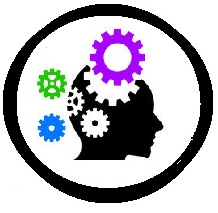
Маршрутный лист школы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Интеллектуальная игра «Инфодом»

для 6-х классов







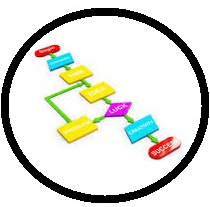






ИТОГ:





**Станция** **«Устройства компьютера»**



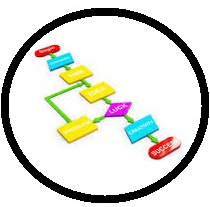
|  |  |
| --- | --- |
| школа | баллы |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Станция** **«Программное обеспечение»**



|  |  |
| --- | --- |
| Школа | Баллы |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Станция** **«Алгоритм»**



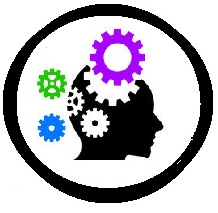
|  |  |
| --- | --- |
| Школа | Баллы |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Станция** **«Кодирование»**



|  |  |
| --- | --- |
| Школа | Баллы |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Станция** **« Логическая задача»**



|  |  |
| --- | --- |
| Школа | Баллы |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Станция** **« Моделирование »**



|  |  |
| --- | --- |
| Школа | Баллы |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Станция** **« Компьютерная графика»**



|  |  |
| --- | --- |
| Школа | Баллы |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Станция**

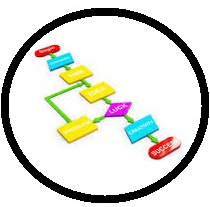
**«Устройства компьютера»**



**Станция** **«Программное обеспечение»**



**Станция** **«Алгоритм»**

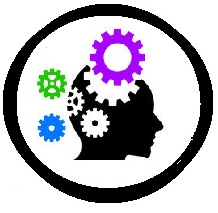


**Станция** **«Кодирование»**



**Станция**

**« Логическая задача»**



**Станция**

**Моделирование**



**Станция**

**Компьютерная графика**



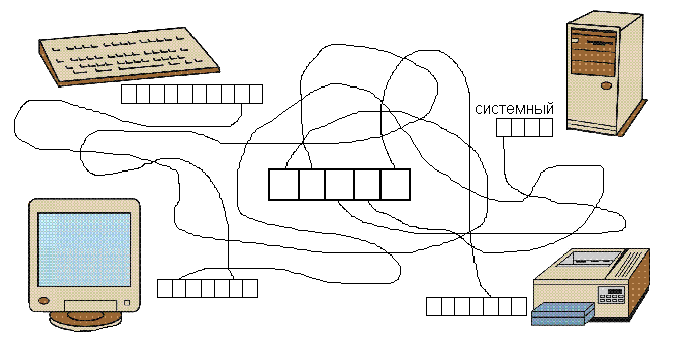
**Станция** **«Устройства компьютера»**

**Команда школы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. **Какой клавишей (или комбинацией клавиш) можно вызвать контекстное меню? (обведи номер)**

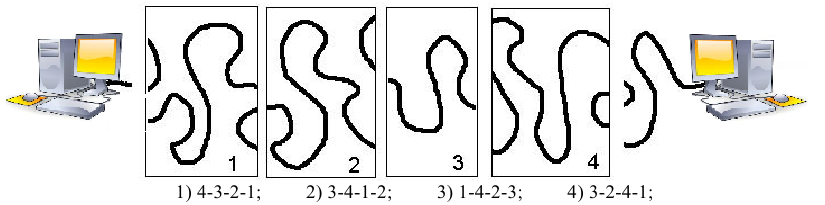
****

1. **Какой принтер наиболее эффективен для печати цветных фотографий? (обведи правильный ответ)**
2. **Лазерный 2. Струйный 3. Матричный 4. Термо- принтер**
3. **Определи слово, записав названия устройств.**

****

**4 Большинство компьютерных устройств называются английскими словами. А как бы они назывались по – русски? Найди правильное соответствие. (обведи правильный ответ)**

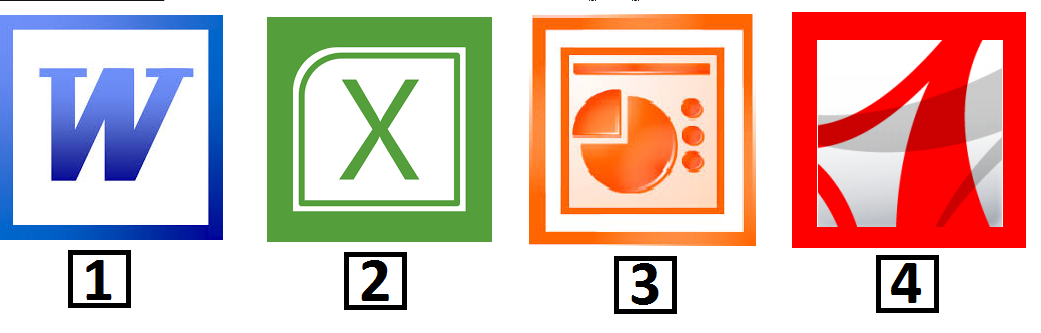
1. 1- А, 2-Б, 3-В
2. 1-В, 2 -А, 3- Б
3. 1- Б, 2-В, 3-А
4. **Сканер А. Надзиратель**
5. **Компьютер Б. Просмотрщик**
6. **Монитор В. Вычислитель**
7. **Нужно восстановить связь между компьютерами. (обведи правильный ответ)**

****

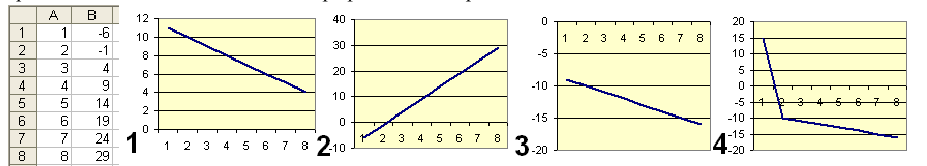
**Станция** **«Программное обеспечение»**

**Команда школы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. **Одна иконка из изображенных на рисунке не является иконкой пакета программ Microsoft Office. Какая? (обведи правильный ответ)**

****

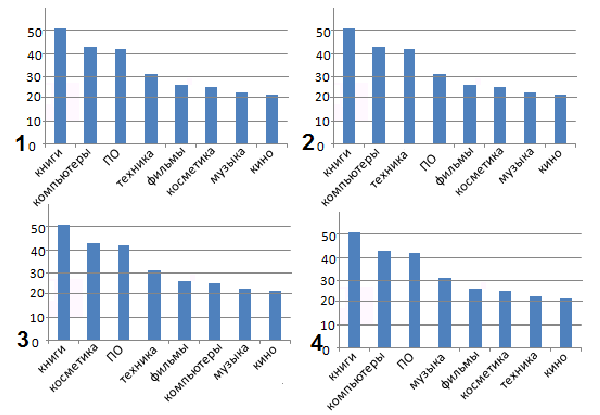
1. **В таблице Excel построен график функции по приведенным данным. На каком графике он изображен? (обведи правильный ответ)**

****

1. **Три логотипа компьютерных программ можно объединить по их назначению. Найдите логотип программы имеющей другое назначение. (обведи правильный ответ)**

****

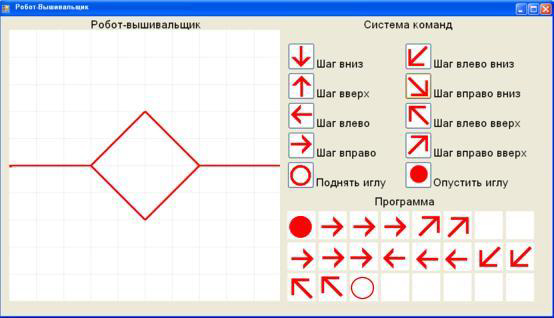
1. **Социологи подсчитали, что самый популярный товар в интернет- магазинах это книги, их покупали 51% опрошенных, далее следуют компьютеры и комплектующие к ним- 43%,программное обеспечение 31%, фильмы -26 %, бытовая техника – 42%, музыкальные диски – 23%, косметика – 25%, билеты в кино- 22%. На какой диаграмме данные отображены верно?**

****

**Станция** **«Алгоритм»**

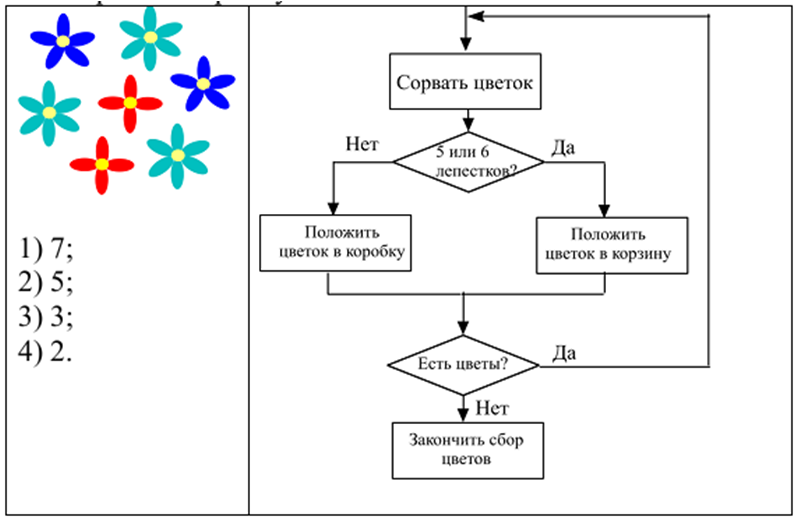
**Команда школы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. **С помощью Робота- вышивальщика был получен орнамент «Понимание», в программе не хватает двух команд для получения орнамента. (обведи правильный ответ)**



****

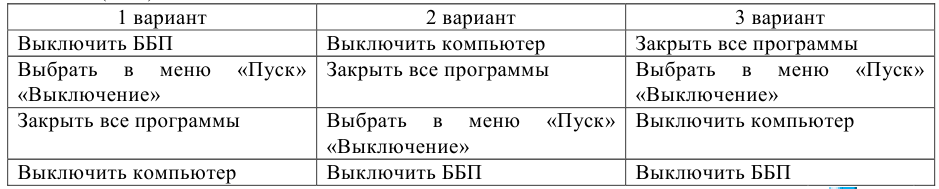
1. **Посмотри на алгоритм сбора цветов, изображенных на рисунке. В зависимости от количества лепестков цветы собираются в корзину или коробку. Какое количество цветов было собрано в корзину?**



1. **Черепашка Лого начала рисовать фигуру, изображенную на рисунке. Какое начало алгоритма рисования написано верно? (обведи правильный ответ)**

****

1. **Выберите правильный алгоритм выключения компьютера с блоком бесперебойного питания. (обведи правильный ответ)**

****

**Станция** **«Кодирование»**

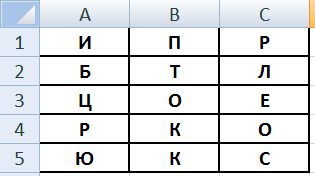
**Команда школы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. **Разгадай ребус**

****

**Ответ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. **По адресам восстанови слово**

****

**В2**

**А4**

**С3**

**В4**

**А2**

**В3**

**С2**

**Ответ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. **Декодируйте последовательность и запиши ответ**

**5, 10, 4, 10, 20, 1, 11, 9, 6, 18**

**Ответ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. **Декодируйте текст, переставив буквы местами**

**О М Е Д М \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Р И П Е Н Т Р \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**О М Р О Н И Т \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**К С А Р Н Е \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**А Р П Е Д А Т \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Станция** **« Логическая задача»**

**Команда школы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. **Решите задачу**

Илья Муромец, Добрыня Никитич и Алеша Попович вступили в бой с несколькими великанами. Каждый великан получил по 3 удара богатырскими палицами, в результате все великаны обратились в бегство. Больше всего ударов нанес Илья Муромец – 7, меньше всего Алеша Попович – 3. Сколько всего было великанов?

**Ответ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. **Решите задачу**

В одном доме живут Воронов, Павлов, Журавлев, Синицын. Один из них математик, другой –  художник, третий – писатель, а четвертый –  баянист. Известно, что:  ни Воронов, ни Журавлев не умеют играть на баяне; Журавлев не знаком с Вороновым; писатель и художник в воскресенье уезжают на дачу к Павлову; писатель собирается написать очерк о Синицыне и Воронове. Требуется определить, кто есть кто.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Профессия | | | |
| Математик | Художник | Писатель | Баянист |
| Воронов |  |  |  |  |
| Павлов |  |  |  |  |
| Журавлев |  |  |  |  |
| Синицын |  |  |  |  |

1. **Решите задачу**

Три друга – Алеша, Сережа и Денис – купили щенков разной породы – колли, ротвейлер и овчарку – и дали им клички – Лесси, Джек и Гриф. Известно, что щенок Алеши темнее по окраске, чем овчарка, Лесси и Джек; щенок Сережи старше Джека, ротвейлера и овчарки. Какой породы щенок и с какой кличкой у каждого из ребят?

**У Алеши порода - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_кличка-\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

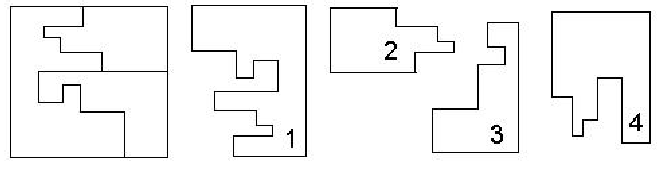
**У Сережи порода - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_кличка-\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**У Дениса порода - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_кличка-\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

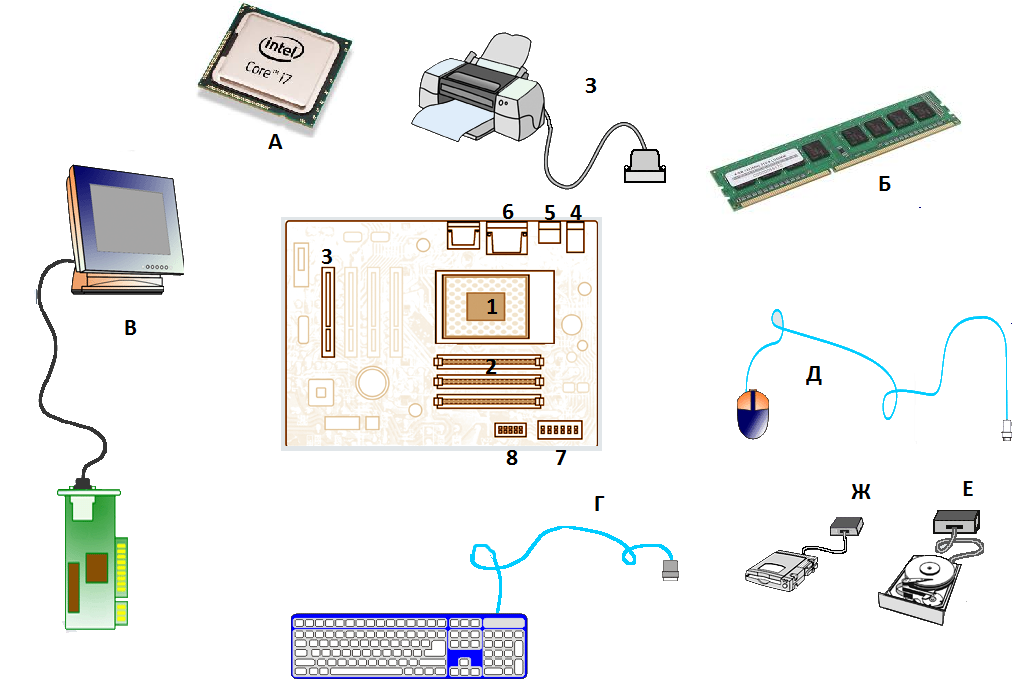
**Станция** **« Моделирование »**

**Команда школы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. **Соберите плату. Среди кусочков один лишний. (обведи правильный ответ)**

****

1. **Определите правильную схему подключения устройств.**

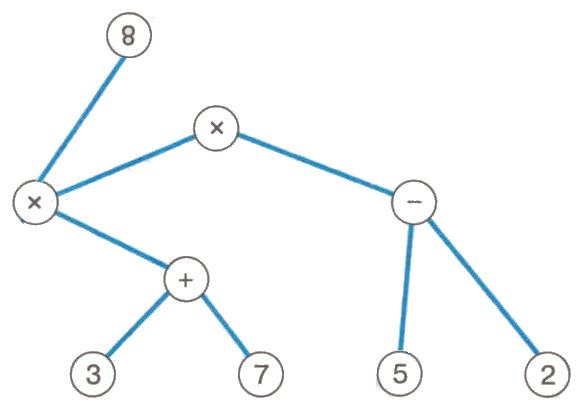
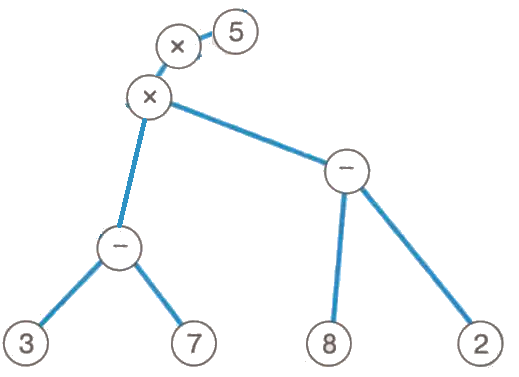
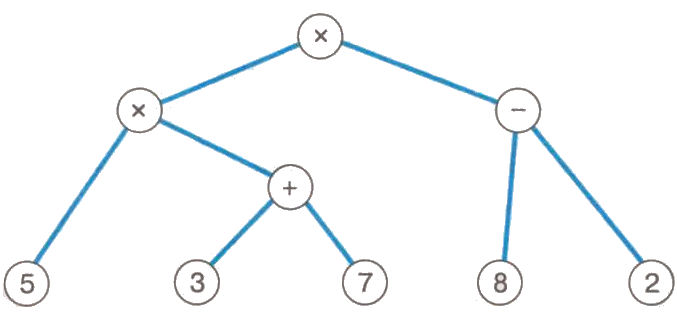
****

1. **А-1, Б-2, В-3, Г-5, Д-4, Е- 7, Ж-8, З-6**
2. **А-2, Б-1, В-3, Г-5, Д-4, Е- 7, Ж-8, З-6**
3. **А-1, Б-2, В-4, Г-5, Д-3, Е- 7, Ж-8, З-6**
4. **Определите подходящую модель к математическому примеру. (обведи правильный ответ)**
5. **х (3 + 7) х (8 - 2)**

2

3

1

****

**Станция** **« Компьютерная графика»**

**Команда школы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

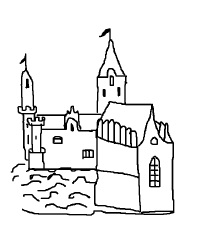
1. **Продолжи ряд: \*.jpg, \*.gif, \*.tif, \*.png,…**

**1) \*.bmp; 2) \*.doc; 3) \*.txt; 4) \*.exe.**

**2. Определи лишнее. (обведи ответ)**

****

**3.Нарисован старинный замок в программе Paint. Какой минимальный набор инструментов был использован? (обведи правильный ответ)**

****

*1) заливка, карандаш; 2) прямоугольник, кисть;*

*3) кисть; 4) карандаш, овал.*

1. **В графическом редакторе Tux Paint изображение Пингвиненка можно получить с помощью инструмента: (обведи правильный ответ)**



1. **Форма**
2. **Магия**
3. **Штамп**
4. **Заготовки**

1. **Подберите слово, которое наиболее подходит для этих изображений? (обведи правильный ответ)**

** ** 

1. **Штамп**
2. **Логотип**
3. **Рисунок**
4. **Эскиз**