

## Дорогий друже!

Вітаємо тебе на шляху до нових знань з інформатики! Разом з тобою сторінками цього зошита знову подорожуватимуть дівчинка Файліна, хлопчик з минулого Інфоромчик і електронний Кібертошка. Згадаємо, хто вони.

### Я — Файліна!

Справжнє ім'я дівчинки — Фаїна. Але її тато — програміст — якось обмовився і назвав доньку Файліною. Тепер дівчинка всім так і називається.



### Я — Інфоромчик!

Одного разу в музеї комп'ютерної техніки Файліна побачила величезну обчислювальну машину. Коли цю машину запустили, з неї з'явився чарівний хлопчик — Інфоромчик.



### Я — Кібертошка!

У цьому ж музеї Файліна та Інфоромчик зустріли Кібертошку. Він прилетів із майбутнього, щоб подивитися на нашу техніку.

Ці троє друзів допомагатимуть тобі вивчати інформатику й цього року. Отже, у добру путь!



**Зверни увагу на позначки поруч із завданнями:**



— перевір себе;



— розв'яжи логічну задачу;



— виконай творче завдання.



## Розділ 1. Графіка



# Графічний редактор Scratch

**1**

### Віднови стрілки



На малюнку зображено панель інструментів та назви деяких інструментів. Стрілки, що з'єднують назви і значки, стерлися. Домалюй їх.

Лінія

Ластик

Еліпс



Пензель

Текст

Піпетка

**2**

### Познач правильну відповідь



Для чого призначено інструмент Піпетка у графічному редакторі Scratch?

- Для створення малюнка крапельки
- Для вибору кольору, який вже використовувався під час створення малюнка
- Для змішування кольорів



3

### Знайди пари



Деякі інструменти у середовищі графічного редактора Scratch мають додаткові налаштування. В овалах — назви інструментів, у прямокутниках — можливі налаштування. З'єднай їх лініями.

Лінія

Гумка

Заливка

Пензель

Лише  
розмірКолір  
і розмірЛише  
колір

4

### Який інструмент застосовано?



Розглянь етапи малювання риби. Запиши назви інструментів, використаних на кожному етапі.

1



2



3



4



5



6



1 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

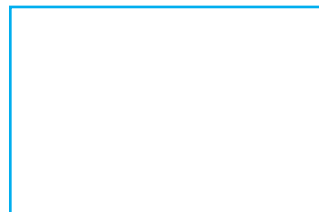
3 \_\_\_\_\_

6 \_\_\_\_\_

5

### Створи образи

Намалюй образ виконавця, для якого можна створити програму «Фізкультхвилинка».



3



## Перетворення фрагментів малюнків

### 1 Знайди кнопку



Розглянь зображення кнопок у середовищі Scratch. З'єднай кожен з них з описом відповідних дій.

Збільшити

Повернути проти  
годинникової стрілки

Зменшити



Повернути за годин-  
никовою стрілкою

Горизонтально  
відобразити






Вертикально  
відобразити

### 2 Розшифруй слово



За допомогою таблиці з шифром розкодує і впиши слово, пропущене у твердженні:

«За допомогою швидкої зміни образів у Scratch створюється        ».

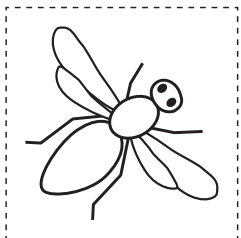
Літера	а	і	м	н	ц	я
Шифр						



### 3 Яким буде малюнок?



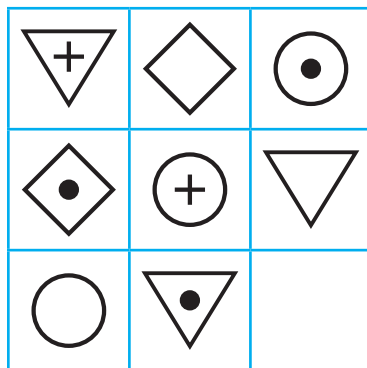
Який малюнок ти можеш отримати, якщо застосуєш до виділеного фрагмента лише ті інструменти, значки яких наведено? Виконай його.



### 4 Якої фігури бракує?



Установи закономірність і намалюй у порожній клітинці наступну фігуру.



### 5 Знайди об'єкти



Які предмети з повсякденного життя можна намалювати за допомогою інструментів дзеркального відображення по горизонталі або по вертикалі?

---



---



---

