

2023 全国青少年信息素养大赛

——图形化编程挑战赛 实操赛项说明

一、 比赛简介

比赛内容：“快速问答”+“创意作品”。

形式：个人参赛，客观题问答及限定主题范围内限时自由创作作品。

二、 比赛内容

（一）通用内容

1. 作品创作形式：选手依据线上公布的主题，在规定时间内及平台完成作品创作并提交。（作品类型包括但不限于游戏制作、互动艺术、场景故事、实用工具、科学模拟等。）

2. 快速问答形式：选手依据监考老师安排，在完成作品后(90分钟内完成，提早完成可举手向监考老师示意)，进行编程知识问答，在监考老师读题完毕后，需在 10 秒内快速给出答案。

3. 在线提交内容：在线编写程序并提交作品源文件即可。

4. 编程创作时长：比赛当日公布主题后，在规定时间内(90分钟)完成创作并提交。

5. 参赛选手需自备手提电脑，并提早自行安装Scratch App (<https://scratch.mit.edu/download>)，遵从场内监考老师比赛安排。

（二）赛程/分组内容

比赛内容	赛程	适用组别
线上编程创意作品创作	决赛	小学组(1-3 年级)和 小学组(4 年级以上)
快速问答	决赛	小学组(1-3 年级)和 小学组(4 年级以上)

3. 作品创作方向及评分维度

指标	得分	打分说明
完整性	(0-20)	涉及作品结构、操作说明、程序运行情况。
艺术性	(0-20)	涉及作品的艺术美观性和用户体验情况。
创新性	(0-20)	涉及主题规划、解决方法、内容形式、编程语句使用等方面的创新。
逻辑性	(0-20)	要求作品程序代码清晰、简练，逻辑自洽。
实用性	(0-10)	作品可清晰、简练、有重点、有条理的表达作者思想，主题清晰明确。
扣分项	(扣 0-90)	出现偏题、离题；出现违反国家法律法规或有损公序良俗等情况，视情节给予扣分。

4. 快速问答评分标准

指标	得分	打分说明
准确性	(0-10)	每位选手随机两道编程知识题(单选+判断)，每题 5 分，答对得分，答错不得分。

三、 比赛纪律

(一) 参赛选手须全程独立参加比赛。代考、替考、他人指导等行为按作弊处理。

(二) 参赛选手在比赛过程中出现自行切换屏幕、关闭比赛界面等行为，经核实不是系统 bug 原因导致的电脑重启等非必要行为，按作弊处理。

(三) 参赛选手应于赛前半小时，调试好设备。

(四) 参赛选手创作的作品仅在规定时间内允许修改。

(五) 参赛选手需服从监考老师安排，提前完成比赛的选手保存提交后经监考老师同意后，答题完成后举手示意，等待监考老师核实身份+快速问答后。可提前离场，已经离场不可再次返回进行修改。

(六) 每个参赛选手只有一次比赛机会， 规定时间未进场的视同放弃。

四、 比赛得分

(一) 由裁判组对作品进行评价打分，根据裁判组人数取平均分作为最终成绩。 打分项目包括作品的完整性、趣味性、创新性、逻辑性、实用性。总分 90 分。

(二) 快速问答共计两题，每道题 5 分。

(三) 第二部分最终得分=快速问答得分+创意作品得分。

五、 比赛入口

现场发放登入入口进入线上答题系统，限时 90分钟进行答题。

六、 参赛技术要求

自备电脑。电脑操作系统： Mac OS、Win 7/10 或以上操作系统；仅限谷歌浏览器(69.0 版本以上)参赛。及自行安装 Scratch APP软件。

七、 样题参考

(一) 快速问答参考：选择题+判断题。

(二) 创意作品主题参考：

2021 年 5 月 22 日 10 时 40 分， 天问一号任务火星车 “祝融号” 安全驶离着陆平台，到达火星表面，开始巡视探测。人类对于太空对于未来世界的探索从未间断，在你的心里，未来世界究竟是什么样子的？ 请从“探索太空” “未来世界” “未来的我” “智能机器人” 四个主题中任选一个或多个进行编程作品创作，作品类型不限。

八、 注意事项

(一) 迟到 15 分钟及以上者，取消比赛资格。

(二) 竞赛过程中除出现特殊原因外，所有参赛人员不得随意终止比赛， 有问题请及时咨询监考老师，否则将取消比赛资格。

(三) 自备(windows 系统)便携式电脑、 安装最新版谷歌浏览器：<https://www.google.cn/intl/zh-CN/chrome/> 和Scratch App。

(四) 凡规则中未提及处理方法由大赛组委会决定。

附件一

注：比赛决赛如配有相应的电子计分系统，不需要计分表完成。

图形化编程挑战赛(实操)评分表

参赛人/团队：_____组别：☐小学组 1~3 ☐小学组 4 以上

项目	指标	得分	打分说明
快速问答	准确性 (0-10)		两道编程知识题(单选+判断)，每题 5 分，答对得分，答错不得分。
作品创作	完整性 (0-20)		涉及作品结构、操作说明、程序运行情况。
	艺术性 (0-20)		涉及作品的艺术美观性和用户体验情况。
	创新性 (0-20)		涉及主题规划、解决方法、内容形式、编程语句使用等方面的创新。
	逻辑性 (0-20)		要求作品程序代码清晰、简练，逻辑自洽。
	实用性 (0-10)		作品可清晰、简练、有重点、有条理的表达作者思想，主题清晰明确。
扣分项 (扣 0-90)			出现偏题、离题；出现违反国家法律法规或有损公序良俗等情况，视情节给予扣分。
合计 (0-100)			

关于取消比赛资格的记录：

裁判员：_____

记分员：_____

裁判长：_____

数据录入：_____