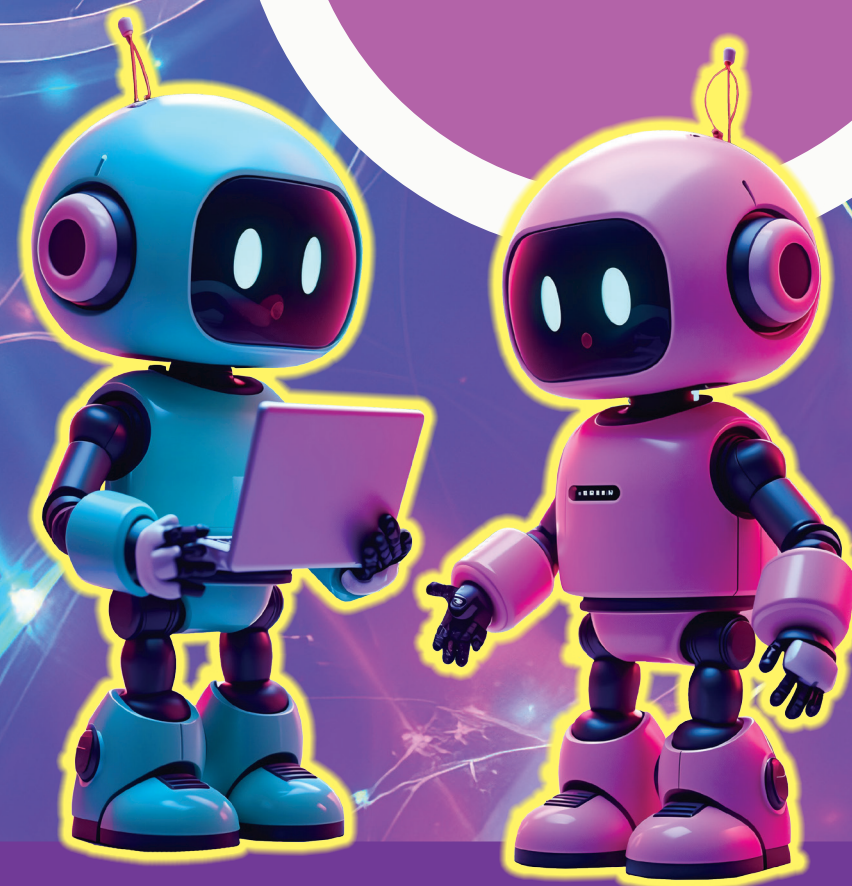


**РОБОЧИЙ
ЗОШИТ**



ІНФОРМАТИКА

4
КЛАС



ЩО КЕРУЄ ЦИФРОВИМИ ПРИСТРОЯМИ

1. Запиши, що керує роботою цифрових пристроїв. _____

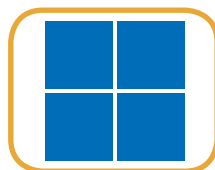
Обведи пристрої, роботою яких керують вбудовані програми.



Які із цифрових пристроїв допоможуть тобі провести спостереження або дослідження? Запиши. _____

2. Запиши, як називається набір програм, які керують обладнанням, обслуговують роботу програмного забезпечення та організовують взаємодію з користувачем. _____

3. Поєднай лініями логотипи операційних систем з їхніми назвами.



Android

Linux

macOS

Windows

4. Перший логотип відомої компанії було розроблено в 1976 році. Це була картинка, на якій зображено Ісаака Ньютона, що сидить під яблуком. Однак засновникам компанії не сподобалося це зображення, тому в 1977 році вони вирішили його змінити. Дизайнер розробив новий логотип, який став відомим на весь світ.

Про який логотип ідеться?

А.



Б.

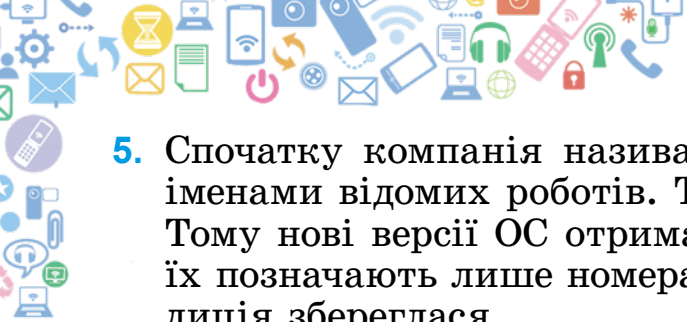


В.



Г.





5. Спочатку компанія називала версії своєї операційної системи іменами відомих роботів. Та невдовзі від цієї ідеї відмовилися. Тому нові версії ОС отримали назви ~~іменами~~ солодоців. Тепер їх позначають лише номерами, хоча всередині компанії ця традиція збереглася.

Про яку операційну систему йдеться?

A. Windows Б. Android В. macOS Г. Linux

6. Із зображення Тамара вирізала фрагмент у формі трикутника. Яку із запропонованих частин вирізала дівчинка?



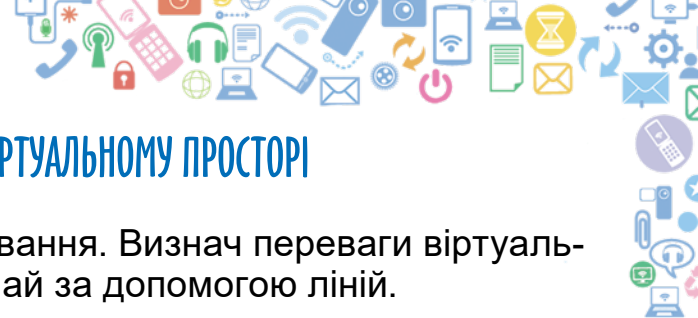
7. Операційна система починає оновлюватися з початком нової доби. Котра година зараз, якщо до початку оновлення залишилася третина доби?

A. 4:00 Б. 6:00 В. 12:00 Г. 16:00

8. Досліджуємо світ

З'ясуй, які операційні системи встановлено на твоїх цифрових пристроях. Запиши відомості в таблицю.

Цифровий пристрій	Назва операційної системи



ЧИ ПОТРІБНА ВВІЧЛИВІСТЬ У ВІРТУАЛЬНОМУ ПРОСТОРІ

1. Пригадай, що таке віртуальне спілкування. Визнач переваги віртуального й реального спілкування. Поеднай за допомогою ліній.

Спілкування на відстані

Тактильний контакт

Доброзичливість
і відчуття емоцій

Онлайн-навчання

Віртуальне
спілкування

Можливість проводити
час за спільною справою

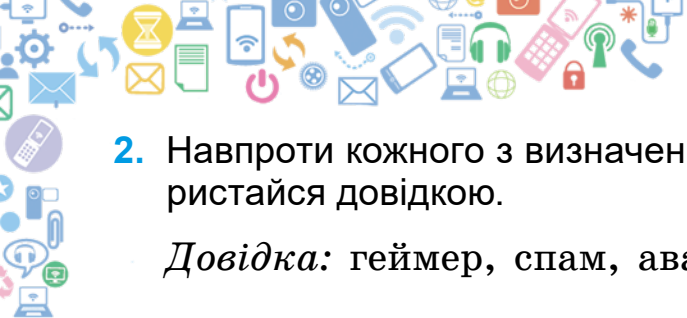
Реальне
спілкування

Одночасне
спілкування з багатьма
співрозмовниками

Можливість швидко
закінчити розмову

Можливість
більше дізнатися
про співрозмовника/
співрозмовницю





2. Навпроти кожного з визначень запиши сучасний інтернет-термін. Скористайся довідкою.

Довідка: геймер, спам, аватарка, тролінг, хакер.

Визначення	Інтернет-термін
Зображення або «обличчя» користувача у віртуальному світі	
Людина, що грає в комп'ютерні відеоігри	
Небажані поштові повідомлення, зазвичай рекламного характеру, що надходять електронною поштою від невідомих людей або організацій без згоди одержувача	
Образливі та провокативні повідомлення, знущання в коментарях, навмисне розпалювання конфлікту	
Особа, яка зламує інформаційну систему або використовує її, не маючи на це дозволу	

3. Друзі Микола, Андрій і Денис є учасниками інтернет-спільноти шанувальників футболу. Вони домовилися щодня публікувати до відеоблогу нове відео про футбол. Якщо Микола не публікує відео, то його публікує Андрій. Якщо Андрій не публікує, то це робить Денис. Хто опублікував відео сьогодні, якщо Андрій не публікував? Обведи правильну відповідь.

A. І Микола, і Денис

B. Лише Денис

B. Лише Микола

Г. Ні Микола, ні Денис

4. Віднови прислів'я та поясни їхній зміст.

Не підливай ●

● найкраще багатство.

Добре далеко розходиться, ●

● масла у вогонь.

Хто людям добра бажає, ●

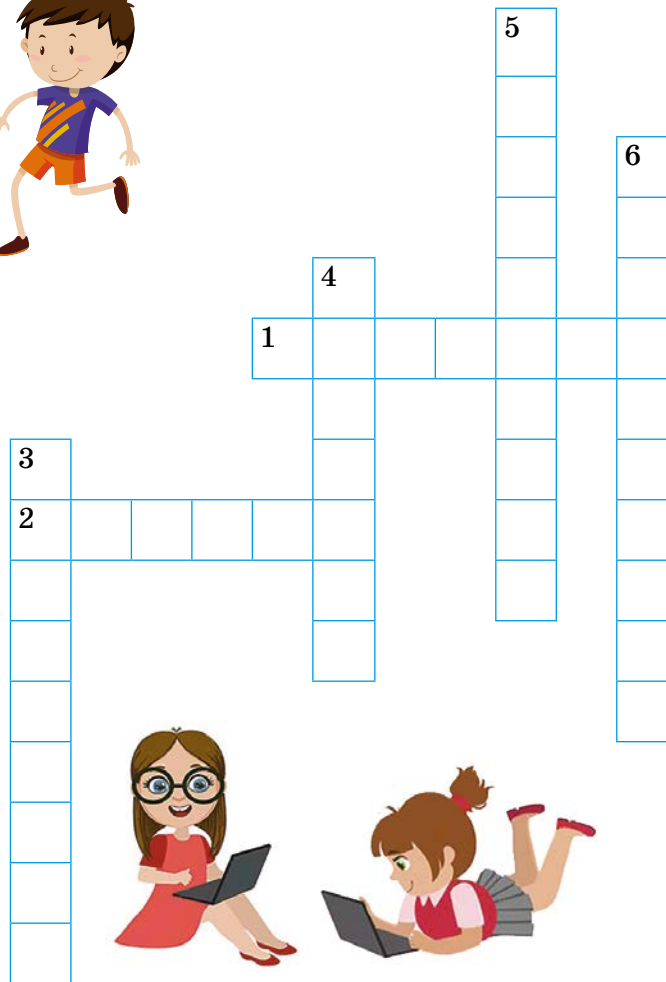
● а лихе ще й далі.

Добре ім'я – ●

● той і собі має.

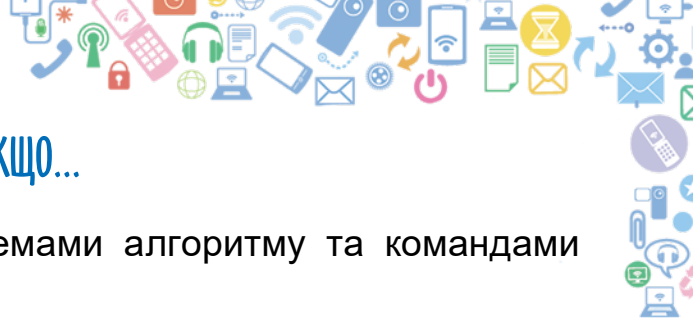


5. Розгадай кросворд.



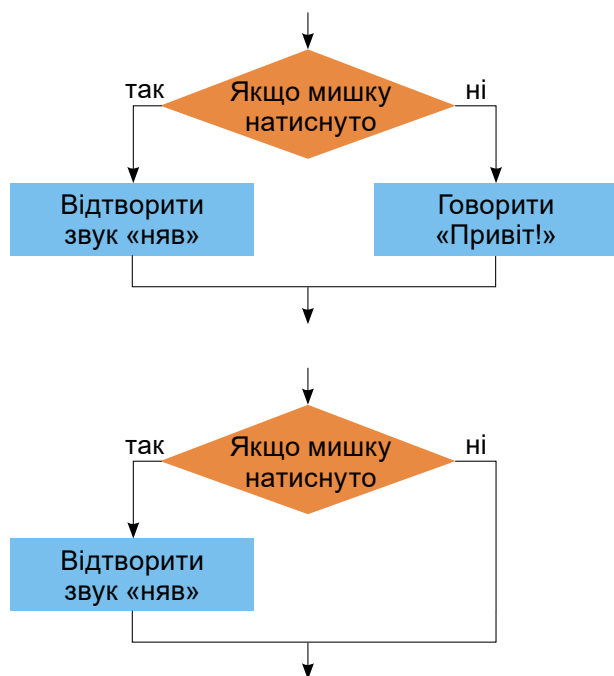
1. Правила поведінки, спілкування в мережі «Інтернет».
2. Таємне слово або певна послідовність символів, призначена для підтвердження особи в мережі.
3. Об'єднання людей, які мають спільні інтереси.
4. Спілкування, яке відбувається між реальними співрозмовниками завдяки мові або жестам.
5. Визначення місцезнаходження інтернет-користувача.
6. Спілкування, яке відбувається в мережі за допомогою обміну текстовими або мультимедійними повідомленнями.





ЩО РОБИТИ, ЯКЩО...

1. Установи відповідність між блок-схемами алгоритму та командами Scratch.



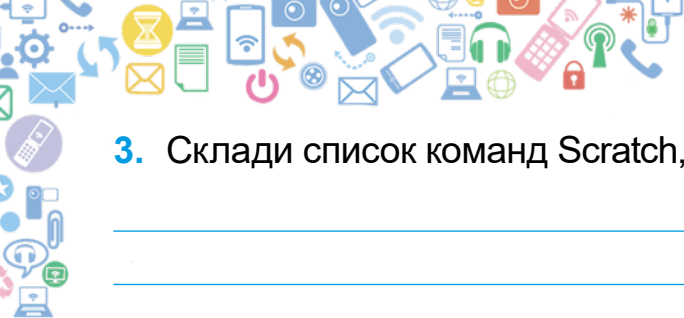
Запиши команду, яка буде виконана, якщо мишку не натиснуто:

1 блок-схема: _____

2 блок-схема: _____

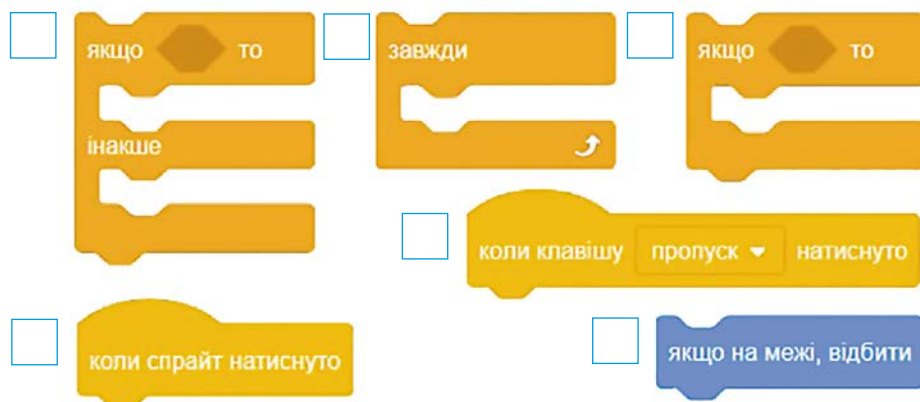
2. За народними прикметами, якщо сонце ввечері сідає за хмари, то наступного дня буде дощ. Які ще народні прикмети ти знаєш? Запиши в таблицю умову та дію в цих прикметах.

Умова	Дія
<i>Якщо сонце ввечері сідає за хмари,</i>	<i>наступного дня буде дощ.</i>



3. Склади список команд Scratch, у яких перевіряється умова, та запиши їх.

4. Знайди та познач зайву команду.



Запиши, за якою ознакою ти її обрав/обрала.

5. Запиши, що спільного та відмінного між наведеними блоками.



Спільне	Відмінне

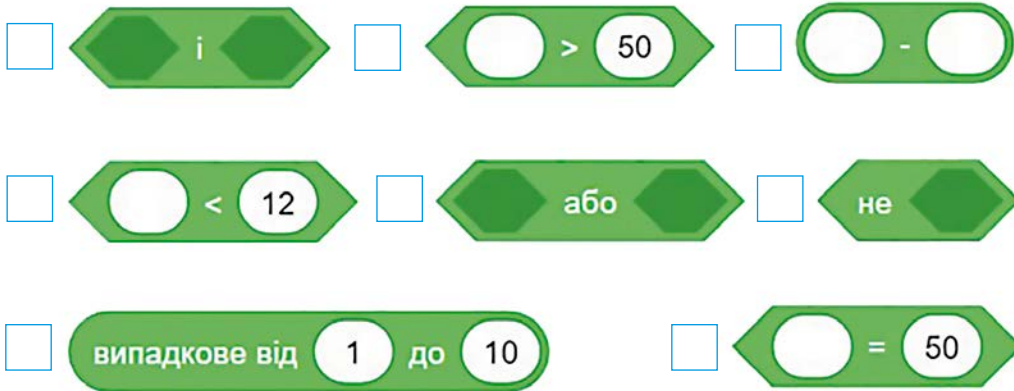
6. Яку умову використано в блоці ?

Чи можна вважати цю команду розгалуженням? Обґрунтуй свою відповідь.



ЩО РОБИТИ, ЯКЩО ВСЕ СТАЛО СКЛАДНІШЕ...

1. Познач логічні оператори.

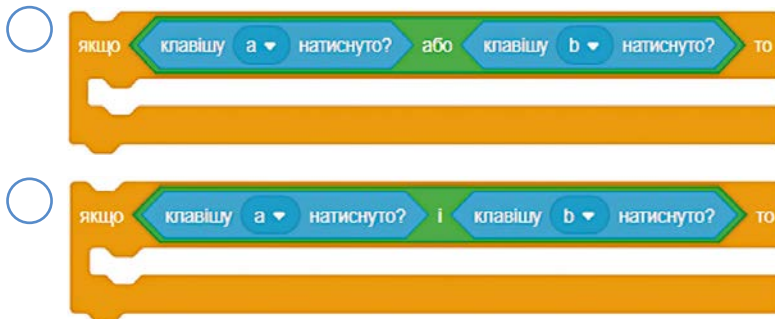


2. Щоб досягти успіху на уроці, тобі потрібно виконати декілька умов. Продовж поданий список:

- ✓ підготуватися до уроку;
- ✓ піднести руку;

Яким службовим словом потрібно об'єднати всі ці умови?

3. Обери скрипт, який у Scratch перевіряє одночасне натискання двох клавіш на клавіатурі.



4. Василько та Оленка люблять шоколад, Марійка та Оленка люблять карамель, Василько та Марійка люблять морозиво. Кого Василько пригостив морозивом з карамеллю? _____