

教师招聘考试近几年真题汇编 (二)

《信息技术专业知识》

一、单项选择题

1. 一个计算机操作系统通常应具有()。
 - A. CPU 的管理、显示器管理、键盘管理、打印机和鼠标器管理等五大功能
 - B. 硬盘管理、软盘驱动器管理、CPU 的管理、显示器管理和键盘管理等五大功能
 - C. 处理器(CPU)管理、存储器管理、文件管理、设备管理和作业管理五大功能
 - D. 计算机启动、打印、显示、文件存取和关机等五大功能
2. 在 Word 中。段落标记是在输入()之后产生的。
 - A. 句号
 - B. Enter
 - C. Shift+Enter
 - D. 分页符
3. 要组建一间有 60 台计算机联网的网络教室, 以下方法中最恰当的是()。
 - A. 用双绞线通过交换机连接
 - B. 用双绞线直接将这此机器两两相连
 - C. 用电话线相连
 - D. 用光纤直接将这此机器两两相连
4. 视频格式不包括()。
 - A. AVI 文件
 - B. BMP 文件
 - C. RM 文件
 - D. MPEG 文件
5. 教师在检索和使用各种教学资源时, 需要特别注意版权保护的问题。下列关于知识产权问题的描述, 正确的是()。
 - A. 对于著作和期刊中的引用要注明出处, 网上的资源不用注明出处
 - B. 对于经作者同意引用的资源不用注明出处
 - C. 对于任何非自己原创的教学资源都要注明出处
 - D. 对于免费资源不用注明出处
6. Excel 通过()功能实现图表的创建。
 - A. 图表向导
 - B. 数据库
 - C. 函数
 - D. 数据地图
7. 最高人民法院于 2014 年 10 月 9 日公布《最高人民法院关于审理利用信息网络侵害人身权益民事纠纷案件适用法律若干问题的规定》, 该司法解释将于 10 月 10 日起施行。其包含()个焦点问题。
 - A. 1
 - B. 2
 - C. 3
 - D. 4
8. HSB 模式里 H、S、B 各代表什么?()
 - A. 色相、饱和度、亮度
 - B. 色相、亮度、饱和度
 - C. 饱和度、色相、亮度
 - D. 亮度、饱和度、色相
9. 已知 $a=2$, $b=3$, 则下列逻辑表达式结果为“假”的是()。
 - A. a
 - B. $(a+1)=b$
 - C. $a==b$
 - D. $(a+4)>b$
10. 下列说法中, 正确的是()。
 - A. 同一个汉字的输入码的长度随输入方法的不同而不同
 - B. 一个汉字的机内码与它的国标码是相同的, 且均为 2 字节
 - C. 不同汉字的机内码的长度是不相同的
 - D. 同一汉字用不同的输入法输入时, 其机内码是不相同的
11. 在 HTML 中, 标记的作用是()。
 - A. 标题标记
 - B. 预排版标记
 - C. 转行标记
 - D. 文字效果标记
12. Windows 中, 用户不能修改的是()属性。
 - A. 只读
 - B. 隐藏
 - C. 系统
 - D. 存档
13. D/A 转换器和矩阵变换的目的是实现()。
 - A. 模数转换和 RGB 到 YUV 的转换
 - B. 数模转换和 RGB 到 YUV 的转换
 - C. 数模转换和 YUV 到 RGB 的转换
 - D. 模数转换和 YUV 到 RGB 的转换

14. 设有表示学生选课的一张表: 学生 S(学号, 姓名, 性别, 年龄, 身份证号), 课程 C(课号, 课名), 选课 SC(学号, 课号, 成绩), 则表 SC 的关键字(键或码)为()。
- A. 课号. 成绩 B. 学号, 成绩 C. 学号. 课号 D. 学号, 姓名. 成绩
15. 将舞台上的对象转换为元件的步骤是()。
- A. ①单击“修改→转换为元件”, 打开转换为元件对话框;②选定舞台上的元素;③填写转换为元件对话框. 并点击确定
- B. ①选定舞台上的元素;②单击“修改→转换为元件”, 打开转换为元件对话框;③填写转换为元件对话框. 并点击确定
- C. ①选定舞台上的元素, 并将选定元素拖到库面板上;②单击“修改→转换为元件”, 打开转换为元件对话框;③填写转换为元件对话框, 并点击确定
- D. ①单击“修改→转换为元件”, 打开转换为元件对话框;②选定舞台上的元素, 并将选定元素拖到库面板上;③填写转换为元件对话框, 并点击确定
16. 一个带符号数的 8 位二进制补码为 10011111, 其对应的十进制数为()。
- A. -31 B. -57 C. -97 D. -124
17. 下列字符中, 其 ASCII 码值最大的是()。
- A. NUL B. B C. g D. p
18. 400 个 24×24 点阵汉字的字形库存储容量是()。
- A. 0.8K 个字节 B. 0.23604M 个二进制位 C. 28800 个字节 D. 288 个二进制位
19. 在汉字库中查找汉字时, 输入的是汉字的()。
- A. 交换码 B. 信息码 C. 机内码 D. 字形码
20. 关于计算机采用的进制, 说法正确的是()。
- A. 在计算机中可以进行二进制、十进制、十六进制的转换, 说明随着技术的发展, 现在计算机中可以用多种进制处理信息
- B. 在计算机中我们是通过不同进制的编码方式来判断数据是数值还是字符的
- C. 计算机由电子元器件构成, 二进制在电气、电子元器件中最易实现
- D. 计算机采用二进制的原因是因为在计算机诞生的时代还没有集成电路
21. 计算机存储容量的基本单位是()。
- A. Bit B. Byte C. KB D. MB
22. 某网站为了让浏览者实时观看视频节目, 而不需要等待整个文件下载完后才能观看。这是使用了()。
- A. 虚拟现实技术 B. 流媒体技术 C. 并发传输技术 D. 以上三个都正确
23. 在 EXCEL 中, 能求出数值大小排位的函数是()。
- A. COUNTIF B. AVERAGE C. RANK D. COUNT
24. 下列关于 Flash 补间动画的说法, 不正确的是()。
- A. Flash 能生成动作补间动画和形状补间动画
- B. 动作补间动画中的对象是元件的实例
- C. 制作形变补间动画必须将对象分离(或打散)后才能生成
- D. 正确的动作补间动画生成后, 会在起始关键帧和结束帧之间显示一条带箭头的浅绿色背景的直线
25. 在使用高级语言编写程序时, 一般提到的“空间复杂度”中的“空间”指()。
- A. 程序运行时理论上所占的内存空间 B. 程序运行时理论上所占的数组空间
- C. 程序运行时理论上所占的硬盘空间 D. 程序源文件理论上所占的硬盘空间
26. 以下程序段运行后, 变量 X 的值是()。
- X=0

For i =1 To 5

X=X+i-1

Next i

A. 0 B. 5 C. 15 D. 10

27、关于信息的下列说法中，正确的是：()

A. 信息是具有价值的 B. 信息是可以不依附于任何载体的
C. 信息是永远有效的 D. 信息是无法进行加工的

28、下列不属于信息的是()

A. 报纸上刊登的新闻 B. 书本中的知识
C. 存有程序的软盘 D. 电视里播放的足球比赛实况

29、下列有关信息的描述正确的是()

A. 只有以书本的形式才能长期保存信息
B. 数字信号比模拟信号易受干扰而导致失真
C. 计算机以数字化的方式对各种信息进行处理
D. 信息的数字化技术已逐步被模拟化技术所取代

30、下面哪些不是说信息的价值()

A. 读书以明理 B. 知己知彼，百战百胜
C. 书中自有黄金屋 D. 春雨贵如油

二、简答题

1. 面向过程程序设计的特点是什么？

2. 按拓扑结构，计算机局域网可分为几类？分别有哪些特点？

三、案例分析题

1. 阅读下列材料：算法与程序设计的复习课上，胡老师问学生计算机解决问题的步骤，有位学得不太好的学生说：“不就是傻瓜原理吗，你说他向东，他肯定不会向西”。所有同学哄堂大笑。胡老师当时很生气，学生的答案并非自己想要的，而且胡老师觉得这个学生就是想捣乱。你要是胡老师，你会如何处理呢？

请结合上面的案例对下列问题进行分析：

(1)案例中的偶发事件的起因是什么？

(2)你要是胡老师，你会如何处理这则偶发事件？谈谈你的想法。

四、教学设计题

请阅读下列材料：

材料一《普通高中技术课程标准(实验)》(信息技术部分)多媒体技术应用选修模块的相关内容：“通过模块的学习，学生应该在亲身体验的过程中认识多媒体技术对人类生活、社会发展的影响：学会对不同来源的媒体素材进行甄别和选择，初步了解多媒体信息采集加

工原理,掌握应用多媒体技术促进交流并解决实际问题的思想与方法,初步具备根据主题的要求、规划.设计与制作多媒体作品的的能力。

视频信息的加工是“多媒体信息的加工与表达”单元中的教学内容,主要介绍常用视频编辑软件的使用方法以及根据需要如何恰当选择软件工具进行简单视频编辑、合成。

材料二学生特征:其一.学生们通过上学期信息技术基础的学习,对视频加工有简单的了解;其二,随着各类数码产品的普及,实际生活中,很多同学有使用数码相机或手机拍片的经历.但大部分同学不会很好地应用视频加工技术,所以对此非常感兴趣,都希望能通过学习,最终创作出自己满意的视频作品,比如能把校运会、艺术节、班会活动中录制的视频信息进一步加工处理,留作美好回忆;其三,不可否认,学生之间认知能力和基础水平的差异很大,教学中应充分考虑这些因素。

教学对象:高中一年级学生

教学环境:多媒体计算机机房

软件资源:极域多媒体网络教室软件:Adobe Premiere、会声会影、超级解霸等视频编辑软件:多媒体素材包,包括本课用到的音频、视频以及图片素材

教学用时:1课时(45分钟)

依据上述材料完成下列任务:

- (1)描述本节课教学目标。
- (2)选择适宜的教学方法,设计本课的教学策略。
- (3)根据材料设计一个导入和教学过程。

(参考答案)

一、单项选择题

- 1.【答案】C。解析:计算机操作系统通常应具有处理器(CPU)管理、存储器管理、文件管理、设备管理和作业管理五大功能。
- 2.【答案】B。
- 3.【答案】A。解析:组建一间有60台计算机联网的网络教室使用双绞线通过交换机连接较为合适。
- 4.【答案】B。解析:BMP是一种图像文件格式,与常见图像格式不同的是BMP属于典型的位图格式。
- 5.【答案】C。解析:教师在检索和使用各种教学资源时,对于任何非自己原创的教学资源都要注明出处。
- 6.【答案】A。解析:绘制图表的过程如下:(1)选取绘制图表的数据源区域;(2)单击常用工具栏中【图表向导】按钮(或在【插入】菜单中选择【图表】命令),以打开“图表向导”对话框进入“图表向导”选择“图表类型”。
- 7.【答案】D。解析:焦点1是个人隐私禁“人肉”曝光;焦点2是大V转侵权信息或担责;焦点3是“水军”发帖要连带担责;焦点4是发帖者侵权网站“连坐”。
- 8.【答案】A。解析:HSB是一种对色彩进行描述的模式,它是基于色彩的三个要素:色相(Hue)、饱和度(Saturation)、亮度(Brightness)三个参数来定义色彩。故选A。
- 9.【答案】C。解析:已知 $a=2$, $b=3$,C选项中 a 不等于 b ,即返回false(假)。故选C。

10. 【答案】A。解析: 机内码都是 2 个字节的, 它与国标码不同, 国标码+8080H=机内码。不同的输入法, 其编码一般是不同的。

11. 【答案】B。解析: pre 标签可定义预格式化的文本, 被包围在 pre 标签中的文本通常会保留空格和换行符。故选 B。

12. 【答案】C。解析: 文件属性有只读、隐藏、存档和系统。其中, 用户可以修改的是只读、隐藏、存档属性。常规属性为只读和隐藏属性。

13. 【答案】C。解析: D/A 转换器的目的是实现数模转换, 矩阵变换的目的是实现 YUV 到 RGB 的转换。

14. 【答案】C。解析: 学号是学生表 S 的主键, 课号是课程表 C 的主键, 所以选课表 SC 的关键字就应该是与前两个表能够直接联系且能唯一定义的学号和课号。故选 C。

15. 【答案】B。解析: Flash 中将舞台上的对象转换为元件方法: ①用“选择工具”选中, 按 F8, 弹出“转换为元件”对话框, 再点击确定。②用“选择工具”选中, 右键点击, 选“转换为元件”, 同样弹出对话框, 再点击确定。③进入“库”面板, 点击左下角的“新建元件”按钮, 弹出“创建新元件”对话框, 设置好后, 点确定, 得到新元件, 然后双击它的名字进入该元件进行编辑(绘画等)。④选定舞台上的元素, 单击“修改-转换为元件”, 打开转换为元件对话框, 填写转换为元件对话框, 并点击确定。故选 B。

16. 【答案】C。解析: 求其对应的十进制数, 应先将补码转换成真值, 由于最高位为 1, 即为负值, 因此转换过程为将补码化为反码 10011110; 再将反码转换成原码, 即除符号位外, 其余按位取反, 即 11100001, 进而得到真值-1100001, 转换成十进制数为-97。

17. 【答案】D。解析: NUL 十进制数表示为 0, B 十进制数表示为 66, g 十进制数表示为 103, p 十进制数表示为 112。所以 p 是最大的。

18. 【答案】C。解析: $400 \times 24 \times 24 / 8 = 28800 \text{ Byte}$ 。

19. 【答案】C。解析: 机内码是计算机系统内部处理和存储汉字时使用的代码。

20. 【答案】C。解析: 关于计算机采用二进制, 主要是由于: (1) 技术实现简单; (2) 简化运算规则; (3) 适合逻辑运算; (4) 易于进行转换; (5) 具有抗干扰能力强, 可靠性高等优点。

21. 【答案】B。解析: 位(Bit)是计算机中存储信息的最基本的单位; 计算机存储容量的基本单位是字节 Byte, 简称“B”。

22. 【答案】B。解析: 虚拟现实是利用电脑模拟产生一个三维空间的虚拟世界, 提供使用者关于视觉、听觉、触觉等感官的模拟, 让使用者如同身历其境一般, 可以及时、没有限制地观察三维空间内的事物。所谓流媒体技术就是把连续的影像和声音信息经过压缩处理后放上网服务器, 让用户一边下载一边观看、收听, 而不要等整个压缩文件下载到计算机上才可以观看的网络传输技术。

23. 【答案】C。解析: COUNTIF 是条件统计函数, AVERAGE 是求平均的函数, RANK 是求大小排位的函数, COUNT 是统计个数的函数。

24. 【答案】D。解析: 动作补间动画生成后显示的是带浅紫色背景的直线, 形状补间动画生成后显示的是带浅绿色背景的直线。

25. 【答案】A。解析: 程序的复杂度分“空间复杂度”和“时间复杂度”, “空间复杂度”指程序代码和变量等所占的固定空间以及引用和递归等所占的动态空间。“时间复杂度”指编译时间和运行时间等。

26. 【答案】D。解析: 程序执行的过程依次为: 当 $i=1$ 时, $X=X+i-1=0+1-1=0$; 当 $i=2$ 时, $X=X+i-1=0+2-1=1$; 当 $i=3$ 时, $X=X+i-1=1+3-1=3$; 当 $i=4$ 时, $X=X+i-1=3+4-1=6$; 当 $i=5$ 时, $X=X+i-1=6+5-1=10$ 。

27. 答案 A 28. 答案 C 29. 答案 C 30. 答案 D

二、简答题

1. 【答案】结构化程序设计强调程序设计风格和程序结构的规范化,提倡清晰的结构。结构化程序设计的基本思路是:把一个复杂问题的求解过程分阶段进行,每个阶段处理的问题都控制在人们容易理解和处理的范围内。具体说,采取自顶向下、逐步细化、模块化设计、结构化编码的方法来保证得到结构化的程序。

2. 【答案】计算机局域网按拓扑结构,可分为总线型结构、星型结构、环型结构和网状结构。(1)总线网络通过一根传输线将网络中所有节点连接起来,网络中各节点都通过总线进行通信。在同一时刻只能允许一对节点占用总线通信。总线结构简单,易实现,易维护,易扩充,但故障检测比较困难。(2)星型网络中,各节点均与中心节点连接,网络中任意两个节点的通信都要通过中心节点连接。星型网络中,单个节点的故障不会影响到网络的其他部分,但中心节点的故障会导致整个网络的瘫痪。(3)环型结构中,各节点首尾相连形成一个闭合的环,环中的数据沿着一个方向绕环逐站传输。环型结构网络抗故障性能好,但网络中的任意一个节点或一条传输介质出现故障将导致整个网络的故障。(4)网状网络,各节点均与其他任何节点相连,是一种无规则的连接方式。节点间的链路多,可靠性高,局部故障不影响整个网络,网络扩充和主机入网灵活,但网络结构复杂。

三、案例分析题

【答案】(1)这则偶发事件的起因是学生异动型。课堂上教师提问时学生答非所问。(2)教师可以发掘学生回答中的积极成分,如计算机是靠指令控制的,输入什么样的指令计算机就会有相应的操作。但计算机解决问题时,我们事先并不知道输入什么样的指令才能解决问题。这时候,我们就要分析问题,确定方案,设计算法,然后进行程序设计。设计完程序后,就可以解决问题了。

四、教学设计题

1. 【答案】

(1)教学目标,知识与技能目标:了解常用的几种视频编辑器,掌握使用视频编辑软件进行视频加工的基本流程。过程与方法目标:在创作作品的过程中,体会数字视频作品制作的步骤和方法。学会对视频信息进行富有创意的、实现良好视觉效果的处理。情感态度与价值观目标:提升对信息技术的兴趣:爱技术、懂技术、用技术。形成尊重知识产权、合理使用视频资源的观念。

(2)教学策略设计:①教学方法:任务驱动教学法、创设情境法、分组讨论法。②教学环境设计:

硬件环境:多媒体计算机机房。

软件资源:极域多媒体网络教室软件;Adobe Premiere Pro、会声会影、超级解霸等视频编辑软件;多媒体素材包,包括本课用到的音频、视频以及图片素材。

③教与学设计思路:

美丽的情景,(看一看)激发兴趣—实用的学案,(学一学)明确过程—给定的任务,(议一议)如何去完成—好用的软件,(听一听)体验功能—现成的素材,迫切的心情,(用一用)过足导演瘾。—恰当的点评,(评一评)巧妙收尾—适当的拓展,(引一引)将兴趣延伸。

(3)通过美丽的视频情景引入,置疑激趣。

请同学们先来欣赏一个完整的专题片——生命的奇迹。同学们,刚才大家看到的这个片子是用几个视频片段合成的。通过广播软件让大家看合成前的视频音频素材。大家生活中是不是也用数码相机、摄像机或者用手机拍下来过很多视频呢,那能不能将这些视频片断进行编辑,制作成反映一定主题的专题片呢?(学生兴趣高涨)接下来,我们就一起来探讨这方面的问题。