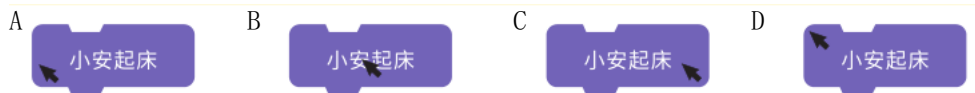


青少年 Scratch 编程技术等级评测（一级）

模拟试题一理论部分

1、发出指令，其中包括开始指令，结束指令（积木）正确的使用

(1) 以下哪个指令的拖动方式是标准的？_____

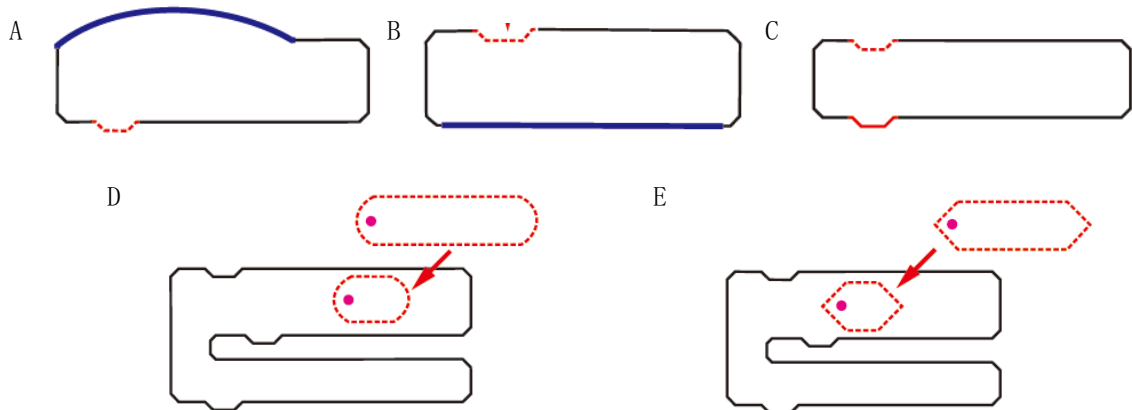


(2) 下列选项，开始指令是_____，结束指令是_____。

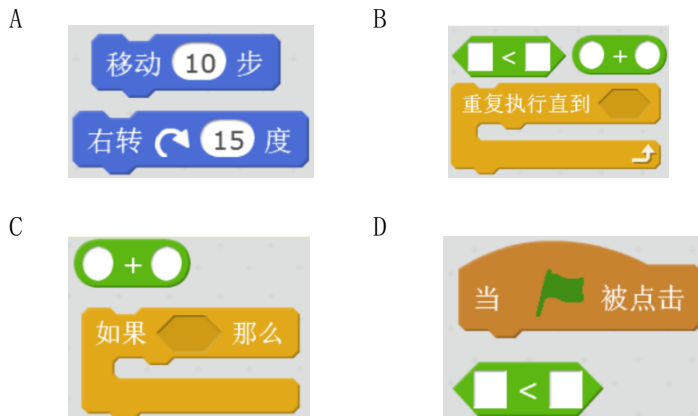


2、组合指令，用正确的组合方式组合积木

(1) 选择相应的积木指令，有输出有输入_____，没输入有输出_____，有输入没输出_____，条件嵌入_____，数字计算嵌入_____。



(2) 下面积木哪些可以组合？_____



3、指令的目的，按要求组合后能够达到考试要求的目的

(1) 阅读下面的指令，找出哪个是小安出门的指令组合？ _____


A 


B 


C 

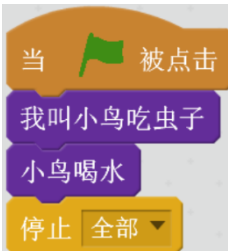
D 

(2) 下面哪个选项可以达到“小鸟喝水”的目的，并且程序是正确的？ _____

A 


B 


C 


D 


4、函数的创建和调用

(1) 下面的选项中，哪些是函数定义？ _____

A 

B 

C 

D 

青少年 Scratch 编程技术等级评测（一级）

模拟试题一编程实操部分

【试题名称】

小安拿气球

【试题目标】小安在马路左侧，她需要走到右侧小男孩处，拿到气球。

【素材】所有素材均放置【试题素材】目录内

背景：马路.svg

小安：小安.sprite2

拿气球的小男孩：拿气球的小男孩.sprite2

背景道具：路灯.sprite2

特效：星星.sprite2

评分原则：

- 1、各级评分标准根据考试内容和难度进行评分，在相应的时间段评分标准会有
一定调整。
- 2、评分标准分为“基础基准线”、“技术能力”、“实践”、“创造力”、“其它”。不
同的等级不必完全包含所有的方面，但“基础基准线”、“技术能力”必要存
在。
- 3、每级的评分标准根据每个级别的实际测评情况添加评分细节进行。
- 4、总分数为 100 分。理论占 10-20 分（根据级别确定），实操占 80-90 分；最终
得分为理论得分和实操得分之和；60 分为评测通过，90 分及以上为优秀。

评分标准：

一、基础基准线（20 分）

注释：必要掌握的基础知识，围绕这些基础知识点上进行评定，看是否掌握
基本要求。命令、函数相关知识点是基准要求，根据实际的知识点列出基本要求，

并且给予合理的分值。

二、技术能力（45分）

注释：需要使用到的技术知识点，相当于功能性命令。

| 评分因素 | 评分标准及分值 |
|--------------|--|
| 导入背景、角色 | <input type="checkbox"/> 未导入考题中涉及的背景和角色 0分 <input type="checkbox"/> 导入考题中涉及的背景和角色 10分 |
| 使用开始积木指令 | <input type="checkbox"/> 没有使用开始积木指令 0分 <input type="checkbox"/> 有使用开始积木指令 5分 |
| 使用停止当前脚本积木指令 | <input type="checkbox"/> 没有使用停止当前脚本积木指令 0分 <input type="checkbox"/> 有使用停止当前脚本积木指令 5分 |
| 组合积木指令 | <input type="checkbox"/> 没有组合积木指令 0分 <input type="checkbox"/> 组合积木指令 5分 |
| 执行程序是否达到目的 | <input type="checkbox"/> 没有达到考题中的最终目的 0分 <input type="checkbox"/> 达到考题中的最终目的 10分 |
| 创建一个函数并调用 | <input type="checkbox"/> 没有使用函数简化程序 0分 <input type="checkbox"/> 使用函数简化程序 10分 |

三、实践（25分）

注释：根据实际目标运用逻辑和功能性指令完成项目。

| 评分因素 | 评分标准及分值 |
|---------------|---|
| 是否有注释 | <input type="checkbox"/> 没有注释 0分， <input type="checkbox"/> 有注释 10分 |
| 程序是否简短合理 | <input type="checkbox"/> 主程序超过 3 个积木指令 0分 <input type="checkbox"/> 主程序不超过 3 个积木指令 5分 |
| 是否有多余或错误的积木指令 | <input type="checkbox"/> 有多余或错误的积木指令 0分 <input type="checkbox"/> 移除多余或错误的积木指令 5分 |
| 编程区域的程序是否存放整齐 | <input type="checkbox"/> 程序没有存放整齐 0分 <input type="checkbox"/> 程序存放整齐 5分 |

四、创造力（10分）

注释：动画、艺术以及多媒体的相关应用，也可以扩展到对于目标的创造性解决方式

| 评分因素 | 评分标准及分值 |
|------|--|
| 填充背景 | <input type="checkbox"/> 没有填充背景 0分 <input type="checkbox"/> 有填充背景 5分 |
| 增加特效 | <input type="checkbox"/> 没有增加特效 0分 <input type="checkbox"/> 有增加特效 5分 |