附件1

**2020年首届福州市青少年创意编程与智能设计比赛(Scratch创意编程)参赛办法**

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。福州各小学、初中在校学生均可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

比赛分申报和评审两个阶段，均以线上形式开展，评审以参赛队提交的材料为准。

参赛选手以学校为单位参赛，于2020年10月9日前申报。申报方式:所有参赛作品以“作品类型+作品类别+作品名称+作者姓名+作者单位”命名，发送至邮箱：fzstm350007@sina.com

三、作品类型

（一）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；

（二）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；

（三）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；

（四）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。

四、作品要求

（一）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；

（二）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；

（三）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；

（四）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；

（五）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；

（六）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；

（七）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

（一）在线创作提交Scratch 3.0作品，文件包括源码(格式:.sb3)和打包后程序(格式:.html)。

（二）作品说明文档。以一份Word文件呈现，文件格式：.doc或.docx，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，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。

    （三）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，文件大小不超过30M。

**2020年首届福州市青少年创意编程与智能设计比赛(Python创意编程)参赛办法**

一、参赛对象

Python 创意编程比赛设初中组和高中组。福州各初中、

高中(含中等职业学校)在校学生均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

比赛分申报和评审两个阶段，均以线上形式开展，评审以参赛队提交的材料为准。

参赛选手以学校为单位参赛，于2020年10月9日前申报。申报方式:所有参赛作品以“作品类型+作品类别+作品名称+作者姓名+作者单位”命名，发送至邮箱fzstm350007@sina.com。

三、作品类型

（一）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；

（二）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；

（三）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；

（四）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

（一）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创新。如作品程序代码与已存在第三方作品相似度在90%以上，且未标明借鉴来源或未能证明原创性，一律取消评奖资格；

（二）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；

 （三）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；

（四）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；

（五）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

（一）在线创作提交 Python 创意编程作品，文件包括源代码(格式:.py或项目压缩包格式.zip)和打包后程序(格式:.exe)。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。

（二）作品说明文档（格式为.doc或.docx），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。

（三）拍摄作品阐述视频：内容包括创作思路、过程、作品展示等，拍摄时长控制在 1分半钟（90 秒）以内，格式为 MP4，文件大小不超过30M。

**2020年首届福州市少年创意编程与智能设计比赛（Arduino智能设计）参赛办法**

一、参赛对象及组队方式

Arduino 智能设计比赛设小学组、初中组和高中组。福州各地小学（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，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，配备 1 名指导教师。

二、参赛形式

比赛分申报和评审两个阶段，均以线上形式开展，评审以参赛队提交的材料为准。

参赛选手以学校为单位参赛，于2020年10月9日前申报。申报方式:所有参赛作品以“作品类型+作品类别+作品名称+作者姓名+作者单位”命名，发送至邮箱fzstm350007@sina.com。

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，使用大赛指定的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：

（一）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。

（二）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。

（三）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

（一）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。

（二）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。

（三）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

（四）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。

（五）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。

（六）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。

（七）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。

（八）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

（一）作品说明文档。在线申报时填写相关作品说明，包括：

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，Nano，Mega，Leonardo，Esplora，Micro，Mini， Mega ADK，Gemma，LilyPad；

4.至少有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；

5.成品外观及功能介绍，并提供必要的使用说明；

6.作品说明文档以一份Word文件呈现，文件格式：.doc或.docx。

（二）作品演示视频，在线申报时上传相关视频文件，包括：

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，文件大小不超过30M。

（三）接线图，需要提交JPG、PNG格式的图片。

（四）原创声明，包括参赛协议，同意比赛主办单位对参赛作品进行公开展示。

**2020年首届福州市青少年创意程与智能设计比赛(Micro:bit智能设计)参赛办法**

一、参赛对象及组队方式

Micro:bit 智能设计比赛设小学组和中学组(含中等职业学校)。福州各小学（4-6 年级）、中学在校学生均以组队方式参加，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。

二、参赛形式

比赛分申报和评审两个阶段，均以线上形式开展，评审以参赛队提交的材料为准。

参赛选手以学校为单位参赛，于2020年10月9日前申报。申报方式:所有参赛作品以“作品类型+作品类别+作品名称+作者姓名+作者单位”命名，发送至邮箱fzstm350007@sina.com

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：

（一）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；

（二）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；

（三）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

（一）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；

（二）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；

（三）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；

（四）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；

（五）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；

（六）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；

（七）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；

（八）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

（一）作品说明文档，在线申报时填写相关作品说明，包括：

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；

5.成品外观及功能介绍，并提供必要的使用说明；

6.作品说明文档以一份Word文件呈现，文件格式：.doc或.docx。

（二）作品演示视频，在线申报时上传相关视频文件，包括：

1.进行充分演示；

2.时间：2分钟以内；

3.格式：MP4，文件大小不超过30M。

（三）接线图，需要提交JPG、PNG格式的图片。

（四）原创声明，包括参赛协议，同意比赛主办单位对参赛作品进行公开展示。