

2
клас

Схвалено для використання
в освітньому процесі



Олена Антонова
Сергій Мартинюк



ІНФОРМАТИКА

Робочий зошит



До підручника
І. Жаркова та ін.
«Я досліджую світ»

Видавництво  «Підручники
і посібники»

Люблю
інформатику!

Олена Антонова, Сергій Мартинюк

Інформатика

Робочий зошит 2 клас

За програмою О. Савченко

Спілкування — це _____ інформація.

Завдання: _____

Смак мови: _____

Постарайся позначити: _____

Мисли: _____

Схвалено для використання в освітньому процесі



TM

Тернопіль
Видавництво «Підручники і посібники»
2025

Редагування і верстання: Оксана Гудь

Літературне редагування: Любов Левчук

Художнє оформлення: Юлія Литвин, Людмила Соколик, Олена Сажко

Дизайн обкладинки: Світлана Бедна

Схвалено для використання в освітньому процесі
[рішення Експертної комісії з комісії з педагогіки та методики початкової освіти
від 07.08.2025 (протокол № 17),
№ ПО-0145-25 у Каталозі надання грифів навчальній літературі
та навчальним програмам

Антонова О.

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

ISBN 978-966-07-4482-0

Зошит відповідає Типовій навчальній програмі МОН України, розробленій під керівництвом О. Савченко, та підручнику І. Жаркова та ін. *Я досліджую світ : підр. для 2 класу. — Тернопіль : Підручники і посібники.* 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, учителів, батьків.

УДК 373.3



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

