

附件 1

2019 年浙江省中小学信息技术创作大赛 参赛办法（创意编程比赛）

2019 年浙江省中小学信息技术创作大赛创意编程比赛包括 Scratch、Python 两个类别。

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。

Python 创意编程比赛设初中组和高中组。

创意编程比赛参赛选手以个人名义报名参加，每人限报 1 项作品，每项作品限 1 名指导教师。

二、参赛形式

创意编程比赛分初评和终评两个阶段，均以线上形式开展。2019 年 6 月 1 日-6 月 30 日，登录浙江省青少年科技教育服务平台（<https://www.qsnkj.org.cn/>），点击进入“2019 年浙江省中小学信息技术创作大赛”报名参赛。

三、作品类型

（一）Scratch 创意编程比赛

1. 科学探索类：现实模拟、数学研究、科学实验等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、棋牌类游戏等等。

（二）Python 创意编程比赛

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，无明显错误；程序结构划分合理，代码编写规范，清晰易读；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、参赛步骤

6月1日-6月15日：参赛选手注册。

6月16日-6月30日：作品申报提交。

7月1日-7月14日：作品初评，并确定入围终评名单。

7月中下旬：终评评审，并公布获奖名单。

六、作品申报

（一）Scratch 创意编程比赛

- 1.在线创作提交 Scratch 3.0 作品。
- 2.作品说明文档。

在线申报时填写相关作品说明，包括：

（1）明确的主题。作品的设计目标：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，则不应获得更多分数。

（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

- 1.在线创作提交 Python 创意编程作品。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。

2. 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。