2023年湖南省中小学生科创实践活动之

“湖南省中小学生信息素养提升实践活动”

指

南

**湖南省中小学生信息素养提升实践活动****组织委员会办公室编**

# 二○二二年十二月

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、乐高教育类有关要求**

**八、全省交流展示活动**

**九、奖项设置**

**十、组织工作**

附表1：各市州名额分配表

附表2：作品创作说明

附表3：推荐作品登记表

附表4：市级推荐作品名单（数字创作类、计算思维类）

附表5：推荐队伍报名表

附表6：市级推荐队伍名单（科创实践类）

附表7：“FLL少儿探索科创活动项目”（组队）推荐作品信息表

附表8：“FLL青少年机器人挑战项目”（组队）报名表

附件1：数字创作项目地方推荐参考指标

附件2：计算思维项目地方推荐参考指标

**一、活动背景**

湖南省中小学生信息素养提升实践活动以“全国师生信息素养提升实践活动（第二十四届学生活动）”指南为基础，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**

全省小学、初中、高中（含中职）在校学生。每位选手限报1个项目。

**三、活动内容**

数字创作、计算思维、科创实践、乐高教育四类。

**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。**要求作品原创性较高，鼓励创作具有湖湘特色、能体现时代热点作品。**

# （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） | ● | ● | ● |
| 微视频（“和教育”专项） | ● | ● | ● |

# 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**

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，**尺寸应不低于1024\*768像素，分辨率不低于300DPI，**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。

# 电子板报

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。

# 电脑艺术设计（标志设计）

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**尺寸应不低于1024\*768像素，分辨率不低于300DPI，**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：**作品应包括基本元素体系及应用系统，VI设计元素齐全。**单纯的电脑绘画、摄影和动态的视频等不属于此项目范围。**单纯的LOGO设计不属于电脑艺术设计范围，建议设计图稿在四幅以上，不能超过六幅。**

# 4.3D 创意设计

使用各类计算机三维设计软件创作设计的作品。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。要求首先完成设计说明文档，根据设计说明文档，进行三维建模、3D 打印、零件装配，并制作相关功能演示动画或视频。

提交文件包括：设计说明文档，**完整的**源文件，演示动画（建议格式为MP4）和作品缩略图。作品文件总大小建议不超过 100MB。

作品设计的实物尺寸不超过 150mm×200mm×200mm，薄厚不

小于2mm，提交文件中建议包含 3D 打印实物照片。

# 微视频/微动漫

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，**如果有引用的第三方素材的，需要在作品结尾处有文字注明出处，引用的视频素材不能超过30秒钟。**

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。

1. 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，**如果有引用的第三方素材的，需要在作品结尾处有文字注明出处，引用的视频素材不能超过30秒钟。**

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。

# 微视频（网络素养专项）

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。

# 微视频（“和教育”专项）

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。作品需基于 5G 网络和移动互联网，

展现使用“和教育”移动学习平台等家庭教育、教学学习的场景；也可基于某一知识点或兴趣点，体现学生自主学习、探究学习和趣味学习过程。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。

**（三）报名安排**

1.各项目以市州或省直学校为单位进行作品限额推荐，具体名额分配见附表1。每件作品小学、初中组限报1-2名作者，高中组限报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。

2.请各市州或省直学校于2023年4月1日—10日期间登录活动网站进行网上报名、上传推荐材料，压缩包中应包含：

1. 要求提交的作品及相关材料；
2. 附表 2《作品创作说明》、附表 3《推荐作品登记表》。

（3）作品命名规则：作者姓名+作品名称。

3.微视频（“和教育”专项）的作品由学生自行于 2023 年 3 月 1

日至 3 月 20 日期间通过活动网站（hd.ncet.edu.cn）进行作品上传。

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。

学生报送截止后，由省馆组织完成作品评审和推荐。

# （四）评审

评审分两轮进行。省馆将于2023年4月中旬至4月下旬，对市州、省直学校上传的作品组织线上初评。初评结果按成绩排序，对排序靠前的优秀作品再组织线下现场复评（现场交流展示），复评比例为上传作品总数量的15%（单一项目复评作品数量下限为10件）。复评时学生将面对评委介绍自己的作品并进行现场答辩，复评地点及时间另行通知。

**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。

# （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） | ● | ● |  |

# 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生活方式、提高工作效益的促进作用，**体现青少年自身的科学精神和创新意识**。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。

# 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，**能够体现青少年自身的科学精神和创新意识。鼓励进行多学科知识的融合，能用学科知识和技术创新解决实际问题的创新。**

# 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。

# （三）提交材料

1. 作品成果以及运行所需的环境软件，**作品命名规则为：作者姓名+作品名称。**
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 700MB。

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

1.各项目以市州或省直学校为单位进行作品限额推荐，具体名额分配见附表1。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。

2. 请各市州级活动组织单位于2023年4月1日—4月10日期间登录活动网站进行网上报名、上传推荐材料，压缩包中包含：

1. 要求提交的作品及相关材料；
2. 附表 2《推荐作品登记表》、附表 3《作品创作说明》。

# （五）评审

同计算思维类作品评审。

**六、科创实践类有关要求**

# （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） |
| 优创未来 |
| 智能博物 |
| 智能机器人 | 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，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、智能机器等。作品创作着重体现创新意识。

# 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。项目旨在让学生了解人工智能领域的基础知识和主要算法，学习人工智能技术的应用案例，并结合自身的生活实际，以改善人们生活品质为目的，初步实现自己的创意应用方案，利用如机器学习、自然语言处理、智能语音、计算机视觉、自定义图像识别等技术，突出生活中实际问题的解决，初步探索人工智能领域的奥秘。创作中强调人工智能在社会生活各方面的创新性应用，如智慧社区、智慧农业、智慧交通等。

# 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。鼓励突出人工智能属性，如使用图像识别、视觉识别、语音识别、自然语言处理等技术， 通过机器学习、深度学习手段，实现相关智能感知，执行规定任务和实现预设功能。项目围绕“AI 机器识别”，模拟多场景的智能识别及文本分类工作，如物品分类、情绪分类等。学生通过熟练应用智能语音、计算机视觉、自然语音处理等技术，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。

# 智能机器人

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。

# （三）报名安排

1.各项目以市州或省直学校为单位进行队伍限额推荐，具体名额分配见附表1，每支队伍不超过2人，每支队伍限报1名指导教师。

2.请各市州活动组织单位于2023年4月1日—4月10日期间将作品及相关资料利用百度网盘上传并将链接发送至邮箱329356275@qq.com，同时，需一并提交本年度“创意智造”项目活动器材使用情况文档。

七.乐高教育类有关要求

# （一）活动内容

活动内容包括：FLL少儿探索科创活动项目（以下简称“FLL探索”）和FLL青少年机器人挑战项目（以下简称“FLL挑战”）。

# （二）项目设置

FLL探索项目：小学一至三年级在校学生。

FLL挑战项目：小学四至六年级、初中、高中（2006年9月1日后出生）的在校学生。

# （三）FLL少儿探索科创活动项目说明及要求

**1.项目说明**

（1）活动主题

本年度活动以“未来新能”为主题，共同研究、思考和发展能源及相关行业。随着人们对能源的需求越来越多，孩子们需重新思考能源的产生和使用方式。鼓励学生团队围绕能源的采集、分配、储存、运输、消耗等基础问题探索研究，同时放眼探索新型能源，帮助国家和社会实现节能减排、绿色环保，形成创新方案。通过活动充分发挥中小学生思辨能力和创新能力，为未来世界开拓一条创新能源之路。

（2）项目内容

围绕活动主题，团队合作设计和制作出一个智能模型展示作品，通过科学研究帮助身边的人们解决一个特定的社会性问题或挑战，并绘制团队海报进行项目作品展示。

**2.提交材料**

作品提交材料应包括：A.作品海报：描绘作品创新设计思路和项目研究方向及发现，展示团队合作与核心理念，尺寸规格为54cm\*77cm的平面海报或88cm\*123cm的三折海报，电子版，格式为JPG、PNG等；B.演示视频：对设计制作的智能模型展示作品进行介绍和演示，介绍各自分工及搭建、编程思路，需要4位队员均出镜，格式为MP4、MOV等，不超过5分钟；C.工程笔记：通过文字、图片等形式记录作品制作过程、问题及解决办法，电子版，格式为Word、PDF等。

**3.制作要求**

学生队伍应独立设计并创作作品，指导教师可以给予适当的启发和技术指导，可以帮助拍摄视频和照片等辅助性工作，但不能直接动手帮助学生完成作品制作。

作品制作所需的设备及器材（场地图纸、机器人、计算机/平板电脑及程序软件等）由学生自备。

**4.项目指导手册**

项目详细说明及指导手册请浏览网址（https://education.lego.com/zh-cn/competitions）查看。

**5.报名安排**

以市州或省直学校为单位进行队伍限额推荐，具体名额分配见附表1，每支队伍限报4名学生，每支队伍限报1名指导教师。请各市州级活动组织单位于2023年4月1日—4月10日期间将作品及相关资料利用百度网盘上传并将链接发送至邮箱329356275@qq.com。

# （四）FLL青少年机器人挑战项目说明及要求

**1.项目说明**

（1）活动主题

本年度活动以“未来新能”为主题，共同研究、思考和发展能源及相关行业。随着人们对能源的需求越来越多，孩子们需重新思考能源的产生和使用方式。鼓励学生团队围绕能源的采集、分配、储存、运输、消耗等基础问题探索研究，同时放眼探索新型能源，帮助国家和社会实现节能减排、绿色环保，形成创新方案。通过活动充分发挥中小学生思辨能力和创新能力，为未来世界开拓一条创新能源之路。

（2）项目内容

围绕活动主题，团队合作设计和制作出一个智能模型展示作品，形成创新方案，通过科学研究帮助身边的人们解决一个特定的社会性问题或挑战，并绘制团队海报进行项目作品介绍。另外，需要设计和搭建一台智能机器人，在2.5分钟内尽可能多的完成场地上的挑战任务（注：智能模型作品不等同于智能机器人）。

**2.项目指导手册**

项目详细说明及指导手册请浏览网址（https://education.lego.com/zh-cn/competitions）查看。

**3. 报名安排**

以市州或省直学校为单位进行队伍限额推荐，具体名额分配见附表1，组别不限，每支队伍限报4-6名学生（每支队伍所有学生需为同一学段），每支队伍限报1名指导教师。请各市州级活动组织单位于2023年4月1日—4月10日期间通过百度网盘网上报名，上传作品材料，有关链接和提取码发送至邮箱329356275@qq.com

**4.活动场地及器材**

若全省交流活动现场举办：活动所需设备（机器人、计算机及程序软件等）由学生自备。活动场馆、场地图纸及相关器材套装由组委会统一提供。

**八、全省展示交流活动**

# （一）参与资格审定

如有以下情况，取消本届活动参与资格，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**市州**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

**全省**交流活动计划于 2023 年**5月**举行，通知另发。

# （三）活动流程

1. **技术讲座**

我馆组织开展全省信息素养提升实践活动骨干教师培训，培训针对前沿技术、科学思维、基础知识等开展讲座，同时对活动项目相关的内容进行培训，如项目任务要求、人工智能知识教学和应用模块的搭建及开发、物联网设计与制作、机器人设计制作和组装注意事项等。

# 项目任务

全省交流活动现场公布任务书（其中，智能博物、智能机器人项目会提前发布现场任务说明）。

①数字创作类、计算思维类：参与学生将根据交流活动任务要求，完成各项目对应任务。若有任务需结队创作，则团队分工协作， 共同完成一件作品。

②科创实践类：参与学生将根据活动任务主题等要求，规定时间内通过方案设计、电脑编程、硬件搭建/组装、编程调试等过程，完成任务方案。若任务需结队创作，则团队分工协作，共同完成一件作品。

③乐高教育类：围绕活动主题，团队合作设计制作智能模型展示作品。FLL挑战项目还需要设计和搭建智能机器人，完成任务。

# 展示与交流

展示与交流流程包含陈述、展示、问辩三个环节。陈述环节由学生按照陈述课件（PPT或文档），分享创作思想、设计理念、技术手段、创作过程（工程笔记）、创新之处等，并进行经验交流、互动学习；展示环节由学生现场展示作品，完成任务。问辩环节由学生现场回答评委的提问，如果是团队合作完成的作品，须推选一位选手为主要答辩手，其他队员可作补充回答。

# （四）其他说明

1. 本届活动为公益性活动，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。

1. 全省交流活动时：（1）学生需自带笔记本电脑、编程软件、参考资料、常用工具、安全防护用品等；（2）“创意智造”项目器材由组委会提供，将根据各**市州**活动组织单位提交的器材使用情况确定；（3）“优创未来”项目器材由学生自带和组委会提供；（4）“智能博物”项目机器人由学生自带，编程调试软件由学生自带和组委会提供，相关任务道具由组委会提供；（5）“智能机器人”项目的机器人套件由学生自带，机器人任务场地及相关道具由组委会提供。
2. 为推动全国课后服务水平提升，对师生课后服务成果进行展示、分享和交流，各市级活动组织单位原则上可从教育部教育技术与资源发展中心（中央电化教育馆）“领航社”课后服务项目校中限额推荐 4 件学生作品（数字创作类、计算思维类）以及 4 支学生队伍（科创实践类）。项目校名单以“领航社”课后服务平台发布为准，平台网址为：khfw.ncet.edu.cn(项目校名单发布截止时间：2023年4月10日)。

**九、奖项设置**

# (一)个人奖项

1.学生奖项

分项目、分组别按参赛作品（队伍）总数的10%、20%、30%设置一、二、三等奖。

1. 指导教师奖项

参评作品或参与交流的学生获得省级奖励的，向其指导教师或教练员颁发荣誉证书。

# (二)集体奖项

综合各市州、县市区主办单位、中小学校组织开展信息素养提升实践活动组织、培训、所属学生活动参与情况及获奖情况等设立单位“优秀组织奖”。其中市州主办单位获奖面不超过参与市州的40%，县市区主办单位获奖面不超过参与县市区的25%，中小学校获奖面不超过参与学校数的5%。

凡国家、省级评审、交流展示和公示期间，经核实作品存在抄袭等弄虚作假情况者，除取消该作品获奖资格外，该作品的指导老师两年之内不具备申报指导老师资格，且作品作者所在学校和相应的市州、县市区不具备评定“优秀组织奖”资格。在活动组织开展过程当中，市州、县市区和学校所属学生出现安全违纪问题造成不良影响的，取消相应市州、县市区和学校“优秀组织奖”以及相关指导教师评奖资格。

# (三)成果运用

1.部分优秀作品、优秀个人或优秀队伍将推荐参加全国的学生信息素养提升实践活动。

2.向全省通报信息素养提升实践活动情况，并向获奖个人和单位颁发证书和奖牌。

**十、组织工作**

# （一）组织领导

2023年湖南省中小学生科创实践活动由省教育厅、省科协、省科技厅、省财政厅、团省委共同主办，主办单位联合成立活动组委会。其中“湖南省中小学生信息素养提升实践活动”由湖南省电化教育馆牵头承办。组委会办公室设省电化教育馆，负责活动日常事务工作；评委会为活动提供全过程专业指导，对活动规则及活动中出现的争议问题拥有最终解释权与裁定权。

# （二）联系方式

活动网站：http://jyt.hunan.gov.cn/sjyt/dhjyg/

通讯地址：长沙市芙蓉区文运街23号，湖南省电化教育馆信息科

邮政编码：410003

咨询邮箱：329356275@qq.com

咨询电话：0731-84420120

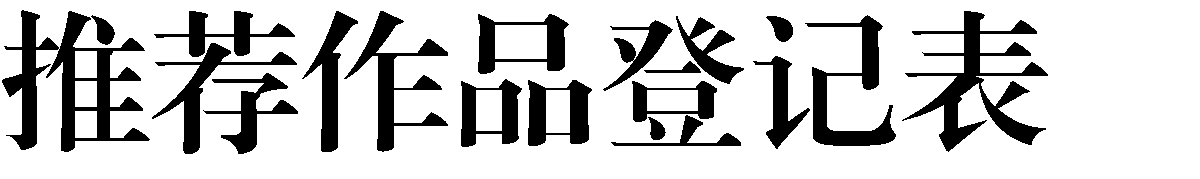
联 系 人：江芳、邹军

附表1

第二十四届湖南省中小学生信息素养提升实践活动市州名额分配表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **市州** | **数字作品(件）** | **计算思维（件）** | | | **创意智造（队）** | | | **优创未来（队）** | | | **智能博物（队）** | | | **智能机器人（队）** | | | **乐高教育（队）** | |
| **小、初、高** | **小学** | **初中** | **高中** | **小学** | **初中** | **高中** | **小学** | **初中** | **高中** | **小学** | **初中** | **高中** | **小学** | **初中** | **高中** | **FLL探索** | **FLL挑战** |
| **长沙** | 134 | 11 | 11 | 12 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 9 | 10 | 8 | 5 | 5 |
| **株洲** | 57 | 5 | 5 | 5 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 5 | 4 | 2 | 2 |
| **湘潭** | 47 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| **衡阳** | 120 | 9 | 11 | 11 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 7 | 10 | 8 | 2 | 2 |
| **邵阳** | 126 | 9 | 12 | 10 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 7 | 11 | 7 | 3 | 3 |
| **岳阳** | 75 | 6 | 6 | 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 5 | 6 | 5 | 2 | 2 |
| **常德** | 65 | 5 | 5 | 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 |
| **张家界** | 40 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| **益阳** | 56 | 4 | 4 | 5 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 2 |
| **郴州** | 94 | 7 | 9 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 6 | 8 | 6 | 3 | 3 |
| **永州** | 100 | 8 | 10 | 8 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 2 | 6 | 9 | 6 | 3 | 4 |
| **怀化** | 73 | 6 | 7 | 6 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 5 | 6 | 4 | 3 | 2 |
| **娄底** | 70 | 6 | 6 | 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 5 | 6 | 5 | 2 | 2 |
| **湘西州** | 50 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 |
| **省直** | 29 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 |
| **合计** | 1136 | 89 | 99 | 94 | 37 | 37 | 31 | 38 | 37 | 31 | 37 | 37 | 31 | 71 | 93 | 71 | 37 | 37 |

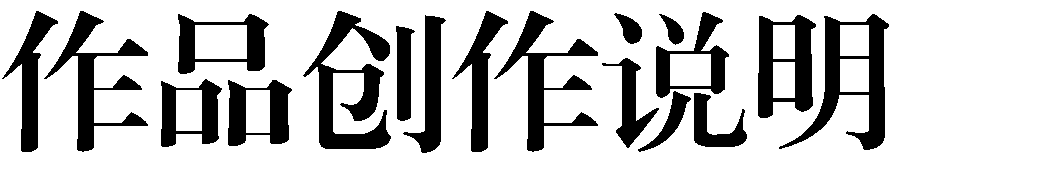
注：各地报送名额依据各地中小学在校学生总数比例、往年参加的学生队伍等情况进行分配，高中组包含中职。

附表 2

市州： **□“领航社”课后服务项目校作品**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 作品名称 |  | | | 作品大小 | MB |
| 项目大类 | □数字创作类 □计算思维类 | | | | |
| 项目名称 | 小学组 □电脑绘画 □创意编程  □电子板报 □创意编程（专项）  □3D 创意设计  □微视频（网络素养专项） | | | | |
| 初中组 □电脑绘画 □创意编程  □微视频/微动漫 □创意编程（专项）  □3D 创意设计  □微视频（网络素养专项） | | | | |
| 高中组(含中职) □微视频/微动漫 □创新开发  □电脑艺术设计（标志设计）  □3D 创意设计  □微视频（网络素养专项） | | | | |
| 作者姓名 | 性别 | 学籍所在学校（按单位公章填写） | | | 毕业年份 |
|  |  |  | | |  |
|  |  |  | | |  |
| 指导教师姓名 | 性别 | 职务/职称 | 所在单位（按单位公章填写） | | |
|  |  |  |  | | |
| **诚 信 承 诺**  本人确认已了解2023年第二十四届湖南省中小学生信息素养提升实践活动  相关要求；上述作品为我的原创作品，不涉及和侵占他人的著作权；若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权行为，同意取消活动资格；如涉及版权纠纷，自行承担责任；我同意作品出版权等公益性应用权属全国师生信息素养提升实践活动组委会。  □以上内容已阅知，本人将严格遵守上述承诺。 | | | | | |
| 承诺人（作者）签名： | | | 承诺人（作者）签名： | | |
| 年 月 日 | | | 年 月 日 | | |

附表 3



|  |  |
| --- | --- |
| 项目大类 | □数字创作类 □计算思维类 |
| 作品名称 |  |
| 创作思想（创作背景、目的和意义） | |
| 创作过程（运用了哪些技术或技巧完成主题创作，哪些是得意之处） | |
| 原创部分 | |
| 参考资源（参考或引用他人资源及出处） | |
| 制作用软件及运行环境 | |
| 其他说明（需要特别说明的问题） | |

附表 4

**市州推荐作品名单（数字创作类、计算思维类）**

市州：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **组别** | **大类** | **项目** | **是否为项目校**  **作品** | **作品编号** | **作品名称** | **作者姓名** | **所在学校** | **年级** | **指导教师** |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 15 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| … |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

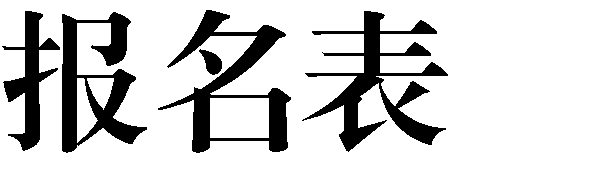
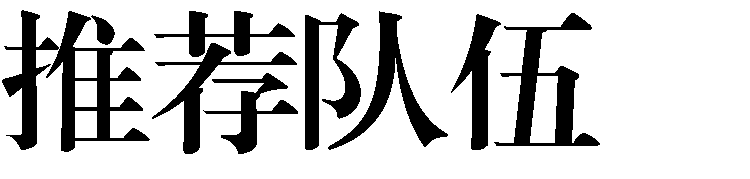
**注：此表由市级活动组织单位在活动网站进行填报。**

附：参加市级推荐的数字创作类作品总数： 件；参加市级推荐的计算思维类作

品总数： 件。

市级组织工作情况小结（1000 字以内）可通过电子邮件一并提交。

附表 5



市州： 组别： **□“领航社”课后服务项目校队伍**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目大类 | 科创实践类 | | | | |
| 项目名称 | □创意智造 □优创未来 □智能博物 □智能机器人 | | | | |
| 机器人类型  **（参加“智能机器人”项目需填写）** | □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） | | | | |
| 学生姓名 | 性别 | 学籍所在学校（按单位公章填写） | | | 毕业年份 |
|  |  |  | | |  |
|  |  |  | | |  |
| 指导教师姓名 | 性别 | 职务/职称 | | 所在单位（按单位公章填写） | |
|  |  |  | |  | |
| 市级活动项目 |  | | | | |
| 市级活动器材清单： | | | | | |
| 学生签名： | | | 学生签名： | | |
| 年 月 日 | | | 年 月 日 | | |

附表 6

**市州推荐队伍名单（科创实践类）**

市州：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **项目** | **组别** | **是否为项目校**  **队伍** | **市级活动项目** | **市级活动器材** | **指导教师** | **学生姓名** | **性别** | **所在学校** | **年级** |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| … |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**注：此表由市级活动组织单位在活动网站进行填报，其中智能机器人项目需注明机器人类型：（1）双足人形机器人或多足仿生类机器人、（2）轮式或履带式行走机器人、（3）可编程控制的空中飞行器（飞行机器人）。**

附：参加创意智造项目市级活动中小学生总数： 人；参加优创未来项目市级活动

中小学生总数： 人；参加智能博物项目市级活动中小学生总数： 人；参加智能机器人项目市级活动中小学生总数： 人。

市级组织工作情况小结（1000 字以内）及市级创意智造项目器材使用情况可通过电子邮件一并提交。

附表7

**“FLL少儿探索科创活动项目”（组队）推荐作品信息表**

（每队填写一表）

市州：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 作品名称 | |  | | 作品大小 | MB |
| 队员姓名 | 性别 | 身份证号码 | 学籍所在学校  （按单位公章填写） | 毕业年份 | 手机号码 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 指导教师姓名 | 性别 | 职务/职称 | 所在单位  （按单位公章填写） | | 手机号码 |
|  |  |  |  | |  |
| 电子邮箱 | | 指导教师： @ | | | |
| 队员两寸免冠照片 | | | | | |
| 队员签名： | | | | | |

我们在此确认并承诺：已仔细阅读规则，了解其含义并将严格遵守。

附表8

**“FLL青少年机器人挑战项目”（组队）报名表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 队员姓名 | 性别 | 身份证号码 | 学籍所在学校  （按单位公章填写） | 毕业  年份 | 手机  号码 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 指导教师姓名 | 性别 | 职务/职称 | 所在单位  （按单位公章填写） | | 手机  号码 |
|  |  |  |  | |  |
| 电子邮箱 | | 指导教师： @ | | |  |
| 队员两寸免冠照片 | | | | | |
| 队员签名： | | | | | |

我们在此确认并承诺：已仔细阅读规则，了解其含义并将严格遵守。

注：每支队伍所有学生需为同一学段。

附件1

附件1

数字创作类地方推荐参考指标

**（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.微视频/微动漫/微视频（网络素养专项）

（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

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）设计意识独特，画面空间和谐，作品前后意思连贯

（3）表现形式美观、新颖、准确，具有艺术表现力和感染力，易于理解和接受

4.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

5.3D创意设计

（1）符合主题、形象鲜明

（2）作品款式造型有创意，样式功能搭配合理

（3）数字三维模型局部精细、美观

（4）作品渲染效果图精美，作品功能动画演示详细

**（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.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

3.电脑艺术设计（标志设计）

（1）选用制作软件和表现技巧准确、恰当

（2）技术运用准确、适当、简洁

（3）视觉效果良好、清晰

4.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

5.3D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）设计说明书内容详实、条理清晰

（4）模型及零件尺寸设计符合工艺要求

附件2

计算思维类地方推荐参考指标

**（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