



НОВА
УКРАЇНЬСЬКА ШКОЛА

Олена Антонова
Сергій Мартинюк

Інформатика

Робочий зошит

2
клас



+ кольорові
наліпки

Схвалено для використання
у загальноосвітніх навчальних закладах

За програмою О. Савченко

Видавництво



«Підручники
і посібники»

Олена Антонова, Сергій Мартинюк

Інформатика

Робочий зошит 2 клас

За програмою О. Савченко

Описання — це _____

Запах — це _____

Смак — це _____

Схвалено для використання у загальноосвітніх навчальних закладах
комісією з педагогіки та методики початкового навчання

Науково-методичної ради
Міністерства освіти і науки України



ТМ
Тернопіль
Видавництво «Підручники і посібники»
2025

УДК 373.3
А20

Редагування і верстання: Дарія Янік
Літературне редагування: Любов Левчук
Художнє оформлення: Юлія Литвин, Людмила Соколик, Олена Сажко
Дизайн обкладинки: Світлана Бедна

**Схвалено для використання у загальноосвітніх навчальних закладах
комісією з педагогіки та методики початкового навчання
Науково-методичної ради Міністерства освіти і науки України
(Лист ІМЗО від 03.07.20 № 22.1/12-Г-494)**

Антонова О.

А20 Інформатика : робочий зошит. 2 клас / О. Антонова,
С. Мартинюк. — Тернопіль : Підручники і посібники, 2025. —
64 с.

ISBN 978-966-07-3610-8

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

Для учнів 2 класу, вчителів, батьків.

УДК 373.3

ISBN 978-966-07-3610-8

© Антонова О., Мартинюк С., 2020



Інформація в житті людини	3
Види інформації. Отримання й опрацювання інформації	5
Зберігання, передавання та захист інформації	7
Використання інтернету для отримання інформації та спілкування. Правдива і неправдива інформація	9
Цифрові пристрої для роботи з інформацією	11
Комп'ютер як інструмент виконання дій з інформацією	13
Об'єкти та їхні властивості	15
Спільні та відмінні властивості об'єктів. Порівняння об'єктів	17
Завантаження програми. Вихід із програми	19
Меню комп'ютерних програм	21
Графічний редактор. Інструменти графічного редактора Олівець і Пензлик	23
Малювання і збереження малюнків	25
Розфарбування і перефарбування малюнків	27
Побудова геометричних фігур у графічному редакторі. Малювання ліній	29
Побудова геометричних фігур у графічному редакторі. Багатокутники, прямокутник, квадрат	31
Побудова об'єктів у середовищі графічного редактора. Овали і круги	33
Комп'ютерний дизайн	35
Інформаційні моделі	37
Групи об'єктів	39
Дії з об'єктами	41
Послідовності дій. Повторення дій	43
Упорядкування даних за певною ознакою	45
Графічні та числові закономірності	47
Алгоритми	49
Виправлення помилок в алгоритмах	51
Виконавці алгоритмів	53
Побудова геометричного зображення за алгоритмом	55
Створення орнаментів у графічному редакторі	57
Створення власних алгоритмів для побудови геометричного зображення	59
Онлайн-редактори	61

