

2026 年信息素养大赛 Scratch 小高模拟卷二

1. 剪纸艺术中的坐标计算 观察以下 Scratch 程序片段：



如果角色初始位置为 (0, 0)，执行完程序后，角色的最终坐标是？

- A. (60, -45)
- B. (20, -15)
- C. (40, -30)
- D. (30, -20)

2. 传统节日灯笼计数 以下程序用于计算元宵节灯笼总数：



执行后变量“总数”的值是多少？

- A. 51
- B. 53
- C. 56
- D. 59

3. 书法笔画顺序判断 分析以下控制笔画顺序的程序：



当“笔画编号”=3 时，角色会说什么？

- A. 横
- B. 竖
- C. 其他笔画
- D. 什么都不说

4. 皮影戏角色移动 皮影角色执行以下移动程序：



角色的最终位置与初始位置相比，x 坐标变化了多少？

- A. 100
- B. 150
- C. 200
- D. 250

5. 传统音乐节拍计算 以下程序模拟古筝节拍：



程序执行完毕后，“节拍数”的值是多少？

- A. 10
- B. 16
- C. 32
- D. 64

6. 二十四节气日期计算 观察计算节气间隔的程序：



执行后“间隔天数”的值是多少？

- A. 45
- B. 60
- C. 75
- D. 90

7. 传统建筑榫卯结构判断 以下程序判断榫卯类型：



当类型代码=7 时，结果是什么？

- A. 燕尾榫
- B. 直角榫
- C. 其他
- D. 条件不成立

8. 茶道步骤计数器 茶道表演程序如下：



执行后“计数”的值是多少？

- A. 12

B. 14

C. 16

D. 18

9. 传统服饰图案绘制 绘制旗袍花纹的程序：



最终“花纹数”的值是多少？

A. 12

B. 13

C. 14

D. 15

10. 方言保护词汇统计 统计方言词汇的程序：



循环执行了多少次？

- A. 3 次
- B. 4 次
- C. 5 次
- D. 6 次

答案：B

11. 非物质文化遗产传承人年龄计算 以下程序计算传承人平均年龄：

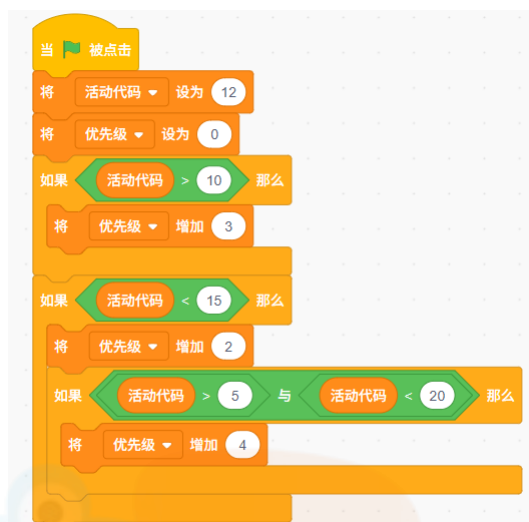


将变量[平均年龄]设为 $((\text{年龄总和}) / (\text{人数}))$

平均年龄是多少？

- A. 67.0
- B. 67.6
- C. 68.2
- D. 68.8

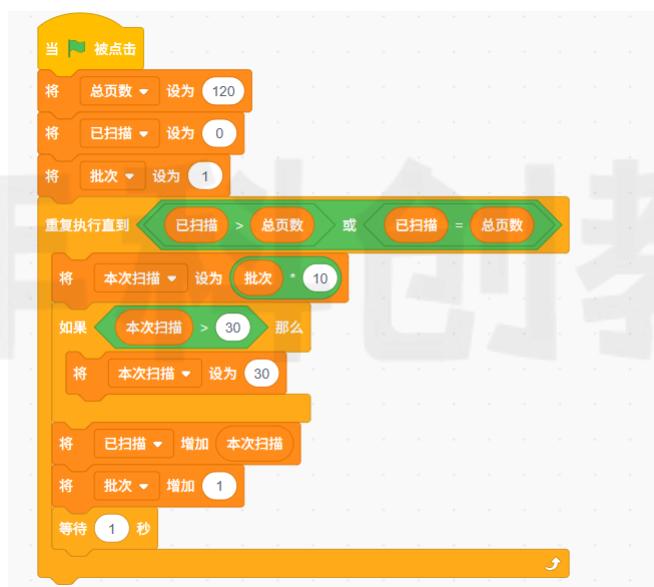
12. 传统节日活动安排 活动安排程序包含以下逻辑：



最终“优先级”的值是多少？

- A. 5
- B. 7
- C. 9
- D. 11

13. 古籍数字化页数计算 古籍扫描程序：



需要多少批次才能完成扫描？

- A. 5 批次

B. 6 批次

C. 7 批次

D. 8 批次

14. 传统手工艺材料计算 刺绣材料计算程序：



执行后“使用次数”的值是多少？

A. 3

B. 4

C. 5

D. 6

15. 文化遗产项目评分系统 评分计算程序：



最终“分数”的值是多少？

- A. 97.5
- B. 100
- C. 102.5
- D. 105.0

16. 在 Scratch 中, 可以使用“克隆”功能来模拟二维数组, 例如, 每个克隆体代表一行, 其私有变量列表代表列数据。()

17. 非遗皮影戏动画中, 使用  切换场景, 若接收脚本里执行 , 广播仍会等待到该脚本自然结束。()

18. 以下脚本可以正确计算列表数据列表中所有元素的乘积: ()



19. 传统节日判断程序中, Scratch 逻辑  的优先级高于 , 可不嵌套直接组合使用。()

20. 传统水墨画程序用  盖印, 图章会生成可移动、可编辑的新角色。()