附件1

第五届浙江“科学玩家”青少年科学才能挑战赛

实施方案

一、比赛时间、地点

时间：2021年6月—11月；

地点：另行通知。

二、组织机构

主办单位：浙江省青少年科技活动中心、绍兴科技馆、浙江广播电视集团经济生活频道；

指导单位：浙江省科学技术协会、绍兴市科学技术协会。

1. 参赛对象

全省小学、初中、高中（中职）有科学方面爱好和特长的在校学生。

四、大赛流程与评比标准

大赛流程：初赛、复赛、决赛；

评比标准：科学性、创新性、展示性。

五、各阶段比赛详情

初赛：

1. 组织推荐：6月—9月，各地宣传发动报名并进行选拔。每市选出10个项目推荐参加复赛。各市请于9月25日前将报名表邮寄至绍兴科技馆，视频汇总后发送至邮箱1410973938@qq.[com](mailto:124892903@qq.com)。（注：获得第34届省创新大赛科技创新成果小发明类一等奖、2020年浙江省头脑奥林匹克活动一等奖的选手直接晋级复赛，不占地市名额。若各市推荐名额不足10个，由主办方机动调配）。

2.自主报名：从所有抖音视频中选出点赞量和转发量较高的10个项目进入复赛。主办方负责联系入选项目作者在规定时间内报送资料。

复赛：以提交视频的形式参赛，视频要求：格式为MP4、标清、横屏，以“地区+姓名+项目名称”命名。主办方将邀请专家对参赛视频进行评选，评出30个优秀项目晋级决赛。

决赛：主办方将邀请相关专业导师，针对晋级决赛的选手进行指导并记录。决赛由项目展示和科学能力挑战两部分组成。通过专家评审打分，选出各奖级。时间：10-11月，具体比赛时间、地点另行通知。

六、比赛规则

（一）科学表演类

1.科普剧

（1）参赛团队人数不得超过10人，时长不超过5分钟；

（2）科普剧要有鲜明的科学主题，包括普及科学知识、演绎科学家生平、展示科技应用等；  
 （3）鼓励原创作品，使用他人剧本需在报名表中注明出处；  
 （4）以积极、向上的精神进行创作演绎，激发公众好奇心;

（5）通过团队协作完成表演，有完整、连贯的剧情，突出科学与艺术结合，综合运用对话、动作、音乐、舞蹈等形式。

2.科学实验

（1）参加团队人数不得超过4人，时长不超过3分钟；

（2）选题不限，内容贴近现实生活；实验现象直观明显，具有科学性、创新性，突出实验所蕴含的科学原理；

（3）确保实验过程的安全性，鼓励学生从科学、技术、工程和数学等领域进行探索；

（4）实验表演具有可观赏性、趣味性和艺术性，也可适当增加与观众的互动性。

3.科普演讲

（1）参加人数为1人，时长不超过3分钟；

（2）演讲内容：可以是参与科学实验的经历、挖掘科学家背后的故事、探究科技馆展品展项的原理、抒发自我科学理想抱负；

（3）演讲要求体现尊重科学、学习科学、发展科学、运用科学的精神和态度。

4.科普文艺

（1）参赛团队人数不得超过10人，时长不超过5分钟；

（2）节目需具有鲜明的科学主题，能够普及科学知识；

（3）形式可以是演唱、舞蹈、曲艺、魔术、模型表演等。

（二）创新成果类

1.科技创新成果：参赛人数为1-2人，时长不超过3分钟；展示由选手自行设计和制作的小发明、小创造，作品展示包括创意来源、制作过程、社会效应，已获得的奖项、专利等；

2.机器人创意作品：参赛人数为1-2人，时长不超过3分钟；展示由选手自行设计和制作，能独立完成特定任务的机器人作品，作品展示包括创意来源、制作过程等；

3.头脑奥林匹克项目：需对比赛项目进行改编，说明项目既定的目标，通过什么方式实现，项目本身的特色或创新点。具体可参考2020年浙江省头脑奥林匹克长期题比赛规则。

（三）头脑益智类

1.花样魔方：魔方需进行必选和自选两个板块，必选板块每个选手复原5个被打乱的三阶魔方，时间短者获胜；自选板块可分为：单手、蒙眼复原魔方，魔方拼数字、文字等；

2.超级记忆力：在30秒内，准确记录展示内容；

3.神奇计算力：形式为心算，题型参考：①10个两位数连加②10个两位数混合加减③10个三位数混合加减等；

七、奖项设置

十佳科学玩家、优秀科学玩家、科学玩家潜力奖、优秀辅导员各若干名。部分优秀项目将有机会参加青少年科技春晚录制。另将根据各市活动开展情况，评选出优秀组织奖若干名。

八、新冠肺炎疫情常态化防控工作要求

大赛将严格按照国家及我省关于做好新冠肺炎疫情常态化防控工作的有关要求开展工作。要坚持以预防为主，落实“四早”措施，突出重点环节，压实四方责任，制订大赛各阶段现场疫情防控应急预案，确保大赛安全有序地开展。