



**ИНФОЗНАЙКА-2015**  
международная дистанционная игра-конкурс  
для школьников по информатике

1-2  
кл.

**Кодирование информации**

**№ 1.** Для обозначения букв русского алфавита используют флажковую азбуку:



Определите, что обозначает данное сообщение:



- 1) компьютер; 2) монитор; 3) клавиатура; 4) процессор.

**№ 2.** Какое устройство для компьютера зашифровано в ребусе?



М  
Н



**№ 3.** Повредилась память компьютера, и перепутались буквы в словах. Расставь правильно буквы, чтобы получилось слово, связанное с компьютером.



- 1) Алгоритм;  
2) Калькулятор;  
3) Программа;  
4) Компьютер.

**Алгоритмы**

**№ 4.** В сказке о репке описан алгоритм вытягивания репки. На рисунке он перепутан. Установи правильную последовательность в алгоритме.



- 1) 3-1-4-6-5-2;  
2) 1-2-3-4-5-6;  
3) 1-3-4-5-6-2;  
4) 1-3-2-4-6-5.

**№ 5.** В первую строчку таблицы запиши в клетки по буквам слово, означающее предмет на рисунке. Затем выполни команды по алгоритму:

- поменять местами буквы «а» и «е»;
- букву «а» заменить на букву «о».

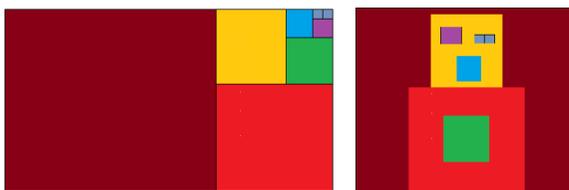
Полученное слово:




- 1) Монета;  
2) Память;  
3) Модель;  
4) Печать.

**Моделирование**

**№ 6.** Если квадратики можно собрать в прямоугольник, то их называют «золотым сечением». Из квадратиков золотого сечения собрана фигура. На что она похожа? Дай ей название.



Золотое сечение

Фигура

- 1) Матрешка;
- 2) Робот подмигивает;
- 3) Сторож;
- 4) Снеговик.



**№ 7.** Искусство складывать фигурки из бумаги – оригами, родилось в Китае, но большее распространение получило в Японии. Было сложено несколько фигурок из бумаги и им дали названия. Но одно название не подходит фигурке. Какое?



1. заяц;

2. щенок;

3. тюлень;

4. цветок.

**№ 8.** Почему среди шахматных фигур есть слоны, ферзи и кони?

- 1) Шахматы – это модель армии в азиатских странах;
- 2) Шахматы – это модель зоопарка;
- 3) Шахматы – это модель фермерского хозяйства;
- 4) Шахматы – это модель сказочного королевства.



**№ 9.** У каждого народа свои куклы, которые отражают быт и костюмы людей, их создавших. На рисунке найди куклу русских малышей.

### Информационная безопасность

**№ 10.** Пчелка перелетала с лепестка на лепесток цветка по графу, изображенному на рисунке. В результате получилось слово. Что оно означает?

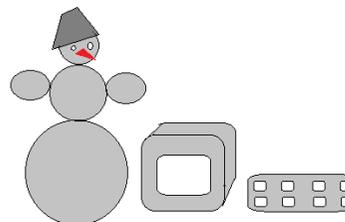


- 1) Алгоритм;
- 2) Средство печати;
- 3) Модель;
- 4) Вредоносная программа.

**№ 11.** Может ли человек заразиться компьютерным вирусом?  
1) да; 2) нет; 3) да, если вирус особенный.

### Устройство компьютера

**№ 12.** Для снеговика ребята решили вылепить компьютер. Однако они забыли слепить очень важную его часть, без которой настоящий компьютер не сможет работать. О какой части компьютера идет речь?



- 1) Компьютерная мышь;
- 2) Динамики;
- 3) Вебкамера;
- 4) Системный блок.

**№ 13.** Какое из устройств компьютера называется монитором? (см. рисунок справа)



**№ 14.** У Инфознайки и Спасателей перепутались провода компьютерных устройств. Какое устройство у Инфознайки?

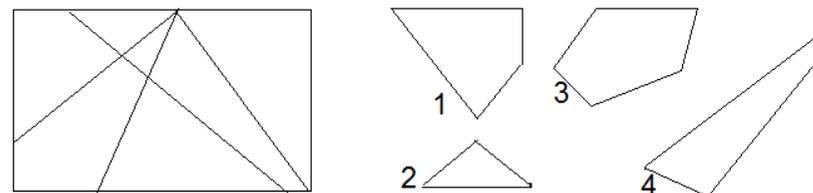


**№ 15.** Пройди по лабиринту и собери по буквам слово. Найди на рисунке устройство, означающее это слово.

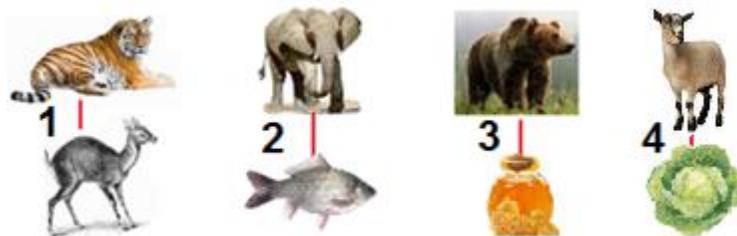


### Системы и множества

**№ 16.** Школьный двор покрылся льдом. Ребята разбили лед на куски. Какой из кусков не с этого школьного двора (фигуры перевернуты)?



**№ 17.** Установлены пищевые цепочки между животными и тем, что они едят. Одна цепочка установлена неверно. Какая?



### Социальная информатика

**№ 18.** В магазинах детских игрушек информация на товаре записана на специальном штрих-коде. С помощью какого устройства считывают штрих-код?



- 1) принтер;
- 2) сканер;
- 3) компьютер;
- 4) кассовый аппарат.

**№ 19.** В социальных сетях используют много слов английского происхождения. В таблице записаны слова, их английский вариант и пояснение. Какое пояснение дано неверно?

1	Геймер	Gamer	Активный пользователь социальных сетей
2	Смайлик	Smiley	Рисунок, выражающий эмоции
3	Девайс	Device	Техническая система, устройство
4	Лайкнуть	Like	Отметить в сети что-то как понравившееся

**№ 20.** На рисунке представлены три игры для планшетов и одна сетевая игра. Найди ее.



**№ 21.** Этот логотип компьютерной программы состоит из пяти квадратиков. Найди его.



### Задачи на вычисления

**№ 22.** Самой первой компьютерной игрой стал симулятор ракеты, созданный Томасом Голдсмитом Младшим (англ. Thomas T. Goldsmith Jr.) и Истл Рей Менном (англ. Estle Ray Mann). Игра была разработана 73 года назад, а патент получен на шесть лет позже. В каком году был получен патент на игру?

- 1) 1942;    2) 1941;    3) 1948;    4) 1936.

**№ 23.** В 1957 году Л. И. Куприянович (Россия) создал экспериментальный образец мобильного телефона ЛК-1 весом 3 кг. В последующих образцах 1958 года вес мобильных телефонов был снижен в 6 раз, а в 1961 году Л. И. Куприянович представил журналистам карманный мобильный телефон еще на 430 г легче. Каков был вес первого экспериментального мобильного телефона в России в 1961 году?

- 1) 0,5 кг;    2) 430 г;    3) 70 г;    4) 60 г.

**№ 24.** Из-за излучения долговременные разговоры по мобильным телефонам опасны, особенно для детей. Ученые рекомендуют детям использовать sms-сообщения. Максимальный размер сообщения составляет 140 байт. В русской кодировке один знак занимает 2 байта. Какова максимальная длина сообщения в русской кодировке?

- 1) 140 знаков;    2) 70 знаков;    3) 280 знаков;    4) 35 знаков.

**№ 25.** Этот детский конструктор придумали на 18 лет раньше, чем этот язык программирования. В каком варианте подписи верные?

	Язык программирования	Детский конструктор
Вариант 1	LOGO, 1949	LEGO, 1967
Вариант 2	LOGO, 1967	LEGO, 1949
Вариант 3	LEGO, 1949	LOGO, 1967
Вариант 4	LEGO, 1967	LOGO, 1949