

2025 年小学信息技术教师专业水平测试试卷

(时间：90 分钟，满分：100 分)

一、填空题 (每空 1 分，共 20 分)

1. 小学信息科技课程以_____为导向，强调培养学生的_____、
_____、_____、_____。

2. 新课标指出，信息科技课程要围绕数据、_____、_____、_____、
_____等核心知识模块展开教学。

3. 在项目式学习中，教师应设计_____的情境，引导学生通过解决实际问题掌握知识技能。

4. 小学阶段人工智能教学侧重让学生体验人工智能的应用场景，了解其_____、学习、
推理和交互等基本能力。

5. 信息安全包含数据安全、网络安全和_____等内容，需在教学中重点渗透。

6. 网络设备中，_____负责连接不同网络并转发数据，是网络通信的关键设备。

7. 图形化编程工具_____通过积木式指令，帮助学生理解编程的_____和算法思想。

8. 十进制数 20 转换为二进制数是_____。

9. Excel 中用于统计单元格个数的函数是_____，计算平均值的函数是_____。

10. 在 Word 中，通过_____对话框可设置文本的缩进、行距和对齐方式。

二、选择题 (每题 1 分，共 30 分)

1. 以下哪项不属于小学信息科技课程核心素养？ ()

A. 信息意识 B. 艺术鉴赏能力 C. 计算思维 D. 数字化学习与创新

2. 小学信息科技课程倡导的学习方式是 ()

A. 死记硬背理论知识 B. 以教师为中心的讲授

C. 项目式学习与体验式学习 D. 大量刷题巩固操作

3. 新课标中信息科技课程的核心知识模块不包括 ()

A. 文学创作 B. 人工智能 C. 数据处理 D. 网络基础

4. 培养学生信息安全意识时，不包括以下哪项内容？ ()

A. 保护个人隐私 B. 随意传播网络谣言

C. 识别网络诈骗 D. 遵守网络道德规范

5. 在 Scratch 编程中，要实现角色等待 5 秒的效果，应使用的积木指令是 ()

A. 移动 5 步 B. 等待 5 秒 C. 说“5 秒” D. 重复执行 5 次

6. 以下属于网络设备的是 ()

A. 键盘 B. 鼠标 C. 交换机 D. 打印机

7. 十进制数 15 转换为二进制数是 ()

A. 1110 B. 1111 C. 1010 D. 1011

8. Excel 中，若要计算 A1 到 A5 单元格区域的总和，应使用的函数是 ()

A. SUM(A1:A5) B. AVERAGE(A1:A5) C. COUNT(A1:A5) D. MAX(A1:A5)

9. 以下哪种行为符合信息社会责任？ ()

A. 随意破解他人账号密码 B. 在网络上辱骂他人

C. 保护自己和他人的隐私信息 D. 抄袭他人的编程作品

10. 物联网的英文缩写是 ()

A. IT B. AI C. IoT D. VR

11. 在 Word 中，要给文字添加下划线，应点击 () 选项卡中的按钮

A. 开始 B. 插入 C. 页面布局 D. 引用

12. 图形化编程工具的主要优势是 ()

A. 直接编写复杂代码 B. 降低编程入门难度

C. 运行效率高于代码编程 D. 完全替代代码编程

学校

姓名

考号

乡 (镇)

考场号

座位号

13. 防止计算机病毒传播的有效措施不包括 ()
- A. 安装杀毒软件并定期更新 B. 随意打开陌生邮件附件
C. 不使用来源不明的存储设备 D. 定期备份重要数据
14. 数据可视化的主要目的是 ()
- A. 增加数据总量 B. 隐藏数据规律
C. 更直观地展示数据特征 D. 修改数据内容
15. PowerPoint 中设置幻灯片切换效果应在 () 选项卡操作
- A. 开始 B. 插入 C. 设计 D. 切换
16. 小学信息科技课程中,人工智能教学的重点是 ()
- A. 教授复杂算法公式
B. 让学生体验实际应用场景
C. 要求学生开发 AI 软件
D. 讲解 AI 底层数学原理
17. 以下文件格式中,属于图像文件的是 ()
- A. .txt B. .jpg C. .mp3 D. .docx
18. 计算思维的核心要素不包括 ()
- A. 问题分解 B. 模式识别 C. 情感表达 D. 算法设计
19. 在 Scratch 中,控制角色造型切换的积木指令属于 () 模块
- A. 运动 B. 外观 C. 声音 D. 控制
20. 以下不属于数字化学习资源的是 ()
- A. 纸质教科书 B. 在线教学视频
C. 电子图书 D. 互动学习软件
21. 网络拓扑结构中,星型结构的特点是 ()

- A. 所有节点直接相连 B. 存在一个中心节点
C. 节点呈环状连接 D. 无中心管理设备
22. 人工智能在教育领域的应用不包括 ()
- A. 智能作业批改 B. 完全替代教师授课
C. 学习情况分析 D. 个性化学习推荐
23. 小学信息科技课程评价应注重 ()
- A. 只关注知识记忆 B. 单一的考试成绩
C. 过程性评价与终结性评价结合 D. 忽视实践操作能力
24. 在 Excel 中,单元格地址 C3 表示 ()
- A. 第 3 列第 3 行 B. 第 C 列第 3 行 C. 第 3 列第 C 行 D. 第 C 列第 C 行
25. 以下行为违反信息道德规范的是 ()
- A. 引用他人作品并注明出处 B. 传播未经证实的网络谣言
C. 保护自己的知识产权 D. 帮助同学解决技术问题
26. 信息意识主要体现在对信息的 ()
- A. 敏感度和判断力 B. 复制和粘贴能力
C. 硬件维修能力 D. 软件安装能力
27. 二进制数 1101 转换为十进制数是 ()
- A. 10 B. 11 C. 12 D. 13
28. 适合小学低年级学生进行数据记录的工具是 ()
- A. 专业数据分析软件 B. 手绘表格
C. Python 编程 D. SQL 数据库
29. 项目式学习中,教师的角色是 ()
- A. 知识的灌输者 B. 活动的旁观者

C. 引导者与支持者 D. 成果的评判者

30. 以下关于搜索引擎的说法，错误的是 ()

A. 可搜索文字、图片等多种信息

B. 不同搜索引擎结果可能不同

C. 搜索到的信息都是真实可靠的

D. 合理使用关键词可提高搜索效率

三、判断题 (每题 1 分，共 20 分)

1. 小学信息科技课程只需教会学生使用办公软件即可。 ()

2. 信息意识是指对信息的敏感度以及判断信息价值的能力。 ()

3. Scratch 编程属于代码编程，难度较高。 ()

4. 人工智能在小学阶段的教学应避免实践操作，以理论讲解为主。 ()

5. 数据可视化能帮助学生更直观地发现数据规律。 ()

6. 小学生无需了解网络安全知识，相关内容等中学再学习。 ()

7. 十进制数转换为二进制数采用“除 2 取余”的方法。 ()

8. 项目式学习应避免设置复杂问题，防止学生失去兴趣。 ()

9. 保护个人信息安全是信息社会责任的重要内容。 ()

10. 物联网技术仅应用于工业生产，与日常生活无关。 ()

11. 在 Excel 中，SUM 函数只能计算两个单元格的数值之和。 ()

12. 信息科技课程应注重培养学生的创新实践能力。 ()

13. 所有网络资源都可以免费下载和使用。 ()

14. 计算机病毒只能通过网络传播。 ()

15. 数字化学习与创新素养要求学生能够创造性地使用数字工具解决问题。 ()

)

16. 在 Word 中，艺术字不能设置动画效果。 ()

17. 小学信息科技课程评价应以教师评价为主，学生自评意义不大。 ()

18. 计算思维是计算机专业人员的专属能力，小学生不需要培养。 ()

19. 路由器是网络连接的重要设备，可实现不同网络间的数据传输。 ()

20. 信息科技的发展对社会只有积极影响，没有任何负面影响。 ()

四、简答题 (每题 10 分，共 30 分)

1. 结合新课标，阐述小学信息科技课程培养“数字化学习与创新”素养的意义及教学策略。

2. 如何在小学信息科技教学中渗透“信息社会责任”教育？请举例说明。

学校

姓名

考号

乡 (镇)

考场号

座位号

密封装订线

3. 简述小学信息科技课程中开展项目式学习的基本流程，并分析其对学生核心素养发展的作用。

答案

一、填空题

1. 核心素养；信息意识、计算思维、数字化学习与创新、信息社会责任。
2. 新课标指出，信息科技课程要围绕数据、算法、网络、信息处理、信息安全、人工智能等信息社会责任 2. 算法 3. 真实且有意义 4. 感知 5. 个人信息保护 6. 路由器 7. Scratch；逻辑结构 8. 10100 9. COUNT；AVERAGE 10. 段落

二、选择题

1 - 5 BCABB 6 - 10 CBACC 11 - 15 ABBCD 16 - 20 BBCBA 21 - 25 BBCBB 26 - 30 ADBCB

三、判断题

1 - 5 ×√××√ 6 - 10 ×√×√× 11 - 15 ×√××√ 16 - 20 ×××√×

四、简答题

1. 数字化学习与创新素养的意义及策略

意义：该素养有助于学生适应数字化时代需求，提升利用数字工具自主学习、解决问题和创新实践的能力，为终身学习和发展奠定基础。（4分）

教学策略：① 创设数字化学习任务，如利用在线平台完成主题探究；② 鼓励学生使用图形化编程、多媒体创作工具设计创新作品；③ 开展小组协作项目，通过数字资源共享与分工合作培养创新思维。（6分）

2. 信息社会责任教育的渗透方法

结合案例教学：通过网络诈骗、隐私泄露等案例，引导学生分析危害，讨论防范措施。（3分）

规范实践行为：在使用网络和软件时，强调尊重知识产权、保护隐私、抵制不良信息。（3分）

实践活动体验：组织“网络文明小卫士”活动，让学生参与信息审核、宣传安全知识。（2分）

融入法律法规：以《网络安全法》等为基础，通过情景模拟让学生理解法律责任。（2分）

3. 项目式学习的流程与作用

基本流程：① 创设真实情境（如设计校园节水监控系统）；② 引导学生分析问题、制定方案；③ 分组实践操作（编程、数据收集等）；④ 测试优化项目成果；⑤ 展示作品并进行多元评价。（5分）

对核心素养的作用：提升信息意识（通过信息收集与处理）、培养计算思维（在编程与算法设计中）、发展数字化学习与创新能力（利用工具创作）、强化信息社会责任（团队协作与成果应用）。（5分）

此卷只装订不密封

学校

姓名

考号

乡(镇)

考场号

座位号

密封装订线