**第二十五届湖南省中小学生信息素养提升实践活动**

**创意智造项目活动任务说明**

**一、任务主题**

小学、初中、高中（含中职）任务主题将于活动现场公布。

**二、器材准备**

1.学生自行准备笔记本电脑。项目正式开始后，不得带入新设备， 笔记本电脑需在项目全部结束后才能带出离场。不可以携带无线AP或其他热点设备入场。

2.活动器材由组委会提供，参考各市级活动组织单位提交的器材使用情况确定。

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。

**三、现场任务环节**

1．（第1天上午）选手进门按编号对号入座。现场评委宣读题目、活动规则和程序，选手签署安全责任承诺书。选手制作作品（允许连接网络，调用物联网平台等相关的内容），离开任务区域时不得带走任何器材与设备，选手制作期间不得使用手机。

2．（第1天下午）完成作品制作，作品完成并将辅助工具器材撤离后，制作汇报文档（创作说明、演示文档、演示视频），汇报文档制作中，可以使用手机拍照或录像，并在结束前上交文档，上交文档及作品后，需要学生本人签字。

3．（第2天上午）分组展示及答辩，每组展示及答辩时长合计5分钟。

**四、现场提交内容**

1．实物作品

2．程序文件

3．汇报文档

包含：封面、作品名称，创作意图，功能说明，电路搭建图，小组分工与合作，收获与反思等。

演示视频（不超过 5 分钟）

**五、现场分组说明**

按各市州上报名单分组。

**六、作品创作导向**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 项目 | 内容 | 描述 |
| 创新性 | 选题创新 | 选题方向有新意，能够敏锐发现生活问题，并有创新的 解决思路 |
| 整体设计有新意 | 功能、结构等具有新意，有一定的实用价值或者是有益 的人文表达 |
| 细节功能有新意 | 功能细节设计符合主题表达的需要，实现方法有新意。 功能设计不局限于原有元器件的应用习惯 |
| 技术性 | 结构设计 | 作品整体结构及局部结构设计有系统考虑，设计合理。 结构设计能够匹配作品功能需要，具有系统的连动性和 灵活性。能够使用数字化建模实现作品关键部位的结构 设计 |
| 硬件功能实现 | 使用相关元器件等实现的硬件功能，具有科学性、复杂 性，有技术含量 |
| 软件实现 | 程序设计能成功运行，算法能实现功能所需 |
| 艺术性 | 作品外观 | 作品整体设计具有美感，并能将美学与实用性相结合 |
| 作品表现力 | 作品具有想象力和个性表现力，能够表达作者的设计理 念和个人风格 |
| 规范性 | 设计方案规范性 | 有初始设计，设计方案完备 |
| 制作过程规范性 | 制作过程中工具和相关器材使用规范  有详细的器材清单、作品源代码注释规范 |
| 作品完成度 | 作品与初始设计方案的吻合程度。作品各功能实现的稳 定性和有效程度。作品的外观、封装，及整体的牢固程 度、人机交互等界面友好等 |
| 团队展  示与协  作 | 作品展示 | 作品展示环节中，能够很好地展现出作品的设计思路、 制作过程和功能实现情况，演示素材制作精美。语言表 达清晰，现场互动问答情况良好，时间控制与汇报详略 得当 |
| 分工协作 | 有明确、合理的团队协作分工方案。制作过程和展示过 程中每位团队成员能够充分参与、互相帮助、协作配合 |

**\*如发现参评作品存在抄袭、雷同等违反规则情况，将直接取消活动资格。**

**七、违规情况说明**

|  |  |
| --- | --- |
| 违规情况 | 处理办法 |
| 参评作品存在抄袭、雷同情况 | 取消活动资格 |
| 参加活动队伍非独立完成作品制作 |
| 参加活动队伍未经现场评委允许，与无关人员沟通交流，包括但不限于口头交流、打手势、传递纸条、通过社交媒体传递信息等 |
| 参加活动队伍找他人代替 |
| 活动期间，未经现场评委允许，参加活动队伍私自离开赛场 |
| 活动期间，影响他人活动， 做出相关危险行为 |
| 活动期间，参加活动队伍不服从现场评委的活动秩序安排 |
| 故意不履行活动规定或故意采取与活动不利的行为,消极参与活动 | 扣 20 分或直接取消活动成绩 |
| 硬件超出开源硬件器材包清单 | 超出种类或数量扣 5 分/个 |

**八、 知识产权声明**

活动组委会鼓励并倡导技术创新以及技术开源， 并尊重参加活动队伍的知识产权。队伍活动中开发的所有知识产权均归所在队伍所有， 组委会不参与处理队伍内部成员之间的知识产权纠纷，参加活动队伍须妥善处理本队内部学校及其他身份的成员之间对知识产权的所有关系。 参加活动队伍在使用组委会提供的支持物资过程中， 须尊重原产品的所有知识产权归属方，不得针对产品进行反向工程、复制、翻译等任何有损于归属方知识产权的行为。所有参评作品， 均须为参加活动的个人或团队原创， 不能存在任何侵犯 第三方权利的内容， 不能违反法律法规的规定， 主办单位对此不承担责任。