

# 渭南市电化教育馆文件

渭市电教发〔2021〕15号

---

## 渭南市电化教育馆 转发省教育信息化中心《关于开展2021年小学生趣味编程专项竞赛活动的通知》的通知

各县市区电教中心：

现将省教育信息化管理中心《关于开展2021年小学生趣味编程专项竞赛活动的通知》（陕教信〔2021〕38号）转发你们，趣味编程竞赛是2021年陕西省第二十一届学生信息素养提升实践活动的编程专项赛，本次省级竞赛设初赛、复赛和决赛三个环节，初赛、复赛线上进行，决赛线下命题创作。

请各县市区高度重视，认真组织，重点选择个别示范校进行编程方向孵化发掘，提升我市整体编程竞赛水平，充分提升学生科技、信息素养，培养学生创新意识。

渭南市电化教育馆

2021年5月25日

# 陕西省教育信息化管理中心文件

陕教信〔2021〕38号

---

## 关于开展2021年小学生趣味编程 专项竞赛活动的通知

各市（区）电教馆（中心）、西咸新区教育卫体局、韩城市、神木市、府谷县电教中心、石油普教管理中心：

为贯彻落实国家创新驱动发展战略，面向青少年学生开展人工智能科学普及，积极推广编程教育，培养学生创新精神与实践能 力，全面提升学生信息素养。经研究，我中心决定开展2021年小学生趣味编程专项竞赛活动，现就有关事项通知如下。

### 一、参与对象

全省在校小学学生。分为低年级组（1-3 年级）、高年级组（4-6 年级），学生单人参赛，指导教师 1 名（可空缺）。

### 二、参赛报名

2021年7月1日-8月24日,参赛学生登录陕西教育大平台(sn.snedu.com),进入“基础教育”栏目,点击“趣味编程”应用模块(以下简称竞赛平台),填写报名信息。

### 三、竞赛内容

报名成功的学生在竞赛平台上按照规定时间完成编程相关的答题、算法设计、程序编写、作品创作。

### 四、竞赛安排

1. 初赛:以线上形式进行。2021年9月5日(场次一 10:00-11:00;场次二 15:00-16:00;学生报名时任意选择一个场次即可),所有报名成功学生登录竞赛平台进行初赛,主要考察图形化编辑器 kitten 应用能力,以答题形式进行,题型包含单选题、多选题和填空题等客观题。初赛测评成绩不影响参与复赛。

2. 复赛:以线上形式进行。2021年9月25日(场次一 10:00-11:30;场次二 15:00-16:30;学生报名时任意选择一个场次即可),所有报名成功学生登录竞赛平台进行复赛,以答题形式进行,题型包含单选题、多选题、填空题、操作题和创作题。根据复赛成绩按照一定比例产生晋级决赛的选手。

3. 决赛:以线下集中现场竞赛形式进行命题创作,决赛时间暂定为2021年10月下旬,纳入第二十一届陕西省学生信息素养提升实践活动省级决赛进行。

### 五、竞赛规则

竞赛规则详见附件。

## 六、有关事项

1. 本次活动不收取学生参赛费用。

2. 为开展好本次活动，请各市、县分步组织相关小学信息技术教师及学生培训工作，培训采用线上或线下形式进行，省信息化管理中心予以协调支持。

## 七、联系方式

联系人：丁剑锋

电话：029 - 62396005

附件：小学生趣味编程竞赛规则



陕西省教育信息化管理中心

2021年5月17日

---

抄 送：中央电化教育馆。委厅有关领导、有关处室。

---

陕西省教育信息化管理中心

2021年5月17日印发

打印人：刘建生

校对入：丁剑锋

共印 20 份

附件:

## 小学生趣味编程竞赛规则

### 一、竞赛环境

参赛选手自备台式机或笔记本电脑，采用 Win 7 及以上操作系统，并有高清摄像头，保证比赛时摄像头能清晰记录选手操作情况。

### 二、竞赛规则

1. 答题部分，选手登陆竞赛平台并根据答题指引进行操作。包括编程知识、代码阅读、命题操作等内容，题型包含单选题、多选题、填空题和操作题等。

2. 命题创作部分，参赛选手根据命题及参赛规则创作程序作品提交。

3. 竞赛时长：初赛时长为 60 分钟，复赛时长为 90 分钟，决赛时长待定，具体以竞赛平台公布为准。

4. 比赛答题和命题创作需要选手自主完成，创作作品必须为原创，一经发现作弊或抄袭行为，取消选手参赛资格。

### 三、评审方式

1. 答题部分由竞赛平台系统直接进行打分；

2. 命题创作部分评分标准如下：

项目	指标描述	分值	
主题内容	1. 作品主题明确，内容清晰完整，表达逻辑清楚	5	10

	2. 作品为作者原创，无抄袭	5	
程序设计	1. 程序设计步骤清晰，结构严谨合理，代码规范	15	30
	2. 程序设计有创新性，功能多样，形式新颖或能创新性解决实际问题	15	
界面设计	1. 界面设计合理，符合用户使用习惯	10	20
	2. 素材富有特色，场景设计合理	10	
运行效果	1. 作品能正常运行，无 bug 出现	10	30
	2. 作品完整，运行流畅，有衔接，有操作指引	20	
功能实现	1. 能与实际生活相结合、可实用	5	10
	2. 操作体验良好	5	
总分			100

3. 选手最终得分为答题部分与命题创作部分相加之和。

4. 进入决赛选手成绩以最终得分高低排序，按照 10%、20%、30% 设一、二、三、等奖。

5. 根据区域、学校整个活动开展情况和获奖情况，设立“优秀组织单位”奖。

#### 四、相关说明

1. 选手严禁重复、虚假报名，一经发现或举报查实，将取消比赛资格。

2. 未在指定竞赛时间内参加比赛视为弃权。

3. 每个组别的评奖排序单独进行。

4. 本规则是实施裁判工作的依据，在竞赛过程中裁判有最终裁定权。

凡是规则中没有说明的事项由裁判组决定。