

童创 AI 编程

一、参赛范围

1. 参赛组别：小学低年级组（1-3 年级）、小学高年级组（4-6 年级）、初中组、高中组。

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。

组别确定：以地方教育行政主管部门（教委、教育厅、教育局）认定的选手所属学段为准。

二、竞赛环境

1. 竞赛工具：图形化编程工具、PyCharm（Python）、Dev-C++（C++）。

2. 网络环境：在能满足竞赛需求的联网环境下进行。

3. 浏览器：谷歌浏览器 Chrome55 及以上。

4. 编程电脑：Win 7 及以上操作系统，参赛选手自备竞赛用笔记本电脑，并保证比赛时笔记本电脑电量充足（可自备移动充电设备）。

三、竞赛流程

（一）报名

选手须登录 NOC 大赛官网（www.noc.net.cn）进行报名，具体报名起止时间以官方公布为准。

（二）初赛

报名成功的选手，需在官方规定的比赛时间内完成比赛内容，并产生入围复赛的选手。

（三）复赛

晋级复赛的选手，需在官方规定的比赛时间内完成比赛内容，并产生入围全国决赛的选手。

（四）全国决赛

晋级全国决赛的选手，需在官方规定的比赛时间内完成比赛内容，并确定全国决赛一、二、三等奖。

四、竞赛内容

（一）编程语言

小学低年级组仅限使用图形化编程语言；小学高年级组仅限使用 Python 语言；初中组 Python 语言或 C++语言二选一；高中组仅限使用 C++语言。

（二）初赛

1. 形式：参赛选手在规定时间内登录竞赛平台完成限时答题。
2. 题型、题量：包含计算机素养、计算思维和编程相关的客观题。小学低年级组共 40 道题（其中选择题 20 道，多选题 8 道，填空题 6 道，判断题 6 道），小学高年级组、初中组、高中组各 55 道题（其中选择题 30 道，多选题 10 道，填空题 8 道，判断题 7 道）。

3. 时长、分值：限时 90 分钟，满分 100 分。

4. 晋级：根据成绩排名产生入围复赛的选手，若成绩相同，用时

少者排名靠前。

5. 比赛时间以竞赛平台公布为准。

(三) 复赛

1. 形式：晋级复赛的选手在规定时间内登录竞赛平台完成编程操作题。

2. 题型、题量：小学低年级组编程操作题须按要求实现效果，小学高年级组、初中组、高中组编程操作题为枚举、排序、递归、解析、递推等算法题。各组别均为 8 道题，选手可多次修改代码和多次提交，以最后一次提交为准。

3. 时长、分值：限时 120 分钟，超时自动提交，满分 200 分。

4. 晋级：根据成绩排名产生入围全国决赛的选手，若成绩相同，用时少者排名靠前。

5. 比赛时间以竞赛平台公布为准。

(四) 全国决赛

1. 形式

(1) 小学低年级组、小学高年级组和初中组(Python)晋级全国决赛的选手在规定时间内登录官方竞赛平台，依据现场公布的主题进行限时作品创作与提交、现场作品展示答辩。

(2) 初中组(C++)、高中组晋级全国决赛的选手在规定时间内登录官方竞赛平台，依据现场公布的题目及相关说明，完成多个项目程序设计并提交。

2. 要求

(1) 小学低年级组、小学高年级组和初中组(Python) 作品创作包括但不限于如下类型:

- A. 互动艺术: 引入绘画、录音、摄影等多媒体手段, 用新媒体互动手法实现音乐、美术方面的创意展示。
- B. 互动游戏: 竞技、探险、角色扮演、棋牌游戏等。
- C. 实用工具: 有实用价值并能解决学习或生活中实际问题的程序工具。
- D. 科学探索: 现实模拟、数学研究、科学实验等学科的趣味性展示与探究。

作品运行时长为 1-5 分钟, 限提交一次作品, 提交后无法修改和再次提交。

(2) 初中组(C++)、高中组综合运用枚举、排序、递归、解析、递推等算法题进行编程设计, 共 10 道题。

3. 时长

(1) 小学低年级组、小学高年级组、初中组(Python) 作品创作限时 150 分钟, 展示答辩 8 分钟/人(5 分钟展示, 3 分钟答辩)。

(2) 初中组(C++)、高中组限时 150 分钟。

五、评比标准

(一) 初赛

指标	描述	小低组 分值	小高组、初中组、 高中组分值
单选题	根据单选题对错获得相应分值。	50 分	45 分
多选题	根据多选题对错获得相应分值。	20 分	25 分
填空题	根据题目填入正确的答案获得相应的分值。	15 分	15 分

判断题	根据判断题对错获得相应分值。	15 分	15 分
-----	----------------	------	------

(二) 复赛

指标	描述	分值
编程操作题	根据任务/程序最后返回结果获得相应分值。	满分 200 分

(三) 全国决赛

1. 小学低年级组、小学高年级组、初中组 (Python)

指标	描述	分值
作品主题	完全符合公布的主题且表达明确。	14-20 分
	部分符合公布的主题且表达相对明确。	6-13 分
	完全不符合公布的主题。	0-5 分
结构与内容设计	结构完整并具有完整的故事线（包含开始、结束等环节），构思新颖别致。	14-20 分
	结构相对完整并具有一定的故事线（包含开始、结束等环节），构思相对新颖。	6-13 分
	结构不完整且不具有故事线（缺失开始、结束等环节），表达不完整。	0-5 分
程序交互	程序中有大量的互动性操作，如键盘控制，鼠标控制多人操作等人机互动性环节。	14-20 分
	程序中有一定的互动性操作，如键盘控制，鼠标控制多人操作等人机互动性环节。	6-13 分
	程序中没有互动性操作，如键盘控制，鼠标控制多人操作等人机互动性环节。	0-5 分
界面风格	程序整体界面，角色造型，动画，音乐及音效与主题协调，界面整体排列美观	14-20 分
	程序整体界面，角色造型，动画，音乐及音效与主题相对协调，界面整体排列相对美观	6-13 分

	程序整体界面，角色造型，动画，音乐及音效与主题不协调，界面整体排列不够美观	0-5 分
展示答辩	作品介绍全面、语言清晰、表达流畅，编程术语使用准确，熟练掌握自己的代码，精准、流畅回答评委的问题。	14-20 分
	作品介绍相对全面、表达相对流畅，编程术语使用相对准确，不太熟练掌握自己的代码。不能完全精准、流畅回答评委的问题。	6-13 分
	作品介绍杂乱无序，不能掌握自己的代码。不能回答评委的问题。	0-5 分

2. 初中组(C++)、高中组

指标	描述	分值
编程设计	根据程序最后返回结果获得相应分值。	满分 200 分

(四) 不予评奖

1. 取消比赛资格

- (1) 重复或虚假报名。
- (2) 找他人替赛或替他人比赛。
- (3) 参赛选手迟到 15 分钟以上。
- (4) 参赛选手未到场比赛。

2. 参赛选手蓄意损坏比赛场地。

3. 参赛选手不听从裁判（评委）的指示。

4. 参赛选手比赛成绩为零分。

5. 参赛选手被投诉且成立。

6. 参赛选手参加多个赛项比赛。

7. 参赛选手比赛中与比赛无关人员沟通。

8. 在线比赛过程中，参赛选手端摄像头画面出现其他人员。

六、相关说明

1. 参赛作品须为原创，作品内容健康向上，不触犯国家法律法规，不得剽窃、抄袭、顶替他人作品，如因此引起任何法律纠纷，其法律责任由参赛选手本人承担，并取消选手的参赛资格和获奖资格。所有作品一经参赛，即视为参赛选手同意全国组委会拥有对其作品的使用权，同意组委会以任何形式对参赛作品进行展示和传播。

2. 每位指导教师同赛项限指导不超过 9 支队伍。

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

4. 本赛项全国决赛各组别一等奖前三名获得者具有“恩欧希教育信息化发明创新奖”评选资格，评选方式另行通知。