

请各校、中、职、梅、考、加、

# 重庆市九龙坡区教育信息技术与装备中心文件

3/3

九龙坡教技装〔2018〕5号

## 重庆市九龙坡区教育信息技术与装备中心 关于举办首届“信息学”比赛活动 教练员培训的通知

各中小学、中职学校、成教中心：

根据《国家中长期教育改革和发展规划纲要(2010-2020)》、《国家教育信息化十年发展规划(2011-2012)》、《国家教育信息化“十三五”规划》，为促进我区教育信息化工作，提升学生信息素养，提高信息学应用能力。现决定组织召开九龙坡区首届“信息学”比赛活动教练员培训会。现将相关事宜通知如下：

### 一、活动时间

2018年3月7日（星期三）下午，1:30-1:50 报到，2:00 正式开始，会期半天。

## 二、活动地点

九龙坡区教师进修学院 200 学术厅

## 三、参加人员

各学校具体负责此项工作的教师 1-2 名参加。

## 四、活动内容

- （一）教练员培训
- （二）经验交流分享
- （三）《参赛指南》说明
- （四）领导讲话

## 五、会务联系人

区教育技装中心 陈锋 电话：15736187208

各校收到文件后请于 3 月 5 日前将《参会回执》发送至邮箱 [815916107@qq.com](mailto:815916107@qq.com)。

附件：参会回执

重庆市九龙坡区教育信息技术与装备中心

2018年3月2日

---

重庆市九龙坡区教育信息技术与装备中心 2018年3月2日印附件

**九龙坡区“信息学”比赛活动  
教练员培训参会回执**

单位名称	教练员 1	联系电话	教练员 2	联系电话

# 九龙坡区首届“信息学”比赛活动 参赛指南

## 一、比赛目的

通过信息学比赛活动的开展，实现“以赛促训，以训促学，以学促用”。促进中学生数学算法学习，推动编程进课堂工作，提升师生信息技术能力，培养学生信息学素养，展示学校信息学成果，促进学生个性化发展。

## 二、组织机构

主办：九龙坡区教育信息技术与装备中心

承办：重庆市育才中学

协办：信息学联盟

## 三、比赛内容

学段	上机实作
小学组	Scratch 三个题，每题 100 分
初中组	Scratch, C++任选一个项目，四个题，每题 100 分
高中组	C++五个题，每题 100 分

备注：各学校自行组织初赛，选拔选手参加复赛，复赛只进行上机实作。职高学生参加高中组比赛。

## 四、决赛参赛对象及人数

学段	参赛对象	参赛人数
小学组	学籍在校小学生	每校不超过 5 人
初中组	学籍在校初中学生	每校不超过 10 人

高中组	学籍在校高中学生	每校不超过 10 人
-----	----------	------------

## 五、日程安排

2018 年 1 月区教育局技装中心召开筹备会、学校启动比赛活动相关工作

2018 年 3 月初赛教练培训、发放初赛题库、参赛指南

2018 年 4 月学校自行组织初赛

2018 年 4 月 20 日学校报送复赛名单

2018 年 5 月复赛（时间及地点以正式文件为准）

## 六、评比表彰

### （一）奖项设置

学段	一等奖	二等奖	三等奖	团体奖	指导奖
小学组	15%	35%	若干	8	学生个人一 等奖获得者 的指导教师
初中组	15%	35%	若干	6	
高中组	15%	35%	若干	4	

### （二）团体奖积分办法

1.小学组取 5 名选手纳入积分范围，一等奖 6 分/个，二等奖 3 分/个，三等奖 1 分/个累计总分；

2.初中和高中组按照每个参赛选手各题考点累计总分，按总分从高到低排序。

## 七、其它事项

### （一）组织保障

1.学校要高度重视，积极宣传，落实保障措施，确保活动顺利开展。认真组织初赛选拔工作，按要求报送复赛参赛

选手。复赛阶段，各学校要派出领队1人，教练1人，确保比赛安全有序。各校带队教师要认真组织学生的出行，并注意交通等各安全事项。

2.本次信息学比赛活动，不收取任何费用，不与任何企业相关联。

3.复赛选手凭身份证入场，不穿有学校标识服饰。参赛学生只能带铅笔、签字笔和橡皮擦。禁止带U盘等存储设备、手机等通讯设备及其它与比赛无关的东西进场。

4.各学校于2018年4月20日前将《九龙坡区首届信息学比赛活动参赛报名表》(电子档)报送区教育技装中心，一旦报送，不得更改。

## (二) 联系方式

九龙坡区教育信息技术与装备中心联系人：陈锋联系电话：15736187208

比赛交流QQ群：“九龙坡信息学比赛群”，群号：297243811。为便于工作联系和交流，各校相关人员实名制加入该群。

## 八、评分标准

### (一) 小学组 (scratch 基础运用)

题型说明：上机操作题

题量说明：三个题

评分方式：每题完成指定的程序功能可得此题全分，若未完成则根据设计程序的科学性、合理性由评委组现场进行综合评分。

### （二）初中组（scratch 高级运用）

题型说明：上机操作题

题量说明：四个题

评分方式：每题完成指定的程序功能可得些题全分，若未完成则根据设计程序的科学性、合理性由评委组现场进行综合评分。

### （三）中学组（C++）

题型说明：上机操作题

题量说明：四个题（初中组），五个题（高中组）

评分方式：由评委组现场评分

### Scratch 评分标准说明

给出 5-7 个候选设计主题，选择一个主题进行设计，每个主题图片素材分别放在“素材 XXX”文件夹中，如果时间有余的选手可以完成其它主题，酌情加分。

#### 1.展示类

对主题进行解说，解说词可参考文本文件中给出的内容。对素材图片可以自己再加工处理后使用。作品要体现自己的创意。

#### 2.故事类

根据“素材”提供的情节，用 SCRATCH 制作一个动画故事。充分发挥自己的想象，让作品有声有色，有积极向上的正面思想。

### 3.互动类

根据提供的素材，设计制作具有一定意义的互动类作品，可以采用游戏等形式。

#### (二) 作品存放要求

选手们独立编程，按照要求在 D 盘根目录下，建立文件夹：学校名称+考号，程序以题目编号命名，扩展名默认 (.sb/sb2)，并存放于该文件夹中。

#### (三) 其它说明

1.选手不能带任何物品进考场，并按比赛规定到指定的机器位置坐下，等待赛场“开始制作”指令；

2.选手利用比赛提供的工具软件制作，不提供外网连接。若作弊行为，皆取消参赛资格；

#### (三) 评价指标：

思想性：

1.作品内容要求健康、积极向上，具有较为明确的设计思想；

2.反映学生的年龄心智特点和玩乐思维；

完整性：



1.不论是动画、故事、演示类还是互动、游戏类，作品必须要完整，要有开始和结束的按钮或者标识，要有帮助和说明；

2.提交的作品除作品源文件以外，还必须包括《作品说明文档》；

### 作品说明文档

作品名称	(选手根据所选的设计主题自行命名)
作品类别	(可选动画、故事、演示类、互动、游戏类)
作品描述	(包括构思想法的来源、创作目的、运用了哪些技术)
创新之处	(作品独特的地方、哪些是原创成分、对于作品接下来如何完善有哪些构想)
作品操作说明	(对作品启动、交互及一些特殊的过程操作有具体说明)

创造性：

- 1.内容新颖，构思独特，设计合理；
- 2.鼓励创新，创意设计成分多；

艺术性：

- 1.反映角色表达的内容细节的丰富、生动程度；
- 2.界面美观、布局合理，设计富有新意；

技术性：

- 1.通过多元的算法设计实现程序的丰富效果；

2.各种衔接、交互流畅。

(四) 机器出现异常要及时报告, 若擅自处理或误操作所造成的损失由选手自己负责。

### 中学组 (C++) 评分标准

#### 一、编程通则

1.对于每一道试题, 选手只应提交一个源程序文件。源程序文件名由试题名称缩写加后缀构成, 源程序文件名及后缀一律使用小写。C++程序的后缀.cpp。当参赛选手对一道试题提交多份使用不同后缀的源程序文件时, 测试系统只从其中任意选取一份进行编译和评测, 并以此作为选手该道试题的得分。

2.C++语言者不得使用自己的头文件, 除另有规定外, 每道题参赛程序源文件的长度不应大于 100KB, 不得在规定目录下另建其它子目录。

3. 选手程序应正常结束并返回 Linux 系统, 主函数的返回值必须为 0。

4. 选手程序中只允许通过对指定文件的读写、以及对指定库函数的调用等题目中明确规定的方式与外部环境通信。在程序中严禁下列操作:

试图访问网络

使用 fork、exec、system 或其它线程/进程生成函数

打开或创建题目规定的输入/输出文件之外的其它文件和目录

运行其它程序

改变文件系统的访问权限

读写文件系统的管理信息

使用除读写规定的输入/输出文件之外的其它系统调用

捕获和处理鼠标和键盘的输入消息

读写计算机的输入/输出端口

5. 除题目另有规定外，选手程序中所使用的静态内存空间总和不得超过 20MB，动态申请内存空间的总和不得超过 30MB。

## 二、对 C++ 程序的限制

C++ 程序中只能使用下列合法基本数据类型

名称	长度
char, unsigned char	1 字节
short, unsigned short	2 字节
int, unsigned int	4 字节
long, unsigned long	4 字节
float	4 字节
double	8 字节
bool	1 字节

C++ 程序中只能使用下列标准头文件

名称	说明
stdio.h	

stdlib.h	
math.h	试题明确禁止时不得使用
ctype.h	
string.h	
errno.h	
limits.h	
float.h	
iostream	
string	
iterator	
bitset	

C++程序中允许使用下列模板

模板类型	相关头文件
布尔集合	<bitset>
迭代器	<iterator>
串	<string>
流	<iostream>

附件：

## 重庆市九龙坡区信息学比赛复赛报名表

序号	学校名称	复赛选手信息						领队		指导教师	
		组别	参赛选项	姓名	性别	身份证号	指导教师	姓名	联系电话	姓名	联系电话

说明：

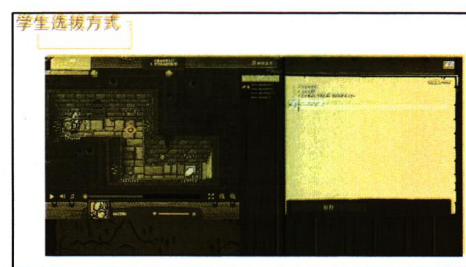
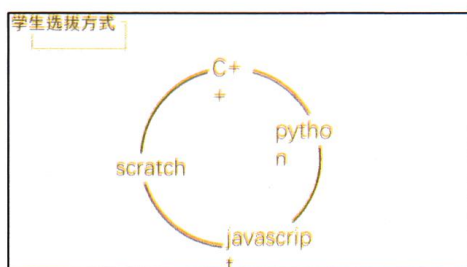
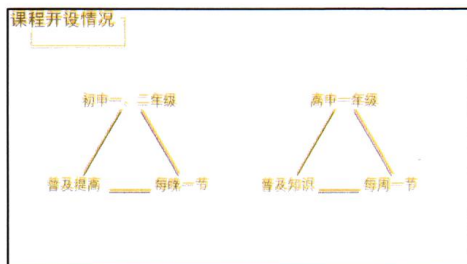
参赛选项栏，小学组填写 `scratch`，初中组根据学生情况，填写 `scratch` 或 `C++`，高中组填写 `C++`。

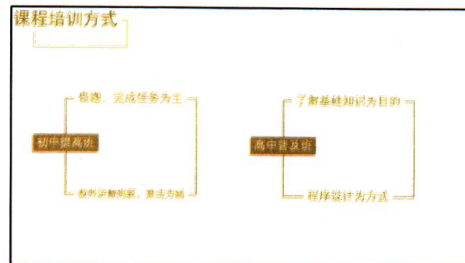
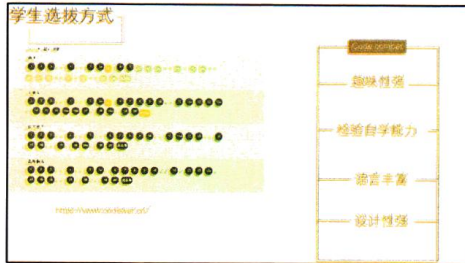
# 信息学竞赛经验交流

信息学竞赛 课程

## 目录

- 课程开设情况
- 学生选拔方式
- 课程培训方式





照片

