

2026 年信息素养大赛 Scratch 低年级模拟卷一

1.在“丝路新城”的虚拟游览程序中，角色需要沿着一条由 X,Y 坐标点构成的路径前进。为了实现“移动到下一个坐标点”的效果，最核心的算法思想是？

A. 顺序结构 B. 循环结构 C. 分支结构 D. 递归结构

2.在“丝路贸易”游戏中，玩家需要根据商队携带的货物种类（如丝绸、香料、宝石）来判断可以获得的积分。以下哪种 Scratch 积木最适合实现这个逻辑？



D.

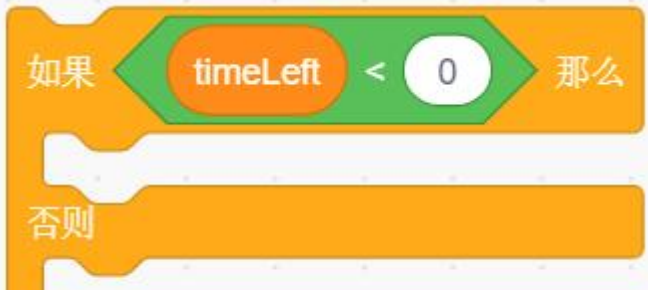


3.为了在“丝路新城”地图上随机出现商人角色，使其 X 坐标在舞台左侧 100 到右侧 100 之间，Y 坐标固定在地面线上（例如 $y=-50$ ），应

选用哪组积木？

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

4 在“丝路驿站”程序中，需要一个变量 `timeLeft` 来记录倒计时。当 `timeLeft` 小于等于 0 时，游戏结束。以下哪个条件积木可以准确判断游戏是否结束？

- A. 
- B. 

C.



D.



5. 一个“丝路文化”展示程序中，点击绿色旗帜后，角色会依次说出“欢迎来到丝路新城”、“这里是...”、“请欣赏...”。要实现这种按顺序说话的效果，应使用哪种程序结构？

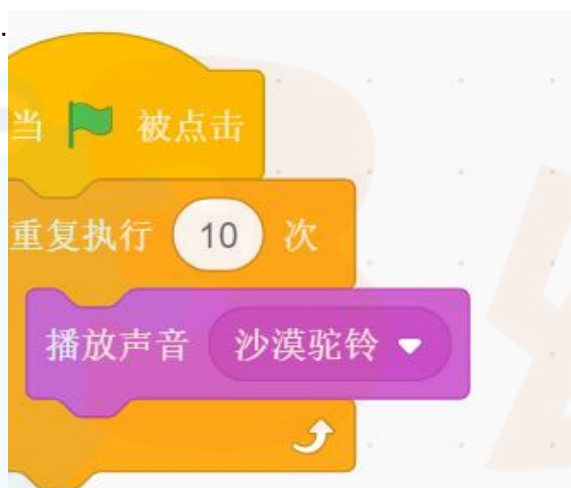
A. 循环结构 B. 分支结构 C. 顺序结构 D. 事件驱动结构

6. 在“沙漠驼铃”音乐盒程序中，需要让驼铃声循环播放。以下哪组积木能够实现此功能？

A.



B.



C.



D.



7.在“古城建筑”克隆体程序中，点击一次鼠标，就克隆一个建筑角色。

为了让克隆体出现在鼠标的当前位置，克隆体的初始化脚本中应该包含哪组积木？

- A.移到 (随机位置) B.移到 (鼠标指针)
- C.移到 (角色 1) D. 移到 (舞台中心)

8.在“丝绸之路”寻宝游戏中，玩家需要收集散落在地图上的金币。为了检测玩家角色是否触碰到金币角色，应使用以下哪个积木？

- A. <按下 [空格 v] 键? >
- B. <(角色 1) 碰到 [金币 v] ? >
- C. <(角色 1) 的 x 坐标 > (金币的 x 坐标)? >
- D. ([x 坐标 v] of [角色 1 v]) = ([x 坐标 v] of [金币 v])

9.一个“丝路故事”程序，需要根据用户输入的数字 (1, 2, 3) 来播放不同的故事片段。以下哪个程序结构最适合处理这种情况？

- A.重复 (10) 次 B.重复执行
- C. 如果...那么...否则 D.如果...那么...如果...那么...如果...那么...

10.在 Scratch 中，以下哪个积木属于“运算”类，可以用来计算两个数的和？



A.

B.



C.



D.



11.为了制作一个“丝路星空”动画，让星星角色闪烁，可以使用“外观”模块中的哪个积木来改变角色的特效？

A.



B.



C



D. 以上都可以，但亮度最常用

12. 在“丝路集市”程序中，需要一个列表 goodsList 来存储所有可购买的商品名称。以下哪个操作不是列表的基本功能？

- A.
- B.
- C.

D. 直接对列表进行数学运算（如乘法）

13. 一个“骆驼行进”程序，要求骆驼角色在按下空格键时向右移动，松开后停止。以下哪个程序结构能实现此效果？

- A.



B.

C.



D.



14.在 Scratch 中，如果一个角色的“造型编号”是 3，那么它当前显示的是第几个造型？

- A. 第 1 个 B. 第 2 个 C. 第 3 个 D. 第 4 个

15 在“丝路贸易”游戏中，变量 score 的初始值为 0。玩家每完成一次交易，score 就增加 10。以下哪个程序能正确实现这个功能？



A.

B.



C.



D. B 和 C 都对

二.判断题 (每题 2 分, 共 10 分)

16.在 Scratch 中, 角色的“大小”可以被设定为负数。()

17.“重复执行直到”积木块会先执行循环体内的指令,再判断条件。()

18.Scratch 中的变量只能在创建它的那个角色中使用, 无法被其他角色访问。()

19.“如果...那么...否则...”积木块可以嵌套使用, 以处理更复杂的条件分支。()

20.一个 Scratch 程序可以拥有多个角色, 每个角色都可以拥有自己的脚本。()