

6 класс

МКОУ СОШ №19

г. Новомосковск

Учитель информатики: Шевченко Т. В.

Своя игра

Правила:

- Класс делится на три команды. Каждая команда выбирает капитана. Жеребьевкой выбирается, какая команда выбирает первый вопрос. Дальше выбирает вопрос та команда, которая правильно отвечает на предыдущий. Время на обдумывание: 1 минута. Отвечает та команда, капитан которой первый поднял руку.
- В конце игры подсчитываются баллы, объявляется победитель.

Главное
безопаснос
ть

Как он
устроен?

А из
нашего
окна

Алгоритм
ы и
исполните
ли

Хитрая
Черепаша

100

100

100

100

100

200

200

200

200

200

300

300

300

300

300

400

400

400

400

400

500

500

500

500

500

Вопрос_1_100

Главные враги
компьютера?

Пыль и грязь



Вопрос_1_200

Она необходима на каждом уроке, но в кабинете информатики особенно важна.

дисциплина



Вопрос_1_300

Нажав на нее не во время,
МОЖНО ВЫВЕСТИ
КОМПЬЮТЕР из строя.

кнопка включения, на нее не нажимают,
чтобы выключить компьютер



Вопрос_1_400

В каких из указанных случаях человек занимается программированием:

- а) Вася играет на компьютере.
- б) Игорь пишет письмо на компьютере.
- в) Иван составляет план вычисления площади прямоугольника

в случае в



Вопрос_1_500

**Что необходимо делать в перерывах
при работе за компьютером?**

гимнастику для глаз



Вопрос_2_100

Она бывает с оптическим прицелом.

МЫШЬ



Вопрос_2_200

«Мозг» компьютера

процессор



Вопрос_2_300

Средство визуального отображения

монитор



Вопрос_2_400

**Какое время хранится
информация в оперативной
памяти?**

до выключения компьютера



Вопрос_2_500

**Персональный компьютер
служит для...**

обработки информации



Вопрос_3_100

Что означает эта кнопка?



свернуть окно



Вопрос_3_200

Их используют для просмотра
рабочей области окна...

полосы прокрутки



Вопрос_3_300

Этот элемент окна может
располагаться сверху, снизу,
слева и справа

панель инструментов



Вопрос_3_400

Как развернуть свернутое окно?

щелчком мыши в панели задач



Вопрос_3_500

Как называется небольшое
изображение программы
расположенное в левом верхнем
углу окна?

**системный значок
(пиктограмма)**



Вопрос_4_100

Выполнив данный алгоритм
в результате вы получите...

- 1) возьми число 45
- 2) раздели данное число на 3
- 3) прибавь к полученному результату 23
- 4) вычти из полученного числа 8
- 5) умножь результат на 40
- 6) скажи ответ

1200



Вопрос_4_200

Происхождение
слово

«алгоритм»

связано с

именем

этого

великого

математика

Мухаммеда аль-Хорезми



Вопрос_4_300

Алгоритм, записанный на
языке компьютера называется...

программа



Вопрос_4_400

Назовите известный вам
язык программирования.

ЛОГО, БЕЙСИК



Вопрос 4_500

котором
команды
выполняются
в порядке
их записи,
то есть
последователь-
но
друг за
другом,
линейным
называется

....



Вопрос_5_100

**Кто является исполнителем
в среде ЛогоМир?**

черепашка



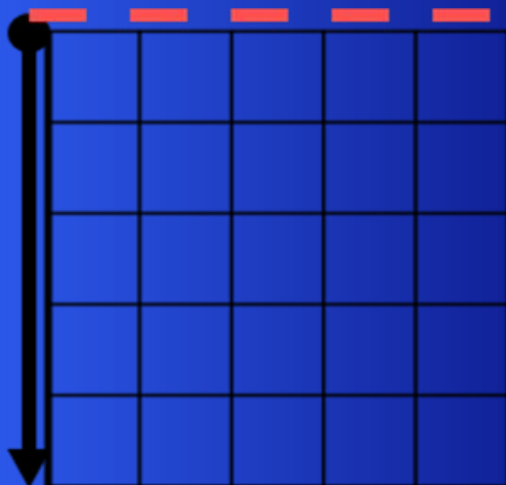
Вопрос 5_200

отмеченной
точке
и смотрит в
направлении
стрелки. Какую

команду
поворота
должна

выполнить
черепашка,

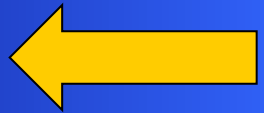
чтобы
налево 90
двигаться по
пунктирной
линии.



Вопрос_5_300

Что в переводе с греческого
означает ЛОГО?

СЛОВО



Вопрос_5_400

Какой рисунок нарисует Черепаха,
выполнив команды:

по
вперед 50
направо 90
вперед 50
направо 90
вперед 50
направо 90
вперед 50
налево 90

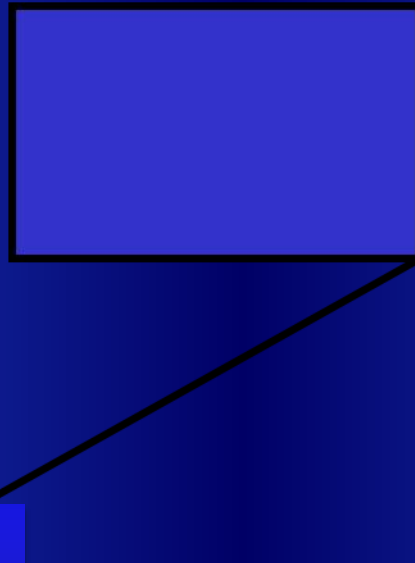
Квадрат со стороной 50

пп
домой



Вопрос_5_500

Составьте алгоритм рисования
буквы:



ответ



ПО
вперед 100
налево 90
вперед 50
налево 90
вперед 50
налево 90
вперед 50
направо 90
направо 45
вперед 70
ПП
ДОМОЙ

