附件1

第二届广西青少年创意编程与智能设计大赛参赛办法Scratch创意编程

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。全区各小学、初中在校学生均以个人名义报名参加。

二、参赛形式

1.[每](http://aisc.xiaoxiaotong.org/2018%EF%BC%89%E6%8A%A5%E5%90%8D%E5%8F%82%E8%B5%9B%E3%80%82%E4%BD%9C%E5%93%81%E7%94%B3%E6%8A%A5%E6%97%B6%E9%97%B4%E4%B8%BA8%E6%9C%8810-31)人限报1项作品，每项作品限1名指导教师。

2.比赛分为客观题和主观题两个部分；客观题是根据在线系统通关完成能力测试，考察参赛选手编程理论知识、编程思维实际理解能力；主观题是根据主题进行创作一个完整作品，考察参赛选手的创造力、创新创意构思能力、编程知识的综合应用能力。

三、作品类型

可结合本次新型冠状病毒疫情事件为背景，从在疫情防控期间的学习生活碰到的实际问题，结合疫情防控常识、科普知识，展现抗击疫情中感人事迹、典型案例等方面进行如下类型的作品创作。

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，制作相关作品。

2.实用工具类：有一定实用价值、能解决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，图片具有直观性、视觉冲击力等特点。

4.互动游戏类：创作各种竞技类、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。

7.参赛作品需结合大赛主题进行创作。

8.参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

1.参赛选手使用“谷歌浏览器”登录参赛网址，点击右上角“加入阿儿法营”，注册参赛账号，注册信息必须填写真实姓名、学校，如出现重名，在注册名后面添加你的出生年份来区别。

2.注册成功后，请妥善保管好账号及密码，账号密码丢失将无法参加比赛。

3.补充参赛选手相关信息。务必填写真实姓名、手机号，学校要写全称，比如：“广西柳州市xx区第三小学二年级”。切记不要简写“三小”等模糊字样。

4.填写信息完成后在用户中心找到-“我的任务，点击右上角的：机器人”，然后在左边输入兑换码。

5.进入客观题测试页面，不限定期限，初评结束之前，此项不纳入初评总成绩，但每一位选手必须全部通关。允许跳关答题，直至完成全部答题。

6.检查是否加入大赛工作室方法：“用户中心”-“我的工作室”下，是否有“第二届广西青少年创意编程与智能设计大赛”工作室；如未出现，请联系大赛平台技术人员。

7.初评作品上传。打开网站-登录-用户中心-我的工作室，进入“第二届广西青少年创意编程与智能设计大赛初评”对应小学I组、小学II组和中学组工作室。