



世界机器人创客联盟
World Robotics Maker League

TMS
特慕晒

2017 年第二届全国青少年创客活动 Scratch 实验箱趣味互动编程大赛规则 (版本 1.0)

一、大赛主题

创意无限，精彩无限，趣味无限

二、大赛组别

小学组、初中组

三、报名方式

每个队伍参赛选手不超过 3 人，指导老师不超过 2 名。

各参赛队需在规定时间内填好报名信息表，并经参赛学生与指导老师签名并加盖单位公章后，将报名信息表电子文档和扫描文件发送到指定邮箱，由工作人员确认无误并回复后，方为有效。

四、内容及作品要求

基于 scratch 图形化编程，通过 Scratch 实验箱中集成的多种传感器以及 Scratch 编程中实验箱模块的使用，能够制作出一个互动编程作品。作品类别可分为四类：

1. 能够基于项目式学习方式，利用 scratch 实验箱编写程序制作智能物联网概念作品。（如智能家居，智能交通，智能农业等等）

2. 基于 scratch 实验箱上的传感器能够制作相关趣味探究实验作品，完成相关的探究式学习，了解相关自然现象，认知自然规律。（如探究光线的变化，采集声音数据变化等）

3. 利用 scratch 实验箱上的各类输入输出装置，结合图形化编程软件做出互动编程类游戏，强化编程思维。（如传感器控制脚本角色变化）

4. 结合各个学科知识,利用 scratch 实验箱以及图形化编程软件制作程序进行学习,验证,巩固学科知识,达到趣味教学,通过实践掌握知识点的目标。(如加速度,圆周率运算、概率运算等)。

五、比赛规则

1. 作品制作应在比赛时间区域范围内进行,各组成员可以提前准备作品的制作方案以及简单的作品配件;

2. 秉着诚信、友好的活动前提。本次比赛参赛队不得抄袭、恶意破坏他人作品,一经发现将取消该队参赛资格;

3. 参赛队员需要将完整的创意来源、作品介绍以及设计理念和程序图打印装订,并于比赛结束前交于负责人,转交由评委查阅;

4. 参赛创意作品应积极向上,涉及色情、政治、暴力、阴暗等因素的作品将取消参赛资格;

5. 作品完成后,结合路演效果,由 3 位评委共同打分得到平均分作为最终成绩。

六、评分规则

无论是动画、故事、智能物联类还是互动、游戏、探究类,作品必须要完整;内容新颖,构思独特,设计合理;鼓励创新,创意设计成分多;通过多元的算法设计实现程序的丰富效果;各种衔接、交互流畅。

七、奖项设置

1、按参赛比例评出一等奖 20%、二等奖 30%、三等奖 50%。

2、设单项最佳奖:

各组别均设最佳创意奖 1 名;最佳项目奖 1 名;最佳探究实验奖 1 名;最佳互动游戏奖 1 名;最佳学科学习奖 1 名。单项最佳奖由专家评选产生,获得总成绩一二三等奖的作品可重复参与单项最佳奖的评比,但同一作品只能获得一个单项最佳奖。

	项目	内容	名额
作品 评 判 标 准	最佳创意奖	新颖、独立、特色、有趣	1
	最佳项目式学习奖	具有智能概念的互动编程作品	1
	最佳探究实验奖	有趣，生动的探究性实验	1
	最佳互动游戏奖	好玩，互动性强的编程游戏作品	1
	最佳学科学习奖	融合学科知识，	1

3、为获奖队（选手）的指导教师颁发证书。

八、免责声明

1. 知识产权保护：参评产品不得存在任何知识产权纠纷或争议，参评单位或个人自行负责一切关于其参评产品的知识产权保护问题，大赛组织方对此不承担任何责任。

2. 保密条款：大赛组织方将对参评单位提交的相关信息进行严密的管理。大赛组织方有权利用参评单位和个人的信息进行与评奖活动有关的宣传活动，例如发布获奖产品信息、出版年鉴等。当参评单位和个人要求公开、修改或延期使用其提交的信息时，评奖办公室经过身份核实后给予答复。

3. 本活动的最终解释权属于大赛组委会。