附件1

2024年石首市学生数字素养提升实践活动方案

（数字创作类）

数字创作类是使用数字化资源和工具，设计、制作完成数字化创新作品。

一、项目设置

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | 小学组 | 初中组 | 高中组（含中职） |
| 电脑绘画 | ● | ● |  |
| 电子板报 | ● |  |  |
| 电脑艺术设计（标志设计） |  |  | ● |
| 3D创意设计 | ● | ● | ● |
| 微视频/微动漫 |  | ● | ● |
| 微视频（网络素养专项） | ● | ● | ● |
| 微视频（“和教育”专项） | ● | ● | ● |

**注：表格中打“●”代表该组别设置对应项目。**

1. 作品报送

1、除微视频（“和教育”专项）之外，其余作品按照通知时间节点由学生直接报送。

2、专项评比作品报送方式

微视频（“和教育”专项）的作品由学生直接报送，于2024年3月1日至3月20日期间通过活动网站（hd.ncet.edu.cn）进行作品上传。

3.报送格式

参评作品“压缩包”统一格式，只能使用一级压缩包（即该级压缩包内不能再建文件夹），压缩包命名为“学校名称-作者姓名-作品名称”，压缩包内存放：1-符合格式、大小等要求的作品，作品文件必须确保能够运行；2-源文件；3-数字创作类推荐作品登记表，数字创作类作品创作说明，作品形态界定中要求一并提交的材料等。

三、作品资格审定

如有以下情况，取消本届活动参与资格，情节严重者取消学生和指导教师1-3年的参与资格，并通报相关市级教育部门及所在学校。

1.作品有政治原则性错误和科学常识性错误。

2.作品中非原创素材及内容过多，未注明具体来源和出处。

3.存在指导教师代替学生完成作品制作的情况。

4.作品不符合作品形态界定相关要求。

5.其它弄虚作假行为。

四、作品形态界定

**1.电脑绘画**

运用各类绘画软件制作完成的作品。可以是单幅画或表达同一主题的组画、连环画（建议不超过五幅）。创作的视觉形象可以是二维或三维的，可以选择写实或抽象的表达方式。

作品格式为JPG、BMP等常用格式，作品大小建议不超过20MB。

注意：单纯的数字摄影画面、数字摄影画面经软件处理（如数字滤镜处理画面）等作品均不属于此项目范围。

**2.电子板报**

运用文字、绘画、图形、图像等素材和相应处理软件创作的适用于电子屏幕展示的电子板报或电子墙报作品。设计要素包括报头、标题、版面设计、文字编排、美术字、插图和题花、尾花、花边等部分，一般不超过4个版面。以文字表达为主，辅之适当的图片、视频或动画；主要内容应为原创。

作品（含其中链接的所有独立文件）大小建议不超过50MB。

注意：单纯的电脑绘画不属于此项目范围。

**3.电脑艺术设计（标志设计）**

通过电脑图形、图像处理软件设计制作完成的作品。作品围绕某一特定主题，强调对艺术设计中图形、文字、色彩三大基本元素的综合表现能力。以形象、文字或形象与文字综合构成一个简洁、具体可见的图形来展现事物对象的性质、理念、特征等。作品鼓励学生结合学习生活中的实际应用进行设计，如文具教具、服装服饰、徽标徽章等。作品力求创意新颖、设计规范，视觉表达鲜明统一，突出主题特色，有一定实际应用价值。

作品展示图为JPG等常用格式，注明标准比例、标准色、字体、尺寸等。作品大小建议不超过100MB。

请一并提交：作品PSD、AI等格式源文件。

注意：单纯的电脑绘画、摄影和动态的视频等不属于此项目范围。

**4.3D创意设计**

使用各类计算机三维设计软件创作设计的作品。思考、发现在日常生活中有待改善的地方，提出创新解决方案。要求首先完成设计说明文档，根据设计说明文档，进行三维建模、3D打印、零件装配，并制作相关功能演示动画或视频。

提交文件包括：设计说明文档，源文件，演示动画（建议格式为MP4）和作品缩略图。作品文件总大小建议不超过100MB。

作品设计的实物尺寸不超过150mm×200mm×200mm，薄厚不小于2mm，提交文件中建议包含3D打印实物照片。

**5.微视频/微动漫**

以下创作形式任选其一：

（1）微视频

通过创意、编剧、导演、拍摄及剪辑、合成等手段，运用声画语言表现内容的动态影像短片，作品主题应积极向上，主要展现与学生家庭、校园生活等紧密相关的内容。

作者应参与各个环节的主创工作（作品编剧、导演、拍摄、演出等），并完成后期剪辑及合成制作。主题及音画内容均须遵守国家法律法规。作品须添加中文字幕。作品片尾应加入拍摄花絮，花絮播放时间为30秒左右。微视频中主要展示内容应为原创。

作品格式为MP4等常用格式。作品大小建议不超过200MB，播放时长建议不超过8分钟。

请一并提交：部分重要情节的镜头原素材。

（2）微动漫

运用各类动画制作软件，通过故事角色、场景、动作设计，音效处理、合成的原创动漫作品。作品主题应积极向上，主要展现与学生家庭、校园生活等紧密相关的内容，如近视防控、体育与健康、传统美德等。需表现完整的故事情节，主题明确，细节合理，表现手法不限。微动漫中主要人物角色、场景等应为原创。

作品播放文件大小建议不超过200MB，播放时长建议不超过5分钟。

请一并提交：作品源文件。

**6.微视频（网络素养专项）**

网络素养是指了解网络知识、使用网络的能力，包含对网络信息进行理解、分析和评价的辩证思维能力，以及利用网络进行沟通时的法理与伦理道德修养。提高青少年的网络素养对构建健康、文明的网络生态，于青少年成长和发展具有重要意义。

通过创意、编剧、导演、拍摄及剪辑、合成等手段，运用声画语言表现内容来完成动态影像短片。作品需围绕作者与互联网之间的故事展开，鼓励发现生活中的美好，主题表达积极向上。

作者应参与各个环节的主创工作（作品编剧、导演、拍摄、演出等），并完成后期剪辑及合成制作。主题及音画内容均须遵守国家法律法规。作品须添加中文字幕。作品片尾应加入拍摄花絮，花絮播放时间为30秒左右。微视频中展示内容应为原创。

作品格式为MP4等常用格式。作品大小建议不超过200MB，播放时长建议不超过8分钟。

请一并提交：部分重要情节的镜头原素材。

**7.微视频（“和教育”专项）**

通过创意、编剧、导演、拍摄及剪辑、合成等手段，运用声画语言表现内容来完成动态影像短片。作品需基于5G网络和移动互联网，展现使用“和教育”移动学习平台等家庭教育、教学学习的场景；也可基于某一知识点或兴趣点，体现学生自主学习、探究学习和趣味学习过程。主题表达积极向上。

作者应参与各个环节的主创工作（作品编剧、导演、拍摄、演出等），并完成后期剪辑及合成制作。主题及音画内容均须遵守国家法律法规。作品须添加中文字幕。作品片尾应加入拍摄花絮，花絮播放时间为30秒左右。微视频中展示内容应为原创。

作品格式为MP4等常用格式。作品大小建议不超过200MB，播放时长建议不超过8分钟。

五、数字创作类作品推荐参考指标

**（一）思想性、科学性、规范性**

1.内容健康向上、主题表达准确

2.科学严谨，无常识性错误

3.文字内容通顺；无错别字和繁体字，作品的语音应采用普通话（特殊需要除外）

4.非原创素材（含音乐）及内容应注明来源和出处，尊重版权，符合法律要求

**（二）创新性**

1.主题和表达形式新颖

2.内容创作注重原创性

3.构思巧妙、创意独特

4.具有想象力和个性表现力

**（三）艺术性**

1.电脑绘画

（1）反映出作者有一定的审美能力和艺术表现能力

（2）准确运用图形、色彩等视觉表达语言，处理好画面空间、明暗，结构合理并具有美感

（3）构图完整、合理，具有较好的视觉效果，系列作品前后意思连贯

2.电子板报

（1）反映出作者有一定的审美能力

（2）版面设计简洁、明快，图文并茂，前后风格协调一致

（3）报头及版面的设计突出主题

3.电脑艺术设计（标志设计）

（1）反映出作者具有一定的审美能力和设计能力

（2）设计主题鲜明、创意新颖、构思简洁，具有较强的可识别性

（3）作品具有一定的艺术表现力和感染力，主题突出

4.3D创意设计

（1）符合主题、形象鲜明

（2）作品款式造型有创意，样式功能搭配合理

（3）数字三维模型局部精细、美观

（4）作品渲染效果图精美，作品功能动画演示详细

5.微视频/微动漫、微视频（网络素养专项）、微视频（“和教育”专项）

（1）能运用图形、色彩、空间、动作、音乐、音效等元素，正确使用视听语言来表达思想、情感或故事内容，具有一定的审美情趣和故事情节

（2）角色形象有特点，人物关系清晰，场景符合情节的需要，画面美观、色彩和谐

（3）配音配乐得当，整体风格统一，具有艺术感染力

（4）内容具体充实，叙事流畅精炼，故事情节完整有层次，表达连贯，富有情趣，体现时代精神

**（四）技术性**

1.电脑绘画

（1）选用制作软件和表现技巧恰当

（2）技术运用准确、适当、简洁

（3）视觉效果良好、清晰

2.电子板报

（1）选用制作软件和表现技巧恰当

（2）技术运用准确、适当、便于阅读

（3）结构清晰，导航和链接无误

3.电脑艺术设计（标志设计）

（1）选用软件适当、作品符合规范

（2）技术运用准确、表现技巧恰当

（3）视觉效果良好、清晰

4.3D创意设计

（1）作品装配结构设计合理

（2）各零件逻辑关系正确

（3）设计说明书内容详实、条理清晰

（4）模型及零件尺寸设计符合工艺要求

5.微视频/微动漫、微视频（网络素养专项）、微视频（“和教育”专项）

（1）场面调度正确、镜头与声音运用得当，剪辑流畅

（2）制作和表现技巧恰当，制作完整

（3）技术运用准确、适当、简洁

（4）声画同步，播放清晰流畅，视听效果好

附表1

2024年石首市学生数字素养提升实践活动

数字创作类推荐作品登记表

学校：学校公章（缺章作品登记无效）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 作品名称 |  | 作品大小 | MB  |
| 项目名称 | 小学 □电脑绘画 □电子板报 □3D创意设计  □微视频（网络素养专项）  |
| 初中 □电脑绘画 □3D创意设计 □微视频/微动漫  □微视频（网络素养专项）  |
| 高中(含中职)  □电脑艺术设计（标志设计） □3D创意设计□微视频/微动漫 □微视频（网络素养专项）  |
| 作者姓名 | 性别 | 学籍所在学校（须盖公章）  | 毕业年份 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 指导教师姓名 | 性别 | 职务/职称 | 所在单位 （按单位公章填写） |
|  |  |  |  |
| 手机号码 | 作者： 指导教师： |
| **诚 信 承 诺**本人确认已了解全国师生数字素养提升实践活动（第二十四届学生活动）相关要求；上述作品为我的原创作品，不涉及和侵占他人的著作权；若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权行为，同意取消活动资格；如涉及版权纠纷，自行承担责任；我同意作品出版权等公益性应用权属全国师生数字素养提升实践活动组委会。□以上内容已阅知，本人将严格遵守上述承诺。 |
| 承诺人（作者）签名： | 承诺人（作者）签名： |

该表格信息均在网上填写并确认，电子版扫描盖章后，随作品一起报送。

附表2

数字创作类作品创作说明

作品名称：

|  |
| --- |
| 创作思想（创作背景、目的和意义） |
| 创作过程（运用了哪些技术或技巧完成主题创作，哪些是得意之处） |
| 原创部分 |
| 参考资源（参考或引用他人资源及出处） |
| 制作用软件及运行环境 |
| 其他说明（需要特别说明的问题） |

（注：填写内容不受表格限制。）

附表3

**“数字创作”作品数量分配**

|  |  |
| --- | --- |
| 乡镇办区 | 项目名称 |
| 电脑绘画 | 微视频/微动漫 | 电脑艺术设计（标志设计） | 电子板报 | 3D创意设计 | 微视频（网络素养专项） |
| 新厂镇中心学校 | 3 |  |  | 2 |  | 1 |
| 大垸镇中心学校 | 3 |  |  | 2 |  | 1 |
| 横沟市镇中心学校 | 3 |  |  | 2 |  | 1 |
| 小河口镇中心学校 | 3 |  |  | 2 |  | 1 |
| 天鹅州开发区中心学校 | 3 |  |  | 2 |  | 1 |
| 桃花山镇中心学校 | 3 |  |  | 2 |  | 1 |
| 调关镇中心学校 | 3 |  |  | 2 |  | 1 |
| 东升镇中心学校 | 3 |  |  | 2 |  | 1 |
| 南口镇中心学校 | 3 |  |  | 2 |  | 1 |
| 高陵镇中心学校 | 3 |  |  | 2 |  | 1 |
| 团山镇中心学校 | 3 |  |  | 2 |  | 1 |
| 高基庙镇中心学校 | 3 |  |  | 2 |  | 1 |
| 久合垸乡中心学校 | 3 |  |  | 2 |  | 1 |
| 绣林办事处中心学校 | 3 |  |  | 2 |  | 1 |
| 笔架山办事处中心学校 | 3 |  |  | 2 |  | 1 |
| 文峰中学 | 3 | 3 |  |  |  | 1 |
| 邓初民中学 | 3 | 3 |  |  |  | 1 |
| 实验中学 | 3 | 3 |  |  | 3 | 1 |
| 实验小学（两校区） | 8 |  |  | 4 | 5 | 2 |
| 文昌小学 | 5 |  |  | 2 | 3 | 2 |
| 绣林小学 | 5 |  |  | 2 | 3 | 2 |
| 文华小学 | 5 |  |  | 2 | 3 | 2 |
| 文星小学（两校区） | 5 |  |  | 2 | 3 | 2 |
| 一中 |  | 3 | 3 |  | 3 | 1 |
| 南岳中学 |  | 3 | 3 |  | 3 | 1 |
| 建宁中学 |  | 3 | 3 |  | 3 | 1 |

注：作品分配名额是指报送的上限数量