

Ганна Ломаковська
Галина Проценко

Інформатика



4

ПРАВИЛА

БЕЗПЕЧНОЇ РОБОТИ
ТА ПОВЕДІНКИ
В КОМП'ЮТЕРНОМУ
КЛАСІ

Не розпочинай роботу
за комп'ютером без дозволу
вчителя / вчительки.

Під час роботи за
комп'ютером руки мають
бути чистими й сухими.

Сиди правильно: спина
рівна, лікті — на столі,
ноги — на підлозі.

Не торкайся екрана
монітора. Не клади
нічого на клавіатуру.

Слідкуй, щоб відстань від
очей до екрана монітора
була не менше ніж 50 см.

Не торкайся панелі монітора
та системного блоку. Не
чіпай дротів, це небезпечно.

ВПРАВИ ДЛЯ ОЧЕЙ

1

Стань рівно. Підніми руки
вгору, потягнися 2 рази.

2

Відведи руки за спину і склади їх
у «замок». Голову нахили вперед,
плечі відведи назад. Повтори 4 рази.

3

Постав руки на пояс. Поверни голову праворуч,
подивись на лікоть правої руки. Поверни голову
ліворуч, подивись на лікоть лівої руки.
Повернись у вихідне положення. Повтори 4 рази.

4

Заплющ очі, міцно
стисни повіки, розплющ
очі. Повтори 5 разів.

5

Витягни руки вперед, подивися на кінчики
пальців. Не підводячи голови, стеж очима
за руками: підніми руки вгору (вдих),
опусти руки (видих). Повтори 4 рази.

6

Дивися прямо перед собою
2-3 секунди, переведи погляд на кінчик
носа на 3-5 секунд. Повтори 6 разів.

УДК 004*кл4(075.2)
Л74

Рекомендовано Міністерством освіти і науки України
(*наказ Міністерства освіти і науки України від 27.01.2026 № 111*)

ВИДАНО ЗА РАХУНОК ДЕРЖАВНИХ КОШТІВ. ПРОДАЖ ЗАБОРОНЕНО

Підручник створено відповідно
до Типової освітньої програми початкової освіти,
розробленої під керівництвом Р. Б. Шияна

Ломаковська Г. В.

Л74 Інформатика : підруч. для 4 класу закладів загальної
середньої освіти / Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко. — К. :
Видавничий дім «Освіта», 2026. — 128 с. : іл.

ISBN 978-966-983-643-4.

УДК 004*кл4(075.2)

ISBN 978-966-983-643-4

© Ломаковська Г. В., Проценко Г. О., 2025
© Видавничий дім «Освіта», 2026

Ганна Ломаковська, Галина Проценко

Інформатика

Підручник для 4 класу
закладів загальної середньої освіти

Рекомендовано Міністерством освіти і науки України

Київ
Видавничий дім «Освіта»
2026

Інтерактивний електронний додаток (далі — **е-додаток**)
до підручника розташовано за посиланням:
<https://vse.ee/dbzl>



Путівник е-додатком

Привіт, юний друже! Готовий поринути у світ цифрових пригод? Цей електронний додаток допоможе тобі виконувати цікаві завдання, грати та перевіряти свої знання з інформатики.

Дотримуйся цієї простої інструкції:

Крок 1. Заходимо на сайт

Перейди за посиланням:

<https://vse.ee/dbzl>

Крок 2. Подорож сторінками

Зайди в меню (у мобільній версії )
знайди параграф з назвою уроку, відкрий завдання до потрібної сторінки.

- ▶ 1. Інформаційні процеси і комп'ютер
- ▶ 2. Повідомлення і дані
- ▶ 3. Пам'ять комп'ютера
- ▶ 5. Створення папок
- ▶ 6. Копіювання папок і файлів

- ▶ 1. Інформаційні процеси і комп'ютер
Прочитай оповідання (до стор. 9)
- ▶ 2. Повідомлення і дані
Прослухай пісню (до стор. 12)
- ▶ 3. Пам'ять комп'ютера
Переглянь мультфільм (до стор. 14)

Крок 3. Виконання завдань

У додатку є різні типи активностей:

- інтерактивні книги, аудіо- та відеоматеріали: прослухай, прочитай, переглянь і дай відповіді на запитання;
- інтерактивні вправи: перетягни блоки, з'єднай пари або пройди лабіринт;
- тести: обери правильну відповідь, щоб перевірити, як добре ти зрозумів/зрозуміла тему.

Поради для успіху

1. Не поспішай. Уважно читай завдання перед тим, як натискати кнопки.
2. Запам'ятай пароль. Краще запиши його у щоденник, щоб не загубити.
3. Виникла проблема? Якщо щось не відкривається або «зависло» — спробуй оновити сторінку (натисни клавішу F5 або стрілочку  у браузері).

Бажаємо тобі цікавих відкриттів та високих оцінок!

ЗМІСТ

Розділ 1. Папки і файли

Інформаційні процеси і комп'ютер6	Створення папок.....19
Повідомлення і дані.....10	Копіювання папок і файлів22
Пам'ять комп'ютера.....13	Видалення папок і файлів25
Файли і папки.....16	

Розділ 2. Опрацювання тексту на комп'ютері

Текстовий редактор30	Форматування текстів48
Введення текстів.....33	Створення нового текстового
Редагування текстів37	документа.....52
Форматування абзацу41	Створення документа
Копіювання і переміщення	з малюнками55
фрагментів тексту45	

Розділ 3. Алгоритми і виконавці

Алгоритми і виконавці60	Алгоритми із циклами81
Істинні та хибні висловлювання64	Плануємо проєкт —
Логічне слідування67	комп'ютерну гру86
Вибір дій у алгоритмах.....71	Реалізовуємо проєкт —
Алгоритми з розгалуженням74	комп'ютерну гру90
Циклічні процеси.....77	

Розділ 4. Спілкуємося в інтернеті

Мережа «Інтернет»96	Створення і надсилання
Досліджуємо надійність сайту....100	електронних листів.....107
Електронне спілкування103	Цифрова гігієна.....111

Розділ 5. Навчальні проєкти

Навчальний проєкт.	Навчальний проєкт.
Плануємо.....116	Презентуємо.....124
Навчальний проєкт.	
Досліджуємо.....120	

Любі друзі!

Раді знову зустріти вас у комп'ютерному класі!

Цього навчального року ви мандруватимете країною Інформатика, навчитеся створювати презентації та текстові документи, користуватися мережею «Інтернет». Ви дізнаєтеся про безпечну поведінку в мережі та ознайомитеся з правилами ввічливого спілкування під час електронного листування.

Ви знову зустрінетеся з комп'ютерним виконавцем Рудим Котом, складатимете для нього алгоритми. На практичних заняттях навчитеся створювати власних виконавців, записувати алгоритми та виконувати їх на комп'ютері.

Щоб вам було легше і цікавіше навчатися, ми поділили матеріал на маленькі частини. У кожному уроці є розділ **«Працюємо за комп'ютером»**, де ви зможете виконати цікаві завдання.

Під час навчання вам допоможе інтерактивний електронний додаток (далі — **е-додаток**). Для роботи з ним вам знадобиться комп'ютер з підключенням до інтернету. Відкрити е-додаток можна за посиланням: <https://smarttextbook.com.ua/informatyka-lomakovska-4/>. (<https://vse.ee/cvim>)

Шукайте на сторінках підручника позначку е-додаток, відкривайте його та переглядайте цікаві мультфільми, грайте в ігри й знайомтеся з новими вебресурсами.

Сподіваємося, що вивчення інформатики буде для вас цікавим і корисним, а кожного наступного уроку ви чекатимете з нетерпінням.

Бажаємо успіхів!





ПАПКИ І ФАЙЛИ

Інформаційні процеси — це процеси отримання, зберігання, опрацювання, передавання повідомлень.

Інформація — це нові відомості і знання, новини.

Передають інформацію за допомогою **повідомлень**.

1 Розглянь малюнки.

Склади розповідь про те, де і як використовують комп'ютери.



2 Розглянь світлини.

Запиши у зошиті назви пристроїв введення та виведення інформації.



3 Прочитай текст.

Людина отримує повідомлення, коли, наприклад, читає книжки, слухає музику, дивиться телевізор, кіно чи подкасти, спілкується з друзями, в тому числі онлайн тощо. Комп'ютер отримує повідомлення, коли ми вводимо їх із клавіатури або коли повідомлення передаються йому з іншого комп'ютера. Крім того, інформацію можна вводити за допомогою голосового набору та інших технологій, що розширюють можливості людей з порушеннями зору, слуху, рухових функцій та надають їм змогу вести активну діяльність у цифровому просторі.



Ми можемо **зберігати** повідомлення у своїй пам'яті, записувати їх у записник, зошит або щоденник, фотографувати події, записувати шкільний концерт на відеокамеру. Комп'ютер також зберігає повідомлення у своїй пам'яті.

Людина **опрацьовує** повідомлення, розв'язуючи задачу, приймаючи рішення, обираючи театральну виставу або телепередачу для перегляду. Комп'ютер опрацьовує повідомлення, коли виконує програми.

Ми **передаємо** повідомлення, спілкуючись з іншими людьми, розмовляючи по телефону, надсилаючи смс-повідомлення. Комп'ютер передає повідомлення іншим комп'ютерам, виводить їх на екран монітора або на принтер.





- У тексті сказано, що людина опрацьовує повідомлення, коли приймає рішення, а комп'ютер — коли виконує програми. Як ви думаєте, чи може комп'ютер сам «захотіти» подивитися кіно, чи він робить це тільки за вказівкою людини? Чому?
- Уявіть ситуацію: ви готуетесь до важливої контрольної. Який спосіб зберігання знань надійніший — тільки прочитати чи записати основне? Чому?
- У тексті згадано технології (наприклад, голосовий набір), що допомагають людям з порушеннями зору чи слуху. Чому, на вашу думку, розробникам комп'ютерів важливо дбати про те, щоб гаджетами могли користуватися всі люди без винятку?
- Людина отримує повідомлення, коли читає, слухає музику або дивиться кіно. Які повідомлення ми отримуємо, коли просто спостерігаємо за природою (наприклад, за хмарами чи поведінкою птахів)? Чи може комп'ютер отримати такі повідомлення без допомоги камери чи датчиків?

4

Розв'яжи задачу.

В Олеся є 40 зошитів. Половина з них — у клітинку, а інші — в лінійку. 9 зошитів у клітинку хлопчик списав на уроках математики, а решта — чисті. Крім того, в Олеся залишилося 12 чистих зошитів у лінійку, решта — списані. На скільки чистих зошитів більше, ніж списаних?



5

Попрацюйте в парах (дивись е-додаток).

Прочитай оповідання та обговори з друзями, якими можуть бути наслідки недотримання правил поведінки в комп'ютерному класі.

Пройди гру «**Level Up: твоя цифрова безпека**» — прочитай опис ситуації та обері найбільш правильний варіант дій. Обґрунтуй свою відповідь.

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Пригадай, як працювати з буквеною частиною клавіатури.

Етапи виконання



1. Знайди значок  і запусти програму **GCompris**

на виконання. Послідовно вибери  → .

2. Уважно спостерігай за літерами, що з'являтимуться, і натискай потрібну клавішу клавіатури. Подивись, який мовний режим включено на клавіатурі, і вибери потрібну мову.

☐ EN Англійська (США)
☒ UA Українська
 Відобразити мовну панель

3. Умовно поділи клавіатуру на дві частини — ліву і праву.

Клавіші зліва намагайся натискати пальцями лівої руки, а клавіші справа — правої.

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення



На уроці я дізнався / дізналася про... .

Мені було цікаво, що... .

Мене засмутило те, що... .

Я хочу більше дізнатися про... .

Повідомлення на носіях, які використовують у комп'ютерах, слід подавати так, щоб комп'ютер міг зберігати та опрацьовувати їх.

1 Розглянь малюнок.

Розкажи, які з електронних носіїв даних ти використовуєш удома, у школі, вдома й у школі.



Повідомлення, зафіксовані на носії у вигляді, зручному для зберігання та опрацювання, утворюють дані.

2 Прочитай текст.

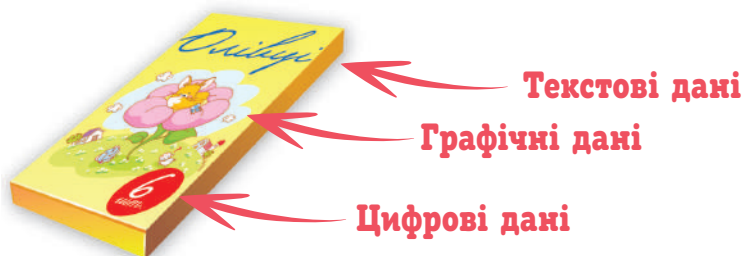
Ти вже знаєш, що повідомлення можуть подаватися умовними жестами, світловими і звуковими сигналами, графічним, текстовим або комбінованим способами. Повідомлення зберігаються на різних носіях. Це дає змогу використовувати їх і надалі.

Після уроку вчитель/вчителька повідомляє учневі/учениці оцінку за відповідь. Це повідомлення подається звуковим способом і зберігається в пам'яті дитини.

З оцінками, збереженими в щоденнику, можуть ознайомитися батьки й дізнатися про твої успіхи в навчанні.

Оцінки, збережені в журналі, дають змогу вчителю / учительці виставити оцінки за семестр.

Дані, які використовує людина, можуть бути подані числами, текстами, графічними зображеннями, спеціальними позначками тощо.



- Якою буває інформація за способом сприйняття?
- Що таке повідомлення? Якими бувають повідомлення за способом подання?
- Якими способами подання повідомлень ти користуєшся найчастіше?
- Якими типами даних ти користуєшся найчастіше?

3

Розв'яжи задачу.

Петрик, Ганнуся та Арсен вирішили створити фотоальбом до Свята першого дзвоника. Ганнуся принесла на 22 світлини менше, ніж Петрик. Якщо Ганнусині світлини скласти з Арсеновими, а потім відкласти 12 світлин, то отримаємо кількість світлин, яку приніс Петрик. Скільки світлин принесла Ганнуся і скільки Арсен, якщо в Петрика було 43 світлини?



Прослухай пісню (дивись е-додаток).

Знайди на сайті проєкту «Співанкограй» пісню «Золотава осінь» у виконанні ансамблю «Зернятко» і Марії Бурмаки. Музика та слова *Бориса Таршис*.

Зверни також увагу, що люди з ускладненнями слуху можуть використовувати субтитри, переклад на жестову мову та інші рішення, які їм допомагають у цифровому просторі.

- Які ознаки осені оспівуються у творі?
- Чому осінь у пісні називають золотавою?
- До чого готуються пташині зграї?
- Чому в садках стихає цвіркотіння?
- Якими словами у пісні згадується літо?
- Про що співаки просять золотаву осінь?
- Який настрій викликає в тебе ця пісня?
- Оберіть також вашу улюблену композицію: про що вона, хто її виконує, в якому стилі, чим вона подобається та як її знайти?

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Потренуйся попрацювати із цифровою частиною клавіатури.

Етапи виконання

1. Запусти на виконання програму **GCompris**.
2. Уважно спостерігай за цифрами, що з'являтимуться. Натискай потрібну клавішу на клавіатурі.



Працюй пальцями обох рук.

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.

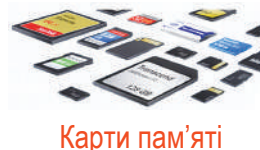


1 Прочитай текст.

Пам'ять комп'ютера призначена для збереження даних. Вона поділяється на **внутрішню** та **зовнішню**.

Внутрішня пам'ять — пам'ять для зберігання програм і даних, які в конкретний момент часу використовуються. Прикладом внутрішньої пам'яті є **оперативна пам'ять**, де зберігаються дані, які потрібні під час виконання програм. Після вимикання комп'ютера всі дані з оперативної пам'яті втрачаються.

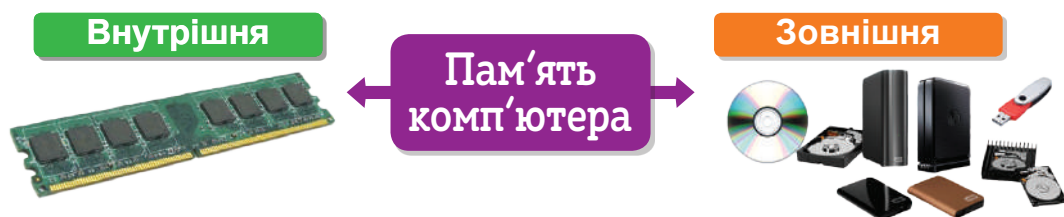
Для довготривалого та постійного зберігання даних використовують **зовнішню пам'ять**. Прикладами такої пам'яті є: **жорсткий диск (вінчестер), оптичний диск, флеш-накопичувач, карта пам'яті**. Їх іще називають носіями інформації.



Усе, що записано на цих носіях, зберігається на них і після того, як комп'ютер вимкнено. Щоб скористатися даними, які зберігаються на такому носії, потрібно перемістити їх в оперативну пам'ять комп'ютера.

- Чим відрізняється оперативна пам'ять від інших видів пам'яті в комп'ютері?
- Які дані зберігаються в оперативній пам'яті? Відповідь обґрунтуй.
- Наведи приклади носіїв, які використовуються для тривалого зберігання даних у комп'ютері.

2 Назви пристрої зовнішньої пам'яті.



3 Переглянь відео (дивись е-додаток).

Подивись мультфільм проєкту «Це наше і це твоє» телеканалу ПлюсПлюс.

- Які грандіозні конструкції створили українські винахідники?
- Який унікальний спосіб зварювання винайшов український учений?
- Де використовується цей спосіб зварювання?
- Чи знаєте ви прізвище цього вченого?

Неймовірні факти про Україну!

Ти знаєш, чим особлива наша Батьківщина?
Україна повна дивовижних рекордів та винаходів, про які знає весь світ!

Найдовший музичний інструмент



Найдовший у світі музичний інструмент є українським.

Найвідоміша різдвяна мелодія



Її написав український композитор, і тепер її співають в усьому світі!

Найбільший у світі літак



Цей літак-велетень був збудований в Україні.

Дізнайся ще більше!



Проєкт «Це наше і це твоє» розкаже тобі ще більше цікавих фактів.

4 Поміркуй.

Ганнуса з батьками їхала в потязі. Мама запитала Ганнусю: «У якому по порядку вагоні ми їдемо?» Ганнуса відповіла: «У шостому, якщо лічити з голови поїзда, або у третьому, якщо лічити з хвоста». Скільки вагонів у потязі?



5 Розгадай ребус.



ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Потренуйся вводити текст за допомогою клавіатури.

Етапи виконання

1. Запусти на виконання програму **GCompris**.

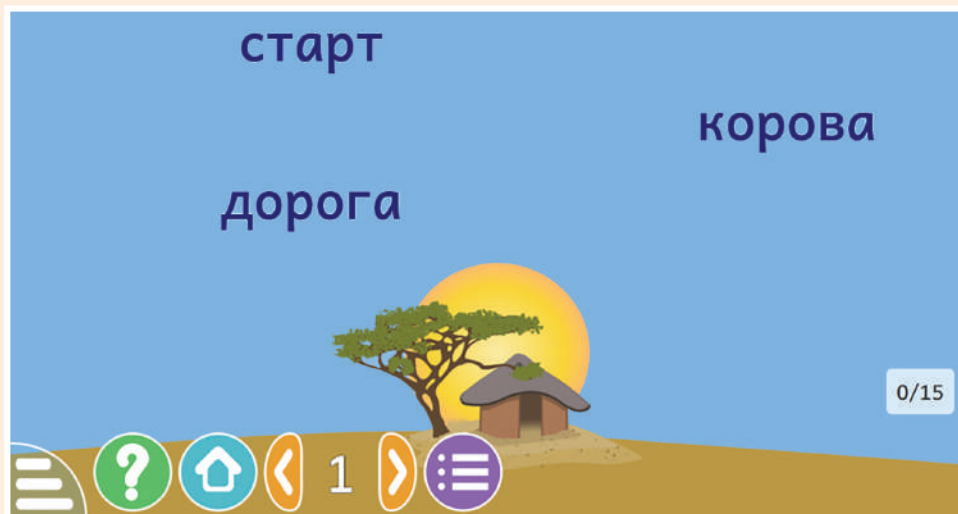
Послідовно вибери



2. Тобі потрібно буде вводити великі й малі літери української абетки, цифри, розділові знаки. Працюй уважно, швидко та впевнено!



Натискай клавіші клавіатури пальцями обох рук!



ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



Усі дані в комп'ютері зберігаються у **файлах**. Кожний файл має своє **ім'я**. Файли різного вмісту мають різні значки. Файли розміщуються на **носіях**.

1 Поміркуй і розкажи.

Як розрізнити файли, розташовані на диску?

Вміст файлу	Як називаються файли	Значки
Тексти	Текстовий файл	
Зображення	Графічний файл	
Відео	Відеофайл	
Аудіо	Звуковий файл	

2 Дай відповідь.

Яку інформацію може бути збережено у файлах на ма-
люнку?



Довідка



Мелодія



Дім



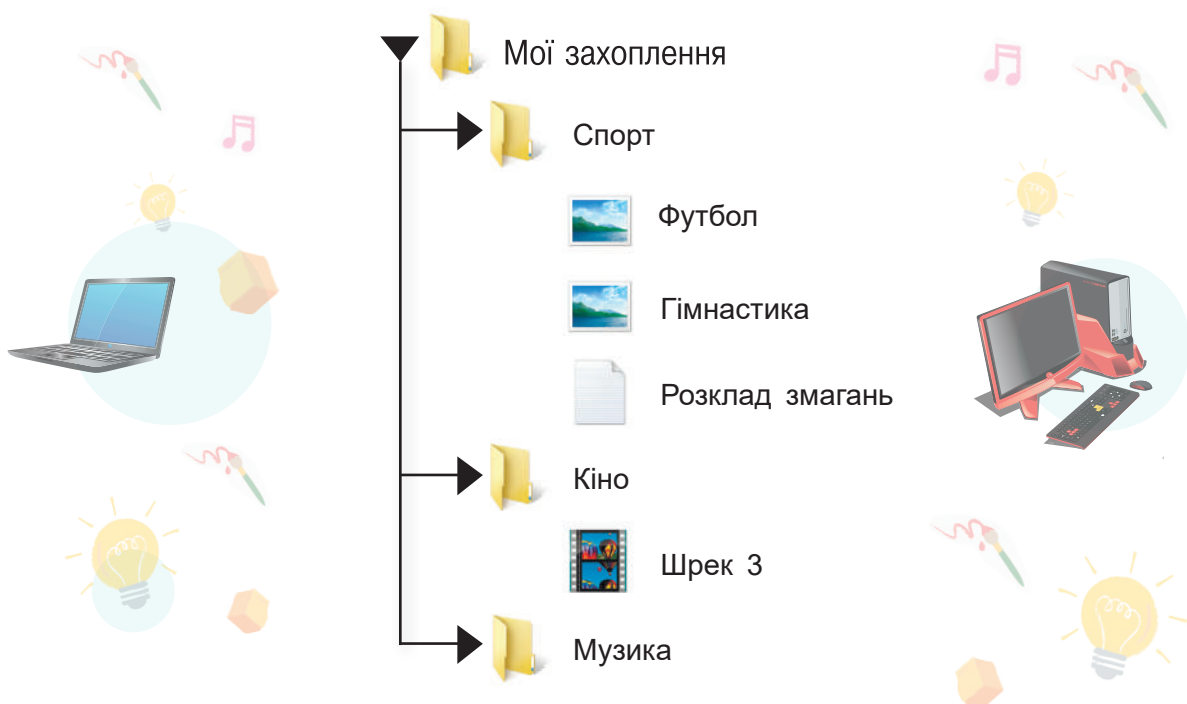
Мауглі

Для зручності пошуку файли розподіляють по **папках**, які мають однакові значки. Кожна папка має ім'я, за яким її можна відрізнити від інших папок.

3

Розглянь схему.

Полічи кількість папок і файлів. Назви імена файлів та опиши їх вміст.



4

Розв'яжи задачу.

35 учнів та учениць відвідують хоча б одну з двох бібліотек: шкільну чи районну. З них 25 послугуються тільки шкільною бібліотекою, а 20 – тільки районною. Скільки осіб користуються послугами обох бібліотек? Скільки лише однієї?



ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання 1



Досліди, які носії є на твоєму комп'ютері.

Етапи виконання

1. Знайди на **Робочому столі** значок **Цей ПК**. Підведи до нього вказівник і двічі клацни ліву кнопку миші. Відкривається вікно із заголовком **Цей ПК**. У центральній частині вікна ти можеш побачити значки дисків.



На різних комп'ютерах можуть бути різні значки та їх кількість.

2. Запиши в зошит імена носіїв.

Завдання 2

Досліди, які папки та файли є на диску **C:**.

Етапи виконання

1. Відкрий вміст диска **C:**.
2. Запиши в зошит імена двох папок і трьох файлів із цього диска.

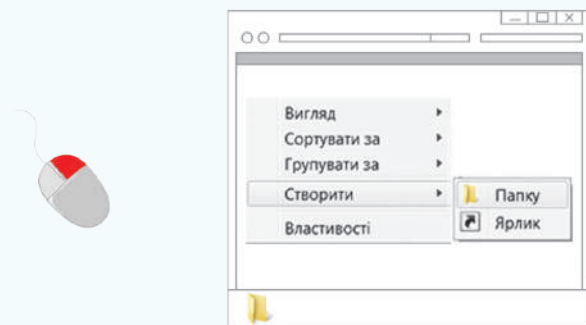
ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



Алгоритм створення нової папки

1. Відкрий вміст папки, у якій потрібно створити нову папку.
2. Установи вказівник у вільному місці та відкрий контекстне меню.
3. Вибери послідовно команди **Створити** → **Папку**.



4. Введи ім'я нової папки і натисни клавішу **Enter**.

1 Прочитай текст.

На диску можуть розміщуватися сотні й навіть тисячі різних файлів. І всі вони мають розташовуватися так, щоб їх було зручно шукати.

Уяви собі диск у вигляді шухляди письмового стола, у якій лежать десятки різних аркушів з малюнками, віршами, піснями. Якщо всі вони будуть безладно звалені в шухляду, то знайти потрібний аркуш буде нелегко. Та якщо ми розкладемо аркуші по папках, а папки підпишемо, то зможемо швидко знайти потрібний аркуш. Наприклад, відкривши папку з написом «Тарас Шевченко», ми шукатимемо в ній потрібний вірш.

Аналогічно зберігають файли на дисках. Їх теж розподіляють по папках. Кожна папка може містити як файли, так і інші папки.

- Для чого використовують папки? Що може міститися в них?

2 **Попрацюйте в парах.**

Як ви впорядкуєте зазначені файли по папках? Поясніть свій вибір.

 Моя школа	 Розклад уроків	 Мій день народження	 Свято 1 вересня	 Моя родина
	 Контакти друзів	 Урок інформатики	 Домашні завдання	

3 **Створи аплікацію з осіннього листя (дивись е-додаток).**

- Переглянь відеоінструкцію.
- Склади і запиши в зошиті план виготовлення птахів із природних матеріалів.
- Виготов аплікацію.



4

Виконай завдання.

Досліди вміст папки **Документи** на домашньому комп'ютері. Знайди на **Робочому столі** значок **Цей ПК**, підведи до нього вказівник і двічі натисни ліву кнопку миші. Відкривається вікно із заголовком **Цей ПК**. У лівій частині вікна ти можеш побачити значки папок. Запиши в зошит імена папок і кількох файлів в одній з них.

5

Розв'яжи задачу.

У класі 35 дітей. Із них 20 відвідують гурток інформатики, 11 — математичний гурток, а десятеро не беруть участі в роботі жодного з гуртків. Скільки осіб відвідують обидва гуртки? Скільки відвідують тільки математичний гурток? Скільки лише один з двох гуртків?

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання

Створи нову папку в зазначеній папці.



Етапи виконання

1. Переглянь вміст папки, яку тобі вкаже вчитель/учителька. Щоб відкрити папку, підведи вказівник до її значка та двічі клацни ліву кнопку миші. Запиши ім'я цієї папки в зошит.
2. Створи в цій папці нову папку з іменем **Відпочинок**. Переглянь вміст створеної папки.
3. Створи в папці **Відпочинок** нову папку **Світлини**. Якщо ти хочеш побачити вміст попередньої папки, вибери **кнопку**  у верхній частині вікна.



ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

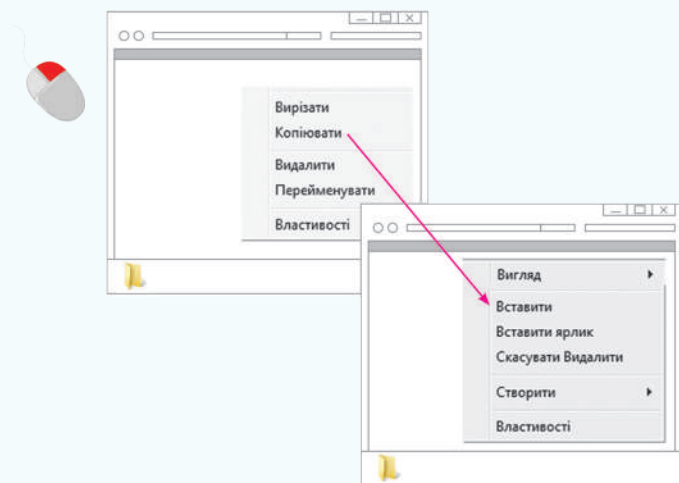
Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



Копіювання об'єкта (папки або файлу) — це створення його копії.

Алгоритм копіювання об'єкта

1. Відкрий папку, у якій міститься об'єкт копіювання — папка або файл.
2. Установи вказівник на значок цього об'єкта, відкрий контекстне меню і вибери команду **Копіювати**.
3. Відкрий папку, до якої копіюєш обраний об'єкт.
4. Установи вказівник у вільному місці вікна, відкрий контекстне меню і вибери команду **Вставити**.



1 Розглянь схеми на с. 23.

- Полічи кількість папок та файлів на малюнку зліва. Який файл зберігається в папці **Кіно**? Які файли зберігаються в папці **Казки**? Назви спочатку імена файлів, у яких зберігаються малюнки, а потім — у яких зберігаються відео.
- Полічи кількість папок та файлів на малюнку справа. Назви імена файлів, що копіювалися, та опиши їх вміст. Як ти вважаєш, чи однаковий вміст у файлах з однаковою назвою?



2 Прочитай оповідання (дивись е-додаток).

Знайди у Хрестоматії сучасної української дитячої літератури для читання оповідання *Юлії Смаль «Хімія і їжа»* і прочитай його.

- Хто став першим справжнім хіміком?
- Які хімічні перетворення відбуваються з картоплею під час варіння?
- Назви видатних хіміків, які допомагали у мистецтві куховарства.
- Який учений винайшов «м'ясний екстракт»?
- Що відбувається з яйцем під час варіння?
- Назви овочі, які змінюють свої хімічні властивості під час варіння.
- Що ти дізнався/дізналася про хіміка Огюста Пармантьє?



ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Скопіюй папку на зазначений носій.

Етапи виконання

1. Переглянь вміст папки, яку тобі вкаже вчитель/учителька.
2. Відкрий папку **Відпочинок**.
3. Скопіюй у папку **Світлини** файли з папки, яку тобі вкаже вчитель/учителька.



▶ Якщо хочеш побачити вміст попередньої папки, вибери кнопку  у верхній частині вікна.

4. Переглянь вміст носія, який тобі вкаже вчитель/учителька. Запиши в зошит ім'я цього носія та кількість об'єктів у вікні, що відкрилися.

▶ Щоб переглянути вміст носія, підведи вказівник до значка цього носія і двічі клацни ліву кнопку миші.

5. Створи папку **Захоплення** на носії, який тобі вкаже вчитель/учителька.

▶ Для того щоб створити нову папку, встанови вказівник у вільному місці вікна, відкрий контекстне меню та вибери послідовно команди **Створити** → **Папку**.

6. Скопіюй у папку **Захоплення** папку **Світлини**.
7. Закрий усі відкриті вікна.

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



Алгоритм видалення папки

1. Відкрий папку, де розміщена папка, яку потрібно видалити.
2. Установи вказівник на значок папки, яку потрібно видалити, відкрий контекстне меню і вибери команду **Видалити**.
3. Вибери кнопку **Так** у вікні із заголовком **Видалити папку**.

При видаленні папки буде видалено всі папки та файли, що містяться в ній. Тому будь уважним / уважною, щоб не видалити потрібних файлів та папок!

Для видалення окремого файлу потрібно виконати дії, аналогічні до видалення папки.

1 Розглянь схему.

Твій комп'ютерний порядок: пригоди файлів та папок

Що таке папка?



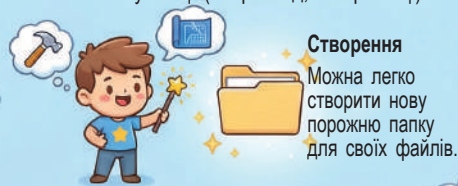
Папки можуть бути всередині інших папок

Наприклад, у папці «Вірші» може бути папка «Тарас Шевченко».

Основні дії з файлами та папками



Створення точної копії файлу або папки в іншому місці (наприклад, на флешці).



Можна легко створити нову порожню папку для своїх файлів.



Видалення — будь уважним!

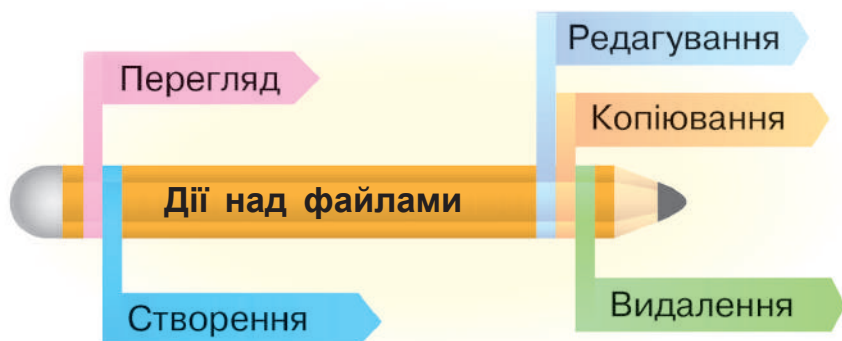
Коли ти видаляєш папку, видаляються ВСІ файли та папки всередині неї.

- Уяви, що на робочому столі комп'ютера розкидано 50 різних файлів: малюнки, пісні, мультфільми та тексти. Чому краще створити кілька різних папок, ніж тримати все в одній папці під назвою «Різне»? Як би ти назвав ці папки?

- Чи можна створити папку всередині іншої папки? Якщо так, то навіщо це робити? Наведи приклад із життя, на що це схоже (наприклад, рюкзак і пенал).
- Для чого людям може знадобитися робити копію папки з важливими фотографіями на інший диск або в «хмару»? Що може статися, якщо копії не буде?
- Якщо папка схожа на велику коробку, в якій лежать менші коробки (підпапки) та речі (файли), що станеться з речами, якщо ми викинемо велику коробку? Чи можна видалити «велику коробку» так, щоб зберегти одну «меншу» всередині неї?
- Твій друг стверджує, що видаляти папки — це найкращий спосіб швидко навести лад на комп'ютері. Чи згоден ти з ним? Які ризики такого способу прибирання ти бачиш?
- Якщо ти перемістив папку з диска C: на диск D:, чи змінився її вміст (файли всередині)? А чи змінилося місце, яке вона займає на комп'ютері?
- Якщо ти скопіював папку «Мої фото», а потім видалив оригінал — чи зникне копія?

2 Попрацюйте в парах.

Розгляньте схему.



- Які дії можна здійснювати над файлами?
- Опишіть, чим різняться операції копіювання та видалення.
- Що спільного між операціями редагування та перегляду?

3 Склади й запиши в зошит алгоритм видалення окремого файлу.

4

Розглянь схему.

Полічи кількість папок та файлів. Якою стане кількість папок і файлів, якщо видалити папку **Футбол**? Якою стане кількість папок та файлів, якщо видалити папку **Спорт**?



5

Поміркуй.

Ганнуса зробила два букети з волошок. В одному букеті волошок було у 3 рази більше, ніж в іншому. Якщо з більшого букета перекласти 4 волошки в менший, то в обох букетах волошок стане порівну. Скільки волошок було в кожному букеті?



6 Творча майстерня (дивись е-додаток).

Разом з батьками чи близькими відвідай ІТ-студію «Цифрові присторої». Ви коли-небудь задумувалися, як звичайний планшет «розуміє» ваші дотики? Або чому комп'ютер не просто залізна коробка, а справжній центр управління? Що чекає в захопливому модулі?

Секрети гаджетів: дізнаємося, з чого складаються наші гаджети та які пристрої допомагають людині в роботі та побуті.
Магія даних: розберемося, куди «ховаться» файли та як правильно ними керувати (створювати, копіювати та наводити лад у папках).

Безпека понад усе: навчимося дбайливо ставитися до техніки, щоб вона служила довго й вірно.

Стань частиною майбутнього — навчися керувати цифрами вже сьогодні!

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання

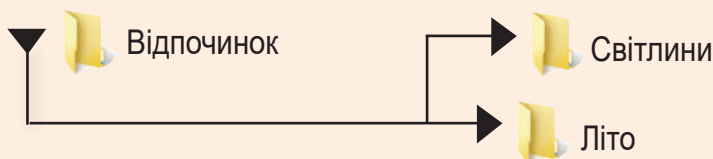


Виконай дії з файлами і папками.

Етапи виконання



1. Переглянь вміст папки, яку тобі вкаже вчитель / учителька.
2. Переглянь вміст папки **Відпочинок**.
3. Переглянь вміст папки **Світлини**.
4. Видали з папки Світлини файли, які тобі вкаже вчитель/учителька.
5. Створи в папці **Відпочинок** папку **Літо**.
6. Скопіюй у папку **Літо** файли з папки **Світлини**.
(Відкрий папку **Світлини**. Установи вказівник на потрібному файлі. Відкрий контекстне меню й вибери команду **Копіювати**. Відкрий папку **Літо**. Установи вказівник на вільному місці вікна, відкрий контекстне меню та вибери команду **Вставити**.)



7. Видали папку **Світлини**.
8. Закрий усі відкриті вікна.

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.





ОПРАЦЮВАННЯ ТЕКСТУ НА КОМП'ЮТЕРІ



Документи, які опрацьовуються, зберігаються і копіюються за допомогою комп'ютера, називають **електронними**. Такі документи можуть містити текстову, графічну, звукову, мультимедійну інформацію.

ОБ'ЄКТИ ТЕКСТОВОГО ДОКУМЕНТА

ТЕКСТОВІ

- текст
- абзац
- рядок
- слово
- СИМВОЛ

ГРАФІЧНІ

- малюнок
- фотографія
- схема
- діаграма
- фігура

1 Поміркуй.

Які об'єкти містить поданий текстовий документ?



Від інших тварин звірів відрізняють: високий рівень розвитку органів чуття; вигодовування малят молоком; шкіра, вкрита волоссям. Звірі — найрозвинутіші істоти з-поміж усіх тварин. Вони — найближчі родичі людини.

Розкажи за схемою про види звірів.

НАЗЕМНІ (найчисленніші)

Білка, лисиця,
вовк, слон,
куниця

ПІДЗЕМНІ

Кріт, сліпак

ВОДНЕ СЕРЕДОВИЩЕ

Кит, дельфін,
тюлень, морж,
бобер

Програма, призначена для створення й опрацювання текстів, називається **текстовим редактором**. З її допомогою можна вводити тексти з клавіатури, змінювати їх, зберігати на носії, роздруковувати.

2 Розглянь значки текстових редакторів.

Які програми тобі вже відомі?



Блокнот



Word



WordPad



OOo4Kids Writer



LibreOffice Writer

Щоб запустити на виконання програму **WordPad**:

1. Вибери кнопку **Пуск** (зазвичай розташована у лівому нижньому куті екрану).

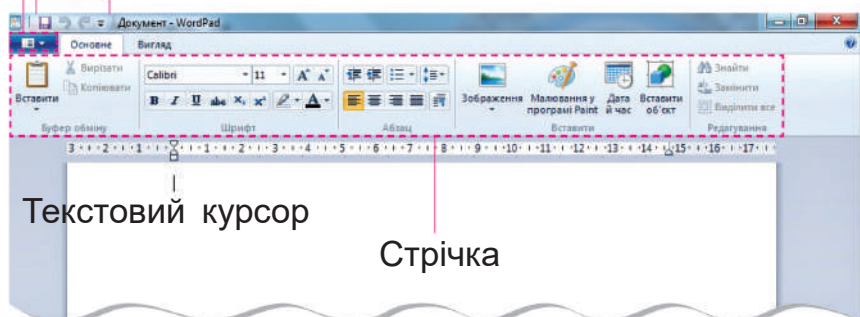
2. Послідовно вибери:

Програми → Стандартні → WordPad

Перед тобою вікно текстового редактора.

Кнопка **WordPad**

Панель швидкого доступу



При введенні тексту символи з'являються в тому місці, де розташований курсор.

Прослухай казку (дивись е-додаток).

Завітай на сайт авторських казок для дітей українською мовою.

Прослухай казку «Розум та щастя».

- Чому засперечалися розум та щастя?
- Куди потрапив розум?
- Яких ремесел навчився хлопчик, у голові якого оселився розум?
- Чому майстри не могли дати ради годинникові?
- Як хлопець перехитрив царівну?
- Поміркуй і розкажи, що в казці є правдою, а що вигадкою.

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ



Завдання

Створи текстовий документ, який міститиме твої персональні дані.

Етапи виконання

1. Запусти на виконання текстовий редактор **WordPad**.
2. Введи своє ім'я і натисни клавішу **Enter**.



Подивись, який мовний режим включено на клавіатурі, і вибери потрібну мову.

3. Введи назву школи та класу, де ти навчаєшся.

Віктор

Коваленко

Школа № 20, 4–А клас

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



**ВВЕДЕННЯ
ТЕКСТУ**

додавання
символів
у документах

**РЕДАГУВАННЯ
ТЕКСТУ**

виправлення
помилки, внесен-
ня змін у текст

**ФОРМАТУВАННЯ
ТЕКСТУ**

змінення
зовнішнього
вигляду тексту

1 Ознайомся.**Правила введення тексту**

1. Між словами завжди ставиться тільки один пропуск.
2. Перед розділовими знаками (. , : ; ! ?) пропуск не ставиться.
3. Дефіс у словах вводиться без пропусків.
4. Перед тире й після нього завжди ставиться пропуск.
5. Коли під час введення тексту курсор доходить до краю рядка, він автоматично переходить на наступний рядок.
6. Клавішу **Enter** треба натискати тільки в тому разі, коли потрібно почати новий абзац.

- Скільки пропусків потрібно ставити між словами?
- У яких випадках пропуск не ставиться?
- Коли потрібно натискати клавішу **Enter**?

2 Прочитай і виконай завдання.

Наша мова багата на фразеологізми. Це влучні, дотепні вислови, які створив народ. Вони ввібрали в себе прислів'я, приказки, каламбури. Встав слово, якого не вистачає.

Не в свої ... не сідай.
... до Києва доведе.
Бачать ... , та зуб не бере.
Де сила не візьме, там ... допоможе.



3 Поміркуй і поясни.

Ганнуса скопіювала такий фрагмент тексту: «стало різнокольоровим». Що побачить Ганнуса на аркуші після натиснення сполучення клавіш  +  ?

усе | довкола

| усе довкола

усе довкола |

4 Попрацюйте в парах (дивись е-додаток).

Карту «Місто дитячих мрій» було створено за сприяння ЮНІСЕФ — організації, яка захищає права та інтереси дітей у всьому світі. У формі відео, малюнків або текстів діти розказували, якими вони хотіли б бачити свої міста і що прагнули б змінити в них.

Перегляньте карту та ознайомтеся з найцікавішими ідеями, які лягли в основу карти «Місто дитячих мрій».



- Якою має бути спортивна зала у школі майбутнього?
- Як заохотити містян сортувати сміття?
- Яку тему для муралів на будинках ви запропонували б?
- Які види екотранспорту їздитимуть вулицями міста ваших мрій?
- Як забезпечити комфортні умови для проживання людей з інвалідністю, людей, яким складно пересуватися (наприклад похилого віку або з візками) чи орієнтуватися у просторі тощо?
- Як раціонально розташувати в місті екологічні оазиси?
- Які нагороди та заохочення ви запропонуєте пішоходам і водіям, що дотримуються правил дорожнього руху?

- Опишіть у зошиті місто вашої мрії за планом:
 1. Зачин — початок твоєї розповіді; у ньому йтиметься про час і місце подій, загальні уявлення про місто майбутнього.
 2. Основна частина із 4–5 речень, що розповідатимуть про осередки доброти, взаємодопомоги, збереження здоров'я та підтримку здорового способу життя, інноваційні центри у місті майбутнього.
 3. Кінцівка — це висновок, у якому потрібно довести користь від бажання змінювати навколишній світ.

5 **Прослухай пісню** (дивись **е-додаток**).

Знайди на сайті проєкту «Співанкограй» пісню «**Захисники**» у виконанні ансамблю «Зернятко» та Івана Леньо («Kozak System»). Музика та слова *Бориса Таршиса*.

- Як називається мелодія цієї пісні?
- Кого в пісні називають захисниками і захисницями рідного краю?
- Як захисники виявляють підтримку своїм побратимам і посестрам?
- Хто може стати надійним захисником Батьківщини?
- Які свята відзначають в жовтні місяці в Україні?
- Які традиції відзначення Дня захисників та захисниць України існують у твоїй родині?

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання

Введи текст вірша про осінь.



Осінь-художниця

Пензлик невидимий в руки взяла,
Осінь лісами та парком пройшла,
Жовтим і мідним фарбує дуби,
В лісі ховає під листя гриби.

Сонце вже гріє не так гаряче,
Тихо вода у струмочку тече.
Небо вдяглося у сірий жупан,
Вранці на поле лягає туман.



Етапи виконання

1. Запусти на виконання текстовий редактор **WordPad**.
2. Введи текст, користуючись правилами введення тексту.



Досліди, які клавіші потрібно використати, щоб отримати велику літеру, кому, крапку, тире.

3. Збережи набраний текст.

Алгоритм збереження текстового документа

1. Вибери кнопку , яка міститься у верхній лівій частині вікна **WordPad**. Відкриється вікно із заголовком **Збереження документа**.
2. У рядку **Ім'я файлу** введи ім'я, під яким текстовий документ буде записано на диск.
Бажано, щоб ім'я файлу відповідало темі тексту і складалося з одного або кількох слів.
3. Вибери кнопку **Зберегти**.

4. Закрий текстовий редактор WordPad.

Для того щоб закрити текстовий редактор, вибери кнопку , що розташована у верхньому правому куті вікна.

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



Редагування тексту — це виправлення помилок, доповнення та зміна тексту.

1 Прочитай текст.

Щоб видалити зайвий символ, перед ним потрібно поставити курсор за допомогою миші або клавіш зі стрілками.

Переміщення курсора з використанням клавіатури	Переміщення курсора з використанням миші
	Підведи вказівник до потрібного місця в тексті і клацни ліву кнопку миші.

Після встановлення курсора треба натиснути клавішу **Delete** або поставити курсор після символу, який потрібно видалити, і натиснути клавішу **Backspace**.

Backspace Delete

 Інформатика

Щоб видалити слово, потрібно виділити його і натиснути клавішу **Backspace** або **Delete**.

Алгоритм виділення тексту

- Щоб виділити слово, установи на ньому вказівник і двічі клацни ліву кнопку миші.  **2 рази**
 При **переміщенні** фрагмент вилучається та з'являється в новому місці.
- Щоб виділити рядок, установи вказівник зліва від рядка і клацни ліву кнопку миші.  **1 раз**
 При **переміщенні** фрагмент вилучається та з'являється в новому місці.
- А щоб виділити весь абзац, установи вказівник зліва від абзацу і двічі клацни ліву кнопку миші.  **2 рази**
 При **переміщенні** фрагмент вилучається та з'являється в новому місці.

Щоб вставити в текст символ, установи курсор у потрібне місце і введи цей символ із клавіатури.

Для того щоб розпочати новий абзац, натисни клавішу **Enter**.

Щоб вставити в текст вільний рядок, установи курсор у кінець рядка й натисни двічі клавішу **Enter**.



Якщо потрібно виправити помилку на початку рядка, слід натиснути клавішу **Home**. Курсор переїде на початок рядка. А для переміщення курсора в кінець рядка використовують клавішу **End**.



- Розкажи, як ти розумієш, що таке редагування тексту.
- Пригадай, як знайти в тексті слова з помилками.
- Як видалити зайвий символ? Поясни, звертаючись до тексту.
- Для чого призначені клавіші **Home**, **End**?
- Як вставити символ у текст?
- Як вставити в текст вільний рядок?
- Поясни, як виділити слово, рядок, абзац у тексті.

2 Розгадай ребус.



3 Поміркуй.

На день народження до Ганнусі завітали гості. Олесь прийшов раніше за Мудрунчика, Петрик — пізніше від Елзіка, Мудрунчик — раніше, ніж Елзик. А дідусь — пізніше від Петрика. Хто прийшов раніше за всіх? Хто був останнім?



4 Прочитай оповідання (дивись е-додаток).

Знайди у Хрестоматії сучасної української дитячої літератури для читання оповідання Ірен Роздобудько «Як зрозуміти хлопців?» і прочитай його.

- Про що розповіла вчителька дітям на уроці?
- Які правила поведінки у школі вона нагадала? Які ще шкільні правила ти знаєш?
- Про який незвичний місяць оголосила вчителька?
- Що в оповіданні було названо «ознакою справжнього чоловіка»? Чому авторка назвала саме її? Чи ви згодні з цим? Чи існують «справжні чоловіки» та «справжні жінки»? Чи всі інші «несправжні»?
- Спробуй відповісти на запитання, що є заголовком оповідання. А чи мають хлопці розуміти дівчат? Як вони можуть це зробити?

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Відредагуй запропонований текст.

Етапи виконання

1. Запусти на виконання текстовий редактор **WordPad**.
2. Відкрий текстовий документ, який тобі вкаже вчитель/учителька.



Щоб відкрити текстовий документ

1. Вибери кнопку , що міститься у верхньому лівому куті вікна **WordPad**. Відкриється вікно із заголовком **Відкриття документа**.
 2. Відкрий вміст папки, де збережено документ.
 3. Спочатку вибери ім'я необхідного файлу, а потім — кнопку **Відкрити**.
3. Знайди в тексті помилки. Пригадай правила, які допоможуть тобі виправити їх. Склади алгоритм виправлення помилок у тексті.



Слова з помилками підкреслюються червоною хвилястою лінією.

4. Відредагуй текст.



Якщо символ або слово видалено випадково, вибери кнопку **Скасувати**  й відміни останню дію.

5. Збережи відредагований текст. Для того, щоб зберегти текстовий документ, вибери кнопку .
6. Закрий текстовий редактор **WordPad**, вибравши кнопку .

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



Абзац — це частина тексту з одного або кількох речень, які пов'язані між собою однією думкою та виділені відступом першого рядка. Невеликий відступ на початку першого рядка абзацу називають **абзацним** відступом.

1 Пригадай.

Якими бувають об'єкти текстового документа? До яких об'єктів відносимо абзац?

Змінення зовнішнього вигляду абзацу називається **форматуванням абзацу**.

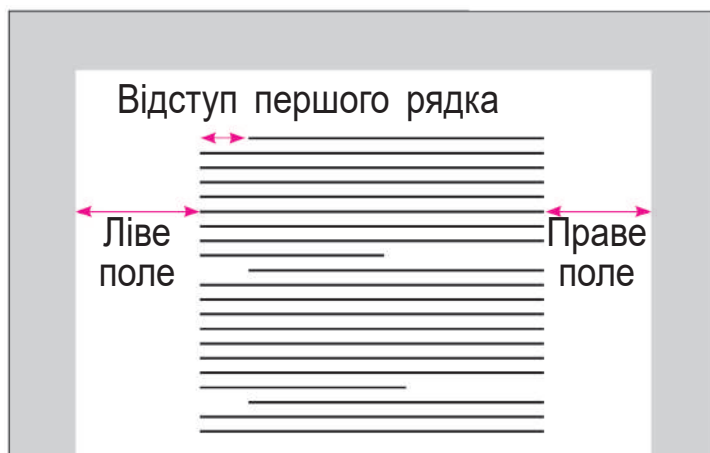
ФОРМАТУВАННЯ АБЗАЦУ

Розташування на сторінці

Вирівнювання абзацу

2 Прочитай текст.

На зовнішній вигляд тексту впливає розміщення абзаців на сторінці.



Розміщення абзацу на сторінці можна змінювати за допомогою бігунків на лінійці.

Лівий нижній бігунок

Лівий верхній бігунок

Правий бігунок



Абзац — це частина тексту з одного або кількох речень, які пов'язані між собою однією думкою та виділені відступом першого рядка. Невеликий відступ на початку рядка називають абзацним відступом.

Правий бігунок визначає праву границю тексту. Лівий нижній бігунок — ліву границю. А лівий верхній — абзацний відступ. Бігунки переміщують по лінійці за допомогою миші.

- Пригадай, що таке абзац та абзацний відступ.
- Поясни, як можна змінювати розміщення абзацу на сторінці.
- Як переміщуються бігунки на лінійці? Для чого використовується кожен з них? Відповіді знайди в тексті.



Вирівнювати текст абзацу на сторінці можна за лівим краєм , за правим краєм , по центру  або за шириною сторінки .



3

Розгадай ребус.



4 Виконай завдання у зошиті.

Олесь отримав від Ганнусі важливу інформацію з української мови, але частина тексту загубилася. Допоможи хлопчикові відновити записи.



Текст складається з

Текст має ... частини:

зачин, ... ,

До тексту можна дібрати

5 Прослухай казку (дивись е-додаток).

Завітай на сайт дитячого застосунку «Бробакс» та прослухай аудіоказку **«Воїни-котики з острова Паляниця»** проєкту «Хоробрі казки» телеканалу Суспільне.

- Жителі острова поділені на воїнів, які захищають, та пекарів, які готують цілющі паляниці. Чи можна сказати, що хтось із них був важливішим для перемоги? Поясни, чому без роботи пекарів воїни не мали б сил боротися.
- Острів'яни позначили себе жовтою стрічкою, що означала незламність. Чому важливо мати зовнішній знак своєї незламності чи приналежності до хороброго народу? Чи допомогла ця стрічка самим воїнам і пекарям, чи вона була важливіша для морального духу?
- Мія та Лея, отримавши позивні «Змійка» та «Лисиця», стали справжніми воїнами-котиками. Яку нову важливу справу ти б доручив/доручила їм на мирному острові Паляниця, знаючи про їхні здібності (знання острова, хитрість, хоробрість)? Чому ця справа важлива для майбутнього острова?
- Цар Зет луснув і зник не від меча чи ракети, а від гніву, нікчемності та жадоби. Який головний урок можемо винести з того, як саме був переможений лихий цар?
- У фіналі казки сказано, що найважливішими скарбами острова залишилися єдність та свобода. Як ти вважаєш, чому єдність згадана першою? Чи можливо мати справжню свободу на острові, якщо жителі не будуть єдиними? Обґрунтуй свою відповідь.

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Відформатуй запропонований текст.

Етапи виконання

1. Запусти на виконання текстовий редактор **WordPad**.
2. Введи текст, поданий нижче.



Нотна грамота

Ноти — це знаки для запису музичних звуків.
Щоб читати тексти, треба знати грамоту, а щоб навчитися читати ноти, слід вивчити нотну грамоту.

▶ Клавішу **Enter** треба натискати тільки в тому разі, коли хочеш почати новий абзац або додати вільний рядок.

3. Вирівняй заголовок тексту по центру.
4. Установи вирівнювання тексту по лівому краю та абзацний відступ на рівні 1 см від лівого поля тексту.

▶ Щоб скасувати останні дії, скористайся кнопкою назад  у верхній лівій частині вікна **WordPad**.

5. Збережи набраний текст.

▶ Щоб зберегти текстовий документ, вибери кнопку .

6. Закрий текстовий редактор **WordPad**.

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



1 Прочитай текст.

Райдуга в бурульці

Юрко стоїть, затамувавши подих від здивування. Гарна бурулька переливається різними кольорами.

На даху біля бурульки сидять горобці та цвірінькають. Вони теж милуються бурулькою-веселкою.

Удень почав танути сніг, закрапало з дахів. А вночі знову підморозило.

Вийшов з хати Юрко і побачив велику крижану бурульку. Вона звисала з даху. Зійшло сонце, і бурулька заграла різнобарвними вогниками: синім, рожевим, червоним.

За В. Сухомлинським



- Яку пору року зображено в тексті?
- Чи послідовно в оповіданні розповідається про події?
- Які частини тексту мають бути розміщені в іншому порядку?

2 Попрацюйте в парах.

Розгляньте схему та обговоріть її.



Копіювання



Переміщення

При копіюванні сам фрагмент лишається на своєму місці, а його копія з'являється в новому місці. При переміщенні фрагмент вилучається і з'являється в новому місці.

- У яких випадках використовують копіювання фрагментів тексту?
- У яких випадках використовують переміщення фрагментів тексту?
- Чим відрізняються дії копіювання та переміщення фрагментів тексту?

3 Опрацюй алгоритм.

Щоб скопіювати фрагмент тексту

1. Виділи потрібний фрагмент.
2. Вибери кнопку  Копіювати .
3. Установи курсор у тому місці тексту, куди потрібно скопіювати цей фрагмент.
4. Вибери кнопку .

4 Виконай завдання у зошиті.

Склади і запиши алгоритм переміщення фрагмента тексту. Порівняй алгоритми копіювання та переміщення фрагмента тексту. Що в них спільного? Чим вони відрізняються?

5 Поміркуй.

Олесь почав читати книжку, коли Ганнуся прочитала вже 24 сторінки цієї книжки. Чи наздожене Олесь Ганнуся через 5 днів, якщо читатиме вдень по 18 сторінок, а Ганнуся — по 12 сторінок?



6 Прочитай оповідання (дивись е-додаток).

Знайди у Хрестоматії сучасної української дитячої літератури для читання «Казку про Старого Лева» Мар'яни Савки і прочитай її.

- Назви жанр прочитаного твору.
- Знайди рими в тексті.
- Прочитай розповідь про минуле життя Старого Лева.
- Куди завжди має повертатися кожна людина?
- Прочитай опис помешкання Лева.
- Яких левів можна зустріти у Львові?
- Що можна побачити на найбільшій верхівці міста Лева? Чому?

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Перестав частини тексту в потрібному порядку.

Етапи виконання



1. Запусти на виконання текстовий редактор **WordPad**.
2. Відкрий текстовий документ, який тобі вкаже вчитель/учителька.

Для того щоб відкрити текстовий документ, вибери кнопку

3. Перед тобою — деформований текст. Перестав його частини в потрібному порядку. Перш ніж переміщувати або копіювати фрагменти тексту, їх слід виділити.
4. Збережи відредагований текст.
5. Закрий текстовий редактор **WordPad**.

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

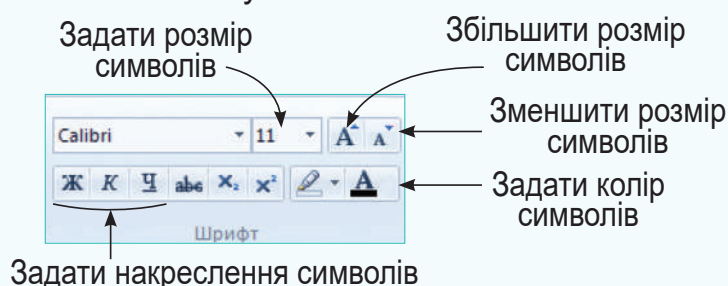
Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



Змінення зовнішнього вигляду тексту називається **форматуванням тексту**.

Змінення зовнішнього вигляду тексту

1. Виділи фрагмент тексту.
2. Вибери відповідну кнопку для роботи з виділеним фрагментом тексту.



1 Поміркуй, як краще відформатувати наведені тексти.

1. «Ніч — це частина доби від заходу до сходу Сонця, від вечора до ранку. Тривалість ночі залежить від пори року, розташування місцевості на земній кулі: що далі на північ, то довша ніч узимку й коротша влітку».



2. «З глибокої давнини до нас дійшли «книги», які люди писали паличками на глиняних плитках. У Стародавньому Єгипті виготовляли книжки з папірусу. У Стародавньому Китаї їх робили з окремих

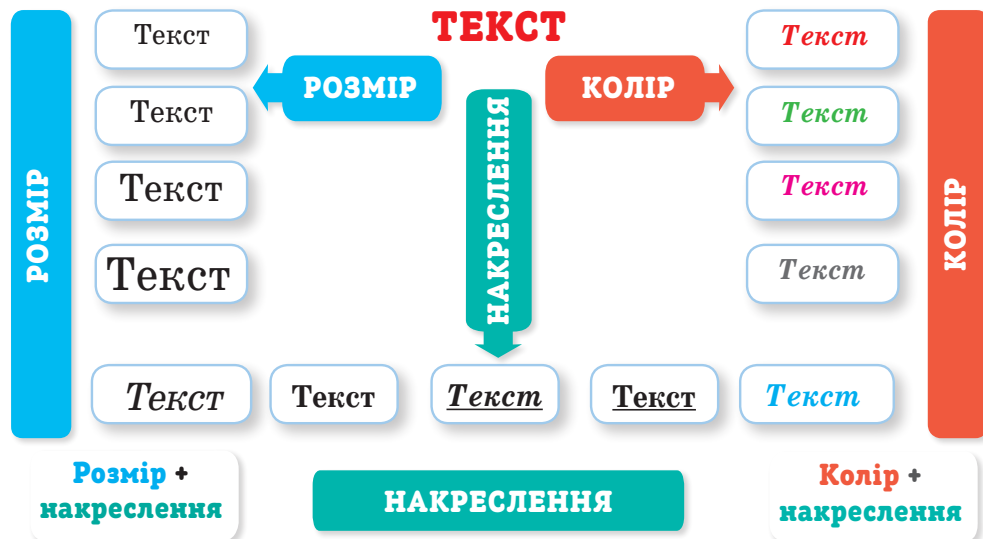
дощечок, які нанизували на мотузку. У стародавньому місті Пергамі люди навчилися виробляти зі шкіри тварин особливий матеріал — пергамент, з якого й виготовляли книжки.

Минуло багато років, і пергамент замінили більш дешевим матеріалом — папером».

За В. Дацкевичем



2 Розглянь схему.



- Назви кнопки, які використано для роботи з фрагментом тексту.
- Поясни, як зробити текст різнокольоровим.
- Як задати розмір символів фрагмента тексту?
- Які інструменти використано для форматування тексту?

Переглянь відео (дивись е-додаток).

Завітай на відеоканал **Unicef Ukraine** та переглянь мультфільм «Глобальні цілі сталого розвитку».



- Що являє собою планета Земля?
- Які умови необхідні людині для зростання та розвитку?
- У чому проявляється проблема зміни клімату?
- У чому актуальність проблеми нерівності?
- На що спрямована діяльність Організації Об'єднаних Націй?
- На що спрямовані 17 глобальних цілей сталого розвитку?
- У чому проявляється позитивний аспект наявності плану?
- Як зробити так, щоб усі знали про глобальні цілі?
- Що можеш зробити ти, щоб зберегти планету Земля?
- Склади розповідь «Подорож у космос» за планом:
 1. Зачин — вступне речення; у ньому йтиметься про твої очікування від подорожі.
 2. Основна частина із 4–5 речень, у яких розгортатимуться події, описуватимуться враження від побаченого на планеті Земля, висвітлюватимуться екологічні проблеми та шляхи їх розв'язання тощо.
 3. Кінцівка — висновок, у якому потрібно довести актуальність проблеми збереження життя на Землі.

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання

Відформатуй текст.



Етапи виконання

1. Запусти на виконання текстовий редактор **WordPad**.
2. Відкрий текстовий документ, який тобі вкаже вчитель/учителька.



Для того щоб відкрити текстовий документ, вибери кнопку .

3. Прочитай текст. Добери заголовок, який відповідає його темі або меті. Введи заголовок символами 18-го розміру й розташуй його по центру.
4. Знайди в тексті синоніми та виділи їх однаковим кольором.

Серед інструментів вибери кнопку . Відкриється палітра кольорів. Підведи вказівник до потрібного кольору і вибери його.

5. Знайди в кожному реченні найважливіші слова й підкресли їх.
6. Знайди в тексті всі прикметники та виділи їх курсивом (з нахилом).
7. Збережи відредагований і відформатований текст.

Для того щоб зберегти текстовий документ, вибери кнопку .

8. Закрий текстовий редактор **WordPad**.

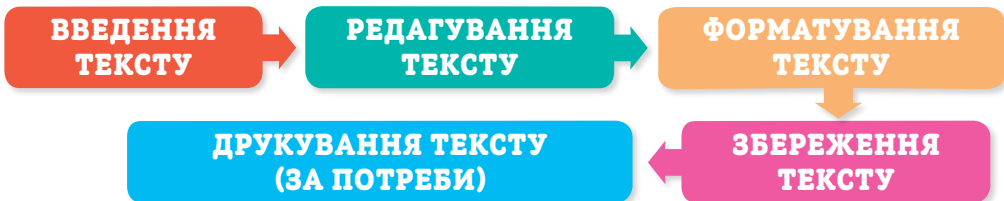
ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



Створення нового текстового документа

Створення текстового документа складається з кількох етапів: введення тексту, редагування тексту, форматування тексту. Далі документ слід зберегти, а за потреби — надрукувати.



Алгоритм створення нового текстового документа

1. Запусти на виконання текстовий редактор **WordPad**.
2. Установи розмір шрифту, яким буде вводиться основна частина тексту (наприклад, 12 або 14).
3. Установи обидва ліві бігунки на лінійці в нульове положення, а правий — у кінці білої частини лінійки.
4. Введи заголовок.
5. Після заголовка зроби вільний рядок.
6. Введи перший абзац тексту.
7. Збережи документ на диску у свою папку.
8. Виділи заголовок, розмісти його по центру, збільш розміри шрифту (наприклад, 16 або 18), зроби його жирним.
9. Виділи перший абзац, установи ліву і праву межу абзацу, установи абзацний відступ (наприклад, 1 см), установи вирівнювання (наприклад, за лівим краєм).
10. Збережи змінений документ.
11. Введи наступні абзаци тексту.
12. Після введення нових абзаців зберігай змінений документ.

1 Прочитай тексти.

Зимовий вечір

Падає сніг, такий лагідний, м'який, пухнастий, великими сніжинками. Яскраві, темніші, а то й зовсім білі зірочки падають повільно й тихо.

У небі не видно золотих зірок. Вечір гарний. Такі приємні вечірні сутінки!

Сонце квітів

Сонце в небі сяє золоте,
Кожна квітка в радості росте.
Із малого зернятка вона
Проростає, ніжна і ясна.
Пелюстки до світла простягла,
Сонцю щиру дяку віддала.
Треба і вода їй, і тепло,
Щоб життя упевнено цвіло.
Бережи дарунки ці земні,
Від злих рук сховай у гущині.



- Визнач тему кожного твору, назви заголовки.
- Як виділено абзаци в першому тексті? А у другому?
- Склади й запиши в зошит алгоритм створення нового текстового документа для першого тексту.

2 **Прослухай казку** (дивись **е-додаток**).

Завітай на сайт дитячого застосунку «Бробакс» та прослухай аудіоказку **«Мій надзвичайний пес»** проєкту «Хорообрі казки» телеканалу Суспільне.

- В яку пору року відбуваються події у казці?
- Кого знайшли діти?
- Що запропонував зробити Іван з тваринкою?
- Як відреагували батьки хлопчика на нового мешканця?
- Як діти піклувалися про тваринку?
- В чому була суперсила хлопчиків під час виховання песика?
- Як собаки допомагають військовим на війні?
- Чи є надзвичайність пса лише в його особливих здібностях, чи вона також полягає в його відданості та любові до господаря? Поясни свою думку.

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання

Створи новий текстовий документ.



Етапи виконання

1. Запусти на виконання текстовий редактор **WordPad**.
2. Виконай алгоритм створення нового текстового документа для наведеного тексту.



На галявині

Ми вийшли на галявину, осяяну ласкавим сонечком.
Усюди грали яскравими вогниками барвисті квіти.

Ми з Наталкою вирішили сплести віночок із ромашок. Он їх скільки — білі, жовті!

Розташування тексту та його форматування мають відповідати зразку. Розміри символів у тексті — 14, у заголовку — 18. Запропонуй, як їх можна відформатувати.
Клавішу **Enter** натискай, щоб розпочати новий абзац або додати вільний рядок.

3. Збережи текст.

Для того щоб зберегти текстовий документ, вибери кнопку .

4. Закрий текстовий редактор **WordPad**.

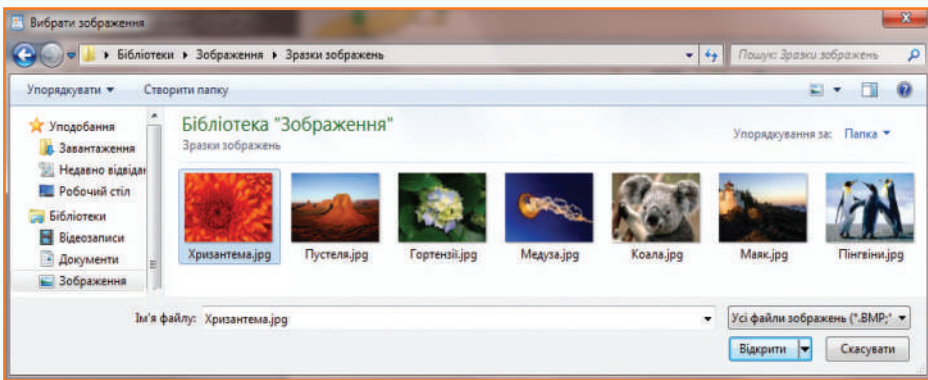
ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



Алгоритм додавання зображення

1. Установи курсор у потрібне місце тексту.
2. Вибери кнопку **Зображення** . Відкриється вікно із заголовком **Вибрати зображення**.
3. У вікні **Вибрати зображення** відкрий вміст папки.
4. Спочатку вибери зображення, а потім — кнопку **Відкрити**.



1 Розгадай ребус.

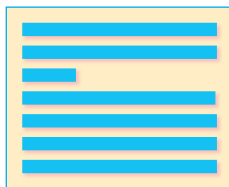


2 Порівняй малюнки.

На якому з них текст вирівняно за правим краєм, за лівим краєм і по центру?



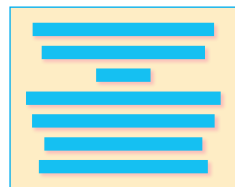
1



2



3



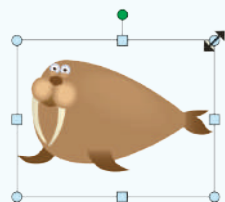
4

3 **Попрацюйте в парах.**

Обговоріть алгоритм зміни розміру зображення.

Щоб змінити розмір зображення

1. Виділи зображення. Після цього навколо зображення з'являться маркери.
2. Помісти вказівник на маркер. Вказівник набуде вигляду двонапрямленої стрілки.
3. Перемісти маркер у потрібному напрямку.



Для збереження пропорцій малюнка маркер потрібно переміщувати, тримаючи натиснутою клавішу **Shift**.

- Скільки кроків містить алгоритм?
- Як змінити розмір зображення? Поясни, звертаючись до тексту.
- Склади й запиши в зошит алгоритм заміни зображення на нове.

4 **Прослухай казку (дивись е-додаток).**

Завітай на сайт дитячого застосунку «Бробакс» та прослухай аудіоказку **«Диво в темряві»** проєкту *«Хоробрі казки»* телеканалу Суспільне.

- Чому зникло світло в квартирі?
- Марко спочатку злився на вимкнення світла, бо не міг завершити комп'ютерну гру, а Христя вигадувала нові розваги. Чий підхід до подолання тимчасових труднощів ти вважаєш кориснішим?
- Яких тварин показували діти в театрі тіней?
- Як ви думаєте, чи добре розвинена фантазія у дітей? З чого це видно?
- Чи доводилося вам залишатися самим вдома без світла? В які ігри грали?
- Що означає вислів: «Темрява ніколи не поглине світло, яке знаходиться у тебе всередині»?

Попрацюйте в парах.

Прочитайте тексти. З'ясуйте, який з них є розповіддю, який — описом, а який — міркуванням.

1. Моє місто

Київ... Я милуюся твоєю вічно юною красою. Пишаюся твоєю багатовіковою історією. Ти зачаровуєш схилами Дніпра, мереживом мостів, золотим чолом Софійського собору, Хрещатиком.



2. Ясен

Ясен у висоту може сягати 50 метрів. Дерево розлоге, з великими листками довгастої форми. Кора на стовбурі ясена темно-зелена, гладенька.

3. За що його люблять?

Стоїть гордий ясен у парку біля воріт. Ніби вийшов зустрічати когось мудрого й сильного. Чимось приваблює він мене. Мабуть, своєю неприхованою дужістю, величавою красою. За це й люблять його в Україні!

- Запишіть у зошитах вираз за наведеним зразком. На місце порожнього квадрата вставте число, яким позначено текст певного типу. Якщо ви правильно впораєтеся із завданням, то у правій частині рівності отримаєте число 4.

Міркування <input type="text"/>	<input type="text"/>	Розповідь <input type="text"/>	<input type="text"/>	Опис <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	—		+		=	4

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Напиши в зошиті невеликий твір «Мій рідний край». За допомогою текстового редактора введи текст твору і збережи його на диску.

Етапи виконання

1. Запусти на виконання текстовий редактор **WordPad**.



2. Виконай алгоритм створення нового текстового документа для складеного тексту.

Використай у документі різні розміри символів, кольоровий текст, різні розташування абзаців та інші можливості текстового редактора.



3. Встав малюнки або фотографії.

Їх ти можеш створити за допомогою графічного редактора, знайти в інтернеті або використати власні світлини.

4. Збережи створений документ.

5. Закрий текстовий редактор.

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.





АЛГОРИТМИ І ВИКОНАВЦІ



Виконавець — об'єкт, який виконує команди.

Команда — наказ, вказівка виконати певні дії.

Алгоритм — це послідовність команд.

Команди алгоритму записуються послідовно одна за одною.

1 Прочитай інтерактивну книгу (дивись е-додаток).

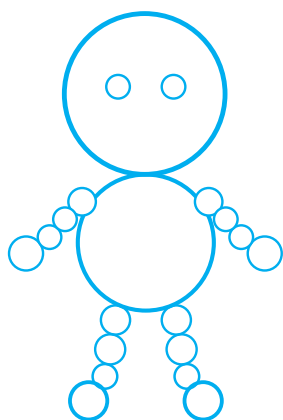
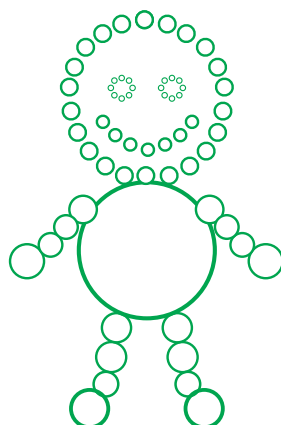
- Назви способи подавати команди виконавцям.
- Наведи приклади словесного подання команд.
- У яких випадках подають команди жестами, звуковими та світловими сигналами?
- Як можна подавати команди комп'ютеру?
- Обґрунтуй відповідь, звертаючись до тексту.
- Наведи приклади комп'ютерних меню.

2 Пригадай правила обчислення значень виразів з дужками.

- Склади й запиши в зошит алгоритм обчислення значення виразу: $(72 - 34 \cdot 2) + (54 : 2 - 19)$
- Виконай алгоритм. Який результат ти отримав/отримала?

3 Склади алгоритм.

Напиши алгоритм малювання смішного чоловічка з кружечків. Запиши кроки так, щоб твій друг, слідуючи інструкції, зміг намалювати точно такого ж.



4

Ознайомся з алгоритмом обчислення виразу у вигляді блок-схеми.

Алгоритм обчислення значення виразу

$$20 - (40 + 24) : 8$$

ПОЧАТОК

Запиши вираз

Виконай дію в дужках

Виконай дію ділення

Виконай дію віднімання

Запиши результат

КІНЕЦЬ

- Виконай у зошиті алгоритм для обчислення значення виразу $20 - (40 + 24) : 8$.
- Чи можна в алгоритмі змінити послідовність команд?
- Чи можна використати алгоритм для обчислення значень інших виразів?
- Наведи приклади таких виразів. Що в них спільного?

5

Виконай завдання з використанням програми Scratch.

Склади алгоритм для Рудого кота, за яким він послідовно пройде 100 кроків управо, 50 кроків униз,

100 кроків уліво і 50 кроків угору. При кожному повороті розмір виконавця має змінитися на 20 одиниць, після цього виконавець має зачекати 3 секунди та пограти на барабані, щоразу іншому.

- Запиши в зошиті послідовність дій за формою.

Виконавець	Дії
Рудий кіт	

6 **Переглянь відео із сайту [Code.org](https://code.org) (дивись е-додаток).**



- Чому багатьом людям подобається займатися програмуванням?
- Як можна допомогти казковим персонажам дослідити снігову магію?
- Що називають комп'ютерною програмою?
- Як можна пояснити, що таке пікселі?
- Чому процес створення комп'ютерних програм захоплює успішних і відомих людей?

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання

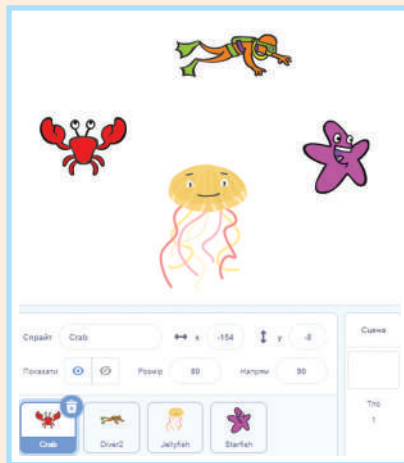


Створи власний проєкт **Акваріум**, у якому **Рибка** та **Восьминіг** плаватимуть, а **Рак** ходитиме по дну. Спочатку добери різних виконавців, розмісти їх на **Сцені** та збережи проєкт.

Етапи виконання



1. Запусти на виконання програму **Scratch**.
2. Видали **Рудого кота** зі **Сцени**.
3. Розмісти на сцені виконавця **Восьминіжка**.
4. Зменш розміри виконавця та розмісти його в лівому верхньому куті **Сцени**.



5. Розмісти на **Сцені** інших виконавців.
6. Збережи проєкт.

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



Істинними називають висловлювання, які відповідають дійсності, а **хибними** — які не відповідають їй. Якщо висловлювання істинне, то його заперечення хибне, і навпаки, якщо висловлювання хибне, його заперечення істинне.

1 Прочитай інтерактивну книгу (дивись е-додаток).

Знайди серед висловлювань істинні та хибні.

- Яблука ростуть на деревах.
- Лампочку, ручку, підручник і зошит потрібно носити в портфелі.
- Навесні квітнуть каштани.
- У Дніпрі мешкають дельфіни.
- Шафу можна купити в магазині «Меблі».
- Тарас Шевченко — поет.
- Соловейко вміє співати.

Утвори заперечення до висловлювань.

- Узимку в Карпатах іде сніг.
- Грудень — осінній місяць.
- У листопаді 30 днів.
- Слово «стіл» — прикметник.
- У нашому садку можна нарвати бананів.



2 Розв'яжи задачу.

Поні біля цирку може везти у візку або шістьох дітей, або трьох дорослих. До нього підійшли двоє дітей з мамою і татом. Чи зможе поні повезти їх усіх разом?



3

Попрацюйте в парах.

Пограйте в логічну гру «Виправ помилку».

Один учасник промовляє хибне висловлювання, а інший змінює його так, щоб воно перетворилося на істинне.

Наприклад:

- | | |
|----------------------------|------------------------------|
| — У лісі бігають дельфіни. | — Пилосос прасує білизну. |
| — У лісі бігають зайці. | — Пилосос не прасує білизни. |

У цю гру можна пограти також усім класом.

4

Прочитай вірш (дивись е-додаток).

Знайди у Хрестоматії сучасної української дитячої літератури для читання вірш «Свічечка букви “ї”» Івана Малковича і прочитай його.

- Хто, на думку автора, оберігає українську мову?
- До кого звертається автор? Прочитай.
- Які букви української мови згадуються у творі?
- Із чим у вірші порівнюється буква «є»?
- Визнач основну думку твору.



ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Продовжуємо працювати над проектом **Акваріум**. Сьогодні будемо вчити виконавця **Восьминіжка** постійно рухатися на **Сцені**.

Виконавець повинен виконати такі дії:

Виконавець	Дії
Восьминіжка	Переміщується на 10 кроків
	Якщо допливає до краю Сцени , то повертається назад

Етапи виконання

1. Запусти на виконання програму **Scratch**.

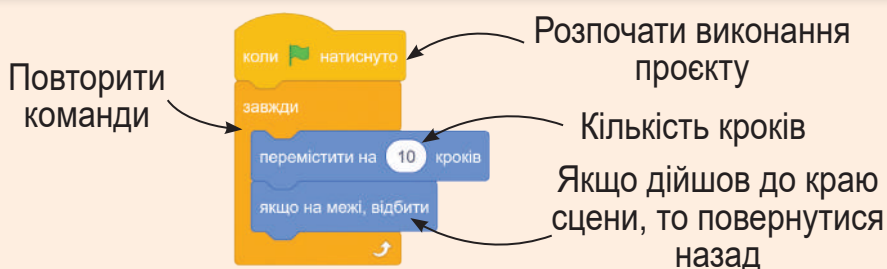
2. Відкрий проєкт **Акваріум**.



Відкрий меню **Файл** та вибери команду **Scratch** — «Завантажити з вашого комп'ютера».

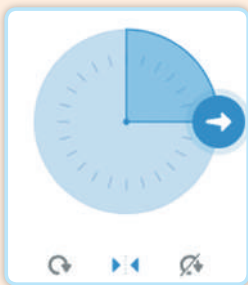
3. Перейди на вкладку  **Код** та створи алгоритм, як показано на малюнку.

Перш ніж скласти алгоритм для виконавця, його слід вибрати у списку під Сценою. Виконавець позначається блакитною рамкою  .



Якщо виконавець рухається на **Сцені** догори ногами, вибери кнопку **Не обертати**.

4. Збережи проєкт.



ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



Висловлювання, яке утворюється з двох висловлювань за допомогою слів *якщо* і *то*, називають *логічним слідуванням*.

ПРОСТІ ВИСЛОВЛЮВАННЯ

Хлопчик сміється.

У хлопчика гарний настрій.

ЛОГІЧНЕ СЛІДУВАННЯ

Якщо хлопчик сміється,
то в цього хлопчика гарний настрій.

1 Прочитай інтерактивну книгу (дивись е-додаток).

- Які висловлювання називають логічним слідуванням? Поясни, звертаючись до тексту.
- Наведи приклади істинних і хибних висловлювань — логічних слідувань.
- Поміняй місцями висловлювання, з яких ти склав/склала логічні слідування.
- Визнач, істинними чи хибними є нові логічні слідування.

2 Продовж логічні ланцюжки.

- Якщо на небі багато хмар і сильний вітер, то, ймовірно, ...
- Якщо вранці на траві з'явилася роса, то, ймовірно, вдень....
- Якщо весною на деревах з'являються бруньки, то це означає, що
- Якщо взимку сніг падає великими пластівцями, то

- 3 Придумай і запиши в зошит істинне й хибне висловлювання зі словом **море**.**



- 4 Прочитай і поміркуй.**

Елз'їк потрапив у країну, мешканці якої, відповідаючи на два запитання, один раз казали правду, а другий — неправду. Тобто одна з двох відповідей була істинною, а інша — хибною.

— Де я перебуваю? — запитав Елз'їк.

— У країні, де всі кажуть тільки правду, — відповіла зеленоока дівчинка.

— Як тебе звати? — поцікавився Елз'їк у дівчинки, яка весело дивилася на нього.

— Мене звуть Аніта, — відповіла дівчинка, усміхнувшись.

- Яке з двох висловлювань є істинним?

- 5 Попрацюйте в парах.**

У вихідні дні Олесь рибалив. У суботу до ставка він ішов пішки, а повертався на велосипеді. У дорозі він був 40 хв. У неділю Олесь вирішив дістатися до ставка та повернутися назад на велосипеді й витратив на дорогу 20 хв. Скільки часу знадобиться Оле-севі, щоб дійти до ставка та повернутися назад пішки?



Переглянь відео (дивись е-додаток).

Завітай на телеканал ПлюсПлюс і знайди мультфільм «Дерева» проекту «ЕкоПлюсПлюс».



- Чому кожне дерево на планеті таке важливе?
- Скільки лісу люди вирубують кожні дві секунди?
- Що людина вдихає, а що — видихає?
- Чи зміниться клімат, якщо не буде дерев? Чому?
- Як ти можеш допомогти планеті?
- Придумай істинне й хибне висловлювання за сюжетом мультфільму.

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання

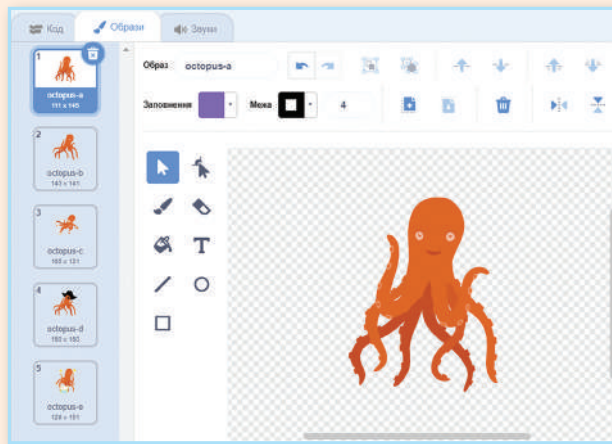


Анімуємо рух **Восьминіжка**.

Виконавець	Дії
Восьминіжка	Переміщується на 10 кроків
	Змінює образ
	Зупиняється
	Якщо допливає до краю Сцени , то повертається назад.

Етапи виконання

1. Запусти на виконання програму **Scratch**.
2. Відкрий проєкт **Акваріум**.
3. У списку виконавців вибери **Восьминіжка** та перейди на вкладку  **Образи**.



 **Восьминіжка** має чотири образи. Досліди які.

4. Перейди на вкладку  **Код** та створи алгоритм, як показано на малюнку.

 Перш ніж скласти алгоритм для виконавця, його слід вибрати у списку під **Сценою**. Виконавець позначається блакитною рамкою



ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



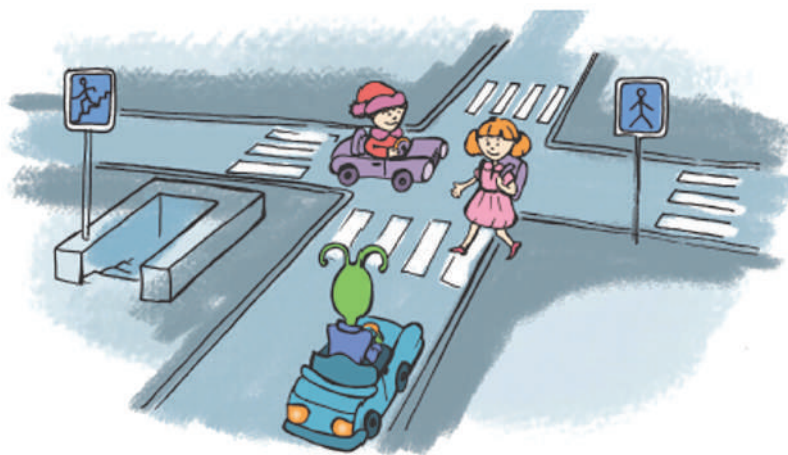
Часто трапляються ситуації, у яких слід приймати рішення або виконувати дії залежно від того, чи виконується умова. Такі ситуації в алгоритмах називають **розгалуженнями**.

1 Прослухай аудіотекст (дивись е-додаток).

- Які алгоритми називають алгоритмами з розгалуженням?
- Назви відмінності алгоритмів з розгалуженням від алгоритмів слідування.

2 Виконай завдання у зошиті.

Склади й запиши алгоритм переходу вулиці на пішохідному переході без світлофора.



3 Попрацюйте в парах.

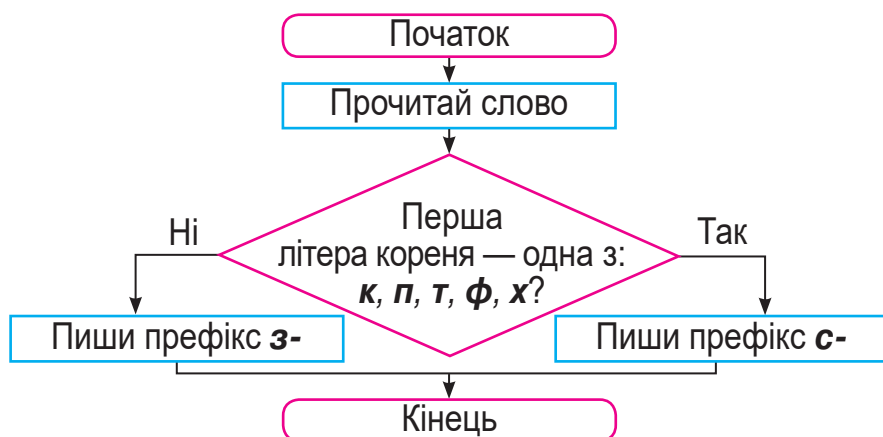
Олеся запитали, скільки йому років. «А от поміркуйте, — відповів він, — додайте найменше одноцифрове число, найменше двоцифрове і найменше трицифрове число; від знайденої суми відніміть найбільше двоцифрове число, тоді ви дізнаєтеся, скільки мені років». Скільки ж років хлопчикові?



4 Виконай алгоритм визначення префікса для кількох слів.

На уроках української мови ви вивчали правило написання префіксів **з-** або **с-**. Якщо корінь слова починається з літер **к, п, т, ф, х**, то пишеться префікс **с-**. В усіх інших випадках пишеться префікс **з-**.

А от як виглядатиме блок-схема цього алгоритму:



Результат виконання запиши в зошиті за зразком.

Сказати

Перша літера кореня одна з: **к, п, т, ф, х?** **Так.**
Пиши префікс **с-**.

5 Проаналізуй алгоритм.

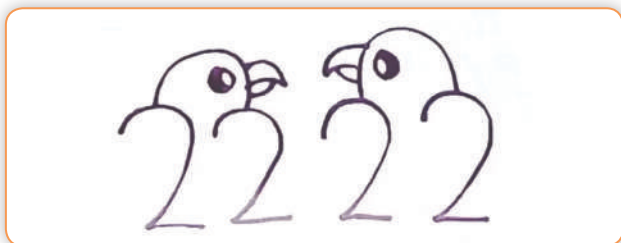
Олесь склав алгоритм, який допомагає обрати книгу в шкільній бібліотеці, враховуючи її стан. В алгоритмі продовж логічні ланцюжки. Запиши їх у зошиті.

Алгоритм пошуку книги в бібліотеці

1. Зайди до бібліотеки.
2. Обери книгу, яка сподобалась.
3. **ЯКЩО** книга має пошкоджені сторінки, **ТО...**
ІНАКШЕ (книга в хорошому стані), **ТО...**

6 Виконай алгоритм (дивись е-додаток).

- Переглянь відеоінструкцію.
- Склади та запиши в зошиті алгоритм малювання птахів.
- Виконай запропонований тобою алгоритм.



ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання

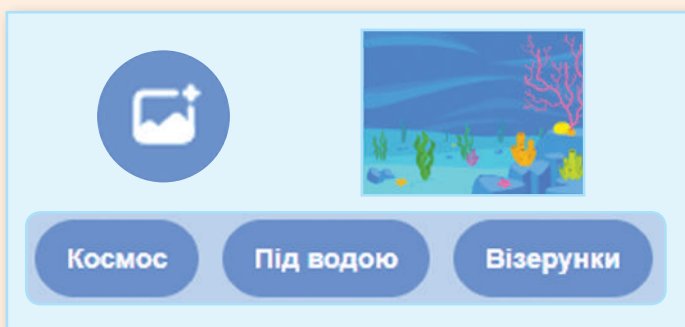


Оформлюємо **Сцену**.

Етапи виконання



1. Запусти на виконання програму **Scratch**.
2. Відкрий проєкт **Акваріум**.
3. Добери декорації для **Сцени**.



4. Запусти проєкт на виконання.
5. Збережи проєкт.

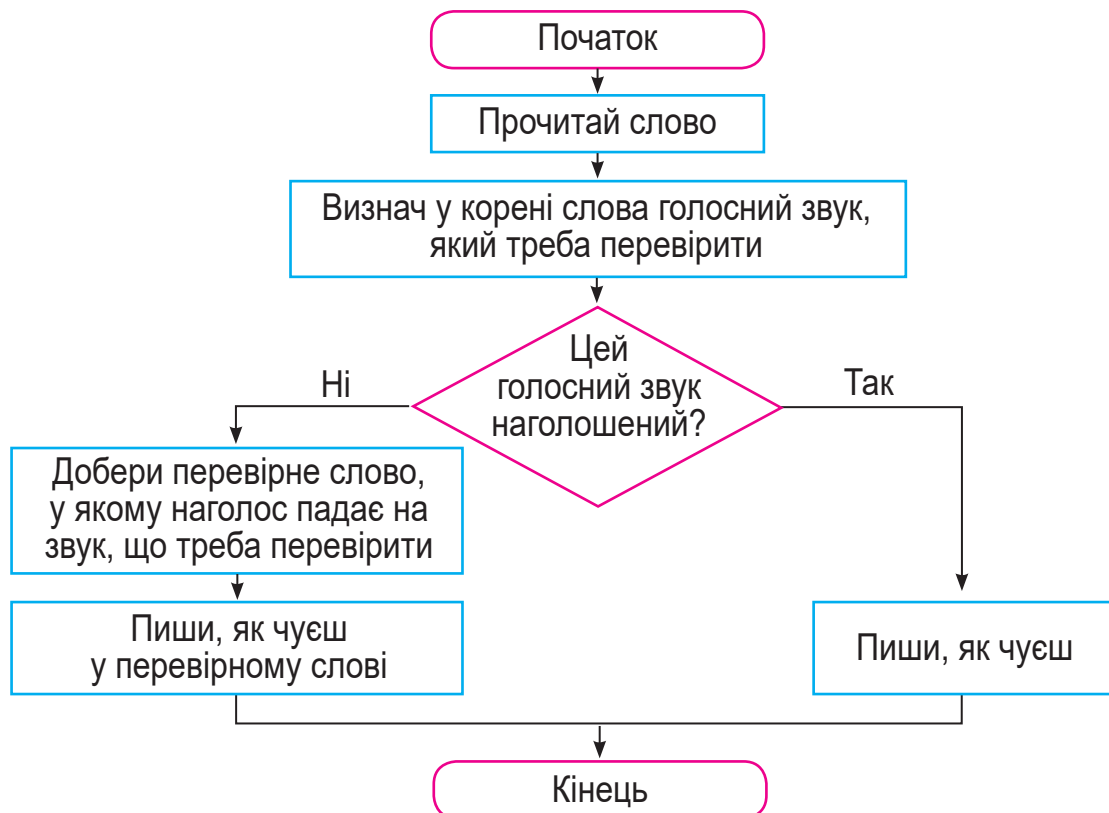
ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



1 Виконай алгоритм написання ненаголошених е та и для кількох слів.

Ти вже знаєш, що багато правил української мови можна подати у вигляді алгоритму. Одне з них — це правило правопису ненаголошених е та и в корені слова. Ось блок-схема такого алгоритму з розгалуженням.



Результат виконання запиши в зошиті за зразком.

Весна

Голосний звук у корені слова, який треба перевірити, — *е*.

Голосний звук наголошений? **Ні.**

Перевірне слово *в́есни*.

Пиши, як чуєш у перевірному слові.

2 Попрацюй з алгоритмом.

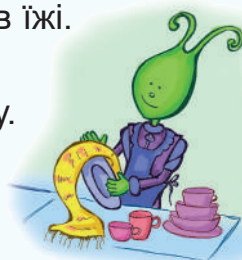
Зміни алгоритм так, щоб він відповідав написанню ненаголошених **е** та **и** в корені слова, коли не вдається дібрати перевірене слово. Запиши цей алгоритм у зошит.

3 Проаналізуй алгоритм.

Поки Ганнуса малювала ілюстрації до вивченого вірша, друзі склали алгоритм для миття посуду після чаювання. Яка команда пропущена в цьому алгоритмі?

Алгоритм миття посуду

1. Очистити блюдця та розетки від залишків їжі.
2. Звільнити чашки від залишків чаю.
3. Капнути на губку рідину для миття посуду.
4. Вимити посуд губкою у теплій воді.
5. Ополоснути вимитий посуд.
6. Витерти чистий посуд рушником.



4 Поміркуй.

Допоможи кухареві. Яке число має бути на кожному млинці? Використовуй знаки «+», «-» та цифри від 1 до 9. Цифри повторювати не можна. Результатом обчислень має бути число 12.



ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання

Навчаємо **Червону рибку** змінювати колір при натисненні клавіші **Пропуск**.



Виконавець	Дії
	Постійно переміщується на 10 кроків.
	Якщо доходить до краю Сцени , то повертається назад.
	Якщо натиснути клавішу Пропуск , то змінить колір.

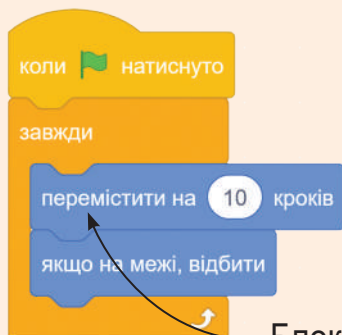
Етапи виконання

1. Запусти на виконання програму **Scratch**.
2. Відкрий проєкт, створений на попередньому уроці.
3. Створи алгоритм змінення кольору виконавця при натисненні клавіші **Пропуск**.

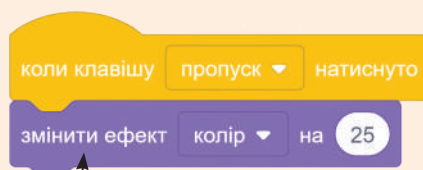
Перейди на вкладку  **Код**, перемісти команду

змінити ефект колір ▼ на 15.

Перемісти команду  та розмісти її зверху над блоком **Змінити ефект**.



Блок руху



Блок зміни кольору

Запусти проєкт на виконання та переглянь його в повно-екранному режимі. Натисни кілька разів клавішу **Пропуск** і поспостерігай за **Червоною рибкою**. Чи змінився колір виконавця?

4. Збережи проєкт.

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



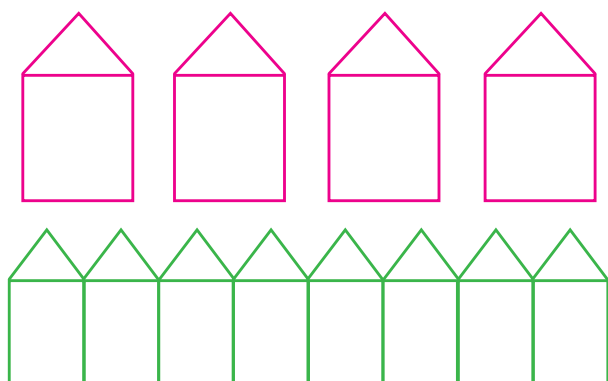
Циклічними називають процеси, у яких дії повторюються в одній і тій самій послідовності.

1 Прослухай аудіотекст (дивись е-додаток).

- Які процеси називаються циклічними? Поясни, звертаючись до тексту.
- Наведи приклади циклічних процесів у природі.
- Наведи приклади циклічних процесів у навколишньому світі.
- Наведи приклади циклічних процесів у твоєму житті.
- Пригадай, під час якої роботи тобі доводилось виконувати дії, що повторювалися кілька разів.



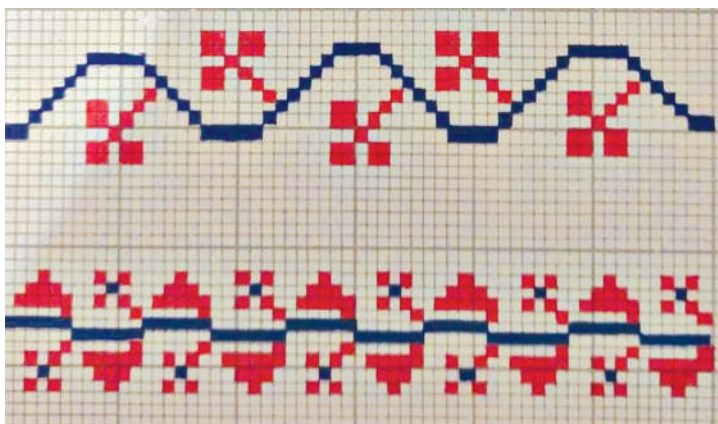
2 Розглянь малюнки.



Знайди фрагмент, що повторюється. Полічи кількість повторень для кожного з малюнків.

3 Розглянь орнаменти.

Напиши алгоритм малювання орнаментів. Виділи групу команд, що повторюються.



4 Виконай завдання у зошиті.

Створи алгоритм, щоб твій друг відтворив ритм, який складається з 3 плескань у долоні і 2 тупотінь ногою. Цей ритм потрібно повторити 4 рази.



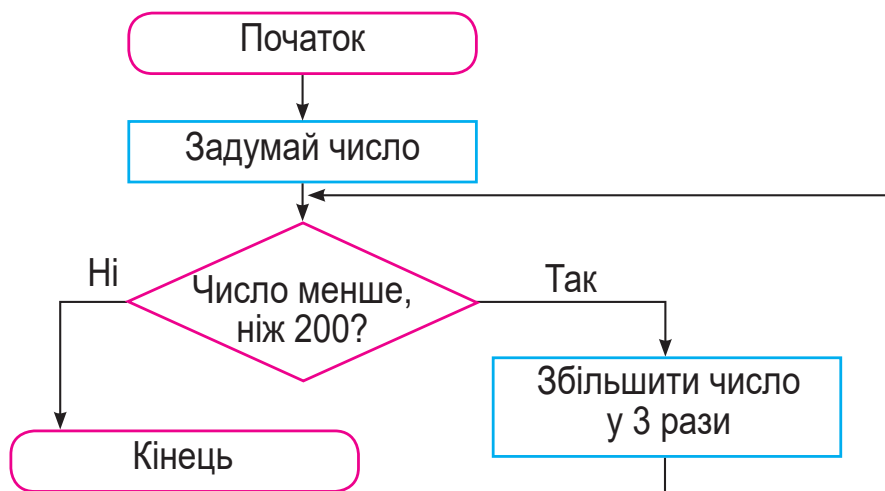
5 Попрацюйте в парах.

Систему команд виконавця **Тукса** подано на малюнку.



Складіть алгоритм для **Тукса**, щоб він зробив 7 кроків уперед. Використай команду **Повторити**.

6 Виконай наведений алгоритм.



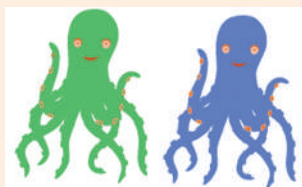
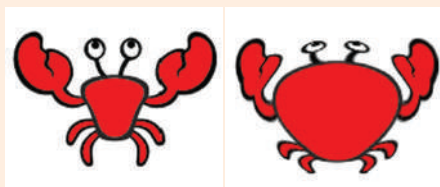
- Яке число було задумано? Який результат виконання алгоритму?

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Створи проект, при виконанні якого послідовно використовуються різні ефекти команди **Змінити ефект на**.



Запиши послідовність дій для виконавців за формою:

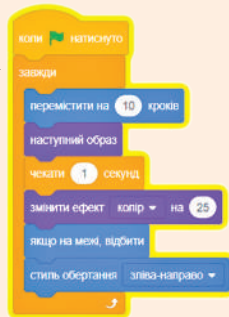
Виконавець	Дії
Восьминіжка	
Краб	

Етапи виконання

1. Запусти на виконання програму **Scratch**.
2. Відкрий проєкт, створений на попередньому уроці.
3. Навчи **Восьминіжка** змінювати колір. У списку виконавців вибери **Восьминіжка**.

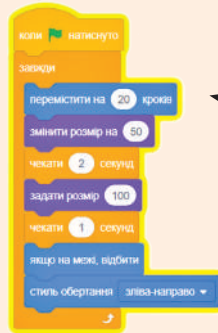


Перейди на вкладку  Код та створи алгоритм, як показано на малюнку.



Запусти проєкт на виконання. Поспостерігай за Рухом **Восьминіжка**.

4. Навчи **Краба** змінювати розмір. У списку виконавців вибери **Краба**. Перейди на вкладку  Код та створи алгоритм, як показано на малюнку.

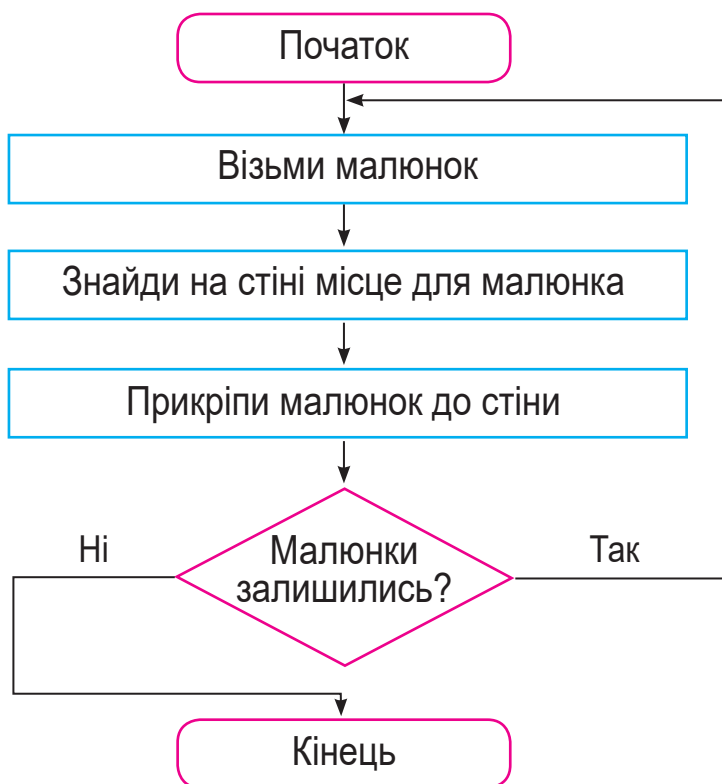
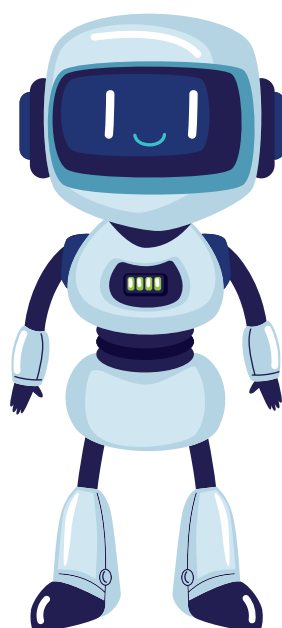


Запусти проєкт на виконання. Поспостерігай за рухом **Восьминіжка** та **Краба**.

Частина алгоритму, яка може повторюватися кілька разів, називається **циклом**.

1 Попрацюй з алгоритмом.

Розглянь алгоритм, складений для робота, який може прикріплювати малюнки на стіну.



- Чи можна в цьому алгоритмі переставити місцями команди? Які саме?
- Чи можна з алгоритму видалити команду перевірки умови?
- Скільки разів виконуватиметься цикл, якщо в ньому не буде команди перевірки умови?
- Що станеться, якщо малюнків буде так багато, що на стіні не вистачить для них місця?

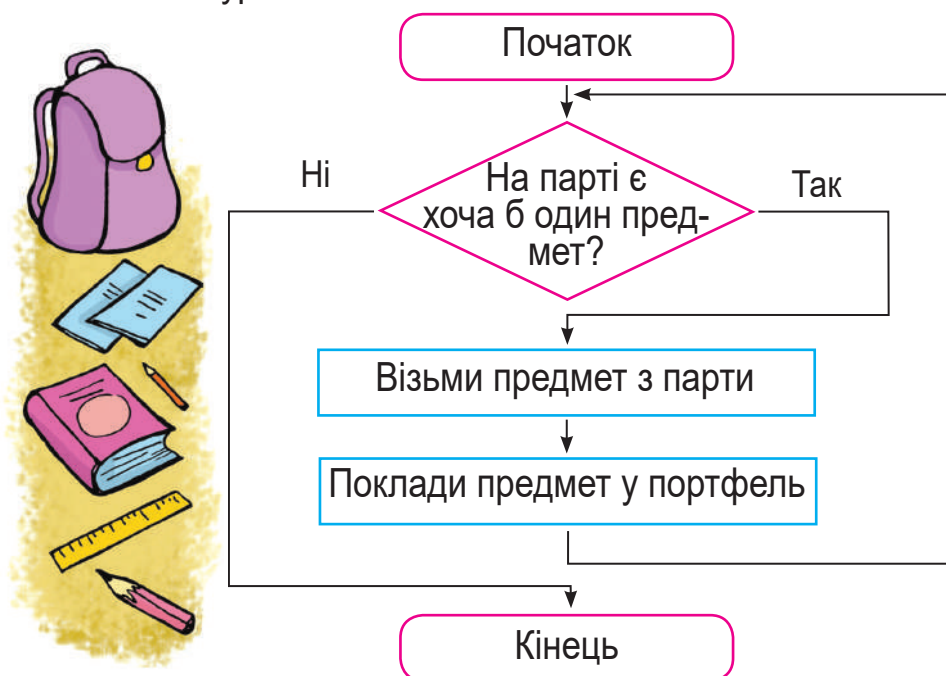
2 Виконай завдання у зошиті.

Восени Ганнуса з Мудрунчиком майже кожної неділі, якщо не було дощу, ходили в ліс по гриби. І, звичайно, кожен прагнув повернутися додому з повним кошиком. Знайти гриб у лісі неважко, проте збирати слід тільки їстівні гриби, а неїстівних не чіпати. Збираючи гриби, потрібно керуватися алгоритмом із циклами. Склади алгоритм збирання грибів.



3 Попрацюй з алгоритмом.

Розглянь алгоритм прибирання своїх речей з парти після закінчення уроків.



- Чи можна в цьому алгоритмі переставити місцями команди? Які саме?
- Чи можна з алгоритму видалити команду перевірки умови?
- Скільки разів виконуватиметься цикл, якщо в ньому не буде команди перевірки умови?

4 Переглянь відео (дивись е-додаток).

Переглянь мультфільм «Вертоліт» телеканалу ПлюсПлюс.



- Чому козеня не може дістатися на гірську вершину?
- Чи легко звільнити гірську річку від каміння?
- Які проблеми виникають під час вантажоперевезень у горах?
- Яка комаха надихнула винахідників гвинтокрилів?
- Скільки гвинтів використали для успішної роботи літального апарата?
- Як гвинтокрили допомагають людям?

5 Розглянь малюнок.

Склади алгоритм створення нового виконавця **Ганнусі**. Виконай алгоритм та намалюй нового виконавця. Збережи виконавця **Ганнусю** в бібліотеці виконавців.



Склади алгоритм створення нових образів виконавця **Ганнусі**. Виконай алгоритм і намалюй нові образи виконавця. Збережи нові образи виконавця **Ганнусі** в бібліотеці виконавців.

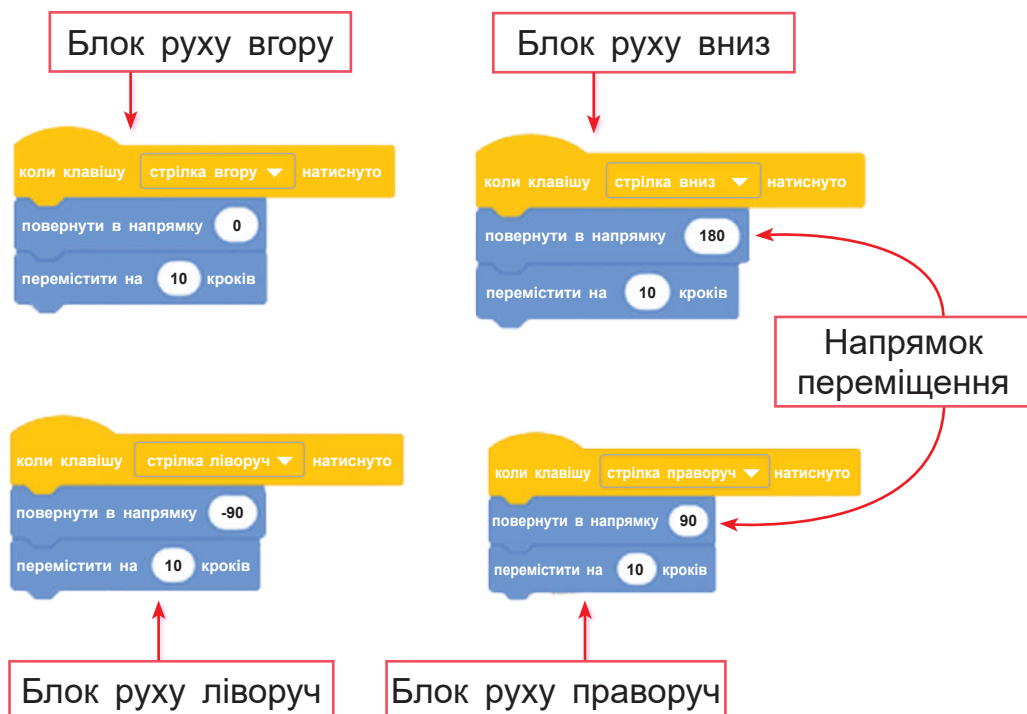
ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Сьогодні ми будемо керувати рухом **Краба**.

Виконавець	Дії
Краб	Якщо натиснути клавішу  , то Краб переміститься на 10 кроків угору.
	Якщо натиснути клавішу  , то Краб переміститься на 10 кроків униз.
	Якщо натиснути клавішу  , то Краб переміститься на 10 кроків праворуч.
	Якщо натиснути клавішу  , то Краб переміститься на 10 кроків ліворуч.



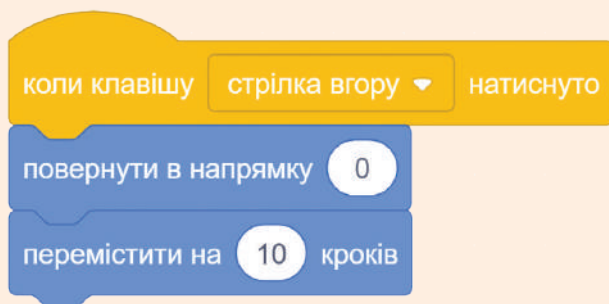
Етапи виконання



1. Запусти на виконання програму **Scratch**.

2. Навчи **Краба** рухатися при натисненні клавіші .

На малюнку наведено алгоритм, який повинен виконати виконавець.



Запусти проєкт на виконання. Натисни кілька разів клавішу .

3. Навчи **Краба** рухатися при натисненні клавіш   .

Запусти проєкт на виконання. Не забувай натискати клавіші керування курсором.

4. Збережи проєкт з іменем **Керування**.

6 Попрацюйте в парах.

- Оцініть виконання однокласником/однокласницею завдання за комп'ютером.
- Поставте два уточнювальних запитання за змістом роботи.
- Назвіть етапи в роботі, які заслуговують на схвалення.
- Запропонуйте власну ідею для покращення результатів виконання завдання.

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



1 Попрацюй з алгоритмом.

Усі люблять грати в комп'ютерні ігри. Але не всі вміють і можуть створювати їх. Виконай алгоритм і розроби проект, у якому **Акула** ловитиме **Рибку**.

Алгоритм розроблення власного проекту – комп'ютерної гри

Крок 1. Досліджуємо. Склади список улюблених ігор. Що в них спільного? Які їх особливості?

Крок 2. Плануємо. Вигадай ідею — виріши, про що буде твоя гра. Хто головний герой? Яка мета гри? Придумай правила. Подумай, скільки рівнів буде. Що буде змінюватися на кожному рівні?

Крок 3. Ілюструємо. Придумай, як виглядатиме головний герой та намалюй його. Створи ігрові об'єкти — намалюй фон та предмети, які будуть у грі.

Крок 4. Програмуємо. Напиши алгоритм. Використовуй блоки коду (наприклад, у Scratch) перетвори алгоритм у програму. Зроби гру цікавішою, додавши звуку.

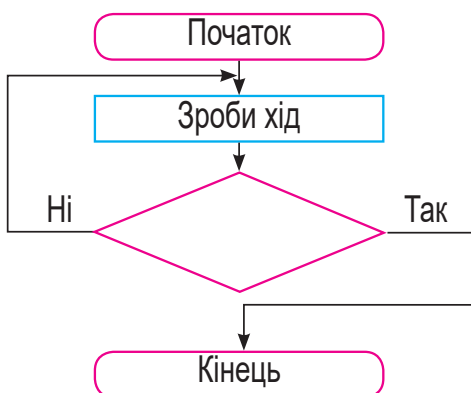
Крок 5. Перевіряємо. Пограй у гру кілька разів. Чи все працює так, як ти задумав? Які частини проекту потребують доопрацювання? Чи потрібна допомога і в чому? Пограй сам і попроси друзів протестувати.

Крок 6. Налаштовуємо. Попроси друзів пограти і сказати, що їм сподобалося, а що можна покращити. Якщо щось не працює, перевір свій код і виправ його. Які помилки виникали у процесі створення та налагодження проекту?

Крок 7. Збережи та поділися. Збережи гру, поділися з друзями або виклади на сайт (наприклад, Scratch).

2 Попрацюй з алгоритмом.

Як правило, у грі дії повторюються доти, доки не виконається певна умова. Поміркуй, як заповнити пустий блок у схемі. Якою є умова алгоритму гри в морський бій?



3 Творча майстерня (дивись е-додаток).



Що ви отримаєте?

- **Цікаві завдання.** Ви навчитеся створювати власні алгоритми, програмувати роботів, малювати анімованих персонажів та ігри.
- **Нові знання.** Відкриєте для себе, що таке логіка, алгоритми з повторенням і розгалуженням, і зрозумієте, як працюють комп'ютерні програми.
- **Навчання в ігровій формі.** Ми будемо грати, творити та експериментувати, щоб навчання було цікавим і захопливим.

Не втрачайте шанс стати справжніми IT-геніями!

4 Пограйте в парах.

Ганнуса та Олесь придумали виконавця Човняра, який має перевезти на лівий берег річки ящик із продуктами для геологів. Діти склали такий алгоритм.

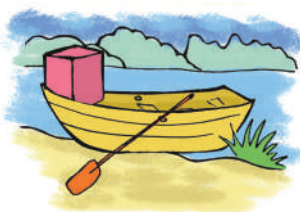
Алгоритм перевезення продуктів

1. Підготувати човен.
2. Вставити весла.
3. Покласти ящик у човен.
4. Відчалити від правого берега.
5. Веслувати до лівого берега.
6. Пристати до лівого берега.
7. Віднести ящик.

Олесь зробив човник з паперу і виконував команди, які давала Ганнуса.

Долучіться до гри. Спочатку придумайте ім'я для свого виконавця та команди, які він може виконати, а потім складіть алгоритм для виконавця. Один з вас даватиме команди, а інший виконуватиме їх.

Не засмучуйтеся, якщо не все вийде. Це лише гра, і наступного разу ви впораєтеся.



5 Оцініть роботу в парах.

- Поміркуйте, які етапи гри заслуговують на схвалення.
- Визначте, чи успішно виявилася взаємодія в парі.
- Запропонуйте власну ідею для покращення результатів виконання завдання.

6 Прочитай оповідання (дивись е-додаток).

Знайди в онлайн-версії Хрестоматії сучасної української дитячої літератури для читання в 3, 4 класах оповідання Сашка Дерманського «**Мрія Маляки**» та прочитай його.



- Як Марійка перетворилась на Маляку?
- Чим марила Маляка?
- Про що дівчинка дізналася з енциклопедії?
- Чому бабуся Маляки влаштувалася працювати в музей?
- Чим ділилася бабуся зі своїми учнями, коли працювала у школі? Як таке можливо? Поясни.
- Яку мрію мала Маляка?
- Що може зробити дівчинка для здійснення своєї мрії?

7 Поміркуй.

Уяви, що Марійка з оповідання «Мрія Маляки» народилася в період з 15 по 18 березня. Скільки запитань потрібно поставити дівчинці про точний день її народження, якщо на кожне запитання вона відповідає тільки *так* або *ні*?



ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



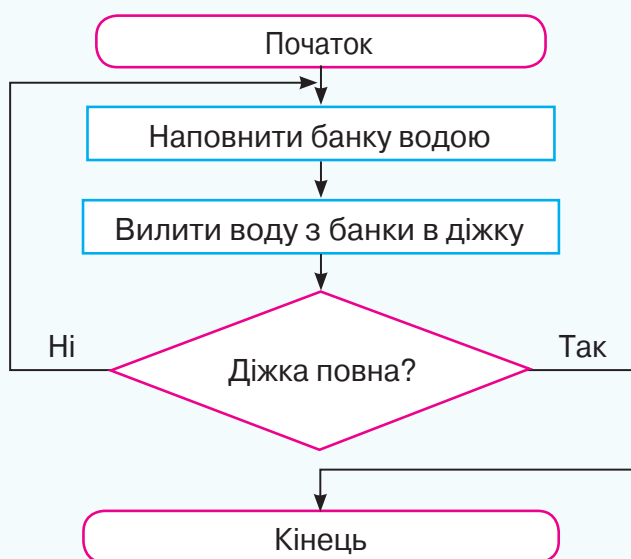
1 Попрацюй з алгоритмом і блок-схемою.

Біля крана з водою є порожні діжка та банка. За допомогою цієї банки необхідно наповнити діжку водою.

Алгоритми розв'язування задачі

1. Наповнити банку водою.
2. Вилити воду з банки в діжку.
3. Якщо діжка повна, то закінчити наповнення, якщо ні — перейти до команди 1.

Блок-схема цього алгоритму має такий вигляд.



- Чи можна в цьому алгоритмі переставити місцями команди? Які саме?
- Чи можна із цього алгоритму видалити команду перевірки умови?
- Скільки разів виконуватиметься цикл, якщо в ньому переставити команду перевірки умови?

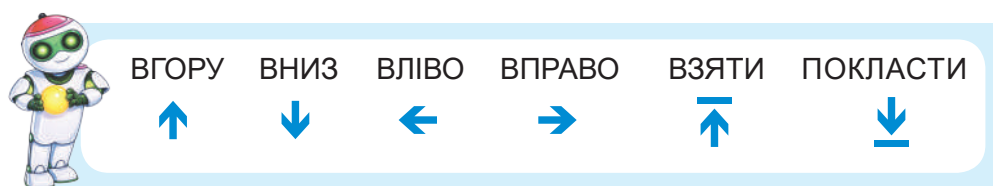
2 За умовою задачі склади в зошиті алгоритм дій для виконавця.

Перевізник має перевезти через річку вовка, цапа та капусту. У човні, крім перевізника, може бути або вовк, або цап, або капуста. Склади алгоритм дій перевізника. Зауваж, що не можна залишати цапа разом з вовком, бо вовк з'їсть цапа або цап заб'є копитами вовка. Також не можна залишати капусту із цапом, бо він її з'їсть.



3 Попрацюйте в парах.

Допоможи роботу Тоші зібрати 5 іграшок, розкиданих по кімнаті. Систему команд робота подано на малюнку.



Намалюйте план кімнати і позначте на ньому місця розташування:

- робота.
- кошика.
- іграшок.

Складіть два різні алгоритми, які робот може виконати, щоб зібрати всі іграшки та донести їх до кошика:

Алгоритм 1: будь-який маршрут.

Алгоритм 2: найкоротший і найефективніший маршрут (з найменшою кількістю кроків або найменшою пройденою відстанню).

4

Пограй.

Щоб «забити гол» у ворота, виконай ділення з остачею і перевір результати обчислень.

$$100 : 9$$

$$56 : 5$$

$$40 : 13$$

$$312 : 10$$

$$76 : 35$$

$$108 : 50$$

$$50 : 8$$

$$490 : 80$$

$$16 : 3$$

$$615 : 100$$



ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Створи комп'ютерну гру у якій **Акула** ловитиме **Рибку**. Скористайся розробленим тобою алгоритмом.

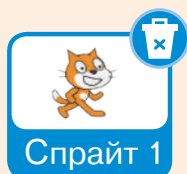
Управляти рухом **Акули** потрібно мишею — виконавець слідуватиме за вказівником. Кожен виконавець має виконати відповідний алгоритм.

Виконавець	Дії
Акула	Слідує за вказівником миші. Переміщується на 20 кроків. Якщо допливає до краю Сцени , то повертається назад.
Червона рибка	Переміщується на 20 кроків. Якщо допливає до краю Сцени , то повертається назад. Якщо зустрічається з Акулою , то зникає зі Сцени .

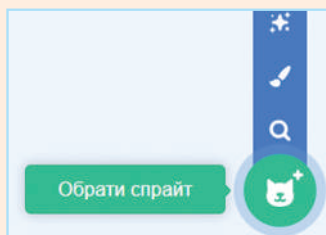
Етапи виконання



1. Запусти на виконання програму **Scratch**.
2. Видали виконавця **Рудого кота**.

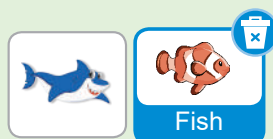


3. Розмісти на **Сцені** нових виконавців — **Акулу** та **Червону рибку**.

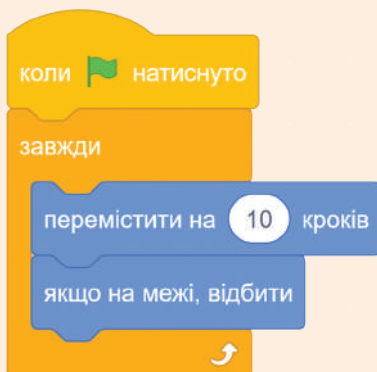


4. Навчи **Червону рибку** рухатись по **Сцені** не зупиняючись.

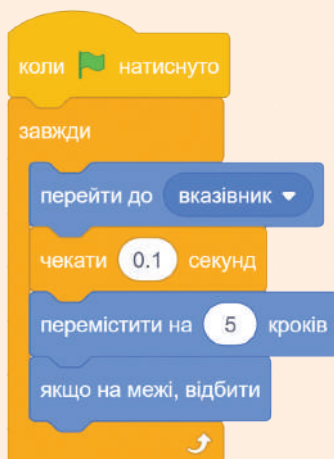
Перш ніж скласти алгоритм для виконавця, його слід вибрати в списку під **Сценою**. Виконавець позначається блакитною рамкою.



5. Перейди на вкладку **Код** і створи алгоритм, як показано на малюнку.



6. Навчи **Акулу** слідувати за вказівником миші.

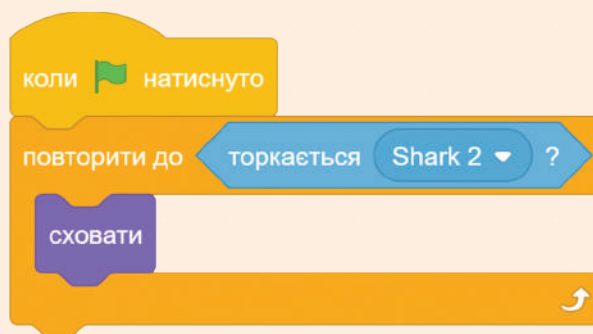


Запусти проєкт на виконання і поспостерігай за виконавцями.

7. Навчи **Червону рибку** зникати зі **Сцени** при зустрічі з **Акулою**.

Задай правила гри.

У списку виконавців вибери **Червону рибку**. Розмісти на вкладці **Код** послідовність команд, наведену на малюнку.



8. Добери оформлення **Сцени** для комп'ютерної гри.

Запусти проєкт на виконання в повноекранному режимі.

Спробуй спіймати **Рибку**. Бажаємо успіхів!

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.





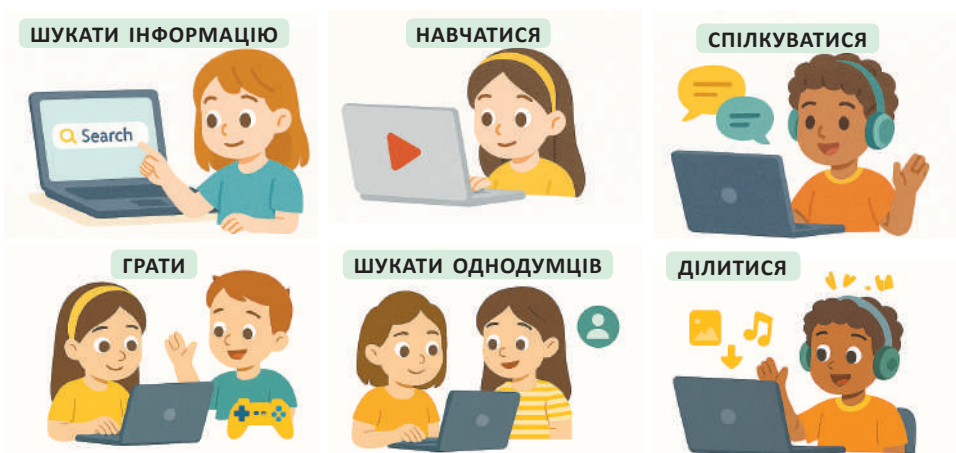
спілкуємося в ІНТЕРНЕТІ



1 Прослухай аудіотекст і дай відповіді на запитання (дивись е-додаток).

- Що таке інтернет? Обґрунтуй відповідь.
- Із чого складається сайт?
- Навіщо, на твою думку, сайту потрібна саме головна сторінка, з якої можна потрапити на інші? Що було б незручно, якби на сайті були лише окремі сторінки без цієї «відправної точки»?
- Для чого використовують браузер?
- Як ти вважаєш, що б сталося, якби в тебе був доступ до інтернету, але ти не мав би встановленого браузера? Чи зміг би ти тоді побачити вебсторінки? Поясни, яку ключову роль відіграє браузер.
- Уяви, що інтернет — це велике місто.
 - Що в цьому місті можна порівняти з **сайтом**?
 - Що буде **браузером**?
 - Що буде **вебсторінкою**?

2 Розглянь схему.



- Які дії можна виконувати в інтернеті?
- А як ти проводиш свій час у мережі «Інтернет»?
- Якщо якісь види діяльності відсутні на зображенні, доповни схему та намалюй її в зошиті.

3 Творча майстерня (дивись е-додаток).

Разом з батьками чи близькими відвідай ІТ-студію «Інтернет і його сервіси». Цей курс допоможе стати справжніми «користувачами-профі», які вміють не лише розважатися в мережі, а й використовувати її можливості для навчання та творчості!



Що будемо робити?

- **Розшифруємо таємниці інтернету.** Дізнаємося, що таке інтернет, як він з'явився і чому без нього вже не обійтися.
- **Вивчимо корисні сервіси.** Розберемося, як працюють пошукові системи, що таке електронна пошта та як безпечно користуватися месенджерами.
- **Опануємо безпеку.** Вивчимо золоті правила безпечної поведінки в інтернеті, щоб завжди бути захищеними від небезпек.

Не пропустіть шанс зануритися у світ сучасних технологій!

4 Навчайся dbати про себе (дивись е-додаток).

Переглянь мультфільм «Хаппі та її суперсила» про безпеку дітей онлайн і дай відповіді на запитання.

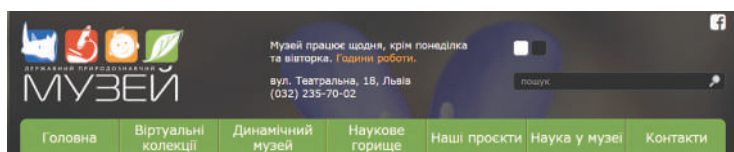
- Хто спілкувався через соціальні мережі у мультфільмі?
- Що запропонував зробити тритон?
- Як черепашка відреагувала на пропозицію тритона?
- Хто допоміг черепашці зробити правильний вибір?
- Чому не можна відправляти фотографії, які тобі не подобаються?
- Що ти робитимеш, якщо хтось у чаті попросить щось зробити, що здається небезпечним?

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання

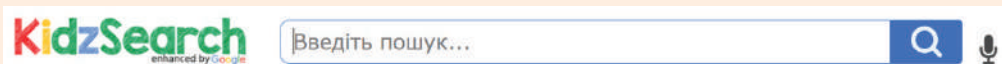


Державний природознавчий музей Національної академії наук України, розташований у Львові, — один з найстаріших природничих музеїв Європи. Його було засновано меценатом-природознавцем графом Володимиром Дідушицьким. Досліди сайт Державного природознавчого музею.



Етапи виконання

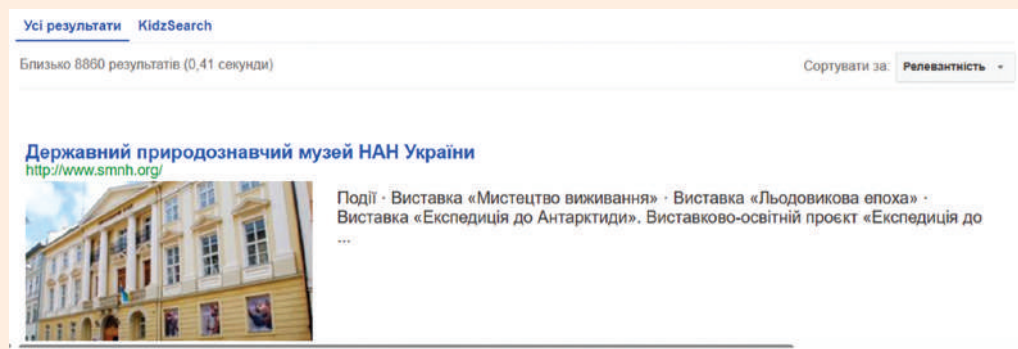
1. Для пошуку сайту музею виконай алгоритм пошуку. Скористайся пошуковою системою для дітей **KidzSearch**.
2. У спеціальне поле введи ключові слова або фразу та вибери кнопку **Search** (Знайти).



Ключові слова відокремлюють пропуском, а фразу беруть у лапки.

3. Проаналізуй результати пошуку.

На сторінці з'явиться перелік сайтів, на яких можна знайти шукані матеріали. Кожен сайт містить короткий опис, адресу та посилання на шукану сторінку. Уважно прочитай короткий опис і перейди за посиланням, якщо викладена інформація відповідає шуканій.



4. Завітай на сайт музею.

- На головній сторінці сайту знайди посилання **Дітям** і перейди за ним.
- Прочитай наукову казку «Лісові писанки» письменниці Олени Крижановської.
- Дай відповіді на запитання:
 - Що вивчає наука орнітологія?
 - Що є спільного у яєць усіх птахів?
 - Яку «роботу» виконує яєчна шкаралупа?
 - Де можна побачити гніздо рибалочки?
 - Опиши гніздо ремеза.
 - Що цікавого ти дізнався/дізналася про пташку золотомушку?

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ



Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.

1 Розглянь схему.



- Склади й запиши в зошит план перевірки надійності сайту.

2 Оціни надійність сайту.

Прочитайте два тексти про **гніздюків**. Один з них взято з надійного, перевіреного сайту, а інший — із сайту, якому не можна довіряти.

Гніздюки — запорозькі козаки

Гніздюки — це група запорозьких козаків, які оселилися на одному місці, заснували власне господарство та жили поза Січчю. Їх також називали сиднями або паланковими козаками. Гніздюки займалися хліборобством, скотарством та полюван-

ням, забезпечуючи потреби Січі. Це були досвідчені воїни, які захищали кордони, але не брали участі у військових походах. За даними істориків з Інституту козацтва [джерело 1], гніздюки відігравали важливу роль у зміцненні економічної основи Запорізької Січі.

Неймовірні гніздюки

Гніздюки — це дивовижні істоти, що жили в підземних печерах. Їхнє волосся світилося в темряві. Коли гніздюк відчував небезпеку, він міг випустити струмінь вогню з рота! Учені досі не можуть пояснити цю суперздатність. Харчувалися вони незвичайними кристалами, що росли в печерах. Гніздюки вміли розмовляти і навіть могли передбачати майбутнє! Вони були добрими і захищали людей від злих духів.



- У якому з текстів інформація схожа на правду? Чому?
- Які факти з другого тексту здаються вам вигаданими?
- Чому важливо перевіряти інформацію, яку ви читаете в інтернеті?

Зверніть увагу, що в першому тексті є посилання на джерело, а в другому — немає. Як це допомагає зрозуміти, якому сайту можна довіряти?

3

Світлофор безпеки.

Створи свій «світлофор безпеки» з трьох кольорів:

Червоний (Стоп): сайт, якому не можна довіряти.

Жовтий (Обмежено): сайт, який потрібно перевірити.

Зелений (Можна): надійний сайт.



4

Поміркуй.

Елзек має три ключі від трьох валіз із різними замками. Чи вистачить йому трьох спроб, щоб з'ясувати, який ключ яку валізу відімкне?



ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Завітай на сайт проекту «**Автентична Україна**» й ознайомся з косівською розписною керамікою. Організація Об'єднаних Націй з питань освіти, науки і культури (ЮНЕСКО) внесла косівську розписну кераміку до списку нематеріальної спадщини людства.

Етапи виконання

1. Відкрий сайт проекту «**Автентична Україна**» (дивись **е-додаток**).
2. На головній сторінці обери **Меню**.
 - Послідовно вибери **Елементи нематеріальної спадщини** → Традиція косівської мальованої кераміки.

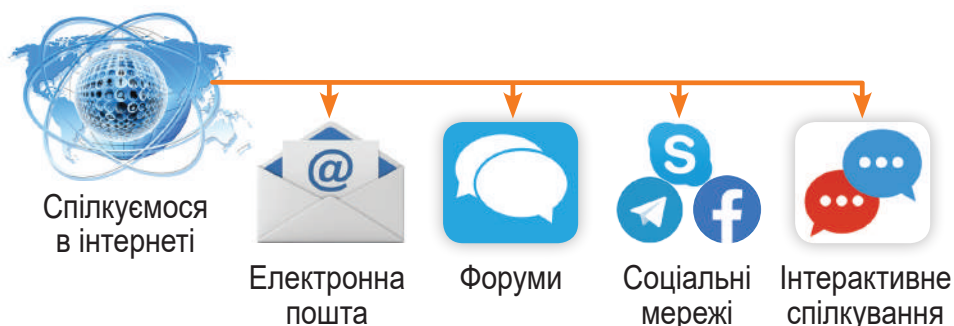


- Прочитай інформацію про косівську кераміку, переглянь відео та пройди тест.

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



1 Розглянь схему.

- Розкажи за схемою, за допомогою чого ти можеш спілкуватися в інтернеті.
- Що використовуєш ти для онлайн-спілкування?

2 Прочитай інтерактивну книгу (дивись е-додаток).

- Розкажи про призначення поштової служби інтернету.
- Наведи два приклади ситуацій, коли, на твою думку, краще використати електронну пошту, а не онлайн-чат чи дзвінок, і поясни, чому саме цей вибір буде найкращим.
- Уяви, що тобі потрібно терміново повідомити друга, що ви сьогодні не йдете гуляти, бо почався сильний дощ. Який спосіб спілкування (чат/голосовий зв'язок/електронна пошта) ти вибереш і чому? А який спосіб буде найменш доцільним у цій ситуації? Обґрунтуй свою відповідь.
- Що потрібно мати, щоб користуватися поштовою службою?
- Із чого складається адреса електронної поштової скриньки?
- Як прочитати лист, що надійшов до електронної скриньки? Склади алгоритм.
- Усі нові листи потрапляють до папки «Вхідні». Як ти вважаєш, для чого поштові скриньки мають інші папки? Запропонуй назви для двох інших папок, окрім «Вхідних», і поясни, які саме листи ти б у них зберігав, щоб тобі було зручніше користуватися поштою.

3 Розглянь зображення значків програм для інтерактивного спілкування.



- Розкажи, якими програмами для спілкування з друзями користуєшся ти.

4 Попрацюйте в парах (дивись е-додаток).

Ви живете в чудовій країні — Україні. Верховна Рада — парламент України — приймає закони, за якими живе кожен її громадянин.

Роздивись головну сторінку сайту Освітнього центру Верховної Ради України. Переходячи з однієї сторінки сайту на інші, ознайомся з інформацією рубрики — #ОЦе_парламентаризм!



- Де можна знайти інформацію для школярів та студентів про роботу парламенту України?
- Коли відзначають Міжнародний день парламентаризму?
- У якій країні виник перший «парламент-зразок»?
 - а) Україна
 - б) Франція
 - в) Англія
 - г) Італія
- У якій країні створено наймолодший парламент світу?
 - а) Франція
 - б) Австралія
 - в) Непал
 - г) Канада
- Які парламенти вважають найстарішими у світі?
 - а) Верховна Рада та Сейм
 - б) Тинвальд і Альтинг'
 - в) Конгрес і Сенат
 - г) Палата громад і Палата лордів

Оцінки надійності сайтів (дивись е-додаток).

Разом з батьками чи близькими відкрий та роздрукуй робочий зошит «Виконай завдання разом із Санго» (створений за ініціативи Міністерства цифрової трансформації України за підтримки Міжнародного союзу електрозв'язку (МСЕ)). Виконай завдання, які стосуються оцінювання надійності сайтів.



ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Перевір надходження на електронну скриньку.

Етапи виконання



1. Відкрий браузер, який тобі вкаже вчитель/учителька.
2. Відкрий сайт, на якому створено поштову скриньку.

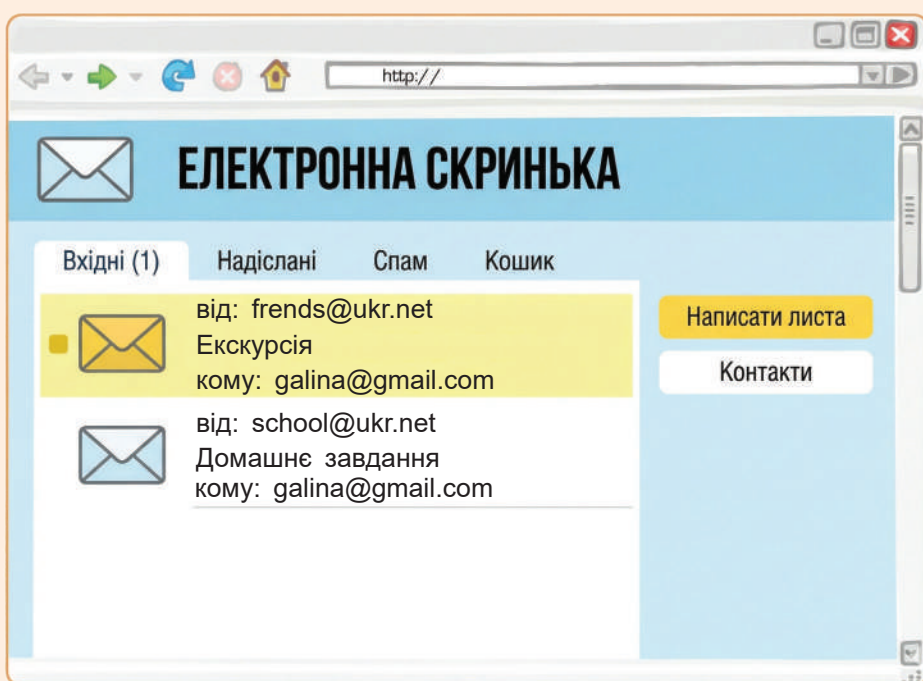
Вчитель створив/учителька створила для тебе поштову скриньку, логін і пароль від якої повідомить тобі. Запиши їх у зошит.

3. Відкрий свою поштову скриньку. Уведи відповідні дані в поля **Логін** і **Пароль**.

Зауваж, що під час введення пароля на екрані не відображаються ні літери, ні цифри. Це використовується для того, щоб ніхто не зміг побачити твій пароль. Тому будь уважним/уважною, коли вводиш символи.

4. Прочитай листи, які тобі надійшли.

Вибери посилання **Вхідні**. Після цього ти побачиш список заголовків нових листів.



Підведи вказівник до теми листа та клацни ліву кнопку миші. Лист відкриється, і ти зможеш його прочитати.

5. Закінчи роботу з поштовою скринькою. Для цього вибери посилання **Вихід**.

6. Закрий вікно браузера.

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



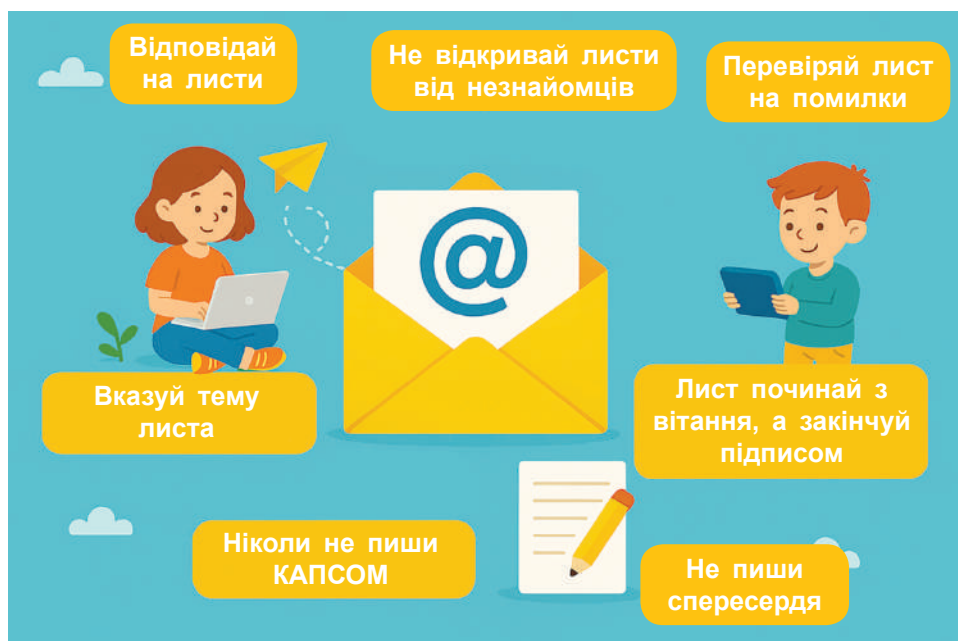
Щоб написати новий лист

1. Відкрий поштову скриньку.
2. Знайди і вибери посилання **Написати листа**.
3. У поле **Кому** введи адресу електронної пошти отримувача.
4. У поле **Тема** введи слово або кілька слів, що коротко пояснюють зміст листа.
5. У поле для введення тексту введи текст листа.
6. Вибери кнопку **Надіслати**. Лист буде надіслано адресатові.

1 Попрацюй з алгоритмами.

- Склади алгоритм створення і надсилання електронного листа.
- Склади алгоритм створення і надсилання відповіді на одержаний тобою електронний лист.

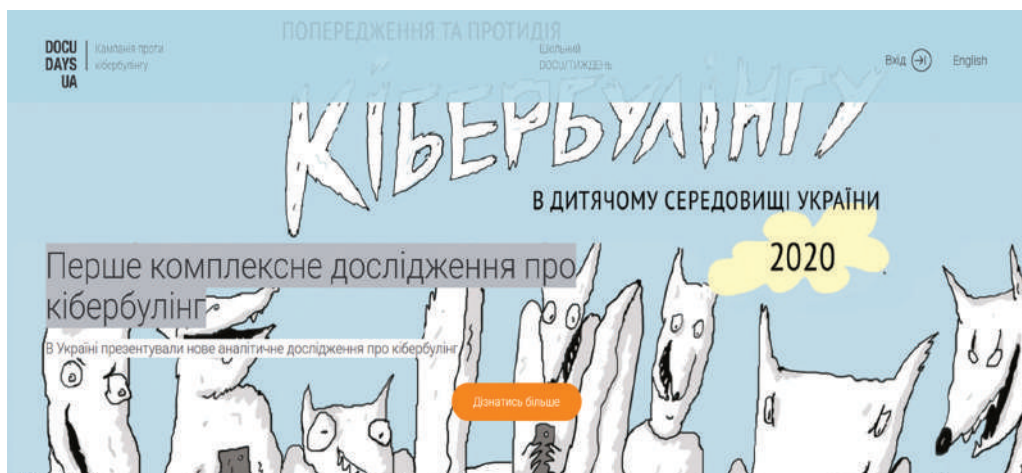
2 Розглянь схему.



- Що нового ти дізнався/дізналася про правила листування в інтернеті?
- Які правила ти вже використовуєш? А які, на твою думку, слід додати?

3 **Попрацюйте в парях (дивись е-додаток).**

Завітайте на сайт Всеукраїнської кампанії проти кібербулінгу Docudays UA та знайдіть буклет для батьків та їхніх дітей, який пояснює, як розпізнати кібербулінг, куди звертатися, якщо тебе цькують із застосуванням цифрових технологій.



- Що нового ви дізналися?
- Які правила ви вже використовуєте? А які, на вашу думку, слід додати?
- Як ви можете допомогти однокласникові/однокласниці, які потерпають від цькування?

4 **Творча майстерня (дивись е-додаток).**

Ти вже знаєш, як це — бути онлайн. Усі твої улюблені ігри, відео та друзі живуть у великому світі, який називається інтернет! Це як величезне місто, повне пригод і можливостей. Але в будь-якому місті важливо знати правила безпеки! Разом із батьками чи близькими відвідай ІТ-студію «Інтернет і його безпечне та відповідальне використання».

Що будемо вивчати?

- **Секрети Безпеки.** Навчишся створювати **супернадійні паролі** і дізнаєшся, як захистити свої особисті дані, щоб вони не потрапили до чужих рук.
- **Детектив Інтернету.** Розберешся, як відрізнити **правдиву інформацію** від **фейків** (вигаданих історій). Ти завжди знатимеш, кому можна довіряти в мережі.
- **Цифровий Етикет.** Дізнаєшся, як **ввічливо** спілкуватися в чатах, коментувати фотографії друзів та поводитися в інтернеті так, щоб тебе поважали.
- **Корисні Поради.** Ми покажемо тобі найкращі місця для навчання, ігор та творчості, щоб твій час онлайн був наповнений користю та радістю.

Готовий перетворити інтернет з просто іграшки на потужний інструмент?

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Створи й надішли листа однокласникові/однокласниці.

Етапи виконання



1. Відкрий браузер, який тобі вкаже вчитель/вчителька.
2. Відкрий сайт, на якому створено поштову скриньку.
3. Відкрий свою поштову скриньку.

Уведи своє ім'я користувача та пароль і вибери кнопку **Увійти**.

4. Напиши листа своєму однокласникові/своїй однокласниці. Вибери посилання **Написати листа**. Тепер ти можеш написати листа своєму однокласникові/своїй однокласниці.

Дізнайся його/її адресу та введи її в поле **Кому**. У полі **Тема** зазнач коротку інформацію про зміст листа, введи його текст і вибери кнопку **Надіслати**. Якщо ти правильно написав електронну адресу твого однокласника/твоєї однокласниці, то він/вона невдовзі отримає твого листа.

5. Перейди до папки **Вхідні** й перевір, чи надійшов тобі лист.
6. Прочитай його і напиши відповідь.

Для цього знайди і вибери кнопку **Відповісти**. Адресу вже можна не вводити. Вона впишеться в поле **Кому** автоматично — відповідь буде надіслано на ту адресу, з якої надійшов лист.

7. Заверши роботу з поштовою скринькою.

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

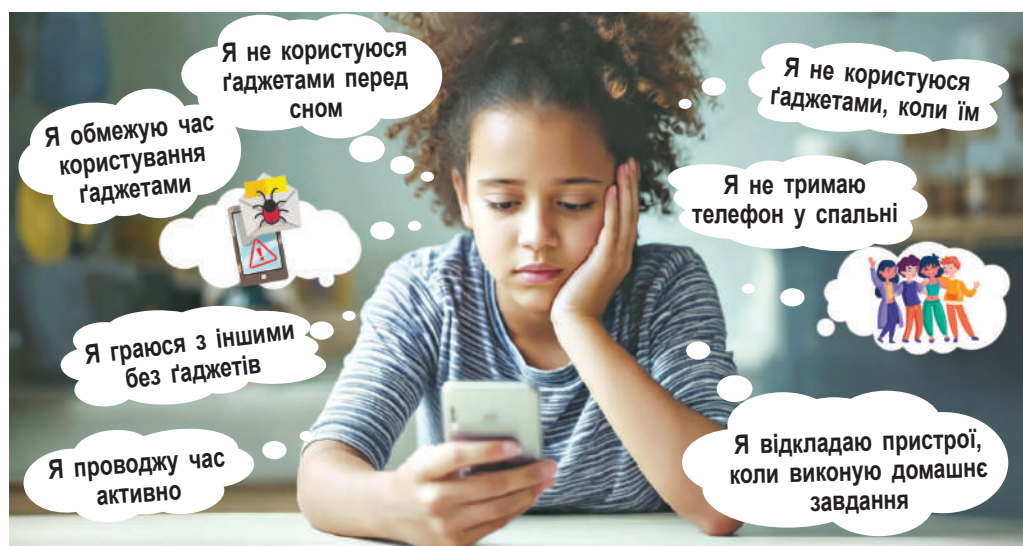
Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



Цифрова гігієна — це правила безпеки в інтернеті для відповідального споживання інформації та захисту персональних даних.

1 **Попрацюйте в парах.**

Розгляньте схему. Що нового ви дізналися про правила використання цифрових пристроїв? Які правила ви вже використовуєте? А які, на вашу думку, слід додати?



2 **Поміркуй.**

Визнач правильні, на твою думку, твердження:

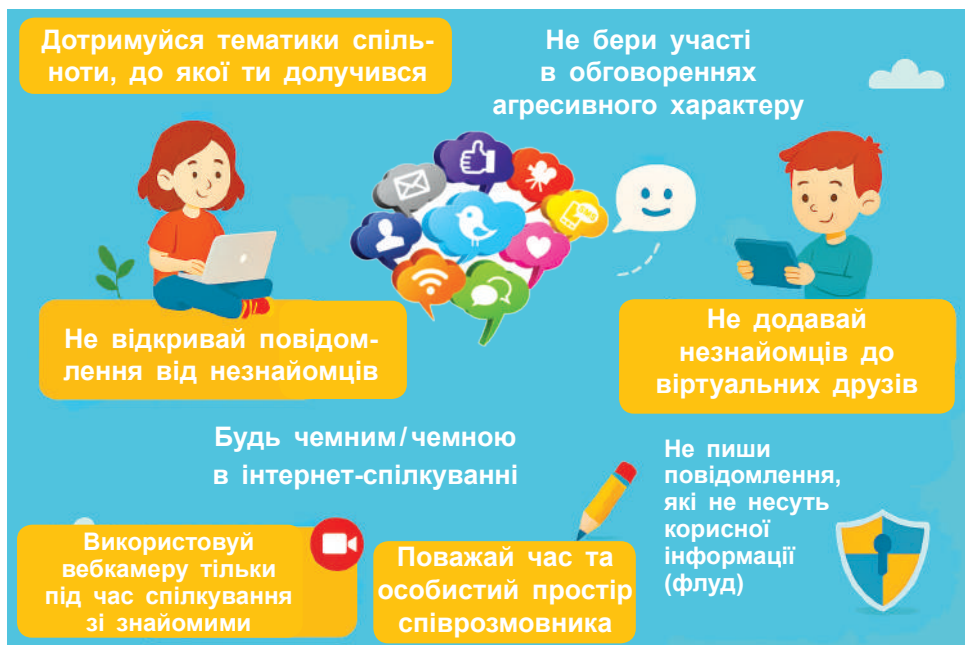
- Спілкуючись в інтернеті, завжди повідомляй персональні дані.
- Не зустрічайся без відома батьків з людьми, з якими ти познайомився/познайомила в інтернеті.
- Не відповідай на листи незнайомців.
- Повідомляй пароль від поштової скриньки стороннім особам.
- Завжди запитуй у батьків або в учителя про незрозуміле в мережі «Інтернет».
- Закрий свою сторінку та список друзів від сторонніх осіб у соціальних мережах.
- Спілкуйся з людьми, з якими ти знайомий/знайома в реальному житті.

- Вказуй у профілі та повідомленнях свою адресу, номер телефону й адресу школи, в якій ти навчаєшся.

3 Виконай завдання.

Знайди в мережі «Інтернет» матеріали про правила електронного спілкування і склади за ними невелику розповідь.

Запиши в зошит ті правила, які не наведено в підручнику. Використовуючи текстовий редактор, створи текстовий документ.



4 Творча майстерня (дивись е-додаток).

Чи знаєш ти, що малюнки можуть звучати, як справжній оркестр? Ні? Тоді готуйся до магії!

«Musical Canvas» — це проєкт від Google Arts & Culture, який навчив комп'ютер розуміти зв'язок між кольорами та звуками за допомогою штучного інтелекту (ШІ).

Ви стаєте одночасно і художником, і композитором!

Відкрий сайт проєкту «Musical Canvas» та виконай дослідницьке завдання: «Емоційні Кольори».

Етап	Опис завдання	Що досліджуємо
1. Щастя (Радість)	Намалюй картину, використовуючи лише теплі, яскраві кольори (жовтий, помаранчевий, рожевий, світло-зелений).	Як звучить радість? Які інструменти створює ШІ для цих кольорів?
2. Сум (Задумливість)	Створи малюнок, використовуючи лише холодні, темні кольори (синій, фіолетовий, темно-зелений, чорний).	Як змінюється мелодія? Які інструменти ШІ обирає для меланхолійного настрою?

5

Попрацюйте в парах.

Ганнуса в графічному редакторі зробила ілюстрацію до правил безпечної поведінки в інтернеті.

Розгляньте створену нею схему. Що нового ви дізналися про правила безпечної поведінки? Які правила ви вже використовуєте? А які, на вашу думку, слід додати?



Перевір себе (дивись е-додаток).

Вікторина «**Level Up: твій цифровий рівень**». Прочитайте опис ситуації та оберіть найбільш правильний варіант дій. Обґрунтуйте свою відповідь.

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Завітай на сайт Всеукраїнської кампанії проти кібербулінгу **Docudays UA** та переглянь анімаційний ролик, заснований на реальній історії школярки, яка змогла захиститися від кібербулінгу (дивись **е-додаток**).

- Що спільного й відмінного між булінгом та кібербулінгом?
- Які саме дії Mr. Nox змусили Марту почуватися погано?
- Як гадаєш, чи правильно вчинила Марта, коли вирішила не мовчати?
- Яку допомогу ти можеш надати однокласникам/однокласницям, які потерпають від знущань?
- Якби Mr. Nox спробував написати комусь із вас, якими були б твої перші три кроки? (Наприклад: не відповідати, заблокувати, розповісти батькам.)
- Поясни, що означає бути обережним під час онлайн-спілкування. Склади короткий план із двох дій, які допоможуть тобі прийняти правильне рішення, якщо ти отримаєш повідомлення від незнайомця.
- Уяви, що ви створюєте групу для онлайн-спілкування свого класу. Склади «Конституцію Чату» з 3–5 правил, які не дозволять з'явитися там такому персонажу, як Mr. Nox.



ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.





НАВЧАЛЬНІ ПРОЕКТИ

ЕКОЛОГІЧНІ ЗАСОБИ
ОСОБИСТОЇ ГІГІЄНИ



Проект — це проблема, яку потрібно розв'язати й обов'язково представити отримані результати.

Мета проекту — це те, що бажаємо отримати в результаті його виконання.

Завдання проекту — це дії, за допомогою яких буде досягнуто мету проекту.

1 Розглянь схему виконання проекту.



Обираємо
тему



Плануємо
роботу



Збираємо
інформацію



Презентуємо
проект



Оформлюємо результати

- Поміркуй над метою проекту «Екологічні засоби особистої гігієни» і внеси відповідний запис у зошит.
- Які джерела можна використати для пошуку інформації про правила та засоби особистої гігієни.
- З'ясуй, до чого може призвести недотримання правил особистої гігієни.
- Поцікався інформацією про способи виготовлення екологічних засобів гігієни власноруч.
- Оформи отриманий матеріал для використання на класній годині, розкажи про нього батькам чи близьким.

2 Пригадай.

Що ти знаєш про правила і засоби особистої гігієни? Поміркуй, що ще цікавого ти хотів би/хотіла б дізнатися. Заповни в зошиті таблицю за зразком.

Знаю	Цікаво	Умію

3 Проведи опитування.

Дізнайся у своїх однолітків, чи дотримуються вони правил особистої гігієни. Запиши в зошит інформацію про кількість опитаних тобою учнів/учениць класу і кількість тих, хто дотримується правил особистої гігієни.



4 Попрацюйте в групах.

Для кожного засобу гігієни складіть 3 головні запитання, на які потрібно знайти відповіді під час виконання проєкту (що, чому, як?).

Засіб	Запитання для дослідження
Зубна щітка	1. З чого роблять бамбукову щітку? 2. Скільки часу розкладається пластикова щітка? 3. Чи справді бамбукова щітка чистить зуби краще?
Мило	
Шампунь	

5 Пригадай. Намалюй у зошиті.

Ганнуса зробила ілюстрацію до одного з правил особистої гігієни. Ось що в неї вийшло.



- Пригадай свою роботу у знайомому тобі графічному редакторі. Для створення малюнків тобі потрібно було використовувати штампи, пензлики й гумку, а також зафарбовувати малюнки і підписувати їх.
- Зроби ілюстрацію до правил особистої гігієни.

6 Попрацюйте в парах.

Обговоріть важливі проблеми свого класу. Яку з проблем ти б хотів/хотіла вирішити? Запиши в зошит назву свого проекту, сформулюй мету, визнач основні завдання в такій формі:

- ✓ Назва проекту
- ✓ Про що я хочу дізнатися
- ✓ Мета проекту
- ✓ Завдання проекту
- ✓ Кому буде корисним проект
- ✓ З ким я буду виконувати проект

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Запиши в текстовому редакторі алгоритм миття рук.

Алгоритм миття рук

1. Закоти рукава.
2. Відкрий кран.
3. Змочи руки водою.
4. Нанеси мило на руки.
5. Помий руки.
6. Змий мило з рук.
7. Закрий кран.
8. Витри руки насухо.

Етапи виконання



1. Запусти на виконання текстовий редактор **WordPad**, двічі клацнувши ліву кнопку миші на значку  на **Робочому столі**.
2. Введи підготовлений текст алгоритму.

Якщо під час введення тексту курсор доходить до краю рядка, він автоматично переходить у наступний рядок.

Клавішу **Enter** натискай, щоб розпочати новий абзац або додати вільний рядок.

3. Вирівняй заголовок по центру і виділи його.
4. Установи вирівнювання тексту за лівим краєм та абзацний відступ на рівні 1 см від лівого краю тексту.
5. Збережи введений текст.

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



1 Прослухай аудіотекст і дай відповіді на запитання (дивись е-додаток).

- Яких правил потрібно дотримуватися під час пошуку необхідної інформації?
- Як здійснюється пошук потрібних відомостей в інтернеті?
- Припустимо, ти знайшов/знайшла дві статті в інтернеті про те, як правильно мити руки: одна на сайті дитячої лікарні, а інша — в особистому блозі невідомої людини. Яку інформацію ти вважатимеш більш достовірною і чому? Які ознаки надійності джерела тобі допоможуть у цьому виборі?
- В інтернеті можна знайти не лише відомості, а й зображення. Як ти думаєш, наскільки важливо бачити зображення чи відео (наприклад, про те, як правильно чистити зуби) під час вивчення правил гігієни? Чи може зображення іноді замінити або доповнити текстову інформацію?
- Як ти вважаєш, чи варто додавати до свого пошуку (у бібліотеці та інтернеті) запитання до батьків, вчителя або шкільної медсестри? Яку унікальну інформацію чи досвід вони можуть тобі дати, чого немає у книгах чи в мережі?

Правила опису знайдених матеріалів

Для книги — автор/автори, назва книги, де, коли і ким видана книга (назва видавництва).

Для статті — автор/автори, назва статті, назва журналу, дата публікації, сторінки.

Для вебсайту — автор/автори статті, назва, дата публікації, дата перегляду статті, адреса вебсайту.



Пам'ятай, що використання відомостей без посилання на прізвище автора вважається плагіатом. Це те саме, що крадіжка!

2**Склади розповідь.**

Знайди у книжках, журналах відомості про негативні наслідки недотримання правил особистої гігієни. Підготуй невелику розповідь за отриманою інформацією.

Складові особистої гігієни

**Догляд за
порожниною
рота**



**Догляд за
шкірою рук**



**Догляд за
шкірою тіла**

**Догляд за
волоссям**



Догляд за нігтями

3**Виконай завдання.**

Знайди в інтернеті інформацію про кульки для ванни. Збережи цікаві світлини. Запиши в зошиті відомості про знайдений сайт за формою.

Назва сайту _____

Опис сайту _____

Цікаво _____

За допомогою текстового редактора створи текстовий документ.

4 Ознайомся із цікавою інформацією.

Шукаючи відомості про правила особистої гігієни, Ганнуса прочитала, що кульки для ванни можна виготовити своїми руками.



Алгоритм виготовлення кульок для ванни

1. Змішай одну частину морської солі з двома частинами соди.
2. Додай одну частину лимонної кислоти.
3. Усе ретельно змішай і додай ефірну олію.
4. Заповни цією сумішшю формочки.
5. Стисни дві половинки формочки.

- Виготов кульки для ванни разом з батьками чи близькими.

5 Попрацюйте у групах (дивись е-додаток).

Переглянь відео про екозвички проєкту «ЕкоПлюсПлюс».

- Які три багаторазові предмети з тих, що згадуються у відео, ви б обов'язково поклали в «екорюкзак», щоб зменшити кількість сміття? Поясни свій вибір.
- Одноразові пластикові речі (солонинки, посуд, палички) неможливо переробити, і вони потрапляють на звалища та в океан. Яке одне правило ти б запровадив/запровадила, щоб зменшити використання цих одноразових речей? Поясни, чому саме це правило буде найефективнішим.
- Ваш друг хоче викинути пластикову пляшку у звичайний смітник, хоча поруч стоїть контейнер для сортування. Якими трьома реченнями ви його переконаєте сортувати сміття, використовуючи знання з цього відео?
- Змінивши свої звички, ти особисто можеш врятувати частину Землі. Чи дійсно одна людина може щось змінити? Наведіть два вагомих аргументи «за» і два аргументи «проти» цієї думки.

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Знайди цікаві матеріали про засоби особистої гігієни.

Етапи виконання



1. Добери ключові слова або фрази, які найкраще характеризують шукану інформацію.
2. Організуй пошук потрібних матеріалів. Відкрий сторінку пошукової системи та введи ключове слово або фразу.
3. Проаналізуй результати пошуку. Ознайомся з коротким описом знайдених сторінок сайтів. Вибери з них ті, які тобі потрібні.
4. Збережи результати пошуку. Запиши назву сторінки сайту. Занотуй цікаві факти, збережи зображення.
5. Використовуючи інформацію, не забудь зазначити посилання на сайт.

Якщо ти хочеш повернутися на попередню сторінку, натисни кнопку **Назад** ←.

6. Запиши в зошиті відомості про знайдений сайт за формою, вказаною на сторінці 121 у завданні 3.

6 Попрацюйте в парах.

- Оцініть виконання однокласником/однокласницею завдання за комп'ютером.
- Поставте два уточнювальних запитання за змістом роботи.
- Назвіть етапи в роботі, які заслуговують на схвалення.
- Запропонуйте власну ідею для покращення результатів виконання завдання.

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



1 Прослухай аудіотекст і дай відповіді на запитання (дивись е-додаток).

1

Титульний слайд – тема проєкту та автори



2

Мета та завдання – що хотіли дізнатися або створити



3

Розподіл обов'язків у групі



4

Короткий опис роботи в групі



5

Використані джерела – сайти, книжки, матеріали



6

Висновки – що вдалося, що дізналися нового



- За схемою розкажи, що повинна містити комп'ютерна презентація проєкту.
- Поясни, як потрібно оформлювати презентацію проєкту.
- Замість світлин і малюнків ти вирішив/вирішила використати тільки смайлики (емодзі). Чи буде твоя презентація такою ж корисною та цікавою? Поясни, чому.
- У презентації мають бути світлини і малюнки. Якщо на слайді дуже цікавий текст, але немає малюнка, чи варто його додавати? Що важливіше: цікавий текст чи малюнок?
- Розкажи, як ти зрозумів/зрозуміла, із чого складається усний виступ.
- Чому перед публічним виступом потрібно обов'язково переглянути презентацію? Що може статися, якщо цього не зробити?
- Якщо ти зробив/зробила репетицію виступу вдома, і все вийшло ідеально, чи означає це, що на уроці все теж буде ідеально? Що ще може піти не так?

2 Поміркуй і вибери правильну відповідь.

- Що означає, коли на упаковці засобу гігієни є знак «переробки»?
 - а) Цей засіб дуже дорогий.
 - б) Упаковку можна здати на повторну переробку.
 - в) Засіб створений лише з натуральних речовин.



- Що є найбільшою перевагою твердого шампуню (у вигляді бруска) перед рідким шампунем?
 - а) Краще піниться.
 - б) Часто пакують у картон або папір, який легко переробити.
 - в) Не має запаху.
- Який матеріал є найбільш екологічним для пакування твердого шампуню?
 - а) Пластиковий флакон.
 - б) Картонна коробка або папір.
 - в) Скляна банка.
- Який предмет гігієни розкладається у природі найдовше?
 - а) Бамбукова зубна щітка.
 - б) Картонна упаковка від екологічного мила.
 - в) Пластиковий флакон від рідкого мила або шампуню.
- Яка із цих зубних щіток розкладається у природі найшвидше?
 - а) Звичайна пластикова щітка.
 - б) Щітка з ручкою з бамбука.
 - в) Щітка, виготовлена з переробленого пластику.
- Яка щоденна звичка найкраще допомагає економити воду вдома?
 - а) Мити посуд один раз на день.
 - б) Закривати кран під час намилювання рук або чищення зубів.
 - в) Приймати ванну тільки раз на тиждень.
- Які речовини в милі чи шампуні найбільш шкідливі для річок та озер після того, як вода стікає в каналізацію?
 - а) Харчові ароматизатори.
 - б) Барвники, що надають яскравого кольору.
 - в) Мікропластик та хімічні речовини, які важко очистити.



3

Попрацюйте в парах.

Ознайомтеся з інформацією та обговоріть її. Група «Дослідники» результати роботи над проектом оформила у вигляді презентації. Як іще можна ознайомити з результатами своєї роботи? Обґрунтуйте свою відповідь.



Інформаційний
стенд



Фотоальбом



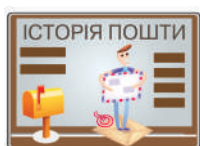
Стіннівка



Виставка



Книжка-саморобка



Віртуальна
експозиція



Книжка-складанка

ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Завдання



Проаналізуй підготовлений тобою план презентації про роботу в проекті та створи комп'ютерну презентацію.

Етапи виконання

1. Запусти на виконання редактор презентацій **PowerPoint**.
2. На титульному слайді введи назву презентації та прізвища її авторів.



Скористайся клавішею **Shift** для введення великої літери.

3. Добери оформлення презентації.

Скористайся кнопкою **Теми** , що розташована в лівому верхньому куті вікна **PowerPoint**. Переглянь шаблони й вибери той, який тобі сподобався найбільше.

4. Відповідно до розробленого тобою плану додай потрібну кількість слайдів.

На вкладці **Слайди** відкрий контекстне меню. Вибери команду **Створити слайд** .

5. На кожному слайді введи заголовок і основний текст, додай ілюстрації.

Якщо потрібно вставити в текст вільний рядок, установи курсор у кінець попереднього рядка й натисни клавішу **Enter**.

6. Збережи презентацію і переглянь її.

ОЦІНЮЮ СВОЇ РЕЗУЛЬТАТИ

Закінчи речення зі с. 9, запиши їх у зошит.



Навчальне видання

Ломаковська Ганна Віталіївна, Проценко Галина Олександрівна

ІНФОРМАТИКА

Підручник для 4 класу закладів загальної середньої освіти

Рекомендовано Міністерством освіти і науки України

Підручник відповідає Державним санітарним нормам і правилам
«Гігієнічні вимоги до друкованої продукції для дітей»

Редактор *А. М. Сущенко*
Комп'ютерна верстка *Д. Д. Карачов*
Коректор *В. Д. Уреньова*
Дизайн обкладинки *П. В. Ширнін*

Для оформлення підручника використано ілюстрації С. І. Конощук
та матеріали із сайтів uk.wikipedia.org, freepik.com, shutterstock.com авторів:
[anmbph](#), [LeManna](#), [Anjo Kan](#), [AnnaKoles](#), [derter](#), [Tatyana Aksenova](#), [Terminator](#), [Babich](#),
[Alexander](#), [Julien Tromeur](#), [srgraphi](#), [Garfieldbigberm](#), [toonsteb](#), [Medivizio](#) by Ann.

Формат 70×100 1/16.
Ум. друк. арк. 10,368 + 0,405 форзац.
Обл.-вид. арк. 9,81 + 0,69 форзац.
Наклад 26320 пр.
Зам. №.

ТОВ «ВИДАВНИЧИЙ ДІМ «ОСВІТА»

Свідоцтво «Про внесення суб'єкта видавничої справи до державного реєстру
видавців, виготовлювачів і розповсюджувачів видавничої продукції»
Серія ДК № 6109 від 27.03.2018 р.

Адреса видавництва: 03057, м. Київ, вул. О. Довженка, 3
www.osvita-dim.com.ua

Віддруковано в АТ «ХАРКІВСЬКА КНИЖКОВА ФАБРИКА «ГЛОБУС»
61052, м. Харків, вул. Різдвяна, 11.
Свідоцтво ДК № 7032 від 27.12.2019 р.
www.globus-book.com

ПРАВИЛА БЕЗПЕЧНОЇ РОБОТИ В ІНТЕРНЕТІ

Не відкривай невідомі тобі файли



Не повідомляй свій пароль



Запитуй у дорослих про незрозуміле



Не розповідай про себе



Будь обережним/обережною з незнайомцями



Не відповідай на листи незнайомців



Не погоджуйся на зустрічі з незнайомцями



Не поспішай надсилати sms-повідомлення



ЕТАПИ СТВОРЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЇ

1 ПЛАНУВАННЯ

- Підготовка тексту
- Добір фото та малюнків
- Компонування матеріалів
- Визначення кількості слайдів
- Добір заголовків

2 СТВОРЕННЯ

- Створення слайдів
- Оформлення презентації
- Додавання тексту
- Розміщення малюнків

3 РЕПЕТИЦІЯ

- Перегляд
- Доопрацювання

АЛГОРИТМ СТВОРЕННЯ НОВОГО ТЕКСТОВОГО ДОКУМЕНТА

1

Запусти на виконання текстовий редактор.

2

Установи розмір шрифту, яким буде вводитися основна частина тексту.

4

Введи заголовок.

3

Установи обидва ліві бігунки на лінійці в нульове положення, а правий — у кінці білої частини лінійки.

5

Після заголовка зроби вільний рядок.

6

Введи перший абзац тексту.

8

Виділи заголовок, розмісти його по центру, збільш розміри шрифту, зроби його жирним.

7

Збережи документ на диск у свою папку.

9

Виділи перший абзац, установи лівий і правий краї абзацу, установи абзацний відступ, установи вирівнювання.

10

Збережи змінений документ.

12

Збережи змінений документ.

11

Введи наступні абзаци тексту.