З УРАХУВАННЯМ ЗМІН У НАВЧАЛЬНІЙ ПРОГРАМІ 2016 РОКУ

ВИДАВНИЧИЙ ДІМ ОСВІТА

Г. В. Ломаковська
Г. О. Проценко, Й. Я. Ривкінд

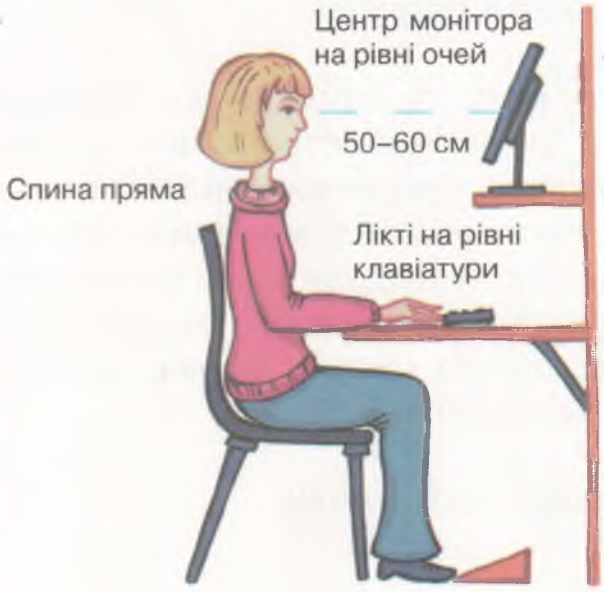
ІНФОРМАТИКА

Робочий зошит

3 клас

ДО ПІДРУЧНИКА

1. ЗНОВУ В КОМП'ЮТЕРНОМУ КЛАСІ



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

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

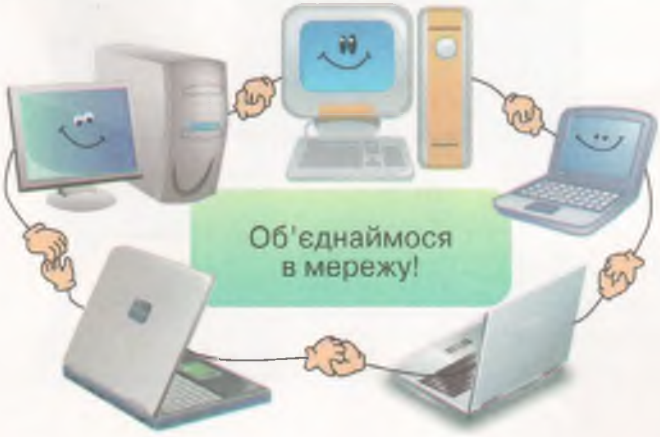
2. Підпиши основні пристрої комп'ютера та пригадай їх призначення.

3. Упиши в прямокутники назви елементів вікна.

4. До Свята першого дзвоника дідусь Ганнусі приготував Елзіку, Мудрунчику й Ганнусі подарунки: енциклопедію, пенал і годинник. З'ясуй, що отримав кожен з героїв, якщо Елзік отримав не енциклопедію і не пенал, а Мудрунчик — не енциклопедію.

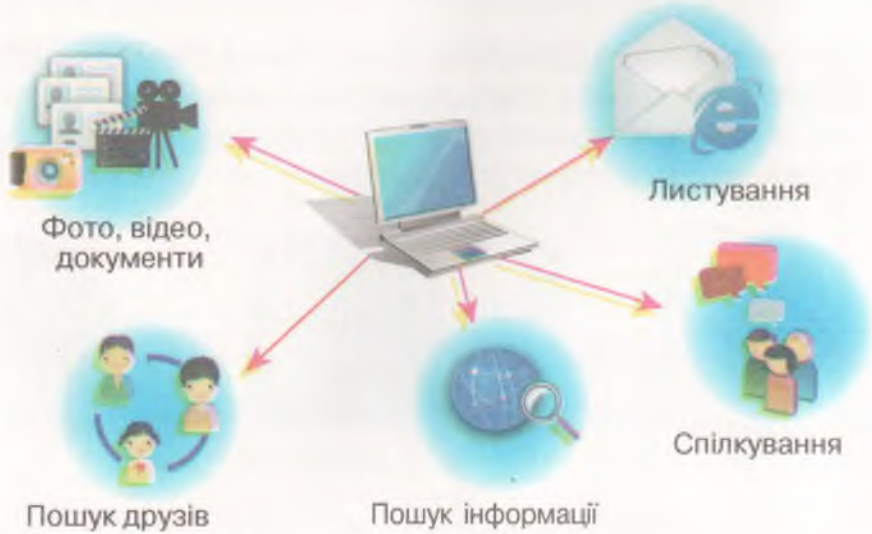
2. КОМП'ЮТЕРНІ МЕРЕЖІ

З'єднані між собою комп'ютери утворюють **комп'ютерну мережу**.



Інтернет — це всесвітня мережа, яка складається з мільйонів комп'ютерів у різних куточках земної кулі, з'єднаних між собою.

Кожен комп'ютер у цій мережі має свою адресу, за якою його можна знаходити.



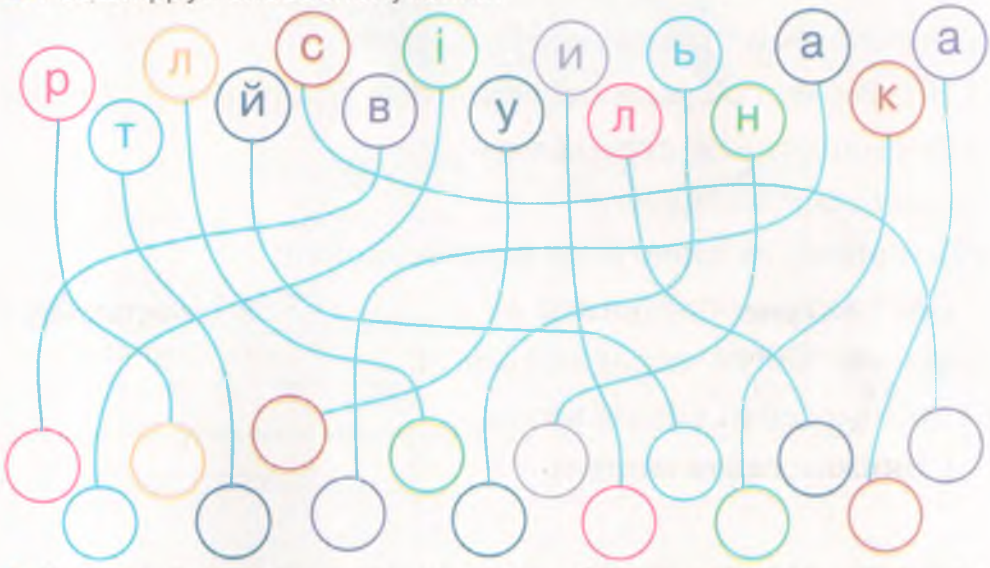
1. Перестав букви в правильному порядку і відгадай, які слова закодовано. Запиши їх.

МЕРНА'КЮПТО **РАЕЖЕМ**

2. Прочитай речення і підкресли, де можуть бути розміщені комп'ютери, об'єднані в мережу.

Об'єднані в мережу комп'ютери можуть бути розташовані в одній кімнаті, одному будинку, районі, місті, країні або навіть у різних країнах.

3. Розшифруй словосполучення.



4. Здогадайся, які смайлики мають бути в порожніх клітинках. Намалюй.

3. ВСЕСВІТНЄ ПАВУТИННЯ

Інформація в Інтернеті розміщується на **сайтах**.

Сайти можна порівняти з книжкою. Як і книжки, сайти складаються зі **сторінок**. Сторінки сайту містять тексти, малюнки, фото, відео тощо. Деякі слова й зображення є «дверцятами» до інших сторінок. Такі «дверцята» називають **посиланнями**.

Якщо встановити вказівник на посилання, він стає таким .

1. Прочитай текст і встав пропущені слова.

В Інтернеті зібрана інформація з усього світу. Уся ця інформація розміщується на _____.
Кожен сайт має свою _____
в Інтернеті, за якою його можна знайти.

Сайт можна порівняти з _____. Як і книжки, сайти складаються зі _____.
Сторінки сайта називаються _____.

Сторінки сайта містять _____
_____.

Деякі слова, фрази й зображення є «дверцятами» до інших сторінок. Такі «дверцята» називають _____.

2. Закінчи речення.

Інколи сторінка завелика й не вміщується на екрані. Тоді з'являється смуга прокручування, яку можна використати для _____
_____

3. Завітай на Урядовий сайт для юних громадян України (його адреса http://children.kmu.gov.ua/). Запиши інформацію про нього.

- Назва сайта:

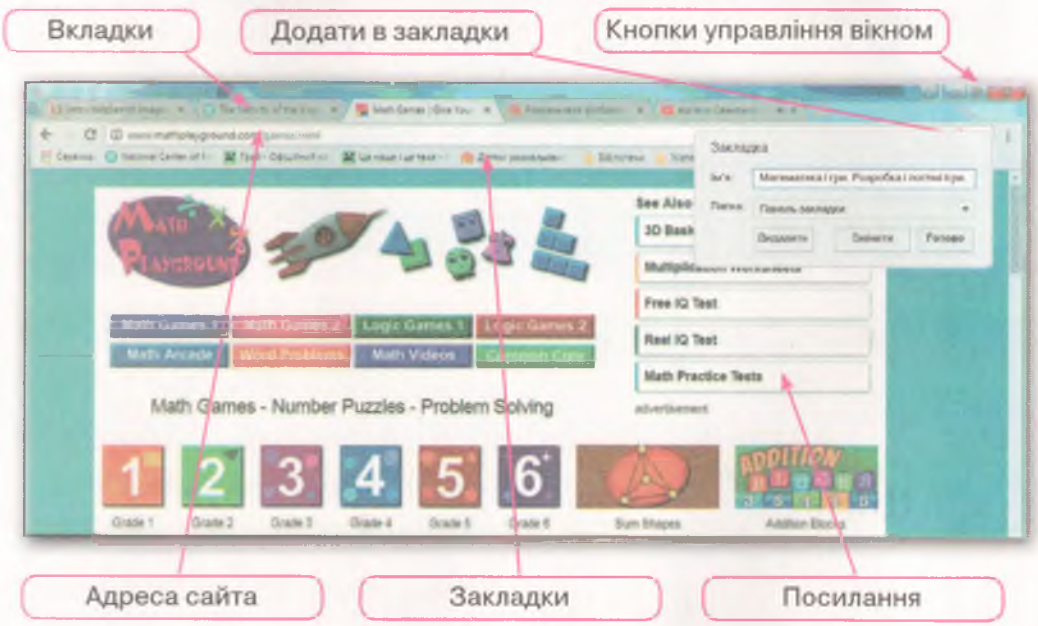
- Опис сайта:

- Цікаво:

4. Як утворити число 52, використовуючи два однакові числа і знак арифметичної дії?

4. МАНДРУЄМО ІНТЕРНЕТОМ

Для перегляду сайтів використовують спеціальні програми — **браузери**.

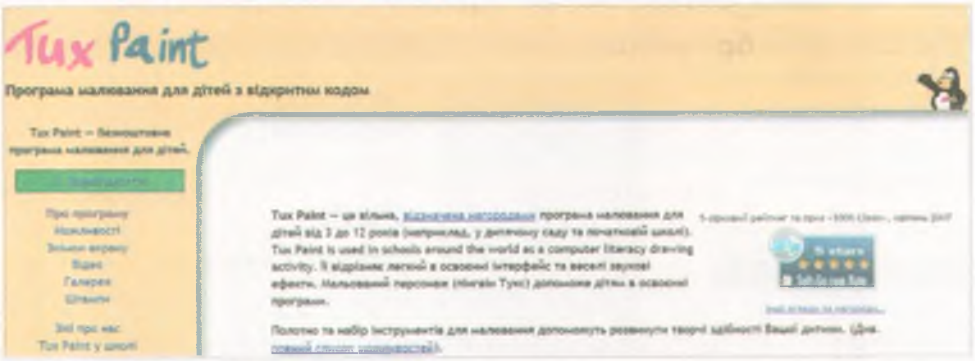


1. Запиши назву браузера, який встановлено на твоєму домашньому комп'ютері або використовується в комп'ютерному класі.

2. Для чого в браузері використовується кнопка ? Постав позначку у відповідному квадратику.

- ☐ Зменшити розмір малюнка.
- ☐ Повернутися до попередньої сторінки.
- ☐ Переглянути зображення на сторінці.

3. Завітай на сайт графічного редактора **Tux Paint** (його адреса http://www.tuxpaint.org/. Додай сайт до закладок.
Запиши відомості про цей сайт.



- Назва сайта:

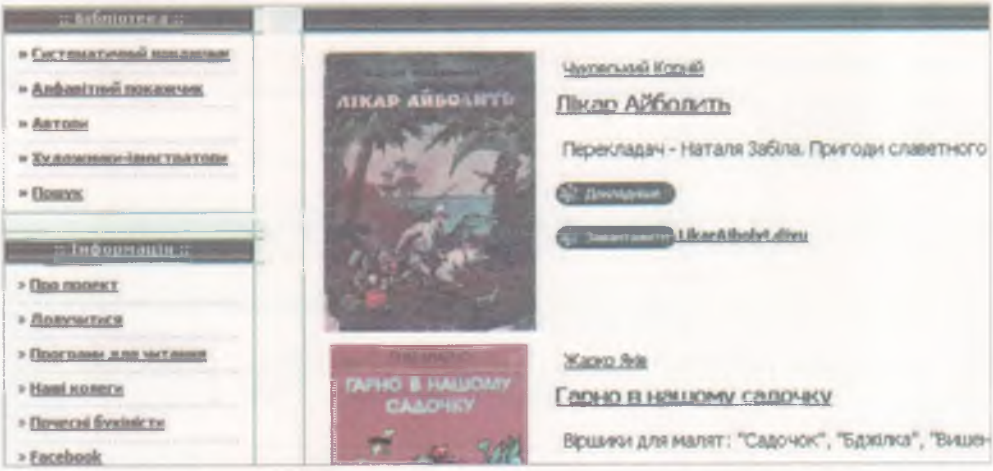
- Опис сайта:

- Цікаво:

4. Допоможи Мудрунчику дістатися до клумби. Намалюй його шлях.

5. ВІРТУАЛЬНІ БІБЛІОТЕКИ

1. Завітай на сайт електронної бібліотеки **Читанка** (його адреса http://chytanka.com.ua/).



Додай сайт до закладок. Переглянь книжки за автором, алфавітним показчиком. Що спільного і в чому різняться списки книжок? Відкрий книжку, яка тобі сподобалася, і прочитай уривок з неї.

2. Тобі потрібно знайти цікаву інформацію про рослини своєї місцевості для проекту «Клумба нашої мрії». Дай відповіді на запитання.

- Коли ти будеш використовувати енциклопедію?

- У якому випадку ти використаєш словник?

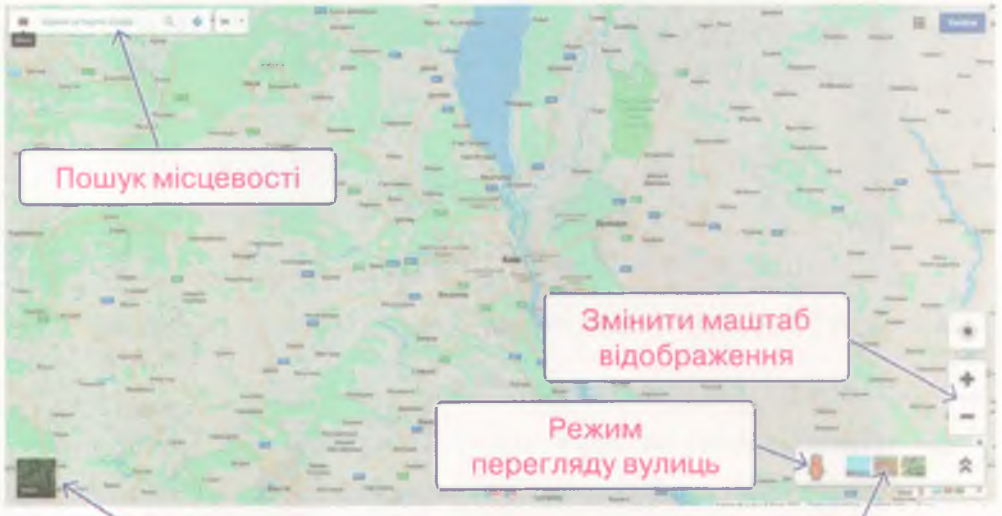
- Чим ще ти скористаєшся під час пошуку інформації для проекту?

- Запиши ключові слова для організації пошуку інформації за темою проекту.

6. ПЕРЕГЛЯД КАРТ

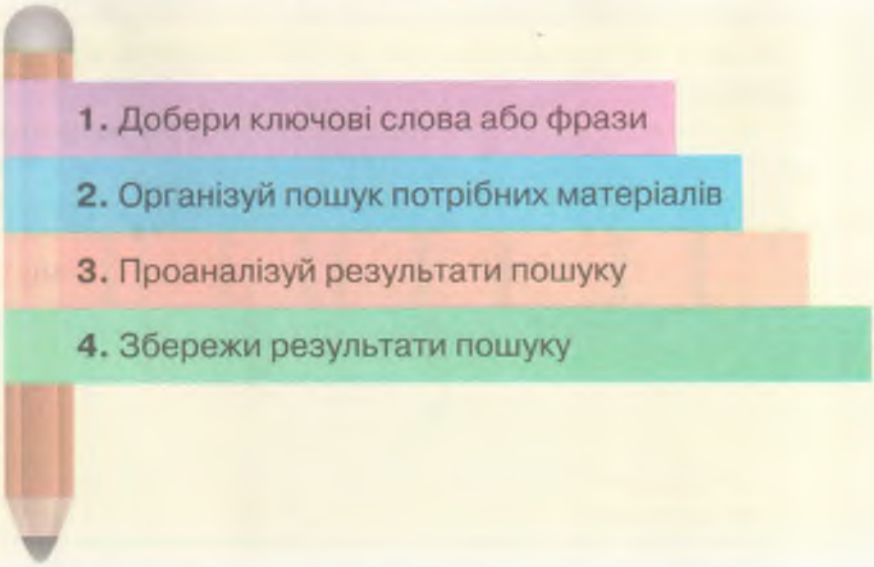
За допомогою карт Google можна здійснити віртуальну подорож рідкісними та дивовижними місцями, об'єктами, що належать до спадщини ЮНЕСКО, різними містами світу та визначними місцями України.

Адреса електронної карти — https://www.google.com.ua/maps.



1. Знайди на карті свій населений пункт. Прочитай короткі відомості про нього та переглянь світлини. Що нового ти дізнався?
2. Знайди на карті вулицю, на якій ти проживаєш. Перевір, чи доступний режим перегляду вулиць для твого населеного пункту.
3. Знайди на карті будинок, в якому ти проживаєш. Переглянь карту в різних режимах. Чим різняться режими перегляду карти?
4. Щоб дізнатися вік Елзіка, до найменшого одноцифрового числа додали найменше двоцифрове і найменше трицифрове число. Від отриманої суми відняли найбільше двоцифрове число. Скільки років Елзіку?

7. ПОШУК В ІНТЕРНЕТІ



1. Що таке браузер? Укажи позначкою правильну відповідь.

- ☐ Програма для створення зображень.
- ☐ Програма для перегляду сторінок.
- ☐ Пристрій для друку зображень.

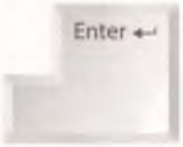
2. Запиши ключові слова для здійснення пошуку інформації за поданими темами.

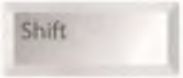
- Здоровий спосіб життя

- Музичні традиції рідного краю

- Найхарактерніші рослини і тварини твоєї місцевості

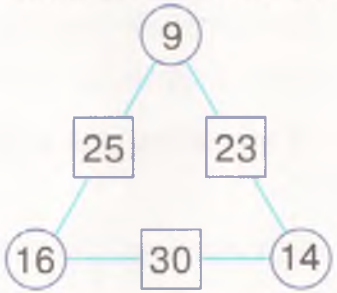
3. Ключові слова відокремлюються пропуском. Яку клавішу ти для цього використаєш? Постав позначку у відповідному квадратику.

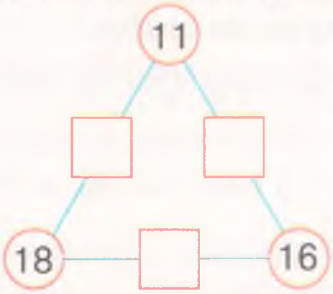


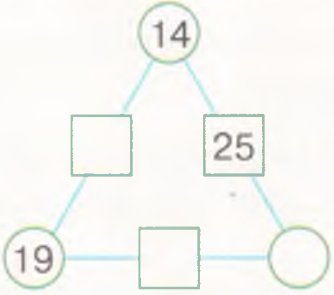


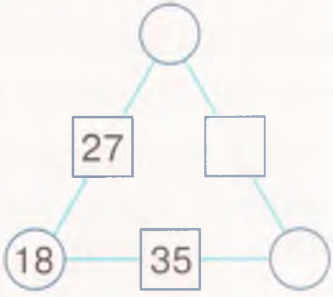
4. Запиши, якими пошуковими системами ти користуєшся.

5. Установи закономірність. Упиши числа, яких не вистачає.

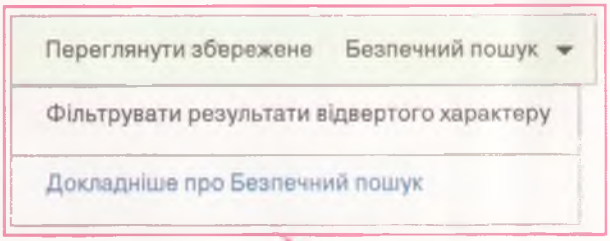








8. БЕЗПЕКА В ІНТЕРНЕТІ



1. Познач правильні, на твою думку, твердження.

- [ ] Завжди запитуй батьків або вчителя про те, чого не розумієш в Інтернеті.
- [ ] Спілкуючись в Інтернеті з незнайомцями, повідомляй свій телефон та адресу.
- [ ] Якщо тебе хтось засмутив або образив, обов'язково розкажи про це дорослим.
- [ ] Без відома батьків можна зустрічатися зі знайомими по спілкуванню в Інтернеті.
- [ ] Якщо хочеш зберегти на власному комп'ютері картинку або мелодію, але тебе просять надіслати SMS, — надішли.

2. До одного з правил безпечної поведінки в Інтернеті придумай свою історію. Виконай ілюстрацію до неї.

3. Знайди в Інтернеті відомості про **Міжнародний день безпечного Інтернету** (*Safer Internet Day*) та дізнайся, як його відзначають діти в інших країнах.

Запиши в зошиті відомості про сайти в такій формі:

- Назва сайта:

- Опис сайта:

- Цікаво :

Склади невелику розповідь про безпеку в Інтернеті.

9. У СВІТІ ІНФОРМАЦІЇ

Інформація — це відомості, новини, знання про події, предмети, явища.

Передається інформація за допомогою повідомлень.

Одну і ту саму інформацію можна передавати різними повідомленнями.

1. Запиши, яким способом подано інформацію.

Комп'ютер має пам'ять двох типів.

$$\begin{array}{r} 503 \\ +\ 217 \\ \hline 720 \end{array}$$

2. З'єднай лініями інформацію з назвами способів її подання.

Коли сонце сідає, розпочинається вечір.

20.07.2017 18:45

Числове подання інформації

Графічне подання інформації

Текстове подання інформації

3. Допоможи зайчику знайти дорогу до морквини.

4. Як розкласти 15 апельсинів на 5 тарілок так, щоб на всіх тарілках була різна кількість апельсинів? Намалюй.

10. ДІЇ З ІНФОРМАЦІЄЮ

1. Знайди слова, що заховались у прямокутнику. Закресли їх, як подано у зразку.

И	Ь	Т	Ж	Є	І	Ш	Р	П	В	Ґ	З	Е
Ї	У	Й	Ю	Ш	І	З	М	Н	Ь	Г	Б	Д
Л	Ф	Ї	Т	Г	М	Н	Ж	Й	Ж	Г	Е	Г
П	Т	Б	С	Ж	И	Ї	Н	Є	Ж	Х	Р	І
Ю	С	Й	С	С	И	Б	Б	Й	Д	А	І	Я
Є	В	Ґ	Щ	Л	Ю	И	Б	М	Ю	У	Г	А
Т	Р	Ц	Ґ	В	Ч	Я	Ц	Щ	С	І	А	Й
Ґ	Ц	З	З	О	Т	Р	И	М	А	Н	Н	Я
Ї	З	П	Е	Р	Е	Д	А	В	А	Н	Н	Я
П	Е	Р	Е	Т	В	О	Р	Е	Н	Н	Я	Ї

- [x] отримання
- [ ] перетворення
- [ ] передавання
- [ ] зберігання

2. Продовж речення. Використай потрібні слова із запропонованих у дужках.

Інформацію можна _____

_____

_____

(отримувати, зберігати, розфарбовувати, перетворювати, використовувати, їсти, передавати)

3. Запиши, які дії виконала Ганнуся з інформацією (збереження, передавання, перетворення, пошук), якщо вона:

1. Записує в читацький щоденник відомості про котів.

2. Розповідає цікавинки про котів друзям.

3. Шукає інформацію про котів.

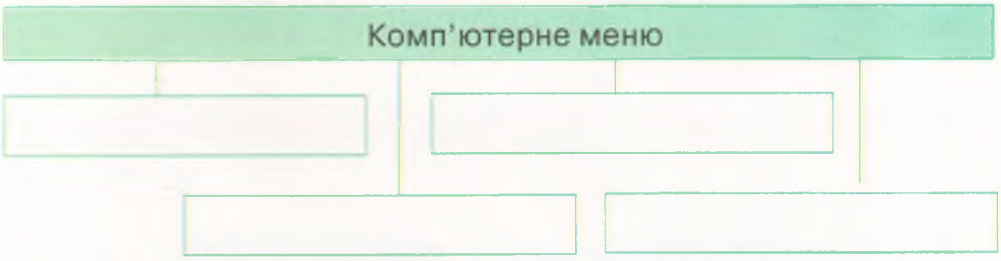
4. Вчить основні відомості про котів.

5. Перекладає текст про котів з іноземної мови.

4. Обведи мишу, підключену до системного блока.

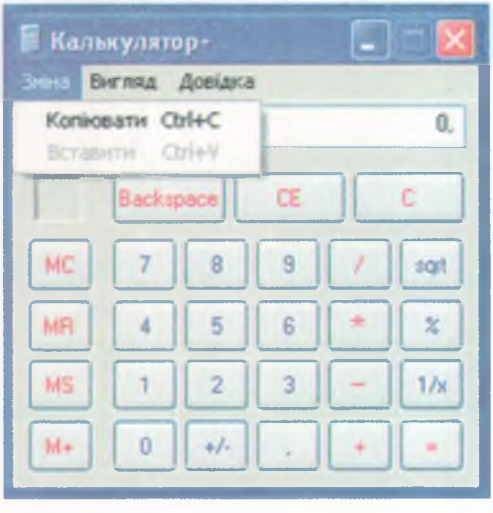
11. МЕНЮ

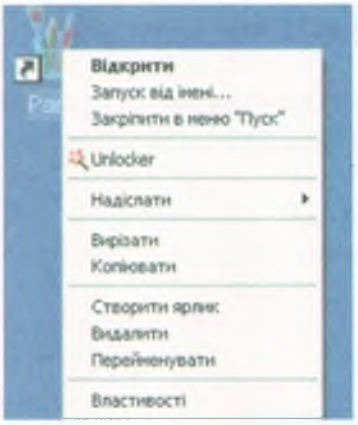
1. Упиши в прямокутники назви меню, які ти знаєш.

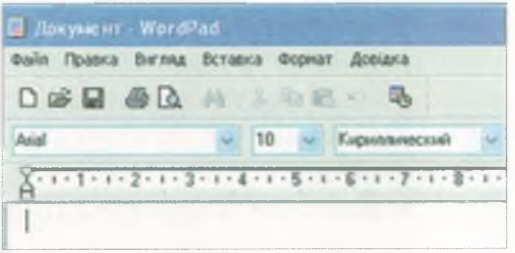


2. Запиши послідовність команд відкриття контекстного меню.

3. Упиши в прямокутники назви меню.







4. Чотири дівчинки їли мандарини. Ганнуся з'їла більше, ніж Юля. Іринка — більше, ніж Леся, але менше, ніж Юля. Розстав імена дівчаток у порядку зростання кількості мандаринів, що вони з'їли.

5. Домалюй фігури, яких не вистачає у кожному рядку.

12. ФАЙЛИ І ПАПКИ

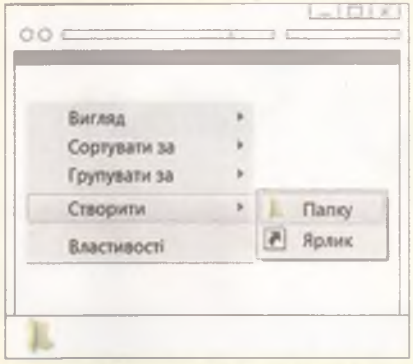
Для зручності пошуку документів вони розподіляються по **папках**.

Кожна папка має своє ім'я.

Усі папки мають однаковий значок. Відрізнити їх можна за іменем.

Створення нової папки:

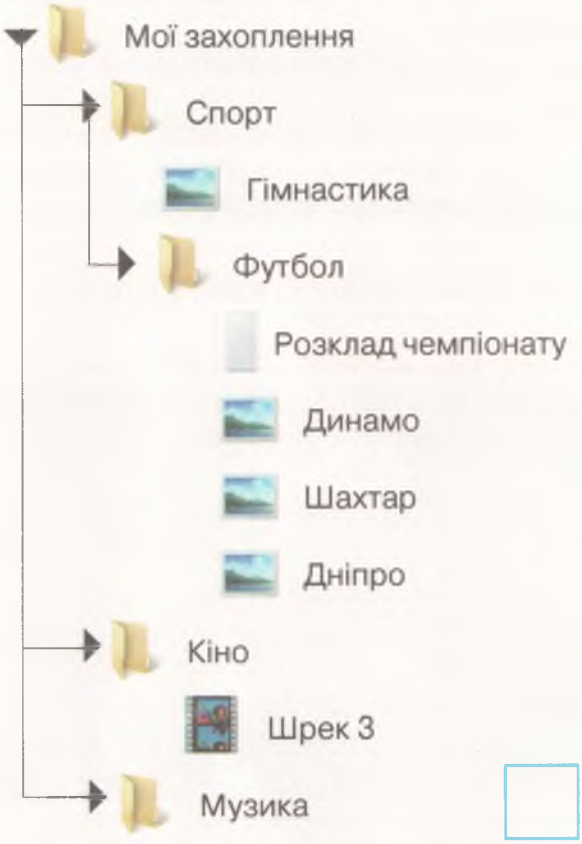
1. Відкрий вміст папки, у якій потрібно створити нову папку.
2. Установи вказівник у вільному місці та відкрий контекстне меню.
3. Вибери послідовно команди **Створити** → **Папку**.



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

1. Розгадай ребус та запиши відповідь.

2. Розглянь малюнок. Полічи кількість папок і документів. Якою стане кількість папок і документів, якщо видалити папку **Футбол**? Якою стане кількість папок і документів, якщо видалити папку **Спорт**?

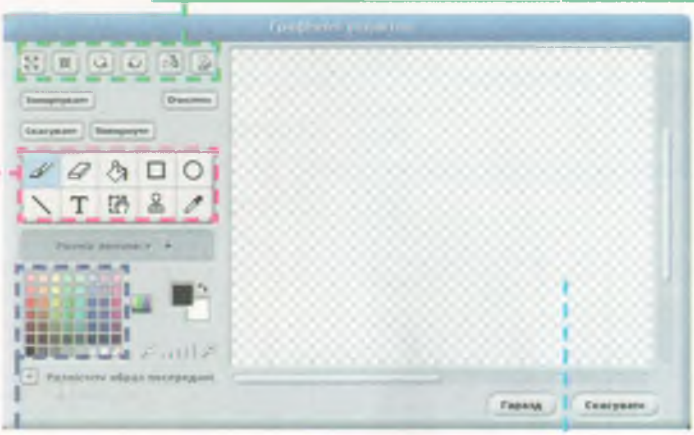


3. Допоможи Олесеві знайти всі варіанти проходження лабіринту так, щоб сума двох чисел, через які проходитиме «шлях», дорівнювала 12.

13. ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР

Спеціальна програма для створення малюнків, ілюстрацій, вітальних листівок тощо називається **графічним редактором**.

1. Підпиши об'єкти вікна графічного редактора. Використай такі словосполучення: *палітра кольорів; інструменти малювання; полотно для малювання; кнопки для виконання дій.*

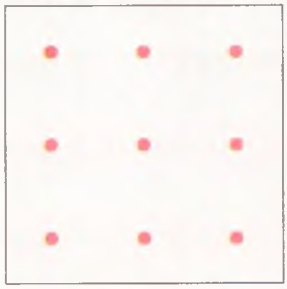


2. Знайди для кожної пірамідки її вид зверху. З'єднай.

3. З'єднай лініями зображення кнопок та їх призначення.

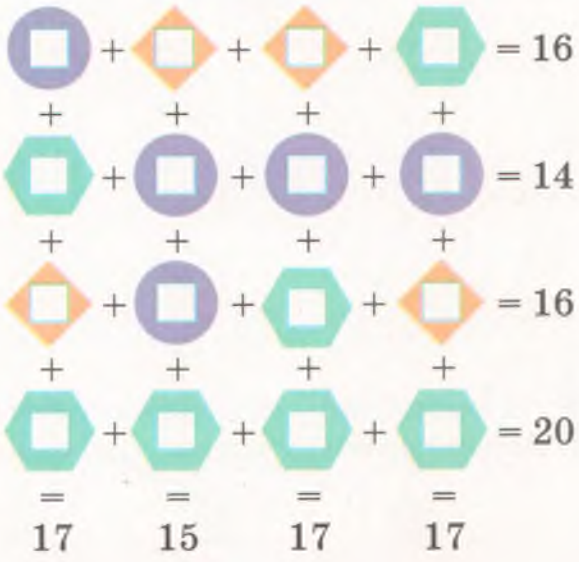
	Штампувати
	Зафарбувати
	Намалювати лінію
	Намалювати еліпс
	Витерти зайві фрагменти малюнка

4. З'єднай точки та намалюй всі можливі квадрати.

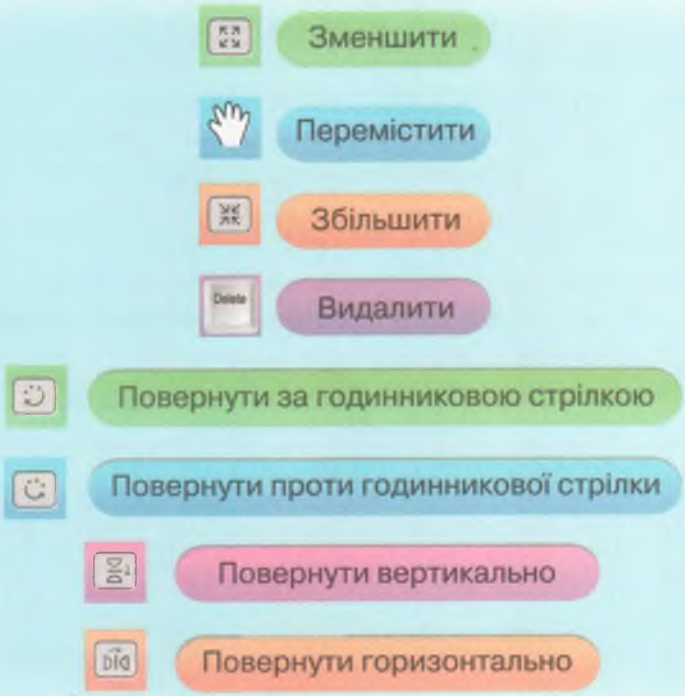


Скільки квадратів утворилось на малюнку?

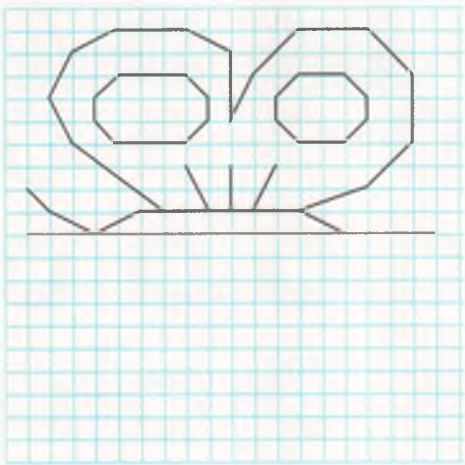
5. Упиши в однакові фігури однакові числа, щоб отримати істинні рівності.



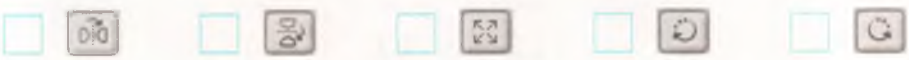
14. ПЕРЕТВОРЕННЯ ФРАГМЕНТІВ МАЛЮНКІВ



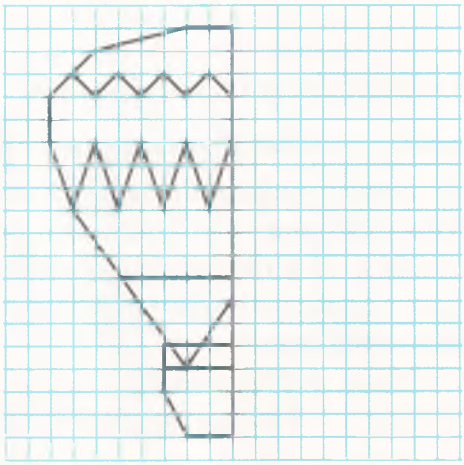
1. Домалюй метелика та розфарбуй його.



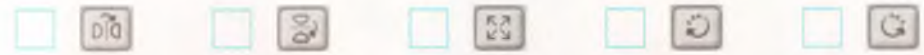
Яку кнопку слід використати, щоб отримати малюнок у графічному редакторі? Постав позначку у відповідному квадратику.



2. Домалюй повітряну кулю та розфарбуй її.



Яку кнопку слід використати, щоб отримати малюнок у графічному редакторі? Постав позначку у відповідному квадратику.



3. Допоможи Елзіку, Мудрунчику, Ганнусі й Олесеві дістатися до школи. Намалюй їх шляхи різними кольорами.

15. ГЕОМЕТРИЧНІ ФІГУРИ

Щоб намалювати зафарбований прямокутник:

1. Вибери інструмент **Прямокутник** ▭.

2. Вибери значок зафарбованого прямокутника ■.

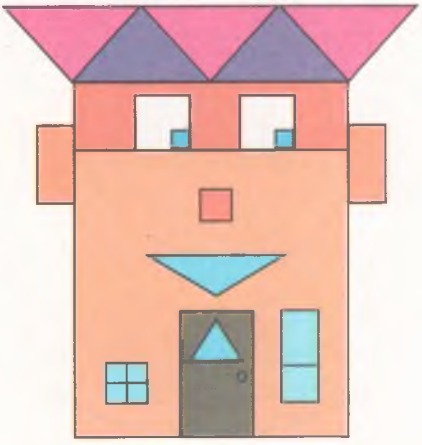
3. Установи вказівник у потрібне місце поля для малювання. Натисни й не відпускай ліву кнопку миші. Переміщуй вказівник праворуч і вниз, поки не отримаєш прямокутник потрібних розмірів.

4. Відпусти ліву кнопку миші.

1. Познач малюнок, що утворився із запропонованих фігур. Чи може бути кілька відповідей?

попереду + у середині = позаду

2. Скільки трикутників і квадратів зображено на малюнку? Запиши.



3. Допоможи Мудрунчику впоратися з головоломкою. Упиши в порожні клітинки квадратів такі числа або знаки, щоб утворилися істинні рівності.

		4	=	32
		:		·
		2	=	2
=		=		=
32		2	=	64

7		8	=	
		:		
4		2	=	8
=		=		=
	:	4	=	7

4. Для кожного малюнка знайди його тінь. З'єднай їх.

16. ВІТАЛЬНА ЛИСТІВКА

Інструмент **Текст** використовується для створення текстових підписів. При виборі інструмента **Текст** у центрі поля для малювання з'являється маркер у вигляді чорного квадрата й текстовий курсор. Після цього можна вводити потрібний текст.

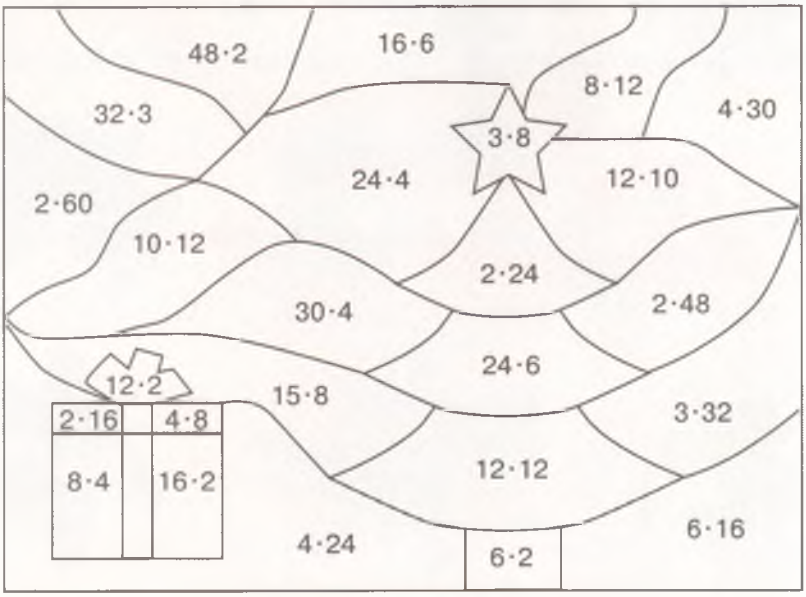
1. З'єднай лініями зображення кнопок із назвою групи інструментів, до якої вони належать.

Інструменти створення зображення

Інструменти редагування зображення

2. Обчисли значення виразів та розфарбуй малюнок:

144 — зеленим, 24 — жовтим, 32 — червоним, 120 — синім, 96 — блакитним, 12 — коричневим.



3. Познач малюнок, що утворився із запропонованих фігур. Чи може бути кілька відповідей?

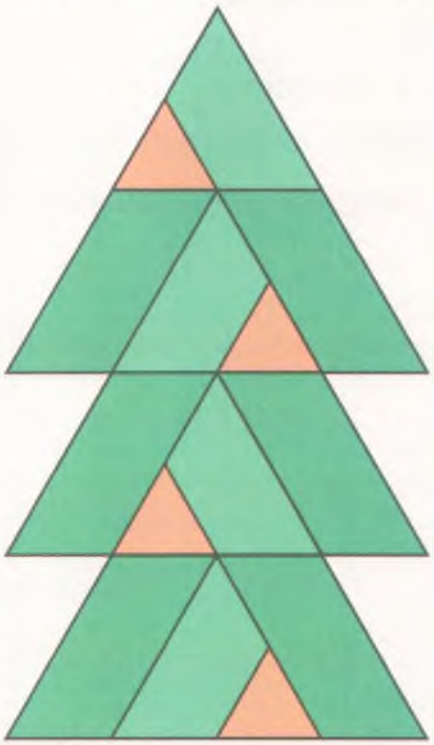
попереду

у середині

позаду

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

4. Скільки трикутників зображено на малюнку? Запиши.



17. КОМАНДИ І ВИКОНАВЦІ

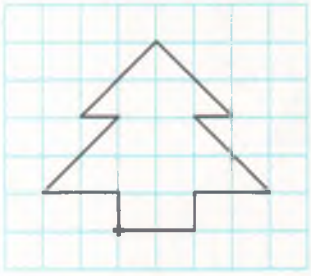
Команда — наказ, вказівка виконати певні дії.
Виконавець — об'єкт, який виконує команди.
Система команд виконавця — набір команд, які може виконати цей виконавець.

1. Систему команд виконавця **Олівця** подано в таблиці.

Команда	Дія	Команда	Дія
↓	На 1 клітинку вниз	↙	На 1 клітинку вліво вниз
↑	На 1 клітинку вгору	↘	На 1 клітинку вправо вниз
←	На 1 клітинку вліво	↖	На 1 клітинку вліво вгору
→	На 1 клітинку вправо	↗	На 1 клітинку вправо вгору

Скільки команд входить до системи команд виконавця **Олівця**? Запиши.

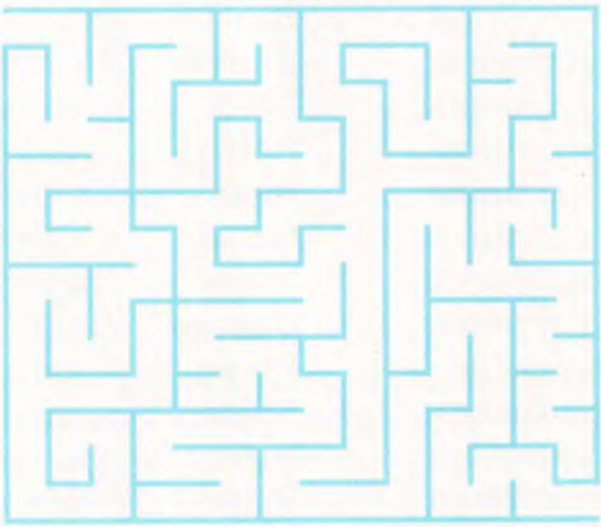
Запиши послідовність команд для створення малюнка.



Скільки команд виконав виконавець **Олівець**? Запиши.

2. Ганнуся, Віра й Оля мешкають в одному будинку. Всі вони займаються музикою: одна з них грає на арфі, друга — на флейті, а третя — на скрипці. Ганнуся і скрипачка навчаються в одному класі. Віра мешкає на тому ж поверсі, що й скрипачка. Арфістка й Оля вчаться в різних класах. Який інструмент уподобала для музикування кожна дівчинка?

3. Допоможи Елзіку пройти через лабіринт. Намалюй його шлях.



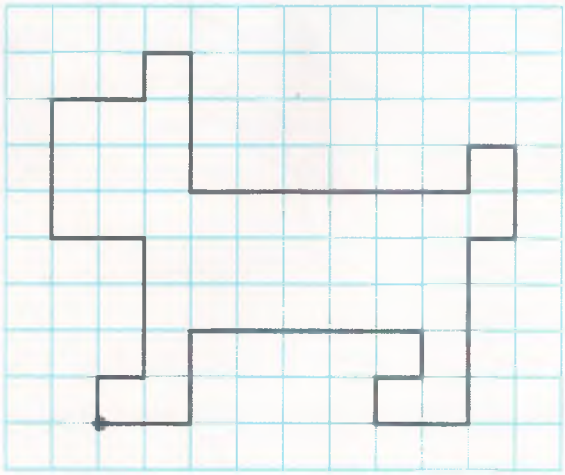
18. АЛГОРИТМИ ТА ЇХ ВИКОНАННЯ

Алгоритм — це послідовність команд.

В алгоритм можуть входити тільки ті команди, які виконавець може виконати, тобто команди із системи команд цього виконавця.

Команди алгоритму записуються послідовно одна за одною. Для зручності команди іноді нумеруються.

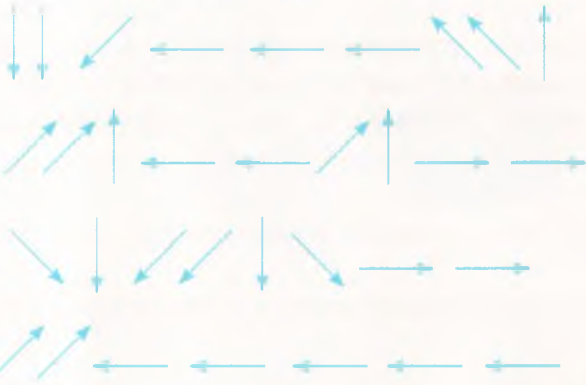
1. Допиши алгоритм виконання малюнка виконавцем **Олівцем**.

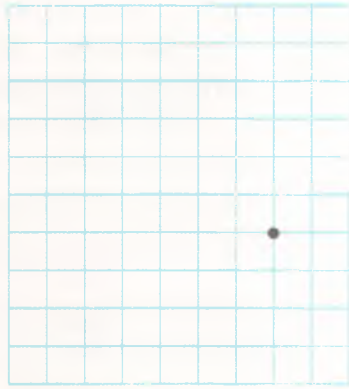


Вгору	☐	клітинка.	Вправо	☐	клітинка.
Вправо	☐	клітинка.	Вниз	☐	клітинки.
Вгору	☐	клітинки.	Вліво	☐	клітинка.
Вліво	☐	клітинки.	Вниз	☐	клітинки.
Вгору	☐	клітинки.	Вліво	☐	клітинки.
Вправо	☐	клітинки.	Вгору	☐	клітинка.
Вгору	☐	клітинка.	Вправо	☐	клітинка.
Вправо	☐	клітинка.	Вгору	☐	клітинка.
Вниз	☐	клітинки.	Вліво	☐	клітинок.
Вправо	☐	клітинок.	Вниз	☐	клітинки.
Вгору	☐	клітинка.	Вліво	☐	клітинки.

Скільки команд виконав виконавець **Олівець**? Запиши.

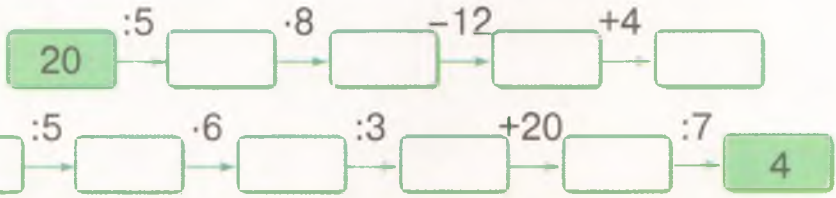
2. Допоможи **Олівцю** виконати подані команди. Розфарбуй отриманий малюнок.





Скільки команд виконав виконавець **Олівець**?

3. Віднови ланцюжки.



4. Заповни магічні квадрати.

26	23	
	35	
		44

	89	71
	59	
47		

67		
13	37	
31		

5. Мудрунчику й Елзіку подарували по коробці цукерок, по 12 штук у кожній. Мудрунчик зі своєї коробки з'їв декілька цукерок, а Елзік зі своєї — стільки, скільки їх залишилось у коробці Мудрунчика. Скільки цукерок залишилось у Мудрунчика і Елзіка разом?

19. ІСТИННІ ТА ХИБНІ ВИСЛОВЛЮВАННЯ

Істинними називають правильні висловлювання, а **хибними** називають неправильні висловлювання.

Якщо висловлювання істинне, то його заперечення хибне; і навпаки, якщо висловлювання хибне, то його заперечення істинне.

1. Пригадай одне з правил української мови і запиши його у вигляді алгоритму.

2. З'єднай зображення персонажів однієї казки. Запиши про них два хибні висловлювання.

3. Знайди на малюнку зайвий предмет. Обґрунтуй свій вибір. Запиши про нього два істинні висловлювання.

4. Розглянь малюнок, розфарбуй його. Що переплутав художник? Склади та запиши кілька істинних висловлювань із заперечною часткою *не*.

5. Допоможи Елзіку впоратися з головоломкою. Упиши в порожні клітинки квадратів такі числа, щоб утворились істинні рівності.

14	+	20	=	
+		+		+
7	+	13	=	
=		=		=
	+		=	

	+		=	41
+		−		+
	−	7	=	
=		=		=
47	+		=	49

	:		=	18
:		·		:
	·	3	=	
=		=		=
12	:		=	2

20. АЛГОРИТМИ У НАШОМУ ЖИТТІ

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

Прості висловлювання	Логічне слідування
Хлопчик сміється. У цього хлопчика гарний настрій.	Якщо хлопчик сміється, то в цього хлопчика гарний настрій.

1. Закінчи висловлювання, щоб воно було істинним.

Якщо брат старший, ніж сестра, то сестра _____ .

Якщо джерельце вужче, ніж ріка, то ріка _____ .

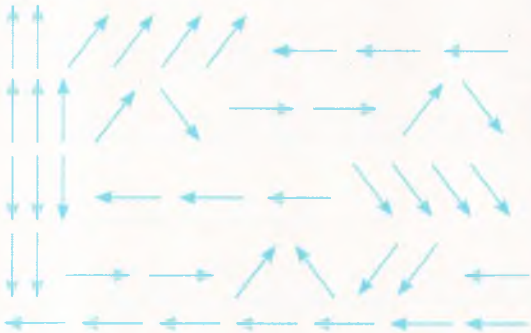
Якщо Ганнуся зі школи вийшла раніше, ніж Олесь, то Олесь вийшов _____ .

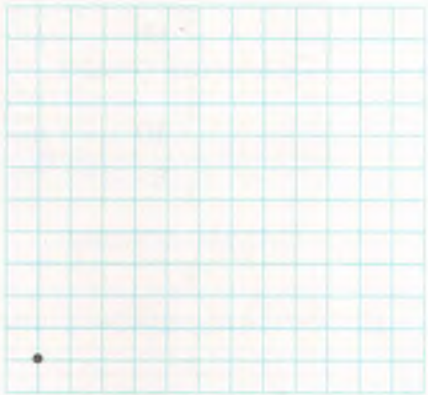
Якщо поїзд рухається швидше, ніж велосипед, то велосипед _____ .

2. Пронумеруй команди алгоритму приготування пшоняної каші.

- [ ] Додати молока.
- [ ] Додати солі.
- [ ] Закрити кришкою.
- [ ] Покласти пшоно в каструлю з киплячою водою.
- [ ] Варити 10 хв.
- [ ] Додати масла.

3. Допоможи **Олівцю** виконати подані команди. Розфарбуй отриманий малюнок.





4. Допоможи Елзіку впоратися з головоломкою. Упиши в порожні клітинки квадратів такі числа, щоб утворились істинні рівності.

6	+		+	3	=	
+		+		+		+
3	+		+		=	10
+		+		+		+
	+	5	+	8	=	
=		=		=		=
	+	13	+	15	=	50

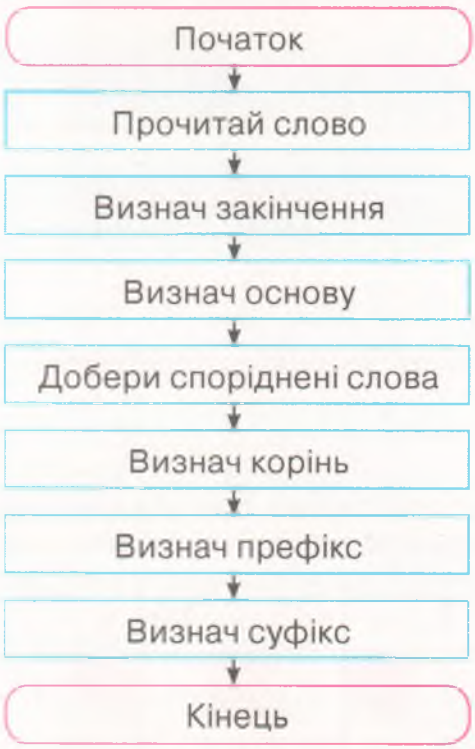
8	+		+	10	=	
+		+		+		+
9	+	7	+		=	26
+		+		+		+
10	+	10	+	9	=	
=		=		=		=
	+	22	+		=	

21. СХЕМА АЛГОРИТМУ

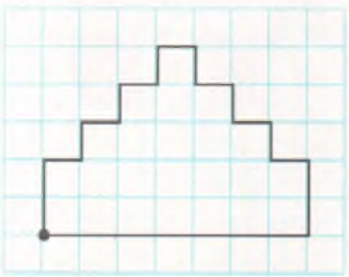
Алгоритм можна зобразити у вигляді схеми.

Алгоритми, у яких команди виконуються послідовно в порядку їх запису, називають **алгоритмами слідування**.

1. Виконай алгоритм «Будова слова» для слова *засніжений*.

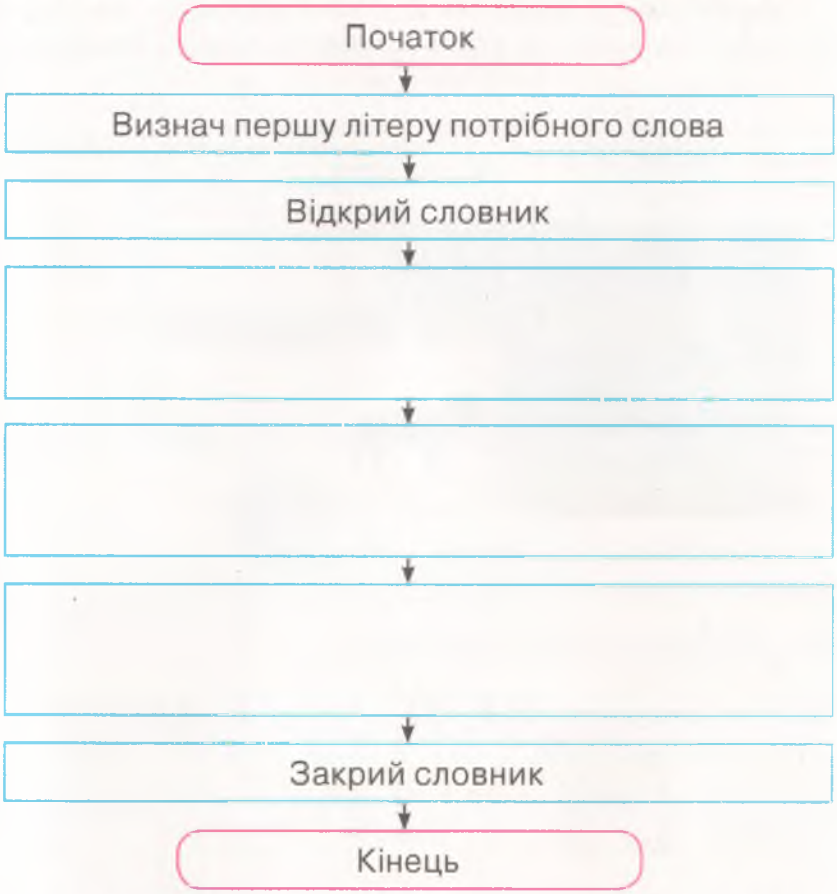


2. Запиши для виконавця **Олівця** алгоритм малювання зображених фігур.



3. Заповни пусті блоки в схемі — впиши команди алгоритму.

Алгоритм
«Користування орфографічним словником»



4. Кожний сніговик чимось відрізняється від інших. Знайди ці відмінності й обведи їх.

22. ЗНАЙОМТЕСЯ — ПРЕЗЕНТАЦІЯ

Презентація — подання, представлення чогось нового. Комп'ютерні слайди, які використовуються під час презентації, називаються **комп'ютерною презентацією**.

1. Розгадай ребус і запиши відповідь.

2. Закінчи речення.

Комп'ютерна презентація складається зі

Слайди презентації можуть містити різні об'єкти:

Кожна презентація має

3. Підпиши об'єкти слайда. Використай такі словосполучення: *слайд презентації*; *заголовок*; *текст*; *ілюстрації до тексту*.

4. Склади і запиши план презентації про свій клас.

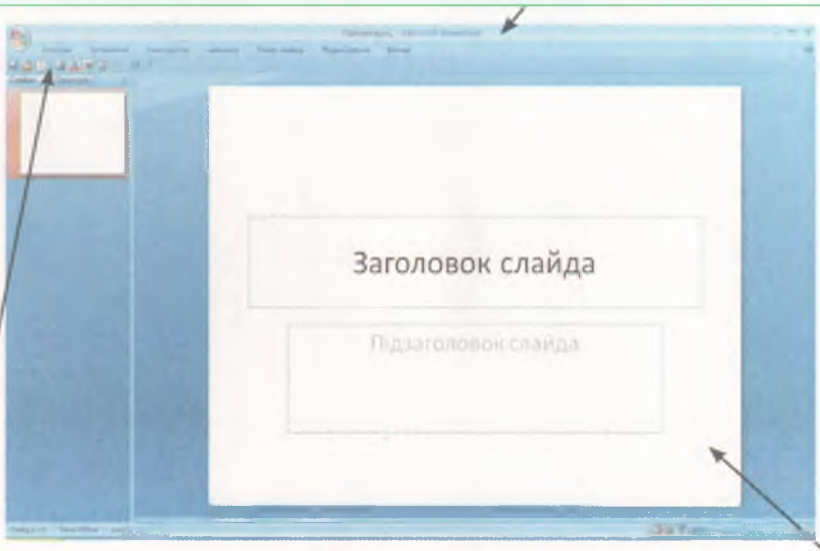
23. СТВОРЮЄМО КОМП'ЮТЕРНУ ПРЕЗЕНТАЦІЮ

Алгоритм збереження створеної презентації:

1. Вибери кнопку , яка міститься в лівій частині вікна **PowerPoint**.
2. Уведи назву презентації та вибери кнопку **Зберегти**.

Бажано, щоб назва файла відповідала темі презентації та складалася з одного або кількох слів.

1. Підпиши об'єкти вікна **редактора презентацій**. Використай такі словосполучення: *рядок заголовка вікна*; *інструменти роботи з презентацією*; *титульний слайд*.



2. Яку кнопку потрібно використати для збереження створеної презентації? Постав позначку у відповідному квадратику.

3. Пригадай призначення клавіш клавіатури. З'єднай зображення клавіш із їхнім призначенням.

Введення однієї великої літери
Завершення введення
Видалення символу
Введення великих літер
Переміщення курсора

4. Знайди значення виразів та розшифруй слова.

Д	Й	С	І	О	Л	К	Н	В	А
15	18	21	17	3	60	54	84	20	5

$17 + 4 =$ ☐☐ ☐ $\quad$ $100 : 5 =$ ☐☐ ☐

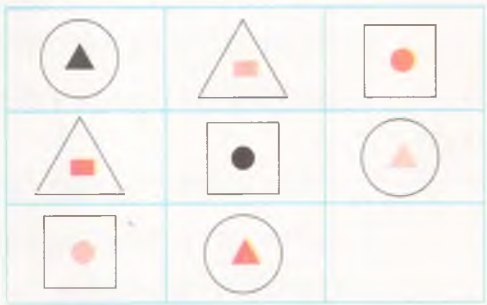
$12 \cdot 5 =$ ☐☐ ☐ $\quad$ $54 - 37 =$ ☐☐ ☐

$63 - 58 =$ ☐☐ ☐ $\quad$ $18 \cdot 3 =$ ☐☐ ☐

$37 - 19 =$ ☐☐ ☐ $\quad$ $38 + 46 =$ ☐☐ ☐

$45 : 3 =$ ☐☐ ☐ $\quad$ $66 : 22 =$ ☐☐ ☐

5. Намалюй фігуру, якої не вистачає.



24. ЯК ДОДАТИ СЛАЙДИ ДО ПРЕЗЕНТАЦІЇ

Щоб додати новий слайд:

1. Підведи вказівник до ескізу слайда, після якого необхідно додати новий слайд.
2. Відкрий контекстне меню.
3. Вибери команду **Створити слайд**

1. Викресли букви, що повторюються, — і ти отримаєш назву об'єкта презентації. Запиши її.

Ж К В Б Б Н О Л Н Й О В С А Ж К Д

2. Розгадай ребус і запиши відповідь.

С=Б

3. Пригадай, для чого використовуються кнопки. Постав позначку у відповідному квадратику.

- ☐ Закрити презентацію.
- ☐ Відкрити презентацію.
- ☐ Зберегти презентацію.

- ☐ Скасувати останню дію.
- ☐ Відкрити презентацію.
- ☐ Створити слайд.

Aa

- [ ] Зберегти презентацію.
- [ ] Переглянути шаблони оформлення презентації.
- [ ] Скасувати останню дію.

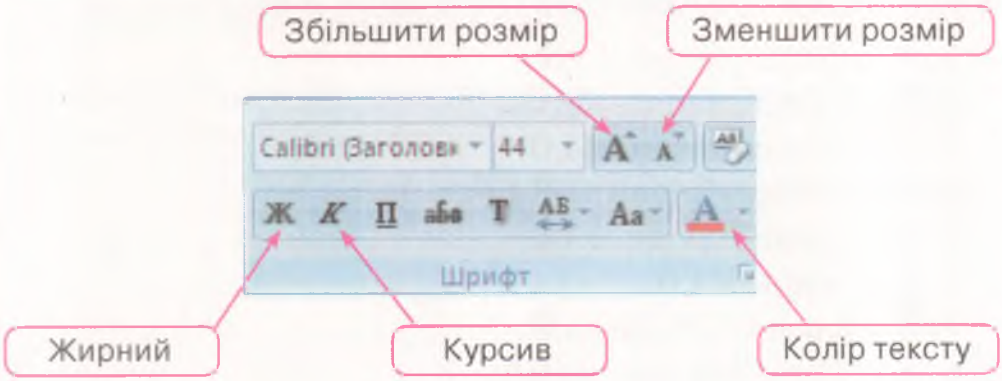
4. Знайди, яке число позначає кожна буква, якщо відомо, що:

1. **А** дорівнює сумі **З** і **К**.
2. **К** в **3** рази менше від **Л**.
3. **Л** дорівнює сумі **М** і **О**.
4. **М** дорівнює різниці **Н** і **Р**.
5. **Н** утричі більше за **З**.
6. **З** є сумою **Р** і **О**.
7. **О** в 2 рази більше за **Р**.
8. **Р** у 4 рази менше від 36.

5. Поділи круг чотирма прямими так, щоб кожна пташка була відокремлена від інших прямими.

25. ФОРМАТУВАННЯ ТЕКСТУ

Змінення зовнішнього вигляду тексту називається **форматува́нням тексту**.



1. Запиши призначення кожної із зображених кнопок.

2. Переста́в букви у правильному порядку і відгада́й, які слова закодовано. Запиши їх.

ВАКОДУННЯ _____
ЗЕПРЕЦІЯНТА _____
ТУФОРННЯВАМА _____
ННЯЛЕОФОРМ _____
КОВЕЦЬНАВИ _____

3. Запиши призначення кнопок.

4. Олесь вирішив відформатувати текст своєї презинтації. Знайди помилки та впиши правильну послідовність команд.

- 1. Вибери потрібний інструмент.
- 2. Виділи рамку з текстом.
- 3. Вибери кнопку **Шрифт**, що міститься в лівому верхньому куті вікна **PowerPoint**.

5. Склади і запиши план презентації про себе.

26. ІЛЮСТРУЄМО ПРЕЗЕНТАЦІЮ

Алгоритм розміщення зображення на слайді:

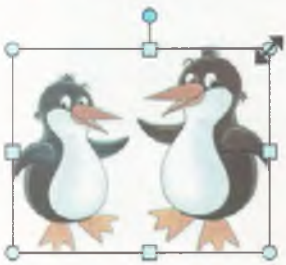
1. Вибери потрібний слайд.
2. Вибери кнопку **Додати зображення** , що міститься в лівому верхньому куті вікна **PowerPoint**.
3. Відкрий у вікні **Вставляння рисунка** папку, у якій збережено зображення.
4. Вибери зображення.
5. Вибери кнопку **Відкрити**.

1. Прономеруй команди алгоритму розміщення зображення на слайді.

- ☐ Вибери кнопку **Додати зображення** , що міститься в лівому верхньому куті вікна **PowerPoint**.
- ☐ Вибери кнопку **Відкрити**.
- ☐ Вибери потрібний слайд.
- ☐ Відкрий у вікні **Вставляння рисунка** папку, у якій збережено зображення.
- ☐ Вибери зображення.

2. Пригадай, як можна змінити розміри зображення та перемістити його на слайді. Постав позначку у відповідному квадратику.

- Щоб зменшити малюнок, потрібно:

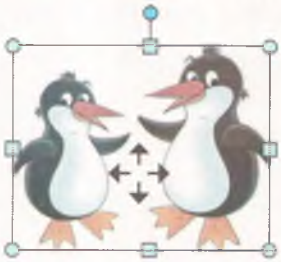


- ☐ виділити зображення та перемістити вказівник усередину
- ☐ виділити зображення та перемістити вказівник назовні
- ☐ двічі клацнути ліву кнопку миші

- Щоб збільшити малюнок, потрібно:

- виділити зображення та перемістити вказівник усередину
- виділити зображення та перемістити вказівник назовні
- двічі клацнути ліву кнопку миші

- Щоб перемістити малюнок, потрібно:



- виділити зображення
- виділити зображення та перетягнути
- двічі клацнути ліву кнопку миші

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

	+	78	=				+	65	=	89
+				+		+				
35			+		=	92				
=				=		=				
	+	57	=				+		=	140
+								+		
	+	26	=	100						
=								=		
77										

	+	47	=	93

27. ПРОВОДИМО ПРЕЗЕНТАЦІЇ

Роботу над створенням комп'ютерної презентації завжди необхідно розпочинати з планування. Після цього можна переходити до створення комп'ютерної презентації.

Перед показом презентацію обов'язково слід переглянути та, за необхідності, внести до неї зміни.

Для того щоб переглянути презентацію, слід вибрати кнопку **Показ слайдів**, що розташована у нижньому куті вікна **PowerPoint.**

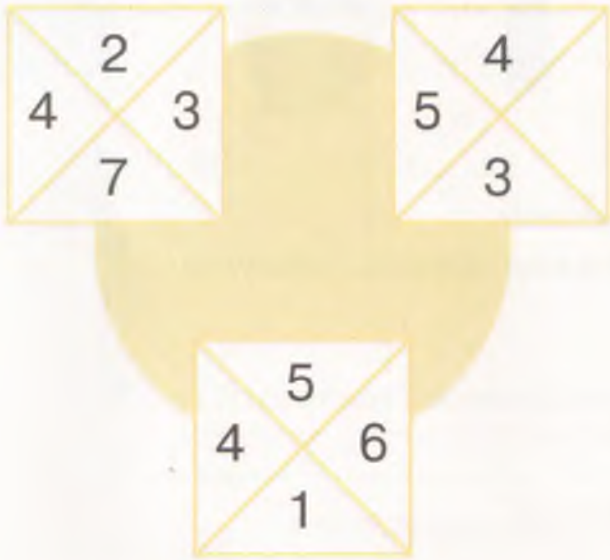
1. Проаналізуй створену тобою презентацію. Постав позначки у відповідних квадратиках.

Запитання	Так	Ні
Чи не забув ти вказати на титульному слайді назву презентації?	☐	☐
Чи не забув ти вказати на титульному слайді своє прізвище?	☐	☐
Чи використовував ти клавішу **Shift** під час введення перших літер свого прізвища та імені?	☐	☐
Чи на кожному слайді є заголовок?	☐	☐
Чи не перекривають малюнки текст слайда?	☐	☐
Чи не забагато тексту на слайді?	☐	☐
Чи є помилки?	☐	☐

2. Установи послідовність етапів створення презентації.

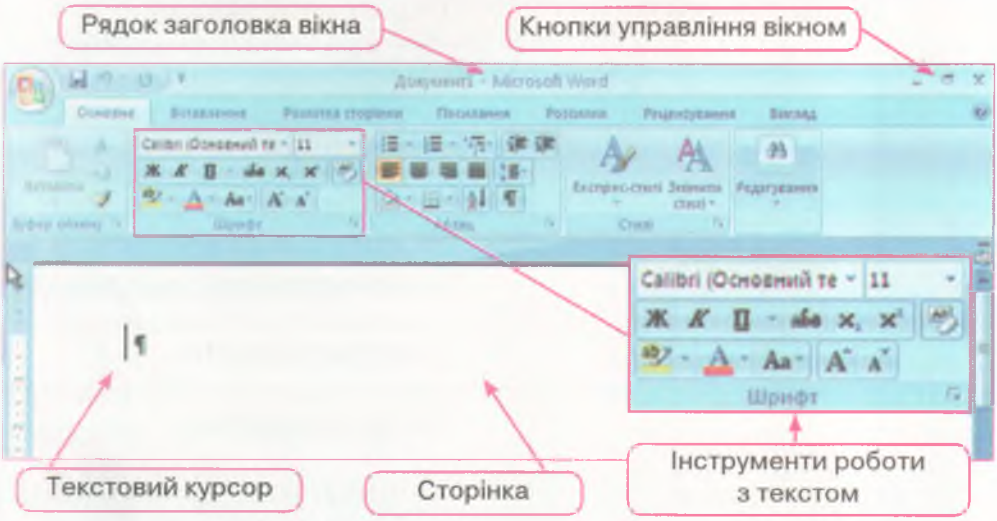
Етапи створення презентації	Дії
Планування	☐ Створення слайдів
	☐ Додавання тексту
	☐ Розміщення малюнків
Створення	☐ Підготовка тексту
	☐ Перегляд
	☐ Компонування матеріалів
	☐ Доопрацювання
Репетиція	☐ Добір малюнків
	☐ Оформлення презентації
	☐ Підготовка усного виступу

3. Розглянь заповнені квадрати. Установи закономірність. Упиши в порожній трикутник пропущене число.



28. ТЕКСТОВИЙ РЕДАКТОР

Програма, призначена для створення й опрацювання текстів, називається **текстовим редактором.**



1. Розгадай ребус та запиши відповідь.

2. Закінчи речення.

Між словами завжди ставиться _____

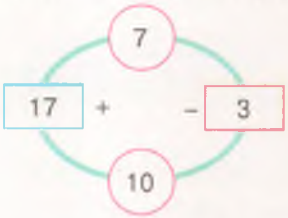
Перед розділовими знаками (; : . , ! ?) _____

Дефіс у словах вводиться _____

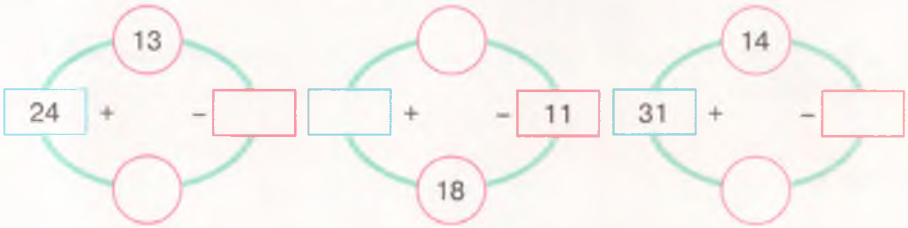
3. Яку кнопку потрібно використати для збереження текстового документа? Постав позначку у відповідному квадратику.

☐ ☐ ☐

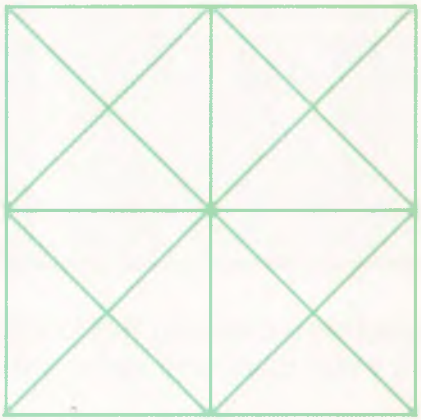
4. Пригадай закономірність заповнення фігур.



Упиши числа, яких не вистачає.

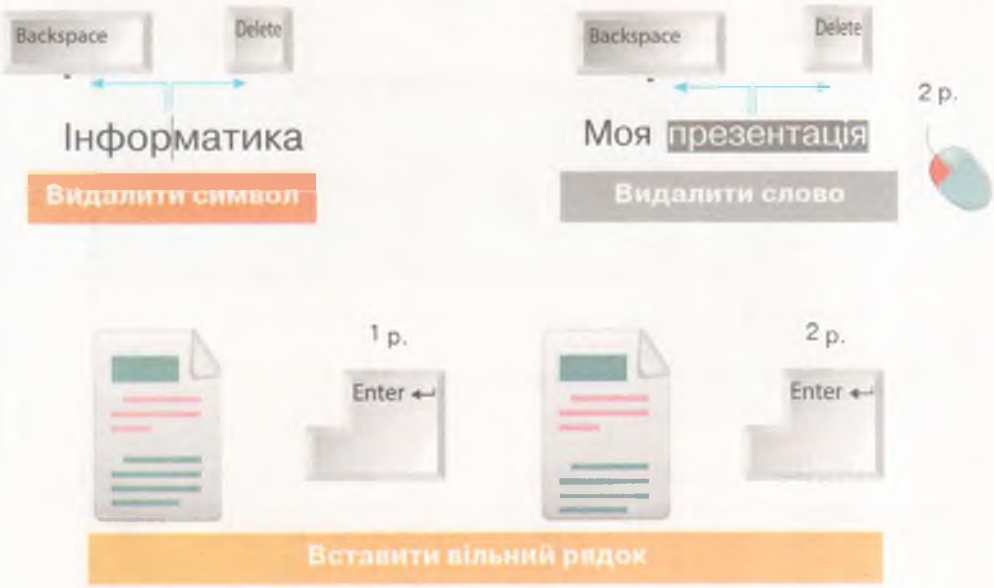


5. Скільки трикутників і скільки квадратів зображено на малюнку? Запиши.



29. РЕДАГУВАННЯ ТЕКСТІВ

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

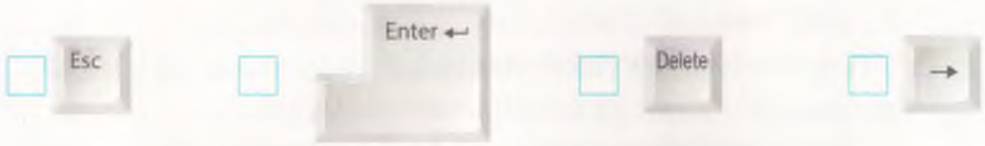


1. Обведи клавіші з цифрами зеленим олівцем, з буквами — жовтим, зі стрілками — червоним, клавішу пропуск — синім.

2. Тобі потрібно видалити символ. Яку клавішу ти використаєш? Постав позначку у відповідному квадратику.

☐ Esc ☐ Shift ☐ Delete ☐ →

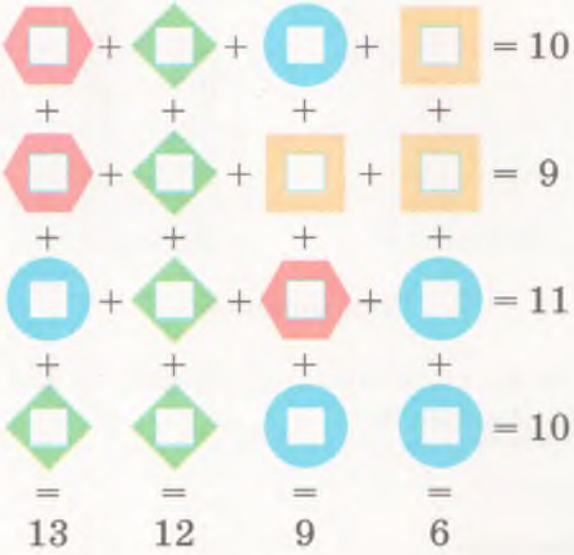
3. Тобі потрібно розпочати новий абзац. Яку клавішу ти використаєш? Постав позначку у відповідному квадратику.



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

5. Тобі потрібно ввести велику літеру. Яку клавішу ти використаєш? Постав позначку у відповідному квадратику.

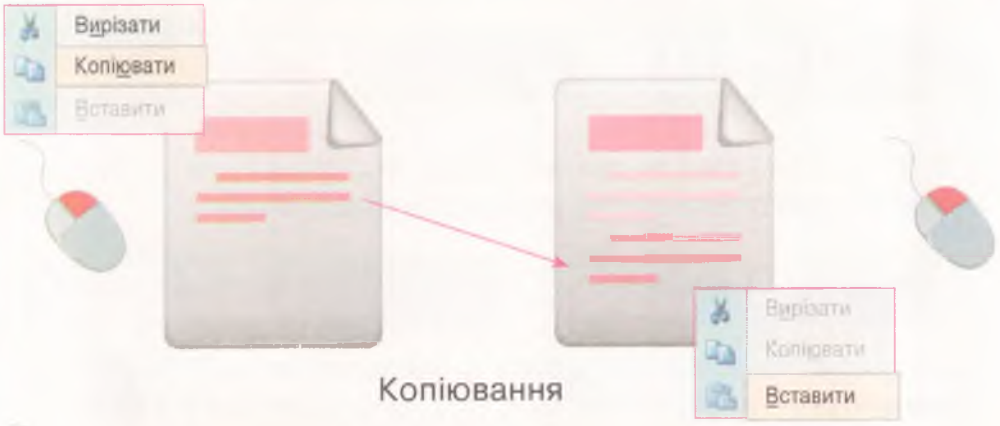
6. Допоможи Олесеві впоратися з головоломкою. Упиши в порожні клітинки такі числа, щоб утворились істинні рівності.



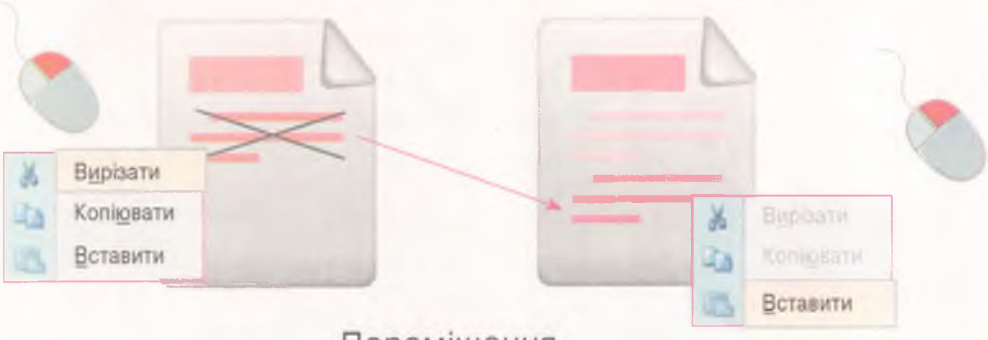
30. КОПІЮВАННЯ ТА ПЕРЕМІЩЕННЯ ФРАГМЕНТІВ ТЕКСТУ

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.



Копіювання



Переміщення

1. Переставши букви у правильному порядку та відгадай, які слова закодовано. Запиши їх.

ТИКОВАПІЮ _____

ТИПЕСТИРЕМІ _____

ТИЗАРІВИ _____

ТИВИВСТА _____

Щоб виділити слово, установи на ньому вказівник і двічі клацни ліву кнопку миші.

При переміщенні фрагмент вилучається та з'являється в новому місці.

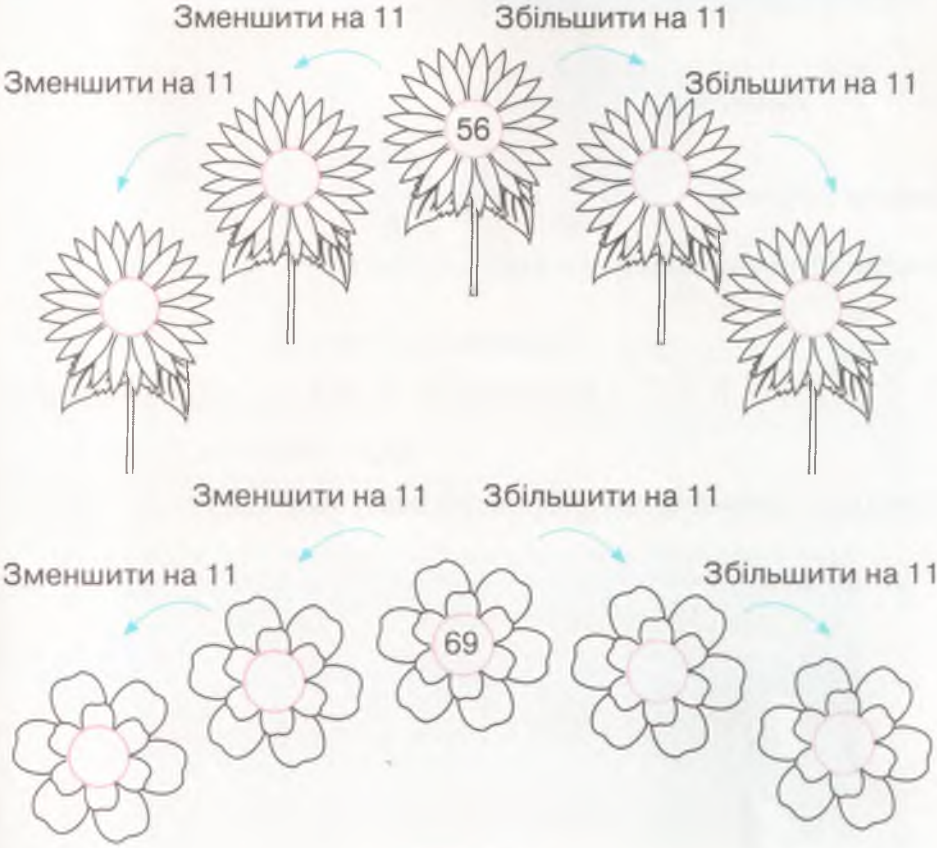
Щоб виділити рядок, установи вказівник зліва від рядка і клацни ліву кнопку миші.

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.

При переміщенні фрагмент вилучається та з'являється в новому місці.

2. Обчисли значення та запиши результат. Розфарбуй малюнки.

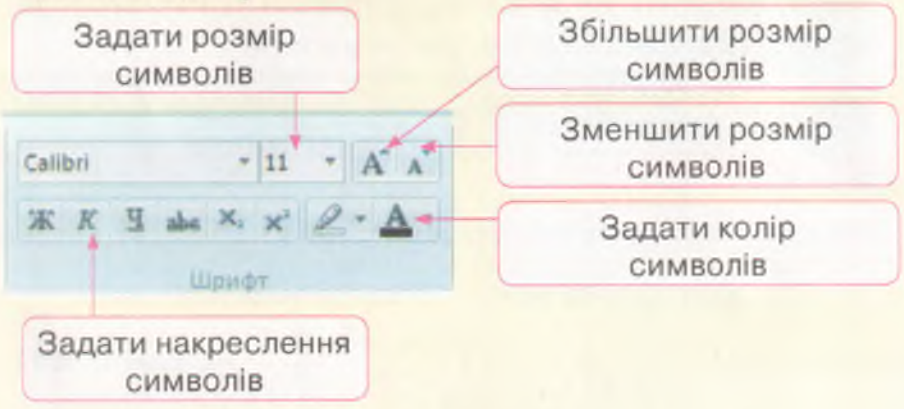


31. ФОРМАТУВАННЯ ТЕКСТІВ

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

Для змінення зовнішнього вигляду тексту:

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

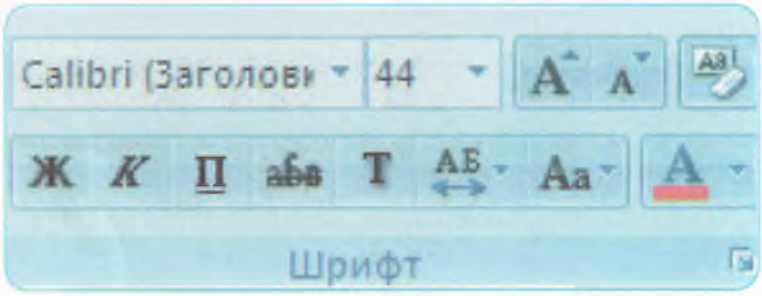


1. Закінчи речення.

Для змінення зовнішнього вигляду тексту:

- _____ фрагмент тексту.
- _____ відповідну кнопку для роботи з _____ фрагментом тексту.

2. Пригадай призначення кнопок форматування тексту.



Обведи кнопки, які потрібно використати, щоб:

- задати розмір символів — зеленим олівцем;
- збільшити розмір символів — червоним олівцем;
- зменшити розмір символів — синім олівцем;
- задати колір символів — жовтим олівцем;
- задати накреслення символів — оранжевим олівцем.

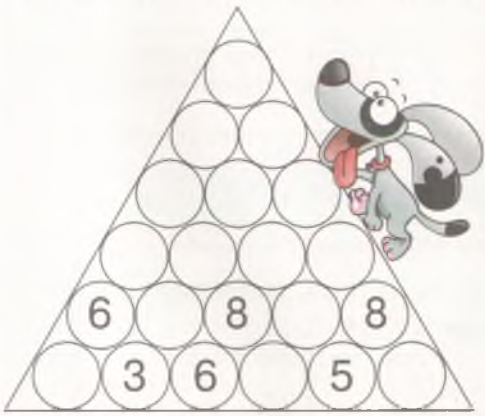
3. Розглянь приклади форматування тексту. Обведи відповідну кнопку.

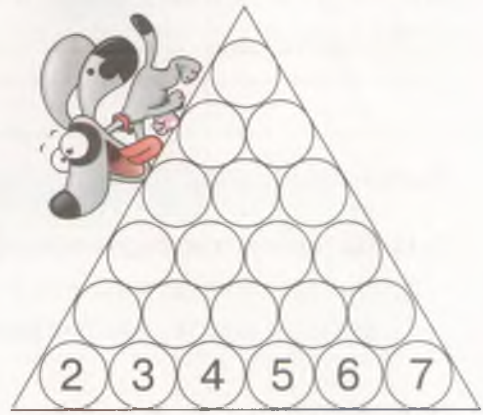
Накреслення тексту Ж К Ч

Накреслення тексту Ж К Ч

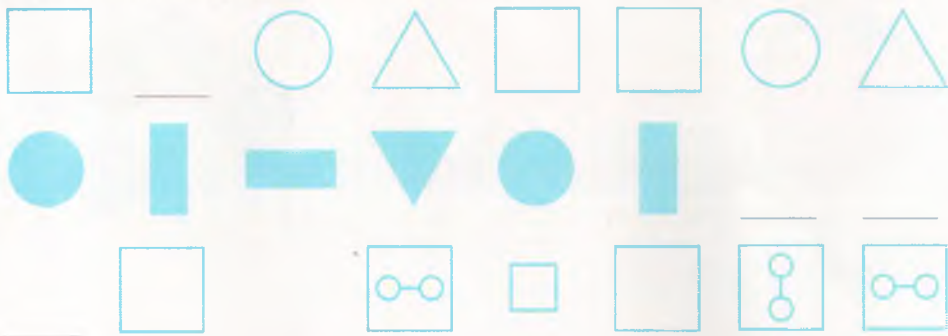
Накреслення тексту Ж К Ч

4. Установи закономірність. Упиши числа, яких не вистачає.





5. Домалюй фігури, яких не вистачає.



32. ОФОРМЛЮЄМО ДОКУМЕНТ

Зображення в презентаціях і текстах розміщують за одним і тим же алгоритмом.

Джерела невичерпної енергії		
		Енергія рухомої води
		Гідроелектростанції

Щоб доповнити таблицю:

1. Встанови курсор в потрібну клітинку.
2. Введи з клавіатури текст, а для розміщення картинки вибери кнопку **Зображення**.

1. Розгадай ребус та запиши відповідь.

2. Пронумеруй команди алгоритму розміщення зображення в тексті.

- [ ] Вибери кнопку **Зображення**. Відкриється вікно із заголовком **Вибрати зображення**.
- [ ] Спочатку вибери зображення, а потім — кнопку **Відкрити**.
- [ ] Встанови курсор у потрібне місце тексту.
- [ ] Відкрий у вікні **Вибрати зображення** вміст папки, у якій збережено зображення.

3. Прочитай текст.

До джерел невичерпної енергії відносяться: енергія сонця, вітру та рухомої води.

Для використання енергії сонця люди будують сонячні електростанції, акумулюють енергію в сонячних батареях. Для роботи вітрових електростанцій потрібен вітер. Так накопичується енергія вітру.

Джерелами енергії також є рухи хвиль та припливів і відливів. Це — енергія рухомої води. На річках будують гідроелектростанції.

Доповни схему.

Заповни таблицю.

Джерела невичерпної енергії		
Енергія сонця	Енергія вітру	Енергія рухомої води
		Гідроелектростанції