

石首市电化教育馆

关于举办 2022 年学生信息素养提升 实践活动的通知

全市各中小学：

根据湖北省教育信息化发展中心《关于组织参加 2022 年湖北省学生信息素养提升实践活动的通知》，石首市教育局拟与湖北教育云平台组织开展“2022 年石首市学生信息素养提升实践活动”，为省级竞赛遴选做准备，现将有关事项通知如下：

一、活动主题

信息素养提升活动的主题是“实践、探索与创新”。旨在丰富学生学习生活，在创新、分享过程中锻炼学生的劳动实践能力，培养探究精神，激发创新热情，提升信息素养，落实“五育并举”要求，促进学生德智体美劳全面发展。

二、活动对象

参加信息素养提升活动的对象为全市小学生、初中生、高中生、职业教育学校学生。

三、活动安排

信息素养提升活动项目分为“数字创作类”、“计算思维类”、“科创实践类（创客项目）”三大类。

主要时间节点安排如下：

1. 活动平台。比赛通过湖北教育云平台石首教育云进行，大赛入口：<http://shishou.hbeducloud.com/>。学生登录平台方式：账号（学籍号），初始密码 js123456。

2. 活动流程。活动主体环节分为参赛学生上传作品—校级评选、推优—市级评选。学生将参赛作品上传到大赛资源库；石首市大赛组委会组织专家进行区域评选，评选出个人作品奖和优秀组织奖，发放证书。同时，优秀作品将获得参与省级遴选的机会，通过省级遴选可参加全国活动。活动报名时须提交“作品材料包”（指数字创作类项目、计算思维类项目）和“活动材料包”（指科创实践类项目）。材料包既是报名依据，也是线上评审依据，务必严格按材料包清单和要求逐一提供，如有缺项，即为淘汰。材料包清单见各附件。

| 活动流程 | | | |
|-------------|-----------------------------------|-------------|---------------------------|
| 时间节点 | 活动内容 | 主体 | 说明 |
| 3月25日-3月30日 | 参赛学生报名、制作作品、上传作品与配套资料，片区完成学校评选、推优 | 参赛学生 | 注：参赛学生需上传对应项目所需资料。 |
| 4月1日-4月20日 | 市级评选 | 石首教育云、湖北教育云 | 4月1日前，学校发送优秀组织评选佐证材料到指定邮箱 |
| 5月10日前 | 举办活动颁奖仪式 | 石首教育局、湖北教育云 | 获奖资源统一在石首教育云展示。 |

四、奖项设置

1. 个人作品奖。设置一、二、三等奖，发放获奖证书。
2. 被辅导学生的作品获省级二等奖以上的，将给其指导老师颁发“优秀指导教师”证书。
3. 对在活动的组织、宣传等环节工作得力的学校颁发“优秀组织单位”证书，对成绩突出的学校颁发“活动优秀学校”证书。

五、相关要求

1. 项目设置、报送要求、限额指标详见附件1—附件4。
2. 如有以下情况，取消本届活动参赛资格，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，且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) 其他弄虚作假行为。

六、联系方式.

联系地址:石首市电化教育馆 308 室

联系人:沈杰

联系电话: 13797510788

联系邮箱: 46482416@qq. com.

石首市电化教育馆

2022 年 2 月 24 日

附件 1

2022 年石首市学生信息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 | ● | ● | |
| 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） | ● | ● | ● |

注：表格中打“●”代表该组别设置对应项目。

二、作品报送

1. 学生上报作品之后，以各乡镇办区、市直学校为单位审核作品，小学、初中组每件作品限报 1-2 名作者，高中组（含中职）每件作品限报 1 名作者。每名学生限报 1 件作品，每件作品限由 1 名指导教师指导完成。

2. 请各学校组织好作品初评、遴选工作，确保作品质量。

3. 报送格式

参赛作品“文件夹”统一格式如下：

第一级文件夹：“学校名称-作者姓名-作品名称”

第二级文件夹内容为：“作品、源文件、资料”三个文件夹，其中“作品”文件夹中放符合格式、大小等要求的作品，作品文件必须确保能够运行，“源文件”文件夹放作品源文件，“资料”文件夹放“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. 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。微视频中展示内容应为原创，通过网上下载或其他渠道搜集、经作者加工整理的内容，不属于原创范畴。

作品格式为 MP4 等常用格式。作品大小建议不超过 100MB，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，通过网上或其他渠道下载、搜集、破解的内容，不属于原创范畴。

作品播放文件大小建议不超过 100MB，播放时长建议不超过 5 分钟。

请一并提交：作品源文件。

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。作品应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、精神、内容、理念、特征等。标志设计力求创意突出，形式美观，信息传达准确，需表达某一特定的主题或目的，有一定的实际应用价值，能够体现作者的设计理念。

作品格式为 JPG、BMP 等常用格式，作品大小建议不超过 20MB。

请一并提交：作品源文件。

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. 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，通过网上下载或其他渠道搜集、经作者加工整理的内容，不属于原创范畴。

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。

5. 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。

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，主题积极向上。

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，通过网上下载或其他渠道搜集、经作者加工整理的内容，不属于原创范畴。

作品格式为 MP4 等常用格式。作品大小建议不超过 100MB，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。

四、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. 微视频/微动漫/微视频（网络素养专项）

（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

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）设计意识独特，画面空间和谐，作品前后意思连贯

（3）表现形式美观、新颖、准确，具有艺术表现力和感染力，易于理解和接受

4. 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

5. 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

（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. 微视频/微动漫/微视频（网络素养专项）
 - (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
- 3. 电脑艺术设计（标志设计）
 - (1) 选用制作软件和表现技巧准确、恰当
 - (2) 技术运用准确、适当、简洁
 - (3) 视觉效果良好、清晰
- 4. 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
- 5. 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

附表 1

2022 年石首市学生信息素养提升实践活动

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 <input type="checkbox"/> 电脑绘画 <input type="checkbox"/> 电子板报 <input type="checkbox"/> 3D 创意设计 <input type="checkbox"/> 微视频（网络素养专项） | | |
| | 初中 <input type="checkbox"/> 电脑绘画 <input type="checkbox"/> 微视频/微动漫 <input type="checkbox"/> 3D 创意设计 <input type="checkbox"/> 微视频（网络素养专项） | | |
| | 高中（含中职） <input type="checkbox"/> 微视频/微动漫 <input type="checkbox"/> 电脑艺术设计（标志设计） <input type="checkbox"/> 3D 创意设计 <input type="checkbox"/> 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学生信息素养提升实践活动相关要求；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；我同意作品出版版权等公益性应用权属全国学生信息素养提升实践活动组委会。 <input type="checkbox"/> 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） |

附件 2:

2022 年湖北省学生信息素养提升实践活动方案

(计算思维类)

计算思维类是使用常用程序设计语言（C/C++、C#、Java、Python、PHP 等）、图形化编程工具等创作完成软件作品，实现某些特定功能或解决某种需求。软件作品可以是运行在单台计算机的软件、面向互联网的应用服务、面向移动互联网的 APP 应用等。

一、项目设置

| 项目名称 | 小学组 | 初中组 | 高中组 (含中职) |
|----------|-----|-----|--------------|
| 创新开发 | | | ● |
| 创意编程 | ● | ● | |
| 创意编程（专项） | ● | ● | |

注：表格中打“●”代表该组别设置对应项目。

二、作品形态界定

1. 创新开发

以创新为导向，在考虑使用场景及应用的基础上进行作品创作，注重解决实际问题，体现作品对变革学习方式、提高工作效率的促进作用。作品呈现可以是管理信息系统、互联网服务、工具类应用等。鼓励将人工智能、物联网、数据分析等新技术恰当地运用于作品创作中。

2. 创意编程

作品呈现可以是结合实际的系统工具、趣味益智游戏、辅助学习的创意工具等，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，积极向上。

3. 创意编程（专项）

使用 Kitten 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素养，鼓励使用包括人工智能等相关模块的工具。其余要求同 2。

三、提交材料

1. 作品成果以及运行所需的环境软件；
2. 软件设计、操作使用说明、系统初始或内置账号信息等文档；
3. 软件功能演示讲解视频文件，以及用于补充说明的配套材料等。建议文件大小不超过 700MB。

运行在单台计算机的软件作品需编译成可执行程序，原则上应配有相应的安装和卸载程序，应能稳定流畅的实现安装、运行和卸载。如不能生成可执行程序，应提供软件源代码、运行环境说明文档以及使用指南等。

面向互联网的应用服务，或互联网+、人工智能、大数据方向的程序作品，需提供部署所需的程序、部署环境软件和部署指南。应充分考虑部署实施的简易性，必要时可考虑在提供作品的基础上，增加提供作品部署后的虚拟机镜像，或结合公有云提供测试服务。

面向移动互联网的 APP 应用需编译发行为可安装程序，明确注明作品所需要的系统环境和硬件需求。对于不能提供安装程序的作品，应提供软件源程序，必要时可提供 APP 在应用商城的下载渠道。

四、计算思维类地方推荐参考指标

（一）思想性、科学性、规范性

1. 主题明确，内容健康向上
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

（三）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

（四）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

附表 1

**2022 年湖北省学生信息素养提升实践活动
计算思维类项目推荐作品登记表**

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 <input type="checkbox"/> 创意编程 <input type="checkbox"/> 创意编程（专项） | | | |
| | 初中 <input type="checkbox"/> 创意编程 <input type="checkbox"/> 创意编程（专项） | | | |
| | 高中(含中职) <input type="checkbox"/> 创意开发 | | | |
| 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： | |
| <p>诚 信 承 诺</p> <p>本人确认已了解全国学生信息素养提升实践活动相关要求；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学生信息素养提升实践活动组委会。</p> <p><input type="checkbox"/> 以上内容已阅知，本人将严格遵守上述承诺。</p> | | | | |
| 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

计算思维类项目作品创作说明

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） |

附件 3:

2022 年湖北省学生信息素养提升实践活动方案 (科创实践类--创客项目)

创客项目是参与者在电脑辅助下进行设计和创作，制作出体现创客文化和多学科综合应用的作品，并进行交流展示。作品创作着重体现创新意识。其活动方案如下：

一、项目设置

| 项目名称 | 小学 低龄组 | 小学 高龄组 | 初中组 | 高中组 (含中职) |
|--------------------|-----------|-----------|-----|--------------|
| 创意智造（全国 交流展示项目） | | ● | ● | ● |
| 掌控未来 | | ● | ● | ● |
| 3D 智造 | ● | ● | ● | ● |

注：表格中打“●”代表该组别设置对应项目。

二、作品形态界定

项目旨在锻炼学生观察生活和问题解决的能力，突出创新、创意和动手实践，不鼓励依赖高端器材或堆积器材数量。通过合理的结构设计、科学的元器件使用、恰当的技术运用、有效的功能实现，完成作品创作。

（一）《创意智造》。参与者在电脑辅助下进行设计和创作，可使用各类计算机三维设计软件、3D 打印、激光切割等，结合开源硬件，制作出体现创客文化和多学科综合应用的作品，如趣味电子装置、互动多媒体、智能机器等，并进行交流展示。作品创作着重体现创新意识。鼓励学生在智慧城市、智慧交通、智慧教育、智慧医疗、智能家居等多种应用场景中，解决实际问题。

（二）《掌控未来》。在电脑辅助下，运用 mPython 软件进行

程序设计，使用国产开源硬件及相关电子传感器进行动手制作，最后再导入编制好的程序，制作出能够正常运行，实现既定功能，且体现多学科综合应用和创客文化的作品。

本次活动以“未来校园”为主题。未来校园正悄然来临，参赛选手可从实际校园生活出发，通过观察身边校园的情况，发现校园生活实际存在的问题，进而对“未来校园”可能存在的情况进行构思设想，使用国产开源硬件“掌控板”为创意工具，结合 mPython 编程软件，设计制作出一个具有解决校园实际问题的作品，强调参赛选手结合学习和生活经验完成作品制作，充分体现跨学科综合应用，完整展示其既定功能，并进行交流展示。

《3D 智造》。运用平台软件进行作品结构模型 3D 设计，通过 3D 打印方式制作出结构实物，使用智能硬件（各类智能硬件传感器、摄像头、舵机等），配合图形编程的各类指令功能，完成完整智创作品实物制作。

本次活动以“3D 未来探索”为主题，结合题材，提出创新解决方案，将 3D 设计打印与智能技术相结合，设计制作出具备一定创新性、功能性与人机交互的智慧交通工具或出行情景方案智创作品。

小学高龄组、初中组、高中组：使用“IME3D 青少年 3D 打印创新教育”平台软件进行作品结构设计及编程，作品体现学生对未来生活相关的实际事宜的关注，突出问题、思考问题、解决问题的过程，强调作品的创意和实用性，根据作品功能需要适当结合开源智能硬件，实现人机交互或人工智能功能。作品实物须通过 3D 设计与 3D 打印实现，可结合其他配件或连接件实现主体结构，非 3D 打印件不得超过总体结构的 30%。

小学低龄组：使用“IME3D X-KIT 百变创意”软件进行作品结构设计，作品突出生活中出行见到的交通工具为主题，参赛选手使用 X-KIT 百变创意”软件设计和 3D 打印的方式，结合智能硬件，设计制作一个能适应未来发展的创意小车。根据学生实际年龄程度酌情使用具备一定集合功能的器件，体现对智能制造的了解。

三、活动安排

创客项目具体参赛标准参照《2022 年湖北省学生信息素养提升实践活动的通知》。

附件 4:

“数字创作”作品报送名额分配表

附 4.1 “数字创作”项目

| 项目名称 | 小学组 | 初中组 | 高中组（含中职） |
|--------------|-----|-----|----------|
| 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） | ● | ● | ● |

注：表格中打“●”代表该组别设置对应项目。

附 4.2

“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 |
| 大垵镇中心学校 | 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 |
| 久合垵乡中心学校 | 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 | 5 | | | 2 | 3 | 1 |
| 文昌小学 | 5 | | | 2 | 3 | 1 |
| 绣林小学 | 5 | | | 2 | 3 | 1 |
| 文华小学 | 5 | | | 2 | 3 | 1 |
| 一中 | | 3 | 3 | | 3 | 1 |
| 南岳中学 | | 3 | 3 | | 3 | 1 |
| 建宁中学 | | 3 | 3 | | 3 | 1 |
| 合计 188 件 | 74 | 18 | 9 | 38 | 24 | 25 |

注：作品分配名额是指报送的上限数量