

第十八届“中国移动‘和教育’杯” 全国中小学电脑制作活动

指 南

全国中小学电脑制作活动组织委员会编

二〇一六年十二月

目 录

一、人员范围

二、项目设置

三、“评选项目”项目设置、相关要求、评比指标及办法

四、“创客项目”项目设置、相关要求、评比指标及办法

五、“竞赛项目”项目设置、竞赛规则及有关要求

六、奖项设置

七、组织工作

附表 1：“评选项目”、“创客项目”省级推荐作品名单

附表 2：“评选项目”、“创客项目”推荐作品登记表

附表 3：“评选项目”、“创客项目”作品创作说明

附表 4：“评选项目”、“创客项目”各省组织单位、联系人信息表

附表 5：“评选项目”、“创客项目”省级评委推荐表

附表 6：“竞赛项目”参赛名单

附表 7：“竞赛项目”（组队）报名表

附表 8：“竞赛项目”各省组织单位、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——“工业时代”竞赛规则

附件 7：纳英特智能挑战赛——“九宫医疗”竞赛规则

附件 8：BotBall——“未来农业”竞赛规则

附件 9：西觅亚 FLL 工程挑战赛——“动物之友”竞赛规则

附件 10：中鸣超级轨迹赛竞赛规则

附件 11：通用附则

一、人员范围

全国中小学电脑制作活动（简称“电脑活动”）的人员范围是：
全国小学、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“评选项目”、“创客项目”和“竞赛项目”。

三、“评选项目”项目设置、相关要求、评比指标及办法

“评选项目”是指使用计算机创作、设计、制作的数字化作品。

（一）项目设置

小学组：1.电脑绘画 2.电脑绘画（“和教育”专项） 3.电子板报 4.网页设计 5.电脑动画 6.电脑动画（健康教育专项） 7.微视频（英语数码故事创作） 8.计算机程序设计（创意编程）

初中组：1.电脑绘画 2.电脑绘画（“和教育”专项） 3.网页设计 4.电脑动画 5.电脑动画（健康教育专项） 6.电脑动画（“和教育”手机动漫） 7.3D创意设计（创新未来设计） 8.3D创意设计（未来智造设计） 9.微视频（英语数码故事创作） 10.计算机程序设计（创意编程）

普通高中组：1.电脑艺术设计 2.网页设计 3.电脑动画（二维） 4.电脑动画（三维） 5.电脑动画（健康教育专项） 6.电脑动画（“和教育”手机动漫） 7.3D创意设计（创新未来设计） 8.3D创意设计（未来智造设计） 9.计算机程序设计 10.微视频(微电影)

中职组：1.电脑艺术设计 2.电脑动画（二维） 3.电脑动画（三维） 4.计算机程序设计

（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 **HTML** 语言或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：食品安全与营养、健康行为养成。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（活动组委会指定制作软件，可在活动网站免费下载试用版）按规定主题创作设计的作品。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（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：“智能未来学校”，从外观、功能上进行设计，为孩子们提供智能化校园。

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。

②3D 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：“改造我的世界”，从学习、生活中寻找改造世界的小创意进行设计、提交作品，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

①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。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计算机程序设计（创意编程）

用计算机程序语言编写的软件。可以是互动小游戏和仿真程序等。

作品要突出互动性、趣味性，能够充分体现学生的创意，内容积极向上。

作品需编译成可执行程序，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) 中小學生應獨立設計並創作作品，指導教師可以給予適當的啟發和技術指導，但不能直接動手幫助學生完成作品制作。

(2) 小學組、初中組每件作品作者不超過 2 人，普通高中組、中職組每件作品限報 1 名作者。

(3) 作品中不能以鏈接網站或其他網頁的內容作為作品的內容。

(4) 網頁作品的各級目錄（文件夾）和所有文件的命名，須採用英文小寫字母。

3.作品报送

(1) 普通作品以省為單位报送，每省限額报送 170 件作品參加全國評比，

小学、初中、普通高中组各 50 件，中职组 20 件。每个作者限报 1 件作品，每件作品限报 1 名指导教师。

请各省级组织单位于 2017 年 4 月 1 日—30 日期间登录活动网站进行网上报名、上传参赛作品信息。

(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 2017 年 4 月 1 日至 4 月 30 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 2017 年 4 月 30 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。

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省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) 计算机程序设计（适用于创意编程）

①交互效果良好，设计富有创意和趣味性

②界面美观、布局合理

(10) 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

(11) 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) 计算机程序设计（适用于创意编程）

①算法简捷，思路清晰，方法独特

②可读性好，易于维护，有详细的备注和技术文档

(11) 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

(12) 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于2017年5月下旬，在活动网站公示，接受社会监督和网络人气指数投票（通过手机客户端）。

2.专家评审：公示结束后，由特聘专家、各省推荐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，确定拟获奖等级。

3.现场面试：2017年暑假期间，以“第十八届全国中小学电脑制作活动夏令营”形式组织入围作品的作者参加面试。

面试方式：现场测试和现场答辩。

（1）现场测试：作品作者根据现场命题要求，在规定时间内上机操作并独立完成测试任务。

（2）现场答辩：通过技术测试的作者，现场演示并介绍作品，回答专家提问。

4.综合评定：由活动组委会综合审定评比结果，确定作品最终获奖等级。

四、“创客项目”项目设置、相关要求、评比指标和办法

“创客项目”是指在电脑辅助下设计和创作的体现多学科综合应用和创客文化的作品。

（一）项目设置

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

创意智造

作品应是一个通过电脑编程的智能产品，如趣味电子装置、互动多媒体、智能机器等。鼓励利用身边易获得的材料，也可以利用3D打印、传感器等实现创意。建议使用开源软硬件进行创作。

本年度以“智能生活”为主题，作品应突出智能技术（如传感器、单片机、物联网等）给生活带来的便利和乐趣，体现作者对健康、舒适、便捷的智能生活的期望。提交的参赛作品包括：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。全部作品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）初中组每件作品作者不超过2人，普通高中组每件作品限报1名作者。

3.作品报送

以省为单位报送，每省限额报送20件作品参加全国评比，初中、普通高中组各10件。每个作者限报1件作品，每件作品限报1名指导教师。各省可以采取根据递交材料，评选作品的形式选拔优秀作品，也可以根据情况组织逐级的现场比赛或展评活动。

请各省级组织单位于2017年4月1日—30日期间登录活动网站进行网上报名、上传参赛作品信息。

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省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 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 合理应用新技术手段表现主题
- ② 算法简捷, 思路清晰, 方法独特
- ③ 结构设计灵活合理
- ④ 软硬件开源, 可扩展性强

(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于2017年5月下旬, 在活动网站公示, 接受社会监督和网络人气指数投票(包括互联网和手机短信投票; 手机短信投票只收取相应短信通讯费, 不收取额外信息费)。

2.专家评审: 公示结束后, 由特聘专家、各省推荐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, 确定参加现场决赛的作品。

3.现场决赛: 2017年暑假期间, 以“第十八届全国中小学电脑制作活动夏令营”形式组织入围作品的作者参加决赛。

4.综合评定: 由活动组委会综合审定评比结果, 确定作品最终获奖等级。

五、“竞赛项目”项目设置、竞赛规则及有关要求

“竞赛项目”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

纳英特智能挑战赛

西觅亚 FLL 工程挑战赛

中鸣超级轨迹赛

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

BotBall 竞赛

纳英特智能挑战赛

西觅亚 FLL 工程挑战赛

中鸣超级轨迹赛

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

BotBall 竞赛

（二）竞赛规则及办法

1.竞赛规则

各竞赛项目规则详见附件。

2.竞赛办法

（1）现场测试：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，在规定时间内根据命题要求进行现场编程和测试。

（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）综合评定：由“电脑活动”组委会综合现场测试、竞赛名次等情况确认获奖等级。

（三）有关要求

1. 参赛名额

各省各组别每项目限报 1 个队，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) 纳英特智能挑战赛：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。

2. 报名程序

各省级教育部门于 2017 年 6 月 1 日—15 日期间登录活动网站进行网上报名并填写相关信息。

3. 竞赛场地及器材

参赛所需设备（机器人、计算机及程序软件等）由参赛选手自备。

竞赛场地及相关器材组委会统一提供。

六、奖项设置

(一) 个人奖项

1. “评选项目”按照学段组别和项目类别分设

小学组、初中组一等奖 15 名，二等奖 25 名，三等奖 40 名；普通高中组、中职组一等奖 10 名，二等奖 15 名，三等奖 40 名。

2. “创客项目”按照学段组别和项目类别分设

一等奖 10 名、二等奖 15 名、三等奖 40 名。

注：为体现获奖作品的水平，“评选项目”、“创客项目”各奖项可空缺、可并列；作品获奖等级、并列情况和数量，由“活动组委会”依据参赛作品数量、专家评审意见和现场面试（决赛）情况做出最终确定。

3. “竞赛项目”按照学段组别和项目类别分设：一等奖 4 名、二等奖 4 名、三等奖若干名。

4. 为获奖作者（选手）的指导教师颁发证书。

（二）组织奖项

综合各省（自治区、直辖市）组织开展活动及获奖情况，评定“优秀组织奖”。

注：各省级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省“优秀组织奖”获奖资格。

七、组织工作

（一）组织领导

“电脑活动”由“全国中小学电脑制作活动组织委员会”领导，中央电化教育馆和中国移动通信集团公司联合主办。

“组委会”办公室设在中央电化教育馆项目部，负责日常事务工作。

（二）联系方式

通讯地址：北京市西城区复兴门内大街 160 号 88 信箱，中央电化教育馆项目部

邮政编码：100031

电子邮箱：xmb@moe.edu.cn

电话：（010）66490952、66490951 传真：（010）66490952

联系人：廖斯昂、张东伟

附表 1

“评选项目”、“创客项目”

() 省（自治区、直辖市）推荐作品名单

该表格信息通过电子邮件报送

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

附：参加本届“电脑活动”评选项目、创客项目的中小学校总数： 所，
 占全省（自治区、直辖市）学校总数： %；参加本届“电脑活动”评选项目、
 创客项目的中小学生总数： 万人，占全省（自治区、直辖市）学生总数：
 %。参加省级评审的作品总数： 件。

省级组织工作情况小结（1000字以内）请通过电子邮件一并提交。

附表 2

“评选项目”、“创客项目”推荐作品登记表

该表格信息均在网上填写并确认

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（创意编程） <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"/> 计算机程序设计（创意编程） <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"/> 创意智造		
	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） <input type="checkbox"/> 创意智造		
	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“全国中小学电脑制作活动组委会”使用我（们）的作品并将其制作成《全国中小学电脑制作活动优秀作品集锦》出版。

附表 3

“评选项目”、“创客项目”作品创作说明

该表格信息均在网上填写并确认

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

“评选项目”、“创客项目”

各省（自治区、直辖市）组织单位、联系人信息表

该表格信息通过电子邮件报送

组织单位名称		部门	
联系人		职务	
通讯地址		邮政编码	
联系电话	()-	手机	
电子信箱	@	QQ	

附表 5

“评选项目”、“创客项目”（_____）省级评委推荐表

该表格信息均在网上填写并确认

姓名		性别		身份证号码	
职称		熟悉项目			
单位名称				职务	
通讯地址				邮政编码	
电话	()-		手机		
电子邮箱	@				
近三年专业工作简历：					
推荐意见：					

注：

一、推荐评委的基本条件

每省可推荐 3 名评委，分别是大中小学教师、教学研究人员和电教人员。本年度指导教师不可推荐。推荐人选须具备以下条件：

1. 具有中级以上专业技术职称，年龄在 55 周岁以下；
2. 能熟练操作计算机并至少熟悉 2 项“评选项目”。

二、各省推荐评委人选将进入“评审专家库”，组委会根据工作需要从中遴选，并以书面形式另行通知推荐单位和本人。

附表 6

“竞赛项目”参赛名单

该表格信息通过电子邮件报送

省份：

组别	参赛项目	队员姓名	性别	学籍所在学校	年级	指导教师
小学	机器人灭火					
	1 对 1 机器人足球					
	能力风暴 WER 能力挑战赛					
	纳英特智能挑战赛					
	西觅亚 FLL 工程挑战赛					
	中鸣超级轨迹赛					
初中	机器人灭火					
	2 对 2 机器人足球					
	2 对 2 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					
	BotBall 竞赛					
	纳英特智能挑战赛					
	西觅亚 FLL 工程挑战赛					
	中鸣超级轨迹赛					
高中	2 对 2 机器人足球					
	2 对 2 机器人篮球					
	能力风暴 WER 能力挑战赛					
	BotBall 竞赛					

附：参加本届竞赛项目中小学校总数：_____所，约占全省中小学校总数：_____%；
 参加本届竞赛项目中小学生总数：_____万人，约占全省中小学生总数：_____%；
 参加本届竞赛项目参赛队伍总数：_____支。

附表 7

“竞赛项目”（组队）报名表

该表格信息均在网上填写并确认（每队填写一表）

省份：

参加项目	小学	<input type="checkbox"/> 机器人灭火 <input type="checkbox"/> 机器人足球 <input type="checkbox"/> 能力风暴 WER 能力挑战赛 <input type="checkbox"/> 纳英特智能挑战赛 <input type="checkbox"/> 西觅亚 FLL 工程挑战赛 <input type="checkbox"/> 中鸣超级轨迹赛		
	初中	<input type="checkbox"/> 机器人灭火 <input type="checkbox"/> 机器人足球 <input type="checkbox"/> 机器人篮球 <input type="checkbox"/> 人型机器人全能挑战赛 <input type="checkbox"/> 能力风暴 WER 能力挑战赛 <input type="checkbox"/> 纳英特智能挑战赛 <input type="checkbox"/> BotBall 竞赛 <input type="checkbox"/> 西觅亚 FLL 工程挑战赛 <input type="checkbox"/> 中鸣超级轨迹赛		
	高中	<input type="checkbox"/> 机器人足球 <input type="checkbox"/> 机器人篮球 <input type="checkbox"/> 能力风暴 WER 能力挑战赛 <input type="checkbox"/> BotBall 竞赛		
队员姓名	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	
队员姓名：			队员姓名：	

我（们）在此确认并承诺：已仔细阅读竞赛规则和通用附则，了解其含义并将严格遵守。

附表 8

“竞赛项目”各省（自治区、直辖市）组织单位、联系人信息表

该表格信息通过电子邮件报送

组织单位名称		部门	
联系人		职务	
通讯地址		邮政编码	
联系电话	() -	手机	
电子信箱	@	QQ	