

2026 赛季模块魔法赛项规则

一、赛项介绍

模块魔法

1. 赛项简介：参赛者将使用Scratch 图形化编程语言，完成指定题目。本赛项旨在考查学生的编程基础、逻辑思维、创意设计及艺术审美能力。

2. 考察重点：

①编程基础：对 Scratch 基本模块、编程逻辑、事件驱动等知识的掌握。

②逻辑思维：运用顺序、循环、条件等基本结构解决问题的能力。

③创意设计：将想象力与创造力转化为程序的能力。

④艺术审美：鼓励结合美术、音乐等元素，创作美观且富有表现力的作品。

本赛项以软件编程为核心，依托电脑和虚拟环境进行，在比赛现场通过编程完成比赛。通过设置以上赛项，考察参赛者的编程能力、逻辑思维、创新意识及实际问题解决能力，同时鼓励跨学科融合与创意表达。

二、参赛队伍说明

1. 参赛组别：小学（小低组，小高组）

2. 参赛形式：个人赛。

3. 指导老师：每支队伍有 1 名教练。1 名教练可指导多支队伍

4. 组别界定：参赛的组别以学生的出生日期为准，具体如下：

小低组：2020 年 9 月 1 日 —2017 年 8 月 31 日出生；

小高组：2017 年 9 月 1 日 —2014 年 8 月 31 日出生；

初中组：2014 年 9 月 1 日 —2011 年 8 月 31 日出生；（本赛项不开放）

高中组：2011 年 9 月 1 日 —2008 年 8 月 31 日出生。（本赛项不开放）

三、比赛基本信息

1. 竞赛形式：线上或线下

2. 题型：单项选择题 5 道、判断题 5 道、程序编写题 3 道

3. 分值：满分 100 分

4. 分值分布：单项选择题 20 分、判断题 20 分、程序编写题 60 分

四、比赛流程

1. 选手入场。按照组委会发布的入场时间和选手对应的桌号，进入赛场。教练员只被允许辅助选手入场，选手入场后需尽快离场，直至比赛全部结束。
2. 登录系统。选手登录比赛系统。
3. 开始比赛。选手在线上系统进行答题。
4. 比赛结束。比赛结束，选手离场。

五、比赛纪律

1. 选手应当按规定时间进入赛场。比赛开始后半小时内未登录比赛系统，将禁止参加比赛，按弃赛处理。
2. 选手进入赛场应当携带学生证或其他有效身份证件，以及指定的比赛必需用具。不得佩戴耳机（包括头戴式耳机、入耳式耳机、耳麦）等各类接听设备；不得携带及查阅任何形式的书籍、笔记和资料等，不得携带通讯及存储设备等物品（存储设备包括但不限于移动硬盘、U 盘、手机、平板电脑等）。
3. 选手应当服从监考人员的监考指令，独立答题，严禁各种违纪、作弊行为。
4. 在比赛过程中，选手不得擅自离开赛场，否则按违规处理。
5. 比赛过程中未经监考人员允许，选手不得互借任何文具或其他物品。对试题有疑问，应向监考员询问，选手之间不得互相交流。
6. 比赛进行半小时后，选手方可提交离开考场，提交后不可再登录比赛系统。

六、比赛违规行为的认定及处理

有下列行为之一的，属比赛作弊，取消成绩。

1. 选手出现由他人冒名顶替参赛。
2. 授权他人远程登录。
3. 串通他人作弊的、组织作弊、协助他人作弊。
4. 胁迫他人為自己抄袭提供条件或有意为他人抄袭答案提供条件。
5. 比赛过程中，互打暗号或者手势。
6. 比赛过程中，偷看或使用他人电脑，抄袭他人答案，强拿其他考生草稿纸。
7. 利用草稿纸等工具携带与比赛内容相关资料参加比赛。
8. 中途离开赛场传递比赛信息、偷看比赛内容相关资料，或者携带与比赛内容相关资料返回赛场。
9. 比赛过程中拍摄、抄录、传播试题内容。
10. 查阅电脑或手机存储资料。
11. 扰乱赛场秩序或者干扰监考员监考。
12. 比赛过程中，态度不端正，威胁、辱骂、诽谤、诬陷监考员。
13. 其他违反赛场纪律的行为。

七、比赛知识范围

Scratch 知识范围

1. 界面与操作：基本指令、事件与交互
2. 事件驱动：用户交互、控制结构与逻辑
3. 顺序执行：条件判断、循环结构
4. 变量与数据：变量基础、简单运算
5. 趣味项目实践：动画与故事、小游戏设计、数学与艺术