

УЧЕБНИК–ТЕТРАДЬ ПО ИНФОРМАТИКЕ

С. Н. Тур, Т. П. Бокучава

2 класс

Санкт-Петербург

«БХВ-Петербург»

2020

УДК 372.8(075.3)
ББК 32.81я71
Т86

Тур, С. Н.

Т86 Учебник-тетрадь по информатике для 2 класса / С. Н. Тур, Т. П. Бокучава. — СПб.: БХВ-Петербург, 2020. — 128 с.: ил.

ISBN 978-5-94157-638-8

Учебник-тетрадь является составной частью непрерывного курса информатики и информационных технологий для общеобразовательных школ.

Материал курса излагается с учетом возрастных особенностей учащихся и уровня их знаний. Занятия построены как система тщательно подобранных упражнений и заданий, ориентированы на межпредметные связи.

В учебнике-тетради для 2 класса основное внимание направлено на развитие внимания и памяти, логического и образного мышления, творческого воображения, формирование алгоритмического подхода к решению задач, выявление причинно-следственных связей и понимание информационной сущности мира. Вводятся понятия системы координат, симметрии, массивов. Предлагаются тесты для отслеживания результатов развития памяти и внимания.

Для проведения занятий на компьютере можно использовать компакт-диск с пакетом педагогических программных средств «Страна Фантазия», прилагаемый к методическому пособию по информатике для учителей 2—4 классов.

Для учащихся 2-х классов общеобразовательных школ

УДК 372.8(075.3)
ББК 32.81я71

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Людмила Еремеевская</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Татьяна Темкина</i>
Компьютерная верстка	<i>Ольги Сергиенко</i>
Корректор	<i>Зинаида Дмитриева</i>
Дизайн обложки	<i>Игоря Цырульниковца</i>

"БХВ-Петербург", 191036, Санкт-Петербург, Гончарная ул., 20.

ISBN 978-5-94157-638-8

© Тур С. Н., Бокучава Т. П., 2005, 2020
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2005, 2020

Урок 1

Введение

Дорогие ребята!

Мы живём в замечательное время. На службу людям поставлено одно из величайших изобретений человечества — компьютеры. Слово «компьютер» в переводе означает «вычислитель». Но мы используем компьютеры не только для счёта. С помощью компьютера можно писать, рисовать, слушать музыку и делать многое другое. Поэтому компьютер — ваш надёжный помощник и в школе, и дома.

Вы будете изучать информатику, которая поможет вам открывать новое, понимать многие явления окружающего мира.

На занятиях по информатике вашими постоянными спутниками будут открытия. Усидчивость, аккуратность, так же как смекалка и находчивость, при выполнении заданий помогут вам в достижении цели — овладеть сокровищами информатики и научиться использовать компьютер в учёбе, повседневной жизни и будущей профессиональной деятельности.

Этот учебник-тетрадь поможет вам сделать первые шаги в чудесном мире информатики.

Будьте внимательны, в учебнике-тетради приняты следующие условные обозначения:



— запомнить новый материал;

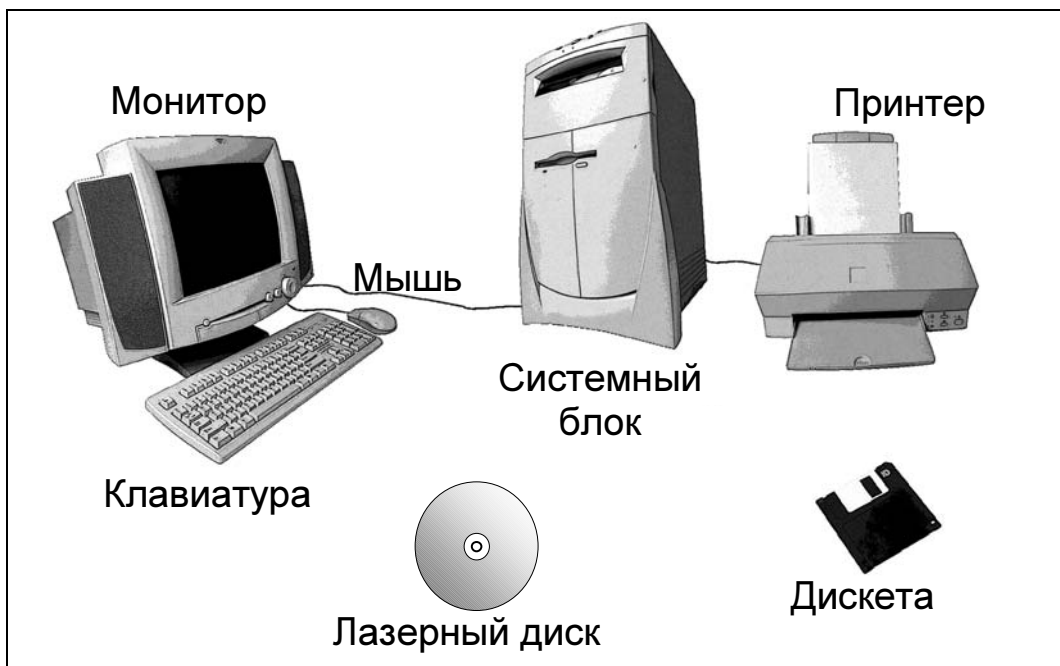



— выполнить задание устно;





— выполнить задание письменно.


Давайте познакомимся с некоторыми устройствами компьютера. У каждого устройства — своё назначение.





 **КЛАВИАТУРА** предназначена для ввода в компьютер данных (например, чисел, текстов) и команд, предписывающих компьютеру выполнить определённые действия.

 **МОНИТОР** предназначен для вывода на экран чисел, текстов и рисунков.

 Устройства компьютера связаны между собой через **СИСТЕМНЫЙ БЛОК**, в котором расположены все важные части компьютера, например память.

 **ПАМЯТЬ** компьютера предназначена для хранения чисел, текстов, команд, рисунков, обучающих и игровых программ и других данных. Всё, что находится в памяти компьютера, можно сохранить, например, на гибком магнитном диске (такой диск называется **дискетой**) или на **лазерном диске**.

 **МЫШЬ** предназначена для работы с графическими данными (рисунками), а также позволяет выбирать команды и другие элементы из предъявленного набора на экране монитора.

 **ПРИНТЕР** предназначен для вывода данных из компьютера на бумагу.

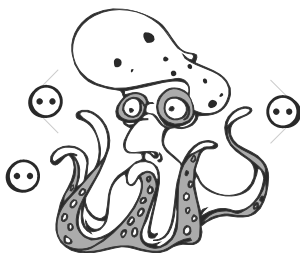
ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ В КАБИНЕТЕ ИНФОРМАТИКИ

Перед выполнением работ



Внимательно изучи
порядок действий

Не трогай



провода и розетки

НЕ ВКЛЮЧАЙ
компьютер
без



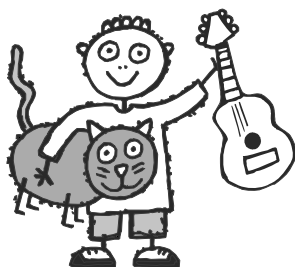
разрешения
учителя

Не входи в класс



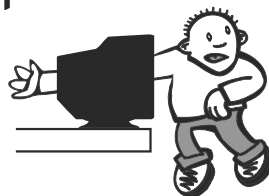
В мокрой одежде
и с грязными руками

Не вноси в класс



Посторонние предметы

Не дотрагивайся
до экрана



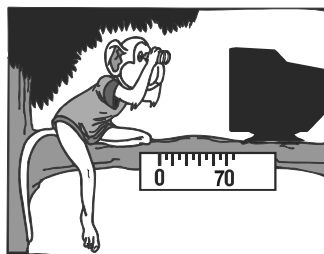
руками

Не передвигайся
по классу



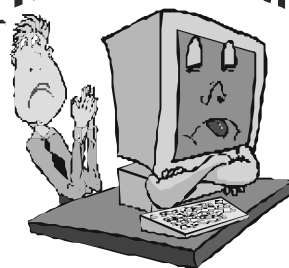
Во время урока

Сиди на расстоянии
50-70 см. от экрана



компьютера

Не включай



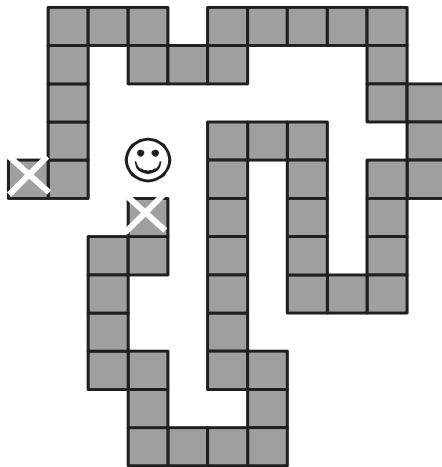
неисправный
компьютер

Урок 2

Изучаем понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево»

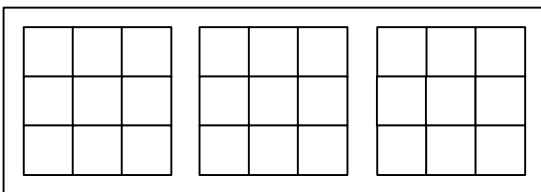
Задание 1

Назови действия, которые должен выполнить Колобок, чтобы выбраться из лабиринта. Начало (рядом с Колобком) и конец пути отмечены крестиками.

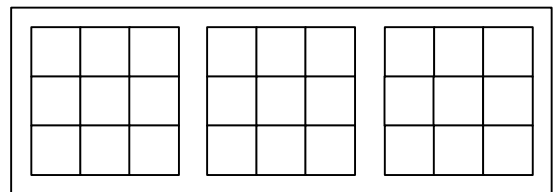


Задание 2

Нарисуй в квадратах кружочки так, как они расположены на плакатах, которые показал учитель.



а

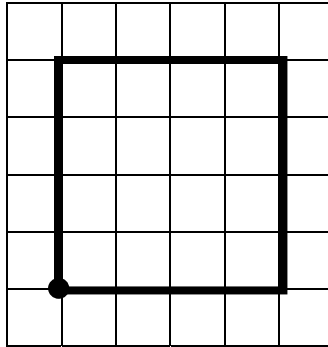


б

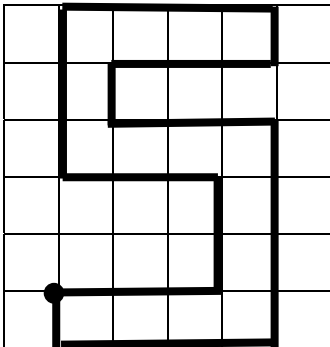
Задание 3

Действия, которые понадобятся для рисования квадрата, начиная от указанной точки, можно записать стрелочками и цифрами:

↑ 4 → 4 ↓ 4 ← 4



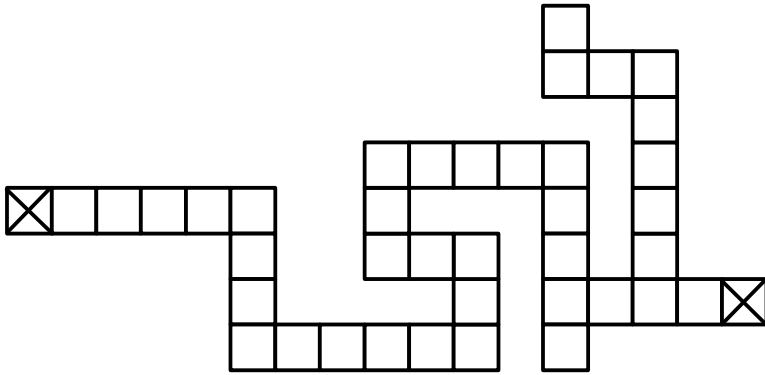
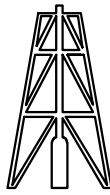
Используя стрелочки и цифры, запиши действия, которые понадобятся для рисования фигуры:



Задание 4

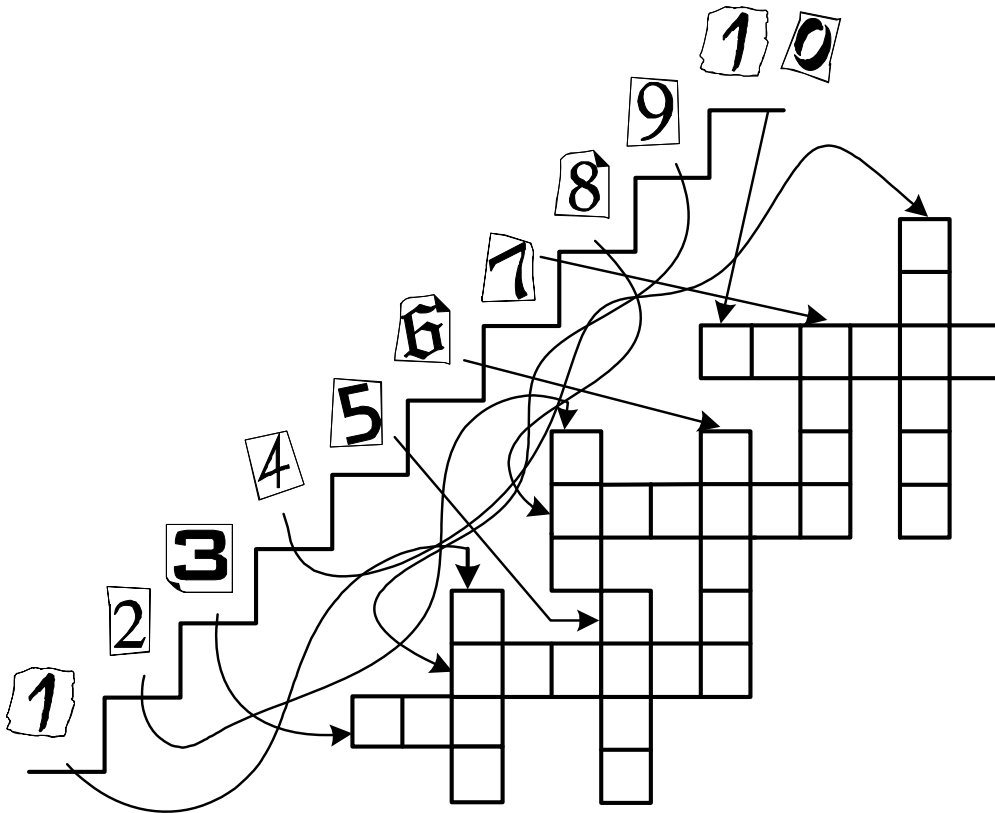
Усталые туристы идут на отдых к костру, ориентируясь по карте, но в неё вкрались ошибки. Исправь ошибки и помоги туристам выйти к костру. Начало и конец пути на рисунке отмечены крестиками.

← 3 ↑ 4 ← 2 ↑ 1 → 2 ↓ 2 ← 3 ↑ 3 ← 5



Дополнительное задание

Впиши в кроссворд названия чисел.



Слова
для справки:

- ОДИН
- ДВА
- ТРИ
- ЧЕТЫРЕ
- ПЯТЬ
- ШЕСТЬ
- СЕМЬ
- ВОСЕМЬ
- ДЕВЯТЬ
- ДЕСЯТЬ

Урок 3

Изучаем понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево»

Задание 1



Поздний вечер. Семья торопится в город. Назови действия, которые нужно выполнить, чтобы попасть в город. Начало и конец пути отмечены крестиками на рисунке. Какой путь самый длинный? Какой путь самый короткий?

