# 核桃编程马拉松

## 一、参赛范围

1.参赛组别：小学组（低年级）、小学组（高年级）、初中组。

2.参赛人数：1人。

3.指导教师：1人（可空缺）。

4.每人限参加1个赛项、1支队伍。

## 二、作品类型

包括但不限于创意游戏、互动故事、实用工具、展示动画、学科结合作品。

## 三、竞赛环境

1.竞赛平台：参赛选手须使用官方竞赛平台（http://www.noc.net.cn）进行创作和挑战。

2.编程电脑：Mac OS、Win 7或以上操作系统。

## 四、竞赛流程

### （一）报名

选手使用浏览器（谷歌浏览器、360浏览器、QQ浏览器、ie10以上均可）登录竞赛平台进行报名，报名成功的选手获得参赛资格。报名起止时间以竞赛平台公布为准。

### （二）网络初赛

1.报名成功的选手在竞赛平台进行线上答题，竞赛题型包括客观单选题和编程实践题。

2.参赛选手在2019年5月11日至5月12日两天任意时间完成客观单选题和编程实践题A（低难度），每个参赛选手限1次答题机会，小学组（低年级）限时60分钟，小学组（高年级）和初中组限时90分钟，超时自动提交。

3.参赛选手完成客观单选题和编程实践题A（低难度）后，登录竞赛平台利用指定创作平台Scratch编辑器完成编程实践题B（高难度）并提交，截止时间为2019年5月26日。截止时间前，选手可以多次修改代码和多次提交，以最后一次提交为准。

4.根据选手成绩进行排名并确定全国决赛入围选手。

### （三）全国决赛

1.参赛选手登录竞赛平台获取创作主题和要求，下载基础素材（可根据创作需求自行补充素材），利用指定创作平台Scratch编辑器完成作品创作并提交。

2.根据选手成绩进行排名并确定一、二、三等奖，入围但未能按时参加决赛的选手视为弃权，不予评奖。

## 五、评分标准

**1.网络初赛**

客观单选题得分和编程实践题得分之和为选手初赛成绩。客观单选题每题2分，编程实践题A 20分，编程实践题B 40分。

**2.全国决赛**

评委交叉评分，取平均分，作为该选手的最终作品得分。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **评分项** | **评判标准** | **分值** |
| 1 | 思想性 | 作品内容要求健康、积极向上，具有较为明确的设计思想；反映少年儿童的年龄心智特点和玩乐思维。 | 20分 |
| 2 | 完整性 | 作品内容或故事情节完整。 | 20分 |
| 3 | 艺术性 | 反映角色表达的内容细节的丰富、生动程度；界面美观、布局合理，设计富有新意。 | 20分 |
| 4 | 创造性 | 内容新颖，构思独特，设计合理；鼓励创新，创意设计成分多。 | 20分 |
| 5 | 技术性 | 通过多元的算法设计实现程序的丰富效果；各种衔接、交互流畅。 | 20分 |

## 六、相关说明

1.每位选手限参加一个赛项，严禁重复、虚假报名，一经发现或举报，将取消比赛资格。未在竞赛时间内参加比赛视为弃权。

2.本规则是实施裁判工作的依据，在竞赛过程中裁判有最终裁定权。凡是规则中没有说明的事项由裁判组决定。

3.授予赛项全国决赛各组别一等奖第一名“恩欧希教育信息化发明创新奖”。