

甬教电〔2018〕30号

关于举办 2018 年 宁波市中小学电脑制作活动的通知

各区县（市）教育局，大榭开发区社会发展保障局，东钱湖旅游度假区社会事务管理局，宁波国家高新区教育文体局，宁波杭州湾新区教育文体局，各直属学校：

根据《浙江省教育技术中心关于举办第十九届全省中小学电脑制作活动的通知》精神，为做好我市对此项活动的组织和发动工作，遴选优秀作品、优秀选手参加全省活动的评比，经研究，决定举办 2018 年宁波市中小学电脑制作活动。

该活动由宁波市教育局主办，具体工作由宁波市学校装备管理与电化教育中心承担，组织办法以“2018 年宁波市中小学电脑制作活动指南”（见附件）方式发布。请各区县（市）教育局、直属学校认真组织，积极鼓励广大中小學生参加本次活动。

附件因篇幅过长，不随通知印发，请登陆宁波市教育科研网（<http://www.nbedu.gov.cn>）查阅、下载。

宁波市教育局

2018 年 1 月 30 日

附件

2018 年宁波市中小学电脑制作活动 指 南

宁波市教育局编

2018 年 1 月

目 录

- 一、人员范围
- 二、项目设置
- 三、“数字创作评比”项目设置、相关要求、评比指标及办法
- 四、“创客竞赛”项目设置、相关要求及评比指标
- 五、“机器人竞赛”项目设置、竞赛规则及有关要求
- 六、报送办法
- 七、奖项设置
- 八、组织工作

附表 1：“数字创作评比”区县（市）推荐作品名单

附表 2：“数字创作评比”推荐作品登记表

附表 3：“数字创作评比”作品创作说明

附表 4：“创客竞赛”参赛名单

附表 5：“创客竞赛”（个人）报名表

附表 6：各区县（市）组织单位、联系人信息表

附件 1：电脑艺术设计项目作品形态界定的补充说明

附件 2：机器人灭火竞赛规则

附件 3：机器人足球竞赛规则

附件 4：机器人篮球竞赛规则

附件 5：人型机器人全能挑战赛竞赛规则

附件 6：能力风暴 WER 能力挑战赛——“信息时代”竞赛规则

附件 7：纳茵特智能挑战赛——“九宫智库”竞赛规则

附件 8：BotBall——“山谷探险”竞赛规则

附件 9：西觅亚 FLL 工程挑战赛——“饮水思源”竞赛规则

附件 10：中鸣超级轨迹赛竞赛规则

附件 11：虚拟机器人(仿真程序)——“无人驾驶技能赛”竞赛规则

附件 12：通用附则

一、人员范围

宁波市中小学电脑制作活动（简称“电脑活动”）的人员范围是：全市小学、初中、高中（中职）在校学生。

二、项目设置

本届电脑活动内容分为“数字创作评比”、“创客竞赛”和“机器人竞赛”。

三、“数字创作评比”项目设置、相关要求、评比指标及办法

“数字创作评比”对象是使用计算机设计、制作的数字化创意作品。

（一）项目设置

项目名称	小学组	初中组	普通高中组	中职组
电脑绘画	○	○		
电脑绘画（“和教育”专项）	○	○		
电脑艺术设计			○	○
电子板报	○			
网页设计	○	○	○	
电脑动画	○	○		
电脑动画（二维）			○	○
电脑动画（三维）			○	○
电脑动画（健康教育专项）	○	○	○	
电脑动画（“和教育”手机动漫）		○	○	
3D创意设计	○			
3D创意设计（创新未来设计）		○	○	
3D创意设计（未来智造设计）		○	○	
微视频（英语数码故事创作）	○	○		
微视频（微电影）			○	
计算机程序设计	○	○	○	○

注：表格中打“○”代表该组别设置对应项目。

（二）相关要求

1.作品形态界定

（1）电脑绘画

①电脑绘画

运用各类绘画软件或图形、图像处理软件制作完成的作品。可以是主题性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的或三维的，可以选择写实、变形或抽象的表达方式。

表现形式可以是运用鼠标或数字笔模拟手绘效果，即用一定的技术处理手法，用电脑来模拟手绘效果；也可以是根据主题，利用数字化图形、图像处理工具对图像素材的再加工。

存放格式为 JPG、BMP 等常用格式，大小建议不超过 20MB。

②电脑绘画（“和教育”专项）

主题为基于 4G 网络和移动互联网，使用“和教育”移动学习平台的家庭教育、教学学习场景。（相关信息请见网站 <http://edu.10086.cn/educloud/>）

作品大小建议不超过 5MB。

单纯的数字摄影画面不属于此项作品范围。

（2）电子板报

运用文字、绘画、图形、图像等素材和相应的处理软件创作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。内容应反映班级或校园生活、中华优秀传统文化、道德教育等，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。通过网上下载或其他渠道搜集、经作者加工整理的内容，不属于原创范畴。作品（含其中链接的所有独立文件）大小建议不超过 50MB。

（3）电脑艺术设计

运用图形、图像处理软件，用电脑设计制作完成的原创作品。可以是：商标及符号标志设计、企业形象设计、产品包装设计、书籍装帧设计、展示艺术设计和工业产品设计（各类艺术设计作品的形态界定见《附件 1》）。

作品要表达某一特定的主题或目的，有一定的实际应用价值，能够体现创作者的设计理念。

作品应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。

存放格式为 JPG、BMP 等常用格式，大小建议不超过 20MB。

单纯的电脑绘画、摄影和动态的视频、动画等不属于此项作品的范围。

(4) 网页设计

使用网页制作工具编制的、阐释某个主题或传递某类专题信息的作品。

作品应充分体现数字技术开放性、交互性和共享性的特征；内容要紧密切合作者的学习生活和社会实践，避免简单的资料堆砌。

在水平分辨率为 1024(或以上)像素的显示屏上浏览时，页面保持整齐、美观。

作品(非压缩文件)大小建议不超过 50MB。

(5) 电脑动画

① 电脑动画

运用各类动画制作软件，通过动画角色和场景描绘、制作，音效处理与动画制作、合成，运用动画画面语言完成的原创作品。

其中：普通高中组和中职组按照电脑动画(二维)、电脑动画(三维)分设组别。作品要表现一定的故事情节，表现手法不限。基于数码录像方式制作的画面不属于此项作品范围。

作品播放文件大小建议不超过 100MB，播放时长建议不超过 5 分钟。三维动画作品中可以嵌入二维动画影像，但播放时长建议不超过 20 秒。

② 电脑动画(健康教育专项)

本年度主题：结核病卫生防控、食品安全与营养。其他要求同

①。

③ 电脑动画(“和教育”手机动漫)

运用各类动画制作软件，使用角色、色彩、场景、动作、音效、叙事等动漫艺术语言完成的，适合在手机终端播放的动漫作品。主题为基于 4G 网络和移动互联网，使用“和教育”移动学习平台的家庭教育、教学学习的场景；也可以为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的动漫作品。

作品中的主要角色和场景要求原创，可用漫画或写实艺术等手法

来体现主题内容。

提交的播放文件格式为 SWF、3GP、MPG、AVI、MOV 等常用格式。应提交两份播放文件：一份分辨率为 240×320 像素，文件大小建议不超过 1MB；一份分辨率不小于 720×576 像素，文件大小建议不超过 10MB。

基于数码录像方式制作的画面不属于此项作品范围。

(6) 3D 创意设计

参考生活中的常见事物，使用计算机三维立体设计软件创作设计的作品。要求首先完成设计说明文档，根据设计说明文档，进行三维模型的设计、搭建和零件装配，并制作相关功能演示动画或视频。

作品设计的实物尺寸不超过 150mm*200mm*200mm，薄厚不小于 2mm。

①3D 创意设计

主题和制作软件不限。提交文件包括：设计说明文档（WORD 文档）、源文件、演示动画（建议格式为：MP4，视频编码为：AVC（H264））和作品缩略图。作品（含设计说明文档、源文件、演示动画、作品缩略图）大小建议不超过 100MB。

②3D 创意设计（创新未来设计）（指定使用腾信《中小学创新设计软件 V2.0》）

主题：“我未来的家”，从外观、功能上进行设计，为智能家居产品的未来提供新思路。

提交文件包括：设计说明文档（WORD 文档）、源文件（CN3D 格式）、演示动画（建议格式为：MP4，视频编码为：AVC（H264））和作品缩略图。作品（含设计说明文档、源文件、演示动画、作品缩略图）大小建议不超过 100MB。

相关教程和帮助文档可登陆 www.chuangxinweilai3d.com 查询。

③3D 创意设计（未来智造设计）（指定使用中望 3D One 教育版或 3D One Plus）

主题：“守护地球的青山绿水”。要保护生态环境，在良好的生态环境基础之上，我们的生活幸福指数才有保障。请关注环境破坏、环境污染、资源浪费等现象，发挥你的聪明才智，设计一个可以解决问题

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(Z1 格式)、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，建议格式为 mp4 或 flv)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。

相关教程和帮助文档可登陆 www.i3done.com 查询。

(7) 计算机程序设计

用计算机程序语言编写的软件。可以是管理系统类、工具类、辅助学习类、益智游戏类和移动互联 APP 等软件。

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。

(8) 微视频

①微视频(微电影)

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。

作者应参与作品编剧、导演、拍摄、演出等环节的主创工作，并完成后期剪辑及合成制作。作品应为原创，题材应为反映学生家庭、校园、社会生活等与学生息息相关的内容，格调积极健康向上，主题及音画内容均须遵守国家法律法规。

作品须加设中文字幕。视频格式为 MPG、MPEG、WMV、AVI、MP4、MOV 等常用格式。建议文件大小不超过 100MB，播放时长不超过 8 分钟。作品片尾应加入拍摄花絮，播放时间为 30 秒左右。

建议一并提交：内容素材来源说明文档(含选题、故事、图像、声音等)和作品所使用镜头与声音的原素材。

②微视频(英语数码故事创作)

英语数码故事创作是指应用数字化软件工具进行英语数码故事创作，并通过微信进行分享、交流和表达的英语学习和创作活动。

英语数码故事由文本形式的英语故事脚本、故事英文摘要和视频格式呈现的数码微故事组成。其中，英语故事脚本是制作数码故事的依据，词汇数不超过 500 个；故事英文摘要是英语数码故事内容的简要介绍，每条不超过 140 个字母；数码微故事是根据英语故事脚本，通过将表现主题内容的一组图片或相片，应用数字化图形图像处理工具集成为视频格式，再配上英文字幕、英语配音和音乐等要素创作而成。

制作的英语数码故事需上传至网盘存储，文件大小建议不超过 10MB。其中的数码微故事需在英语数码故事创作微信公众号上发布。

创作英语数码故事中如引用他人创作的图片或相片，需注明出处。

2. 作品制作

(1) 中小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、初中组每件作品作者不超过 2 人，普通高中组、中职组每件作品限报 1 名作者。

(3) 作品中不能以链接网站或其他网页的内容作为作品的内容。

(4) 网页作品的各级目录（文件夹）和所有文件的命名，须采用英文小写字母。

3. 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。并视情况取消其参赛学生和指导教师 1-3 年的参赛资格，将有关情况通报相关市级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。

(三) 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) 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
- 3.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，具有形式美感
 - 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) 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
 - (3) 电脑艺术设计
 - 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) 网页设计
 - ①反映出作者有一定的审美能力和制作水平
 - ②完美运用各种形式表现主题，有感染力
 - ③界面美观、布局设计独到，富有新意
 - (5) 电脑动画（适用于电脑动画二维和三维）

①能运用图形、色彩、空间、动作、音效等视、听觉元素表达内容和思想，具有一定的审美情趣和故事情节

②角色形象有特点、有性格，场景符合情节的需要，动画画面语言生动、引人入胜

③音效与主题风格一致，具有艺术感染力

④前后意思连贯，画面美观、色彩和谐

(6) 电脑动画(适用于“和教育”手机动漫)

①综合使用角色、色彩、场景、动作、音效、叙事等动漫艺术语言表达情感或故事内容

②角色性格鲜明，场景符合情节的需要

③音效与主题风格一致，色彩和谐

④内容完整、意思连贯，叙事流畅精炼，富有情趣

(7) 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

(8) 计算机程序设计

①完美运用有关形式表现主题，有实际意义

②界面美观、布局合理，设计富有新意

(9) 微视频(适用于微电影)

①综合使用影视艺术语言和手段表达思想、情感或故事内容

②音效与画面内容有机统一，具有艺术感染力

③内容充实具体，生动感人，体现时代精神

④叙事流畅精炼，完整，表达连贯，富有情趣

(10) 微视频(适用于英语数码故事创作)

①能很好地表达主题，且有趣味性。鼓励使用原创图片及相片、视频等

②英语书写规范流畅，能恰当地用自己的语言表现和诠释主题；发音准确清晰，读者易于理解

③音效与主题风格一致，色彩和谐

4.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

(2) 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

(3) 电脑艺术设计

- 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，视觉效果好

(4) 网页设计

- 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 人机交互方便，结构清晰，导航和链接无误

(5) 电脑动画 (适用于二维)

- 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 画面播放流畅，视听效果好

(6) 电脑动画 (适用于三维)

- ① 模型创建规范，布线合理，贴图恰当
- ② 角色绑定正确，动画自然流畅，物体运动准确，镜头运用合理
- ③ 光源设置合理，渲染后画面真实自然，后期制作完整

(7) 电脑动画 (适用于“和教育”手机动漫)

- ① 选用制作软件和表现技巧恰当
- ② 能够在手机终端流畅播放
- ③ 技术运用准确、适当、简洁

(8) 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

(9) 计算机程序设计

- ①算法简捷，思路清晰，方法独特
- ②兼容性好，维护方便，易于安装和卸载
- ③使用方便，人机交互好

(10) 微视频(适用于微电影)

- ①场面调度正确、镜头与声音录制及运用得当，剪辑流畅
- ②摄录与制作技巧恰当，后期制作完整
- ③播放清晰流畅，视听效果好
- ④字幕清晰，与音画搭配得当

(11) 微视频(适用于英语数码故事创作)

①数码故事能很好地组合文字、画面、旁白和音乐，具有丰富的表现力

- ②画面和声音清晰、不同画面衔接自然
- ③利用微信分享与交流，成功在微信公众号发布英语数码故事

(四) 评比办法

1.技术测试：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。通过技术测试的作品提交专家评审。

2.专家评审：由特聘专家组成专家评审组，按照作品评比指标进行评审，确定拟获奖等级。

3.综合评定：由主办方综合审定评比结果，确定作品最终获奖等级。遴选优秀作品参加2018年全省中小学电脑制作活动。

四、“创客竞赛”项目设置、评比指标及有关要求

“创客竞赛”是指在电脑辅助下设计和创作体现多学科综合应用和创客文化的作品。

(一) 项目设置

小学组：创意智造

初中组：创意智造

普通高中组：创意智造

(二) 相关要求

1.作品形态界定

创客作品应是一个通过电脑编程、硬件搭建、造型设计等创作的智能作品，如趣味电子装置、互动多媒体、智能机器等。鼓励学生在智能制造机器人、智能家居、智能穿戴、智能医疗等方向实现创意创

新。

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) 每件作品限报 1 名作者。

3.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。并视情况取消其参赛学生和指导教师 1-3 年的参赛资格，将有关情况通报相关市级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。

(三) 评比指标

1.思想性、规范性

(1) 作品契合主题，内容健康向上

(2) 设计方案完备，有作品功能、结构、相关器件使用等内容

(3) 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

(4) 各功能实现的有效程度；作品的成品化程度，包括外观、封装，及整体的牢固程度、人机交互等界面友好等

2.创新性

(1) 功能、结构等具有新意，有一定的实用价值

(2) 功能细节实现方法有新意；功能设计能突破原有元器件的应用习惯

3.艺术性

(1) 设计具有美感，并能将美学与实用性相结合

(2) 作品具有一定想象力和个性表现力，能够表达作者的设计理念

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

(四) 评比办法

1. 技术测试：包括参赛资格审查，作品“形态界定”审定等。通过技术测试的作品提交专家评审。

2. 专家评审：由特聘专家组成专家评审组，按照作品评比指标进行评审，确定拟获奖等级。

3. 综合评定：由主办方综合审定评比结果，确定作品最终获奖等级。遴选优秀作品参加 2018 年全省中小学电脑制作活动。

五、“机器人竞赛”项目设置、竞赛规则及有关要求

“机器人竞赛”（暨 2018 年宁波市中小学电脑机器人比赛），是指中小學生按照命题要求编程，使智能机器人完成相关任务。符合“机器人”定义概念的各类机器人产品均可参加。

(一) 项目设置

小学组：机器人灭火

一对一机器人足球

能力风暴 WER 能力挑战赛——“信息时代”

纳茵特智能挑战赛——“九宫智库”

西觅亚 FLL 工程挑战赛——“饮水思源”

中鸣超级轨迹赛

虚拟机器人比赛——“无人驾驶技能赛”

初中组：机器人灭火

二对二机器人足球

二对二机器人篮球

人型机器人全能挑战赛

能力风暴 WER 能力挑战赛——“信息时代”

BotBall 竞赛——“山谷探险”

纳茵特智能挑战赛——“九宫智库”

西觅亚 FLL 工程挑战赛——“饮水思源”

中鸣超级轨迹赛

虚拟机器人比赛——“无人驾驶技能赛”

普通高中组：二对二机器人足球

二对二机器人篮球

能力风暴 WER 能力挑战赛——“信息时代”

BotBall 竞赛——“山谷探险”

虚拟机器人比赛——“无人驾驶技能赛”

(二) 竞赛规则及办法

1. 竞赛规则

各机器人竞赛项目规则详见附件。

2. 竞赛办法

(1) 现场搭建和调试：需参加现场测试的参赛队员使用自带的电脑和参赛机器人，在规定时间内根据要求进行现场搭建和调试。

(2) 竞赛：通过现场测试的参赛队按照赛程安排和竞赛规则参加比赛，决出优胜队。

(3) 各项目优秀队将代表我市参加 2018 年全省中小学电脑制作活动。

六、报送办法

(一) “数字创作评比”

(1) 普通作品以区县(市)为单位报送，具体报送名额见下表。每个作者限报 1 件作品，每件作品限报 1 名指导教师。请于 2018 年 3 月 15 日前报送至宁波市学校装备管理与电化教育中心。各区县(市)教育部门报送作品时须一并报送以下材料：

① 区县(市)级推荐作品名单(附表 1)

② 参评作品上传至 <http://10.24.1.26>，内容以文件夹形式建立“2018 年数字创作评比项目作品库”，二级文件夹分别命名为小学、初中、高中和中职(职高)，三级文件夹分别命名为参评项目名称，四级文件夹分别命名为作品编号+作品名称。四级文件夹内含：参赛作品、推荐作品登记表(附表 2)、创作说明(附表 3)、作者照片等，并确保能够运行。

① 各区县(市)组织单位和联系人信息表(附表 6)。

② 各区县(市)组织工作情况小结(1000 字以内)；

“数字创作评比”项目各区县(市)报送作品数量表

	小学组	初中组	高中组	中职组	合计
海曙区	35	35			70
江北区	30	30			60
镇海区	20	15	15	10	60
北仑区	20	20	20	10	70
鄞州区	40	40			80
奉化区	20	20	20	10	70
余姚市	30	30	25	20	105
慈溪市	30	30	25	20	105
宁海县	25	25	20	10	80
象山县	20	20	20	10	70
杭州湾新区	10	5			15
大榭	10	5			15
东钱湖	10	5			15
高新区	10	5			15
直属		10	60	50	120
合计	310	295	205	140	950

(2) 电脑绘画(“和教育”专项)和 电脑动画(“和教育”手机动漫)作品, 参赛学生直接报送。于 2018 年 3 月 1 日至 3 月 31 日期间通过活动网站登录“和教育”移动学习平台进行网上报名并上传参赛作品。每个作者限报 1 件作品, 每件作品限报 1 名指导教师。

(3) 微视频(英语数码故事创作)作品, 参赛学生直接报送。每个作者限报 1 件作品, 每件作品限报 1 名指导教师。于 2018 年 3 月 31 日前通过活动网站登录英语数码故事创作学习社区(以下简称“学习社区”)进行英语词汇应用能力测试和英语数码故事上传。具体流程如下:

①登录“学习社区”进行实名注册和报名, 并关注英语数码故事创作微信公众号。

②进入“学习社区”词汇学习栏目, 学习英语词汇并准备参加应用词汇能力测试; 进入“学习社区”空中考场栏目, 在规定时间内完成英语词汇应用能力测试并上传答卷。

③通过英语词汇应用能力测试后, 进入“学习社区”创作平台, 应用 Photo Story 3 for Windows 或其它制作软件创作英语数码故事, 并存入网盘。

④根据完成的英语数码故事内容, 撰写故事英文摘要上传至“学习社区”, 将数码微故事在微信公众号发布、分享和交流。

（二）“创客竞赛”

（1）以区县（市）为单位报送，具体报送名额见下表。每个作者限报1件作品，每件作品限报1名指导教师。请于2018年3月15日前报送至宁波市学校装备管理与电化教育中心。各区县（市）教育部门报送作品时须一并报送以下材料：

① “创客竞赛”参赛名单（附表4）

② 参评作品上传至 <http://10.24.1.26>，内容以文件夹形式建立“2018年创客竞赛项目作品库”，二级文件夹分别命名为小学、初中、高中，三级文件夹分别命名为参评项目名称，四级文件夹分别命名为作品编号+作品名称。四级文件夹内含：参赛作品、个人报名表（附表5）、作者照片等，并确保能够运行。

③ 各区县（市）组织单位和联系人信息表（附表6）。

④ 各区县（市）组织工作情况小结（1000字以内）；

“创客竞赛”项目各区县（市）报送作品数量表

	小学组	初中组	高中组	合计
海曙区	6	6		12
江北区	5	5		10
镇海区	5	3	2	10
北仑区	5	5	2	12
鄞州区	7	7		14
奉化区	5	5	2	12
余姚市	6	6	4	16
慈溪市	6	6	4	16
宁海县	6	6	2	14
象山县	5	5	2	12
杭州湾新区	2	2		4
大榭	2	2		4
东钱湖	2	2		4
高新区	2	2		4
直属		4	30	34
合计	64	66	48	178

（三）“机器人竞赛”

1.以区县（市）为单位组织参赛。本届比赛活动的承办学校可任选所在学段2个项目，每个项目限报1个队直接参加比赛（不占所在区县（市）名额）。参赛队伍名额和报名办法等具体事宜另行通知。

2.参赛名额

每个选手限报1个项目，每个项目限报1名指导教师。

(1) 机器人灭火竞赛：每队限报 1 人；

(2) 机器人足球竞赛：小学组每队限报 1 人，初中、普通高中组每队限报 2 人；

(3) 机器人篮球竞赛：每队限报 2 人；

(4) 人型机器人全能挑战赛竞赛：每队限报 1 人；

(5) 能力风暴 WER 能力挑战赛：每队限报 2 人；

(6) 纳茵特智能挑战赛：每队限报 2 人；

(7) BotBall 竞赛：每队限报 2 人；

(8) 西觅亚 FLL 工程挑战赛：每队限报 2 人。

(9) 中鸣超级轨迹赛：每队限报 1 人。

3. 报名程序

另行通知。

4. 竞赛场地及器材

参赛所需器材（机器人、计算机及程序软件）由参赛选手自备；竞赛场地及相关器材由活动主办方统一提供。

七、奖项设置

（一）个人荣誉奖项（按照学段组别和项目类别分设）

1. “数字创作评比”

一等奖：作品总数的 5%；二等奖：作品总数的 10%；三等奖：作品总数的 20%。

2. “创客竞赛”

一等奖：作品总数的 5%；二等奖：作品总数的 10%；三等奖：作品总数的 20%。

3. “机器人竞赛”

获奖名额视各项目报名情况另定。

4. 其中优秀作品将纳入浙江省教育资源网、教育部健康教育资源库、宁波智慧教育平台和宁波市教科网，实现优质教育资源共享。

（二）组织荣誉奖项

综合区县（市）组织开展活动及获奖情况，评定“最佳组织奖”。

注：各区县（市）组织单位要严格把关，杜绝任何弄虚作假行为；严格要求，杜绝干扰活动评审及竞赛正常进行的行为。如有发生，将视情况取消其所在区县（市）“优秀组织奖”获奖资格。

八、组织工作

(一) 组织领导

“活动”由宁波市教育局主办。宁波市学校装备管理与电化教育中心负责日常事务工作。

(二) 联系方式

通讯地址：宁波市海曙区菱池街9号，宁波市学校装备管理与电化教育中心（邮政编码：315010）

电子邮箱：784496007@qq.com

电话：(0574) 87680685 联系人：吴亚萍

附表 2

“数字创作评比”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"/> 电脑绘画 <input type="checkbox"/> 电脑绘画 (“和教育”专项) <input type="checkbox"/> 电子板报 <input type="checkbox"/> 电脑动画 <input type="checkbox"/> 电脑动画 (健康教育专项) <input type="checkbox"/> 网页设计 <input type="checkbox"/> 计算机程序设计 <input type="checkbox"/> 3D 创意设计 <input type="checkbox"/> 微视频(英语数码故事创作)			
	初中	<input type="checkbox"/> 电脑绘画 <input type="checkbox"/> 电脑绘画 (“和教育”专项) <input type="checkbox"/> 网页设计 <input type="checkbox"/> 电脑动画 <input type="checkbox"/> 电脑动画 (健康教育专项) <input type="checkbox"/> 电脑动画 (“和教育”手机动漫) <input type="checkbox"/> 3D 创意设计 (创新未来设计) <input type="checkbox"/> 3D 创意设计 (未来智造设计) <input type="checkbox"/> 微视频 (英语数码故事创作) <input type="checkbox"/> 计算机程序设计			
	高中	<input type="checkbox"/> 网页设计 <input type="checkbox"/> 电脑艺术设计 <input type="checkbox"/> 电脑动画 (二维) <input type="checkbox"/> 电脑动画 (三维) <input type="checkbox"/> 电脑动画 (健康教育专项) <input type="checkbox"/> 电脑动画 (“和教育”手机动漫) <input type="checkbox"/> 计算机程序设计 <input type="checkbox"/> 3D 创意设计 (创新未来设计) <input type="checkbox"/> 3D 创意设计 (未来智造设计) <input type="checkbox"/> 微视频 (微电影)			
	中职	<input type="checkbox"/> 电脑艺术设计 <input type="checkbox"/> 电脑动画 (二维) <input type="checkbox"/> 电脑动画 (三维) <input type="checkbox"/> 计算机程序设计			
	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；我们同意作品出版权等公益性应用权属电脑活动组委会。

我（们）同意“各级中小学电脑制作活动”使用我（们）的作品进行交流和展示。

*注：未满 16 周岁中小学生，按户口本上的身份证号码填写。

附表 3

“数字创作评比”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 5

“创客竞赛”（个人）报名表

所在区县（市）：

参加项目	小学 <input type="checkbox"/> 创意智造		作者 2 寸免冠照片	
	初中 <input type="checkbox"/> 创意智造			
	高中 <input type="checkbox"/> 创意智造			
作品名称	作品大小		MB	
选手姓名	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： @	
作品创作说明和开发环境				

--	--

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；我们同意作品版权等公益性应用权属电脑活动组委会。

我（们）同意“各级中小学电脑制作活动”使用我（们）的作品进行交流和展示。

*注：未满 16 周岁中小学生，按户口本上的身份证号码填写。

附表 6

各区县（市）组织单位、联系人信息表

单位名称			
联系人		职务	
通讯地址		邮政编码	
联系电话		手机	
电子信箱		QQ	

注：若“数字创作评比”、“创客竞赛”由不同联系人负责，可分别提交多个联系人信息表

