

2026 全国青少年信息素养大赛 算法应用主题赛（初赛）考点大纲

（图形化 —— 全场景、组别）

本赛项依据青少年软件编程相关评价要求，并结合中小学信息科技课程中“算法初步”“编程实践”“跨学科应用”等核心内容进行设计，面向小学低段、小学高段、初中组参赛学生，围绕“文化传承+算法应用”双导向，融合非遗文化、红色文化、丝路文化等主题场景，综合考查青少年在程序编写、算法思维、技术应用、文化理解与跨学科问题解决等方面的能力，旨在推动信息科技教育与中华优秀传统文化深度融合，培养学生的计算思维、创新意识、实践能力和文化传承意识。初赛考核参照由中国标准出版社出版的中国电子学会团体标准《青少年软件编程等级评价指南》图形化 1-3 级别，相关参考知识点如下：

一、软件操作

1. 添加背景：从背景库选择或上传背景图片
2. 添加角色：从角色库选择、绘制或上传角色
3. 添加造型：从造型库选择、绘制或上传造型
4. 添加声音：从声音库选择、录制或上传声音

二、外观模块

1. 换成…造型：切换角色的当前造型
2. 下一个造型：按顺序切换至下一造型
3. 换成…背景：切换舞台背景
4. 下一个背景：按顺序切换至下一背景
5. 大小增加 / 设为：调整角色显示比例
6. 显示 / 隐藏：控制角色的可见性
7. 造型【编号】：获取或设置角色当前造型的序号，用于按编号控制造型。

8. 大小：获取角色当前大小数值，可用于条件判断、逻辑计算。

三、声音模块

1. 播放声音：控制声音的播放
2. 播放声音直到播放完毕：播放声音并等待声音结束，再执行后续积木。
3. 停止所有声音：立即停止当前所有正在播放的声音。

四、运动模块

1. 移动…步：角色沿当前方向前进指定步数
2. 左转…度 / 右转…度：旋转角色朝向
3. 移到…：随机位置或鼠标/其他角色的位置
4. 碰到边缘就反弹：到达舞台边界时自动反弹
5. 面向…方向：设置角色朝向角度或方向
6. 移到 x…y…：将角色移动到指定坐标位置
7. x 增加…：将角色的 X 坐标增加指定数值
8. y 增加…：将角色的 Y 坐标增加指定数值
9. 在…秒内滑行到 x…y…：将角色在指定时间内移动到指定坐标位置

五、控制模块

1. 重复执行…次：循环执行指定次数的指令块
2. 重复执行：无限循环指令块
3. 重复执行直到…：循环执行指令块，直到条件成立就停止
4. 如果…那么…：条件成立时执行内部指令
5. 如果…那么…否则…：条件成立时执行“如果 那么”里的指令，不成立时执行“否则”里的指令。
6. 停止全部脚本：停止当前项目中所有角色的所有脚本执行，程序立即停止运行。

六、侦测模块

1. 碰到鼠标指针/舞台边缘/其他角色…：侦测当前角色是否碰到鼠标指针/舞台边缘/其他角色

2. 碰到颜色…：侦测当前角色是否碰到指定颜色
3. 颜色…碰到颜色…：侦测两种指定颜色是否相互碰到
4. 按下…键：侦测是否按下指定按键

七、画笔模块

1. 落笔：控制画笔落笔
2. 抬笔：控制画笔抬笔
3. 清除画笔：清除画布上的所有线条

八、运算模块

1. 等于：判断两个值是否相等
2. 大于：判断左侧值是否大于右侧值
3. 小于：判断左侧值是否小于右侧值
4. 随机数：在指定范围内生成一个随机整数
5. 加：对两个数进行加法运算
6. 减：对两个数进行减法运算

九、变量模块

1. 将变量设为…：创建或修改变量的值
2. 将变量增加…：在原值基础上增加指定数值

说明：以上初赛知识点仅供参考。出于评价选拔目的，组委会在初赛题目最终设定中，可能存在少许灵活度，敬请注意。