

Scratch 创意编程比赛规则

(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)和初高中组。在校中小学生、中职院校学生均可以个人名义报名参加。

(二) 参赛形式

Scratch 编程比赛每人限报 1 项作品。

(三) 比赛费用

本赛事不收取报名和评审费用。

(四) 奖项设置

赛事分小学 I 组、小学 II 组(4-6 年级)和初高中组赛道分别开展评比，分为海选赛、区域赛和国赛三轮。

海选赛前 40%选手将推送区域赛；区域赛一、二、三等奖按照 2: 3: 5 设置，若评分低于及格线，则不得获奖；

区域赛前 50%选手将推送国赛（或总参赛队伍的 1/3 进入国赛）；国赛特、一、二等奖按照 2: 3: 5 设置。

(五) 比赛形式

海选赛、区域赛采用线上作品提交、评审形式；国赛采用线下考核形式；

线上作品类型

给定主题形式制作作品，不限作品类型，可以是互动游戏、互动艺术、实用工具和科学探索中的任意一种，也可以是多种类型结合。

线上作品要求

1. 作品原创

作品必须为作者原创，无版权争议，同时也会在评审项目中加入原创性考察

一栏，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

作品主题鲜明，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。

线下考核方式

于南京一中江北校区/南京工业大学机房开展，分客观题和编程题。

(六) 参赛步骤

2024年9月30日：上传作品。各参赛学生登录赛事官方报名平台，填写个人信息、并将参赛作品申报提交。

2024年10月1日--10月20日：海选赛、区域赛（线上）。

2024年10月27日：国赛，线下考核。

(七) 作品申报

1. 在线创作提交 Scratch 3.0 作品源代码文件：

(1)源代码文件格式为 .sb3；

(2)源代码文件命名规则：参赛项目-组别-学校-学生姓名-作品名称，大小不超过 20M。

(3)于官网 www.ai.robot12360.com，注册并提交作品代码和说明文档。

2. 作品说明文档，包括以下内容：

(1)明确的主题，作品的设计目标，包括：功能需求、探究目的或待解决的问题，作品本身要体现出对目标的响应，能够展现主题内涵、实现功能需求、总结探究结论或解决问题。如果作品目标描述不清晰、或作品未能体现出对目标的完成，则不应获得更多分数；

(2)编程思维与技巧。选手需为角色、场景等主要应用元素绘制流程、逻辑和功能图，如使用特殊的编程技巧或计算方法也需单独详细说明；

(3)素材原创与引用要求。如果选手使用了非原创的图形、图片、音频素材，需明确标注引用来源或创作者，标注明确才属于合格作品。同时鼓励创作和使用原创素材，可以考虑给予原创素材适当加分；

(4)在说明文档中，介绍作品的操作指南；

(5)作品说明文档以一份 pdf 文件呈现，文件格式：pdf，大小不超过 50M；

(6)作品说明文档命名规则：参赛项目-组别-学校-学生姓名-作品名称。

3. 拍摄作品阐述视频：

(1)内容包括创作思路、过程等，拍摄时长控制在 1 分半钟 (90 秒) 以内，格式为 MP4，大小不超过 50M；

(2)视频文件命名规则：参赛项目-组别-学校-学生姓名-作品名称。

(3)视频发送邮箱：scratch_nrscc2024@126.com