

云南省青少年科技中心 云南省青少年科技教育协会

文件

云青科联〔2022〕12号

关于举办 2022 年第四届云南省青少年 创意编程与智能设计比赛的通知

各州（市）科协青少年科技教育工作机构，有关学校：

为普及推广人工智能知识和技能，提高我省青少年对人工智能的认知和初步应用能力，云南省青少年科技中心、云南省青少年科技教育协会将于2022年举办第四届云南省青少年创意编程与智能设计比赛（以下简称“比赛”），现将相关事宜通知如下。

一、比赛主题

智能时代 逐梦成长

二、主办单位

云南省青少年科技中心

云南省青少年科技教育协会

三、项目设置

（一）创意编程比赛

创意编程比赛为线上提交评比，具体赛项包括：

1. 可视化积木创意编程比赛设小学 I 组（1-3 年级）、小学 II 组（4-6 年级）和初中组（具体参赛办法详见附件 2）。

2. Python 创意编程比赛设初中组和高中组（具体参赛办法详见附件 3）。

（二）智能设计比赛

智能设计比赛为线上提交申报，视情况开展线下终评展示交流活动（另行通知），具体赛项包括：

1. Arduino 智能设计比赛设小学组、初中组和高中组（具体参赛办法详见附件 4）。

2. Micro:bit 智能设计比赛设小学组和中学组（含中等职业学校）（具体参赛办法详见附件 5）。

四、参赛方式

（一）时间安排

1. 参赛作品提交时间：9 月 2 日-23 日

2. 州（市）管理员审核完成时间：9 月 24 日-25 日

（二）作品提交流程

1. 注册并登录比赛网站（<http://yunnan.xiaoxiaotong.org>）

点击“参与申报”查看申报流程。

2. 完成作品申报提交后，州（市）管理员需完成本辖区作品审查；下载系统自动生成的审查通过作品清单；确认、签字、盖章，并将生成 PDF 文件上传到平台上。

五、奖项设置

（一）学生优秀作品奖

评委根据学生提交的参赛作品，评出四个类别的一等奖、二等奖、三等奖、优秀奖。

（二）优秀指导教师奖

根据辅导学生提交作品质量择优评选。原则上授予本届比赛一等奖作品获得者的辅导老师为优秀指导教师奖。

（三）优秀组织单位奖

优秀组织单位奖评选范围为：州（市）级组织单位，各县（市、区）级基层组织单位，各参赛学校。

竞赛主办方将根据各申报单位对青少年人工智能科普活动的组织发动、活动开展、作品数量等情况择优评选。如果某单位组织参赛的作品出现来源不明、抄袭等学术不端等情况，取消该单位本年度优秀组织单位奖评选资格。

六、相关要求

（一）为提高参赛水平，本届比赛将严格控制参赛人数，根据往年比赛获奖情况确定各州（市）申报名额（附件 1），各州（市）严格按照名额分配数量进行申报，如出现名额空缺，将根据实际情况进行动态调节。

(二)原省属学校包含分校(云南大学附属中学一二一校区小学部、云南师范大学附属小学、云南大学附属中学、云南师范大学附属中学、云南师大实验中学、云南师范大学附属世纪金源学校、云南民族中学)的参赛名额由主办方直接分配。

(三)各州(市)要积极组织动员当地学校广泛参与比赛,州(市)管理员对作品进行审核、提交。

(四)智能设计比赛参赛作品必须为作者原创,无版权争议。若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权的行为,一律取消申报和评奖资格,如涉及版权纠纷,由申报者承担责任。

(五)参赛作品的著作权归作者所有,使用权由作者与主办单位共享,主办单位有权出版、展示、宣传获奖作品。

(六)智能设计比赛项目参赛选手必须2人为一组,线下终评展示活动和第36届云南省创新大赛机器人竞赛同期举办,原则上每个参赛选手只能选择参加其中一项。

(七)各申报单位根据本年度组织开展情况填写“2022年第四届云南省青少年创意编程与智能设计比赛优秀组织单位申报表”(附件6),并于10月17日前反馈至邮箱(yncyds@126.com)。

七、联系方式

(一)云南省青少年科技中心

联系人:杨龔、苏丽美

联系方式:0871-65192792

电子邮箱:yncyds@126.com

(二) 比赛官网技术支持和申报咨询

联系人：马老师

联系方式：13710005431

电子邮箱：yuannan@xiaoxiaotong.org

- 附件：1. 2022 年第四届云南省青少年创意编程与智能设计比赛申报名额分配表
2. 2022 年第四届云南省青少年创意编程与智能设计比赛参赛办法（可视化积木创意编程比赛）
3. 2022 年第四届云南省青少年创意编程与智能设计比赛参赛办法（Python 创意编程比赛）
4. 2022 年第四届云南省青少年创意编程与智能设计比赛参赛办法（Arduino 智能设计比赛）
5. 2022 年第四届云南省青少年创意编程与智能设计比赛参赛办法（Micro:bit 智能设计比赛）
6. 2022 年第四届云南省青少年创意编程与智能设计比赛优秀组织单位申报表



云南省青少年科技中心



云南省青少年科技教育协会

2022年8月26日

附件 1

2022 年第四届云南省青少年创意编程与智能设计 比赛申报名额分配表

州市		可视化积木创意编程比赛			Python 创意编程比赛		Arduino 智能设计比赛			Micro:bit 智能设计比赛		总计
		小学 I 组	小学 II 组	初中组	初中组	高中组	小学组	初中组	高中组	小学组	中学组	
昆明	市本级	40	50	35	5	10	10	10	10	5	5	180
	原省属学校	15	15	5	5	5	5	5	5	5	5	70
昭通市		10	10	8	5	6	1	1	1	1	2	45
曲靖市		3	10	15	4	8	1	1	5	3	1	51
玉溪市		3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	23
保山市		2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	15
楚雄州		2	4	2	1	1	1	1	1	1	1	15
红河州		3	4	2	1	1	1	1	1	1	1	16
文山州		2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	14
普洱市		3	2	2	3	3	2	1	1	2	1	20
西双版纳州		2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	13
大理州		2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	14
德宏州		2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	13
丽江市		2	6	2	1	1	1	2	1	1	1	18
怒江州		2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	13
迪庆州		2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	13
临沧市		2	6	2	1	1	1	1	1	1	1	17
总计		97	127	91	35	45	32	32	35	29	27	550

附件 2

2022 年第四届云南省青少年创意编程与智能设计 比赛参赛办法（可视化积木创意编程比赛）

一、参赛对象

可视化积木创意编程比赛以线上形式开展，每项作品只能报 1 名学生和 1 名指导老师。每人限报 1 项作品，设小学 I 组（1-3 年级）、小学 II 组（4-6 年级）和初中组。全省各地小学、初中在校学生均以学校名义报名参加，不接受校外培训机构报名参赛。

二、作品类型

1. 科学探索类：现实模拟、数学研究、科学实验等等各学科的趣味性展示与探究。

2. 实用工具类：有实用价值、能解决学习生活中的实际问题的程序工具。

3. 互动艺术类：引入绘画、录音、摄影等多媒体手段，用新媒体互动手法实现音乐、美术方面的创意展示。

4. 互动游戏类：各种竞技类、探险类、角色扮演类、球类、棋牌类游戏等等。

三、作品要求

1. 作品原创

作品必须为作者原创，无版权争议。若经发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权的行为，一律取消评奖资格。如涉及作品原创问题的版权纠纷，由申报者承担责任。

2. 创新创造

作品主题鲜明，创意独特，表达形式新颖，构思巧妙，充分发挥想象力。

3. 构思设计

作品构思完整，内容主题清晰，有始有终；创意来源于学习与生活，积极健康，反映青少年的年龄心智特点和玩乐思维。

4. 用户体验

观看或操作流程简易，无复杂、多余步骤；人机交互顺畅，用户体验良好。

5. 艺术审美

界面美观、布局合理，给人以审美愉悦和审美享受；角色造型生动丰富，动画效果协调自然，音乐音效使用恰到好处；运用的素材有实际意义，充分表现主题。

6. 程序技术

合理正确地使用编程技术，程序运行稳定、流畅、高效，无明显错误；程序结构划分合理，代码编写规范，清晰易读；通过多元、合理的算法解决复杂的计算问题，实现程序的丰富效果。

7. 参赛作品的著作权归作者所有，使用权由作者与主办单位共享，主办单位有权出版、展示、宣传参赛作品。

四、作品申报

1. 使用可视化积木编程软件制作比赛作品，作品格式为.sb3（请使用原版或者不带扩展插件的编辑软件制作比赛作品，以免出现文件无法打开或不能正常运行，后果自行承担）。

参赛选手登录比赛网站（<http://yunnan.xiaoxiaotong.org>）提交作品相关文件。

2. 作品说明文档。在线申报时填写相关作品说明，包括：

（1）明确的主题，作品的设计目标，包括：功能需求、探究目的或待解决的问题，作品本身要体现出对目标的响应，能够展现主题内涵、实现功能需求、总结探究结论或解决问题。如果作品目标描述不清晰、或作品未能体现出对目标的完成，则不应获得更多分数。

（2）编程思维与技巧。选手需为角色、场景等主要应用元素绘制流程、逻辑和功能图，如使用特殊的编程技巧或计算方法也需单独详细说明。

（3）素材原创与引用要求。如果选手使用了非原创的图形、图片、音频素材，需明确标注引用来源或创作者，标注明确才属于合格作品。同时鼓励创作和使用原创素材，可以考虑给予原创素材适当加分。

（4）拍摄作品阐述视频。内容包括创作思路、过程等，拍摄时长控制在1分半钟（90秒）以内，格式为MP4。

附件 3

2022 年第四届云南省青少年创意编程与智能设计 比赛参赛办法（Python 创意编程比赛）

一、参赛对象

Python 创意编程比赛以线上形式开展。每项作品只能报 1 名学生和 1 名指导老师，每人限报 1 项作品。设初中组和高中组，全省各地初中、高中（含中等职业学校）在校学生均以学校名义报名参加，不接受校外培训机构报名参赛。

二、作品类型

1. 科学探索类：数学对象可视化、现实过程模拟仿真、科学实验等各学科的趣味性展示与探究。
2. 实用工具类：有实用价值、能解决学习生活中的实际问题、提高学习工作效率的程序应用工具。
3. 数字艺术类：通过程序生成和展示视觉艺术，具备创意、美感和互动性。
4. 互动游戏类：各种竞技类、探险类、角色扮演类、球类、棋牌类游戏等。

三、作品要求

1. 作品原创

作品可借鉴已有程序作品，但必须体现创作者的思考和创新。如作品程序代码与已存在第三方作品相似度在 90%以上，且未标明借鉴来源或未能证明原创性，一律取消评奖资格。

2. 艺术展现

作品充分展现计算机图形与计算机艺术特色，创意巧妙独特，表现形式丰富。作品合理运用图形与色彩，创造愉悦审美感受。

3. 交互体验

作品的绘制过程流畅，富有创意。作品的交互设计简单明了，体验良好。作品内容主题清晰，易于理解。

4. 程序技术

程序能够正常运行，运行过程稳定、流畅、高效，无明显错误；程序结构划分合理，代码编写规范，清晰易读；巧妙利用计算思维与算法，创造独特创意体验。

5. 参赛作品的著作权归作者所有，使用权由作者与主办单位共享，主办单位有权出版、展示、宣传参赛作品。

四、作品申报

(一) 登录比赛网站 (<http://yunnan.xiaoxiaotong.org/>) 提交作品相关文件。运行环境主要包括：

1. 标准版 Python 3.7 以上版本和有限的第三方模块；
2. 要求作品为纯 Python 代码实现，采用标准鼠标键盘交互，不需要特殊硬件辅助。
3. 作品在标准版 Python 3.7 以上版本中运行，并与操作系统无关，不依赖网络在线资源。
4. 除了 Python 标准发行版自带的内置模块（如 Turtle、Tkinter 等）之外，第三方模块仅限于：Numpy、Matplotlib、Jieba、Pillow、Pygame、Easygui。

(二) 申报作品材料。主要包括：

1. 作品效果图，即作品的关键画面截图，或作品运行效果的最终截图；效果图必须与程序实际运行结果一致。如作品生成有随机性效果，则文档中要充分说明随机设计的用意。

2. 作品主题，包括：作品的名称，作品的创意设计说明，作品本身能体现出对主题的阐释，能够展现主题内涵或内容。目标描述不清晰或展示目的不明确的作品会被扣分。

3. 编程技巧说明。充分描述作品中所运用的编码技巧、程序算法或工程设计方法，可运用恰当的逻辑流程图配合解释。

4. 参考与引用说明。如果选手作品借鉴或参考了已有的第三方作品，选手应在说明文档中注明所借鉴参考的代码出处，并详细说明自己的创意或创新之处。如与原作相比未能展现出足够的创新，作品应被扣分。

5. 拍摄作品阐述视频。内容包括创作思路、过程等，拍摄时长控制在1分半钟（90秒）以内，格式为MP4。

附件 4

2022 年第四届云南省青少年创意编程与智能设计 比赛参赛办法（Arduino 智能设计比赛）

一、参赛对象

Arduino 智能设计比赛设小学组、初中组和高中组。全省各地小学（4-6 年级）、初中、高中(含中等职业学校)在校学生均以学校名义组队报名参加，不接受校外培训机构报名参加，每队不超过规定人数并配备指导教师。

二、参赛形式

Arduino 智能设计比赛以线上形式进行作品申报和评审。登录比赛网站（<http://yunnan.xiaoxiaotong.org>）提交作品相关文件。

三、组队方式

全省各地小学（4-6 年级）、初中、高中(含中等职业学校)在校学生均以自由组队方式参加，按照作品类别报名、创作并提交参赛作品。每组学生人数限定 2 人，不允许跨学校、年级组别组队，每名学生限报名参加一组，每组限报 1 项参赛作品，须配备 1 名指导教师。

四、作品类别

参赛作品的控制器须根据作品类别和功能需要，使用大赛指定的 Arduino 系列中的各型号开发板进行设计和创作。须按照以下三项类别进行申报：

1. 科学探索类：为探索科学知识、探究自然现象，用于

开展和辅助科学实验或模拟科学现象、讲解科学原理，呈现科学知识的作品。

2. 工程应用类：针对学习与生活中发现的问题和需求，以及对工业、农业、森林海洋、交通运输、公共服务等社会各行业的观察与思考，设计实现能够利用智能手段解决问题或改进现有解决方式的作品。

3. 人文艺术类：运用声、光、触控效果、交互体验等智能技术，展现艺术思考、艺术体验或人文思想、历史文化、民族风采等内容的作品。

五、作品要求

1. 思想性：主题清晰、思想明确，体现青少年自身的科学精神和创新意识。

2. 科学性：方案设计合理、软硬件选择恰当，可扩展性强，程序思路清晰、算法简洁、结构严谨。

3. 创新性：选题新颖，构思巧妙，设计独特，具有一定的原创性和创新性

4. 实用性：作品来源于社会生活中具体问题或对现有设备（技术）的针对性改良，具有一定的实用性和可操作性。

5. 艺术性：作品设计符合工业设计标准，具备艺术欣赏性和表现力，符合时代审美。

6. 表现性：选手现场表达清楚，思路清晰，能够较好的展示作品，应变能力强，语言、形体得当，礼貌待人。

7. 参赛作品必须为作者原创，无版权争议。若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权的行为，一律取消申报和评奖资格，如

涉及版权纠纷，由申报者承担责任。

8. 参赛作品的著作权归作者所有，使用权由作者与主办单位共享，主办单位有权出版、展示、宣传获奖作品。

六、作品申报

1. 作品说明文档。在线申报时填写相关作品说明，包括：

(1) 创作灵感、设计思路。

(2) 团队成员介绍和工作分工说明。

(3) 硬件清单：包括硬件型号及成本，限定使用以下型号的 Arduino 作为开发板：Uno、Leonardo、Esplora、Micro、Mini、Nano、Mega、Mega ADK、Gemma、LilyPad。

(4) 至少 5 个步骤的作品制作过程，每个步骤包括至少一张图片和简要文字说明，可制作 PPT 文件。

(5) 成品外观及功能介绍，并提供必要的使用说明。

2. 作品演示视频，在线申报时上传相关视频文件，包括：

(1) 设计思路、研究过程，对作品外观设计及作品功能进行充分演示；

(2) 时间：2 分钟以内；

(3) 格式：MP4。

3. 接线图，需要提交 JPG、PNG 格式的图片。

4. 原创声明，包括参赛协议，同意大赛组委会对参赛作品进行公开展示。

附件 5

2022 年第四届云南省青少年创意编程与智能设计 比赛参赛办法（Micro:bit 智能设计比赛）

一、参赛对象

Micro:bit 智能设计比赛设小学组和中学组(含中等职业学校)。全省各地小学（4-6 年级）和中学在校学生均以学校名义组队报名参加，不接受校外培训机构报名参加，每队不超过规定人数并配备指导教师（详见下文）。

二、参赛形式

Micro:bit 智能设计比赛以线上形式进行作品申报和评审。登录比赛网站（<http://yunnan.xiaoxiaotong.org>）提交作品相关文件。

三、组队方式

全省各地小学（4-6 年级）、中学在校学生均以自由组队方式参加，按照作品类别报名、创作并提交参赛作品。每组学生人数限定 2 人，不允许跨学校、年级组别组队，每名学生限报名参加一组，每组限报 1 项参赛作品，须且仅限配备 1 名指导教师。

四、作品类别

参赛作品的控制器须根据作品类别和功能需要，使用 Micro:bit 开发板进行设计和创作。须按照以下三项类别进行申报：

1. 科学探索类：为探索科学知识、探究自然现象，用于

开展和辅助科学实验或模拟科学现象、讲解科学原理，呈现科学知识的作品。

2. 工程应用类：针对学习与生活中发现的问题和需求，以及对工业、农业、森林海洋、交通运输、公共服务等社会各行业的观察与思考，设计实现能够利用智能手段解决问题或改进现有解决方式的作品。

3. 人文艺术类：运用声、光、触控效果、交互体验等智能技术，展现艺术思考、艺术体验或人文思想、历史文化、民族风采等内容的作品。

五、作品要求

1. 思想性：主题清晰、思想明确，体现青少年自身的科学精神和创新意识。

2. 科学性：方案设计合理、软硬件选择恰当，可扩展性强，程序思路清晰、算法简洁、结构严谨。

3. 创新性：选题新颖，构思巧妙，设计独特，具有一定的原创性和创新性。

4. 实用性：作品来源于社会生活中具体问题或对现有设备（技术）的针对性改良，具有一定的实用性和可操作性。

5. 艺术性：作品设计符合工业设计标准，具备艺术欣赏性和表现力，符合时代审美。

6. 表现性：选手现场表达清楚，思路清晰，能够较好的展示作品，应变能力强，语言、形体得当，礼貌待人。

7. 参赛作品必须为作者原创，无版权争议。若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权的行为，一律取消申报和评奖资格，如

涉及版权纠纷，由申报者承担责任。

8. 参赛作品的著作权归作者所有，使用权由作者与主办单位共享，主办单位有权出版、展示、宣传获奖作品。

六、作品申报

1. 作品说明文档。在线申报时填写相关作品说明，包括：

(1) 创作灵感、设计思路。

(2) 团队成员介绍和工作分工说明。

(3) 硬件清单：包括硬件型号及成本，限定使用的型号以 Micro:bit 作为基础开发板，可使用扩展板对功能和引线进行扩展。

(4) 至少 5 个步骤的作品制作过程，每个步骤包括至少一张图片和简要文字说明，可制作 PPT 文件。

(5) 成品外观及功能介绍，并提供必要的使用说明。

2. 作品演示视频，在线申报时上传相关视频文件，包括：

(1) 设计思路、研究过程，对作品外观设计及作品功能进行充分演示。

(2) 时间：2 分钟以内。

(3) 格式：MP4。

3. 接线图，需要提交 JPG 或 PNG 格式的图片。

4. 原创声明，包括参赛协议，同意大赛组委会对参赛作品进行公开展示。

附件 6

2022 年第四届云南省青少年创意编程与智能设计 比赛优秀组织单位申报表

一、基本信息				
单位名称				
通讯地址			联系电话	
单位负责人姓名		活动负责人姓名		手机号码
二、组织情况				
是否组织开展本级青少年创意编程与智能设计竞赛活动				<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
活动名称			组织人数（人）	
参加本届省青少年创意编程与智能设计比赛人数（人）				
简述本年度开展青少年人工智能科普活动相关情况 （600 字以内）				

注：如果开展了州（市）级、县（区、市）级、校级的青少年创意编程与智能设计相关竞赛活动，在是否组织开展本级青少年创意编程与智能设计竞赛活动栏目选“是”。

填报人签字：

日期： 年 月 日