

滁州市科学技术协会 文件

滁州市教育体育局

滁科协〔2021〕4号

关于举办 2021 年滁州市青少年创意编程与 智能设计大赛的通知

各县（市、区）科协、教体局，各相关学校：

为进一步增强我市青少年的科技创新意识和实践能力，提高青少年科学素质水平，选拔优秀作品参加 2021 年安徽省青少年创意编程与智能设计大赛，市科协、市教体局，决定举办 2021 年滁州市青少年创意编程与智能设计大赛。现将有关事项通知如下：

一、参加对象

全市小学、初中、高中（含中等职业学校）在校学生均可参加。

二、大赛内容

（一）创意编程比赛

1. Scratch 创意编程比赛
2. Python 创意编程比赛

(二) 智能设计比赛

1. Arduino 智能设计比赛
2. Micro:bit 智能设计比赛

三、申报要求

1. 作品申报截止日期：2021年3月19日，逾期不予受理。
2. 《滁州市青少年创意编程与智能设计大赛申报表》《承诺书》（见附件1和附件3）一式一份以学校为单位报送至市科协科普部，签字盖章扫描件同步报送至邮箱。
3. 参赛作品申报按照《滁州市青少年创意编程与智能设计大赛参赛办法》（附件2）要求执行。

四、联系方式

联系人：庆清

联系电话：0550-3041150

邮 箱：421814932@qq.com

- 附件：1. 滁州市青少年创意编程与智能设计大赛申报表
2. 滁州市青少年创意编程与智能设计大赛参赛办法
3. 滁州市青少年创意编程与智能设计大赛承诺书



附件 1

滁州市青少年创意编程与智能设计大赛申报表

A、申报者情况

参赛项目						参赛组别			
申报者	姓名		性别		民 族		出生年月		申报者 2 寸免冠 彩色近照
	现学历类别	<input type="checkbox"/> 小学生 <input type="checkbox"/> 初中生 <input type="checkbox"/> 高中生					年级		
	学校全名						联系电话		
	学校地址						邮编		
申报者	姓名		性别		民 族		出生年月		申报者 2 寸免冠 彩色近照
	现学历类别	<input type="checkbox"/> 小学生 <input type="checkbox"/> 初中生 <input type="checkbox"/> 高中生					年级		
	学校全名						联系电话		
	学校地址						邮编		
指导教师	姓名	性别	出生年月	工作单位		职务 或职称	学科	联系电话	

B、作品简介

作品名称	
作品简介	(可另附 Word 版介绍)

C、资格确认

资格确认	<p>1. 上述申报者均为小学、初中、高中（含中等职业学校）在校学生，符合参赛组别要求。</p> <p>2. 本项目是申报者独立（含在指导教师指导下）完成的原创作品。</p> <p>指导教师签名： _____ 学校学籍管理部门盖章</p> <p>学校校长（负责人）签名： _____ 年 月 日</p>
------	---

附件 2

滁州市青少年创意编程与智能设计大赛 参赛办法

一、Scratch 创意编程比赛

（一）参赛对象

Scratch创意编程比赛设小学I组（1-3年级）、小学II组（4-6年级）和初中组。全市小学、初中在校学生均可报名参加。

（二）参赛形式

创意编程比赛为个人项目，每人限报1项作品，每项作品限1名指导教师。

（三）作品类型

1. 科学探索类：现实模拟、数学研究、科学实验等各学科的趣味性展示与探究。

2. 实用工具类：有实用价值、能解决学习生活中的实际问题的程序工具。

3. 互动艺术类：引入绘画、录音、摄影等多媒体手段，用新媒体互动手法实现音乐、美术方面的创意展示。

4. 互动游戏类：各种竞技类、探险类、角色扮演类、球类、棋牌类游戏等。

（四）作品要求

1. 作品原创：作品必须为作者原创，无版权争议。若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权的行为，一律取消评奖资格。如涉及作

品原创问题的版权纠纷，由申报者承担责任。

2. 创新创造：作品主题鲜明，创意独特，表达形式新颖，构思巧妙，充分发挥想象力。

3. 构思设计：作品构思完整，内容主题清晰，有始有终；创意来源于学习与生活，积极健康，反映青少年的年龄心智特点和玩乐思维。

4. 用户体验：观看或操作流程简易，无复杂、多余步骤；人机交互顺畅，用户体验良好。

5. 艺术审美：界面美观、布局合理，给人以审美愉悦和审美享受；角色造型生动丰富，动画动效协调自然，音乐音效使用恰到好处；运用的素材有实际意义，充分表现主题。

6. 程序技术：合理正确地使用编程技术，程序运行稳定、流畅、高效，无明显BUG和错误；通过多元、合理的算法解决复杂的计算问题，实现程序的丰富效果。

7. 参赛作品的著作权归作者所有，使用权由作者与主办单位共享，主办单位有权出版、展示、宣传参赛作品。

（五）作品申报

1. Scratch软件版本为Scratch3.0，将Scratch3.0开发环境下创作的作品发送至大赛组委会邮箱。

2. 作品说明文档：

（1）明确的主题，作品的设计目标，包括：功能需求、探究目的或待解决的问题，作品本身要体现出对目标的响应，能够展现主题内涵、实现功能需求、总结探究结论或解决问题。如果作品目标描述不清晰、或作品未能体现出对目标的完成，则不应

获得较高分数。

(2) 编程思维与技巧。选手需为角色、场景等主要应用元素绘制流程、逻辑和功能图，如使用特殊的编程技巧或计算方法也需单独详细说明。

(3) 素材原创与引用要求。如果选手使用了非原创的图形、图片、音频素材，需明确标注引用来源或创作者，标注明确才属于合格作品。同时鼓励创作和使用原创素材，可以考虑给予原创素材适当加分。

(4) 拍摄作品阐述视频。内容包括创作思路、过程等，拍摄时长控制在1分半钟（90秒）以内，格式为MP4。

二、Python 创意编程比赛

(一) 参赛对象

Python 创意编程比赛设初中组和高中组。全市中、高中(含中等职业学校)在校学生均可报名参加。

(二) 参赛形式

创意编程比赛为个人项目，每人限报1项作品，每项作品限1名指导教师。

(三) 作品类型

1. 科学探索类：数学对象可视化、现实过程模拟仿真、科学实验等各学科的趣味性展示与探究。

2. 实用工具类：有实用价值、能解决学习生活中的实际问题、提高学习工作效率的程序应用工具。

3. 数字艺术类：通过程序生成和展示视觉艺术，具备创意、美感和互动性。

4. 互动游戏类：各种竞技类、探险类、角色扮演类、球类、棋牌类游戏等。

（四）作品要求

1. 作品原创

作品可借鉴已有程序作品，但必须体现创作者的思考和創新。如作品程序代码与已存在第三方作品相似度在90%以上，一律取消评奖资格。

2. 艺术展现

作品充分展现计算机图形与计算机艺术特色，创意巧妙独特，表现形式丰富。作品合理运用图形与色彩，创造愉悦审美感受。

3. 交互体验

作品的绘制过程流畅，富有创意。作品的交互设计简单明了，体验良好。作品内容主题清晰，易于理解。

4. 程序技术

程序能够正常运行，运行过程稳定、流畅、高效，无明显BUG和错误；程序结构划分合理，代码编写规范，清晰易读；巧妙利用计算思维与算法，创造独特创意体验。

5. 参赛作品的著作权归作者所有，使用权由作者与主办单位共享，主办单位有权出版、展示、宣传参赛作品。

（五）作品申报

1. 将作品发送至大赛组委会邮箱。

2. 运行环境主要包括：

（1）标准版Python 3.7和有限的第三方模块；

(2) 要求作品为纯Python代码实现，采用标准鼠标键盘交互，不需要特殊硬件辅助。

(3) 作品在标准版Python 3.7中运行，并与操作系统无关，不依赖网络在线资源。

(4) 除了Python标准发行版自带的内置模块（如Turtle、Tkinter等）之外，第三方模块仅限于：Numpy、Matplotlib、Jieba、Pillow、Pygame、Easygui。

3. 申报作品材料主要包括：

(1) 作品效果图，即作品的关键画面截图，或作品运行效果的最终截图；效果图必须与程序实际运行结果一致。如作品生成有随机性效果，则文档中要充分说明随机设计的用意。

(2) 作品主题，包括：作品的名称，作品的创意设计说明，作品本身能体现出对主题的阐释，能够展现主题内涵或内容。目标描述不清晰或展示目的不明确的作品会被扣分。

(3) 编程技巧说明。充分描述作品中所运用的编码技巧、程序算法或软件工程设计方法，可运用恰当的逻辑流程图配合解释。

(4) 参考与引用说明。如果选手作品借鉴或参考了已有的第三方作品，选手应在说明文档中注明所借鉴参考的代码出处，并详细说明自己的创意或创新之处。如与原作相比未能展现出足够的创新，作品应被扣分。

(5) 拍摄作品阐述视频。内容包括创作思路、过程等，拍摄时长控制在1分半钟（90秒）以内，格式为MP4。

三、Arduino 智能设计比赛

(一) 参赛对象

Arduino智能设计比赛设小学组、初中组和高中组。全市小学（4-6年级）、初中、高中(含中等职业学校)在校学生均以组队方式参加，每队不超过规定人数并配备指导教师。

(二) 组队方式

设小学组（4-6年级）、初中组、高中组(含中等职业学校)3个组别。全市在校学生均以自由组队方式参加，按照作品类别报名、创作并提交参赛作品。每组学生人数限定2人，不允许跨年级组别组队，每名学生限报名参加1组，每组限报1项参赛作品，须且仅配备1名指导教师。

(三) 作品类别

参赛作品的控制器须根据作品类别和功能需要，使用Arduino系列中的各型号开发板进行设计和创作。须按照以下三项类别进行申报：

1. 科学探索类：为探索科学知识、探究自然现象，用于开展和辅助科学实验或模拟科学现象、讲解科学原理，呈现科学知识的作品。

2. 工程应用类：针对学习与生活中发现的问题和需求，以及对工业、农业、森林海洋、交通运输、公共服务等社会各行业的观察与思考，设计实现能够利用智能手段解决问题或改进现有解决方式的作品。

3. 人文艺术类：运用声、光、触控效果、交互体验等智能技术，展现艺术思考、艺术体验或人文思想、历史文化、民族风采

等内容的作品。

（四）作品要求

1. 思想性：主题清晰、思想明确，体现青少年自身的科学精神和创新意识。

2. 科学性：方案设计合理、软硬件选择恰当，可扩展性强，程序思路清晰、算法简洁、结构严谨。

3. 创新性：选题新颖，构思巧妙，设计独特，具有一定的原创性和创新性

4. 实用性：作品来源于社会生活中具体问题或对现有设备（技术）的针对性改良，具有一定的实用性和可操作性。

5. 艺术性：作品设计符合工业设计标准，具备艺术欣赏性和表现力，符合时代审美。

6. 表现性：选手现场表达清楚，思路清晰，能够较好的展示作品，应变能力强，语言、形体得当，礼貌待人。

7. 参赛作品必须为作者原创，无版权争议。若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权的行为，一律取消申报和评奖资格，如涉及版权纠纷，由申报者承担责任。

8. 参赛作品的著作权归作者所有，使用权由作者与主办单位共享，主办单位有权出版、展示、宣传获奖作品。

（五）作品申报

1. 作品说明文档：

（1）创作灵感、设计思路。

（2）团队成员介绍和工作分工说明。

（3）硬件清单：包括硬件型号及成本，限定使用以下型号的Arduino作为开发板：Uno, Leonardo, Esplora, Micro,

Mini, Nano, Mega, Mega ADK, Gemma, LilyPad。

(4) 至少5个步骤的作品制作过程，每个步骤包括至少一张图片和简要文字说明，可制作PPT文件。

(5) 成品外观及功能介绍，并提供必要的使用说明。

2. 作品演示视频：

(1) 设计思路、研究过程，对作品外观设计及作品功能进行充分演示；

(2) 时间：2分钟以内；

(3) 格式：MP4。

3. 接线图，需要提交JPG、PNG格式的图片。

4. 滁州市青少年创意编程与智能设计大赛承诺书（附件3），并同意大赛组委会对参赛作品进行公开展示。

四、Micro:bit 智能设计比赛

（一）参赛对象

Micro:bit智能设计比赛设小学组（4-6年级）、初中组、高中组（含中等职业学校）3个组别。全市各地小学（4-6年级）和中学在校学生均以组队方式参加，每队不超过规定人数并配备指导教师。

（二）组队方式

各地小学（4-6年级）、中学在校学生均以自由组队方式参加，按照作品类别报名、创作并提交参赛作品。每组学生人数限定2人，不允许跨年级组别组队，每名学生限报名参加一组，每组限报1项参赛作品，须且仅限配备1名指导教师。

（三）作品类别

参赛作品的控制器须根据作品类别和功能需要，使用

Micro:bit开发板进行设计和创作。须按照以下三项类别进行申报:

1. 科学探索类: 为探索科学知识、探究自然现象, 用于开展和辅助科学实验或模拟科学现象、讲解科学原理, 呈现科学知识的作品。

2. 工程应用类: 针对学习与生活中发现的问题和需求, 以及对工业、农业、森林海洋、交通运输、公共服务等社会各行业的观察与思考, 设计实现能够利用智能手段解决问题或改进现有解决方式的作品。

3. 人文艺术类: 运用声、光、触控效果、交互体验等智能技术, 展现艺术思考、艺术体验或人文思想、历史文化、民族风采等内容的作品。

(四) 作品要求

1. 思想性: 主题清晰、思想明确, 体现青少年自身的科学精神和创新意识。

2. 科学性: 方案设计合理、软硬件选择恰当, 可扩展性强, 程序思路清晰、算法简洁、结构严谨。

3. 创新性: 选题新颖, 构思巧妙, 设计独特, 具有一定的原创性和创新性。

4. 实用性: 作品来源于社会生活中具体问题或对现有设备(技术)的针对性改良, 具有一定的实用性和可操作性。

5. 艺术性: 作品设计符合工业设计标准, 具备艺术欣赏性和表现力, 符合时代审美。

6. 表现性: 选手现场表达清楚, 思路清晰, 能够较好的展示作品, 应变能力强, 语言、形体得当, 礼貌待人。

7. 参赛作品必须为作者原创，无版权争议。若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权的行为，一律取消申报和评奖资格，如涉及版权纠纷，由申报者承担责任。

8. 参赛作品的著作权归作者所有，使用权由作者与主办单位共享，主办单位有权出版、展示、宣传获奖作品。

（五）作品申报

1. 作品说明文档：

（1）创作灵感、设计思路。

（2）团队成员介绍和工作分工说明。

（3）硬件清单：包括硬件型号及成本，限定使用的型号以Micro:bit作为基础开发板，可使用扩展板对功能和引线进行扩展。

（4）至少5个步骤的作品制作过程，每个步骤包括至少一张图片和简要文字说明，可制作PPT文件。

（5）成品外观及功能介绍，并提供必要的使用说明。

2. 作品演示视频：

（1）设计思路、研究过程，对作品外观设计及作品功能进行充分演示。

（2）时间：2分钟以内。

（3）格式：MP4。

3. 接线图，需要提交JPG或PNG格式的图片。

4. 滁州市青少年创意编程与智能设计大赛承诺书（附件3），并同意大赛组委会对参赛作品进行公开展示。

附件 3

滁州市青少年创意编程与智能设计大赛承诺书

我自愿参与滁州市青少年创意编程与智能设计比赛的项目申报，我承诺：

1. 申请材料所填报信息和提交文件均真实有效，因本人原因导致申请材料无效或未完成申报，自行承担结果。申报中会出现未通过审核情况，因此无法参加本年度相关活动，对此已知悉并尊重审核结果。

2. 申报作品若曾参与其它竞赛活动或在公开媒体平台展播、展示，允许参加本活动，在报名表注明。如有重复申报，对于取消单位和作者的参评资格的结果无异议。

3. 参赛作品为本人原创，保证著作权的合法性。

4. 活动中产生的与本人有关的信息和资料，同意授权各级管理机构在活动的组织管理、总结评估、研究分析、发展跟踪、宣传推广工作中进行公益性使用。本人将履行有关义务和责任，积极配合各级管理机构做好持续的总结评估和发展跟踪工作。

承诺人：

2021年 月 日