

附件 4

安顺市 2024 年师生信息素养提升实践活动

指 南

二〇二四年一月

目 录

- 一、活动背景
- 二、人员范围
- 三、活动内容
- 四、数字创作类有关要求
- 五、计算思维类有关要求
- 六、科创实践类有关要求
- 七、全市交流活动
- 八、参与证书

附表 1: 推荐作品登记表

附表 2: 作品创作说明

附表 3: 推荐队伍报名表

附件 1: 数字创作类地方推荐参考指标

附件 2: 计算思维类地方推荐参考指标

附件 3: 报名提交内容一览表

附件 4: 报名常见问题

一、活动背景

安顺市 2024 年师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，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

全市小学、初中、高中（含中职）在校学生。

三、活动内容

活动内容分为：数字创作、计算思维、科创实践三大类。

四、数字创作类有关要求

数字创作类是使用数字化资源和工具，设计、制作完成数字化创新作品。小学、初中组每件作品限报 1-2 名作者，高中组（含中职）限报 1 名作者。每名学生限报 1 件作品，每件作品限由 1 名指导教师指导完成。

（一）项目设置

项目名称	小学组	初中组	高中组（含中职）
电脑绘画	●	●	
电子板报	●		
电脑艺术设计（标志设计）			●
3D 创意设计	●	●	●
微视频/微动漫		●	●
微视频（网络素养专项）	●	●	●
信息技术与学科融合	●	●	●

注：表格中打“●”代表该组别设置对应项目。

（二）作品形态界定

1. 电脑绘画

主题：跨越时代的奇妙物语

运用各类绘画软件制作完成的作品。可以是单幅画或表达同一主题的组画、连环画（建议不超过五幅）。创作的视觉形象可以是二维或三维的，可以选择写实或抽象的表达方式。

作品格式为 JPG、BMP 等常用格式，作品大小建议不超过 20MB。

注意：单纯的数字摄影画面、数字摄影画面经软件处理（如数字滤镜处理画面）等作品均不属于此项目范围。

2. 电子板报

主题：守住语言文字规范，抵制“网络黑话”乱象

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。

注意：单纯的电脑绘画不属于此项目范围。

3. 电脑艺术设计（标志设计）

主题：保护海洋

通过电脑图形、图像处理软件设计制作完成的作品。作品围绕某一特定主题，强调对艺术设计中图形、文字、色彩三大基本元素的综合表现能力。以形象、文字或形象与文字综合构成一个简洁、具体可见的图形来展现事物对象的性质、理念、特征等。作品鼓励学生结合学习生活中的实际应用进行设计，如文具教具、服装服饰、徽标徽章等。作品力求创意新颖、设计规范，视觉表达鲜明统一，突出主题特色，有一定实际应用价值。

作品展示图为 JPG 等常用格式，注明标准比例、标准色、字体、尺寸等。作品大小建议不超过 100MB。

请一并提交：作品 PSD、AI 等格式源文件。

注意：单纯的电脑绘画、摄影和动态的视频等不属于此项目范围。

4. 3D 创意设计

主题：一带一路——共建共享

使用各类计算机三维设计软件设计，并利用如 3D 打印、激光切割等数字化制造技术完成实物作品创作。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。要求编写设计说明文档，进行三维建模、实物创作，并制作相关功能演示视频。

提交文件包括：设计说明文档，源文件，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. 微视频/微动漫

主题：人工智能与生活

以下创作形式任选其一：

(1) 微视频

通过创意、编剧、导演、拍摄及剪辑、合成等手段，运用声画语言表现内容的动态影像短片，作品主题应积极向上，主要展现与学生家庭、校园生活等紧密相关的内容。

作者应参与各个环节的主创工作（作品编剧、导演、拍摄、演出等），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。作品须添加中文字幕。作品片尾应加入拍摄花絮，花絮播放时间为 30 秒左右。微视频中主要展示内容应为原创。

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 8 分钟。

请一并提交：部分重要情节的镜头原素材。

(2) 微动漫

运用各类动画制作软件，通过故事角色、场景、动作设计，音效处理、合成的原创动漫作品。作品主题应积极向上，主要展现与学生家庭、校园生活等紧密相关的内容，如近视防控、体育与健康、传统美德等。需表现完整的故事情节，主题明确，细节合理，表现手法不限。微动漫中主要人物角色、场景等应为原创。

作品播放文件大小建议不超过 200MB，播放时长建议不超过 5 分钟。请一并提交：作品源文件。

6. 微视频（网络素养专项）

主题：数字化学习

网络素养是指了解网络知识、使用网络的能力，包含对网络信息进行理解、分析和评价的辩证思维能力，以及利用网络进行沟通时的法理与伦理道德修养。提高青少年的网络素养对构建健康、文明的网络生态，于青少年成长和发展具有重要意义。

通过创意、编剧、导演、拍摄及剪辑、合成等手段，运用声画语言表现内容来完成动态影像短片。作品需围绕作者与互联网之间的故事展开，鼓励发现生活中的美好，主题表达积极向上。

作者应参与各个环节的主创工作（作品编剧、导演、拍摄、演出等），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。作品须添加中文字幕。作品片尾应加入拍摄花絮，花絮播放时间为 30 秒左右。微视频中展示内容应为原创。

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 8 分钟。

请一并提交：部分重要情节的镜头原素材。

7. 信息技术与学科融合

通过各种教育教学、图形图像、视频剪辑等软件设计制作并完成作品。作品应强调使用信息技术对于各学科学习的帮助。综合应用文字、图像、声音、视频等元素来促进对于各个学科内容的学习，使用各种信息化方式来促进对于各学科知识点的理解和运用，展示信息技术对于学科学习的优势。作品应紧扣各学科教材，符合目标学习者的年龄认知特点，有较好的实际应用价值。作品格式不限，作品大小建议不超过 200MB。

请一并提交：作品源文件。

（三）报名安排

请各县（区）、市直学校组织参赛人员于 2024 年 1 月 1 日—4 月 8 日期间进入贵州省教育资源公共服务平台-【教研】-【大赛活动】版块进行报名、上传《推荐作品登记表》、《作品创作说明》和作品相关材料等。各县（区）于 2024 年 4 月 16 日以前通过活动平台完成作品推荐，并上报相关推荐材料。推荐材料压缩包中包含：

- （1）符合格式、大小等要求的作品；
- （2）作品形态界定中要求一并提交的材料；
- （3）附表 1《推荐作品登记表》、附表 2《作品创作说明》。

五、计算思维类有关要求

计算思维类是使用常用程序设计语言（C/C++、C#、Java、Python、PHP 等）、图形化编程工具等创作完成软件作品，实现某些特定功能或解决某种需求。软件作品可以是运行在单台计算机的软件、面向互联网的应用服务、面向移动互联网的 APP 应用等。小学、初中组每件作品限报 1-2 名作者，高中组（含中职）限报 1 名作者。每名学生限报 1 件作品，每件作品限由 1 名指导教师指导完成。

（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）	●	●	
编程与学科融合	●	●	●
算法设计	●	●	●
计算思维挑战赛	●	●	●

注：表格中打“●”代表该组别设置对应项目。

（二）作品形态界定

1. 创新开发

以创新为导向，在考虑使用场景及应用的基础上进行作品创作，注重解决实际问题，体现作品对变革学习方式、提高工作效率的促进作用。作品呈现可以是管理信息系统、互联网服务、工具类应用等。鼓励将人工智能、物联网、数据分析等新技术恰当地运用于作品创作中。

2. 创意编程

作品呈现可以是结合实际的系统工具、趣味益智游戏、辅助学习的创意工具等，注意突出程序结构和算法，体现计算思维能力。内容需紧密结合作者的学习生活，充分发挥想象力，积极向上。

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。

4. 编程与学科融合

鼓励作者将编程与其他各类学科相结合，利用编程创造出能辅助各学科学习、教学的交互式教与学工具或教材，将创意与对各学科课堂的想法用编程来实现。

作者需要自主设计并开发原创作品，包括选择或制作图片素材、设计软件交互流程及编写程序运行的代码。本竞赛重视创造性，引导学生去观察、识别各个学科在课堂或学习过程中存在的问题或可以精进的弱点，这些问题可以通过一个软件工具或一份数字教材来解决或

加以增强，学生能使用任意一种代码式编程语言及开发工具制出这个能够解决现实问题的作品。参赛作品必须由学生独立设计及制作，并且应使用代码式编程语言编写，为增强学生对于代码逻辑的掌握、对现代编程语言结构的认识，严禁使用如 Scratch 等图形化编程语言，作品应为一个可交互的软件作品，运行的方式及软件平台均不限制。

详见省项目说明。

5. 算法设计

重点展现学生对编程概念、程序结构和算法的理解、利用 C++ 语言解决问题的能力。比赛形式为现场作答，在报名平台报名即可，不需要报送作品。

详见省参赛说明。

6. 计算思维挑战赛

计算思维挑战赛旨在促进学生计算思维和信息技术素养发展。参赛学生需要解决一些计算思维的问题，涵盖了计算机科学的各个方面，包括算法、逻辑、图形化表示等。比赛形式为现场作答，在报名平台报名即可，不需要报送作品。

详见省任务说明。

（三）提交材料

1. 作品成果以及运行所需的环境软件；
2. 软件设计、操作使用说明、系统初始或内置账号信息等文档；
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 500MB。

运行在单台计算机的软件作品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，应能稳定流畅的实现安装、运行和卸载。如不能生成可执行程序，应提供软件源代码、运行环境说明文档以及使用指南等。

面向互联网的应用服务，或互联网+、人工智能、大数据方向的程序作品，需提供部署所需的程序、部署环境软件和部署指南。应充分考虑部署实施的简易性，必要时可考虑在提供作品的基础上，增加提供作品部署后的虚拟机镜像，或结合公有云提供测试服务。

面向移动互联网的 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。对于不能提供安装程序的作品，应提供软件源程序，必要时可提供 APP 在应用商城的下载渠道。

（四）报名安排

请各县（区）、市直学校组织参赛人员于2024年1月1日—4月8日期间进入贵州省教育资源公共服务平台-【教研】-【大赛活动】版块进行报名、上传《推荐作品登记表》、《作品创作说明》、源代码等信息。各县（区）于2024年4月16日以前通过活动平台完成作品推荐，并上报相关推荐材料。推荐材料压缩包中包含：

- （1）要求提交的作品及相关材料；
- （2）附表1《推荐作品登记表》、附表2《作品创作说明》。

六、科创实践类有关要求

每支队伍不超过2名队员，每支队伍限报1名指导教师。每名学生限报1个参赛项目。

（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）
创意智造-人机交互	小学组（四年级及以上）、初中组、高中组（含中职）
创意智造-太空电梯工程设计	小学组（四年级及以上）、初中组、高中组（含中职）
优创未来	小学组（四年级及以上）、初中组、高中组（含中职）
智能博物	小学组（四年级及以上）、初中组、高中组（含中职）
智能机器人-双足或多足类	小学组、初中组、高中组（含中职）
智能机器人-轮式或履带式	小学组、初中组、高中组（含中职）
智能机器人-无人机	小学组、初中组、高中组（含中职）
智能机器人-AI 无人驾驶	小学组、初中组、高中组（含中职）
智能机器人-协作竞速	小学组、初中组、高中组（含中职）
智能机器人-全芯征途	小学组、初中组、高中组（含中职）
智能机器人-虚拟机器人	小学组、初中组、高中组（含中职）

（二）项目界定

1. 创意智造

参与者在电脑辅助下进行设计和创作，可使用各类计算机三维设计软件、3D打印、激光切割等，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。项目旨在锻炼学生观察生活和问题

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。

详见省任务说明。

2. 创意智造——人机交互

参与者将创作具有可交互界面的软件作品，并结合电子元器件及硬件控制的相关知识，实现物联网（IoT）的概念。鼓励参与者在自己的家乡或现在生活的环境中，去观察、发现并解决实际问题，或优化现有的状况，在作品中融入所在地的本地特色，使用技术创造更好的生活体验

详见省任务说明。

3. 创意智造-太空电梯工程设计

参与者通过 3D 技术，设计并打印连接件，与其它常用材料一起制作太空电梯、提升装置、吊框并进行组装、调试。并将电子件与提升机构连接，通过程序控制完成重物的定点提升和降落的运行过程，及最终的极限拉力测试。

详见省任务说明。

4. 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。

详见省任务说明。

5. 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。项目旨在学生掌握人工智能基本技术原理和编程能力的基础上，突出观察生活和创新，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。

详见省任务说明。

6. 智能机器人—双足/多足、轮式/履带式、无人机

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。

详见省任务说明。

7. 智能机器人—AI 无人驾驶

AI 无人驾驶机器人应装载具无线远程控制功能的微型计算机与多种电子元件、电动力系统。一组 AI 无人驾驶机器人应配备一台电脑、笔记本等设备作为主控界面，机器人遵循主控界面下发的指令实时(Real-Time)执行任务，因此此类机器人不烧录固定程序，执行顺序由主控界面决定，机器人仅作为任务执行端。

本项目将指定多种不同内容的任务，任务细节和任务排序由裁判现场出题，选手根据题目现场操作主控界面，对机器人远程下发指令，使 AI 无人驾驶机器人能够顺利完成任务。

详见省任务说明。

8. 智能机器人—协作竞速

项目融合了逻辑解谜与机器人竞赛活动，以多组对抗为主，学生需组成队伍共同协作参与，团队成员需担任策划、编程、操作和策略讨论等工作，在解题完成后，使用机器人配合主控界面完成竞赛。

本项目机器人应具备无线远程控制能力及扫描图形码的功能，并应配有一台笔记本电脑等带有屏幕的可交互设备作为主控界面。项目中设有图形码，机器人将扫描一维码、二维码的结果呈现在主控界面中，最终则以扫描成果及解题时间判断对抗赛成绩。

详见省任务说明。

9. 智能机器人—全芯征途

新一代的革命技术不断在改变我们的生活，大量的传统劳作方式正逐渐被智能科技和机器所替代。搭载先进技术的芯片是智能制造变革的技术核心，优秀的芯片将能极大地提升智能制造的智能化、便利化、效率化。参与学生需要充分发挥自己的创意和想象力，设计出独具特色的机器人，通过所学的编程知识，编写出高效稳定的程序，让机器人在比赛中发挥出最大的潜能。此外，参与者还需要具备良好的团队协作精神，与队友共同完成各种任务，才能在激烈的竞争中脱颖而出。在这里，他们将收获知识、友谊和成长，和不断探索全芯科技的兴趣和意识，为未来智能制造贡献芯力量，为实现科技梦想而成长。

详见省任务说明。

10. 智能机器人—虚拟机器人

本项目采用虚实仿真的方式进行，选手利用三维仿真环境中的虚拟机器人，手动模式操控软件中的机器人并编写程序操控机器人完成虚拟场景的任务，在虚拟场景中完成获取资源、模拟月球基地中关键任务的操作流程，根据完成任务的得分进行评比。赛项考虑到不同年龄段学生的知识储备，将竞赛内容划分为小学、初中、高中三个维度，不同组别对应不同仿真场景。

详见省任务说明。

（三）报名安排

请各县（区）、市直学校组织参赛队伍于2024年1月1日—4月8日期间进入贵州省教育资源公共服务平台-【教研】-【大赛活动】版块进行报名、上传学生信息。各县（区）于2024年4月16日以前通过活动平台完成队伍推荐。同时，需一并提交本年度“科创实践”项目县（区）级活动器材使用情况文档。

七、全市交流活动

（一）参与资格审定

如有以下情况，取消本次活动参与资格，情节严重者取消学生和指导教师1-3年的参与资格，并通报相关县（区）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，未注明具体来源和出处。

3. 存在指导教师代替学生完成作品制作的情况。
4. 作品不符合作品形态界定相关要求。
5. 其它弄虚作假行为。

(二) 活动安排

全市交流活动计划于 2024 年 4 月-5 月举行。举办形式和具体时间安排将另行通知。

(三) 其他说明

本次活动为公益性活动，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。

八、参与证书

市教育局根据活动参与情况，为参与安顺市 2024 年学生信息素养提升实践活动的师生评奖并发放获奖证书。

数字创作类创作导向

（一）思想性、科学性、规范性

1. 内容健康向上、主题表达准确

2. 科学严谨，无常识性错误

3. 文字内容通顺；无错别字和繁体字，作品的语音应采用普通话（特殊需要除外）

4. 非原创素材（含音乐）及内容应注明来源和出处，尊重版权，符合法律要求

（二）创新性

1. 主题和表达形式新颖

2. 内容创作注重原创性

3. 构思巧妙、创意独特

4. 具有想象力和个性表现力

（三）艺术性

1. 电脑绘画

（1）反映出作者有一定的审美能力和艺术表现能力

（2）准确运用图形、色彩等视觉表达语言，处理好画面空间、明暗，结构合理并具有美感

（3）构图完整、合理，具有较好的视觉效果，系列作品前后意思连贯

2. 电子板报

（1）反映出作者有一定的审美能力

(2) 版面设计简洁、明快，图文并茂，前后风格协调一致

(3) 报头及版面的设计突出主题

3. 电脑艺术设计（标志设计）

(1) 反映出作者具有一定的审美能力和设计能力

(2) 设计主题鲜明、创意新颖、构思简洁，具有较强的可识别性

(3) 作品具有一定的艺术表现力和感染力，主题突出

4. 3D 创意设计

(1) 主题鲜明，创意表现充分

(2) 造型独特，局部呈现精细

(3) 具有一定设计感，整体渲染效果美观

(4) 演示视频内容详细、声音清晰

5. 微视频/微动漫、微视频（网络素养专项）、微视频（“和教育”专项）

(1) 能运用图形、色彩、空间、动作、音乐、音效等元素，正确使用视听语言来表达思想、情感或故事内容，具有一定的审美情趣和故事情节

(2) 角色形象有特点，人物关系清晰，场景符合情节的需要，画面美观、色彩和谐

(3) 配音配乐得当，整体风格统一，具有艺术感染力

(4) 内容具体充实，叙事流畅精炼，故事情节完整有层次，表达连贯，富有情趣，体现时代精神

（四）技术性

1. 电脑绘画

- (1) 选用制作软件和表现技巧恰当
- (2) 技术运用准确、适当、简洁
- (3) 视觉效果良好、清晰

2. 电子板报

- (1) 选用制作软件和表现技巧恰当
- (2) 技术运用准确、适当、便于阅读
- (3) 结构清晰，导航和链接无误

3. 电脑艺术设计（标志设计）

- (1) 选用软件适当、作品符合规范
- (2) 技术运用准确、表现技巧恰当
- (3) 视觉效果良好、清晰

4. 3D 创意设计

- (1) 作品装配结构设计合理
- (2) 各零件逻辑关系正确
- (3) 设计说明文档内容详实、条理清晰
- (4) 模型及零件尺寸设计符合工艺要求

5. 微视频/微动漫、微视频（网络素养专项）

- (1) 场面调度正确、镜头与声音运用得当，剪辑流畅
- (2) 制作和表现技巧恰当，制作完整
- (3) 技术运用准确、适当、简洁
- (4) 声画同步，播放清晰流畅，视听效果好

计算思维类作品创作导向

（一）思想性、科学性、规范性

1. 主题明确，内容健康向上
2. 科学严谨，无常识性错误
3. 文字内容通顺；无错别字和繁体字，作品应采用普通话（特殊需要除外）
4. 非原创素材（含音乐）及内容应注明来源和出处，尊重版权，符合法律要求

（二）创新性

1. 主题选择新颖，表达方式恰当
2. 软件构思独特，功能创意巧妙
3. 内容注重原创，操作切实可用
4. 具有想象力及个性表现力

（三）艺术性

1. 命名恰当，含义表述准确，与功能符合度高
2. 界面美观，设计风格和主题一致，交互操作简便顺畅
3. 功能布局合理，用户体验好

（四）技术性

1. 技术路线合理，软件架构完整，体系设计清晰
2. 程序算法准确，代码逻辑严谨
3. 功能完整，运行稳定可靠
4. 部署安装简便，升级维护灵活
5. 成熟度高，完整解决问题，有实际意义
6. 兼容性好，适配主流环境
7. 运用先进技术，具有一定的探索性

报名平台提交内容一览表

序号	项目	文档	视频	源文件
1	电脑绘画	登记表、创作说明	作品介绍	作品本身
2	微视频/微动漫	登记表、创作说明	作品介绍 作品本身	作品本身
3	电脑艺术设计（标志设计）	登记表、创作说明	作品介绍	作品本身（包含 作品缩略图及实 物照片）
4	电子板报	登记表、创作说明	作品介绍	作品本身
5	3D 创意设计	登记表、创作说明	作品介绍	作品本身（包含 作品缩略图及实 物照片）
6	微视频（网络素养专项）	登记表、创作说明	作品介绍 作品本身	作品本身
7	信息技术与学科融合	登记表、创作说明	作品介绍 作品本身	作品本身
8	创新开发	登记表、创作说明	作品介绍	作品本身 运行环境
9	创意编程	登记表、创作说明	作品介绍	作品本身 运行环境
10	创意编程（专项）	登记表、创作说明	作品介绍	作品本身
11	编程与学科融合	登记表、创作说明	作品介绍	作品本身 运行环境
12	算法设计	登记表		
13	计算思维挑战赛	登记表		
14	创意智造	报名表		
15	创意智造-人机交互	报名表		
16	创意智造-太空电梯工程设计	报名表		
17	优创未来	报名表		
18	智能博物	报名表		
19	智能机器人-双足或多足类	报名表		
20	智能机器人-轮式或履带式	报名表		
21	智能机器人-无人机	报名表		
22	智能机器人- AI 无人驾驶	报名表		
23	智能机器人-协作竞速	报名表		
24	智能机器人-全芯征途	报名表		
25	智能机器人-虚拟机器人	报名表		

注：《推荐作品登记表》简称登记表、《作品创作说明》简称创作说明、《推荐队伍报名表》简称报名表。

报名常见问题

序号	错误事项	注意内容
1	报错项目	按照所报项目评审
2	一名学生报多个项目	一经发现，所有项目都记 0 分。
3	相关文件命名时与报名表不符或出现个人信息	文件名：作品名+文件名。例如“xx 作品-源代码”。 特别注意不要出现学校名称和作者名称。
4	报名表/登记表的指导老师与市（州）上报的学生和指导老师姓名不符	请务必注意学生和老师姓名不要有错别字或者打反了，如有错误，后果自负。
5	重复报名	一个队有两个参赛选手，只需一名学生报名（报名时注意添加第二作者）
6	同一个作品多个学生使用	一经发现，都记 0 分。
7	作品中出现了能明显标记学校名称的物品或 logo	一经发现，记 0 分。
8	作品介绍视频，学生没有露脸	请保证学生全程露脸（除展示执行细节部分），验证创作真实性，学生没有露脸记 0 分。

注：报名平台技术问题请拨打技术咨询电话：0851-85571492

（此联系方式仅限咨询报名平台的技术问题，不解答关于赛项的具体问题，具体赛项咨询请发邮件至邮箱 3304243483@qq.com）