



ИНФОРМАТИКА

3 КЛАСС

Город,
район, ОУ:Фамилия,
имя:

Важно! Правильные варианты ответа выбираются закрашиванием ☐ соответствующего поля. Например, если верным считается ответ А, то его выбор должен выглядеть так: ☒ А. Работа проверяется автоматически. За каждый верный выбор баллы начисляются, а за каждый лишний выбор – вычитаются! Будьте внимательны! **Желаем успеха!**

1 В каждом пункте (1-5) отметьте ☒ верный вариант ответа из предложенных.

- 1) Действие, которое нельзя совершать с информацией:

☐ пересказ
☒ выращивание
☐ запоминание
☐ изображение
- 2) Запрашивать и просматривать файлы в сети Интернет невозможно без ...

☐ учителя
☒ браузера
☐ драйвера
☐ сервера
- 3) Знаки препинания можно напечатать с помощью клавиши...

☐ Alt
☐ Ctrl
☒ Shift
☐ Tab
- 4) С помощью этой клавиши расставляются отступы и абзацы:

☐ Alt
☐ Ctrl
☐ Shift
☒ Tab
- 5) Для чего используется инструмент пипетка в графическом редакторе?

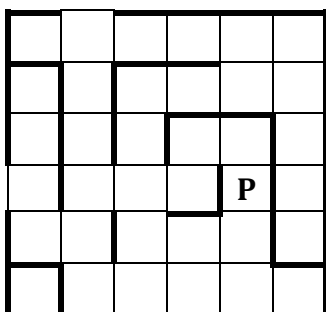
☐ Для смешивания цветов
☐ Для рисования размытыми каплями

☒ Для получения цвета по образцу
☐ Для обесцвечивания изображения

2 Отметь ☒ истинные и ложные высказывания.

- | | | |
|---|---|---------------------------------------|
| 1) В месяце не бывает больше тридцати дней. | ☐ Истина | ☒ Ложь |
| 2) Летние каникулы не короче зимних каникул. | ☒ Истина | ☐ Ложь |
| 3) На Луну можно слетать на самолёте. | ☐ Истина | ☒ Ложь |
| 4) Не каждый день можно не ходить в школу. | ☒ Истина | ☐ Ложь |
| 5) Среди школьников не все не ходят в третий класс. | ☒ Истина | ☐ Ложь |
| 6) Каждый, кто ходит в школу – школьник. | ☐ Истина | ☒ Ложь |

3 Робот ходит по лабиринту на клеточной доске, выполняя команды: 1 – вверх, 2 – вниз, 3 – вправо, 4 – влево. Если при выполнении очередного шага Робот сталкивается со стеной, то он разрушается. Какой из наборов команд выведет Робота из лабиринта по кратчайшему пути? Отметьте ☒ верные варианты.



- | | |
|--|--|
| ☐ 242441411 | ☒ 142442414 |
| ☐ 244241411 | ☐ 144241111 |
| ☒ 244141111 | ☒ 142441111 |
| ☒ 224441414 | ☐ 142442411 |



- 4 Валера предложил Диме сыграть в игру, для этого он написал на полях шахматной доски числа, кто наберет наименьшую сумму чисел на пройденных конем полях за три хода, тот и побеждает. Можно вставлять на одну и ту же клетку с числом сколько угодно раз. Какую наименьшую и наибольшую сумму можно набрать за три хода конём? Конь ходит буквой «Г» (перемещается на две клетки по вертикали и одну по горизонтали или на две по горизонтали и одну по вертикали). Отметьте ● верные варианты ответов.

13	45	35	94	36
75	25	21	70	48
29	17		47	14
15	57	42	16	19
31	64	60	23	50

- ☐ 28 ● 213
☐ 60 ☐ 158
☒ 55 ☐ 30
☐ 207 ☐ 259

- 5 Внимательно рассмотрите расположение фигур в ряду и определите, какие фигуры пропущены. Для каждого места пропуска (А-Г) отметьте в таблице ● соответствующую фигуру.



Фигура А	☐	☐	☐	☒	☐	☐
Фигура Б	☐	☐	☒	☐	☐	☐
Фигура В	☒	☐	☐	☐	☐	☐
Фигура Г	☐	☐	☐	☐	☐	☒

- 6 Почтальон Печкин принес Дяде Фёдору журнал Мурзилка, но того не оказалось дома. Почтальон знал, что Дядя Фёдор редко уходил далеко, и его можно всегда было найти или на огороде, или в сарае, или на речке. На вопрос почтальона: «Где Дядя Фёдор?», Галчонок ответил так:

- «Если Шарика нет на огороде, то Матроскин убирает в сарае».
- «Если Дядя Фёдор не убирает в сарае, то Шарик точно на речке».
- «Если Матроскин убирает в сарае, то на огороде Дяди Фёдора точно нет».

Где найти Дядю Фёдора, если точно известно, что Галчонок никогда не лжёт, а все три указанных персонажа находятся в разных местах? Где при этом Матроскин и Шарик? Отметьте ● в таблице

	Шарик	Матроскин	Дядя Фёдор
На огороде	☒	☐	☐
В сарае	☐	☐	☒
На речке	☐	☒	☐



- 7 Анаграмма – это слово, полученное путем перестановки букв в каком-то исходном слове. Какие пояснения соответствуют «компьютерным» анаграммам? Отметьте в таблице ● верный вариант ответа.

	КАМЫШ	ИГОЛКА	РЕВЕРС	НАКАЛ	ТЕНОР
Наука о формах мышления	☐	☒	☐	☐	☐
Линия связи	☐	☐	☐	☒	☐
Внешнее устройство компьютера	☒	☐	☐	☐	☐
Мощный компьютер сети	☐	☐	☒	☐	☐
Содержимое картриджа принтера	☐	☐	☐	☐	☒

- 8 Незнайка, Пончик и Знайка двигаются каждый на своём луноходе (А-С) внутри лунного тоннеля следующим образом:

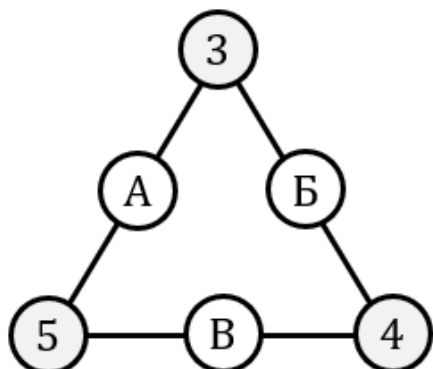
- Луноходы передвигаются по клеткам вправо или влево.
- Луноходы стартуют и делают свои ходы по очереди.
- За один ход луноход смещается на одну клетку.
- Первым стартует луноход А, вторым – В, третьим – С.
- Луноход А начинает движение вправо, луноходы В и С – влево.
- Считается, что луноход покинул тоннель, если он сделал ход влево из клетки номер 1 или ход вправо из клетки номер 10.
- В случае если после очередного хода одного из луноходов он попадает в клетку, уже занятую другим луноходом, то оба лунохода, находящиеся в одной клетке, меняют направление движения.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А			В					С	

Определите, в каком порядке луноходы покинут тоннель и сколько ходов им для этого понадобится, включая ход, приводящий к выходу. (Отметьте в таблице ● соответствующие значения)

Луноход	Порядок выхода			Количество шагов						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А	☒	☐	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐
В	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒
С	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐

- 9 Перед вами магический треугольник, в котором суммы трёх цифр на каждой стороне между собой равны. Три цифры в кругах спрятались. Какие цифры должны стоять в кругах (А-В), если сумма трёх цифр каждой стороны наименьшая. Все цифры в кругах разные. Отметьте в таблице ● спрятавшиеся цифры и значение наименьшей суммы трёх цифр каждой стороны.



	0	1	2	6	7	8	9	10	11	12
Круг А	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Круг Б	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Круг В	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Сумма	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	☐



10 Найдите закономерность в следующем соответствии:

Венера – 15; Марс – 15; Юпитер – 15; Земля – 15; Сатурн – 20.

Какие числа будут соответствовать названиям оставшихся планет? (Отметьте ● в таблице)

	10	15	20	25	30
Нептун	☐	☐	☒	☐	☐
Меркурий	☐	☐	☐	☒	☐
Уран	☒	☐	☐	☐	☐

11 Алгоритм – это план работы, расписанный по шагам. Что из перечисленного ниже можно считать алгоритмом? Отметьте ● верные варианты.

- ☒ Правила умножения и деления чисел
- ☐ План местности
- ☐ Список продуктов для борща
- ☒ Рецепт приготовления борща
- ☐ Таблица умножения
- ☐ Описание компьютерной игры
- ☒ Правила игры
- ☒ Правила написания частицы «не»
- ☐ Список деталей конструктора
- ☒ Инструкция по сборке модели

12 Антону нужно собрать компьютер, для этого он купил оперативную память, материнскую плату, процессор и видеокарту. Старший брат дал ему инструкцию-загадку, где указана последовательность, в которой купленные детали нужно установить в корпус:

- Деталь, в названии которой больше всего букв, устанавливается третьей.
- Между установкой оперативной памяти и материнской платы устанавливается процессор.

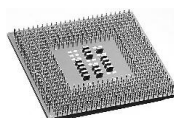
Отметьте в таблице ● изображение детали (А-Г) и порядковый номер (1-4) её установки.



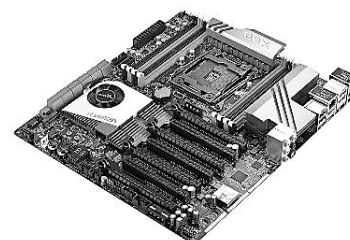
А



Б



В



Г

	Название	Изображение				Порядок установки			
		А	Б	В	Г	1	2	3	4
➤	Процессор	☐	☐	☒	☐	☐	☒	☐	☐
➤	Материнская плата	☐	☐	☐	☒	☒	☐	☐	☐
➤	Видеокарта	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒
➤	Оперативная память	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☒	☐

Работу выполнил участник: _____

Фамилия и имя участника (заполняется участником собственноручно, разборчиво, прописью)