

Олена Антонова, Сергій Мартинюк

Інформатика

Робочий зошит
2 клас

За програмою Р. Шияна



Схвалено для використання в освітньому процесі



Тернопіль
Видавництво «Підручники і посібники»
2021

Редагування і верстання: *Дарія Янік*

Літературне редагування: *Любов Левчук, Ірина Дворницька*

Художнє оформлення: *Юлія Деркач, Олена Сажко, Олена Демчак, Світлана Бедна, Оксана Корнєєва*

Дизайн обкладинки: *Світлана Бедна*

**Схвалено для використання в освітньому процесі
[рішення Експертної комісії з інформатики від 05.07. 2021 (протокол № 3),
рішення Експертної комісії з педагогіки та методики початкової освіти
від 11.08.2021 (протокол № 6)], № 2.0278-2021
у Каталозі надання грифів навчальній літературі та навчальним програмам**

Антонова О.

A20 Інформатика : робочий зошит. 2 клас / О. Антонова,
С. Мартинюк. — Тернопіль : Підручники і посібники, 2021. —
80 с.

ISBN 978-966-07-3945-1

Зошит відповідає Типовій навчальній програмі МОН України, розробленій під керівництвом Р. Шияна, та підручникам «Я досліджую світ. 2 клас» (інформатична галузь). Завдання, подані за тематичним принципом, спрямовані на інтегрування навчального матеріалу. Поряд із вправами з розвитку інформатичних навичок дібрано завдання розвивального та логічного характеру. Виконавши завдання, учень / учениця зможе позначити свої відчуття від процесу роботи за допомогою смайликів, розміщених на вкладці зошита.

Для учнів 2 класу, вчителів, батьків.

УДК 373.3

Зміст

Поняття про інформацію. Людина та інформація	3
Властивості інформації. Джерела інформації	5
Повідомлення. Дані. Запити	7
Інформаційні знаки	9
Фіксування інформації людиною і машиною	11
Збирання та збереження даних. Носії інформації	13
Упорядкування даних. Закономірності	15
Моделі	17
Об'єкти. Властивості об'єктів	19
Істинні та хибні висловлювання. Факти та вигадки. Припущення і фантазії	21
Подія. Послідовність подій	23
Виконавець. Система команд виконавця	25
Алгоритм. Складання алгоритму для виконавця	27
Виправлення помилок в алгоритмах	29
Послідовність розв'язування складного завдання. Конструювання	31
Комп'ютер як засіб здійснення дій з інформацією	33
Програми та інструменти для створення зображень	35
Програми та інструменти для створення текстів	37
Оформлення текстів. Шрифти	39
Електронний дизайн	41
Електронні тексти. Аудіокнижки. Програми та інструменти для створення музики, запису голосових повідомлень	43
Таблиці та їх використання	45
Програми і пристрої для розрахунків	45
Збереження інформаційних продуктів на пристроях. Презентування власних інформаційних продуктів	47
Правила та їх дотримання	49
Групова робота та лідерство	51
Спостереження за розвитком подій	53
Комунікації	55
Люди і машини. Комп'ютер та інші пристрої для навчання, побуту, гри, безпеки та збору інформації	57
Робота з цифровими пристроями. Увімкнення та вимкнення (перезавантаження) комп'ютера. Робочий стіл	59
Передавання інформації в сучасному суспільстві	61
Спілкування і пошук інформації	63
Правила власної та взаємної безпеки під час роботи з цифровими пристроями	65
Засоби та способи збереження особистої інформації	67
Безпека в мережі	69
Інформація для дітей і дорослих. Авторське право	71
Цікаві задачі	73