2025年海南省师生信息素养提升实践活动

（第二十六届学生活动）

指 南

**海南省师生信息素养提升实践活动****组织委员会改编**

**二○二五年二月**

目 录

**一、活动背景**

**二、人员范围**

**三、活动内容**

**四、数字艺术类有关要求**

**五、计算思维类有关要求**

**六、互联网+机器人有关要求**

**七、全省活动**

**八、参与证书**

**九、组织工作**

附表1：数字创作、计算思维类登记表

附表2：作品创作说明

附表3：推荐数字创作、计算思维类名单

附表4：活动组织单位联系人信息表

附件1：数字艺术类作品创作导向

附件2：计算思维类作品创作导向

一、活动背景

根据教育部教育技术与资源发展中心（中央电教馆）下发的《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）的通知》文件精神，海南省教育研究培训院组织海南省师生信息素养提升实践活动（第二十六届学生活动），坚持全国活动以“实践、探索、创新”为主题，以与时俱进的活动项目为核心，通过丰富多样的组织形式，坚持把立德树人和“五育”并举贯彻落实到活动内容中，引导学生充分利用信息技术，助力数字素养与技能提升。

全省活动以邮件报送，线上评审形式开展。市县各级活动可以根据实际情况采取灵活多样的组织形式。

二、人员范围

全省小学、初中、高中（含中职）在校学生。

三、活动内容

数字创作、计算思维两大类。

四、数字艺术类有关要求

数字艺术类是使用数字化资源和工具，设计、制作完成数字艺术作品。

**（一）项目设置**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | 小学组 | 初中组 | 高中组（含中职） |
| 数字绘画 | ● | ● |  |
| 电子板报 | ● |  |  |
| 视觉传达设计（海报设计） |  |  | ● |
| 3D创意设计 | ● | ● | ● |
| 微电影 | ● | ● | ● |
| 微视频（“和教育”专项） | 具体安排另行说明 | | |

**注：表格中打“●”代表该组别设置对应项目。**

**（二）项目形态界定**

**1.数字绘画**

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。

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。

**2.电子板报**

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，一般不超过4个版面。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。

**3.视觉传达设计（海报设计）**

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。

**4.3D创意设计**

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。

**5.微电影**

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。主题及音画内容均须遵守国家法律法规，内容应为原创。

注意：单纯AI生成作品不属于此项目范围。

**6.微视频（“和教育”专项）**

具体安排另行说明。

**（三）报名安排**

1.各项目由市县活动组织单位统一进行作品推荐，海口、三亚限报100件，其他市县限报50件（没有组织统一报送的市县，每学校共限额推荐5件），如有超出限额，自上往下定数。每件作品可报1-2名作者，每名学生限报1件作品，每件作品限由1名指导教师指导完成。具体报送作品数量如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | 报送作品数 | | |
| 小学组 | 初中组 | 高中组（含中职） |
| 数字绘画 | 15 | 10 | 10 |
| 电子板报 |
| 视觉传达设计（海报设计） |
| 3D创意设计 |
| 微电影 |
| 微视频（“和教育”专项） | 5 | 5 | 5 |

（海口、三亚参考上表指标比例，总数不超过100件）

1. 报送要求如下：

（1）各市县按名额推荐作品，超额按排序递补。

（2）电脑绘画作品须提交一个能够体现绘制过程的视频文件，视频长度为1分钟。视频参考网址：

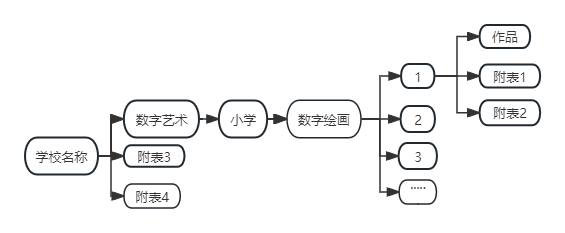
https://www.bilibili.com/video/BV1AK41187pv/；

（3）请各组织单位于2025年3月19日—4月20日期间将作品统一发送至邮箱：282551703@qq.com；

（4）提交署名版和匿名版，缺一无效。

（5）指导教师须填写附表4，未填者取消国赛资格。

（6）作品目录参考如下图（以数字艺术类别，小学组，数字绘画项目为例）。



与上图相对应的附表3填写如下：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **组别** | **大类** | **项目** | **作品编号** | **作品名称** | **作者姓名** | **所在学校** | **年级** | **指导教师** | **联系电话** |
| 1 | 小学 | 数字艺术 | 数字绘画 | 1 |  |  |  |  |  |  |
| 2 | 小学 | 数字艺术 | 数字绘画 | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 3 | 小学 | 数字艺术 | 数字绘画 | 3 |  |  |  |  |  |  |
| 4 | 小学 | 数字艺术 | 数字绘画 | .... |  |  |  |  |  |  |

以上材料缺少任意一项，视作品不符合评审要求。

五、计算思维类有关要求

计算思维类是使用计算机程序设计语言或图形化编程工具进行软件创作，实现具有特定功能或解决应用需求的软件作品。作品不限软件形态，可以是运行在单台计算机的软件、面向互联网的应用服务、智能手机或平板电脑的APP应用、具有人工智能特性的智能应用等。

**（一）项目设置**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | 小学组 | 初中组 | 高中组（含中职） |
| 创新开发 |  |  | ● |
| 创意编程 | ● | ● |  |
| 创意编程（专项） | ● | ● |  |

**注：表格中打“●”代表该组别设置对应项目。**

**（二）项目形态界定**

**1.创新开发**

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。

**2.创意编程**

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。

**3.创意编程（专项）**

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。其余要求同2。

**（三）提交材料**

1.作品成果以及运行所需的环境软件；

2.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.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700MB。

运行在单台计算机的软件作品需编译成可执行程序，原则上应配有相应的安装和卸载程序，应能稳定流畅的实现安装、运行和卸载。如不能生成可执行程序，应提供软件源代码、运行环境说明文档以及使用指南等。

面向互联网的应用服务，或互联网+、人工智能、大数据方向的程序作品，需提供部署所需的程序、部署环境软件和部署指南。应充分考虑部署实施的简易性，必要时可考虑在提供作品的基础上，增加提供作品部署后的虚拟机镜像，或结合公有云提供测试服务。

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。

以上材料缺少任意一项，视作品不符合评审要求。

**（四）报名安排**

1.各项目由组织单位统一进行作品推荐，海口、三亚限报50件，其他市县限报24件（没有组织统一报送的市县，每学校共限额推荐5件），如有超出限额，自上往下定数。小学、初中组每件作品限报1-2名作者，高中组（含中职）限报1名作者。每名学生限报1件作品，每件作品限由1名指导教师指导完成。具体报送作品数量如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | 报送作品数 | | |
| 小学组 | 初中组 | 高中组（含中职） |
| 创新开发 | - | - | 8 |
| 创意编程 | 4 | 4 | - |
| 创意编程（专项） | 4 | 4 | - |

（海口、三亚参考上表指标比例，总数不超过50件）

2. 报送要求如下：

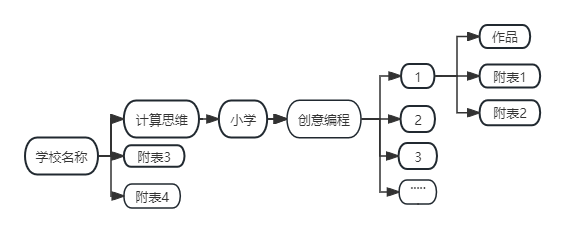
（1）各市县按名额推荐作品，超额按排序递补。

（2）请各组织单位于2025年3月19日—4月20日期间将作品统一发送至邮箱：282551703@qq.com；

（3）提交署名版和匿名版，缺一无效。

（4）指导教师须填写附表4，未填者取消国赛资格。

（5）作品目录参考如下图（以数字艺术类别，小学组，数字绘画项目为例）。



与上图相对应的附表3填写如下：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **组别** | **大类** | **项目** | **作品编号** | **作品名称** | **作者姓名** | **所在学校** | **年级** | **指导教师** | **联系电话** |
| 1 | 小学 | 计算思维 | 创意编程 | 1 |  |  |  |  |  |  |
| 2 | 小学 | 计算思维 | 创意编程 | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 3 | 小学 | 计算思维 | 创意编程 | 3 |  |  |  |  |  |  |
| 4 | 小学 | 计算思维 | 创意编程 | .... |  |  |  |  |  |  |

以上材料缺少任意一项，视作品不符合评审要求。

六、互联网+机器人

**（一）竞赛任务**

任务要求在拟真的三维城市环境中，设计一套机器人系统并模拟实现各类无人驾驶交通行为，全程无人工干预自主运行完成各类安全行车和技能挑战动作。

竞赛中，选手需掌握机器人相关知识和技能的综合运用，并能在约定的规则和有限的时间内，针对具有较高前瞻性、复杂度的综合性任务，临场规划设计高效的问题解决方案。本届活动任务主题为：无人驾驶技能。详细活动任务规则见《附件海南省中小学生互联网＋机器人设计活动任务规则》。

**（二）参与范围和基本条件**

1.组别设置：活动分别设小学组、初中组和高中组（含中职）。

2.组队方式：以单人方式独立参赛。

3.指导教师：每个选手限1名指导教师，每校每学段所有选手的指导老师总数不超过3人（可空缺）。

**（三）活动流程**

1.活动报名

选手需以学校为单位通过报名网站（http://g.irobotq.com）在线报名，报名时间：2025年3月1日至2025年3月30日。

2.初赛

（1）活动形式：互联网赛。

（2）活动时间：2025年4-5月（具体时间另行通知）。

（3）进入决赛选手的遴选：依据各组别选手初赛成绩排序（排序不含未参赛零分选手，下同），选取每个组别的优秀选手进入决赛。

3.决赛

（1）活动形式：决赛形式将结合具体情况确定后另行通知。

（2）活动时间：2025年5-6月（具体时间另行通知）。

七、全省活动

**（一）参与资格审定**

如有以下情况，取消本届活动参与资格，情节严重者取消学生和指导教师1-3年的参与资格，并通报相关省级教育部门及所在学校。

1.作品有政治原则性错误和科学常识性错误。

2.作品中非原创素材及内容过多，未注明具体来源和出处。

3.存在指导教师代替学生完成作品制作的情况。

4.作品不符合作品形态界定相关要求。

5.其它弄虚作假行为。

**（二）活动安排**

组织线上评审，优秀作品报送参加全国交流活动。

**（三）其他说明**

1.本届活动为公益性活动，主办单位有权保留作品且在相关非商业活动中使用（包括展出，在媒体及宣传资料上使用，如网站、海报、出版物等），作者享有署名权。本活动不收取任何费用。

2.若参加全国交流活动作品注意事项：（1）学生需自带笔记本电脑、编程软件、参考资料、常用工具、安全防护用品等；（2）创意智造项目器材由组委会提供，将根据组织单位提交的器材使用情况确定；（3）优创未来、智能博物、智能机器人项目器材由学生自带，相关任务场地及道具由组委会提供。

八、获奖证书

本次活动设省级一、二、三等奖，获得一等奖作品颁发优秀指导教师奖，每名指导教师限获一个指导奖。涉及抄袭作品，取消指导教师参与“优秀指导教师”评定资格。

九、组织工作

**（一）组织领导**

“海南省师生信息素养提升实践活动（第二十六届学生活动）”由海南省教育研究培训院主办。

**（二）联系方式**

活动通知相关网站：

https://jpy.hainan.edu.cn/

咨询邮箱：[282551703@qq.com](mailto:282551703@qq.com)

咨询电话：13707514400

联 系 人：林老师

附表1

数字创作、计算思维类登记表

省份：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 作品名称 |  | | | 作品大小 | MB |
| 项目大类 | □数字艺术类 □计算思维类 | | | | |
| 项目名称 | 小学组 □电脑绘画 □创意编程  □电子板报 □创意编程（专项）  □3D创意设计  □微视频（网络素养专项） | | | | |
| 初中组 □电脑绘画 □创意编程  □微视频/微动漫 □创意编程（专项）  □3D创意设计  □微视频（网络素养专项） | | | | |
| 高中组(含中职) □微视频/微动漫 □创新开发  □电脑艺术设计（标志设计）  □3D创意设计  □微视频（网络素养专项） | | | | |
| 作者姓名 | 性别 | 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） | | |
|  |  |  |  | | |
| **诚 信 承 诺**  本人确认已了解全国师生信息素养提升实践活动（第二十六届学生活动）相关要求；上述作品为我的原创作品，不涉及和侵占他人的著作权；若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权行为，同意取消活动资格；如涉及版权纠纷，自行承担责任；我同意作品出版权等公益性应用权属全国师生信息素养提升实践活动组委会。  □以上内容已阅知，本人将严格遵守上述承诺。 | | | | | |
| 承诺人（作者）签名： | | | 承诺人（作者）签名： | | |
| 年 月 日 | | | 年 月 日 | | |

附表2

作品创作说明

|  |  |
| --- | --- |
| 项目大类 | □数字艺术类 □计算思维类 |
| 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） | |

附表3

省级推荐数字创作、计算思维类名单

省份：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **组别** | **大类** | **项目** | **作品编号** | **作品名称** | **作者姓名** | **所在学校** | **年级** | **指导教师** | **联系电话** |
| 1 | 小学 | 数字艺术 | 数字绘画 | 1 |  |  |  |  |  |  |
| 2 | 小学 | 数字艺术 | 数字绘画 | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 3 | 小学 | 数字艺术 | 数字绘画 | 3 |  |  |  |  |  |  |
| 4 | 小学 | 数字艺术 | 数字绘画 | .... |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 15 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| … |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**注：此表由省级活动组织单位在活动网站进行填报。**

附：参加省级推荐的数字艺术类作品总数： 件；参加省级推荐的计算思维类作品总数： 件。

省级组织工作情况小结（1000字以内）可通过电子邮件一并提交。

附表4

组织单位联系人信息表

市县：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组织单位名称 |  | 部门 |  |
| 联系人 |  | 职务 |  |
| 通讯地址 |  | 邮政编码 |  |
| 联系电话 | （ ）- | 手机 |  |
| 电子信箱 | @ | 微信 |  |

注：若不同项目由不同人员负责，可分别提交多个联系人信息表，请于2025年4月1日前发送至电子邮箱282551703@qq.com

附件 1：

**数字艺术类作品创作导向**

（一）思想性、科学性、规范性

1. 内容健康向上、主题表达准确

2. 科学严谨，无常识性错误

3. 文字内容通顺；无错别字和繁体字，作品的语音应采 用普通话（特殊需要除外）

4. 非原创素材（含音乐）及内容应注明来源和出处，尊 重版权，符合法律要求

（二）创新性

1. 主题和表达形式新颖

2. 内容创作注重原创性

3. 构思巧妙、创意独特

4. 具有想象力和个性表现力

（三）艺术性1.电脑绘画

（1） 反映出作者有一定的审美能力和艺术表现能力

（2） 准确运用图形、色彩等视觉表达语言，处理好画 面空间、明暗，结构合理并具有美感

（3） 构图完整、合理，具有较好的视觉效果，系列作 品前后意思连贯

2. 电子板报

（1） 反映出作者有一定的审美能力

（2） 版面设计简洁、明快，图文并茂，前后风格协调一致

（3） 报头及版面的设计突出主题

3. 电脑艺术设计（标志设计）

（1） 反映出作者具有一定的审美能力和设计能力

（2） 设计主题鲜明、创意新颖、构思简洁，具有较强

的可识别性

（3） 作品具有一定的艺术表现力和感染力，主题突出

4.3D 创意设计

（1） 主题鲜明，创意表现充分

（2） 造型独特，局部呈现精细

（3） 具有一定设计感，整体渲染效果美观

（4） 演示视频内容详细、声音清晰

5.微视频/微动漫、微视频（网络素养专项）、微视频（“和教育”专项）

（1） 能运用图形、色彩、空间、动作、音乐、音效等 元素，正确使用视听语言来表达思想、情感或故事内容，具有一定的审美情趣和故事情节

（2） 角色形象有特点，人物关系清晰，场景符合情节 的需要，画面美观、色彩和谐

（3） 配音配乐得当，整体风格统一，具有艺术感染力

（4） 内容具体充实，叙事流畅精炼，故事情节完整有 层次，表达连贯，富有情趣，体现时代精神

（四）技术性

1. 电脑绘画

（1） 选用制作软件和表现技巧恰当

（2） 技术运用准确、适当、简洁

（3） 视觉效果良好、清晰

2. 电子板报

（1） 选用制作软件和表现技巧恰当

（2） 技术运用准确、适当、便于阅读

（3） 结构清晰，导航和链接无误

3. 电脑艺术设计（标志设计）

（1） 选用软件适当、作品符合规范

（2） 技术运用准确、表现技巧恰当

（3） 视觉效果良好、清晰

4.3D 创意设计

（1） 作品装配结构设计合理

（2） 各零件逻辑关系正确

（3） 设计说明文档内容详实、条理清晰

（4） 模型及零件尺寸设计符合工艺要求

5.微视频/微动漫、微视频（网络素养专项）、微视频（“和教育”专项）

（1） 场面调度正确、镜头与声音运用得当，剪辑流畅

（2） 制作和表现技巧恰当，制作完整

（3） 技术运用准确、适当、简洁

（4） 声画同步，播放清晰流畅，视听效果好

附件 2：

**计算思维类作品创作导向**

（一）思想性、科学性、规范性

1. 主题明确，内容健康向上

2. 科学严谨，无常识性错误

3. 文字内容通顺；无错别字和繁体字，作品应采用普通 话（特殊需要除外）

4. 非原创素材（含音乐）及内容应注明来源和出处，尊重版权，符合法律要求

（二）创新性

1. 主题选择新颖，表达方式恰当

2. 软件构思独特，功能创意巧妙

3. 内容注重原创，操作切实可用

4. 具有想象力及个性表现力

（三）艺术性

1. 命名恰当，含义表述准确，与功能符合度高

2. 界面美观，设计风格和主题一致，交互操作简便顺畅

3. 功能布局合理，用户体验好

（四）技术性

1. 技术路线合理，软件架构完整，体系设计清晰

2. 程序算法准确，代码逻辑严谨

3. 功能完整，运行稳定可靠

4. 部署安装简便，升级维护灵活

5. 成熟度高，完整解决问题，有实际意义

6. 兼容性好，适配主流环境

7. 运用先进技术，具有一定的探索性