人工智能创意编程挑战赛
赛项规则

一、赛项项目设置

1.参赛对象：全市在校小学、初中学生可报名参赛。

2.参赛组别：

（1）代码编程组：Python 小学组、Python 初中组；

（2）图形化编程组：小学低年级组（1-3 年级）、小学高年级组（4-6 年级）、图形化初中组。

3.参赛人数：1 人/队（每位选手仅限参加一个赛项）；

指导教师：限 1 人（需准确填写教师全称且不可修改，该位置可空缺）。

4.报名时间：即日起截止至 2026 年 11 月 25 日。

赛项报名网址：https://contest.codemao.cn/ezhou2026,选手登录比赛官网依照大赛参与要求提交报名信息。

5.竞赛流程及内容:参赛流程为①线上初赛（编程作品创作）；②线下优秀作品展演活动。

（1）线上初赛（编程作品创作）：报名成功的选手，需使用 Kitten/海龟编辑器（探月校园版）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数字素养，鼓励使用包括人工智能等相关模块的工具。作品不限主题，要求展现编程水平和创意能力。作品需有创意，内容展示合理。且界面美观，布局合理，设计富有新意。不

能有严重错误，注意画面和变量的丰富度，要有技术深度，注意突出程序结构和算法，体现计算思维能力。内容需紧密结合作者的学习生活，充分发挥想象力。需在官方规定的比赛时间内上传作品。

线上初赛作品提交材料要求：作品源代码或源文件、作品讲解视频及作品说明文档等资料。命名要求："学校名称-作者姓名-作品名称"。若作品是移动端制作，则提交学习工具（探月校园版）分享的程序作品二维码。视频可采用旁白、演示、讲解等方式，介绍作品的功能、设计思路、设计过程等，长度不超过5分钟，大小不超过200MB。以上包含作品文件在内的全部文件大小不超过500MB。

线上作品评审标准：

思想性、规范性：

作品契合主题，内容健康向上，文档齐全。

制作说明文档规范。有设计意图、作品功能、制作元器件与材料、技术实现过程、制作反思等内容，图文并茂，条理清晰。

制作过程中工具和相关器材使用规范；有详细的器材清单、作品源代码注释规范。

各功能实现的有效程度；作品的成品化程度，包括外观、封装，及整体的牢固程度、人机交互与界面友好等。

创新性：

功能、结构等具有新意，具有一定的实用价值。

创意创新，能做到人无我有、人有我新。

艺术性:

设计具有美感，并能将美学与实用性相结合。

作品具有一定想象力和个性表现力，能够表达作者的设计理念。

技术性:

整体结构设计合理；具有一定的功能性和复杂性。

软件设计功能明确，能解决实际问题。架构合理、代码优化、易于调试。

（2）线下优秀作品展演活动：展演活动时间为 2026 年 12 月 5 日。展演流程为选手代表需提前准备好展演所需的演示材料（作品源代码、作品演示讲解视频、作品说明文档等），在展演区按照展演顺序依次进行汇报展示，说明作品创作思路、功能、亮点及思考，每人展演 5-8 分钟。选手具体展演顺序及流程以现场实际活动安排为准。现场展演活动计分表见附件。

6.比赛要求与环境

（1）本赛项无需参赛选手额外下载软件或购买任何参赛工具，参赛选手登录官方竞赛平台进行线上创作。

（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：仅使用谷歌 Chrome 浏览器（PC 版 v70 及以上、苹果版 v79 及以上）。

（4）编程设备：参赛选手自备竞赛用的笔记本电脑，并保

证比赛时笔记本电脑电量充足（可自备移动充电设备），Windows7 系统及以上 64 位操作系统或苹果系统 10.9 及以上，有内置或外接摄像头、音频输入及输出。

二、赛项补充说明

（一）犯规及取消比赛资格

犯规:

1.赛事组委会有权通过多种技术手段监测比赛中出现的异常情况并判定其是否违规。

2.未到达决赛现场参赛的选手视为弃权，不予评奖。

3.现场以不正当理由要求停止比赛的选手，比赛成绩记为 0 分。

4.比赛现场任意更换座位的选手，比赛成绩记为 0 分。

取消比赛资格:

1.程序必须参赛队员独立完成，严禁以任何形式作弊，一经核实取消比赛资格。

2.参赛选手不可使用违规代码和程序完成任务，若发现此类情况，将取消比赛资格。

3.禁止冒名顶替参赛，违反者将直接取消参赛资格。

4.发生不听从现场工作人员指挥，或发生抄袭、辱骂他人、迟到超过 30 分钟的参赛选手，将被取消参赛资格。

5.出现严重扰乱比赛秩序且不听取警告者，直接取消参赛资格。

三、其他

（1）本赛项可利用线上教学免费开展编程课程培训，让更多热爱科学、零基础的学生参与学习，推动编程的普及。根据培训内容和要求，为学生提供免费的7次线上AI编程赛前公益辅导课程，学生可自愿参与。活动之外如遇收费课程等内容请自愿参与，不属于本次赛事活动。

学生资源获取入口：jzgai.cn。

（2）在确保公平、公正的前提下，经赛项裁判长合议，可根据现场实际情况，对赛项有关候场时间、备赛时间、轮候场次等细节问题进行调整，但不得影响评分规则。

（3）提交作品须为原创，内容健康向上，不触犯法律法规，无版权争议。如引起任何法律纠纷，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大赛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。

（4）凡是规则中没有说明的事项均由组委会决定。本规则是实施评委工作的依据，在比赛过程中评委有最终裁定权。

（5）本赛项规则最终解释权归大赛组委会办公室。

（6）问题答题可联系：技术支持陈老师 电话：18529612457。

附件

计算思维编程活动计分表

组别：　　学校：　　编号：　　参展选手：

评分维度	评分参考标准	分值	得分
6分钟解说得分	作品主题：1.主题明确，内容健康向上。 2.科学严谨，无常识性错误。	10分	
	作品创新：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。	20分	
	作品艺术性： 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。	20分	
	作品技术性： 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。	30分	
2分钟答题得分	1.能正确回答出作品相关问题 2.能正确回答出裁判员提出的拓展问题	20分	
总得分	满分：100分		

记分员签字：　　裁判员签字：