



# 第八届全国青少年电子信息智能创新大赛

## 赛项说明

类别：软件编程竞赛

名称：图形化编程挑战赛

中国电子学会

2020年5月

## 一、 比赛简介

2017年7月，国务院发布《国务院关于印发新一代人工智能发展规划的通知》，指出要“实施全民智能教育项目，在中小学阶段设置人工智能相关课程，逐步推广编程教育，鼓励社会力量参与寓教于乐的编程教学软件、游戏的开发和推广。”青少年通过编程学习，不仅是学习写代码，更多的是锻炼思维能力、解决问题能力、沟通能力、创造力等，并通过编程加深对这个以计算机为核心的世界的理解，培养计算思维。

本竞赛项目基于图形化编程工具，参赛选手通过制作创意游戏，描述故事，使用工具，制作动画等方式，训练计算思维，开拓创新视角，激发创造能力，培养对新兴科技的兴趣。

## 二、 比赛主题

比赛主题为“挑战编程 智领未来”。

## 三、 比赛内容

### （一）通用内容

比赛内容:选手在比赛现场根据创作主题和要求，创作作品，每人限时2小时。

选手完成作品创作，现场进行展示，介绍创作思路、讲解故事情节和展示编程内容，并对裁判组提问进行解答，每人限时8分钟。

### （二）赛程/分组内容

1.本赛项晋级过程包括初赛、地区赛（地区选拔赛）和决赛（全国总决赛）三个级别。

2.选手报名组别按参赛选手（在本年9月以后的）在读学段分为小学组（1-3年级）、小学组（4年级以上）和初中组。

### 3.本赛项以个人形式报名

比赛内容	赛程	适用组别
在线答题	初赛（在线）	小学组（1-3 年级）、小学组（4 年级以上）和初中组
现场比赛	地区选拔赛	小学组（1-3 年级）、小学组（4 年级以上）和初中组
现场比赛	全国总决赛	小学组（1-3 年级）、小学组（4 年级以上）和初中组

## 四、比赛规则和得分

### （一）比赛规则

- 1.比赛要求参赛选手在比赛现场创作答辩；
- 2.现场编程创作时间 2 小时，答辩 8 分钟，分为准备、编程创作、答辩、离场四个阶段，提前完成比赛的选手可提前离场；
- 3.每个参赛选手只有一次比赛机会，规定时间未进场的个人视同放弃；
- 4.比赛期间参赛选手不得离开参赛区；
- 5.比赛阶段，参赛选手不得抄袭他人、不得作弊、不得直接与其他参赛选手的电脑直接接触、如有发现该选手以 0 分；
- 6.比赛过程中，不得采用恶意手段干扰其他参赛选手的编程过程，一经发现，勒令退赛；
- 7.本规则的解释权归大赛组委会。

### （二）比赛得分

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、程序逻辑性、表达能力。单项得分最高为 20 分。详见附件一。

## 五、比赛报名

参赛选手应于规定时间内通过大赛官方网站完成报名,具体时间关注大赛官网。参赛选手报名基本要求如下:

- (一) 应以个人形式完成报名;
- (二) 只能报名一个组别且符合对应年龄和年级;
- (三) 熟悉图形化编程的基础知识和基本操作,能独立完成编程作品,可以对作品进行演示、讲解。

参赛选手应按要求报名参赛,并随时关注官网或报名手机的结果反馈信息。

大赛官方网站: [www.kpcb.org.cn](http://www.kpcb.org.cn) (2020 大赛频道)

大赛官方微信公众号: 中国电子学会科普中心 (请保持关注)

## 六、参赛技术要求

### (一) 初赛

自备电脑。电脑操作系统: Mac OS、Win 10 或以上操作系统; 浏览器采用谷歌浏览器 (69.0 版本以上)、firefox, IE11 以上, 推荐使用 chrome。

### (二) 复赛和决赛

选手使用大赛组委会提供的电脑, 具有图形化编程的良好能力。

## 七、奖项和晋级

晋级规则依据大赛组委会统一规定执行。

## 八、比赛流程

### (一) 初赛

线上初赛：采用在线答题的形式，参赛选手在指定时间内在线答题，每人限时 30 分钟；

(二) 复赛

详见各赛区比赛文件。

(三) 决赛

详见决赛比赛文件。

九、赛程安排

(一) 初赛

具体日期详见大赛官网。

(二) 复赛

详见各地区赛事文件。

(三) 决赛

具体日期详见大赛官网。

赛程拟为半天，时间安排如下：

半天	报道，领取比赛手册
	检录，比赛规则说明
	完成编程比赛内容，回答评委提问
	确认比赛成绩离场

十、其他说明

(一) 基本比赛要求

1.组委会工作人员（包括裁判及专家组成员），不得在现场比赛期间参与任何对参赛选手的指导或辅导工作，不得泄露任何有失公允的竞赛信息。

2.参赛选手须提前 5 分钟入场，按指定位置就座。比赛过程中不得随意走动，不得扰乱比赛秩序。

3.参赛选手可携带书写工具如钢笔、签字笔、铅笔等，及计时工具手表等进入场地。不得携带软盘、光盘、U 盘、硬盘等外接存储设备或介质。在竞技期间不得与其他选手交谈（团队内可交谈），不得干扰其它选手备赛，不得损坏公用设备。

4.选手在展示和比赛过程中对题目、设备以及编程环境有疑问时，应举手向大赛工作人员提问。选手遇有计算机或软件故障，或其他妨碍比赛的情况，应及时举手示意大赛工作人员及时处理。

## （二）裁判和仲裁

1.初赛、复赛和决赛的裁判工作根据比赛内容和规则执行。

2.比赛结果 3 个工作日内发布。如果参赛选手对裁判结果有异议，应当于发布成绩后 2 小时内提出申诉。申诉采用在线提交方式，并具体说明在比赛过程中疑似异常情况的时间、相关人员、异常内容、相关证明资料（照片或视频等材料可在线下提交）和对比赛结果不满的原因。

申诉仲裁小组在接到申诉意见后，将视需要组织评审专家进行复核评估，并在 1 个工作日内将处理意见反馈给申诉人。

3.复赛仲裁由地区选拔赛组委会仲裁组完成，不跨区、跨级仲裁；决赛仲裁由决赛组委会申诉仲裁小组完成。

## （三）比赛规则的解释权归大赛组委会。

（四）如发现地区赛组委会、技术支持单位在大赛筹备、组织过程中，出现严重违规和违反《全国青少年电子信息智能创新大赛章程》、《全国青少年电子信息智能创新大赛承办单位管理办法》、《全国青少

年电子信息智能创新大赛技术支持单位管理办法》的行为，或其它损害大赛公平公正性，损害参赛队及参赛选手合法权益的行为，请将具体违规情况说明、相关证明材料发送到大赛组委会监督邮箱 kepujingsai@163.com。

(五) 其他

1.如本赛项说明中存在与大赛组委会要求不一致的情况，以大赛组委会最新要求为准。

中国电子学会  
第八届全国青少年电子信息智能创新大赛组委会  
2020年5月

附件一： 计分表（最终表单及评分标准视实际情况可能有所调整）

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。

# 2020全国青少年电子信息智能创新大赛

## 软件编程竞赛 - 图形化编程挑战赛

### 计分表

参赛人/团队：\_\_\_\_\_ 组别：小学组 1~3 小学组 4 以上 初中组

指标	得分	打分说明
完整性 (0-20)		作品内容丰富、有头有尾。
趣味性 (0-20)		作品的艺术性、游戏性、可玩性。
创新性 (0-20)		在规划设计、解决方法、内容形式、编程语句使用方面的创新。
程序逻辑性		作品程序设计清晰、简练，不存在逻辑上的错误。

( 0-20 )		
表达能力 ( 0-20 )		对作品的解说表达清晰、简练、有重点、有条理。
<b>合计</b> ( 0-100 )		

关于取消比赛资格记录：

裁判员：\_\_\_\_\_

记分员：\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

裁判长：\_\_\_\_\_

数据录入：\_\_\_\_\_