附件1

**第二十六届湖南省中小学生信息素养提升实践活动**

指

南

**湖南省中小学生信息素养提升实践活动****组织委员会办公室编**

**二○二五年一月**

目 录

**一、活动背景**

**二、人员范围**

**三、活动内容**

**四、数字艺术类有关要求**

**五、计算思维类有关要求**

**六、科创实践类有关要求**

**七、乐高教育类有关要求**

**八、全省现场交流活动**

**九、奖项设置**

**十、组织工作**

附表1：各市州名额分配表

附表2：数字艺术、计算思维类登记表

附表3：作品创作说明

附表4：市级推荐作品名单（数字艺术类、计算思维类）

附表5：推荐队伍报名表

附表6：市级推荐队伍名单（科创实践类）

附表7：“FLL少儿探索科创活动项目”（组队）推荐作品信息表

附表8：“FLL青少年机器人挑战项目”（组队）报名表

附件：

1.数字艺术类活动任务说明

2.计算思维类活动任务说明

3.创意智造项目活动任务说明

4.优创未来项目活动任务说明

5.智能博物项目活动任务说明

6.智能机器人项目活动任务说明

7.FLL乐高教育项目任务说明

一、活动背景

湖南省中小学生信息素养提升实践活动坚持以“实践、探索、创新”为主题，以与时俱进的活动项目为核心，通过丰富多样的组织形式，坚持把立德树人和五育并举贯彻落实到活动内容中，鼓励多学科融合，引导师生充分利用信息技术，助力信息素养提升。

二、人员范围

全省小学、初中、高中（含中职）在校学生。每名学生限报1个项目。

三、活动内容

数字艺术、计算思维、科创实践、乐高教育四类。

四、数字艺术类有关要求

数字艺术类是使用数字化资源和工具，设计、制作完成数字艺术作品。要求作品原创性高，鼓励创作具有湖湘特色、能体现时代热点的作品。

**（一）项目设置**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | 小学组 | 初中组 | 高中组（含中职） |
| 数字绘画 | ● | ● |  |
| 电子板报 | ● |  |  |
| 视觉传达设计（海报设计） |  |  | ● |
| 3D创意设计 | ● | ● | ● |
| 微电影 | ● | ● | ● |
| 微视频（“和教育”专项） | 具体安排另行说明 | | |

**注：表格中打“●”代表该组别设置对应项目。**

**（二）项目形态界定**

**1.数字绘画**

运用各类计算机绘画软件制作完成作品。可以是单幅画或表达同一主题的组画（建议不超过4幅），画面呈现的美术风格不限。

注意：绘画软件须能够本地安装，AI生成、数字摄影等作品均不属于此项目范围。

作品格式为 JPG、BMP 等常用格式，尺寸应不低于1024\*768像素，分辨率不低于300DPI，大小建议不超过 20MB。须同步提交作品源文件。

**2.电子板报**

运用文字、绘画、图形、图像等素材和相应处理软件创作的适用于电子屏幕展示的电子板报或电子墙报作品。设计要素包括报头、标题、版面设计、文字编排、美术字、插图和题花、尾花、花边等部分，一般不超过4个版面。以文字表达为主，辅之适当的图片、视频或动画。主要内容应为原创。

作品（含其中链接的所有独立文件）大小建议不超过 50MB。

**3.视觉传达设计（海报设计）**

通过计算机图像处理软件设计制作完成的海报。围绕某一特定主题，强调图形、文字、色彩三大基本元素的综合表现能力，主要视觉内容须为原创。作品力求创意新颖、主题突出、设计规范、视觉鲜明，具有一定的艺术表现力和传播价值。

作品展示图为 JPG等常用格式，大小建议不超过 100MB，须同步提交 PSD、AI、CDR等格式源文件。

**4.3D创意设计**

使用各类计算机三维设计软件设计完成的作品。鼓励思考、发现在日常生活中有待改善的地方，提出创新解决方案，并编写设计方案，完成三维建模。

提交文件包括：设计说明文档，源文件，三视图，演示视频（建议格式为MP4），作品缩略图及实物照片。提交文件总大小建议不超过100MB。

**5.微电影**

围绕一定主题，通过创意、编剧、导演、拍摄、绘制及剪辑、合成等手段，运用视听语言创作的影像短片。作品主题应积极向上，主要展现与学生家庭、校园生活、网络素养等紧密相关的内容。

作者应参与各个环节的主创工作（编剧、导演、拍摄、表演等），并完成后期剪辑及合成制作。主题及音画内容均须遵守国家法律法规，内容应为原创。作品须添加简体中文字幕。作品片尾应加入拍摄花絮，花絮播放时间为 30 秒左右。如果有引用的第三方素材的，需要在作品结尾处有文字注明出处，引用的视频素材不能超过30秒钟。

注意：单纯AI生成作品不属于此项目范围。

作品格式为MP4 等常用格式。作品大小建议不超过 200MB，播放时长建议不超过 **5** 分钟。

请一并提交：部分重要情节的镜头原素材。

**6.微视频（“和教育”专项）**

报送改由省级活动组织单位统一进行队伍报送，请各市州级活动组织单位于2025年4月1日—4月10日期间登录活动网站进行网上报名、上传推荐资料，其评审同数字艺术类作品评审。

**（三）报名安排**

1.各项目以市州或省直学校为单位进行作品限额推荐，具体名额分配见附表1。每件作品限报1-2名作者，每名学生限报1件作品，每件作品限报1名指导教师。

2.请各市州或省直学校于2025年4月1日—10日期间登录活动网站进行网上报名、上传推荐资料，压缩包中应包含：

（1）符合要求的作品及相关材料，作品文件必须确保能够运行；

（2）附表 2《数字艺术、计算思维类登记表》、附表 3《作品创作说明》；

（3）作品命名规则：作者姓名+作品名称（文件夹及文件名应与作品名称一致）。

**（四）评审**

评审分两轮进行。省馆将于2025年4月中下旬，对市州、省直学校上传的作品组织线上初评。初评结果按成绩排序，对排名靠前的优秀作品再组织现场复评。现场复评包含上机测试和现场答辩，学生携带笔记本、平板、绘图板等进行上机测试，上机测试小学组时长1小时，初中组、高中组时长2小时；现场答辩包含陈述、展示、问辩三个环节，每件作品学生陈述、展示时间不超过5分钟。若1件作品由两名学生共同完成，两名学生均须参加上机测试和现场答辩。无故不参加现场复评的学生将取消活动成绩。原则上复评比例为上传作品总数量的10%（单一项目复评作品数量不低于5件）。复评地点及时间另行通知。

五、计算思维类有关要求

计算思维类是使用计算机程序设计语言或图形化编程工具进行软件创作，实现具有特定功能或解决应用需求的软件作品。作品不限软件形态，可以是运行在单台计算机的软件、面向互联网的应用服务、智能手机或平板电脑的APP应用、具有人工智能特性的智能应用等。

**（一）项目设置**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | 小学组 | 初中组 | 高中组（含中职） |
| 创新开发 |  |  | ● |
| 创意编程 | ● | ● |  |
| 创意编程（专项） | ● | ● |  |

**注：表格中打“●”代表该组别设置对应项目。**

**（二）项目形态界定**

**1.创新开发**

以创新为导向，注重贴近应用场景去解决实际问题，体现信息技术对学习、生活等的积极价值。作品呈现可以是工具软件、管理系统、网络服务、智能应用等。鼓励在软件创作中通过使用云计算、大数据、人工智能等新技术提升软件功能和创新软件应用。

**2.创意编程**

以创意为主旨，注意突出程序设计和算法，体现学生计算思维、人工智能的素养和应用能力。作品呈现可以是工具软件、趣味益智游戏、管理系统、智能应用等。鼓励在符合认知规律基础上充分发挥想象力，展现编程水平和创意能力。

**3.创意编程（专项）**

使用Kitten及其配套软件等具有国内自主知识产权的工具和平台（包括PC端和移动端）创作作品。为提升学生人工智能素养，鼓励使用包括人工智能等相关模块的工具。其余要求同2。

**（三）提交材料**

1.软件作品（源代码、源文件、可执行文件或应用程序等）以及运行所需的环境软件，作品命名为：作者姓名+作品名称（文件夹及文件名应与作品名称一致）。

2.软件设计相关文档；软件安装部署、账号信息等使用文档；

3.软件功能演示讲解视频文件，以及用于补充说明的配套材料等。建议文件大小不超过 700MB。

运行在单台计算机的软件需编译成可执行程序，原则上应配有相 应的安装和卸载程序。面向互联网的应用服务需提供部署所需程序、部署环境和部署指南，可考虑提供作品部署后的虚拟机镜像。智能手 机或平板电脑的 APP 应用需编译发行为可安装程序，明确注明作品 所需要的系统环境和硬件需求。具有人工智能特性的智能应用应提供 数据集、模型和训练过程视频演示，建议发布为智能服务接口等以便于测试。

**（四）报名安排**

1.各项目以市州或省直学校为单位进行作品限额推荐，具体名额分配见附表1。每件作品限报1-2名作者，每名学生限报1件作品，每件作品限报1名指导教师。

2. 各市州级活动组织单位于2025年4月1日—4月10日期间登录活动网站进行网上报名、上传推荐资料，压缩包中应包含：

（1）符合要求的作品及相关材料，作品文件必须确保能够运行；

（2）附表 2《数字艺术、计算思维类登记表》、附表 3《作品创作说明》；

（3）作品命名规则：作者姓名+作品名称（文件夹及文件名应与作品名称一致）。

**（五）评审**

同数字艺术类作品评审。

六、科创实践类有关要求

**（一）项目设置**

|  |  |
| --- | --- |
| 项目名称 | 组别 |
| 创意智造 | 小学组（四年级及以上）、初中组、高中组（含中职） |
| 优创未来 |
| 智能博物 |
| 智能机器人 | 小学组、初中组、高中组（含中职） |

**（二）项目界定**

**1.创意智造**

参与者使用计算机设计软件进行设计和创作，可使用3D打印机、激光切割机等完成作品外观制作，结合开源硬件、物联网等技术，围绕拟定的主题进行功能和结构设计，制作出体现创客文化和多学科综合应用的作品，并进行交流展示。项目旨在锻炼学生问题解决的能力，突出创新、创意和动手实践，不鼓励依赖高端器材或堆积器材数量。通过合理的结构设计、科学的元器件使用、恰当的技术运用、有效的功能实现，完成作品创作，如趣味电子装置、互动多媒体、智能场景模型、具有灵活结构驱动或控制的智能机器等。作品创作着重体现创新意识。

**2.优创未来**

参与者通过简单的人工智能应用模块搭建、设计，初步实现人工智能创意应用方案，并进行交流展示。项目旨在让学生努力发现生活中可以借助人工智能技术提升品质的问题点，创新的思考解决方式，突出人工智能的功能特点，通过方案设计、硬件搭建、编写程序、软件调试等，以解决实际问题为目标，借助自然语言交互、图像识别、大数据分析等方式，初步实现团队的人工智能创意应用方案。

**3.智能博物**

参与者通过教育部教育技术与资源发展中心（中央电化教育馆）人工智能课程的学习及深入思考，结合人工智能技术原理，通过计算机编程和手工搭建，智造机器人进行交流展示。项目旨在让学生掌握人工智能基本技术原理和编程技能，在此基础上突出观察生活和创新的能力，激发学生鉴赏力、创造力和应用能力。鼓励突出人工智能属性，如使用图像识别、语音识别、自然语言处理等技术，通过机器学习等手段，实现相关智能感知，执行规定任务和实现预设功能。学生设计并实现一款具备能听会说、能看会认、能理解会思考的智能系统，创作中强调人工智能技术应用的合理性、丰富性和创新性。

**4.智能机器人**

双足人形机器人或多足仿生类机器人、轮式或履带式行走机器人、可编程控制的空中飞行器（飞行机器人）均可参与本项目。参与者在任务完成过程中学习智能机器人整体结构及其控制器、驱动器、传感器的相关知识以及编程方法，综合应用智能机器人技术来创造性地解决问题并进行交流展示。项目旨在让学生更多地了解、掌握各类智能机器人尤其是国内自主开发、具有自主知识产权、在工农业生产和科学研究中发挥重大作用的智能机器人的基础原理及它们的设计制造知识。

**（三）报名安排**

1.各项目以市州或省直学校为单位进行队伍限额推荐，具体名额分配见附表1，每支队伍不超过2人（其中：创意智造项目每支队伍必须为2人），每支队伍限报1名指导教师。

[2.请各市州活动组织单位于2025年4月1日—4月10日期间将作品及相关资料利用百度网盘上传并将链接发送至邮箱329356275@qq.com，同时，需一并提交本年度“创意智造”项目活动器材使用情况文档。](mailto:2.请各市州活动组织单位于2024年4月1日—4月10日期间将作品及相关资料利用百度网盘上传并将链接发送至邮箱329356275@qq.com，同时，需一并提交本年度\“创意智造\”项目活动器材使用情况文档。)

1. 乐高教育类有关要求

**（一）活动内容**

活动内容包括：FLL少儿探索科创活动项目（以下简称“FLL探索”项目）和FLL青少年机器人挑战项目（以下简称“FLL挑战”项目）。

**（二）项目设置**

FLL探索项目：小学一至三年级在校学生。

FLL挑战项目：小学四至六年级、初中、高中（2008年9月1日后出生）的在校学生。

**（三）FLL少儿探索科创活动项目说明及相关要求**

**1.活动主题**

本年度活动以“深海潜思”为主题，鼓励学生们深入思考如何 通过创新科技与智慧，探索和保护深海资源。学生们可以研究海洋 环境、发掘新物种、探讨深海采矿的可持续性等等，思考如何利用 海洋资源应对全球挑战。通过团队合作，针对深海探测技术的革新、 海洋生态系统的保护、新型海洋能源的开发等方面，提出新的解决 方案，推动海洋科学和技术的进步。学生们将化身为探索者和创新 者一起潜入深海，思索未来，为全人类造福，共同描绘出深海之下的蓝色未来。

**2.项目内容**

围绕本年度活动主题，团队合力设计和制作出一个智能模型作 品（以下简称“作品”），确定要探究的现实问题，寻找解决方案， 实现原型模型的制作。同时团队需撰写科研报告，记录工程设计过 程并绘制团队海报，共同进行项目展示。

**3.作品要求**

1. **提交材料及要求**

①作品和团队展示海报：作品需结合彩色场地图纸，使用可编 程电子控制器，搭配传感器、执行器（包括电机）等，清晰生动地 呈现团队所研讨的问题以及解决方案，平面尺寸不超过 94\*47.2 厘 米；团队展示海报需描绘作品创新设计思路和项目研究成果，展示 团队合作与核心理念，尺寸规格为 88\*123 厘米。提交格式为 JPG、 PNG 等。

②团队演示视频：对设计制作的作品进行展示介绍和操作演示， 介绍各自分工及作品搭建、编程思路，团队所有成员均需出镜并参 与介绍。提交格式为 MP4、MOV 等，时长不超过 10 分钟。

③作品科研报告（工程笔记本）：通过文字、图片等形式记录作 品的工程设计流程，探究问题及解决办法。提交格式为 Word、PDF 等，建议充分展示学生原始手写手绘的资料。

1. **制作要求**

学生队伍应独立设计并创作作品，指导教师可以给予适当的启 发和技术指导，可参与拍摄视频、照片等辅助性工作，但不能直接 动手帮助学生完成作品制作。作品应与场地画面有关联，编程逻辑 恰当不生硬，围绕团队所探究的核心问题展开。作品制作所需的设 备及器材（场地图纸、机器人、计算机/平板电脑及程序软件等）由 学生自备。

**4.项目指导手册**

项 目 详 细 说 明 及 指 导 手 册 请 浏 览 网 址 （https://legoeducation.cn/zh-cn/competitions/）查看。

**5.报名安排**

以市州或省直学校为单位进行队伍限额推荐，具体名额分配见附表1，每支队伍限报4名学生，每支队伍限报1名指导教师。请各市州级活动组织单位于2025年4月1日—4月10日期间将作品及相关资料利用百度网盘上传并将链接发送至邮箱329356275@qq.com。

1. **FLL 青少年机器人挑战项目说明及相关要求**

**1.活动主题**

本年度活动以“深海潜思”为主题，鼓励学生们深入思考如何 通过创新科技与智慧，探索和保护深海资源。学生们可以研究海洋 环境、发掘新物种、探讨深海采矿的可持续性等等，思考如何利用 海洋资源应对全球挑战。通过团队合作，针对深海探测技术的革新、海洋生态系统的保护、新型海洋能源的开发等方面，提出新的解决 方案，推动海洋科学和技术的进步。学生们将化身为探索者和创新者一起潜入深海，思索未来，为全人类造福，共同描绘出深海之下的蓝色未来。

**2.项目内容**

围绕本年度活动主题，团队合力设计和制作一个解决海洋科研 问题的智能模型作品（以下简称“作品”）。团队需撰写一份记录工 程设计过程的科研报告（工程笔记本），并绘制团队海报共同配合项 目的展示。

团队还需要设计和搭建一台智能机器人，通过提前测试与编写 好的程序，尽可能多地创意性完成机器人场地上的挑战任务。

**3.全省交流活动内容**

1. 机器人任务挑战：分为基础机器人挑战任务和现场随机抽 取的挑战任务两部分。基础机器人挑战任务一共进行两轮，每轮为 2.5 分钟，要求尽可能多地完成场地内的任务；现场挑战任务要求队 员使用自带的电脑和机器人，在规定时间内根据抽取的任务要求编 写好程序并测试，完成挑战。
2. 团队间交流与作品展示：各支队伍需完成各自团队展示区 域的布置与作品展示的准备工作，向其他来访团队与观摩教师进行 展示介绍，同时通过走访其他队伍的展示区域了解其他队伍对于本次活动主题的研究成果。走访过程中遵循友好谦虚的原则，践行项目核心理念。
3. 专业指导教师交流问辩：队员需要向专业指导教师现场演 示作品、机器人及相关配件、程序等，并进创意性介绍和讲解，展示海报以及创新科研报告（工程笔记本）。各部分具体要求如下：

①作品要求：确定一个与分享兴趣爱好有关的特定问题；研究 问题和解决方案创意；制作出方案所需要的机器，并与他人分享。

②智能机器人要求：详细参数与尺寸要求请参照《机器人挑战 任务规则手册》（下载方式见下文项目指导手册）。

③展示海报要求：围绕项目开展历程、作品设计思路和项目研 究成果等几方面，展示团队合作与核心理念，尺寸为 88\*123 厘米， 海报总数不超过 3 张，可使用便携环保材料制作。

④作品科研报告（工程笔记本）要求：通过文字、图片等形式 记录作品的工程设计流程，创新项目探究问题及解决办法，场地机 器人设计思路与编程方案、任务策略等（建议有原始记录的展示）， 每队一本。

**4.项目指导手册**

项 目 详 细 说 明 及 指 导 手 册 请 浏 览 网 址 （https://legoeducation.cn/zh-cn/competitions/）查看。

**5.报名安排**

以市州或省直学校为单位进行队伍限额推荐，具体名额分配见附表1，组别不限，每支队伍限报4-6名学生（每支队伍所有学生需为同一学段），每支队伍限报1名指导教师。请各市州级活动组织单位于2025年4月1日—4月10日期间通过百度网盘上传作品材料，有关链接和提取码发送至邮箱329356275@qq.com。

八、全省现场交流活动

**（一）参与资格审定**

如有以下情况，取消本届活动获奖证书，情节严重者取消学生和指导教师1-3年的参与资格，并通报相关市州教育部门及所在学校：

1.作品有政治原则性错误和科学常识性错误。

2.作品中非原创素材及内容过多。

3.存在指导教师代替学生完成作品制作的情况。

4.未能按照全省现场活动要求参与活动（特殊情况除外）。

5.其它弄虚作假行为。

6.经组委会研判，确定应取消证书的其他情况。

**（二）活动安排**

全省现场交流活动计划于2025年5月举行，通知另发。

**（三）活动流程**

1.技术讲座

我馆组织开展全省信息素养提升实践活动骨干教师培训，培训针对前沿技术、科学思维、基础知识等开展讲座，同时对活动项目相关的内容进行培训，如项目任务要求、人工智能知识教学和应用模块的搭建及开发、物联网设计与制作、机器人设计制作和组装注意事项等。

2.项目任务

（1）数字艺术类、计算思维类：参与学生将根据交流活动现场任务要求，规定时间内通过创意构思、现场创作等过程，完成各项目对应任务。若任务需结队创作，则团队分工协作共同完成。

（2）科创实践类：参与学生将根据活动任务主题等要求，规定时间内通过方案设计、电脑编程、硬件搭建/组装、编程调试等过程，完成任务方案。若任务需结队创作，则团队分工协作共同完成。各项目任务说明在指南中已公布，全省交流活动现场公布任务主题及要求。

（3）乐高教育类：围绕活动主题，团队合作设计制作智能模型展示作品。FLL挑战项目还需要设计和搭建智能机器人，完成任务。

3.展示与交流

展示与交流流程包含陈述、展示、问辩三个环节。陈述环节由学生按照陈述课件（PPT或文档），分享创作思想、设计理念、技术手段、创作过程（工程笔记）、创新之处等，并进行经验交流、互动学习；展示环节由学生现场展示作品，完成任务。问辩环节由学生现场回答评委的提问，如果是团队合作完成的作品，须推选一位选手为主要答辩手，其他队员可作补充回答。

**（四）其他说明**

1.本届活动为公益性活动，主办单位有权保留作品且在相关非商业活动中使用（包括展出，在媒体及宣传资料上使用，如网站、海报、出版物等），作者享有署名权。

2.报名截止后，若市州推荐名额与划定指标有较大差距的，省活动组委会将适当进行名额调剂，对举办过选拔活动的市州，省活动组委会在调剂名额时适当予以倾斜。

3.全省交流活动时：（1）学生需自带笔记本电脑等创作设备、所需软件、参考资料、常用工具、安全防护用品等；（2）“创意智造”项目器材由组委会提供，将根据各市州活动组织单位提交的器材使用情况确定；（3）“优创未来”、“智能博物”、“智能机器人”项目器材由学生自带，相关任务场地及道具由组委会提供。

4.全国现场交流展示活动时，获得推荐资格的队伍不能替换选手，不能参加现场交流展示的，依活动成绩递补队伍参加。

**九、奖项设置**

**(一)个人奖项**

1.学生奖项

分项目、分组别按参赛作品（队伍）总数的10%、20%、30%设置一、二、三等奖。为保证活动质量，以上各奖项可空缺。

2.指导教师奖项

参评作品或参与交流的学生获得省级奖励的，向其指导教师或教练员颁发荣誉证书。

(二)**集体奖项**

综合各地各校活动组织开展、队伍（作品）推荐数量及获奖率等情况，由活动组委会办公室共同评选产生“优秀组织奖”。其中优秀市州数量不超过参与市州的50%，优秀县市区数量不超过参与县市区的25%，优秀学校数量不超过参与学校的5%。

凡国家、省级评审、交流展示和公示期间，经核实作品存在抄袭等弄虚作假情况者，除取消该作品获奖资格外，该作品的指导老师两年之内不具备申报指导老师资格，且作品作者所在学校和相应的市州、县市区不具备评定“优秀组织奖”资格。在活动组织开展过程当中，市州、县市区和学校所属学生出现安全违纪问题造成不良影响的，取消相应市州、县市区和学校“优秀组织奖”以及相关指导教师评奖资格。

**(三)成果运用**

1.推荐部分优秀作品、优秀队伍参加全国第二十六届学生信息素养提升实践活动。

2.向全省通报信息素养提升实践活动情况，并向获奖个人和单位颁发证书和奖牌。

**十、组织工作**

（一）**组织领导**

2025年湖南省中小学生科创实践活动由省教育厅主办，湖南省电化教育馆牵头承办。组委会办公室设省电化教育馆，负责活动日常事务工作；评委会为活动提供全过程专业指导，对活动规则及活动中出现的争议问题拥有最终解释权与裁定权。

（二）**联系方式**

活动网站：http://jyt.hunan.gov.cn/sjyt/dhjyg/

咨询邮箱：329356275@qq.com

咨询电话：0731-84420120

联 系 人：江芳、邹军

附表1

第二十六届湖南省中小学生信息素养提升实践活动市州名额分配表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **市州** | **数字作品(件）** | **计算思维（件）** | | | **创意智造（队）** | | | **优创未来（队）** | | | **智能博物（队）** | | | **智能机器人（队）** | | | **乐高教育（队）** | |
| **小、初、高** | **小学** | **初中** | **高中** | **小学** | **初中** | **高中** | **小学** | **初中** | **高中** | **小学** | **初中** | **高中** | **小学** | **初中** | **高中** | **FLL探索** | **FLL挑战** |
| **长沙** | 134 | 11 | 11 | 12 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 9 | 10 | 8 | 5 | 5 |
| **株洲** | 57 | 5 | 5 | 5 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 5 | 4 | 2 | 2 |
| **湘潭** | 47 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| **衡阳** | 120 | 9 | 11 | 11 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 7 | 10 | 8 | 2 | 2 |
| **邵阳** | 126 | 9 | 12 | 10 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 7 | 11 | 7 | 3 | 3 |
| **岳阳** | 75 | 6 | 6 | 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 5 | 6 | 5 | 2 | 2 |
| **常德** | 65 | 5 | 5 | 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 |
| **张家界** | 40 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| **益阳** | 56 | 4 | 4 | 5 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 2 |
| **郴州** | 94 | 7 | 9 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 6 | 8 | 6 | 3 | 3 |
| **永州** | 100 | 8 | 10 | 8 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 2 | 6 | 9 | 6 | 3 | 4 |
| **怀化** | 73 | 6 | 7 | 6 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 5 | 6 | 4 | 3 | 2 |
| **娄底** | 70 | 6 | 6 | 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 5 | 6 | 5 | 2 | 2 |
| **湘西州** | 50 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 |
| **省直** | 29 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 |
| **合计** | 1136 | 89 | 99 | 94 | 37 | 37 | 31 | 38 | 37 | 31 | 37 | 37 | 31 | 71 | 93 | 71 | 37 | 37 |

注：各地报送名额依据各地中小学在校学生总数比例、往年参加的学生队伍等情况进行分配，高中组包含中职；组委会办公室可根据各市州、各项目报送情况做适当调整。

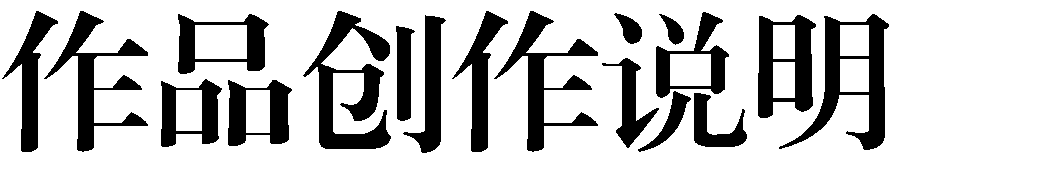
附表2

数字艺术、计算思维类登记表

市州：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 作品名称 |  | | | 作品大小 | MB |
| 项目大类 | □数字艺术类 □计算思维类 | | | | |
| 项目名称 | 小学组 □数字绘画 □创意编程  □电子板报 □创意编程（专项）  □3D创意设计  □微电影 | | | | |
| 初中组 □数字绘画 □创意编程  □微电影 □创意编程（专项）  □3D创意设计 | | | | |
| 高中组(含中职) □微电影  □视觉传达设计（海报设计）  □3D创意设计  □创新开发 | | | | |
| 作者姓名 | 性别 | 学籍所在学校（按单位公章填写）\* | | | 毕业年份\* |
|  |  |  | | |  |
|  |  |  | | |  |
| 指导教师姓名 | 性别 | 职务/职称 | 所在单位（按单位公章填写） | | |
|  |  |  |  | | |
| 联系电话 |  | | | | |
| 诚 信 承 诺  本人确认已了解第二十六届湖南省中小学生信息素养提升实践活动相关要求；上述作品为我的原创作品，不涉及和侵占他人的著作权；若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权行为，同意取消活动资格；如涉及版权纠纷，自行承担责任；我同意作品出版权等公益性应用权属第二十六届湖南省中小学生信息素养提升实践活动组委会。  □以上内容已阅知，本人将严格遵守上述承诺。 | | | | | |
| 承诺人（作者）签名： | | | 承诺人（作者）签名： | | |
| 年 月 日 | | | 年 月 日 | | |

附表 3



|  |  |
| --- | --- |
| 项目大类 | □数字艺术类 □计算思维类 |
| 作品名称 |  |
| 创作思想（创作背景、目的和意义） | |
| 创作过程（运用了哪些技术或技巧完成主题创作，哪些是得意之处，如作品有两人完成，请注明分工情况） | |
| 原创部分 | |
| 参考资源（参考或引用他人资源及出处） | |
| 制作用软件及运行环境 | |
| 其他说明（需要特别说明的问题） | |

附表 4

**市州推荐数字艺术类、计算思维类名单**

市州：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **组别** | **大类** | **项目** | **作品编号** | **作品名称** | **作者姓名** | **所在学校** | **指导教师** |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 15 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| … |  |  |  |  |  |  |  |  |

注：此表由市级活动组织单位在活动网站进行填报。

附：参加市级推荐的数字艺术类作品总数： 件；参加市级推荐的计算思维类作

品总数： 件。

市级组织工作情况小结（1000 字以内）可通过电子邮件一并提交。

附表5

科创实践类报名表

市州： 组别：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目大类 | 科创实践类 | | | | |
| 项目名称 | □创意智造 □优创未来 □智能博物 □智能机器人 | | | | |
| 机器人类型  **（参加“智能机器人”项目需填写）** | □双足人形机器人或多足仿生类机器人  □轮式或履带式行走机器人  □可编程控制的空中飞行器（飞行机器人） | | | | |
| 学生姓名 | 性别 | 学籍所在学校（按单位公章填写） | | | 毕业年份 |
|  |  |  | | |  |
| （其中创意智造以个人为单位报送，其他科创实践类项目以队伍为单位报送） | | | | | |
| 指导教师姓名 | 性别 | 职务/职称 | | 所在单位（按单位公章填写） | |
|  |  |  | |  | |
| 省级活动项目 |  | | | | |
| 省级活动器材清单： | | | | | |
| 学生签名： | | | 学生签名： | | |
| 年 月 日 | | | 年 月 日 | | |

附表 6

**市州推荐科创实践类名单**

市州：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **项目** | **组别** | **市级活动项目** | **市级活动器材** | **指导教师** | **学生姓名** | **性别** | **所在学校** | **年级** |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |

注：此表由市级活动组织单位在活动网站进行填报，其中智能机器人项目需注明机器人类型：（1）双足人形机器人或多足仿生类机器人、（2）轮式或履带式行走机器人、（3）可编程控制的空中飞行器（飞行机器人）。

附：参加创意智造项目市级活动中小学生总数： 人；参加优创未来项目市级活动

中小学生总数： 人；参加智能博物项目市级活动中小学生总数： 人；参加智能机器人项目市级活动中小学生总数： 人。

市级组织工作情况小结（1000 字以内）及市级创意智造项目器材使用情况可通过电子邮件一并提交。

附表7

**“FLL少儿探索科创活动项目”（组队）推荐作品信息表**

（每队填写一表）

市州：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 作品名称 | |  | | 作品大小 | MB |
| 队员姓名 | 性别 | 身份证号码 | 学籍所在学校  （按单位公章填写） | 毕业年份 | 手机号码 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 指导教师姓名 | 性别 | 职务/职称 | 所在单位  （按单位公章填写） | | 手机号码 |
|  |  |  |  | |  |
| 电子邮箱 | | 指导教师： @ | | | |
| 队员两寸免冠照片 | | | | | |
| 队员签名： | | | | | |

我们在此确认并承诺：已仔细阅读规则，了解其含义并将严格遵守。

附表8

**“FLL青少年机器人挑战项目”（组队）报名表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 队员姓名 | 性别 | 身份证号码 | 学籍所在学校  （按单位公章填写） | 毕业  年份 | 手机  号码 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 指导教师姓名 | 性别 | 职务/职称 | 所在单位  （按单位公章填写） | | 手机  号码 |
|  |  |  |  | |  |
| 电子邮箱 | | 指导教师： @ | | |  |
| 队员两寸免冠照片 | | | | | |
| 队员签名： | | | | | |

我们在此确认并承诺：已仔细阅读规则，了解其含义并将严格遵守。

注：每支队伍所有学生需为同一学段。