

第十九届“广东省少年儿童发明奖”  
评选活动

创意编程作品专项赛

赛事手册

广东发明协会  
2021年9月

# 第十九届“广东省少年儿童发明奖”评选活动 创意编程作品专项赛赛事手册

## 一、创意编程作品专项赛赛事简介

编程是通过代码语言让计算机执行特定任务的人机之间交流的基本方式，也是实现人工智能的基础能力，在人工智能应用场景中发挥基础性作用。青少年从小学编程，可以培养计算思维、逻辑思维和创新思维。随着互联网、大数据、人工智能时代的来临，学习编程可以从基础上培养青少年对人工智能的认知、素养和兴趣。

为了考察青少年对计算机编程和信息技术等有关知识的综合运用情况，激发和培养青少年的创新能力与逻辑思维能力，我们设立创意编程作品专项赛项目。参赛青少年将利用国内自主研发的编程软件平台（如腾讯扣叮），围绕特定主题，设计编程创意作品，并通过向评委进行作品展示和问辩的方式进行竞赛。

参赛青少年将利用图形化编程语言或python语言，围绕特定主题，设计并提交编程作品，赛事评委针对作品立意观点、艺术性、编程技术等多角度进行评审。

活动旨在通过竞赛形式，激发中小學生投入编程学习，普及我国编程教育、提升学生编程能力、培养学生计算机思维及创新意识、引导学生主动思考、提高探究问题以及解决问题的能力，培养创新思维拔尖人才。

## 二、参赛条件及分组办法

1. 参赛对象：在校小学、初中、高中生均可参赛。
2. 每个单位（学校、青少年宫、青少年活动中心等单位）允许推荐多名学生参赛。
3. 参赛者按学段分为小学、初中、高中三个组别。
4. 创意编程作品专项赛为个人赛，每人仅限选择一种编程语言报名参赛。
5. 每人最多可有1名教练老师，多名学生的教练老师可以重复。

## 三、参赛工具

本次比赛，所有组别参赛选手需使用国内自主研发的多功能、多平台、多语言编程软件平台（腾讯扣叮“创意实验室”、“Python实验室”）进行编程内容创作，同时作品可直接在网页端运行、浏览。

## 四、比赛形式

比赛将设置初评和终评两个阶段，初评采取线上作品投递形式进行；终评阶段采用线下现场颁布主题，限时创作作品形式。

参赛选手根据赛事发布主题内容要求，使用**腾讯扣叮“创意实**

验室”、“Python实验室”进行作品创作；通过登录赛事报名页面，进行选手信息填报，在参赛选手个人中心的作品管理页面进行作品上传。

## 五、比赛主题

1. 初评阶段：设“我的祖国”、“幻想世界”、“未来科技”、“绿色家园”四个主题，学生可自发规划，选择主题，按照主题要求创作作品。

### （1）我的祖国

在危难之时祖国永远是你坚强的后盾。不论你身处何处，祖国都不会轻易放弃任何一个她的子民。我们应该用勤劳的双手建设祖国，我们更应该用满腔的热血热爱祖国。祖国的强大是广大人民艰苦奋斗赢来的！

请以我的祖国为主题，运用编程技术，制作创意编程作品，内容可以展望未来，又或表现当下，也可回顾历史，作品内容形式不限。

### （2）幻想世界

你是否也曾幻想过获得翅膀自在翱翔？幻想自己成为成就世界的大英雄？又或者幻想世界编程动画和游戏的样子？

请发挥自己的想象力，运用自己的编程技术，创造属于自己的幻想世界。

### （3）未来科技

人工智能技术在当代飞速发展，渐渐衍生出了自动驾驶、

智能看护、行为识别等等应用技术；航天航空也在科学技术的发展进步下，让我们了解更广阔的宇宙。未来的世界在未来科技的加持下，让人难以想象。

#### (4) 绿色家园

地球生态环境逐渐恶劣，地球只有一个，保护环境从我做起。

请利用自己的想象力，结合编程技术，畅想未来环保技术和成果的发展，创作一个美好、环保、健康的地球家园。

#### 2. 终评阶段：

考验选手临场创作能力，将在终评当天公布比赛题目，选手在限定时间内登录编程工具，进行作品创作和提交。

### 六、比赛评分规则

从设计表达、创新创造、艺术审美、程序技术、用户体验五个维度对参赛作品进行评选打分。具体评分规则如下表：

项目	评分说明	评分细则	占比
设计表达	本项目评价创作者本人的表达沟通能力。要求创作者能全面的介绍自己的作品，通过对作品的表达体现出创作者个人的独特风采。 创作者服饰大方、自然、得体，举止从容、端正，反映新时代学生的精神风貌。	1、声音适中，普通话标准 2、服饰妆容大方得体 3、思路清晰，有肢体语言表达，语言流畅。 4、重点突出，完全能清楚地讲述自己的作品创意、实现的过程。	20

<p>创新 创造</p>	<p>本项目评价作品的整体创意。要求创作者在创作作品时能在主题要求的基础上发挥创新，创作出具有独特创意的作品。</p> <p>作品构思完整，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。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创新思维。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1、作品原创</li> <li>2、主题表达形式新颖</li> <li>3、具有想象力和表现力</li> <li>4、构思巧妙，创意独特</li> </ol>	<p>20</p>
<p>艺术 审美</p>	<p>本项目评价作品的艺术设计。要求创作者在创作作品时考虑作品的美学体验。</p> <p>环境设计美观、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。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1、模型摆放正确</li> <li>2、模型搭配协调，不突兀</li> <li>3、环境设计具有一定的艺术感，能较好地反映主题</li> <li>4、角色突出，内容设计上与环境能较好的互动</li> <li>5、多媒体元素使用恰到好处，能烘托主题</li> </ol>	<p>20</p>
<p>程序 技术</p>	<p>本项目评价作品的编程技术使用。要求创作者在创作作品时合理地使用编程技术。</p> <p>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。</p> <p>选手使用Python进行编程创作，在一定程度上会得到技术加分。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1、程序正确可运行</li> <li>2、程序中体现了编程的基本结构顺序、循环、判断；</li> <li>3、程序中在基本结构的基础上进一步引入基本结构嵌套等技巧；</li> <li>4、作品编写中使用克隆、引用、消息传递等技巧；</li> <li>5、程序编写中使用变量或函数参与程序编写。</li> </ol>	<p>20</p>

用户体验	本项目评价作品的用户使用感受。要求创作者在创作作品时考虑使用者的感受。作品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。	1、功能明确、结构合理。 2、功能完整,运行稳定可靠。 3、考虑到交互设计、操作流畅 4、考虑到不同硬件设备独特的交互特性、有良好的用户体验	20
------	--	---	----

## 七、晋级规则及奖项设置

1. 创意编程作品专项赛将按照参赛青少年的参赛组别分别进行评选。

2. 初评阶段优秀作品进入终评阶段。

3. 终评阶段,选手作品设一、二、三等奖,对入选终评而未获奖的创意编程作品均授予“少儿创新奖”奖状以资鼓励,颁发奖励证书。

4. 为表彰辅导老师的辛勤劳动,对终评阶段获优秀作品奖的创意编程作品的辅导老师,颁发优秀辅导教师奖状。

5. 对组织本活动工作出色,成绩突出的机构或单位,授予优秀组织奖。

## 八、参赛流程

### 1. 参赛报名

登录“第十九届广东省少年儿童发明奖创意编程作品专项赛”赛事报名页面,进行参赛报名和参赛选手信息报备。

个人参赛信息包括：选手所在省市地区、学校名称、选手姓名、辅导老师姓名（仅可填1位）、联系方式。

## 2. 初评作品创作

参加活动的青少年需通过腾讯扣叮“创意实验室”、“Python实验室”（<https://coding.qq.com/>）进行程序和作品创作，并在规定时间内完成提交。初评阶段主题为“我的祖国”、“幻想世界”、“未来科技”、“绿色家园”。参赛青少年可围绕活动主题，使用腾讯扣叮“创意实验室”、“Python实验室”进行创作，放飞想象力，通过创新、创意，展示自己对主题内容的独到见解。表现形式可以为动画故事，创意游戏或创意工具等。

## 3. 初评阶段作品上传

参赛选手登录赛事官网进行作品上传。

## 4. 初评阶段成绩查询

登录赛事官网查询。

## 5. 终评阶段

另行通知。

## 6. 决赛成绩查询

登录赛事官网或省赛官网（地址：

<https://coding.qq.com/activity/gdfm/>）查询。

# 十一、 回避范围及方式

## 1. 回避范围



回避是指评审专家具有法定情形，必须回避，不参与相关作品评审的制度。按照相关规定，结合竞赛活动实际，如果评审专家具备以下情形之一的，应当回避：

- ① 是参赛选手的近亲属；
- ② 与参赛选手有其他直接利害关系；
- ③ 担任过参赛选手的辅导老师、指导老师的；
- ④ 与参赛选手有其他关系，可能影响公正评审的。

## 2. 回避方式

回避方式有自行回避与申请回避两种：

### 1) 自行回避

评审专家自行提出回避申请的，应当说明回避的理由，口头提出申请的，应当记录在案。

评审专家有上述①②③④情形之一的，应当自行回避。评审专家在活动评审过程中，发现有上述①②③④情形之一的，应当自行提出回避；没有自行提出回避的，活动组委会应当决定其回避。评审专家自行回避的，可以口头或者书面提出，并说明理由。口头提出申请的，应当记录在案。

### 2) 申请回避

参赛选手及评审专家要求其他评审专家参与回避的，应当提出申请，并说明理由。口头提出申请的，应当记录在案。

## 十二、 异议处理机制

1. 第十九届“广东省少年儿童发明奖”评选活动接受社会的监督，初评阶段的评审工作实行异议制度。

2. 任何单位或者个人对第十九届“广东省少年儿童发明奖”评选活动参赛选手、参赛单位及其项目的创新性、先进性、实用性及推荐材料真实性、比赛成绩等持有异议的，应当在项目成绩公布之日起10日内向活动组委会提出，逾期不予受理。

3. 提出异议的单位或者个人应当提供书面异议材料，并提供必要的证明文件。提出异议的单位、个人应当表明真实身份。个人提出异议的，应当在书面异议材料上签署真实姓名；以单位名义提出异议的，应当加盖本单位公章。以匿名方式提出的异议一般不予受理。

4. 提出异议的单位、个人不得擅自将异议材料直接提交评审组织或者评审专家；专家收到异议材料的，应当及时转交活动组委会，不得提交评审组织讨论和转发其他评审专家。

5. 活动组委会在接到异议材料后应当进行审查，对符合规定并能提供充分证据的异议，应予以受理。

6. 为维护异议者的合法权益，活动组委会、推荐单位及其指导老师，以及其他参与异议调查、处理的有关人员应当对异议者的身份予以保密；确实需要公开的，应当事前征求异议者的意见。

7. 涉及参赛选手所完成项目的创新性、先进性、实用性及推荐材料真实性、比赛成绩的真实性的内容的异议由活动组委会负责协

调,由有关指导单位或者指导老师协助。参赛选手接到异议通知后,应当在规定的时间内核实异议材料,并将调查、核实情况报送活动组委会审核。必要时,活动组委会可以组织评审专家进行调查,提出处理意见。涉及参赛选手及其排序的异议由指导单位或者指导老师负责协调,提出初步处理意见报送活动组委会审核。参赛选手接到异议材料后,在异议通知规定的时间内未提出调查、核实报告和协调处理意见的,该项目不认可其比赛成绩。

8. 异议处理过程中,涉及异议的任何一方应当积极配合,不得推诿和延误。参赛选手在规定时间内未按要求提供相关证明材料的,视为承认异议内容;提出异议的单位、个人在规定时间内未按要求提供相关证明材料的,视为放弃异议。

9. 异议自异议受理截止之日起 60 日内处理完毕的,可以认可其比赛成绩;自异议受理截止之日起一年内处理完毕的,可以直接参加下一年度比赛。

10. 活动组委会应当向活动专家评审委员会报告异议核实情况及处理意见,并将决定意见通知异议方和参赛选手。

### **十三、 知识产权声明**

评选活动组委会鼓励并倡导技术创新以及技术开源,并尊重参赛选手的知识产权。组委会不参与任何比赛期间所产生的知识产权纠纷,参赛队伍须妥善处理知识产权相关的问题与事务。

### **十四、 主办单位免责声明**

1. 未经主办单位书面授权，任何单位和个人以本赛事名义开展的活动均属假冒、侵权。

2. 未经当地防疫和教育部门批准，任何单位和个人不得以本赛事名义组织线下聚集。主办单位不会以本赛事名义向学生收取任何费用，更不会以本赛事名义举办培训班，捆绑销售器材商品、书籍材料等。本赛事也不存在任何指定器材、指定培训机构、指定教材等，请参与活动的师生和家长朋友们谨防上当受骗。

3. 所有参赛作品，均须为参赛个人原创，不能存在任何侵犯第三方权利的内容，不能违反法律法规的规定，主办单位对此不承担责任。

4. 请参与活动人员妥善保管自己的贵重物品（如现金、笔记本电脑、手机和参赛设备等），避免丢失或损坏，主办单位对此不承担责任。

## 十五、 注意事项

1. 参与活动人员必须严格遵守属地新冠疫情防控相关规定，按照疫情常态化防控要求控制现场聚集人数，凭“绿码”入场，配合工作人员测量体温，严格佩戴口罩等，体温超过37.2℃或者未戴口罩者禁止入场。

2. 参与活动人员必须牢固确立“安全第一”的意识，把活动安全放在首要位置。严格注意用电安全，相关机器人设备须提前充好电，准备好备用电池，规范用电，防止触电。严格注意防火安全，禁止携带易燃易爆等危险品和打火机、火柴等进入赛场。

严格注意操作安全，活动期间如有发射弹丸、切割材料、器件焊接等危险操作时必须戴好头盔、手套、护目镜等防护措施。活动期间，参与活动人员应熟悉场地环境，若遇紧急情况，严格服从安保人员指挥。

3. 参与活动人员应提前购买保额不低于人民币 50 万元的人身意外伤害保险和意外医疗保险等风险保险。

4. 参与活动人员应遵守场地制度，爱护公共设施，自觉保持公共卫生。

## 十七、其它

1. 关于评选活动规则的任何补充、修订，将在赛事网站 <https://coding.qq.com/activity/gdfm/> 上发布。

2. 比赛期间，凡是规则中没有说明的事项由专家评审委员会现场决定。

3. 组委会对凡是规则中未说明及有争议的事项拥有最后解释权、补充权和决定权。