

# 福建省初中综合实践活动课程教学与考试指导意见

## 一、课程理念、教育教学原则

综合实践活动课程是一门从学生的学习、生活和发展需要出发，通过探究、服务、制作、体验等多种方式，培养学生综合素质的跨学科实践性课程。在实施中，我们应全面贯彻、落实党的教育方针和政策，特别是贯彻和响应习近平总书记在十九大报告中所强调的“培育和践行社会主义核心价值观”重要理念及其在2018年全国教育大会上所提出的“培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人”的教育根本任务，积极落实中共中央办公厅、国务院办公厅印发的《关于实施中华优秀传统文化传承发展工程的意见》，认真落实立德树人的教育目标。

### （一）践行社会主义核心价值观，落实立德树人的教育目标

初中综合实践活动课程的实施，应在党的教育方针指引下，在教学中切实做到“在坚定理想信念上下功夫，在厚植爱国主义情怀上下功夫”，教育引导树立共产主义远大理想和中国特色社会主义共同理想，通过开展符合学生发展实际的主题活动，使学生形成正确的价值体认和责任担当，形成爱党、爱祖国、爱人民的深厚情感和正确的社会主义人生观、价值观和世界观，培养他们对自我、学校、社区负责任的态度和基本社会公德意识，使其能在生活中践行社会主义核心价值观的有关理念，并初步具备社会主义法制观念。

### （二）培养和完善学生的综合素质、综合能力、创新思维和劳动精神

初中综合实践活动课程的日常教学“要在增强综合素质上下功夫，教育引导培养学生综合能力，培养创新思维”，促进学生关注自然、社会、生活中的现象，深入思考并提出有价值的问题，将问题转化为有价值的研究课题，学会运用科学方法开展研究；促进学生主动运用所学知识理解与解决问题，并做出基于证据的解释，形成基本符合规范的研究报告或其他形式的研究成果。

同时，初中综合实践活动课程的开展还应贯彻“在学生中弘扬劳动精神，教育引导崇尚劳动、尊重劳动，懂得劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽的道理，长大后能够辛勤劳动、诚实劳动、创造性劳动”的理念，培

养学生掌握一定的操作技能，特别是信息技术和劳动技术的基本技能，以解决学习、生活中的常见问题，使学生能将一定的想法或创意付诸实践，发展实践创新意识和审美意识，提高创意实现能力。

初中综合实践活动课程还应重视在学生的日常学习生活中培育和践行社会主义核心价值观，重视校外课程资源的开发利用，形成学校与社会、家庭密切联系，教育资源共享的开放性课程，着力拓宽学生的学习空间，满足多样化的学习需求。

## 二、课程实施

### （一）课程开设、课时安排等要求

根据教育部《中小学综合实践活动课程指导纲要》的要求，综合实践活动课程的主要活动方式有考察探究、社会服务、设计制作（信息技术和劳动技术）、职业体验等四种。学校在实施综合实践活动课程时，应开齐四种活动方式，防止用学科活动取代综合实践活动，防止以专题教育活动替代综合实践活动课程。

我省初中阶段综合实践活动课程的课时数平均每周不得少于 2 个，且课时总数不得少于 216 个。在开足本指导意见所规定课时数和开齐四种活动方式的前提下，学校可根据具体教学需要，将课时的集中使用与分散使用有机结合起来。

设计制作主题活动中的信息技术部分应在八年级上学期结束前，完成本指导意见所规定的教学内容，且课时数不得少于 40 个。对于其他教学内容，学校可根据实际情况，自行安排开展教学的具体年级。

在综合实践活动课程的教学实施过程中，各地各校应认真领会和深刻理解习近平总书记在 2018 年全国教育大会上所提出“保护学生生命安全”的重要意义和内涵，全面贯彻和落实《中华人民共和国未成年人保护法》等法律法规以及《国务院办公厅关于加强中小学幼儿园安全风险防控体系建设的意见》和教育部印发的《中小学公共安全教育指导纲要》《中小学幼儿园应急疏散演练技术规程》、福建省教育厅印发的《关于进一步加强中小学公共安全教育的意见》等一系列文件的具体规定和要求，做好对学生的安全教育和安全保障工作。对于有条件开展研学旅行的地区和学校还应全面遵守《教育部等 11 部门关于推进中小学生研

学旅行的意见》的具体内容和规定，做好学生安全保障工作，切实保证学生的身心安全。

## （二）教学要求

### 1. 考察探究活动

初中考察探究活动是教师引导学生关注自然、社会、生活中的现象，深入思考并提出有价值的问题，将问题转化为有价值的研究课题，促进学生“沿着求真理、悟道理、明事理的方向前进”，学会运用科学方法开展研究，能主动运用所学知识理解与解决问题，并做出基于证据的解释，形成基本符合规范的研究报告或其他形式的研究成果。

#### （1）实施原则

初中考察探究活动的教学实施应遵循科学性、探究性、开放性、自主性、整体性、实践性等基本原则。在活动开展中，教师应确立开放性的教学目标，激发学生探究的意识和兴趣，并事先对学生做好必要的安全知识和安全防护技能的培训。

#### （2）实施建议

考察探究活动的教学应重视多学科知识和技能的有效融合，应充分考虑各种主客观条件，保证活动主题的可行性和有效性。教师在教学中应做好学情分析，根据不同的活动类型，将学生所应具备的基本知识和技能加以复习、整合和强化。同时，教师还应在考察探究活动的教学中，特别是需要外出开展研学活动时，将学生的身心安全和发展放到首要位置，做好学生的安全教育和安全保卫工作。

考察探究活动的教学实施流程应包括准备阶段、实施阶段和总结阶段。准备阶段的主要任务是教师指导学生发现并提出问题。教师应指导学生多角度观察身边的世界，认真思考、提出有价值的问题，选择确定活动主题，帮助学生制订整体活动方案，明确考察目标，选择合适的研究方法并合理分工，为后续的研究活动做好准备。同时，教师还应根据所确定活动的具体内容，开展必要的知识技能教育，做好学生的安全教育和必要的安全培训工作。

实施阶段的主要任务是教师应引导学生尽可能采用多种方式和方法开展实证研究，多角度获取相关的证据和信息以做出合理的解释，并据此得出自己的结论，形成研究成果。教师在实施活动的过程中，应特别注意做好学生的安全教育和保护工作。

总结阶段的主要任务是教师应为学生提供多样化的展示与交流机会，促进学生间充分交流与评价，促进学生发展。

## 2. 社会服务活动

初中阶段的社会服务活动是培养和塑造学生劳动精神，促进学生健康成长的核心教学方式，是立德树人的重要教育实践抓手。社会服务活动的教学不是只让学生进行简单劳动或提供服务，而是应着重强调培养学生综合运用所学知识的能力，在实践经验积累的同时，加强学生对劳动的深刻认识和理解，使学生崇尚劳动、尊重劳动，促进学生劳动精神的形成，强化学生对社会主义核心价值观的体认。

初中阶段的社会服务活动在实践中，应主要围绕家庭、学校、社区的需要开展关爱他人、环境保护、文化宣传、社区服务、赛会服务等多种形式的活动。

### (1) 实施原则

社会服务活动的教学实施应充分考虑初中阶段学生的知识和技能，因地制宜选择便于常态化实施和可持续开展的活动主题，使学生经历不同形式的社会服务主题。不同主题间应做好必要的衔接和统筹，使学生获得必要的活动体验，促进能力的不断发展。同时，教师还应对学生做好必要的安全知识教育和技能培训，全程做好对学生身心安全的教育和保卫工作。在开展社会服务活动的评价工作时，教师应注重评价的多样性和发展导向，不以单一的评价类型替代评价全过程。有条件的地区和学校应对学生开展纸笔测试和实践技能考查相结合的总结性评价。

### (2) 实施建议

社会服务活动的教学实施流程应包括：准备阶段（明确服务对象与需求、制订服务计划、论证计划的可行性）；实施阶段（学习技能、开展行动）；总结阶段（反思经历、分享经验、再次服务）。

### 3. 设计制作活动（信息技术）

初中阶段设计制作活动（信息技术）的教学应与普通高中信息技术课程进行有效衔接，应使学生通过信息技术的学习实践，提高利用信息技术分析和解决问题的能力，以及培养对数字化产品的初步设计与制作能力，学会运用信息技术，设计并制作有一定创意的数字作品，运用常见的简单信息技术解决实际问题，服务于学习和生活，注意培养学生的知识产权保护意识，提高信息意识、计算思维、数字化学习和创新、信息社会责任的信息素养。

#### （1）实施原则

初中阶段设计制作活动（信息技术）的教学实施应遵循科学性、体验性、开放性、整合性、实践性等基本原则。教师应充分考虑学生发展的年龄特点和个性特征，让学生亲身体验信息技术的设计过程，感受数字化创造的乐趣。教师积极利用互联网技术、大数据、人工智能等开展研究活动，扩展教学活动内容；鼓励学生应用信息技术手段利用跨领域、跨学科知识综合性地解决生活中问题，培养学生的实践创新能力。

#### （2）实施建议

初中阶段的设计制作活动（信息技术）重点培养学生信息技术应用能力，在教学活动中逐步培养学生利用信息技术将个人创意进行物化实现。

设计制作活动（信息技术）的教学实施流程：准备阶段的基础知识教学和活动方案制订；实施阶段的实践操作；总结阶段的展示、交流和反思。

教师应重视学情分析，应在准备阶段做好必要的信息技术基本知识教学和技能培训，为实施阶段的实践操作打下良好基础。实施阶段一般应采用自主团队合作的形式，实施时应注意学生安全。总结阶段要注重采用各种评价方式的有机结合。

#### （3）教学大纲

### 第一部分 信息技术基础

#### 1. 信息与信息技术基本概念

（1）了解信息和信息技术的基本概念；

(2) 了解信息的主要特征及信息技术发展趋势。

## 2. 计算机系统组成

(1) 了解计算机硬件与软件的关系；

(2) 了解软件的基本概念和分类，并树立使用正版软件的意识；

(3) 了解计算机硬件的基本组成，能描述常见硬件设备的作用。

## 3. 信息编码

(1) 了解常见的信息编码方式及其对信息处理的意义；

(2) 了解计算机中的信息存储单位。

# 第二部分 网络基础模块

## 1. 网络基本概念

(1) 了解常见的网络设备；

(2) 了解 IP 地址、域名的基本概念。

## 2. 网络信息获取与交流

(1) 掌握网络信息搜索的基本方法，合法获取并保存网上信息；

(2) 了解常见的网络交流平台。

## 3. 网络信息安全

(1) 了解网络安全的主要威胁，加强信息安全意识；

(2) 逐步树立网络行为及道德规范。

# 第三部分 数据处理

## 1. 电子表格的基本概念

(1) 了解常见的电子表格处理软件；

(2) 理解电子表格的基本概念。

## 2. 电子表格的基本操作

(1) 掌握电子表格的数据编辑；

(2) 掌握电子表格的格式设置。

## 3. 电子表格的数据处理与分析

(1) 运用电子表格对数据进行计算；

- (2) 运用图表对数据进行分析。

#### 第四部分 数字图像处理模块

##### 1. 图像的基本概念

- (1) 了解常见数字图像的类型；
- (2) 了解常见数字图像的存储格式；
- (3) 了解常见的图像处理软件。

##### 2. 图像信息的获取与编辑

- (1) 能选择合适的工具和方法采集图像信息；
- (2) 能选择合适的工具和方法对简单图像进行处理。

#### 第五部分 三维建模初步

##### 1. 三维建模的基本概念

- (1) 了解三维模型的基本概念和常见的三维建模方法；
- (2) 了解三视图的概念，能识别简单几何体的三视图；
- (3) 了解三维实体的生成过程。

##### 2. 三维建模的基本操作

- (1) 初步了解二维草图的绘制与编辑方法；
- (2) 初步了解三维建模等基本操作。

#### 第六部分 视频与动画制作

##### 1. 视频的基本概念和加工

- (1) 了解视频的概念；
- (2) 了解常见的视频类型和格式；
- (3) 能运用视频处理软件进行简单的视频加工。

##### 2. 动画原理和简单制作

- (1) 了解动画的基本原理；
- (2) 能运用动画制作软件，创作简单的动画作品。

#### 第七部分 程序设计初步

##### 1. 程序设计基础

- (1) 了解常见的编程语言；
- (2) 能使用自然方式、流程图、伪代码等方式描述算法。

## 2. 数据与运算

- (1) 了解常见的数据类型；
- (2) 了解常量和变量的基本概念；
- (3) 了解常见的数据运算方法。

## 3. 简单程序编写

- (1) 掌握程序的基本输入与输出命令；
- (2) 能运用编程语言编写简单程序。

# 第八部分 开源硬件初步

## 1. 开源硬件的基本概念

- (1) 了解开源硬件的基本概念；
- (2) 了解常见的开源硬件；
- (3) 了解常见传感器等硬件设备的简单应用。

## 2. 物联网的基本概念

- (1) 了解物联网的概念；
- (2) 了解与物联网相关的设备及其应用；
- (3) 感受物联网对人们的生活、工作等的影响。

## 3. 体验开源硬件

- (1) 了解开源硬件项目设计的基本流程；
- (2) 了解开源硬件的设计工具。

## 4. 设计制作活动（劳动技术）

初中阶段设计制作活动（劳动技术）是“教育引导培养学生培养综合能力，培养创新思维”的核心教学手段，是与普通高中通用技术课程应形成有效衔接的重要学习内容，教师应重点培养学生初步开展技术设计的简单能力，提高学生实践操作的水平，为普通高中通用技术课程实施打好必要的基础。

### (1) 实施原则



初中阶段的设计制作活动（劳动技术）的教学实施应遵循科学性、开放性、整体性、实践性、安全性等基本原则。在活动开展中，教师应鼓励学生综合应用已知的知识和技能，通过开展设计制作活动的教学和实践，培养学生具备初步的技术设计和制作能力，并事先对学生做好有关安全知识和技能的指导。同时，设计制作活动（劳动技术）应高度重视总结性评价的开展，开展纸笔测试、网络考查和实践操作考查相结合的评价。

## （2）实施建议

初中阶段的设计制作活动（劳动技术）是以培养学生实践操作能力为核心的主要教学形式，是培养学生将个人创意进行具体物化呈现的重要教学形式之一。

设计制作活动（劳动技术）的教学实施流程为：准备阶段的发现与明确问题；实施阶段的制订设计方案（包括设计目的或要求、设计思路、制作过程说明等三个部分）及制作模型；总结阶段的测试评估及优化和必要的展示交流。

教师应重视进行学情分析，对于学生尚不具备的基础知识和技能，应在设计制作活动开始前做好必要的教学和技能培训，特别是应对全体学生开展实践器材操作的安全使用教育和培训，树立学生的安全保护意识。教师还应在设计制作活动全过程认真做好学生的安全防护工作。

## 5. 职业体验活动

初中阶段的职业体验活动应积极贯彻习近平总书记在十九大报告中提出的“弘扬劳模精神和工匠精神，营造劳动光荣的社会风尚和精益求精的敬业风气”的重要精神，是“教育引导学生崇尚劳动、尊重劳动，懂得劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽的道理，长大后能够辛勤劳动、诚实劳动、创造性劳动”的重要教学方式，也是立德树人的教育在社会实践教育环节的重要抓手。职业体验活动的教学是让学生在真实工作岗位上或模拟情境中开展见习或实习，使学生获得对职业生活的真切理解，树立正确的社会主义职业观，初步掌握劳模精神和工匠精神的正确内涵，培养劳动精神，形成正确的劳动观念和人生志向，具备初步的职业生涯规划能力。

## （1）实施原则

职业体验活动的教学实施要遵循科学性、自主性、实践性、开放性、整合性、连续性、安全性、真实性和体验性等基本原则。

职业体验活动的主题选择，既要考虑学生的学习兴趣和发展需要，又要充分考虑初中阶段的学生认知发展水平和本地区现有课程资源，兼顾脑力劳动和体力劳动，注重长短期活动相协调，注重在其他活动中开发职业体验课程资源，提高活动主题的综合性、整体性和多样性。同时，职业体验活动应注重评价的多样性和发展导向，不以单一的评价方式替代评价全过程。

职业体验活动的教学实施还应重视对学生的职业安全教育，做好学生的安全防护工作。

## （2）实施建议

职业体验活动的教学实施流程为：准备阶段（社会主义职业观教育、选择或设计职业情境、制订体验计划、论证计划可行性）；实施阶段（学习技能、实践演练）；总结阶段（交流、总结、反思、概括和提炼经验）。

## 三、考试评价

本指导意见对我省初中阶段综合实践活动课程的考试评价做出明确的规定。其中，设计制作活动中的信息技术部分增加了以条目式呈现的考试大纲。

在具体实施过程中，设计制作活动中的信息技术部分应根据省教育厅有关规定和本指导意见，由各设区市在八年级下学期自行组织纸笔测试和操作技能考查，其他部分的评价结果纳入综合素质的考评。

### （一）考察探究活动

考察探究活动的评价要关注学生对知识综合、发现问题、分析问题、解决问题等多方面的能力发展。评价方式包括过程性评价和总结性评价（包括成果评价和知识技能评价）。教师应将学生的相关材料及时建档，作为学生自我评价、同伴互评、教师评价学生的重要依据，上述材料也是招生录取中综合评价的重要参考。

#### 1. 过程性评价

活动过程应及时收集相关事实材料，如活动现场照片、调查问卷、实验报告、访谈记录、实践单位证明等材料。活动记录和事实材料要真实、有据可查，为考察探究评价提供必要基础。

## 2. 总结性评价

总结性评价包括成果评价和知识技能评价，其中成果评价包括研究报告、获奖证书、体验反思和其他相关研究成果，是考察探究评价的重要依据；知识技能评价可采用成果汇报、答辩、纸笔测试等方式，是考察探究评价的重要参考。

## （二）社会服务活动

### 1. 过程性评价

教师要指导学生客观记录参与活动的具体情况，包括活动主题、持续时间、所承担的角色、任务分工及完成情况等，及时填写活动记录单，并收集相关事实材料，如服务对象的需求调查、服务计划、活动现场照片、作品、服务总结与心得、实践单位证明等。活动记录和事实材料要真实、有据可查，为评价提供必要基础。

### 2. 总结性评价

学校应构建社会服务主题活动的评价体系，完善个人、学生间、教师和实践单位四位一体的评价体系，形成合理、客观、系统、积极的评价机制。首先，教师鼓励学生自评，以增强学生从事社会服务的兴趣及信心；其次，教师组织学生互评，激发参与热情，相互学习，相互监督；再次，教师根据服务单位的反馈情况进行综合评定，激发学生参与社会服务的积极性；最后，纸笔测试主要考查学生社会服务主题活动领域应具备的基本知识和技能，以引导学生学会运用科学方法开展社会服务活动，增强其服务社会的行动能力。

## （三）设计制作活动（信息技术）

### 1. 命题依据

以教育部《中小学综合实践活动课程指导纲要》为指导，以本指导意见为依据，结合我省初中综合实践活动课程的教学实际进行命题。

### 2. 命题原则

(1) 导向性原则。坚持以学生为本，立足基础，注重能力培养，正确发挥考试的导向功能，转变教师的教学方式和学生的学习方式，推动初中学校全面实施新课程，培养学生的学科素养和创新意识。

(2) 基础性原则。突出考查信息技术的基础知识、基本技能，注重对学科基本思想和学习方法的考核，考查初步应用知识分析、解决问题的能力，试题难易适当，不出偏题和怪题。

(3) 科学性原则。试题设计必须与考试大纲要求相一致，具有较高的信度、效度。试卷结构合理，内容科学严谨，文字简洁、规范，答案准确合理。

### 3. 考试大纲

#### (1) 信息与信息技术基本概念

- ①能描述信息的基本概念；
- ②能描述信息技术的定义；
- ③掌握信息的主要特征；
- ④能描述信息技术的发展趋势。

#### (2) 计算机系统组成

- ①能描述计算机系统中硬件与软件的关系；
- ②能对常用软件进行分类；
- ③逐步树立使用正版软件的意识；
- ④能描述计算机硬件的基本组成；
- ⑤能列举常见的输入、输出及存储设备。

#### (3) 信息编码与进制

- ①知道信息编码的意义；
- ②能列举常见的信息编码方式；
- ③掌握信息在计算机中的存储单位及其换算方式。

#### (4) 网络基本概念

- ①知道常用的网络设备；
- ②知道 IP 地址、域名的基本概念。

#### (5) 网络信息获取与交流

- ①能选择合适的工具和方法，搜索信息；
- ②掌握常用的信息下载与保存方法；
- ③掌握电子邮件地址格式，学会收发电子邮件。

#### (6) 网络信息安全

- ①知道物理安全、逻辑安全的基本概念和安全措施；
- ②能逐步形成规范的网络行为及道德。

#### (7) 电子表格的基本概念

- ①知道常见的电子表格处理软件；
- ②理解单元格、工作表、工作簿的基本概念；
- ③能描述指定单元格的地址。

#### (8) 电子表格的基本操作

- ①掌握新建工作簿、工作表和保存工作簿的方法；
- ②能在指定单元格区域输入数据、编辑已有数据；
- ③能为输入的数据选择适合的数据类型；
- ④能对单元格中的数据进行格式设置。

#### (9) 电子表格的数据处理与分析

- ①利用公式、常用函数进行数据计算，对数据进行排序等；
- ②能选择合适的图表类型创建图表，并进行格式设置。

#### (10) 图像的基本概念

- ①知道位图和矢量图；
- ②知道常见的图像文件格式。

#### (11) 图像信息的获取与编辑

- ①知道常用图片采集的方法；
- ②掌握图像编辑的基本方法；
- ③能使用图像处理软件，创作简单的图像作品；

#### (12) 三维建模的基本概念

- ①知道三维模型的基本概念；

②知道物体三维建模的常见方法；

③知道三视图的基本概念。

#### (13) 三维建模的基本操作

①初步了解二维草图中简单几何图形的绘制与编辑方法；

②初步了解三维建模的基本操作。

#### (14) 视频基本概念和加工

①知道视频的基本概念；

②认识常见的视频类型和文件格式；

③知道常见的视频采集工具和方法；

④能使用常见的视频处理软件对视频进行适当处理。

#### (15) 动画原理和简单制作

①认识常见的动画制作软件；

②知道动画基本概念和原理；

③能使用动画制作软件创作简单的动画作品。

#### (16) 程序设计基础

①知道常见的编程语言；

②知道算法的基本概念；

③能识读简单流程图。

#### (17) 数据与运算

①知道整数、字符、浮点等数据类型；

②能定义常量、变量；

③能利用常见数据操作符编写表达式并计算。

#### (18) 编写简单程序

①能识读简单的顺序、选择、循环等三种结构的程序；

②能使用编程语言，编写简单程序。

#### (19) 开源硬件的基本概念

①知道开源硬件的基本概念；

②知道常见的开源硬件；

③知道常见传感器的应用。

(20) 物联网的基本概念

①知道物联网的基本概念；

②知道物联网相关的设备；

③初步了解物联网在日常生活及学习中的应用。

(21) 体验开源硬件

①知道开源硬件项目设计的主要环节；

②知道开源硬件与设计工具。

4. 考试形式：纸笔测试和操作技能考查相结合。

5. 试题难度：根据初中学业水平考试的性质，合理安排试题难度进行命题。

6. 试卷结构：纸笔测试部分为单项选择题，满分 50 分；操作技能考查部分为四选一的上机实践操作题，满分 50 分。具体参照“附录二”。

(四) 设计制作活动（劳动技术）

初中阶段的设计制作活动（劳动技术）的评价方式包括过程性评价和总结性评价两种。在实践中，教师应根据不同的评价内容，分别使用两种不同的评价形式，对于学生在实际教学过程中的表现，应重点使用过程性评价，不能以是否制作出完整的原型或模型作为评价重点，而应将评价重点放在学生是否掌握完整的基本设计流程，是否能书写具有完整格式内容的设计方案，是否掌握必要的基础知识，是否具备必要的操作技能等方面；对教学完成后的学生劳动技术素养考查，应重点采用总结性评价，即以纸笔测试和实践操作技能考查相结合的评价形式，综合判断学生是否具备基本的劳动技术素养。

(五) 职业体验活动

职业体验活动的评价应立足于关注学生在职业价值观、职业认知、职业理解、职业规划等方面的发展水平。具体评价方式和内容为：

1. 过程性评价

教师应以学生参与活动情况的记录单以及相关辅助材料，如活动现场照片、

实践单位证明及教师的现场观察等为依据，对学生的参与程度、实践效果、安全意识、他人评价等进行观察和评价，过程性评价要求资料尽量翔实，能够充分反映学生在活动过程中的整体参与情况。相关资料应存入学生的成长记录袋。

## 2. 总结性评价

教师可根据学生提供的职业体验活动计划、职业体验报告、职业体验反思小结等文字材料，对学生职业体验活动的收获进行评价，书写评价报告，并将评价报告和相关资料存入学生的成长记录袋。教师还可以纸笔测试的形式对学生进行职业基本知识和能力的考查。

## 附录一 题型示例

### 一、考察探究活动

**【例 1】**下面不属于调查研究中常用方法的是

- |          |          |
|----------|----------|
| A. 文献研究法 | B. 问卷调查法 |
| C. 访谈调查法 | D. 修辞手法  |

[答案] 正确答案：D

[说明] 本题考查学生是否掌握调查研究的常用方法，属于了解层次，是容易题。

**【例 2】**调查问卷的常用提问方式有\_\_\_\_\_、\_\_\_\_\_两种。

[答案] 封闭式提问 开放式提问

[说明] 本题考查学生对调查问卷常用提问方式的掌握，属于理解和应用的层次，是中等难度题。

**【例 3】**完成一份关于学生使用手机情况的采访提纲。

[答案] 略

[说明] 本题考查学生是否能够掌握考察探究主题活动的关键要素，是否能够对研究活动进行必要的规划，是否能够掌握研究计划的制订方法，属于理解和应用的层次，是中等难度题。

### 二、社会服务活动



**【例 1】**对于初中综合实践活动中的社会服务活动认识，下列选项正确的是

A. 单纯提供简单的劳动、服务            B. 单纯学习服务技能

C. 在服务中将所学知识运用于解决问题，在服务中学习，在实践中积累经验

D. 开展社会服务活动前，不必对社会组织或他人的需求进行调查就可以确定服务内容

[答案]C

[说明]本题要求学生正确理解社会服务活动的有关概念，属于理解层次，是容易题。

**【例 2】**通过调查学校的周边社区，某班级社区服务活动小组发现：有的老人缺乏亲情陪伴，比较孤单；有的老人行动不便，缺乏照顾；有的老人缺乏科学养生知识，盲目保健等。针对这些现象，请你确定一项服务内容作为小组的社会服务活动项目，并写出实施活动的具体安排。

[答案]能符合以下两方面的基本内容，言之有物，言之有理即可。

1. 能否从现象中发现服务需求，并据此提出符合初中生服务水平与能力的服务内容。如可以开展定期探望、帮忙家务、外出陪伴、宣传科学养生知识等服务项目。

2. 实施活动的具体安排是否符合初中生服务水平与能力，遵循安全性原则，具有可操作性。如什么时间什么地点什么人做什么事。

[说明]本题要求学生掌握社会服务活动的一般组织步骤，属于理解应用层次，是中等难度题。

### 三、设计制作活动（信息技术）

**【例 1】**对于计算机中存储容量单位大小的相互关系，下列选项正确的是

A. MB<KB<B    B. B<MB<KB    C. KB<GB<B    D. B <KB< MB

[答案]D

[说明]本题要求学生掌握计算机中信息的常用存储单位（bit、B、KB、MB、GB）及其之间的换算方式，属于理解层次，是中等难度题。

**【例 2】**因特网（Internet）为联网的每个网络和每台主机都分配唯一的地址，

该地址由纯数字表示，并用小数点分隔。这种地址被称为

- A. TCP 地址    B. IP 地址    C. WWW 服务器地址    D. 网线接口地址

[答案]B

[说明]本题要求学生了解 IP 地址的基本概念。本题属于理解层次，是容易题。

**【例 3】**能使两台电脑在网络中进行相互通信的网络设备是

- A. 显卡    B. 网卡  
C. 打印机    D. U 盘

[答案]B

[说明]本题要求学生了解常用的网络设备，属于了解层次，是容易题。

**【例 4】**下列属于搜索引擎网址的是

- A. www.taobao.com    B. www.baidu.com  
C. www.bilibili.com    D. www.qq.com

[答案]B

[说明]本题要求学生掌握网络信息搜索的基本方法，属于应用层次，是中等难度题。

**【例 5】**有关日常信息活动的描述中，下列选项不正确的是

- A. 不随意打开 QQ 群中的链接    B. 有杀毒软件的计算机不会感染病毒  
C. 定时备份文件资料    D. 计算机网络机房应安装防雷装置

[答案]B

[说明]本题要求学生了解网络安全的主要威胁，具备基本的信息安全意识，属于了解层次，是容易题。

**【例 6】**在电子表格处理软件中，单元格、工作表、工作簿，对应的编号分别是

|   | A   | B    | C  |
|---|-----|------|----|
| 1 | 姓名  | 数学   | 英语 |
| 2 | 张星星 | 67   | 66 |
| 3 | 梁慧敏 | 82 ② | 94 |
| 4 | 靳晶  | 78   | 63 |
| 5 |     |      |    |

- A. ①②③      B. ②①③      C. ②③①      D. ①③②

[答案]C

[说明]本题要求学生了解电子表格中的基本概念,属于了解层次,是容易题。

【例 7】下图中灰色阴影范围内的单元格地址是\_\_\_\_\_

|   | A   | B  |
|---|-----|----|
| 1 | 姓名  | 数学 |
| 2 | 张星星 | 67 |
| 3 | 梁慧敏 | 82 |
| 4 | 靳晶  | 78 |

[答案] B2:B4 或 B4:B2 (大小写均可)

[说明] 本题要求学生了解电子表格中单元格地址的描述形式,属于了解层次,是容易题。

【例 8】对于电子表格文件扩展名,下列选项正确的是

- A. xlc      B. xlsx      C. cvs      D. txt

[答案]B

[说明]本题要求学生了解常见电子表格处理软件保存的文件扩展名,属于了解层次,是容易题。

【例 9】计算机处理的图像类型主要有

- A. 位图和矢量图      B. 位图和色彩图  
C. 矢量图和色彩图      D. 矢量图和排列图

[答案]A

[说明]本题要求学生了解常见的数字图像类型及相关概念,属于了解和应用层次,是中等难度题。

**【例 10】**“利用一些基本的几何元素,通过一系列几何操作来构建复杂的几何场景”,这句话描述的物体建模原理是

- A. 三维软件建模
- B. 通过仪器测量建模
- C. 利用图像建模
- D. 利用视频建模

[答案]A

[说明]本题考查学生对三维软件建模基本概念的掌握情况,属于了解和应用层次,是中等难度题。

**【例 11】**学校电视台为校运动会制作新闻报道,准备使用计算机、打印机、扫描仪、数码摄像机、数码照相机、麦克风等设备和适合的软件。

- (1) 可以使用\_\_\_\_\_设备到运动会现场录制视频资料。
- (2) 要为新闻报道录制作旁白,需要\_\_\_\_\_作为输入设备。

[答案](1) 数码摄像机 (2) 麦克风

[说明]本题要求学生能选择合适的工具采集音视频信息,属于了解层次,是中等难度题。

**【例 12】**请根据你所学的知识,在计算机中打开文件“奔跑的猎豹.fl1a”,完成下列操作并保存文件。

- (1) 将图层 1 的名称修改为“草原”,设置动画播放频率为“20”。
- (2) 将“背景”图层移动到最下层,并在第 50 帧处插入帧。
- (3) 在“猎豹”图层中第 1 到 50 帧创建补间动画。
- (4) 将“学生”文件夹下的“猎豹声音.wav”文件导入到“库”面板,添加到“声音”图层的第 1 帧,并设置该声音效果属性为“淡入”,同步为“数据流”。

[答案]略

[说明]本题要求学生运用动画制作软件创作简单的动画作品,属于应用层次,是中等难度题。

**【例 13】** 下列选项中，不属于编程语言的是

- A. VB      B. Python      C. Scratch      D. Powerpoint

[答案]D

[说明]本题要求学生了解常见的编程语言，属于了解层次，是容易题。

**【例 14】** 若给出 n 位学生的年龄 ( $y_1, y_2, y_3, \dots$ )，要求编程，输入 n 和  $y_1, y_2, y_3, \dots$ ，计算并输出他们的平均年龄  $p_j$ 。n 和  $p_j$  应分别采用的数据类型是

- A. 浮点型、整型      B. 浮点型、浮点型  
C. 整型、整型      D. 整型、浮点型

[答案]D

[说明]本题考查学生了解常见的数据类型，属于了解层次，是中等难度题。

**【例 15】** 已知%表示整数取余运算，如  $5\%3=2$ 。请完善下列程序，实现判定 x 是否为奇数，并输出结果。

```
int x;                                         //定义 1 个整数变量 x
scanf("%d", &x);                            //输入 1 个整数 x
if ( _____ ) {                         //判定 x 是否是奇数
printf("x 是奇数");                       //输出结果: x 是奇数}
```

[答案]  $x\%2 == 1$

[说明] 本题考查学生对数据常见运算的掌握程度以及识读结构程序的基本能力，属于了解层次，是中等偏难题。

**【例 16】** 物联网的基础是

- A. 互联化      B. 网络化      C. 感知化      D. 智能化

[答案]B

[说明]本题考查学生对物联网基本概念的掌握程度，属于了解层次，是容易题。

#### 四、设计制作活动（劳动技术）

**【例 1】** 对于劳动技术活动中的设计和实践过程，下列选项正确的是

- A. 设计目的或要求是技术设计活动的起点

- B. 制作模型前无须进行实践操作器材的安全培训
- C. 模型制作完成是技术设计活动的最后一步
- D. 模型制作前不需要进行设计图样的绘制

[答案]A

[说明]本题主要考查学生能否正确理解和掌握设计制作活动（劳动技术）的基本步骤和注意点，属于理解层次，是中等难度题。

**【例 2】**请根据你所学的知识，就如何制作简单储物纸盒，写出一个设计方案。

[答案]略

[说明]本题主要考查学生能否掌握设计方案书写的基本方法。学生书写的设计方案，只需包含设计目的或要求、设计思路、制作过程说明等要素，满足题目的设计要求，言之有物，言之有理即可。本题属于理解和应用层次，是中等偏难题。

## 五、职业体验活动

**【例 1】**下列关于职业观的说法正确的是

- A. 每个人按照自身的需求自由地选择职业，即为现代职业观
- B. 每个人都有自己的职业观，不可能形成共同的现代职业观
- C. 尊重自己所从事的职业并愿意努力付出，是现代职业观的基本价值尺度
- D. 一切按法律要求办事是现代职业观的核心

[答案]C

[说明]本题考查学生是否具备对职业观的正确认知，是否具备成为合格社会主义劳动者的基本思想和认识，属于理解层次，是简单题。

**【例 2】**请你结合自身学习职业体验活动的有关知识和技能，提出一套进行交通协管员工作的体验方案。

[答案]答题要点：

1. 联系交管部门，选择体验地点和场景。
2. 书写初步计划，将该计划与交管部门进行论证和确认，并请交警进行上岗

前的安全培训和技能培训。

3. 体验计划拟分两个小组：一个小组可对各种类型的路面交通参与者，如司机、行人、交警、协管员自身等，进行协管员工作情况的调查问卷，从不同视角更好地了解协管员；另一小组进行协管员工作的现场体验。

4. 体验过程中做好记录，体验结束后要对提供帮助的部门和个人表示感谢。

[说明] 本题考查的是学生对职业体验活动的内涵、流程和具体要求是否有正确的认识和理解。学生的答题内容只需与答题要点接近，言之有物，言之有理即可。本题属于理解和应用层次，是中等难度题。

## 附录二 信息技术试卷题型参考

（该试卷题型仅供学校教学及复习参考，与省级统考试卷的题序安排、考试内容等方面无对应关系）

### 一、 纸笔测试题（每小题只有一个正确答案）

1. 对于信息的概念描述，下列选项正确的是
  - A.信息是一种物质
  - B.信息不能被传递
  - C.信息是一种能量
  - D.信息能消除不确定性
2. 信息技术的核心技术是
  - A.计算机技术
  - B.通信技术
  - C.微电子技术
  - D.传感技术
3. 下列属于操作系统的是
  - A.Microsoft Office
  - B.QQ
  - C.Windows
  - D.WinZip
4. 计算机中信息的存储均采用
  - A.二进制
  - B.八进制
  - C.十进制
  - D.十六进制
5. 在局域网中，计算机接入通信线路是通过
  - A.串行输入口
  - B.网卡
  - C.并行输入口
  - D.USB 口
6. 网址 <http://www.cctv.com> 中的 [cctv.com](http://www.cctv.com) 表示的是
  - A.用户名
  - B.域名
  - C.主机名
  - D.计算机名

7. 对于电子邮件地址的书写，下列选项正确的是
- A. freelydragon@163.com                      B. c1368595@.edu.cn  
C. sina.edu.cn                                      D. http://www.163.com
8. 如图 1 所示，按“名称框”、“编辑栏”、“工作表”三个项目依次排序，下列选项正确的是

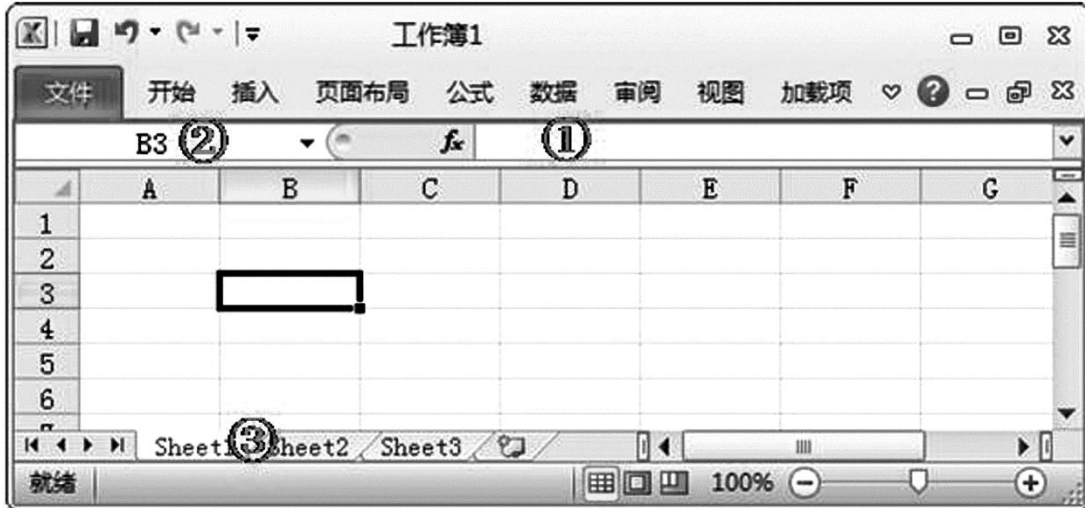


图 1

- A.①②③                      B.②①③                      C.③②①                      D.②③①
9. 在 Excel 中，选择多个不相邻单元格的方法是
- A.按住 Space 键单击需要选定的单元格  
B.按住 Shift 键单击需要选定的单元格  
C.按住 Alt 键单击需要选定的单元格  
D.按住 Ctrl 键单击需要选定的单元格
10. 在 Excel 中，为了计算单元格区域中所有数值的和，可用的函数是
- A. AVERAGE                      B. COUNT                      C. SUM                      D.ADD
11. 在 Excel 中，每个单元格都有其对应的地址，其中 B7 表示
- A. B 行 7 列                                      B. B 列 7 行  
C. B7 单元格中的数据                      D. 以上答案都不是
12. 在 Excel 中，使用公式时输入的第一个字符是
- A. ?                      B. 空格                      C. =                      D. 以上都不是
13. 下列软件中，可用于编辑图像文件的是
- A.PowerPoint                      B.Photoshop                      C.酷狗                      D.QQ 影音
14. 下列选项中，属于常用图像文件格式的是



A.WAV                  B.SWF                  C.JPG                  D.PPT

15. 一张图片的分辨率为 436 X 280，下列说法正确的是

- A. 图片宽度为 436 像素，高度为 280 像素
- B. 图片高度为 436 像素，度为 280 像素
- C. 图片宽度为 436 厘米，高度为 280 厘米
- D. 图片高度为 436 厘米，宽度为 280 厘米

16. 对于视频文件类型，下列选项正确的是

A.jpg                  B.avi                  C.doc                  D.html

17. Flash 动画制作软件中，时间轴的基本单位是

A. 声音                  B. 图片                  C. 帧                  D. 元件

18. Flash 中的补间动画可分为

- A. 运动补间、遮罩补间
- B. 动作补间、形状补间
- C. 遮罩补间、形状补间
- D. 路径补间、动作补间

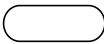
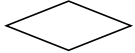

19. 将一个长方体的上表面沿它的垂直方向向上移动后，增加了长方体的高度，这种操作被称为

A. 拉伸                  B. 旋转                  C. 扫掠                  D. 放样

20. 下列选项中，不属于计算机编程语言的是

A. Python                  B. Visual Basic                  C. Scratch                  D. Access

21. 流程图符号可清晰地展示算法的逻辑结构，如顺序结构、循环结构、条件判断等。下列可用来表示条件判断的选项是

A.                   B.                   C.                   D. 

22. 在编程语言中，最适合用于存储学生姓名的数据类型是

A. 字符                  B. 整型                  C. 浮点型                  D. 字符串

23. 某共享单车收费标准为：半小时以内收费 0.5 元，超过半小时收费 1 元。用算法描述这一收费标准，合适的算法结构是

A. 顺序结构                  B. 循环结构                  C. 分支结构                  D. 组合结构

24. 开源硬件项目设计的主要环节，除了需求设计和规划设计外，还包括

A. 结构设计                  B. 用户调查                  C. 脚本编写                  D. 模块设计

25. 物联网就是将所有物品通过信息传感设备与互联网连接起来，实现智能化识别和管理。下列设备中，属于传感设备的是

A. 网卡                  B. 红外摄像机                  C. 路由器                  D. 显示器

二、实践操作题（由学生上机操作，自主四选一）

1. 利用 Excel 软件打开指定文件夹下的“支出.xls”文件，进行以下操作：

(1) 将工作表“sheet1”重命名为“零用钱”。

|   | A          | B   | C      | D      | E      |
|---|------------|-----|--------|--------|--------|
| 1 | 我的零用钱支出统计表 |     |        |        |        |
| 2 | 序号         | 月份  | 零食     | 生活用品   | 小计     |
| 3 | 1          | 1月份 | ¥5.50  | ¥10.90 | ¥16.40 |
| 4 | 2          | 2月份 | ¥9.70  | ¥17.40 | ¥27.10 |
| 5 | 3          | 3月份 | ¥5.40  | ¥10.90 | ¥16.30 |
| 6 |            | 合计  | ¥20.60 | ¥39.20 | ¥59.80 |

图 2

(2) 将数据设置成如图 2 所示格式，要求步骤如下：

第一步：将标题字体设为宋体，字号设为 18，字体颜色设为红色；

第二步：将单元格 B3 到 B5 区域底纹设为绿色，单元格 E3 到 E5 区域底纹设为黄色，单元格 B6 到 E6 区域底纹设为粉红；

第三步：表格中，所有与货币有关的数字应精确到小数点后 2 位，货币符号设为人民币符号¥；

第四步：在“合计”行中，分别计算 C、D、F 各列的金额总和；

第五步：将所有单元格的内容水平居中对齐。

(3) 根据图 2 表格中的数据，制作如图 3 所示图表，要求步骤如下：第一步：图表标题为“零用钱支出统计表”

第二步：使用“簇状柱形图”

第三步：将图例放在图表右侧

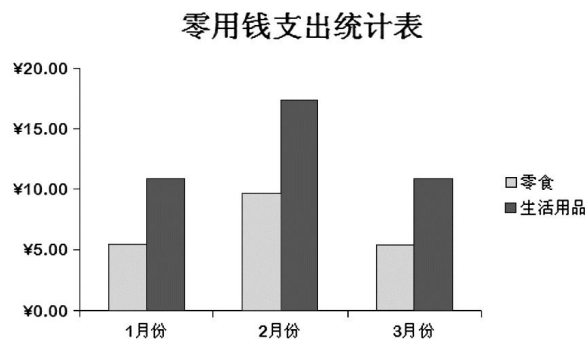


图 3

2. 利用 Photoshop 软件打开指定文件夹下的“素材，psd”文件，根据提供的素材，参照样图 4，进行如下操作：



图 4

- (1) 修改图像的大小，宽度为 2000 像素，高度为 1200 像素；
- (2) 在“诗词”图层的上方添加图层，用竖排文字工具在适当的位置输入“观沧海”，要求文字大小适当，并添加图层样式为“投影、渐变叠加、外发光、描边”；
- (3) 将新添加的“观沧海”文本图层名称改为“标题”；
- (4) 为“诗词”图层添加图层样式为“投影和描边”；
- (5) 调整“背景”图层的不透明度为 70%；
- (6) 保存源文件，并将该图像文件以文件名“图像作品.png”另存在指定文件夹下。

3. 利用 Flash 软件打开指定文件夹下的“奔跑.fla”文件，根据提供的素材，进行如下操作：

- (1) 将引导层延长至 30 帧；
- (2) 将指定文件夹下的素材“猎豹.gif”文件导入到库；
- (3) 利用元件中的“猎豹.gif”创建一个 30 帧的动画,让猎豹从舞台右上到左下方，沿给定的引导线奔跑；
- (4) 保存源文件，并将该动画文件以文件名“动画作品.swf”另存在指定文件夹下。

4. 根据图 5 所示的流程图，利用编程语言，设计并实现计算圆的面积，调试运行后将源文件保存在指定文件夹下。

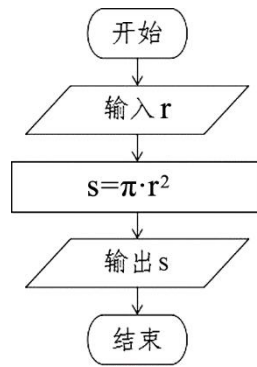


图 5

### 参考答案

#### 一、单项选择题

1-5 DACAB; 6-10 BABDC; 11-15 BCBCA; 16-20 BCBAD; 21-25 CDCCB

#### 二、上机操作题

答案略