

Scratch现场创意编程赛规则

一、竞赛目的

2017年7月，国务院印发《新一代人工智能发展规划》，提出“实施全民智能教育项目，在中小学阶段设置人工智能相关课程，逐步推广编程教育”的要求。在湖南省青少年机器人竞赛中设置Scratch现场创意编程赛，旨在培养中小学生学习程序设计的算法思维，为中小学生学习创新性创作提供竞技平台，激发他们对程序设计的兴趣和热爱，为具有相关数理思维特长和创意想象特长的学生提供挖掘潜能、施展才华的机会，进一步丰富我省人工智能教育与创新实践的成果。

二、参赛对象及组别

全省中小学（含中等职业学校）在籍在校学生均可参加，参赛学生必须是2022年6月前在学校注册的在读学生。

比赛设小学组和中学组两个组别。每支参赛队由1名学生和1名指导教师组成。

三、比赛形式

1. 本次比赛为现场创意编程，竞赛主题由大赛组委会现场公布。软件环境为Scratch3.0离线版。编程创作时间为3.5小时。

2. 正式比赛时，学生不得携带任何素材及移动存储设备进入赛场，现场创作时可使用Scratch软件自带素材库，组委会可能会提供适量与现场竞赛主题相关的素材，学生也可现场自行创作符合竞赛主题的个性化素材。

3. 学生根据现场竞赛主题创作与主题相关的创意编程作品。作品类型可选择（但不限于）以下类型：

（1）科学探索类：现实过程模拟仿真、数学对象可视化研究、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、提高学习工作效率的程序应用工具。

(3) 互动艺术类：用互动手法实现音乐、美术方面的创意展示，或者是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、棋牌类益智游戏等。

四、作品要求

1. 作品原创

作品必须为作者现场原创，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

作品设计符合竞赛主题，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。

附件

Scratch现场创意编程作品评分细则

评审标准及分值（100分）		
思想性	作品内容健康、积极向上，具有较为明确的设计思想。如作品中存在不良信息【注1】内容，取消参评资格，性质严重的上报组委会处理。	思想性错误一票否决
技术性 (30分)	1. 通过多元的算法设计实现程序的丰富效果。	10分
	2. 各种衔接、交互运行流畅。	10分
	3. 程序思路清晰、算法简洁、结构严谨。	10分
完整度 (20分)	1. 提交的创作作品包含作品源文件、命名规范。	5分
	2. 完整开头结尾（起始片头、结束片尾）。	7分
	3. 作品结构完整，有开始和结束的按钮或者标识，有帮助和说明。	8分
创新性 (30分)	1. 作品创意与竞赛主题符合。	10分
	2. 创意新颖，构思独特，设计合理。	10分
	3. 有创意构思及设计的说明文档。	5分
	4. 作品中包含个性化原创设计。	5分
表现力 (20分)	1. 美术素材色彩丰富，整体界面美观、布局合理，角色表达的内容细节生动丰富。	10分
	2. 动画效果优美、场景切换自然。	5分
	3. 音乐音效切合主题。	5分

【注1】：不良信息包括违规信息、非法低俗信息、反动信息等。