

# **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**



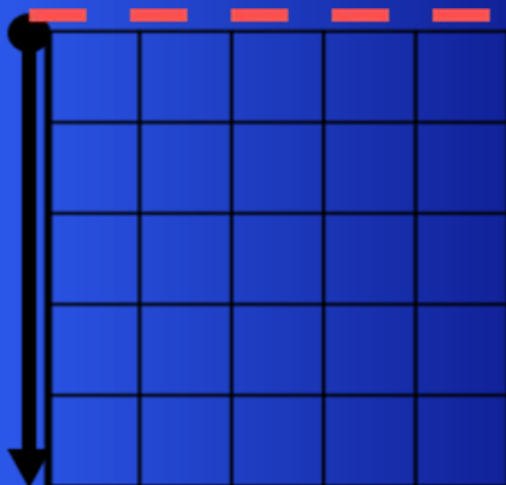
# Вопрос 5\_200

отмеченной  
точке  
и смотрит в  
направлении  
стрелки. Какую

команду  
поворота  
должна

выполнить  
черепашка,

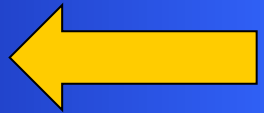
чтобы  
**налево 90**  
двигаться по  
пунктирной  
линии.



# 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

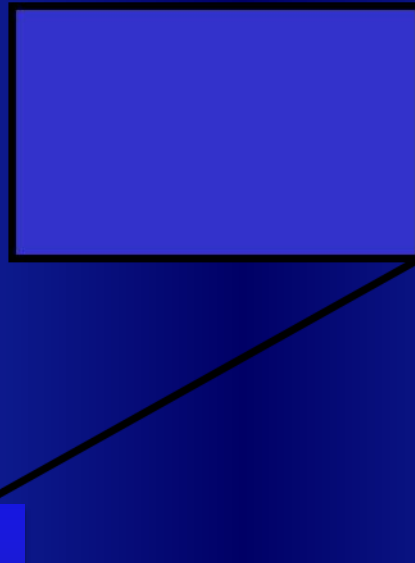
Квадрат со стороной 50

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

