

全国编程大赛(WMR)

2024赛季

主题：学习智囊团

全国编程大赛(WMR)中国赛区组委会

2024年4月7日

一、大赛目的及意义

响应国家“大众创业、万众创新”战略部署，学校信息化持续推进，实现融合创新发展成为教育信息化工作的首要目标，营造学校信息化创新氛围，激发学校教育创新活力，培育青少年创新精神和创新能力，加快形成家庭、学校、社会共同支持创新的良好态势。同时也是贯彻落实《教育部教育信息化“十三五”规划》对培养学生创新精神的有关要求，积极探索信息时代学校创新的新途径和新载体，营造教育信息化创新发展氛围，培养学生创新实践能力。

机器人创客教育培养的不仅仅是青少年的技术素养，更是创新能力、动手能力、协作能力和进取精神。本创意搭建项目，让参赛队员有更多机会来展示创意和才华。



二、大赛主题

活到老，学到老，WMR这个赛季要研究关于学习的主题。

随着科技的发展，学习发生的范围、学习的工具、途径都发生了翻天覆地的变化，在科技的帮助下，打破了空间、时间的壁垒，伴随着越来越有效率的学习工具不断出现，人们从多种多样的学习途径中接触到了更多的知识。

科技的发展帮助终生学习的学习型社会的建立，快来开动你的脑筋，制作出更多的学习工具吧！

三、团队构成

本次大赛以团队形式报名参赛，每支队伍人数不得超过3人，可自拟队伍名。

四、使用器材

使用器材：不限比赛器材，鼓励使用 WeDo、开源硬件 Microbit 和树莓派等。

五、比赛规则

A、模型搭建规则：

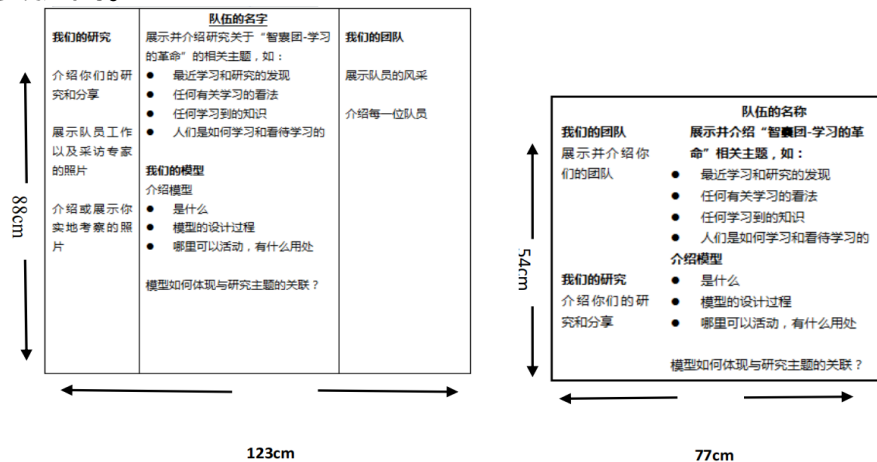
a、模型可以事先搭好带到活动场地。同时作品中有**现场搭建**部分的队伍，根据现场搭建部分的**难度与复杂程度**有相应加分，具体规则参考文件末尾的评分标准。

b、**现场搭建 + 调试时间共40分钟**，超过40分钟，不允许继续搭建和调整。

B、海报 / 展示板制作规则：

a、每组介绍展示板 + 展示作品时间 5 - 10 分钟，介绍完后

评委提问。



b、使用一个54cm*77cm的平面海报用纸， 或者一个88cm*123cm的三折演示纸板,但不能超过尺寸。

c、在海报/展示板上通过写字、画画，也可以贴照片或者小物件或者其他生动有趣的方式来展示团队所学到的东西。

d、在海报/展示板上介绍各自的团队——队名以及队员。

e、介绍一下你们的作品有什么功能，在什么场景中发挥作用，对人们的学习有什么帮助。

C、分享答辩原则：

- 倾听评审团队的问题并回答。
- 向评审团介绍你们的团队。
- 向评审团介绍你们制作这个模型的原因与在制作中学习到的知识。
- 向评审团介绍你们是如何去寻找答案的。
- 向评审团介绍你们的海报。

- 向评审团演示一下，你们的模型是如何工作的。
- 向评审团介绍你们是如何分享你们所学的知识。

六、评分标准

队伍得分为 3 个评委分累加，记分表如下，根据总分排名评奖。

评委以多个维度对作品进行评选：

	事项	分值	实际得分
搭建	可以提前搭建完成，根据结构的复杂程度进行打分	30	
	作品中现场搭建部分，根据现场搭建部分作品的难度、复杂程度进行打分	20	
程序	作品必须现场讲解程序逻辑，根据程复杂性打分	20	
执行	按照预设的流程执行程序完成指定效果	10	
主题	参赛作品须符合大赛主题，不贴合主题不得分	10	
创意	给予有独特创意结构有新意的额外加分	20	
问答	表述与问答环节包括演讲、团队任务的分配打分	40	
用时	记录调试时间，同样分数时间短者排名更高		
总分			

七、奖项设置

冠军一名，亚军一名，季军一名；

团队协作奖、天马行空奖。