

山东电子学会文件

鲁电学发〔2021〕40号

关于举办第五届山东省青少年创客大赛 暨第四届山东省青少年电子信息智能创新大赛 的通知

各有关学校及单位：

为贯彻落实《教育部办公厅关于进一步加强面向中小学生的全国性竞赛管理工作的通知》（教基厅函〔2020〕21号文件）要求，充分培养学生的创新意识和实践能力，促进山东省中小学科技教育发展，经研究山东电子学会将举办第五届山东省青少年创客大赛暨第四届山东省青少年电子信息智能创新大赛。为确保比赛顺利进行，现将比赛有关事宜通知如下：

一、大赛目的

大赛旨在通过对电子信息、结构搭建、程序设计、空间创意、人工智能等知识学习和应用，进行任务挑战、竞技对抗、

创意制作、等级评价等，激发学生的创新创客思维，提高学生团队协作能力。

二、组织机构

指导单位：中国电子学会

山东省科学技术协会

主办单位：山东电子学会

承办单位：山东省青少年电子信息科普创新联盟

支持单位：山东百高信息科技有限公司

媒体支持：闪电新闻网、生活日报、齐鲁晚报、大众网、搜狐网、《信息技术信息化》杂志、网易新闻、齐鲁壹点、鲁网等。

三、时间及地点

报名时间：2021年11月23日截止

比赛时间：2021年11月下旬

比赛地点：济南市市中区未成年人素质教育基地

线上项目说明会时间：2021年11月5日14:00，请通过小程序二维码进入钉钉会议。

根据最新疫情防控要求，具体事项另行通知。



四、赛事内容

本届大赛共包含以下赛项：

- 1.Robo Genius 超变战场
- 2.DOBOT 智造大挑战-智慧冬奥
- 3.青少年挑战赛-海洋工程
- 4.ROS 人工智能创新挑战赛-拯救受伤士兵
- 5.BCI 脑控青少年机器人大赛
- 6.编程挑战赛
- 7.科技创意赛
- 8.无人机先锋大赛
- 9.机器人迷宫挑战赛
10. 3D One AI 在线虚拟机器人-逐梦航天

五、赛事报名

（一）参赛资格

山东省内在校幼儿、小学、初中、高中（中职）学生均可报名参赛。

（二）报名方式

关注“青少年科创联盟”公众号报名，线上登记报名信息。

青少年科创联盟公众号



六、奖项设置

(一) 比赛设置一、二、三等奖，获奖选手数量分别占参加决赛选手数量的 15%、25%、35%。名次按参赛选手团队总成绩排序，颁发获奖证书。

(二) 获奖选手的指导教师颁发优秀科技辅导员证书。

七、其他

(一) 防疫期间，参赛选手需保证 15 天内未出省并签署电子承诺书。

(二) 大赛坚持公益性原则和自愿性原则，不收取任何形式的报名费、参赛费，食宿交通自理。具体情况以当地防疫要求为准。

(三) 报名原则上由各中小学、单位机构推荐。

(四) 比赛规则以及补充通知，请登录山东电子信息行业综合服务平台官网（www.sdie.org.cn）进行查看。

联系人：徐墨盐 王斌

联系电话：18668974916 15098869889

邮 箱：sddzxh-kp@sdie.org.cn

联系地址：济南市历下区趵突泉北路 24 号（250011）

附件：项目说明



山东电子学会秘书处

2021年10月20日印发

附件：

第五届山东省青少年创客大赛暨第四届山东省青少年电子信息智能创新大赛 赛项说明

序号	赛项名称	赛项介绍	组别	赛制
1	Robo Genius 超变战场	团队配合能力的机器人赛事活动，自主设计能够完成多项综合任务的机器人，双方队伍同场对抗。	小学、初中	团队赛 2 人
2	DOBOT 智造大挑战--智慧冬奥	以冬奥会为原型，以人工智能发展趋势为导向，完成任务。	小学、初中、高中	团队赛 2-4 人
3	青少年挑战赛--海洋工程	使用 ev3 或 est 设计出符合规则要求的机器人，利用程序、传感器、机械结构等原理完成海洋工程竞赛场地上的任务。	小学、初中、高中	团队赛 2 人
4	拯救受伤士兵	远离战场的安全地带，通过机器人上的摄像头来遥控机器人完成整个搜救过程。	小学、中学	团队赛 2 人
5	BCI 脑控青少年机器人大赛	通过脑放松、神经反馈、六维度专注力、专注迁移四个阶段进行比赛。	幼儿、小学、中学	团队赛 2 人
6	编程挑战赛	线上比赛，包含图形化、Python、C 语言，所有题目均为主观题，直接通过编程完成任务。	图形化：小学 Python：初中 C 语言：小初高	个人赛
7	科技创意赛	运用开源方式，主题为：可持续发展、人与自然和谐共生。	小学、初中、高中	个人赛
8	无人机先锋大赛	通过无人机操控完成任务得分。	小学、初中、高中	个人赛
9	机器人迷宫挑战赛	选择一套机器人，编程或遥控控制机器人，实现机器人从起始区出发，沿白色的墙壁行进，通过路径规划走出迷宫。	小学、初中、高中	团队赛 2 人
10	3D One AI 在线虚拟机器人--逐梦航天	线上进行，采用游戏设计思路，辅以人工智能元素的任务，使青少年了解我国航天事业的发展。	小学、初中、高中	个人赛