

# 贵州省教育装备管理中心 贵州省电化教育馆 文件

黔教装[2018]7号

## 关于组织开展贵州省2018-2019年度中小学 创客项目评选活动的通知

各市（州）教育局，贵安新区社会事务管理局，仁怀市、威宁县教育局：

为深入贯彻落实党的十九大精神和国务院《全民科学素质行动计划纲要实施方案（2016-2020）》（国办发〔2016〕10号）、《教育部关于新形势下进一步做好普通中小学装备工作的意见》（教基一〔2016〕3号）文件精神，深入实施我省教育“十三五”规划，落实《省教育厅办公室关于组织开展全省中小学创客教育系列活动的通知》要求，推动全省“双创”教育有效开展，同时为中央电化教育馆举办“第二十届全国中小学电脑制作活动”推送作品。经研究决定：于2018年12月14日至16日，由贵州省教育装备管理中心、贵州省电化教育馆联合组织开展以“多彩创客、智造无限”为主旨，以“数化万物、智在校园”为主题的贵州省2018-2019年度中小学创客项目评选活动（以下简称“活动”），现将活

动相关事宜通知如下：

一、各市（州）教育局要充分重视此次创客项目评选活动。以活动为抓手，建设特色学校，全面推动我省中小学创客教育发展，展示创客成果，分享创客经验，提高学生科技素养，提升学生综合能力。

二、本次活动分设小学、初中、高中 3 个组别，项目设为：

小学组：创意制造

初中组：创意制造

普通高中组：创意制造

相关要求见附件，附件请在贵州省教育装备管理中心网站（<http://www.gzjyzb.cn>）下载。

三、活动分为初评和终评两个阶段，请各市（州）教育局组织好本地区初评工作，在广泛开展比赛的基础上选拔优秀选手参加省级终评，并按照活动分配给各地区参赛名额

（见附件中附表 4）将参加省级终评名单于 2018 年 11 月 30 日前报贵州省教育装备管理中心，邮箱：[gzjyzbinfo@126.com](mailto:gzjyzbinfo@126.com)。各地参加省级终评名单将于终评前在贵州省教育装备管理中心网站（<http://www.gzjyzb.cn>）公布。

1. 终评时间：2018 年 12 月 14 日至 16 日。

2. 终评地点：贵阳市第一实验小学

四、活动组委会将根据各参评单位组织开展活动及获奖情况对组织工作突出、成绩优异的单位或部门进行表彰。

五、参评所需设备（计算机、程序软件等）及器材由参评选手自备。

六、本次活动以各市（州）教育局，贵安新区社会事务管理局，仁怀市、威宁县教育局为参赛单位，请各教育装备部门带队参赛并负责协调本地区参赛相关事宜。

七、经费：

1. 本次活动由贵州省教育装备管理中心、贵州省电化教育馆联合主办，贵州省青少年创客教育研究专业委员会承办，不收取任何费用。

2. 各市（州）教育局领队人员、参赛指导教师、参赛选手交通费、食宿费由派出单位按相关规定予以报销。

八、联系方式：

贵州省教育装备管理中心

陈 斌 张立志 电话：0851-85820327

贵州省电化教育馆

刘 羽 王潘沁 电话：0851-85571390

附件：贵州省2018-2019年度中小学创客项目评选活动指南



2018年10月15日

附件

贵州省 2018-2019 年度

# 中小学创客项目评选

活  
动  
指  
南

贵州省教育装备管理中心

贵州省电化教育馆（编制）

二〇一八年十月

# 目 录

一、人员范围

二、项目设置

三、奖项设置

四、创客项目评选活动相关要求

五、作品推送

六、组织工作

附表 1：“创客项目”推荐作品名单

附表 2：“创客项目”推荐作品登记表

附表 3：“创客项目”作品创作说明

附表 4：“创客项目”参赛名额分配表

## 一、人员范围

贵州省 2018-2019 年度中小学创客项目评选活动（简称“活动”）的人员范围：全省小学、初中、高中在校学生。

## 二、项目设置

本届创客项目评选活动以“数化万物 智在校园”为主题，结合我省 2018 中国国际大数据产业博览会突出“数据创造价值 创新驱动未来”的办会理念，运用大数据、人工智能、万物智联等最前沿的手段，以科学的思维改变我们的校园，使我们的学生、教师全面感知一个互动、共享、协作的学习、工作和生活环境，使我们的校园成为开放的、创新的、协作的智慧的校园。评选活动分为小学、初中、高中三个组别。

小学组：创意制造（创意编程、3D 创意设计、开源电子设计）

初中组：创意制造（创意编程、3D 创意设计、开源电子设计）

普通高中组：创意制造（创意编程、3D 创意设计、开源电子设计）

## 三、奖项设置

活动各组分设一等奖 10 名，二等奖 30 名，三等奖 60 名，并为获奖选手及优秀指导教师颁发证书。

## 四、创客项目评选活动相关要求

### （一）相关要求

#### 1. 作品形态界定

##### （1）创意编程

主题：“数化万物 智在校园”

作品要具有较为明确的设计思想、贴近作者学习生活并

可为社会应用和科技创新服务。

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，应能实现顺利、直接地安装和运行并能顺利完全卸载。对于不能生成可执行程序的编程软件，可以附带软件安装包和原始文件，并单独注明。要求同时提交操作使用说明、功能演示录屏解说文件和其他配套软件及插件等。

## (2) 3D 创意设计

主题：“数化万物 智在校园”

要充分考虑设计的合理性和创新性。发挥参赛选手的聪明才智，设计一个可以解决问题或改善现状的创意作品。作品在充分发挥想象力的同时，应适当兼顾现实合理性及可实现性。

提交文件包括：设计说明文档(WORD 文档)，源文件、演示视频（内容可以是讲述设计思路、设计理念和制作过程，建议时长为 3 分钟内，视频格式为 MP4、AVI、MOV、flv 等）和作品缩略图。

作品（含设计说明文档、源文件、演示视频、作品缩略图）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。

## (3) 开源电子设计

主题：“数化万物 智在校园”

要充分考虑设计的合理性和创新性，通过电脑编程、硬件搭建、造型设计等创作智能实物作品，如：平安校园安全装置、物联感知等。鼓励学生在安全、稳定、环保、节能的校园方向实现创新创意。

报名时需提交：作品介绍，包括：演示视频（视频格式

为 MP4、AVI、MOV 等，建议不超过 5 分钟)、制作说明文档（包含至少 5 个步骤的作品制作过程，每个步骤包括至少 1 张图片和简要文字说明）、硬件清单、软件源代码等。全部文件大小建议不超过 100MB。

## 2、作品制作

(1) 学生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，但不能直接动手帮助学生完成作品制作。

(2) 小学组每件作品 1 名作者，初中组每件作品 1 名作者，普通高中组每件作品 1 名作者。

## 3、作品报送

请各市（州）教育局组织好本地区初评工作，在广泛开展比赛的基础上选拔优秀选手参加省级终评，并按照活动分配给各地区参赛名额（见附件中附表 4）将参加省级终评名单于 2018 年 11 月 30 日前报贵州省教育装备管理中心，邮箱：gzjyzbinfo@126.com。

每个作者限报 1 件作品，每件作品限报 1 名指导教师。

## 4、作品资格审定

(1) 有政治原则性错误和科学常识性错误的作品，取消参评资格。

(2) 严格杜绝弄虚作假行为，一经发现，取消该作品参评或获奖资格。并视情况取消其参评学生和指导教师 1-3 年的参评资格，将有关情况通报相关教育部门及所在学校。

(3) 已正式出版的作品、已参加其他全国性比赛（包括：全国青少年科技创新大赛、“明天小小科学家”奖励活动等）的作品不参加评选。

(4) 不符合作品形态界定相关要求的作品，取消参评



资格。

## 5、活动器材

在确保评选活动安全有序的前提下，参赛所需设备（计算机、程序软件等）由参赛选手自备，现场由组委会提供与中央电化教育馆举办的“第十九届全国中小学电脑制作活动”一致的开源比赛套件。

### （二）评比指标

#### 1. 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

#### 2. 创新性

（1）主题和表达形式新颖

（2）注重原创性

（3）构思巧妙、创意独特

#### 3. 艺术性

（1）设计美观，与实用性相结合

（2）具有想象力和个性表现力

#### 4. 技术性

（1）整体结构设计合理；具有一定的功能性和复杂性

（2）使用相关元器件等实现的硬件功能具有一定的科学性、复杂性，有技术含量

（3）软件设计功能明确、结构合理、代码优化、易于调试

### （三）终评办法

终评成绩=报送作品得分×30%+现场测试得分×70%。

专家评审：评选活动由特聘专家、各市州抽选评委等有关人员组成专家评审组，按照作品评比指标进行评审。

### 1. 创意编程

(1) 报送作品评审：通过对各市州上传作品进行包括参赛资格审查，作品“形态界定”审定和作品安装、运行测试等。

(2) 现场测试：参评选手自带电脑及软件，根据现场命题，在规定时间内完成作品创作。

(3) 现场答辩：现场演示并介绍作品，回答专家提问。

(4) 综合评定：由活动主办单位组织专家、裁判对作品进行综合审定，并根据审定结果确定作品最终获奖等级。

### 2. 3D 创意设计

(1) 报送作品评审：通过对各市州上传作品进行包括参赛资格审查，作品“形态界定”审定和作品安装、运行测试等。作品必须打印完成，于2018年12月14日送至评审现场展示。

(2) 现场制作：参评选手自带电脑及软件，根据现场命题，在规定时间内完成作品制作。

(3) 现场答辩：现场演示并介绍作品，回答专家提问。

(4) 综合评定：由活动主办单位组织专家、裁判对作品进行综合审定，并根据审定结果确定作品最终获奖等级。

### 3. 开源电子设计

(1) 报送作品评审：通过对各市州上传作品进行包括参赛资格审查，作品“形态界定”审定和作品安装、运行测试等。作品必须制作完成，于2018年12月14日送至评审现场展示。

(2) 现场制作：参评选手自带电脑及软件，根据现场命题，在规定时间内完成作品制作。

(3) 现场答辩：现场演示并介绍作品，回答专家提问。

(4) 综合评定：由活动主办单位组织专家、裁判对作品进行综合审定，并根据审定结果确定作品最终获奖等级。

## 五、作品推送

本次活动中，获奖的小学、初中、普通高中作品将根据中央电化教育馆举办的“第二十届全国中小学电脑制作活动”的要求进行推送。

## 六、组织工作

### (一) 组织领导

活动由贵州省教育装备管理中心、贵州省电化教育馆联合主办，贵州省青少年创客教育研究专业委员会承办，不收取任何费用。

### (二) 联系方式

贵州省教育装备管理中心

陈 斌 张立志 电话：0851-85820327

贵州省电化教育馆

刘 羽 王潘沁 电话：0851-85571390

贵州省青少年创客教育研究专业委员会

沈堂敏 电话：18984003204

附表 1

## “创客项目” \_\_\_\_\_ 市（州）推荐作品名单

单位名称（公章）								
通讯地址								
联系人			联系电话					
手机			电子邮箱（或 QQ）					
序号	组别	项目	作品 编号	作品名称	作者 姓名	所在学校	年级	指导教师

注：1. 本表中的“项目”为：创意编程、3D 创意设计、开源电子设计

2. 本表中的“所在学校”必须填报完整的学校名称

附表 2

“创客项目”推荐作品登记表

作品名称				作品大小	MB
项目名称	小学 <input type="checkbox"/> 创意编程 <input type="checkbox"/> 3D 创意设计 <input type="checkbox"/> 开源电子设计				
	初中 <input type="checkbox"/> 创意编程 <input type="checkbox"/> 3D 创意设计 <input type="checkbox"/> 开源电子设计				
	高中 <input type="checkbox"/> 创意编程 <input type="checkbox"/> 3D 创意设计 <input type="checkbox"/> 开源电子设计				
作者姓名	性别	身份证号码*	学籍所在学校（按单位公章填写）*		毕业年份*
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	作者：		指导教师：		
电子邮箱	作者： @		指导教师： @		
作者 2 寸免冠照片			作者 2 寸免冠照片		
作者姓名：			作者姓名：		

我（们）在此确认上述作品为我（们）的原创作品，不涉及和侵占他人的著作权；我们同意作品出版等公益性应用权属创客活动组委会。

我（们）同意“活动组委会”使用我（们）的作品并将其制作成《优秀作品集锦》出版。

附表 3

“创客项目”作品创作说明

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

“创客项目”参赛名额分配表

市(州)、区(市、县)	参赛数量	备注
贵阳市	40	各地从小学、初中、高中三个组别中按类别“创意编程”、“3D 创意设计”、“开源电子设计”选拔参赛,各类别参赛数量各地按实际开展情况填报,不作平均数量要求。
遵义市	40	
六盘水市	40	
安顺市	40	
铜仁市	40	
毕节市	40	
黔西南州	40	
黔东南州	40	
黔南州	40	
贵安新区	4	
仁怀市	4	
威宁县	4	