



2007

经浙江省中小学教材审定委员会审定通过

ZHEJIANGSHENG
PUTONG GAOZHONG HUIKAO DAOYIN

浙江省普通高中会考导引

信息技术

浙江省普通高中会考办公室 编
浙江省教育厅教研室



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS
浙江大学出版社

●经浙江省中小学教材审定委员会审定通过

浙江省普通高中会考导引

信息技术

浙江省普通高中会考办公室 编
浙江省教育厅教研室

浙江大學出版社

图书在版编目(CIP)数据

浙江省普通高中会考导引. 信息技术 / 浙江省
普通高中会考办公室、浙江省教育厅教研室编.
杭州: 浙江大学出版社, 2006. 12
ISBN 7-308-05059-9

I. 浙... II. 浙... III. 计算机课—高中—会考—
教学参考资料 IV. G634

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 139701 号

浙江省普通高中会考导引 信息技术

浙江省普通高中会考办公室
浙江省教育厅教研室 编

出版发行 浙江大学出版社

(杭州市天目山路 148 号 邮政编码 310028)

(E-mail: zupress@mail.hz.zj.cn)

(网址: <http://www.zjupress.com>)

责任编辑 田 华

排 版 者 浙江大学出版社电脑排版中心

印 刷 浙江双溪印业有限公司

开 本 787mm×1092mm 1/16

印 张 8.5

字 数 216 千字

版 印 次 2006 年 12 月第 1 版 2006 年 12 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 7 308-05059-9

定 价 7.90 元

版权所有 翻印必究 印装差错 负责调换

总 主 编 刘宝剑

副总主编 季 芳 柯孔标 方红峰

编 委 (以姓氏笔画为序)

方红峰 刘宝剑 张兰进 季 芳

周百鸣 柯孔标 钱万军 韩 颖

本册主编 魏雄鹰

编 者 陈承灿 余卫中 李永前 夏祎华

陈钟钱 王文斐 钱冬明 李宝华

樊耀洲 史洪新 魏雄鹰

统 稿 陈承灿 李永前 余卫中 魏雄鹰

审 稿 孙立文 崔成良 林 强



亲爱的同学：

感谢你使用由我们编写的浙江省普通高中会考导引丛书，希望能对你的学习有所帮助。为了进一步提高本书的质量，我们恳请你在使用后，对本书的编排序列、练习数量、难易程度、版面设计、印刷质量等方面提供反馈意见，我们将认真考虑你的意见并及时加以改进。来信请寄：杭州市文二路328号B4楼，浙江省教育厅教研室发展部收，邮编：310012。你也可发送邮件到：zjjys@zj.com。

再次感谢你的支持！

浙江省教育厅教研室

浙江省中小学教学用书质量反馈表

书名：浙江省普通高中会考导引——信息技术

项 目	很满意	比较满意	一 般	不满意
编排序列				
练习数量				
难易程度				
版面设计				
印刷质量				
总体评价				
其他意见				

学校：

姓名：

邮编：

（注：请在上表相应位置打“√”）

前 言

根据浙江省教育厅《关于坚持并完善普通高中会考制度的意见》(浙教基[2006]243号),为了帮助教师和学生更好地学习、理解《浙江省普通高中会考标准》,准确把握各学科考试目标层次的具体要求,减轻学生过重的课业负担,提高教学的质量与效率,我们组织全省从事高中会考研究的专家和优秀教师,依据普通高中各学科《课程标准》、《浙江省普通高中新课程实验第一阶段学科教学指导意见》和《浙江省普通高中会考标准》,针对目前我省普通高中使用的教科书和教学实际,编写了这套《浙江省普通高中会考导引》丛书。

本套丛书具有以下特点:

1. 依据《浙江省普通高中会考标准》,明确各学科会考要求,体现2007年会考命题思路,有利于提高学科教学的针对性,减轻学生的学业负担。
2. 紧扣各学科会考目标的知识条目,梳理知识体系,分析学生答题中可能出现的错误,提出防止措施和矫正策略,能有效地指导会考复习。
3. 列举各学科会考试题的各种题型,编制例证性试题、试题集萃和综合练习卷,特别是按模块精心选编符合新课程理念、贴近会考考试水平要求的试题,例卷严格按照会考标准规定的考试内容、试卷结构和题型要求编写。

本丛书要求适当,把握准确,题目精练,融多年会考研究成果和高中教学实践经验于一体,对普通高中新课程的日常教学、会考复习以及教学研究具有较强的针对性、指导性和实用性。但是,由于与新课程相适应的高中会考研究刚刚起步,加之时间仓促,书中不当之处在所难免,欢迎教师和学生及时提出意见。

浙江省普通高中会考办公室
浙江省教育厅教研室
2006年12月

目 录

上 编

第一章 学习会考标准.....	(1)
第二章 了解会考题型.....	(9)

中 编

第三章 会考试题精选(一)——信息技术基础	(21)
第四章 会考试题精选(二)——信息的获取、加工与管理.....	(27)
第五章 会考试题精选(三)——信息的表达与交流	(40)
第六章 会考试题精选(四)——算法与算法的表示	(49)
第七章 会考试题精选(五)——VB 程序设计初步	(56)
第八章 会考试题精选(六)——算法的程序实现	(67)
第九章 会考试题精选(七)——多媒体技术基础	(76)
第十章 会考试题精选(八)——媒体的采集与制作	(80)
第十一章 会考试题精选(九)——作品的合成与递交	(91)

下 编

第十二章 试卷集萃 ——综合练习	(93)
附录 1 试题精选参考答案	(113)
附录 2 试卷集萃参考答案	(121)

上 编



第一章 学习会考标准

高中信息技术会考是国家承认的省级普通高中学业成就考试,属于标准参照测验。根据国家教育部、浙江省教育厅的有关文件制定出的会考标准,是组织会考的依据和准则,它既指导试卷命题、等第划分,又规定考试范围、能力要求。掌握会考标准有助于教师准确把握教学要求,正确指导学生复习;有利于学生明确考试形式、试卷类型,更好地在考试中发挥出应有的水平。

本章主要介绍考核要求、会考命题、复习要求,以及信息技术学科所特有的无纸化考试的要求,希望对大家有所帮助。

第一节 会考的考核要求

一、会考的知识要求

信息技术学科会考的对象是高一学生,要求在一学年的时间内,掌握会考标准所规定的内容。信息技术是一门发展迅速、操作性较强的学科,它的考核形式是多种多样的,既可以笔试、上机考核,也可以笔试和上机考核相结合。今年我省继续实行上机考核,考试的平台为 Windows,教材可参考浙教版《信息技术基础》(必修)和《算法与程序设计》(选修 I)或《多媒体技术应用》(选修 II),知识范围是《信息技术基础》(必修)和《算法与程序设计》(选修 I)或《多媒体技术应用》(选修 II)教材中的内容,具体要求可参考《高中信息技术必修模块教学指导意见》、《算法与程序设计选修模块教学指导意见》或《多媒体技术应用选修模块教学指导意见》。

会考标准列出了学生所要掌握的知识条目,并将考核要求分为识记(a)、领会(b)、应用(c)三个层次,规定了学生掌握知识的程度。

a. 识记:能记住或复现已学过的信息技术基本知识和操作方法。列为识记的内容往往属于最基本的概念和操作,要求学生能快速准确地进行回答或操作。这一类的题目有些只要学生知其然而不必知其所以然,它是将大脑中的信息直接提取出来的过程,若存在提取障碍,则不能很好地完成这一方面的题目。如信息的含义、计算机的基本特征、算法与程序设计、多媒体信息的采集与处理等基本概念。

b. 领会:对已学过的信息技术知识及操作方法,能用自己的语言或动作进行表达,判断和直接运用。它要求学生能理解学过的基础知识,明确各种知识及知识内部各要素之间的相互关系,如对一系列的基本操作,根据操作先后顺序的不同,可出现不同的结果;或通过对基本知识的理解和掌握,推断出正确的选项。



c. 应用:能用所学的信息技术知识和操作方法解决实际问题,熟练应用信息技术进行信息的处理。列为“应用”的知识条目往往集中在一些具体的操作或程序设计上,如图形图像的处理与制作、文字图表的处理与分析、程序的设计与分析等,这些题目都要求学生熟练运用所学的各种基础知识和基本操作,综合各种能力来解答。

二、会考的能力要求

信息技术会考以“知识与技能”、“过程与方法”、“情感态度与价值观”三维目标为主要内容,不但考核学生的知识、技能,还考核学生的学科能力。学科能力是指学生参与完成学习活动的主要能力。会考标准明确提出了信息技术学科能力及其要求,主要有观察能力、记忆能力、操作能力、分析和解决问题的能力等。

1. 观察能力

必修模块:能正确认识有关信息技术设备(如多媒体计算机设备)的各个部分及其结构特点的能力。

选修 I:能认真观察并正确认识有关实际生活中解决问题的程序化思想,理解使用计算机解决问题的三个阶段的能力。

选修 II:能认真观察并正确认识多媒体技术呈现信息、交流思想的生动性和有效性及特点的能力。

【例 1】用 IE 浏览器浏览网页时,当鼠标移动到某一位置时,鼠标指针变成“小手”,说明该位置有

- (A)超链接 (B)病毒 (C)黑客侵入 (D)错误

该题主要考查学生浏览网页时,鼠标形状变化时所代表的含义的能力。

(浙江省 2003 年会考试题)

【例 2】在地址栏中显示 <http://www.sina.com.cn>,则其所采用的协议是

- (A)HTTP (B)FTP (C)WWW (D)电子邮件

(浙江省 2003 年会考试题)

该题考查学生观察浏览器地址栏显示的各种协议的能力。

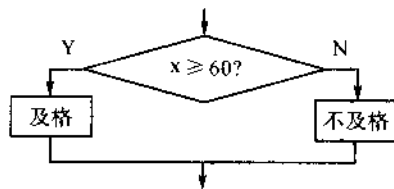
【例 3】对一幅图片放大若干倍后,还是清晰无失真,则这幅图片属于

- (A)位图图像 (B)压缩图像 (C)视频图像 (D)矢量图形

该题考查学生观察各种图像特征的能力。

(浙江省 2003 年会考试题)

【例 4】有如下流程图:



该流程图的控制模式属于

- (A)循环模式 (B)树型模式 (C)分支模式 (D)顺序模式

该题考查学生观察各种流程图的能力。



2. 记忆能力

必修模块:能准确记住并再现信息技术基本概念、基本知识、基本操作及解决实际问题的基本方法等的能力。

选修 I:能准确记住并再现常用算法与程序设计的基本概念、基本知识、VB 设计环境下的语句格式和作用,能观察并重现 VB 界面及常用对象的属性设置等的能力。

选修 II:能准确记住并再现多媒体信息采集、加工的基本概念及基本操作方法的能力。

【例 5】 E-mail 地址的格式是

(A) www. zjschool. cn

(B) 网址 · 用户名

(C) 账号@邮件服务器名称

(D) 用户名 · 邮件服务器名称

(浙江省 2004 年会考试题)

该题考查学生对电子邮件格式的记忆能力。

【例 6】 下列软件中主要用于制作演示文稿的是

(A) Word

(B) Excel

(C) Windows

(D) PowerPoint

(浙江省 2004 年会考试题)

该题考查学生对演示文稿制作软件的记忆能力。

【例 7】 下列各组控件不具有 Caption 属性的是

(A) 窗体

(B) 标签

(C) 文本框

(D) 定时器

该题考查学生对 VB 基本控件属性的记忆能力。

【例 8】 下列主要用于输入图形信息的设备是

(A) 键盘

(B) 显示器

(C) 扫描仪

(D) 打印机

(浙江省 2006 年会考试题)

该题考查学生对计算机输入多媒体信息的设备的记忆能力。

3. 操作能力

必修模块:能运用计算机等信息技术工具进行获取、加工、管理、表达与交流信息的能力。

选修 I:能运用 VB 设计环境进行类、对象的设置,以及进行程序设计的能力。

选修 II:能根据信息呈现需求,选择适当的工具和方法,对多媒体信息进行采集、加工、表达、交流的能力。

操作能力在信息技术学科上得到充分体现,信息处理的主要工具是计算机,因此能否熟练操作计算机、使用计算机,决定了这一门学科的学习效率。信息技术学科在很大篇幅上讲述如何操作计算机,怎样利用计算机来处理信息。

【例 9】 进入“网页制作小技巧”栏目,打开“固定的背景图像”页,并将该页以“gdbjtx. htm”为文件名保存到考生文件夹中。

(浙江省 2004 年会考试题)

该题考查学生保存网页的操作能力。

【例 10】 将本浏览器的主页改为“www. scitom. com. cn”。

(浙江省 2003 年会考试题)

该题考查学生对浏览器属性设置的操作能力。

【例 11】 在 VB 的用户窗体上,添加一个标签,设置 Caption 属性为“显示与隐藏”。

该题考查学生对 VB 控件属性设置的操作能力。

【例 12】 利用 Photoshop 打开名为“名花. jpg”的文件,并对该文件进行以下操作:



- (1)在约束比例的条件下,更改“名花.jpg”图像的高度为 200 像素;
- (2)新建图层“花朵”,并在新图层合适位置插入文字“一朵牡丹花”;
- (3)将字体设为隶书,大小为 60pt,颜色为蓝色(RGB 值:(0,0,255));
- (4)以“牡丹花.psd”为新文件名保存在当前文件夹下。

该题考查学生用图像制作工具对图像进行处理的操作能力。

4. 分析和解决问题的能力

必修模块:运用所学的知识与方法能正确、合理地解决实际问题以及能适应信息技术不断更新与发展的能力。

选修 I:运用所学的知识与方法能正确、合理地利用算法和程序设计的思想来解决实际问题以及初步的软件工程设计的能力。

选修 II:能运用所学的多媒体技术应用的知识与方法,根据表达、交流或创作的需要,选择适当的媒体和多媒体编辑(或集成)工具完成多媒体作品,实现表达意图的能力。

【例 13】在计算机中,每个字符都对应一个 ASCII 码。如字母“A”所对应的 ASCII 码为 65,那么,字母“C”所对应的 ASCII 码为

- (A)65 (B)66 (C)67 (D)68

(浙江省 1999 年会考试题)

该题考查学生通过分析 ASCII 码和字母的对应关系及字母的排列顺序,从而作出正确选择的能力。

【例 14】一幅 1024×768 像素、16 位色的图像,不经过压缩,也不改变尺寸,只是把它另存为 256 色的图像,其存储空间将

- (A)不变 (B)变大 (C)变小 (D)由显示器大小而定

(浙江省 2006 年会考试题)

该题考查学生对图像的像素、颜色质量及存储空间之间的定性关系的分析能力。

【例 15】有如下 Visual Basic 程序段:

```
s=0
For k=1 To 3
    s=s+k*k
Next
```

该程序段运行后,变量 s 的值是

- (A)3 (B)6 (C)14 (D)36

(浙江省 2006 年会考试题)

该题考查学生分析简单程序的能力。

【例 16】如果从左往右看与从右往左看一个整数,所看到的数是相同的,则我们称这个整数为“回文数”。如:1331、4774、9999 等。

下列程序用于求出所有四位“回文数”:

```
Sub Command1_Click()
    Dim a As Integer, b As Integer, n As Integer
    For a=1 To 9
        For b=0 To 9
            n=1001*a+110*b
```

Next b

Next a

End Sub

则在程序中的划线处应填入

(A) List1. Additem Str(a)

(B) List1. Additem Str(b)

(C) List1. Additem Str(n)

(D) If a=b Then List1. Additem Str(n)

该题考查学生分析、完善程序和解决实际问题的能力。

三、会考的等第标准

信息技术会考的等第标准是对会考各等第成绩水平的界定,是学生取得不同等第的依据。信息技术会考的等第标准分为 A、B、C、E 四等,依次表示优秀、良好、及格、不及格。

优秀、良好、及格三个等第的标准,根据掌握知识的范围、能力要求、陈述的变化和行为指向要求的不同等方面加以区分。例如及格标准,要求学生观察并记住基本规律及现象,了解基本知识,初步掌握基本操作;而良好标准的要求则是熟记信息的概念,熟练操作,并对较难问题进行分析;优秀标准则要求综合运用所学的信息技术知识来解决一些实际问题,全面掌握《会考标准》所要求的知识点,并能灵活运用。

第二节 会考的命题

一、会考命题的指导思想

信息技术会考作为毕业水平考试,命题要面向全体学生。以会考标准为参照,考核程度不高于标准中所规定的要求,侧重于考核学生基本知识和基本操作能力。同时由于信息技术的课程特点,又有以下特性:

1. 相对稳定性

不管信息技术如何高速发展,有些基本概念和基本操作在一段时间内相对不变;尽管本学年开始使用《普通高中课程标准实验教科书》,新内容增加不少,但考试的形式、题型、难度等,基本保持与前一年相近,以后将逐渐过渡到新的评价体系。

2. 可行性

信息技术学科的特点是有较强的操作性,有些知识条目尽管可操作,但限于设备条件和考试系统的制约,往往不能用于考试,因此在会考命题时会考虑可行性。如声音信息的采集,语音与字符的识别,网上即时交流,图像的艺术性等,一般会通过选择题等形式体现出来。

3. 时代性

信息技术是一门发展迅速的学科,每年都有大量新的概念、术语、硬件、软件产生,而同时又有一部分概念不再适用;有些软件以前没有的功能,在新的版本中就出现了,以前认为是错误的概念现在也许不再是错误的;新的芯片不断出现,使得教材内容永远落后至一代。因此,有些题目不再适用,而新的题目也只是在一段时间内是正确的,在这之前或之后,都可能是不恰当的或错误的。这样就要求命题时与时俱进,可能会出现少量书本上没有但现实中比较常见的相关知识和概念,同时还应确定相应的考试平台和软件版本,使得所出的试题在该环境中是正确的、可操作的。



4. 相对独立性

信息技术学科的学科知识具有非连续性,各门语言的学习也没有必然的相关性,完全可以独立学习;没有学习过计算机的工作原理,照样可以尽情地在 Internet 上遨游。这就使得各部分的知识具有相对独立性,并且有时一个大题中的各个小题也有这种特性,使得上一小题的结果不影响下一题的操作,这一点已在部分题目的命题中得以体现,考试时一般不需按顺序完成。

5. 综合性

信息技术学科并非完全独立的一门学科,它往往作为一种工具来解决其他学科的实际问题。如通过程序设计来求出其他学科中的难题,通过 Excel 来解决生活中的一些实际问题。有时还要用到其他学科的相关知识,如程序设计中要用到相应的数学知识与方法,英语知识也与各种编程语言有一定的联系,因为各种命令、程序中的关键字往往是由相关的英语单词命名。

二、试卷蓝图

试卷蓝图既设计了会考试卷的总体结构,又列出了有关试卷的内容、要求、结构、形式等清单,即双向细目表。试卷蓝图的设计必须符合会考标准,它规划了试题编制的操作程序,也作为命题教师编制试卷的依据。

根据目前的考核平台,确定试卷的总体结构为:题型由基本概念选择题、图表处理操作题、网页制作操作题、程序设计题、Photoshop 操作题、Flash 操作题等部分组成;考试平台为 Windows 98 以上,Internet Explorer 5.5 以上,Office 2000(含 Word、Excel、PowerPoint、FrontPage、Access)、Visual Basic、Flash MX 及以上,Photoshop 5.0 及以上;考试形式为上机考核。

合理分布试卷内容,平衡题目难度。基于 Windows 平台的试题,为了保证上机考试的公平与合理,目前一般一次考试需十套试卷,每套试卷尽量做到既不重复,又符合同一难度要求。

试卷蓝图还对考试内容、考试要求、试题类型、试题难度、等第标准、学科能力、试题来源等作了具体的规定。

三、命题程序

信息技术学科会考的命题工作比较复杂,目前考试基于 Windows 平台,题目量大,操作性强。为了保证会考试卷的质量,参加会考命题的教师必须严格按规定的程序进行,根据双向细目表认真命题。

1. 制定命题计划

科学制定命题计划是保证试卷效度与信度的关键。命题教师在认真学习会考标准的基础上,总结历年来的成功经验和不足之处,根据当前的考核平台,制定出双向细目表,确定考试内容、难度分布及能力要求。

2. 编制试卷

命题人员根据双向细目表分别拟定试题,并对每一道题的要求、类型以及叙述的严密性进行斟酌,对于操作题、计算题和操作性较强的选择题进行实际操作,力求万无一失。

根据各人拟定的试题,合并成卷,再逐题讨论修改,保证试题的科学性、严谨性。

对试卷进行整卷调整。按照会考的总体要求,全面调整试卷的总体结构,平衡试题之间的难度分布,对于有疑问的试题弃而不用,保证整卷的难度要求符合会考要求。

3. 审查定稿

试卷审查工作是会考命题的重要环节,每次命题都要聘请学术水平高、有丰富教学和命题经验的中学、大学教师担任审查工作,对试卷的内容、难度、可操作性以及参考答案和评分标准

等作全面认真的审查,提出修改意见和建议,由命题人员对试卷进行修改调整,最终定稿。

4. 制作软件

信息技术学科的考核要将题目、答案和评分标准添加到相应的考核软件中去,这一部分工作由制作软件的有关人员完成。命题人员应在考试系统上进行模拟考试、模拟评分,根据反馈的信息进行修改完善。

第三节 会考的复习要求

信息技术学科的会考复习,应逐条参照会考标准,充分利用计算机这一工具,提高复习的效率,才能取得好成绩。

一、明确要求

认真学习会考标准,提高复习针对性。会考标准不仅是命题的主要依据,也是会考复习的重要依据。学生应仔细对照会考标准所列的知识条目,认真对书本中的知识进行整理,查漏补缺,及时找到自己的不足,有针对性地复习。利用历年的考试系统,熟悉考试环境,作为无纸化考试,应该多做模拟练习,多操作,及时发现可能存在的问题。

二、重视基本技能的培养

信息技术的会考以考核基本知识和基本操作为主,认真阅读教材,熟记教材中的各个基本概念,弄清它们之间的相互关系,找出基本规律,如信息与信息处理,信息的表达与交流等。同时还应加强操作技能训练,信息技术是操作性很强的学科,主要是针对计算机的各种操作。计算机是交互性的操作工具,它既能帮助操作者正确使用,还能为操作者反馈错误原因。多观察计算机的屏幕提示信息,有助于自己独立自主地学习和解决问题。从某种意义上讲,计算机是学习的最好的老师,因此要充分利用这一有用的资源。

三、讲究方法

信息技术学科中解决问题的方法大都不是唯一的,而是多途径、多通道的。这时就要有所选择,在操作规范的原则下,充分讲究效率,养成良好的习惯。各种知识技能要灵活结合在一起,综合运用。如在 Excel 中序列的填充,将内容一个一个填入单元格的话,所得结果也是正确的,但效率低且容易出错;对一系列单元格较多的数求和时,若用公式逐个相加就不如直接引用求和公式来得快捷。在解答程序设计题时,通过对题目的理解分析,得出的结论尽量在 VB 环境中验证,只有验证正确后,才能填写到相应题目的位置上。当可以用多种方法解题时,要选择正确的且效率较高的一种,这就有赖于平时对基本知识的掌握程度。

第四节 会考的考试环境

无纸化考试已经成为信息技术学科的主要考试形式,它需要软硬件两大环境:计算机和考试软件。学生在计算机上根据考试软件完成所有的试题,并由计算机自动进行批卷评分,这在很大程度上提高了工作效率,缩短了从考试到公布成绩所需的时间,也使得考试更加客观、公正。

我省信息技术学科从 2000 年开始在 14 所中学试点实行无纸化考试,受到了广大师生的好评,2001 年全省有 450 多所学校选用这一形式,到 2003 年已全面采用无纸化考试。





无纸化考试要求学生有熟练的操作技能,以及规范的操作习惯。如进入考试主界面后,有的学生单击考试项,调不出考试题目而心慌;做操作题时,一选择“回答”,题目要求窗口就显示在右上角,有的学生不知道在哪里做题;做文字与图表处理和网页制作等操作题时,要养成做错用“撤销”,退出要“保存”的习惯,尤其是一不小心改动了不应该改动的数据时,最好用工具栏中的“撤销”按钮来还原。

无纸化考试还要求学生明确考试软件每一项功能,如在检查已做好的题目时,也要选用“回答”,千万不要选择“重做”;但对于有些难以恢复的错误或题目的改动,若不能用“撤销”来还原时,可以考虑选择“重做”。在答题时不小心删除了与考试有关的文件或文件夹而无法恢复时,这时就只能通过“重做”来重建相应的文件或文件夹了。

无纸化考试还要求学生有较强的观察能力,仔细观察考试操作中的每一个步骤,每一个细节,认真分析出错原因。输入准考证号后,要核对显示的姓名是不是自己的;抽取试卷后,要检查考试内容是不是自己修习的内容;做题时,在指定的考生文件夹中是否有相应的文件等。

学生在考试过程中一般不允许退出考试系统,所以要慎用“交卷”选项。交卷之前要全面检查做过的题目,同时关闭已打开的各个程序,如 Excel 或 FrontPage 软件。在检查答案正确性的同时,还应检查各个文件是否都放在考生文件夹下。不要无故关闭或重新启动计算机,退到死机或因机器原因无法做下去时,应及时举手报告监考老师,由监考老师决定如何处理。

无纸化考试还要求学生熟悉考试环境,考核软件的模拟系统一般在考试前几个月由省会考办公室提供给各学校,作为学生平时练习用。这个软件中涉及题目类型、试卷结构、考核要求基本上与会考类似,学生平时应多练习,熟悉考试界面和操作要求,这样,才能在正式考试时减少错误,发挥应有的水平。可是也不能完全依赖于模拟系统,模拟系统仅提供一个操作环境,至于会考时的具体题目,每年都会有所变化,但不管如何变化,不会超出《会考标准》所规定的要求。





第二章 了解会考题型

高中信息技术会考试题有选择题、程序设计题和操作题三种题型。考试模式采用基于 Windows 平台的上机考试形式;考试试题整卷由必修和选修两部分组成,分值之比为 58:42。

修习《算法与程序设计》的考生,其试题由卷 I《信息技术基础》(必修)和卷 II《算法与程序设计》(选修)两部分组成;修习《多媒体技术应用》的考生,其试题由卷 I《信息技术基础》(必修)和卷 III《多媒体技术应用》(选修)两部分组成。

卷 I《信息技术基础》(必修)部分,共 58 分;由选择题和操作题组成,分值之比为 18:40。

卷 II《算法与程序设计》(选修)部分,共 42 分;由选择题和程序设计题组成,分值之比为 24:18。

卷 III《多媒体技术应用》(选修)部分,共 12 分;由选择题和操作题组成,分值之比为 12:30。

本章主要针对选择题、程序设计题和操作题等三种题型的功能、特点及解题策略作一介绍,以帮助师生了解信息技术会考的题型,提高考生的应答能力。

第一节 选择题

选择题是一种各学科均使用的常见题型,它的结构由指令性语言、题干和选择支三个部分组成。

指令性语言:通常在大题号后面,本大题所有小题的前面,用括号括起来的部分。一般有三个方面的内容:一是本大题包含的小题数目、每小小题的分值和本大题的总分;二是指明每个小题中正确答案的数量;三是每小小题的计分方法。

题干:指每一小小题中叙述考查内容的不完整(加上某个选择支就能完整)的句子。

选择支:指题干后面的备选答案。

在信息技术会考试题中均采用“四选一”型的单项选择题,即一道选择题的四个选择支中,有且只有一个正确选项。

选择题形式多样,结构灵活,可考查知识的覆盖面广,能比较全面地考察考生的基本知识和基本操作技能,而且选择题答案具有确定性、阅卷方便、考试信度和效度高等特点;但选择题只在限定的备选项中选出正确选项,其考核功能有一定的局限性,对考生创新能力的培养有不同程度的影响。

选择题的解法很多,主要可以从直接法和间接法两方面着手。

一、直接法

直接法,是指运用所学知识或根据操作经验,直接从题干出发,经过回忆、计算、比较,得出结论后与备选答案进行对照,选出正确选项的一种方法。



【例 1】以下主要用于制作网页的软件是

- (A) Excel (B) Linux (C) FrontPage (D) PowerPoint

(浙江省 2006 年会考试题)

分析 目前学生所使用的网页制作软件不多,绝大部分都在使用 FrontPage。本题答案:C。

【例 2】下列主要用来输入音频信息的设备是

- (A) 键盘 (B) 显示器 (C) 话筒 (D) 扫描仪

(浙江省 2003 年会考试题)

分析 计算机输入设备中,键盘主要用于输入字符信息,扫描仪主要用于输入图像信息,话筒主要用于输入语音信息。语音信息是音频信息的一种。本题答案:C。

【例 3】对视频文件进行压缩,一般是为了使

- (A) 图像更清晰 (B) 对比度更高 (C) 声音更动听 (D) 存储容量更小

(浙江省 2006 年会考试题)

分析 对音频、视频进行压缩的主要目的就是为了使文件的存储容量小一点,以便于存储和传输,节省存储空间。本题答案:D。

【例 4】记录在光盘中的数据属于

- (A) 模拟信息 (B) 数字信息 (C) 仿真信息 (D) 广播信息

(浙江省 2004 年会考试题)

分析 光盘的数据是以二进制的方式存储的,所以记录在光盘中的数据属于数字信息。本题答案:B。

【例 5】下列做法中违反《计算机软件保护条例》的是

- (A) 销售盗版软件 (B) 下载免费软件 (C) 购买正版软件 (D) 发布共享软件

(浙江省 2002 年会考试题)

分析 可以根据计算机使用道德及计算机软件保护条例等知识直接得到答案。本题答案:A。

【例 6】有如下 Visual Basic 程序段:

```
If x > 0 Then
```

```
    y = 2
```

```
End If
```

它的控制结构属于

- (A) 循环结构 (B) 树型结构 (C) 分支结构 (D) 顺序结构

(浙江省 2004 年会考试题)

分析 作为信息技术基础的内容,要求能看懂程序的基本控制结构及简单程序的阅读理解,如果在简单程序中有 If...Then...语句,则此种控制结构一定是分支结构。本题答案:C。

【例 7】下列说法中正确的是

- (A) 图像通常有位图和点阵图两种表示形式
(B) 用 Windows 系统中的“画图”程序画出来的图形就是矢量图
(C) 矢量图经过移动、缩放、旋转和扭曲等变换后清晰度不会发生变化
(D) 图像文件中只记录生成图的算法和图上的某些特征点,数据量较小

分析 可以根据图像与图形、位图与矢量图等基本概念直接得到答案。本题答案:C。

【例 8】一位同学用数码相机拍了一些照片,他想对这些照片上的人物和背景进行重新组