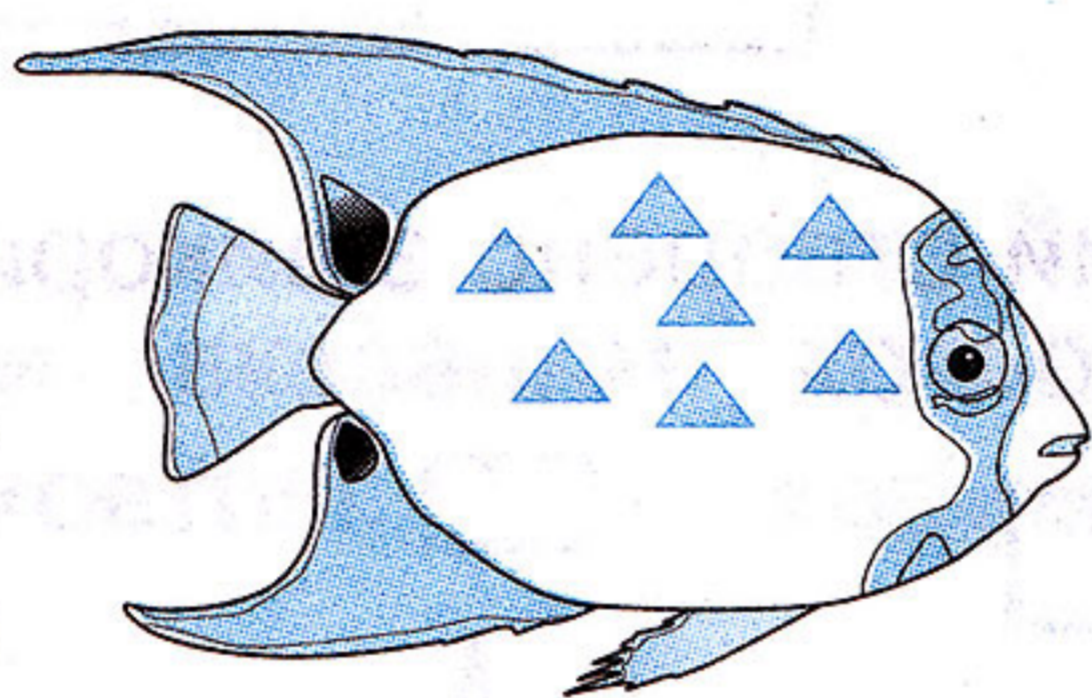
4. Розфарбуй тільки ті фігури, з яких складається малюнок ліворуч.



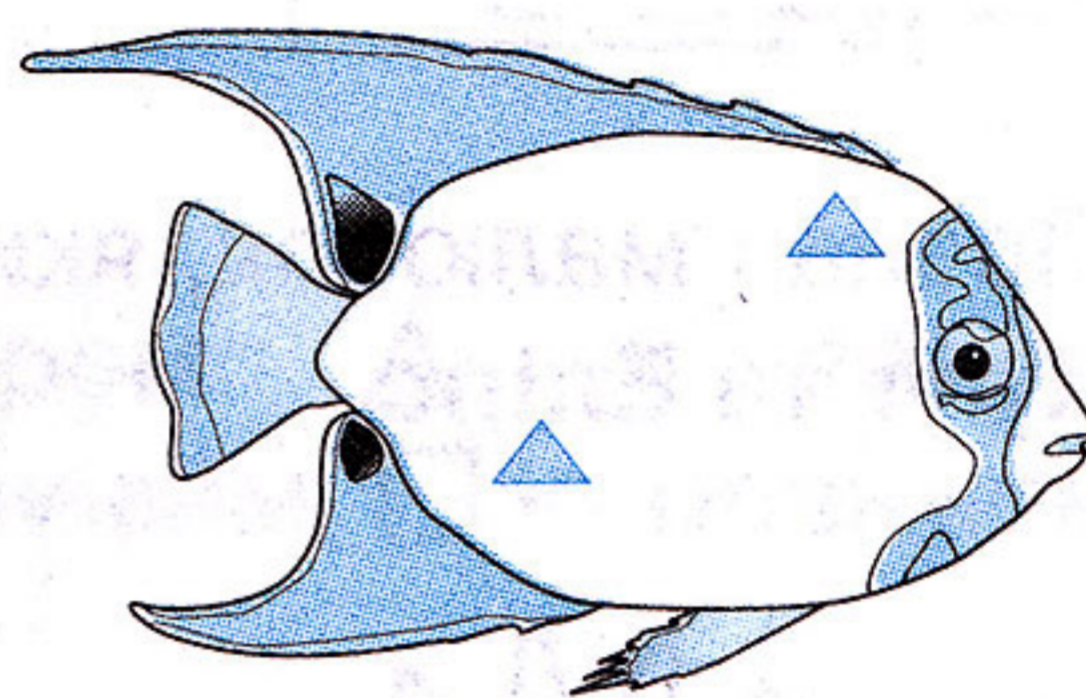
5. Домалюй потрібну кількість трикутників та розфарбуй рибок.



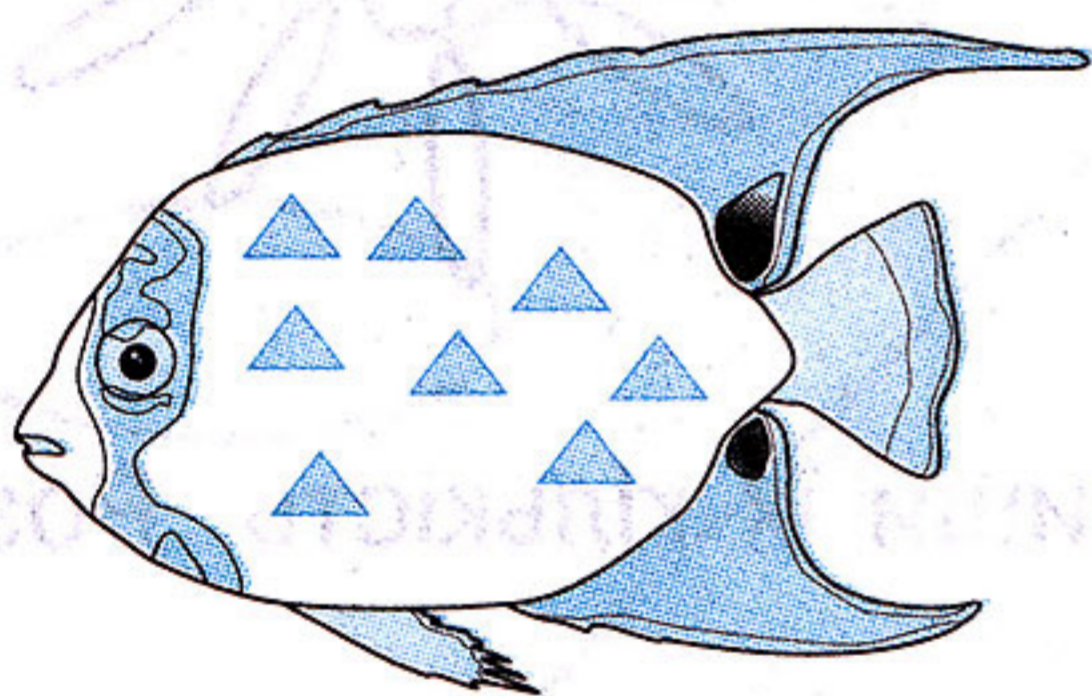
$$4 + \square = 10$$



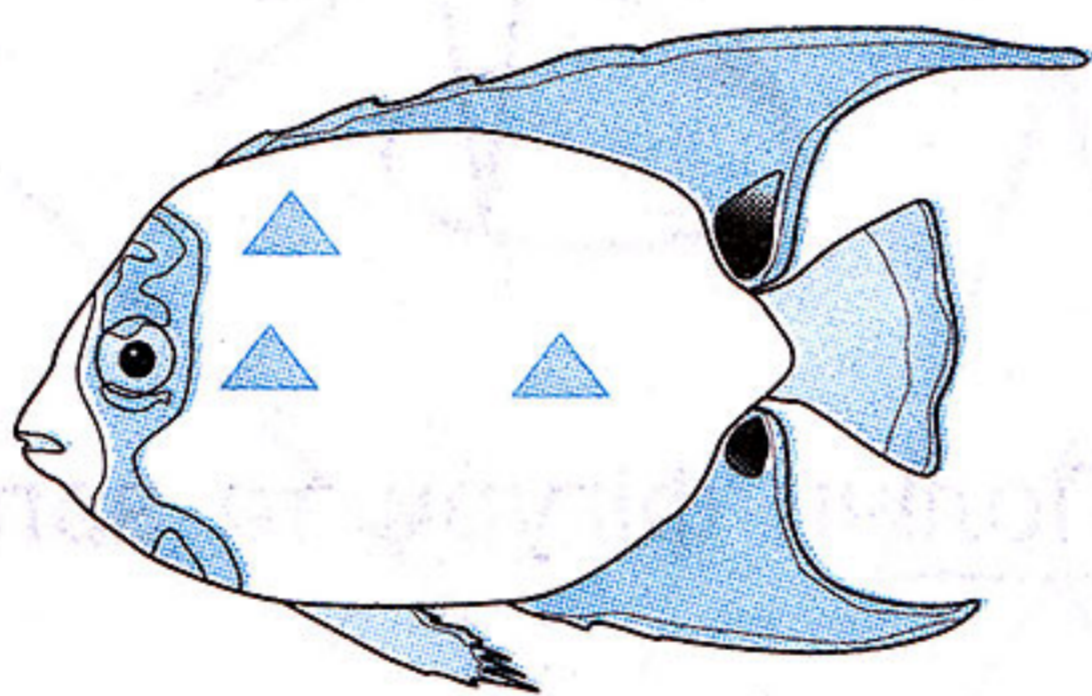
$$7 + \square = 10$$



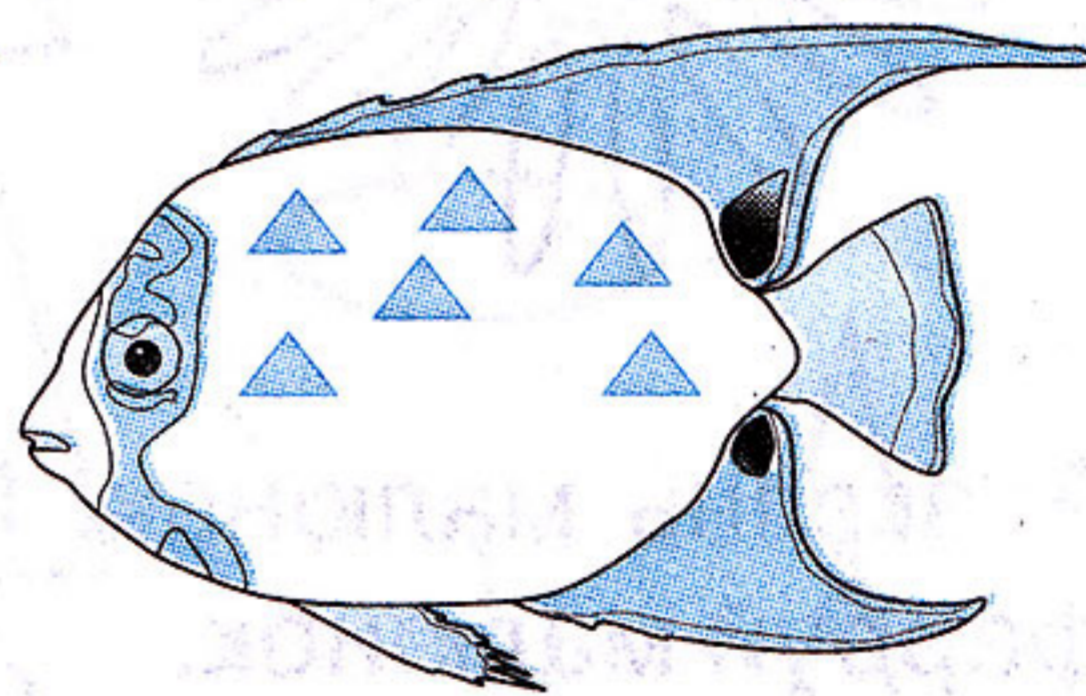
$$2 + \square = 10$$



$$8 + \square = 10$$










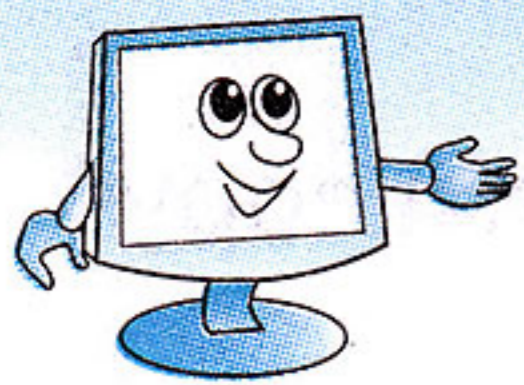
$$3 + \square = 10$$



$$6 + \square = 10$$

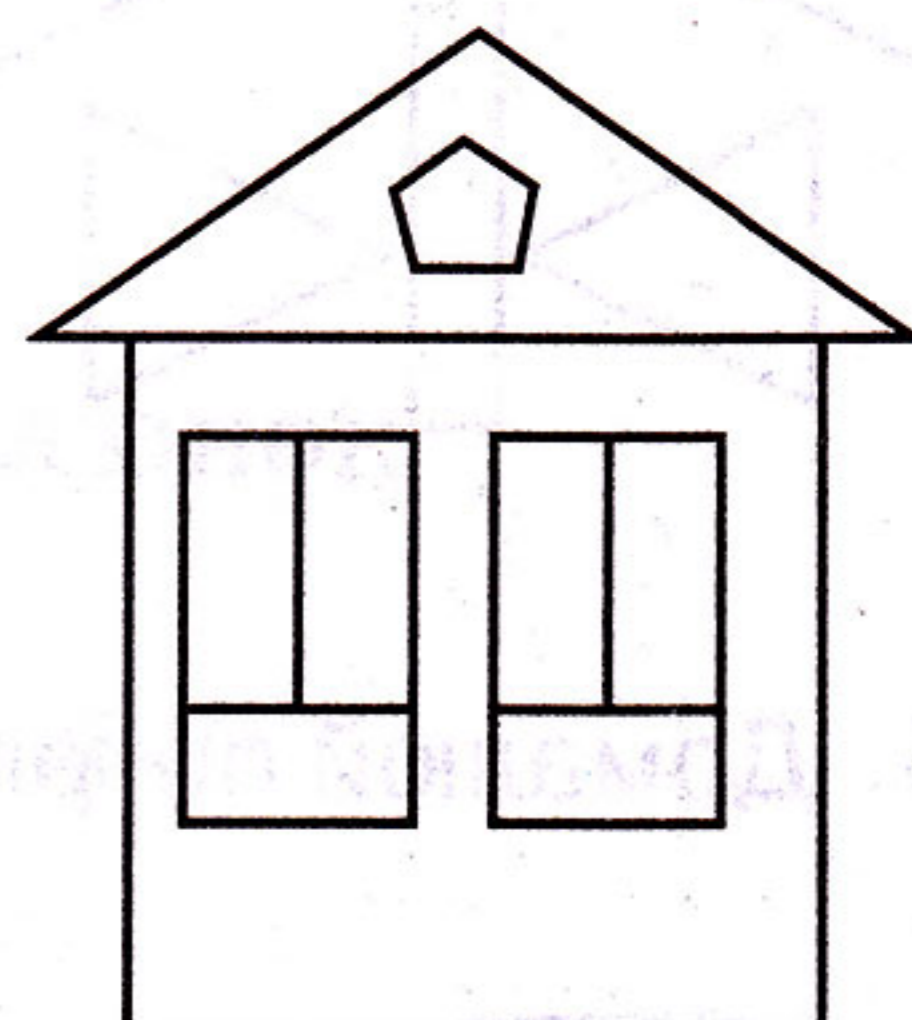
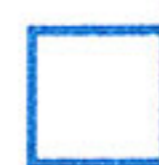
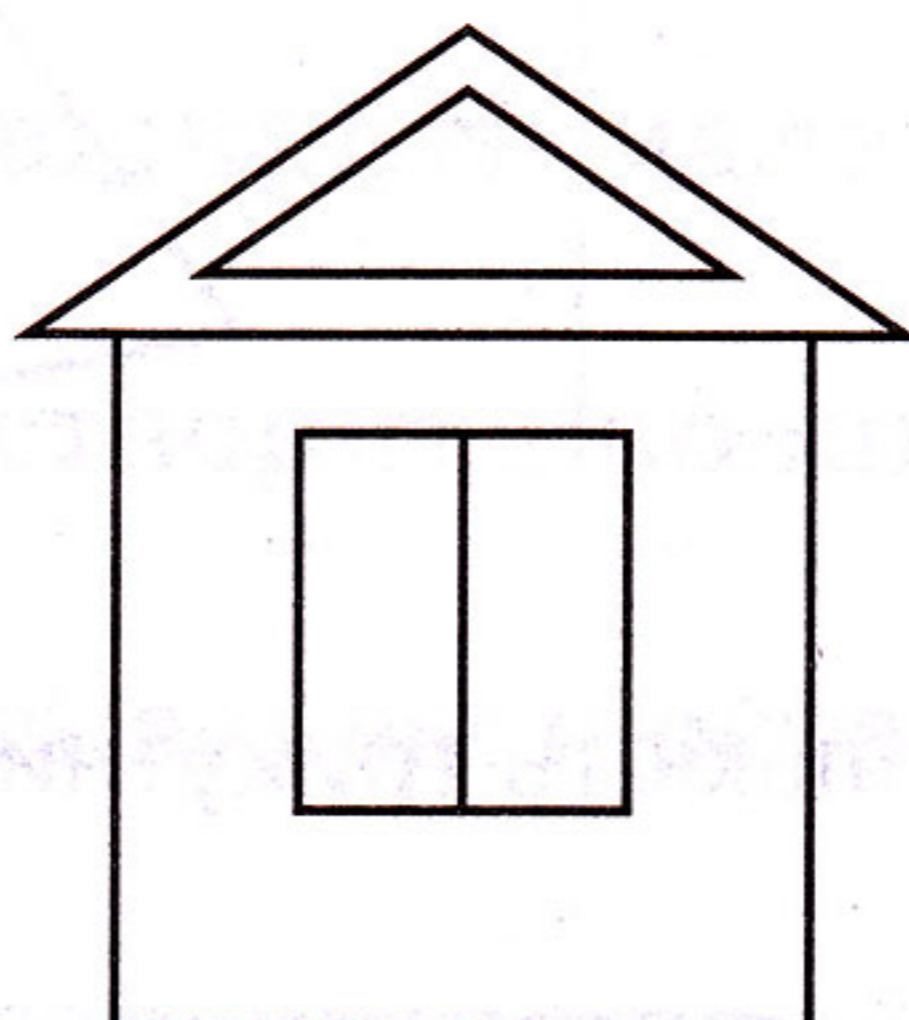
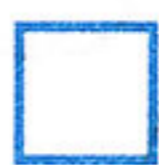
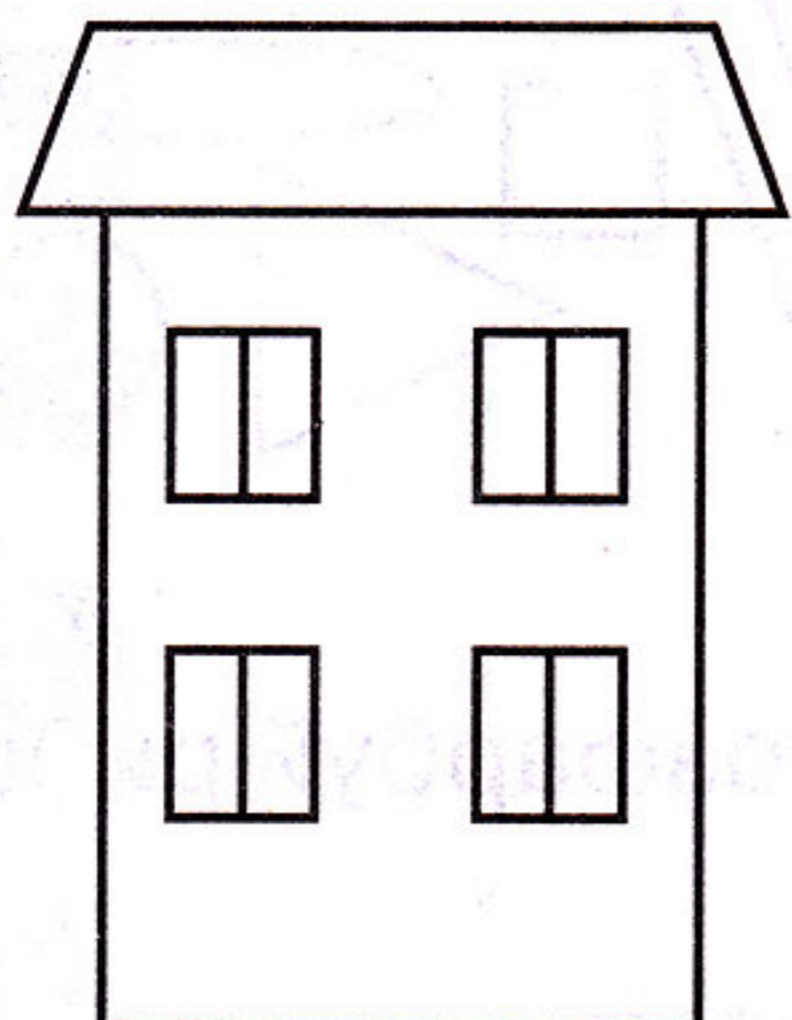
6. За першими літерами назв зображень збери слово.

| | | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |
| | | | | | | |

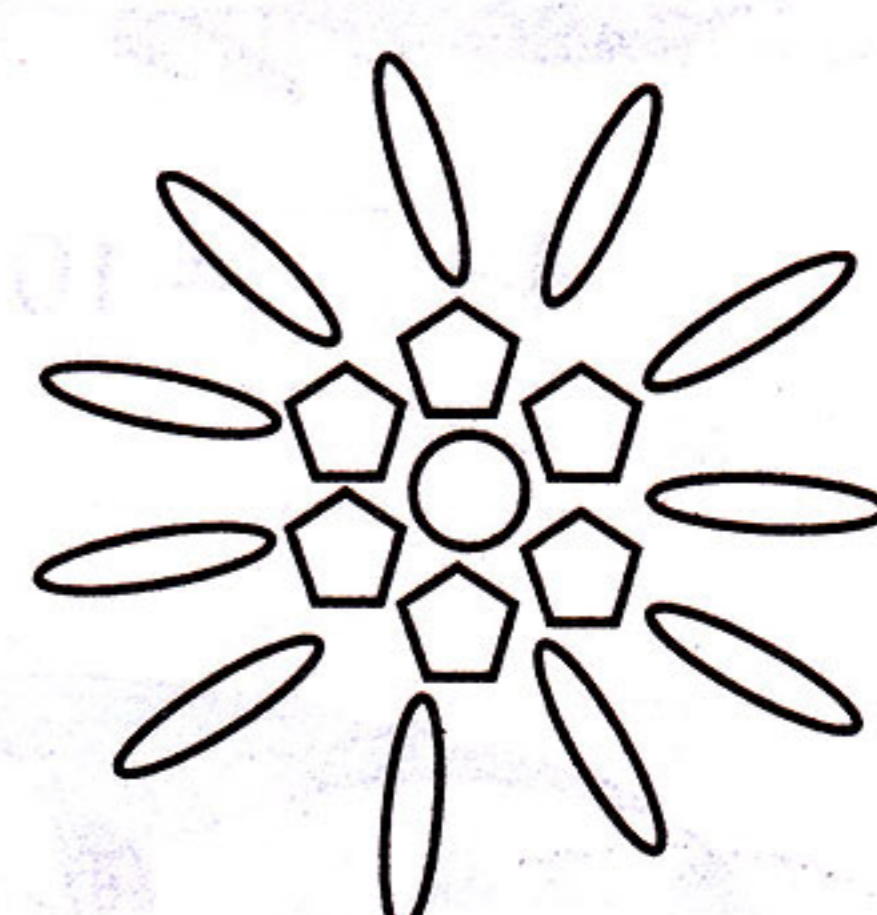
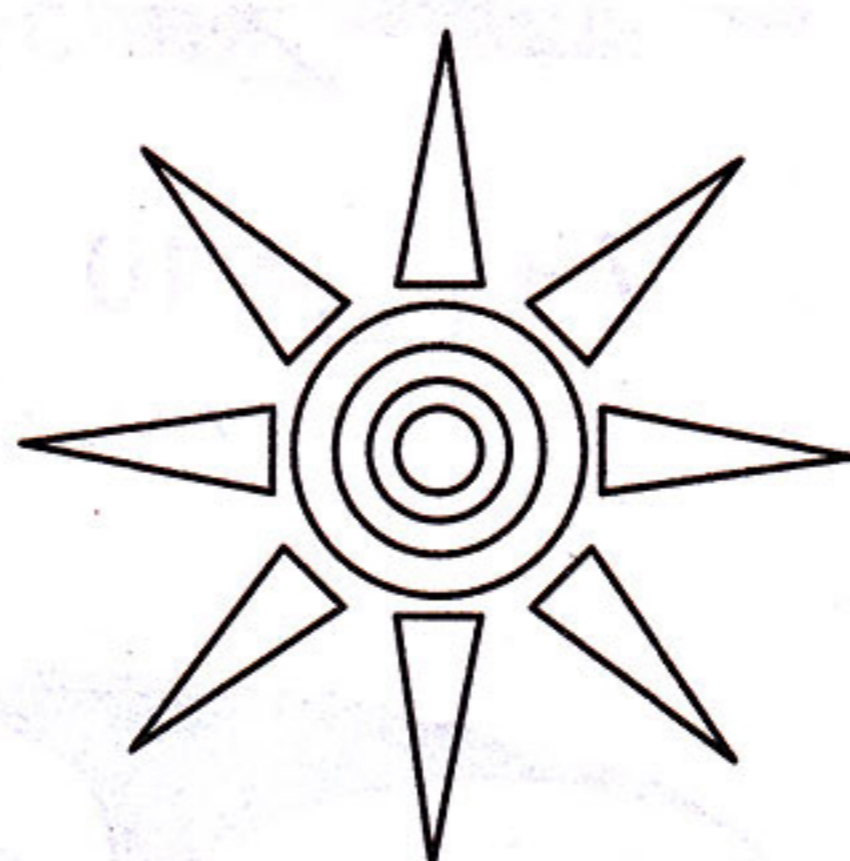
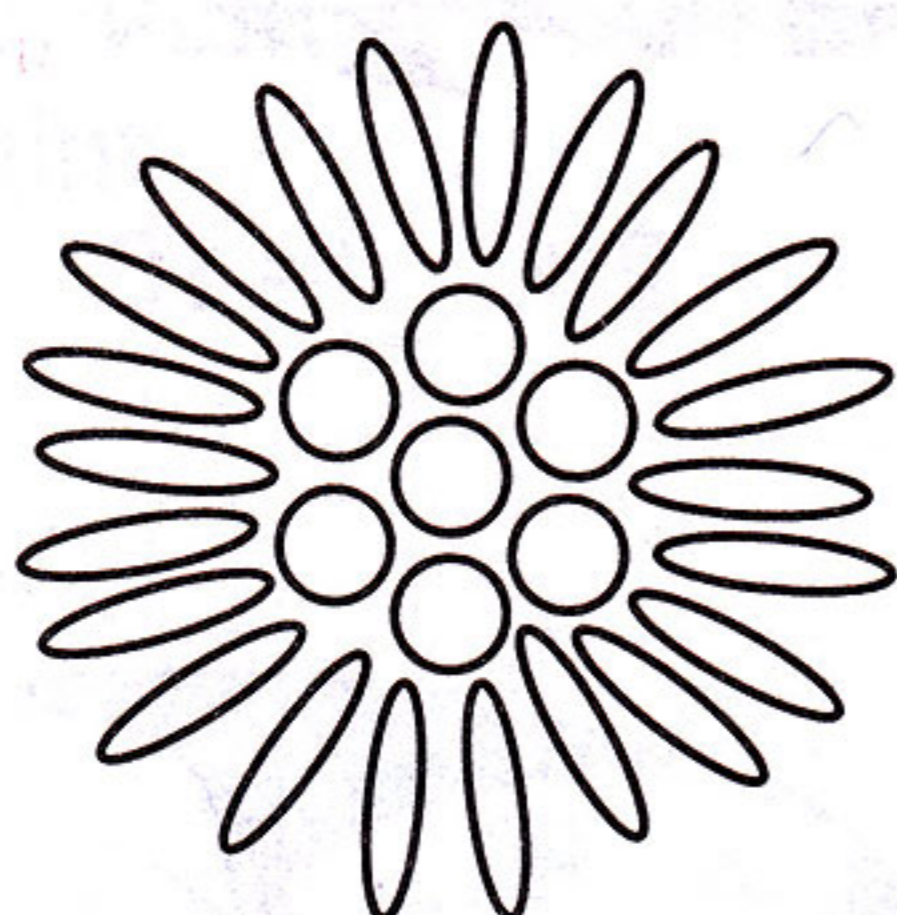
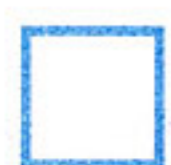


27. ІНСТРУМЕНТ «ФІГУРИ». НАПИСИ

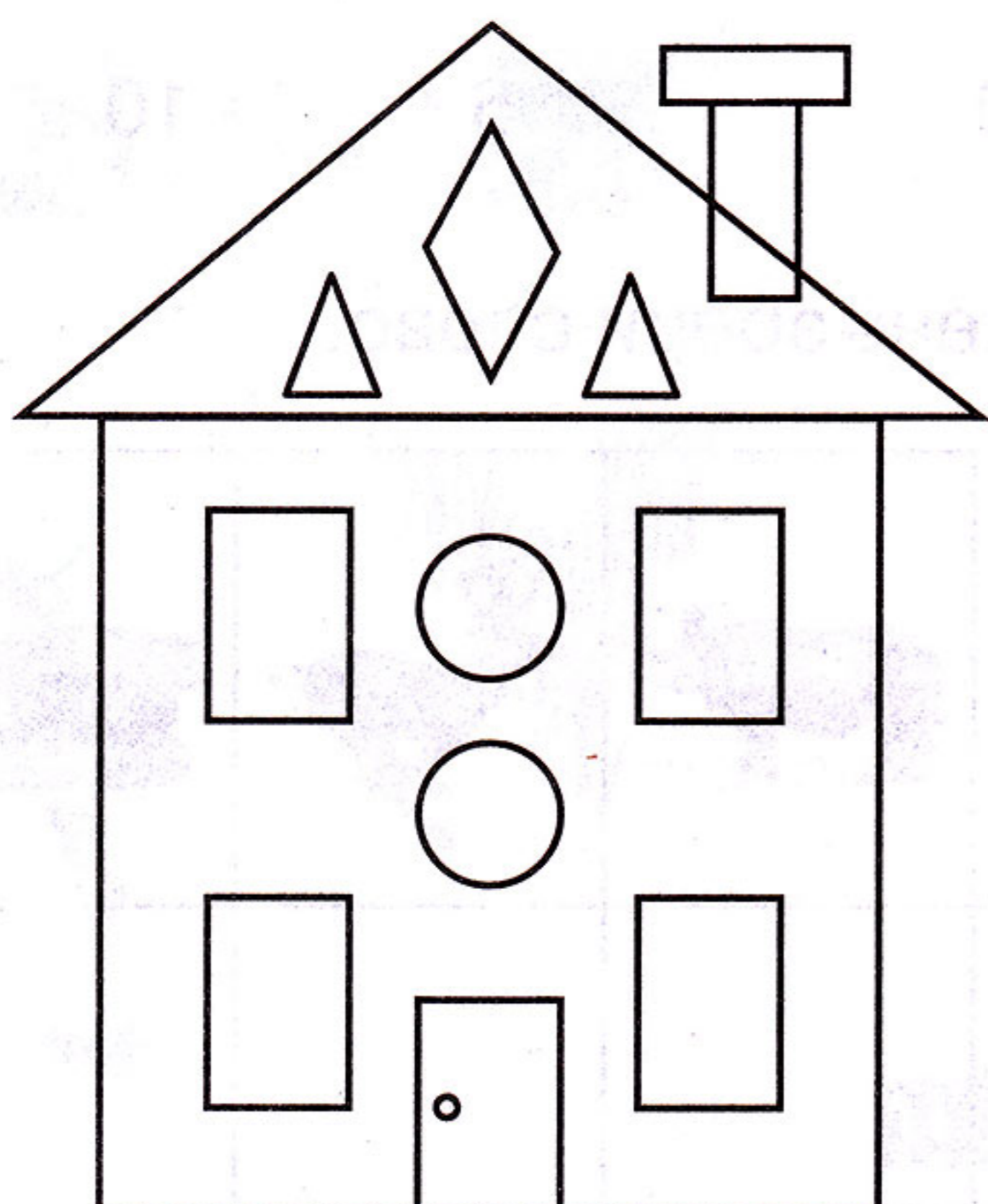
1. Познач малюнок, який створено з використанням інструментів **Квадрат**, **Прямокутник** та **Трикутник**.

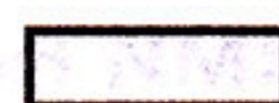


2. Познач малюнок, який створено з використанням інструментів **Круг** та **Еліпс**.



3. Розглянь малюнок. Полічи фігури та запиши їх кількість. Розфарбуй малюнок.





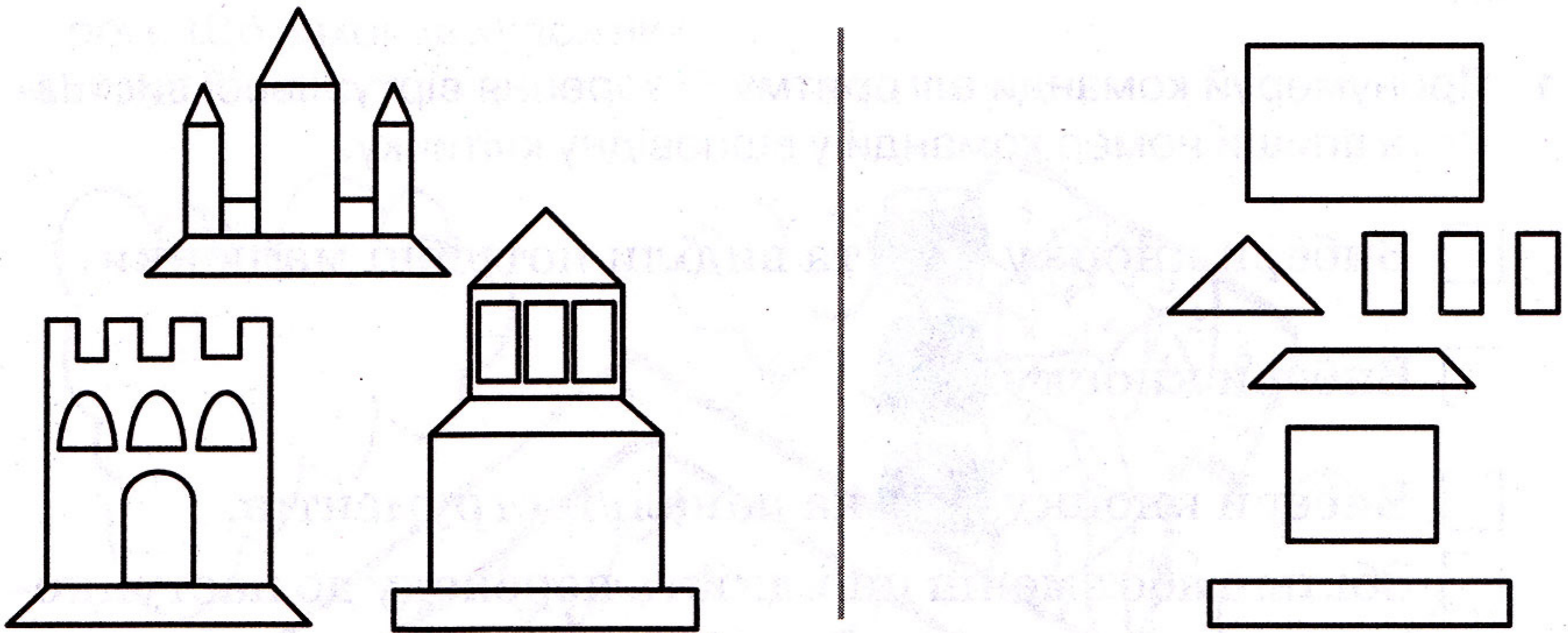








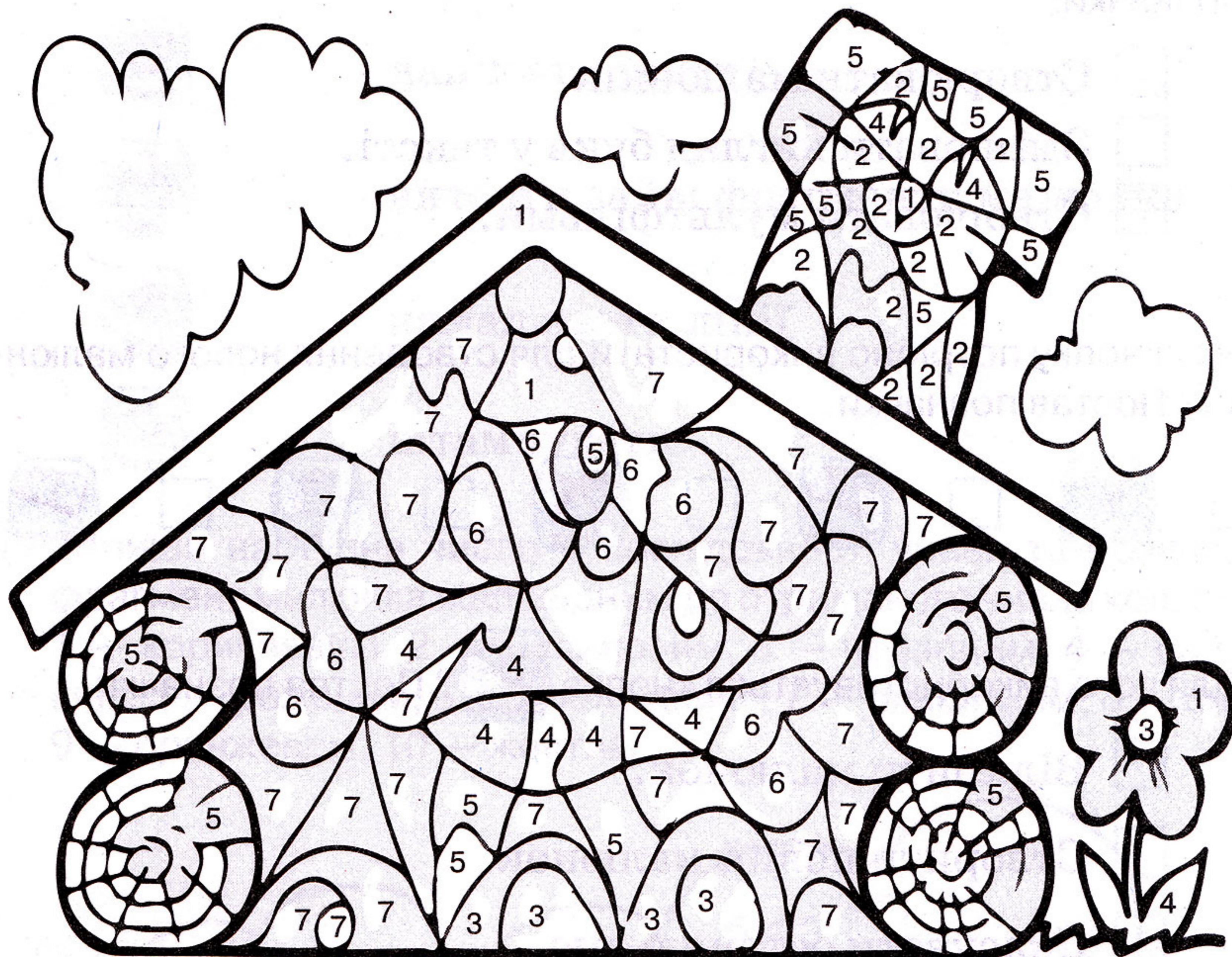
4. Розфарбуй малюнок, який складається з поданих фігур.



5. Розфарбуй фігури вказаним кольором: \triangle — зеленим, \circ — сірим, \bigcirc — жовтим, \square — коричневим, \square — оранжевим, \square — фіолетовим.



4. Розфарбуй малюнок: 1 — червоним, 2 — чорним, 3 — жовтим, 4 — зеленим, 5 — коричневим, 6 — рожевим, 7 — синім кольором. Що заховав художник?

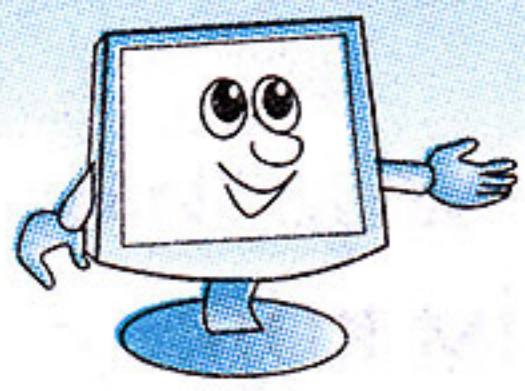


5. Перестав букви так, щоб утворилися назви міст або річок.

| | | | |
|--------|----------------------|---------|----------------------|
| ЇКВИ | <input type="text"/> | ВІВЬЛ | <input type="text"/> |
| ПДІНОР | <input type="text"/> | ДСАНЕ | <input type="text"/> |
| УБГ | <input type="text"/> | АПЛТОАВ | <input type="text"/> |

6. Вінні-Пух, П'ятачок і Кролик вирізали три прапорці різного кольору: синій, зелений і червоний. Кролик вирізав не червоний, а Вінні-Пух не червоний і не синій. Якого кольору прапорець вирізав кожний?

Відповідь:




29. ЛИСТІВКА ДЛЯ ЕЛЗІКА

1. Яке призначення графічного редактора Tux Paint? Постав позначки.

- Створювати малюнки.
- Змінювати вигляд букв у тексті.
- Створювати мультфільми.

2. Яку кнопку потрібно використати для створення нового малюнка? Постав позначки.



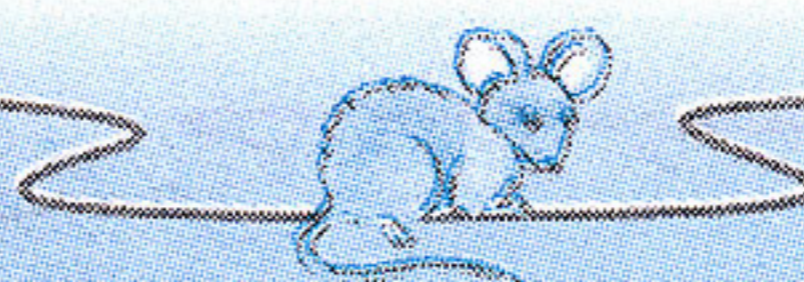
3. Для чого використовується кнопка ? Постав позначки.

- Відкрити малюнок.
- Створити новий малюнок.
- Скасувати останню дію.
- Зберегти малюнок.
- Завершити роботу.

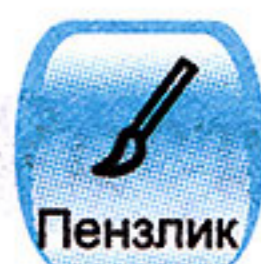
4. Яку кнопку потрібно використати для відкриття створеного малюнка? Постав позначки.



5. Щоб завершити роботу з графічним редактором, потрібно натиснути кнопку:



6. З'єднай лініями малюнки кнопок та їх призначення.



намалювати геометричні фігури



написати текст



витерти зайві фрагменти малюнка

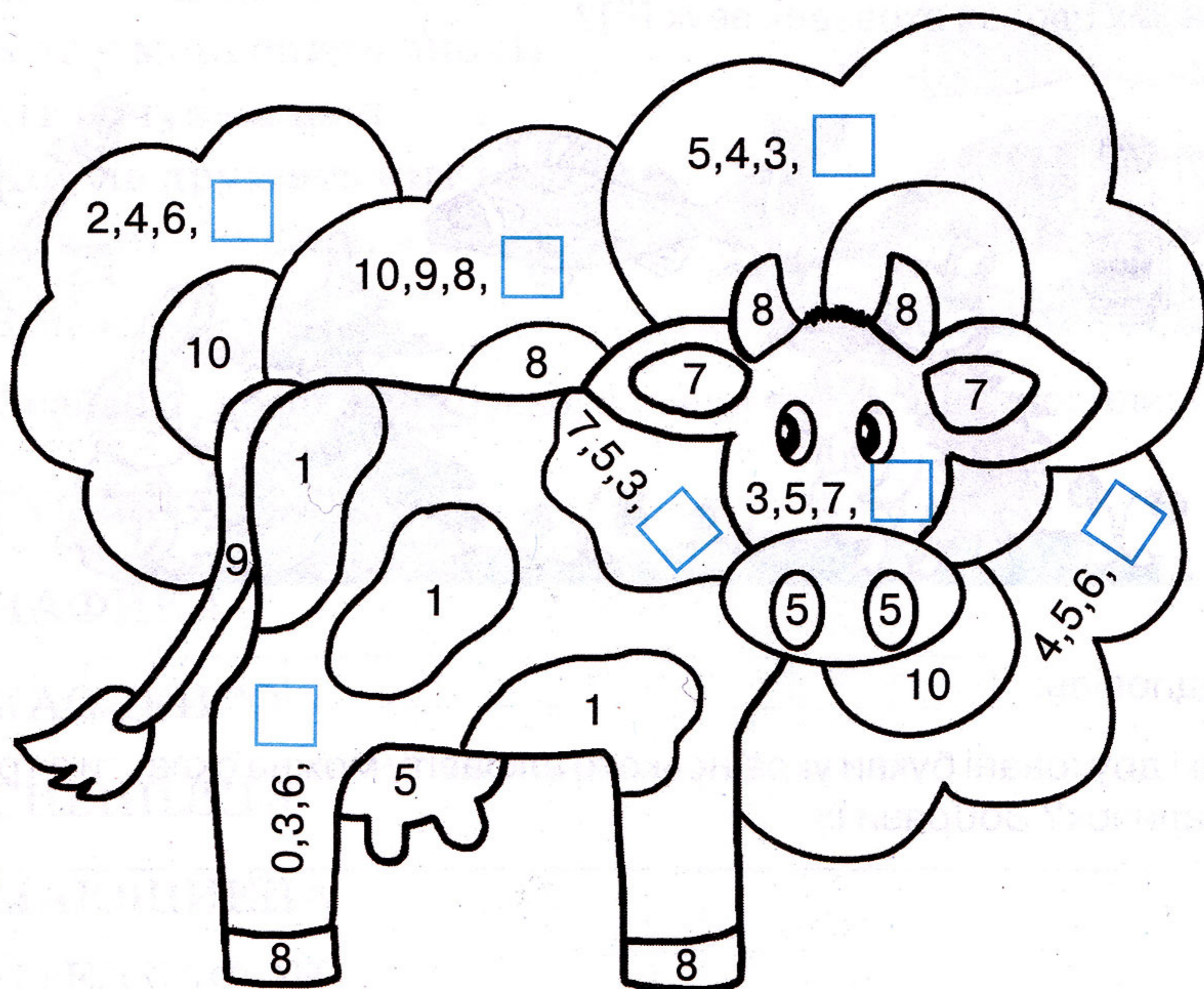


намалювати лінії



штампувати

7. Запиши наступне число в послідовності чисел та розфарбуй фрагмент малюнка відповідним до отриманого числа кольором: 1 — коричневим, 2 — малиновим, 3 — червоним, 4 — салатом, 5 — рожевим, 6 — фіолетовим, 7 — блакитним, 8 — синім, 9 — оранжевим, 10 — жовтим.



4. Завчи скоромовки і запиши букви, що позначають звуки, які, повторюючись, створюють перешкоди у вимові.

• Рoste липа біля Пилипа

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

• Гава проґавила ґавеня

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

• Ходить квочка коло кілочка,

водить діток коло квіточок

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

5. Відгадай загадку.

Біле поле, чорне насіння,
хто його сіє, той розуміє.

Відповідь:

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

6. Які слова у цьому вірші відрізняються однією буквою? Які звуки в них різні?

Кит і кіт

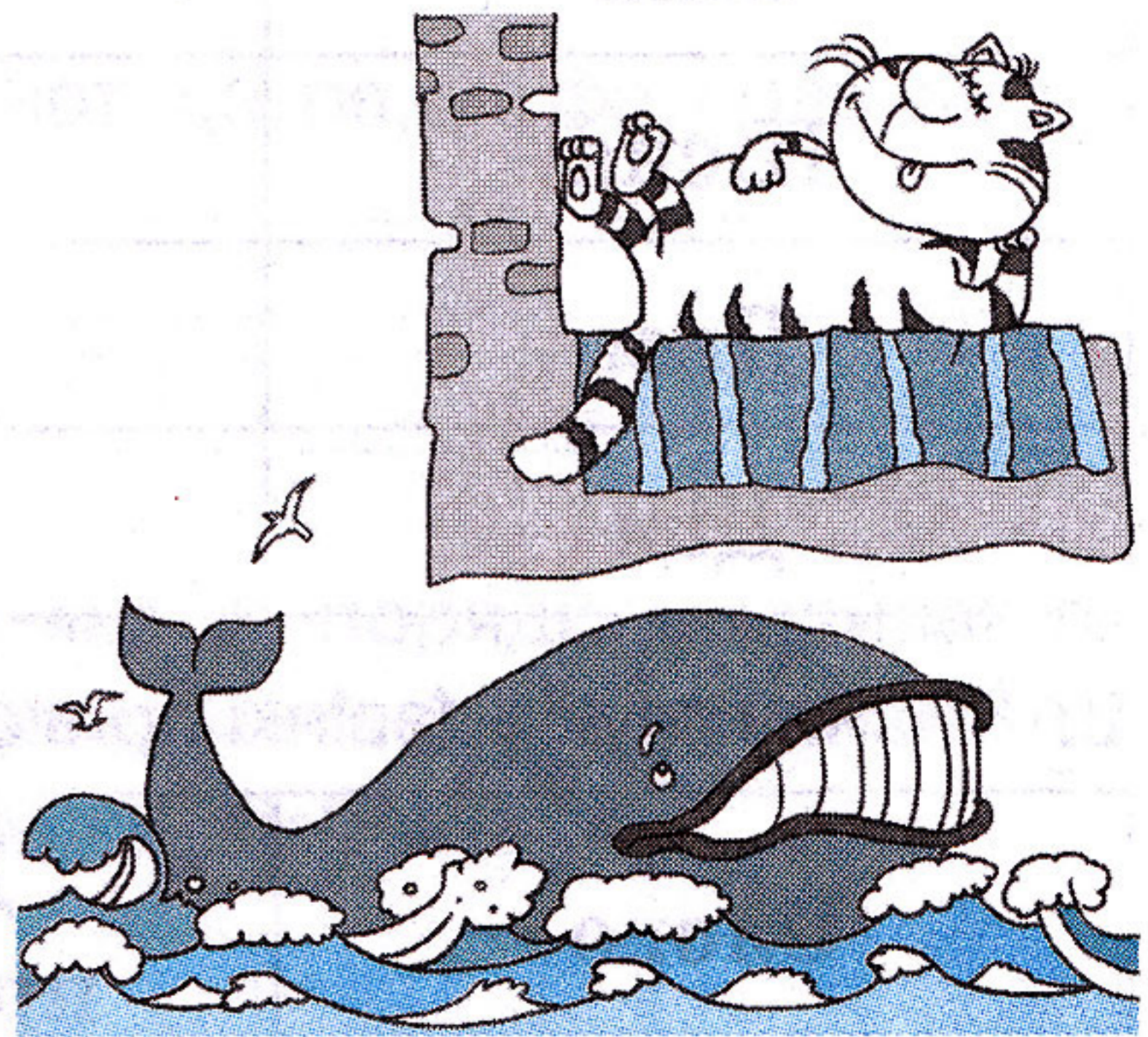
Риба-кит живе у морі,
кіт — у хаті і в коморі.

Кит у морі спить вночі,
кіт ночує на печі.

Хоч не дружать кит і кіт,
кит коту сказав: «Привіт!»

Відповідь:

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|



7. Знайди в словах зайві букви, запиши слова, що утворилися.

ГУОЛУБ

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

ЧАФЙКА

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

КАОЛЕИСО

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

СИЕНИЛЦЯ

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

МАЮШИЕНА

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

ЙТЕЛЕАФОН

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|



31. ПРИГОЛОСНІ МАЮТЬ РІЗНИЙ ХАРАКТЕР

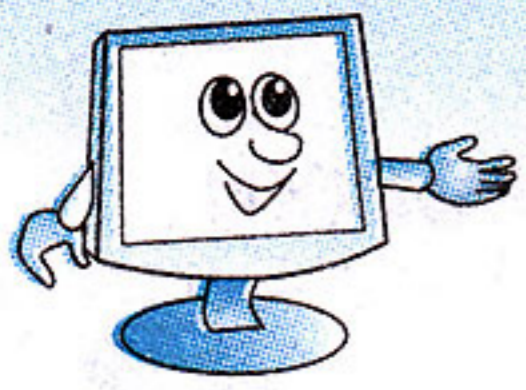
1. Визнач тверді і м'які приголосні звуки в словах.

| Слово | Тверді приголосні | М'які приголосні |
|-------|-------------------|------------------|
| Літо | [т] | [л'] |
| Кінь | | |
| Листя | | |
| Зима | | |
| Зіна | | |
| Пісня | | |
| Дим | | |
| Дім | | |

2. Визнач глухі і дзвінкі приголосні звуки в словах.

| Слово | Дзвінкі приголосні | Глухі приголосні |
|---------|--------------------|------------------|
| Сніг | | |
| Дуб | | |
| Серце | | |
| Багаж | | |
| Жито | | |
| Шпак | | |
| Загадка | | |





32. КРАЇНИ, МОВИ ЯКИХ МИ ВИВЧАЄМО

1. Перетвори прямокутники на прапори названих країн.



Росія

Англія

Франція

Німеччина

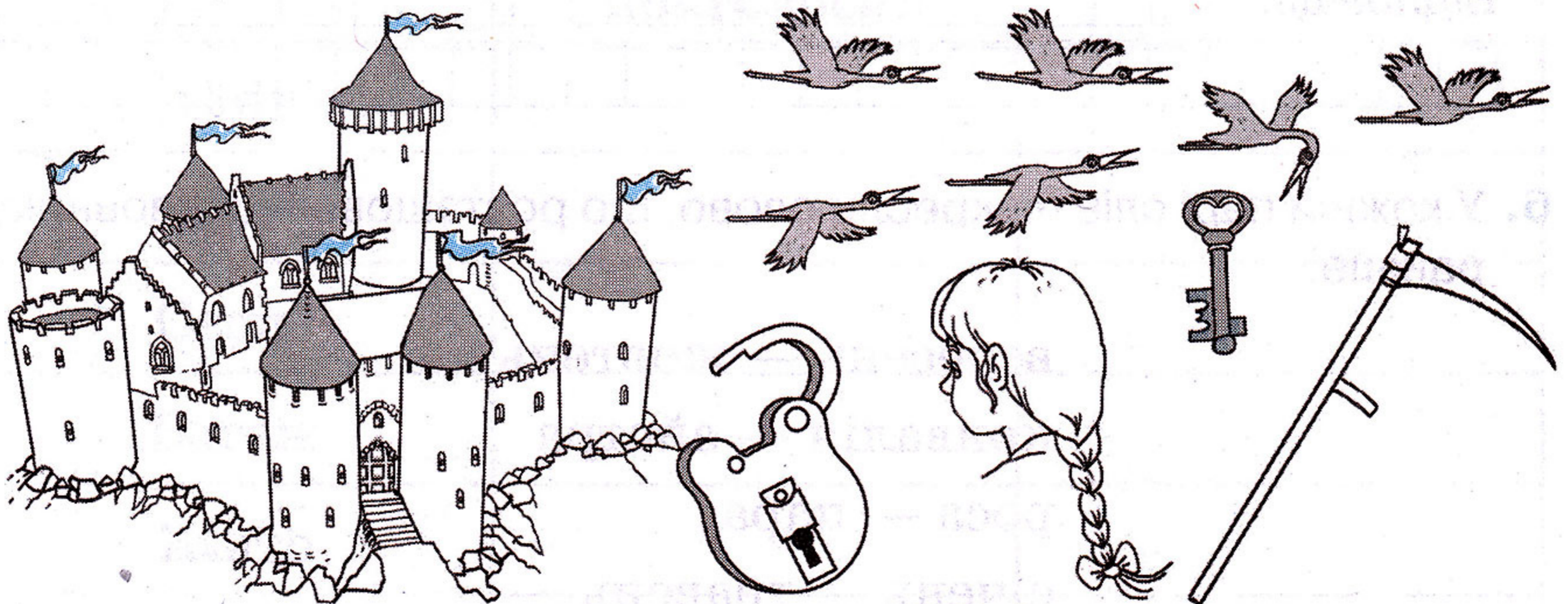
2. Запиши, яких ти знаєш відомих людей, що прославили свою країну: спортсменів, композиторів, художників, музикантів, поетів, письменників тощо.

Франція —

Німеччина —

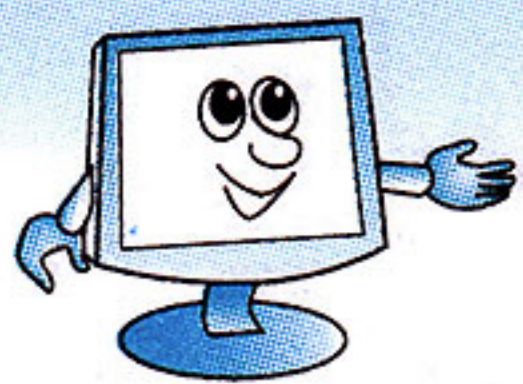
Англія —

3. Назви зображені предмети. Від чого залежить значення слів, що звучать однаково? Склади та запиши речення з однією з наведених пар.



Відповідь:





33. ПОДОРОЖ КРАЇНОЮ МАТЕМАТИКИ

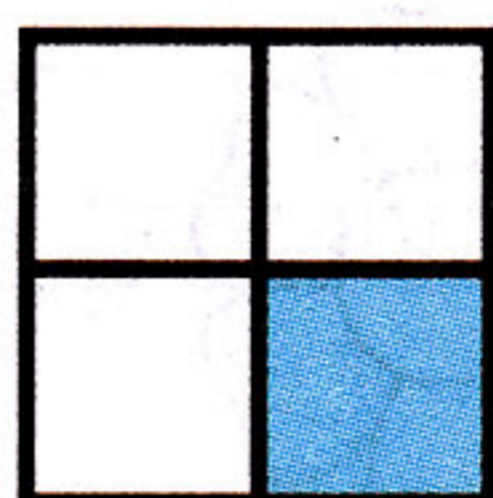
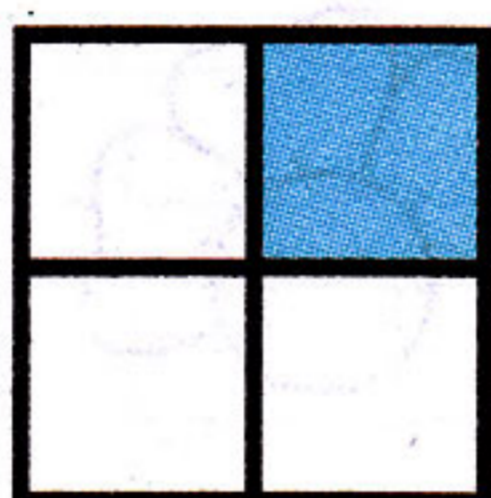
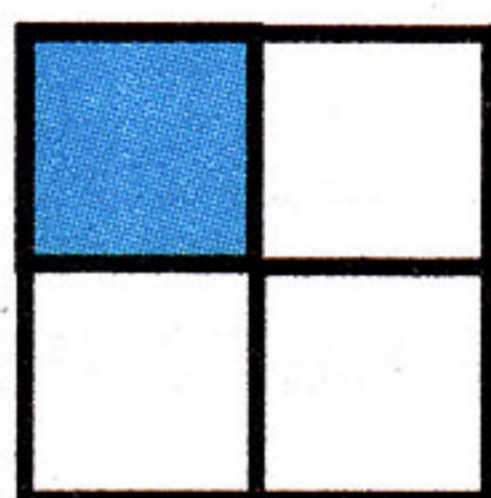
1. По стовбуру дерева повзе жук. За ніч він піднімається на 6 м, а за день опускається на 3 м. Почавши повзти від основи стовбура, він за п'яту ніч доповз до його вершини. Яка висота стовбура?

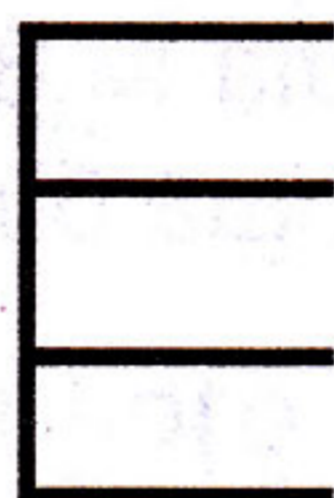
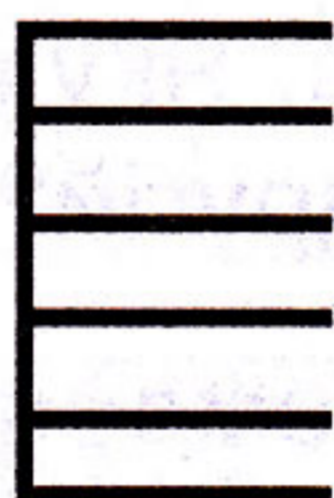
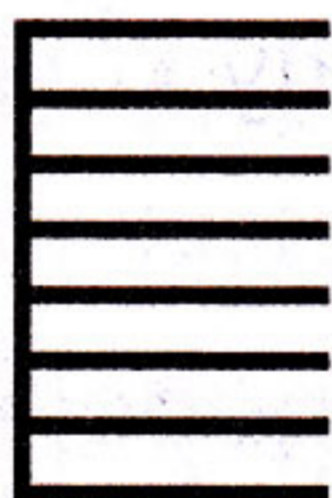
Відповідь:

2. Двоє учнів грали партію в шахи 40 хв. Який час грав у шахи кожний з них?

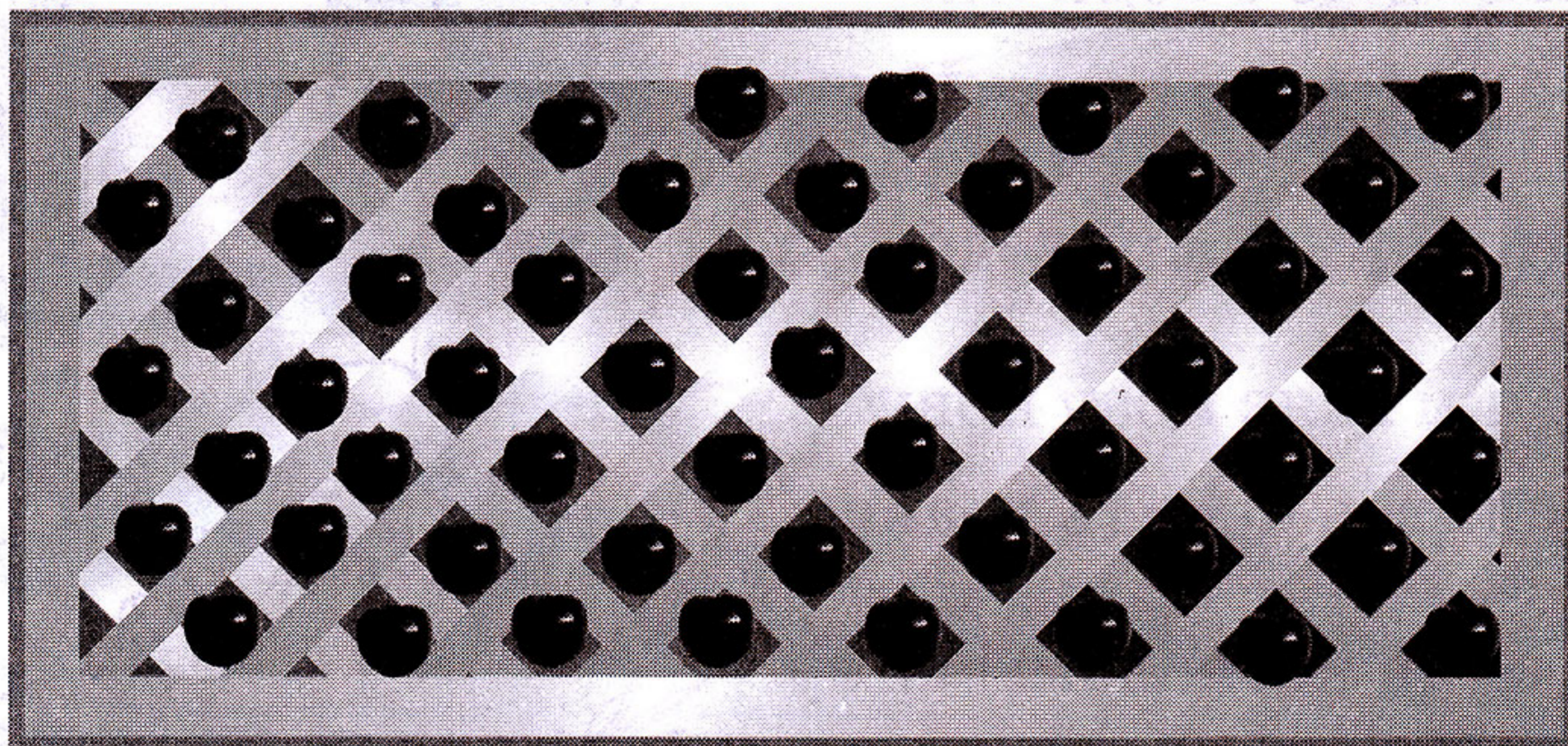
Відповідь:

3. Домалюй фігуру, якої не вистачає.

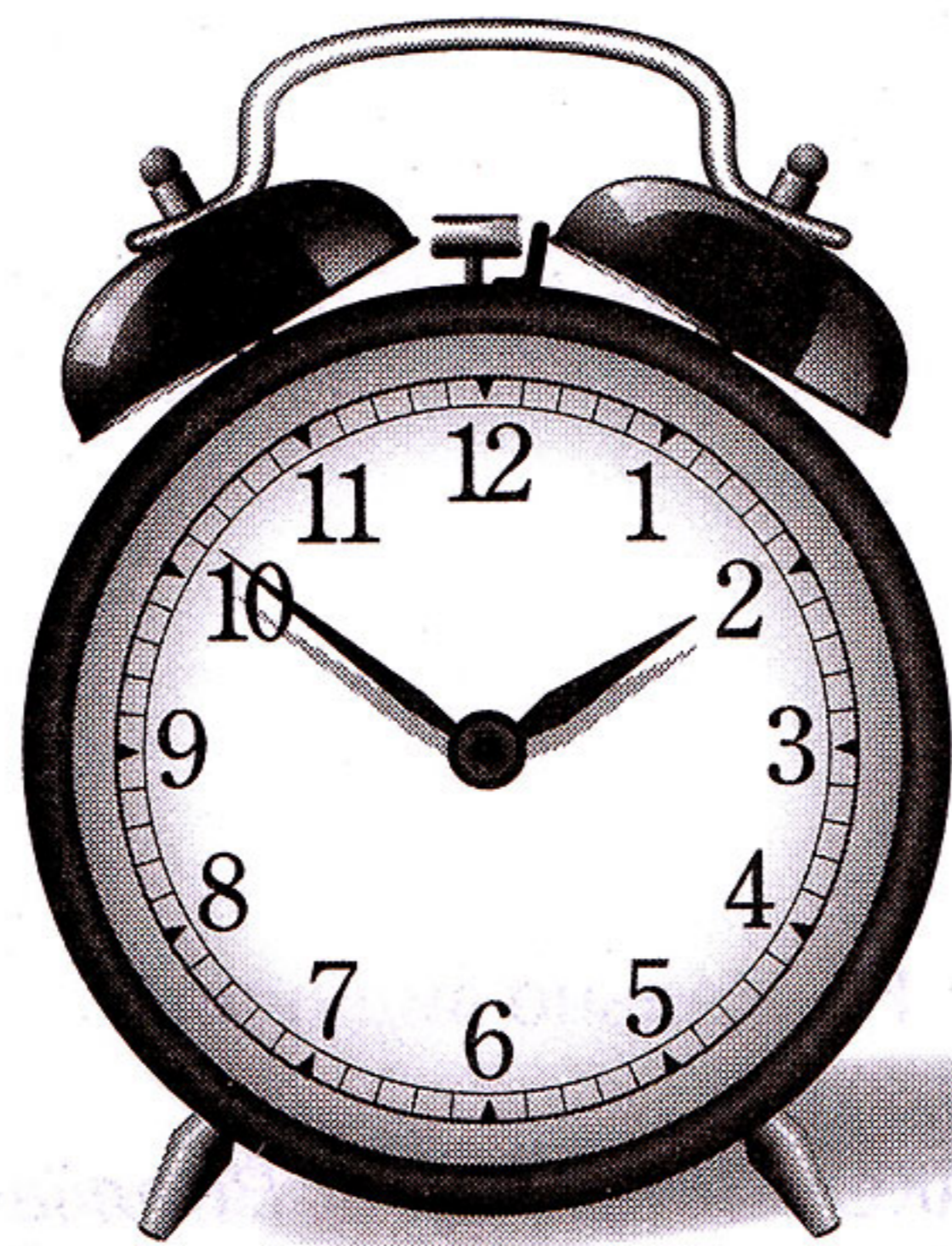




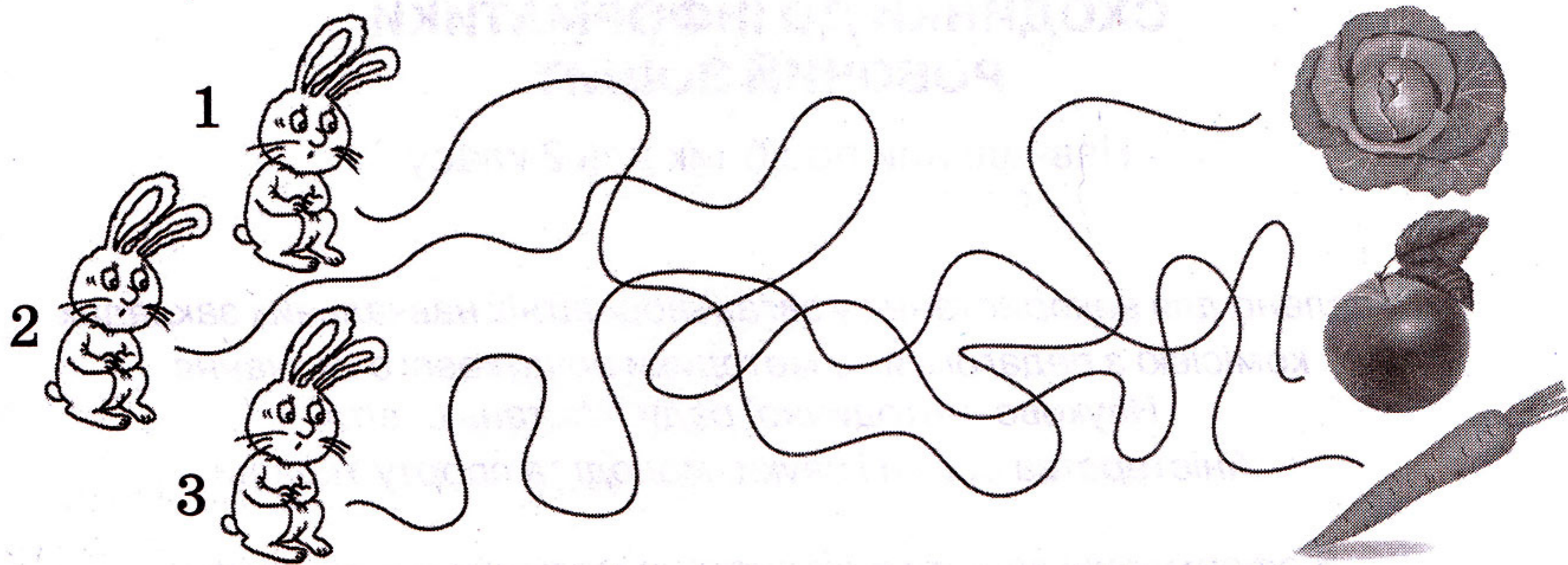
4. Пиріг прямокутної форми двома розрізами поділили на 4 частини так, що дві з них чотирикутної форми, а дві — трикутної. Як це зробили? Намалюй.



5. Поділи прямою лінією циферблат годинника так, щоб суми чисел у цих частинках були однаковими.

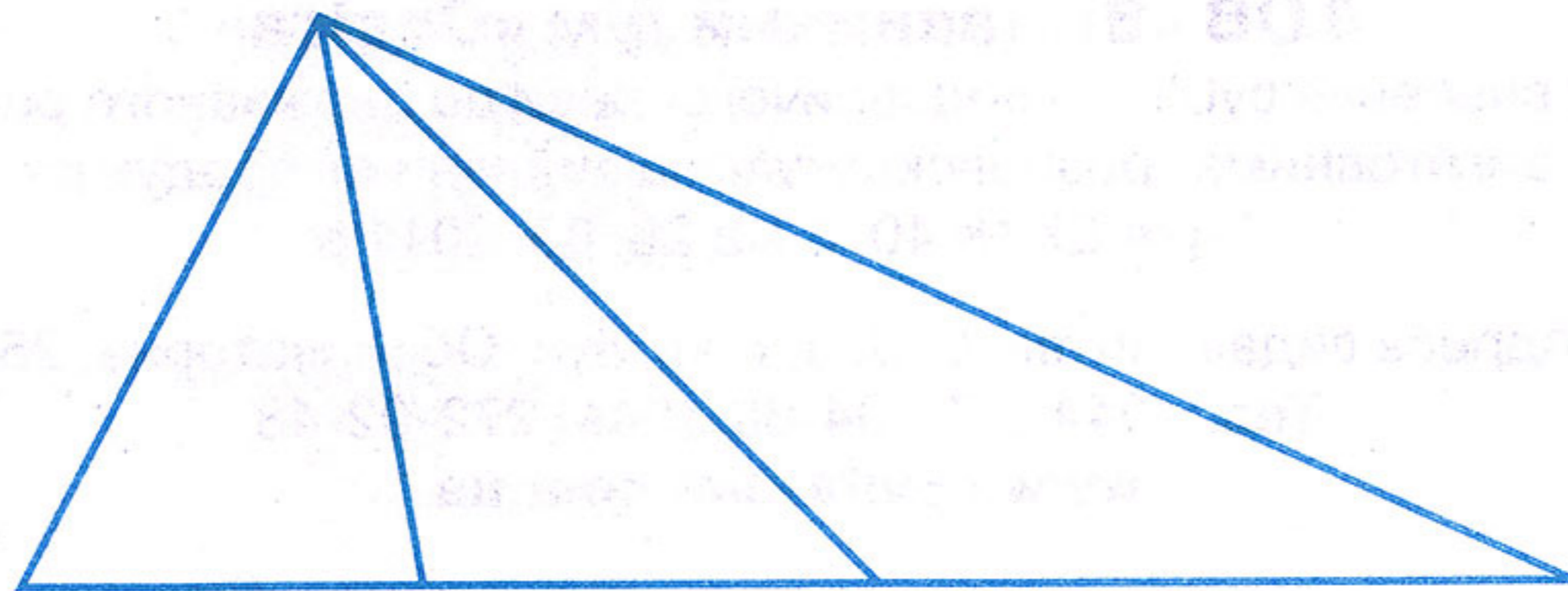


6. Хто із зайченят що любить?



Відповідь: 1. 2. 3.

7. Скільки трикутників на малюнку?



Відповідь:

Навчальне видання

*ЛОМАКОВСЬКА Ганна Віталіївна
ПРОЦЕНКО Галина Олександрівна
РИВКІНД Йосиф Яковлевич
РИВКІНД Фаїна Михайлівна*

СХОДИНКИ ДО ІНФОРМАТИКИ РОБОЧИЙ ЗОШИТ

Навчальний посібник для 2 класу

*Схвалено для використання у загальноосвітніх навчальних закладах
комісією з педагогіки та методики початкового навчання
Науково-методичної ради з питань освіти
Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України*

В оформленні зошита використано малюнки художників:
Н. В. Дмитрової, О. П. Харченко

Формат 70x100¹/₁₆. Ум. друк. арк. 5,2.
Обл.-вид. арк. 3,5. Наклад 100 050 прим.
Зам. № 13-02-1205.

ТОВ «Видавничий дім «Освіта»

Свідоцтво «Про внесення суб'єкта видавничої справи до державного реєстру видавців,
виготовників і розповсюджувачів видавничої продукції»
Серія ДК № 4073 від 26. 05. 2011 р.

Адреса видавництва: 04053, Київ, вул. Обсерваторна, 25
Тел.: (044) 272-04-38, (044) 272-02-48
www.osvita-dim.com.ua

Віддруковано ТОВ «ПЕТ»
Св. ДК № 3179 від 08.05.2008 р.
61024, м. Харків, вул. Ольмінського, 17

● **СХОДИНКИ ДО ІНФОРМАТИКИ.**

(Підручник для 2 класу)

Автор *Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко, Й. Я. Ривкінд, Ф. М. Рівкінд*
Українською та російською мовами

● **ПОСІБНИКИ ДЛЯ УЧНІВ**

Сходинки до інформатики. Робочий зошит

Автор *Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко, Й. Я. Ривкінд, Ф. М. Рівкінд*
Українською та російською мовами

● **ПОСІБНИК ДЛЯ ВЧИТЕЛЯ**

Уроки інформатики у 2 класі

Автор *Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко, Й. Я. Ривкінд, Ф. М. Рівкінд*

Видавничий дім «Освіта»

04053, Київ, вул. Обсерваторна, 25.

Тел.: (044) 272-04-38, тел./факс: (044) 272-02-48

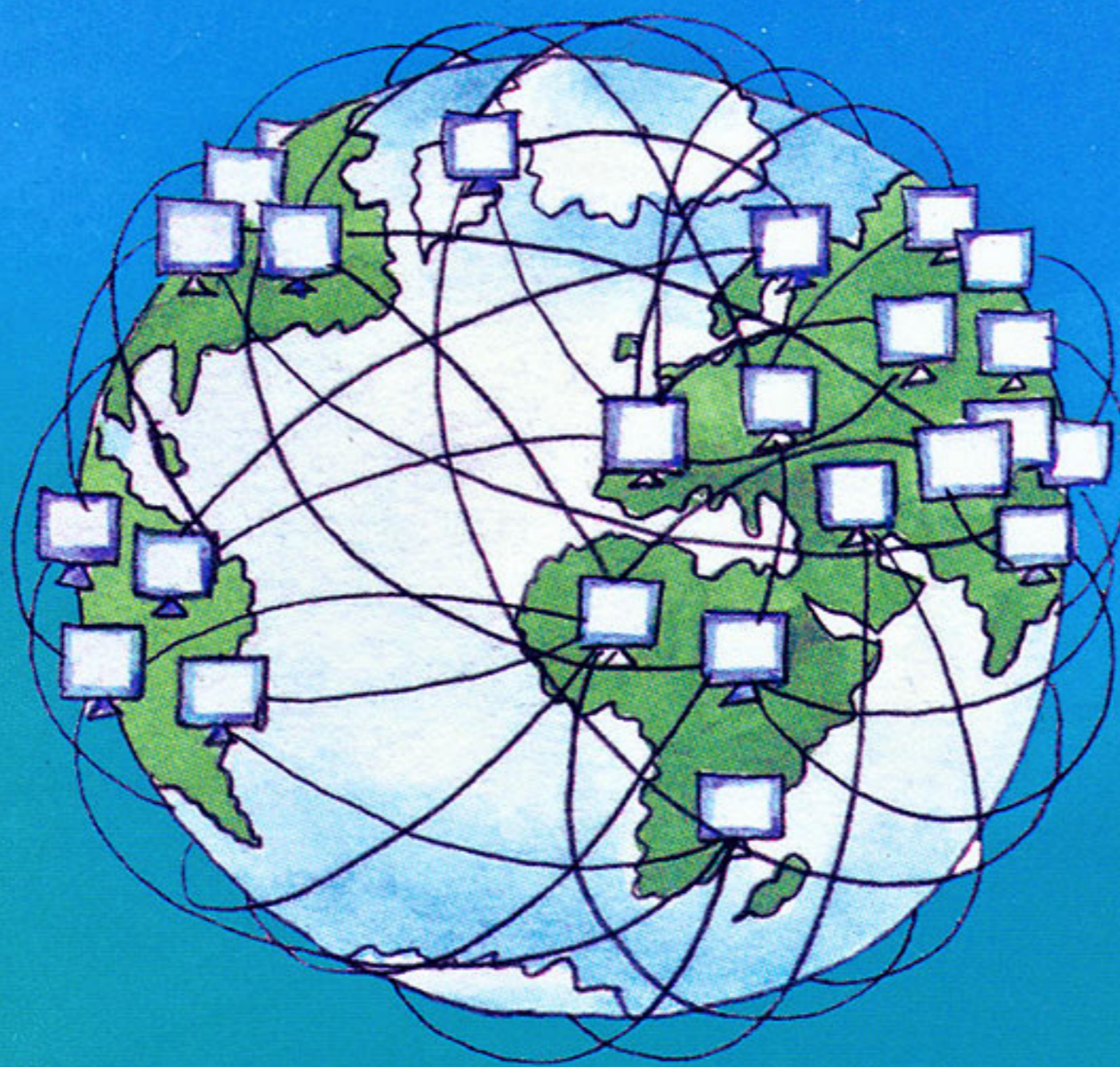
www.osvita-dim.com.ua

З питань придбання навчально-методичної літератури

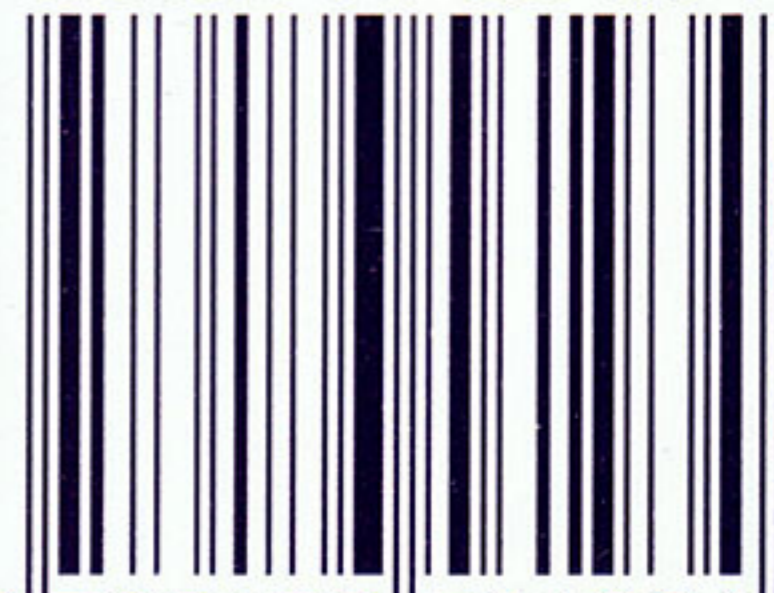
звертатися за телефонами:

тел.: (044) 497-95-62,

тел./факс: (044) 408-73-81



ISBN 978-617-656-193-4



9 786176 561934