关于组织开展大足区第26届“数字艺术、计算思维”学生信息素养实践活动的通知

各小学、初中、高中、中职学校：

根据市技装中心《关于举办2025年全国师生信息素养提升实践活动（第二十六届学生活动）重庆市级选拔活动的通知》（渝教技装办发〔2024〕34号）文件精神，积极引导教师充分利用信息技术，助力学生信息素养提升。经研究，决定组织开展大足区第26届“数字艺术、计算思维”学生信息素养实践活动。现将相关事宜通知如下：

一、人员范围

全区小学、初中、高中、中职的在校学生。

二、活动时间

即日起至2025年3月31日止。

三、项目设置

**(一)数字艺术类项目**

**1.电子板报：**小学组

**2.数字绘画：**小学组、初中组

**3.微电影：**小学组、初中组、高中组（含中职）

**4.微视频（“和教育”专项）:** 小学组、初中组、高中组（含中职）

**5.3D创意设计:** 小学组、初中组、高中组（含中职）

**6.视觉传达设计（海报设计）：**高中组

**(二)计算思维类项目**

**1.创意编程：**小学组、初中组

**2.创意编程（Kitten专项）：**小学组、初中组

**3.创新开发：**高中组（含中职）

四、项目作品要求

**（一）数字艺术类项目:电子板报（小学组）**

运用文字、绘画、图形、图像等素材和相应处理软件创作的适用于电子屏幕展示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3-4个版面为宜。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。

提交文件包括：设计说明文档，源文件， 作品（含其中链接的所有独立文件）大小建议不超过 50MB。

注意：单纯的电脑绘画不属于此项目范围。

**（二）数字艺术类项目:数字绘画（小学组、初中组）**

运用各类计算机绘画软件制作完成作品。可以是单幅画或表达同一主题的组画（建议不超过4幅），画面呈现的美术风格不限。

提交文件包括：设计说明文档，源文件，作品（格式为 JPG、BMP 等常用格式），作品大小建议不超过 20MB。

注意：绘画软件须能够本地安装，AI生成、数字摄影等作品均不属于此项目范围。

**（三）数字艺术类项目:微电影（小学组、初中组、高中组、中职组）**

围绕一定主题，通过创意、编剧、导演、拍摄、绘制及剪辑、合成等手段，运用视听语言创作的影像短片。作品主题应积极向上，主要展现与学生家庭、校园生活、网络素养等紧密相关的内容。作者应参与各个环节的主创工作（编剧、导演、拍摄、表演等），并完成后期剪辑及合成制作。

作品须添加中文字幕。作品片尾应加入拍摄花絮，花絮播放时间为30秒左右。播放时长建议不超过 8 分钟。

提交文件包括：创作说明文档，MP4视频作品，作品大小建议不超过 200MB。若引用原素材，请一并提交部分重要情节的镜头原素材。

注意：单纯AI生成作品不属于此项目范围。

**（四）数字艺术类项目:微视频（“和教育”专项）（小学组、初中组、高中组、中职组）**

具体安排另行说明。

**（五）数字艺术类项目:3D创意设计（小学组、初中组、高中组、中职组）**

使用各类计算机三维设计软件设计完成的作品。鼓励思考、发现在日常生活中有待改善的地方，提出创新解决方案，并编写设计方案，完成三维建模。

提交材料包括：设计说明文档，源文件，演示视频（建议格式为MP4），作品缩略图及实物照片。提交文件总大小建议不超过100MB。

**（六）数字艺术类项目:视觉传达设计（海报设计）（高中组、中职组）**

通过计算机图像处理软件设计制作完成的海报。围绕某一特定主题，强调图形、文字、色彩三大基本元素的综合表现能力，主要视觉内容须为原创。作品力求创意新颖、主题突出、设计规范、视觉鲜明，具有一定的艺术表现力和传播价值。作品注明标准比例、标准色、字体、 尺寸等。

提交材料包括：设计说明文档；PSD、AI 等格式源文件；JPG格式作品，作品大小建议不超过 100MB。

注意：单纯的电脑绘画、摄影和动态的视频等不属于此项目范围。

**（七）计算思维类项目:创意编程（小学组、初中组）**

以创意为主旨，注意突出程序设计和算法，体现学生计算思维、人工智能的素养和应用能力。作品呈现可以是工具软件、趣味益智游戏、管理系统、智能应用等。鼓励在符合认知规律基础上充分发挥想象力，展现编程水平和创意能力。

提交文件包括：作品源文件、编译成可执行的exe程序文件，操作使用说明（以及内置账号信息，若有需一并提供）,建议文件大小不超过100MB。

**（八）计算思维类项目:创意编程（专项）（小学组、初中组）**

使用Kitten及其配套软件等具有国内自主知识产权的工具和平台（包括PC端和移动端）创作作品。为提升学生人工智能素养，鼓励使用包括人工智能等相关模块的工具。

提交文件包括：作品源文件、编译成可执行的exe程序文件，操作使用说明（以及内置账号信息，若有需一并提供）,建议文件大小不超过200MB。

**（九）计算思维类项目:创新开发（高中组、中职组）**

以创新为导向，注重贴近应用场景去解决实际问题，体现信息技术对学习、生活等的积极价值。作品呈现可以是工具软件、管理系统、网络服务、智能应用等。鼓励在软件创作中通过使用云计算、大数据、人工智能等新技术提升软件功能和创新软件应用。

面向移动互联网的APP应用需编译发行为可安装程序，明确注明作品所需要的系统环境和硬件需求。对于不能提供安装程序的作品，应提供软件源程序，必要时可提供APP在应用商城的下载渠道。

提交文件包括：作品成果以及运行所需的环境软件；软件设计、操作使用说明、系统初始或内置账号信息等文档；软件功能演示讲解视频文件，以及用于补充说明的配套材料等。建议文件大小不超过500MB。

五、奖项设置

1.根据学段、组别和项目类别，按照一定比例评出区一、二等奖，以及指导教师。部分优秀作品将推荐至市技装中心参加市级选拔赛。

2.综合各学校参与此项活动的积极性与获奖情况，分别评定“活动组织工作先进单位”和“活动组织先进个人”。

六、项目相关要求

1.每名学生限报1件作品、每件作品报1名指导教师。

2.每件作品可报1-2名学生。

3.每所学校每个子项目上报的件数不能超过10件。

4.学校统一填写“作品汇总表”（附件1）、“数字艺术类项目作品登记表和创作说明”（附件2）、“计算思维类项目作品登记表和创作说明”（附件3）。

5.上交作品时，按以下要求整理：①第一级目录以“学校简称”建立文件夹（汇总表放在一级目录中）；②第二级目录分别以参赛“作品类别(如：数字艺术，或计算思维)”建立文件夹；③第三级以“参赛子项目《作品名称》作者姓名”（如：微电影《春晚中的大足石刻》张某某）建立文件夹；④第四级将“附件2或附件3作品登记表和创作说明、作品源文件和最终可运用的作品”放置在此文件夹中。不按此要求命名、整理的作品，将不予参评。

6.各校上交作品时，严格按照以上要求整理参赛作品（不压缩）并上传至百度网盘，然后通过“百度网盘”分享出来，将“下载链接和提取码”通过微信的方式于3月31日前传区技财中心。

联系人：陆浩，联系电话64360077。

重庆市大足区教育技术资源发展和财务管理中心

2025年2月20日

附件1：

第26届“数字艺术、计算思维”作品汇总表

学校名称：

上报人： 联系电话：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 组别 | 项目 | 作品名称 | 作者 | 毕业年份 | 指导教师 | 指导教师联系电话 |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

说明：

1.**此表请用EXCEL制作上报**，**不接收Word版的汇总表。**

2.组别：小学组、初中组、高中组、中职组

3.项目：数字艺术类、计算思维类

4.作品名称：不加书名号

5.作者：填写两名作者时，名字与名字之间用“、”；两个字的姓名中间不用空格。

6.所在年级：毕业年份，格式为“202506”或“202706”。

附件2：

第26届“数字艺术类项目”作品登记表

学校名称：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 作品名称 |  | 作品大小 | MB |
| 项目名称 | 小学 □电子板报 □数字绘画 □微电影□微视频（“和教育”专项） □3D创意设计 |
| 初中 □数字绘画 □微电影□微视频（“和教育”专项） □3D创意设计 |
| 高中(含中职)  □微电影 □微视频（“和教育”专项）□3D创意设计 □视觉传达设计（海报设计） |
| 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： @ |
| 作者签名： | 指导教师签名： |

我在此确认上述作品为我的原创作品，不涉及和侵占他人的著作权；我同意作品出版权 等公益性应用权属全国学生信息素养提升实践活动组委会。

第26届“数字艺术类项目”作品创作说明

作品名称：

|  |
| --- |
| 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） |

附件3：

第26届“计算思维类项目”作品登记表

学校名称：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 作品名称 |  | 作品大小 | MB |
| 项目名称 | 小学 □创意编程 □创意编程（专项）  |
| 初中 □创意编程 □创意编程（专项） |
| 高中（含中职） □创新开发 |
| 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： @ |
| 作者签名： | 指导教师签名： |

我在此确认上述作品为我的原创作品，不涉及和侵占他人的著作权；我同意作品出版权等公益性应用权属全国学生信息素养提升实践活动组委会。

第26届“计算思维类项目”作品创作说明

作品名称：

|  |
| --- |
| 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） |