

深圳市教育信息技术中心(教育装备中心)

深圳市教育信息技术中心关于举办 2020 年深圳第十七届学生网络夏令营活动的预通知

各区（新区、深汕特别合作区）教育信息化业务主管部门、市局直属各学校：

为加快贯彻落实教育信息化 2.0 工作部署，进一步提高广大师生的信息素养和加强信息技术应用能力，促进信息技术与教育教学融合创新。经研究，拟计划于 2020 年 7 月 1 日至 11 月 1 日期间，通过以线上为主、线下为辅的方式，举办深圳学生创客节（2020）暨第十七届学生网络夏令营活动，2020 年深圳第十七届学生网络夏令营活动是其主要活动内容之一。现将 2020 年深圳第十七届学生网络夏令营活动预通知发给你们，正式文件以深圳市教育局发文为准，请积极组织开展活动。

- 附件：
1. 编程活动方案
 2. 校园 No.1 活动方案

深圳市教育信息技术中心

2020 年 7 月 6 日

（联系人：王奕奕，电话：25466462）

附件 1:

编程活动方案

一、活动内容

为提高学生的创新能力和计算思维能力，2020 年深圳学生网络夏令营活动充分运用网络等新媒体新技术平台，围绕“疫情有你我，携手护安全”为主题，开展中小学编程活动。

二、活动对象

本届活动的参与对象包括：全市中小学学生。

三、活动时间

本届活动时间是 2020 年 7 月 6 日-9 月 20 日。

四、活动项目

小学组：抗疫故事、游戏设计

初小组：抗疫故事、游戏设计

高中组（含中职）：艺术创想、实用工具

1、抗疫故事

围绕如抗疫知识宣传、抗疫故事再现等故事创作，通过运用 scratch 动画技术，制作一个完整的动画作品，作品内容需与抗击疫情有关。

要求：

(1) 参赛作品要求结构设计合理、层次分明、重点突出、配音准确恰当，故事或情节具有一定的逻辑性，有一定的互动性。

(2) 作品片长为 1 分钟以上 5 分钟以内。

(3) 部分内容可引用或借鉴已有素材(引用素材限于 JPEG、GIF 格式图片、声音),但引用部分不得超过整体作品的 20%。如果使用了非原创的图形、图片、音频素材,需在说明文档中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) 作品需为原创,不得存在抄袭现象。无版权争议。若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权的行为,一律取消评奖资格。

提交作品

(1) 通过平台提交 Scratch 3.0 作品及原文件

(2) 作品信息表(见附件)及相关说明文档。在线申报时填写相关作品说明,包括软件设计、操作使用说明、系统初始或内置账号信息等文档。

(3) 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。

2、游戏设计

游戏背景:

2020 年,新冠病毒,白衣天使,病毒,拯救人类,社会.....

第一关:陷入困境,病毒来袭

【病毒】在空中自由的飞舞,【病毒】闯入了【人类】的领地,包围了【人类】,【人类】陷入了困境.....

要求:采用动画展示出整个过程,安排角色的对话,应与后面关卡有关,具有故事性。对话完毕后出现【开始闯关】画面及按钮、游

戏说明。病毒飞舞时，应该有背景移动的效果。

第二关：抗击病毒，从我做起

在有限的时间内收集一定数量抗疫物资才能闯关成功。

要设置障碍物，碰到后 3 秒恢复（如：病毒。碰到可改变主体属性等。）

* 发挥你的想象。

要求：

闯关开始，画面上要有倒计时时间、抗疫物资数量。

抗疫物资不能少于两样。

鼠标控制。

闯关成功/失败，需有画面提示。

失败返回第二关开始。

第三关：同心抗疫，消灭病毒

在有限的时间内消灭病毒。到达一定数量触发大 boss。

* 发挥你的想象。

要求：

闯关开始，画面上要有倒计时时间、消灭病毒数量。

碰到病毒 3 次就失败。

键盘控制。

闯关成功/失败，需有画面提示。

失败返回第三关开始。

要求

- (1) 有“开始游戏”或“START”按钮，点击后隐藏并开始游戏。
- (2) 游戏有相应的场景页面或提示：开始画面、失败提示、成功提示、游戏中画面。
- (3) 所采用的画面与游戏主题需契合良好。
- (4) 游戏开始有游戏操作说明。
- (5) 游戏通关出现“NEXT”或“继续”按钮，点击进入下一关。
- (6) 计时器：每关开始重新倒计时
- (7) 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。

提交作品

- (1) 通过平台提交 Scratch 3.0 作品及原文件。
- (2) 作品信息表（见附件）及相关说明文档。在线申报时填写相关作品说明，包括游戏设计思路、操作使用说明、系统初始或内置账号信息等文档。
- (3) 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。

3、艺术创想

在抗击疫情过程中，用艺术的方式展现全民抗击疫情的过程，利用 python 编写程序，能充分体现视觉艺术，具备创意、美感和互动性。

要求：

- (1) 艺术创想作品类型的要求作品为纯 Python 代码实现，采用

标准鼠标键盘交互，不需要特殊硬件辅助。

(2) 用 python 代码编写，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。

(3) 部分内容可引用或借鉴已有素材（引用素材限于 JPEG、GIF 格式图片、声音），但引用部分不得超过整体作品的 20%。如果使用了非原创的图形、图片、音频素材，需在说明文档中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) 作品需为原创，不得存在抄袭现象。无版权争议。若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权的行为，一律取消评奖资格。

提交作品：

(1) 通过平台提交标准版 Python 3.7 作品及原代码文件。

(2) 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。

(3) 作品信息表（见附件）及相关说明文档。在线申报时填写相关作品说明，包括游戏设计思路、操作使用说明、参考与引用说明、编程技巧说明、系统初始或内置账号信息等文档。

(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。

4、实用工具

在抗击疫情过程中，全民线上学习与线上办公，催生了一系列的便民 APP 便于人们的生活与学习，根据你所关注的事件，可以从社区工作、医护工作、交通、学习、生活等应用场景，设计一款能解决学习与生活中的实际问题，提高学习工作效率的程序应用工具。

要求：

(1) 实用工具作品类型的要求可以采用标准鼠标键盘交互的作品；也可以生成 APP、微信小程序等应用程序的作品；也可以结合开源硬件使用，可以使用掌控板、虚谷号、树莓派、Arduino 等开源硬件设计交互式的实用工具。

(2) 用 python 代码编写，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。

(3) 作品需为原创，不得存在抄袭现象。无版权争议。若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权的行为，一律取消评奖资格。

(4) 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。

提交作品：

(1) 通过平台提交标准版 Python 3.7 作品及原代码文件。

(2) 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。

(3) 作品信息表（见附件）及相关说明文档。在线申报时填写相

关作品说明，包括游戏设计思路、操作使用说明、参考与引用说明、编程技巧说明、系统初始或内置账号信息等文档。

(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。

五、活动流程

1. 活动申报

申报时间：7月6日-9月20日；

区内初评：9月21-27日；

10月上旬视疫情情况进行市级评审或现场决赛。

申报名额：每位学生每项类型作品仅限报一个；每项作品限2名学生，1名指导教师。

申报方式：登录2020年深圳市中小学科创教育与信息化应用活动平台（<https://wlkt.sz.edu.cn/camp/>），进行用户注册、活动报名、上传作品、信息查询、资源分享。

2. 活动评审

评审时间：9月21-27日各区对作品进行线上初评推荐。

10月上旬视疫情情况再进行市级终评或现场决赛。

（联系人：王奕奕，电话：25466462）

编程作品作品信息表

作品名称:	(作品不加书名号)		
单 位:			
所属区:			
项目名称	小学	<input type="radio"/> 抗疫故事	<input type="radio"/> 游戏设计
	初中	<input type="radio"/> 抗疫故事	<input type="radio"/> 游戏设计
	高中	<input type="radio"/> 艺术创想	<input type="radio"/> 实用工具
第一作者姓名		单位:	
第二作者姓名		单位:	
指导教师		工作单位:	
联系人:		手机号:	
QQ:		Email:	
作品大小 /时长:			
创作思想:			
创作过程:			
原创部分:			
参考资源:			
制作用软件及 运行环境:			
报送材料清 单:			
其他说明:			
作品原创承 诺:	我(们)在此申明所报送作品是我(们)原创构思并制作,不涉及他人的著作权。	<input type="radio"/> 是	<input type="radio"/> 否
共享说明:	如果该作品获奖,是否愿意赋予深圳市教育信息技术中心将此作品收藏、展出、出版、应用的权利。	<input type="radio"/> 愿意	<input type="radio"/> 不愿意
出版说明:	如果该作品获奖,是否愿意制成集锦共享或出版?	<input type="radio"/> 愿意	<input type="radio"/> 不愿意

我(们)在此确认并承诺,已仔细阅读活动指南及项目相关要求,了解其含义并将严格遵守。

第一作者签名:

单位公章:

年 月 日

附件 2:

校园 No.1 活动方案

一、活动内容

2020 年深圳第十七届学生网络夏令营,围绕立德树人的根本任务,培养学生八大素养,促进学生全面发展。校园 No.1 项目,是深圳原创的在线校园纪录挑战与认证项目,以“人人都是 No.1”为基本理念,设立了学生注意力、专注力、洞察力、记忆力、计算力和目视力等六个适合每个孩子的学力考级。

二、活动对象

本届活动的参与对象包括:全市中小学学生。

三、活动时间

本届活动时间是 2020 年 7 月 6 日-9 月 20 日。

四、活动形式

活动采用线上和线下相结合的形式举办。主要以线上为主,线下活动将根据疫情情况而定。

五、活动项目

1、注意力考级

(1) 考级工具:采用舒尔特方格考级。不同终端的版本均可在线搜索下载。

参考版本: <http://campusno1.com/record/news/46> (第 15 项)

(2) 定级标准:从 1×1 到 10×10 ,依次定为 1-10 级。所用的时间(秒数)小于等于方格内的数字个数,即为考核通过。

(3) QQ 群号:806158791;群主:刘溪、陈晓丹

2、专注力考级

(1) 考级工具：采用数字输入游戏进行考核。下载地址：

<http://campusnol.com/record/news/46> (第 29 项)

(2) 定级标准：连续正确输入从 100 开始到 1000 以上，依次为 1-10 级。

(3) QQ 群号：806194626；群主：刘志勇、马丽萍

3、洞察力考级

(1) 考级工具：采用洞察力大挑战软件进行考核。访问地址：

<http://campusnol.com/record/news/46> (第 24 项)

(2) 定级标准：根据软件设定的等级进行考级。

(3) QQ 群号：806254259；群主：马婧如、李伟莲

4、记忆力考级

(1) 考级工具：扑克牌快速记忆

访问地址：<http://campusnol.com/record/news/46> (第 26 项)

(2) 定级标准

单花色 13 张，2 分钟内：1 级 1 分钟内：2 级 30 秒内：3 级

双花色 26 张，3 分钟内：4 级 2 分钟内：5 级 1 分钟内：六级

四花色 52 张，5 分钟内：7 级 3 分钟内：8 级 2 分钟内：9 级 1 分钟内：

10 级

(3) QQ 群号：806354071 群主：林琳、汪雄波

5、计算力考级

(1) 考级工具：采用闪电心算进行在线考级。

访问地址：<http://campusnol.com/record/news/46> (第 23 项)

(2) 定级标准: 难度分 5-10 分为一级, 直到 91-100 分为 10 级。

(3) QQ 群号: 806163584; 群主: 刘永国、朱勇

6、目视力考级

(1) 考级工具: 采用《挑战不可能》千里眼节目中的规则进行。

校园 No.1 千里眼视力测试卡下载地址:

<http://campusno1.com/record/news/46> (第 30 项)

(2) 定级标准: 从 5 米 1 级, 10 米 2 级, 20 米 4 级.....50 米 10 级。

(3) QQ 群号: 806328472; 群主: 许名享、高飞

注: 各个考级项目考级规则微课, 在各考级 QQ 群发布。

六、活动流程

1. 活动申报

申报时间: 7 月 6 日-9 月 20 日;

申报名额: 名额不限;

申报方式:

以学校为单位组织学生参赛, 观摩校园 No.1 相关项目的挑战视频, 布置学生利用假期进行自主训练, 并拍摄考级或新纪录挑战视频, 并登录 2020 年深圳市中小学科创教育与信息化应用活动平台 (<https://wlkt.sz.edu.cn/camp/>), 进行用户注册、活动报名、上传作品、信息查询、资源分享。学生参加项目个数不限, 单一项目在线报名次数仅限一次。活动不进行区赛, 由学生在平台上按照要求自主申报。于 9 月 20 日前完成上传。

2. 活动评审

评审时间：9月21-27日进行线上网络评审，由六个学力考级项目的认证官进行审核。

10月上旬视疫情情况再进行市级现场决赛。

（联系人：潘华东，电话：26486061 联系人：王奕奕，电话：25466462，深圳校园 No.1 组委会 QQ 群：298420305）

深圳校园 No.1 作品信息表

考级项目	<input type="radio"/> 目视力 <input type="radio"/> 注意力 <input type="radio"/> 专注力 <input type="radio"/> 洞察力 <input type="radio"/> 记忆力 <input type="radio"/> 计算力		
作者姓名		性别:	
生日:		年级:	
学校		所属区:	
联系人:		手机号:	
QQ:		Email:	
1、目视力(千里眼E卡)	距离: 米		
2、注意力(舒尔特方格)	<input type="radio"/> 5×5 <input type="radio"/> 6×6 <input type="radio"/> 7×7 <input type="radio"/> 8×8 <input type="radio"/> 9×9 <input type="radio"/> 10×10	时间:	秒
3.专注力(连续输入数字)	共输入: 位		
4.洞察力(洞察力大挑战)	最高难度关数: <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7 <input type="radio"/> 8 <input type="radio"/> 9 <input type="radio"/> 10	该关完成时间:	秒
5.记忆力(快速记忆扑克牌)	难度: <input type="radio"/> 低段 <input type="radio"/> 中段 <input type="radio"/> 高段	记忆用时:	秒
6.计算力(闪电心算)	难度总分:		
通过等级	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7 <input type="radio"/> 8 <input type="radio"/> 9 <input type="radio"/> 10		
其他说明:			
作品原创承诺:	我(们)在此申明所报送作品是我(们)原创构思并制作,不涉及他人的著作权。	<input type="radio"/> 是 <input type="radio"/> 否	
共享说明:	如果该作品获奖,是否愿意赋予深圳市教育信息技术中心将此作品收藏、展出、出版、应用的权利。	<input type="radio"/> 愿意 <input type="radio"/> 不愿意	
出版说明:	如果该作品获奖,是否愿意制成集锦共享或出版?	<input type="radio"/> 愿意 <input type="radio"/> 不愿意	

我(们)在此确认并承诺,已仔细阅读活动方案及项目相关要求,了解其含义并将严格遵守。

作者签名:

年 月 日