

山东省教育厅

鲁教基函〔2019〕5号

山东省教育厅 关于举办 2019 年全省中小學生 创客大赛的通知

各市教育局：

为进一步促进我省中小学创客教育发展，推动信息技术和通用技术课程教学改革，培养学生创新精神和实践能力。在总结去年全省首届中小學生创客大赛基础上，经研究，决定继续举办 2019 年全省中小學生创客大赛（以下简称“创客大赛”），现就有关事项通知如下：

一、大赛主题

创意、动手、协作、分享。

二、参赛对象

全省小学、初中、普通高中在校学生。在教师指导下可以个

人报名参赛，也可以组队报名参赛。

三、大赛赛制

(一) 大赛分段组织实施，赛事活动贯穿全年。

(二) 大赛设置省、市、县、校四级比赛，各级分别组织相应赛事，按照择优原则逐级推选优胜作品和选手参加高一级赛事。

四、项目设置

按照创客大赛项目特点和呈现形态，比赛项目分为作品类和竞赛类；按照普适性、创新性、进阶性、趣味性、观赏性等指标要求，将比赛项目划分为 A 级项目、B 级项目、C 级项目，分别赋予不同的晋级率；根据不同学段学生认知特点设置相应组别，确定考核标准。2019 年创客大赛项目设置情况见附件 1。

五、组织流程

(一) 组织发动。

通过省教育厅、全省中小学生创客大赛官方网站和“山东教育发布”微信公众号发布创客大赛相关信息，鼓励学校积极组织师生报名参赛。

(二) 报名参赛。

参加创客大赛的学生在规定时间内登录“山东省学校创客空间服务平台”(www.sdmakers.cn)，进入个人空间(未注册的须先完成平台注册)，通过“山东省中小学生创客大赛管理系统”(以下简称“管理系统”)，报名参加创客大赛相应项目比赛。

（三）逐级选拔。

1. 作品类项目实行网上评审，校、县、市三级依次组织评选，按照项目规定的晋级率推选出优胜作品，在指定时间逐级推荐参加高一级赛事评选。

2. 竞赛类项目由校、县、市三级分别组织现场比赛，按照项目规定的晋级率推选出优胜选手，在指定时间逐级推荐参加高一级赛事活动。

（四）现场决赛。

1. 作品类项目设置技术测试、现场答辩、组队创造、现场展示等现场考察环节。入围省级创客大赛作品类的作者必须接受评委的现场考察，以确定其最终成绩。

2. 竞赛类项目组织现场竞赛。入围省级创客大赛竞赛类项目的参赛选手，要通过现场竞赛并接受专家考察，以确定其最终成绩。

六、奖项设置

（一）设立单项奖。

每个比赛项目均设一、二、三等奖。按照每个项目晋级率，确定省级创客大赛入围数量后，再评定具体奖次。其中，一等奖获奖率 20%，二等奖获奖率 30%，三等奖获奖率 50%。

（二）设立组织奖。

综合考察各市获奖成绩、组织情况等指标，评选出 6 个省级优秀组织奖。

七、结果使用

(一) 中小學生參加各級創客大賽的情況寫實性記入學生綜合素質評價檔案。

(二) 按照擇優的原則，從省級創客大賽中推選優勝作品和選手，推薦參加相應的國家級賽事活動。

八、組織保障

(一) 加強組織領導。

省電化教育館具體負責全省創客大賽的組織實施，指導市、縣、校三級賽事活動。各級教育行政部門要將其作為開展學生綜合素質評價和實施立德樹人工程的重要舉措，積極發動學生全員參與，切實抓緊抓牢。

(二) 確保公平公正。

1. 建立嚴格的公示制度。創客大賽各級賽事成績通過山東省學校創客空間服務平台進行公示，主動接受社會監督，確保創客大賽的公平、公正及成績的真實有效。

2. 嚴禁弄虛作假，一經發現即取消參賽選手參賽資格，同時對選手所在學校進行全省通報批評。

九、其他事項

(一) 創客大賽具體組織工作按照《山東省中小學生創客大賽指南》(見附件2)執行。

(二) 各級創客大賽組織過程中均不得向學生收取參賽費用，禁止任何商業廣告活動。

(三)各市于2019年3月23日前,将本市创客大赛联系人信息报省电化教育馆。联系人:宋守梅,联系电话:0531—82677378,电子邮箱:sdhaker@163.com。

附件:1.创客大赛项目设置一览表

2.山东省中小学生创客大赛指南(不随文件印发,可登录大赛官方网站查阅、下载)



附件 1

创客大赛项目设置一览表

序号	项目类型	项目类别	项目级别	项目组别			项目说明
				小学	初中	高中	
1	齐鲁好创意	创意类	C	☐	☐	☐	不依赖于任何设备和材料，发挥想象力和创造力，围绕作一个问题的解决，制作完成一个创意文案。
2	电脑制作	作品类	A/B/C	☐	☐	☐	围绕项目设定的主题或按照自己的创作灵感进行创意设计，使用电脑和相应软件，运用相关技术进行创作。
3	程序设计	作品类	B	☐	☐	☐	按照规则要求，使用编程语言、图形编程环境，进行应用程序设计。
4	3D 创意设计	作品类	B	☐	☐	☐	围绕项目设定的主题进行创意策划，再通过 3D 建模软件完成设计。
5	VR/AR 设计	作品类	B			☐	围绕项目设定的主题，使用 VR/AR 工具软件以及相应的素材和资源进行创作。
6	创意智造	作品类	A/B	☐	☐	☐	使用开源硬件和开源软件，围绕项目指定的或者自行确定的创意主题，动手创作并完成相应的作品。

序号	项目类型	项目类别	项目级别	项目组别			项目说明
				小学	初中	高中	
7	微视频	作品类	A		○	○	通过创意、编剧、导演、拍摄以及剪辑、合成等手段创作视频短片。
8	电视专题	作品类	B	○			以校园生活和社会实践活动为主题，进行校园电视新闻或专题片创作。
9	手工创作	作品类	B	○	○		围绕项目确定的主题或按照自己的创作灵感，通过木艺、陶艺、纸艺、布艺、书画等表现形式，动手创作完成相应作品。
10	机器人	竞赛类	A/B/C	○	○	○	结合机器人硬件搭建、拼装，编写相应的程序软件，动手操作并完成特定的任务。
11	无人机	竞赛类	A/B/C	○	○	○	结合无人机硬件搭建、拼装，编写相应的程序软件，动手操作并完成特定的任务。
12	三模一电	竞赛类	B/C	○	○	○	使用航空航天模型、车辆模型、航海模型、无线电测向设备，动手操作并完成特定的任务。