



НОВА
УКРАЇНЬСЬКА ШКОЛА

Олена Антонова
Сергій Мартинюк



Інформатика

Робочий зошит



4
клас



+ кольорові
наліпки

Схвалено для використання
в освітньому процесі

За програмою
О. Савченко

Видавництво



«Підручники
і посібники»

Олена Антонова, Сергій Мартинюк

Інформатика

Робочий зошит

4 клас

За програмою О. Савченко

Схвалено для використання в освітньому процесі



TM

Тернопіль

Видавництво «Підручники і посібники»

2025

Редагування і верстання: Оксана Гудь, Дарія Янік

Літературне редагування: Любов Левчук, Ірина Дворницька

Художнє оформлення: Юлія Деркач, Людмила Соколик, Олена Сажко, Олена Демчак

Дизайн обкладинки: Світлана Бедна

Схвалено для використання в освітньому процесі
[рішення Експертної комісії з інформатики від 12.10. 2021 (протокол № 10),
рішення Експертної комісії з педагогіки та методики початкової освіти
від 16.12.2021 (протокол № 9)], № 2.0427-2021
у Каталогі надання грифів навчальній літературі та навчальним програмам

Антонова О.

А20 Інформатика : робочий зошит. 4 клас / О. Антонова,
С. Мартинюк. — Тернопіль : Підручники і посібники, 2025. —
80 с.

ISBN 978-966-07-3978-9

Зошит відповідає Типовій навчальній програмі МОН України, розробленій під керівництвом О. Савченко, та підручникам «Інформатика. 4 клас». Завдання, подані за тематичним принципом, спрямовані на інтегрування навчального матеріалу. Поряд із вправами для розвитку інформатичних навичок дібрано завдання розвивального та логічного характеру. Виконавши завдання, учень / учениця зможе позначити свої відчуття від процесу роботи за допомогою смайликів-наліпок, уміщених у вкладці зошита.

Для учнів 4 класу, вчителів, батьків.

УДК 373.3

Зміст

Роль інформації в житті людини	3
Інформаційні процеси	5
Пошук інформації. Пошукові системи	7
Пошук інформації в мережі «Інтернет»	9
Вебсторінки і сайти для дітей	11
Дитячі бібліотеки	13
Онлайн-навчання	15
Інформаційні системи	17
Критичне оцінювання інформації	19
Спілкування в інтернеті	21
Комп'ютерні пристрої для виконання дій з інформацією	23
Сучасні носії інформації. Організація роботи цифрового пристрою	25
Робототехніка	27
Програмне забезпечення комп'ютера	29
Середовище програмування Scratch	31
Інтерфейс і основні поняття середовища Scratch	33
Виконавці в середовищі Scratch. Сцена	35
Команди й інструменти середовища Scratch	37
Проекти	39
Об'єкти для створення моделей. Об'єкти Scratch	41
Форматування та редагування об'єктів	43
Графічний редактор середовища Scratch	45
Анімаційні ефекти в середовищі Scratch	47
Складові об'єктів. Дії над об'єктами	49
Інформаційна модель. Етапи створення	51
Математичні моделі	53
Алгоритм. Типи алгоритмів. Форми представлення алгоритмів	55
Лінійні алгоритми	57
Алгоритми з розгалуженням	59
Алгоритми з розгалуженням у середовищі Scratch	61
Алгоритми з повторенням	63
Алгоритми з повторенням у середовищі Scratch	65
Алгоритми з розгалуженням і циклом	67
Алгоритми з розгалуженням і циклом у середовищі Scratch	69
Ігри та стратегії перемоги	71
Цікаві завдання	73