

吕梁市离石区科学技术协会 吕梁市离石区教育体育局

文件

离科联发（2026）1号

关于举办吕梁市离石区第二届青少年信息 学竞赛的通知

区直各有关单位、各中小学、中心校：

为全面贯彻落实《全民科学素质行动计划纲要实施方案（2021—2035年）》（国发〔2021〕9号）精神，《教育部关于利用科普资源助推“双减”工作的通知》（教基厅函〔2021〕45号），教育部办公厅《关于加强中小学人工智能教育的通知》（教基厅函〔2024〕32号）文件精神，并响应《吕梁市中小学编程及人工智能教育科普活动》（吕教函〔2025〕129号）的号召。提高我区青少年科学素养，进一步培养青少年创新意识和创造能力，激励全区广大中小学学生踊跃参加人工智能及编程科普活动，吕梁市离石区科学技术协会、吕梁市离石区教育体育局决定举办

吕梁市离石区第二届青少年信息学竞赛（以下简称“竞赛”）。现将有关事宜通知如下：

一、竞赛时间及地点

时间：2026年5月16日—17日

地点：吕梁市第五中学

二、组织实施

指导单位：山西大学计算机与信息技术学院

主办单位：吕梁市离石区科学技术协会

吕梁市离石区教育体育局

承办单位：吕梁市青少年科技教育协会

技术支持：吕梁市计算机学会

腾讯云计算（北京）有限责任公司

主办单位联合成立竞赛组委会，组委会办公室设在离石区科学技术协会，

组委会办公室主任：

王志平（离石区科协主席）

成员：李育锋（离石区教体局发展事业中心主任）

赵皓健（离石区科协副主席）

冯利兵（离石区教育体育局政教股股长）

薛文斌（吕梁市青少年科技教育协会会长）

高小龙（吕梁市计算机学会常务副会长）

组委会职责：负责竞赛前期各项准备工作，负责协调

比赛报名、资料整理；负责比赛现场组织、维护场内外秩序、安全；负责赛后成绩公布、证书制作及发放等。

三、参赛对象

全区在校中小学学生

四、竞赛项目

C++编程小学组

C++编程初中组

快叮岛图形化编程竞赛小低组（1-3年级）

快叮岛图形化编程竞赛小高组（4-6年级）

快叮岛python编程竞赛小学组（4-6年级）

快叮岛python编程竞赛初中组

五、竞赛日程

日期	时间	内容	地点
4月18日 、19日	统一时间	初赛	吕梁市计算机学会官网（ https://cspj.org.cn ）
5月16日	8:20-8:40	图形化小低组报到	吕梁五中机房
	9:00-10:00	图形化小低组比赛	吕梁五中机房
	10:20-10:40	图形化小高组报到	吕梁五中机房
	11:00-12:00	图形化小高组比赛	吕梁五中机房
	14:00-14:20	小学快叮岛python组报到	吕梁五中机房

	14:30-15:30	小学快叮岛python组比赛	吕梁五中机房
	15:50-16:20	初中快叮岛python组报到	吕梁五中机房
	16:30-17:30	初中快叮岛python组竞赛	吕梁五中机房
5月17日	9:00-9:20	小学、初中组C++报道	吕梁五中机房
	9:30-12:00	小学、初中组C++竞赛	吕梁五中机房

六、竞赛申报时间及方式

吕梁市离石区第二届青少年信息学竞赛申报具体方法如下：

（一）教师培训

为确保本次活动的普及性，各学校要加强对此次活动的宣传和组织工作。每所学校至少组织一名相关专业教师参与活动，吕梁市青少年科技教育协会、吕梁市计算机学会提供免费师资培训和线上公益教学，指导各参与单位进行前期报名和教师培训，并严格执行活动方案、规则及相关管理规定，确保活动公平公正。

（二）公益科普

为提高比赛参与度，鼓励师生广泛参与学习，普及编程知识，达到“以赛促学、以赛普及”的目的，本次竞赛

为离石区中小學生免費提供編程及人工智能線上學習課程及練習題目，不限制參與科普的人數數量。科普賬號可以在呂梁市計算機學會公眾號科普入口申請。

（三）初賽報名

本次比賽分為初賽（線上）和決賽（線下）兩個階段，初賽學生需在3月29日前通過呂梁市計算機學會公眾號填寫信息報名，並申請賬號。初賽不限名額，初賽的目的是推廣編程科普活動及選拔決賽選手。組委會統一開通賬號，賬號通過公眾號查詢，科普賬號和初賽賬號只需註冊一次即可。初賽結束，根據學生成績排名選取一定比例的学生進入決賽，通過決賽最終評選出優秀獲獎選手。

（四）決賽報名

1.由於場地原因，決賽每個項目組別限制決賽名額，詳情參考附件1。參加過初賽結合成績排名選取一定比例的学生進入決賽。決賽名額分兩部分，一部分為每所學校每個項目初賽前5名，另一部分參考初賽总排名，根據人數情況劃分最終參賽名單，在呂梁市計算機學會公眾平台公示名單。

2.決賽報名截止5月10日前，各相關中小學組織本學校決賽選手填寫《參賽報名表》，並對申報參賽的選手進行彙總整理審核，按要求填報《參賽彙總表》。不符合參賽規則的申報選手視作無效，取消競賽資格。《參賽報名

表》和《参赛汇总表》详见附件2和附件3。

3.各相关中小学将填好的《参赛报名表》《参赛汇总表》的Word版和加盖公章扫描件发送指定邮箱llkeji jiaoyu@126.com，逾期未报视为自动放弃。并将纸质版送到离石区科协。

七、奖项设置

（一）学生奖项

一等奖比例为非零分人数的15%；二等奖比例为非零分人数的20%；三等奖比例为非零分人数的35%。

（二）指导教师奖项

对指导学生获得一等奖的指导教师，授予“优秀指导教师”。

（三）优秀组织奖

对组织工作表现突出的相关单位进行表扬，授予“团体一、二、三等奖”。

八、其他事项

（一）此次竞赛为吕梁市离石区科协、吕梁市离石区教育体育局组织的公益科普竞赛，本次竞赛不收取任何费用，各参赛选手、带队教练食宿费、交通费自理。

（二）此次采取自愿原则，不强迫、诱导任何学校、学生或家长参加竞赛活动。竞赛所有环节活动将严格坚持公平公正。竞赛成绩不作为中小学招生入学的依据。

（三）各中小学要高度重视此项工作，积极创造条

件，为师生做好各项赛前准备及组织报名工作，把此项活动作为推进素质教育、培养学生创新能力的重要举措，从而推动全区青少年科技教育工作再上新台阶。

（四）本次比赛成绩优异的学生将获得优先推荐参加吕梁市信息学竞赛的机会。

（五）比赛过程中，严禁虚假报名、替考、作弊，一经发现或举报，即取消比赛资格。参赛选手未在比赛时间内参加比赛视为弃权。

九、联系方式

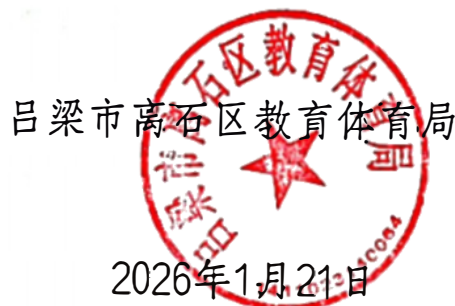
离石区科协 任娇娇 电话：18234358309

吕梁市青少年科技教育协会 郭婷丽

电话：13294587192

附件：

- 1.各项目决赛名额表
- 2.参赛报名表
- 3.参赛汇总表
- 4.竞赛规则与要求



2026年1月21日

附件1

各项目决赛名额分配表		
项目组别	决赛名额	参赛年级
快叮岛图形化编程竞赛小低组	200	1-3年级
快叮岛图形化编程竞赛小高组	200	4-6年级
快叮岛python编程竞赛小学组	200	4-6年级
快叮岛python编程竞赛初中组	200	7-9年级
C++编程小学组	150	4-6年级
C++编程初中组	100	7-9年级



附件2

吕梁市离石区第二届青少年信息学竞赛 参赛报名表

学生所在学校 (盖章)				参赛项目 及组别			线上初赛分 数	
参赛 学生 情况	姓名	性别	年级	身份证号	联系电话	免冠照		
指导 教师 情况	姓名	性别	年龄	身份证号	所授学科	电子邮箱	电话	

本表一式一份，上报区科协。

附件3

吕梁市离石区第二届青少年信息学竞赛参赛汇总表

_____单位（盖章）

领队：

联系电话：

序号	学生姓名	性别	学校	参赛项目及组别	指导教师姓名	指导老师电话	备注
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							

附件4 竞赛规则与要求

一、C++竞赛项目

(一) 组别设置

设置小学组和初中组两个组别。

(二) 竞赛赛制

1. 线上初赛

参赛选手需在吕梁市青少年信息学竞赛官方平台 (cspj.org.cn:7000) 进行线上初赛 (注: 线上初赛目的是提前熟悉线下正式比赛的比赛环境、分配及检测账号是否有问题, 每人仅有一次线上初赛机会), 请在吕梁市计算机学会公众号报名参赛, 每人2小时, 具体时间公众号公示。

2. 决赛

参赛选手线上初赛非零分方可报名参加决赛, 正式比赛时, 参赛选手需凭参赛证和准考证进考场。

小学、初中组采用OI赛制: 分数即时可见, 得分以最后一次提交为准。

3. 竞赛知识免费科普培训

为促进科普, 让零基础的学生也能参加此次活动, 将提供免费的编程公益科普培训课程。公益课程可通过吕梁市青少年信息学竞赛官方平台 (cspj.org.cn:7000/) 进行学习,

(三) 竞赛内容

与CSPJ/S类似, 设5道编程题, 每题100分, 共500分。

小学组竞赛难度低于CSPJ T1难度, 初中组竞赛难度约低于CSPJ T2难度, 初中组全部为语法部分、基础算法、图论等。大纲具体如下:

小学组参考大纲	
顺序结构	理解变量的概念及定义赋值的方法
	掌握标准的输入输出（换行，保留小数，向上、下取整）
	掌握基本的算术运算（+，-，*，/，%）
	掌握数字组成的原理及拆位
选择结构	逻辑运算及优先级
	掌握双分支结构
	掌握多分支结构
	掌握多if结构
	掌握分支嵌套结构
循环结构	掌握for循环
	掌握while循环
	掌握for循环
	理解break和continue
初中组参考大纲	
循环结构	掌握嵌套循环的综合应用
	递推算法
进制转换	能够进行二进制、十进制以及十六进制之间的转换
数组	掌握一维数组、二维数组及多维数组的用法
	掌握在数组中进行顺序查找的方法
数组	掌握对数组中数据进行简单排序的方法
	掌握字符串、字符数组的基本操作
函数	能够自己创建一个带参数的函数
	能够自己创建一个有返回值的函数
	掌握自定义函数的应用，实现基本算法中的递归方法
算法	掌握贪心、递推算法的基本使用
图论	掌握最短路径算法

二、图形化编程竞赛规则

（一）赛事简介

快叮岛图形化编程竞赛是一项通过编程闯关的方式激发中小學生投入人工智能编程学习热情，并对學生人工智能知识掌握和创新运用进行考核的竞赛活动。参赛选手使用图形化编程语言，设计代码程序，完成关卡任务，锻炼选手的逻辑思维和人工智能能力。

（二）参赛对象

1、参赛组别：小学低年级组（图形化）、小学高年级组（图形化）、小学高年级组（python）、初中组（python）。

2、队伍人数：个人赛，每队限1人。

3、指导老师：1人（可空缺）。

（三）比赛规划

竞赛时间

竞赛分为初赛和决赛两个阶段。

（四）赛程规划

竞赛分为初赛和决赛两个阶段。

1、初赛

初赛为线上进行，各参赛者需要登录到吕梁市计算机学会官网（<https://cspj.org.cn>）进行答题。在规定的时间内尽可能多地完成挑战任务获取分数。

2、决赛

决赛为线下进行，登录网址：吕梁市计算机学会官网（<https://cspj.org.cn>）。

3、科普学习

学生可以通过吕梁市计算机学会公众号科普报名菜单申请科普学习账号，自行规划学习。科普的意义就是普及编程知识，提升学生编程素养。

（五）比赛内容

1、编程语言

小学低年级组仅限使用图形化编程语言，小学高年级组图形化或python语言二选一，初中组仅限使用python语言，

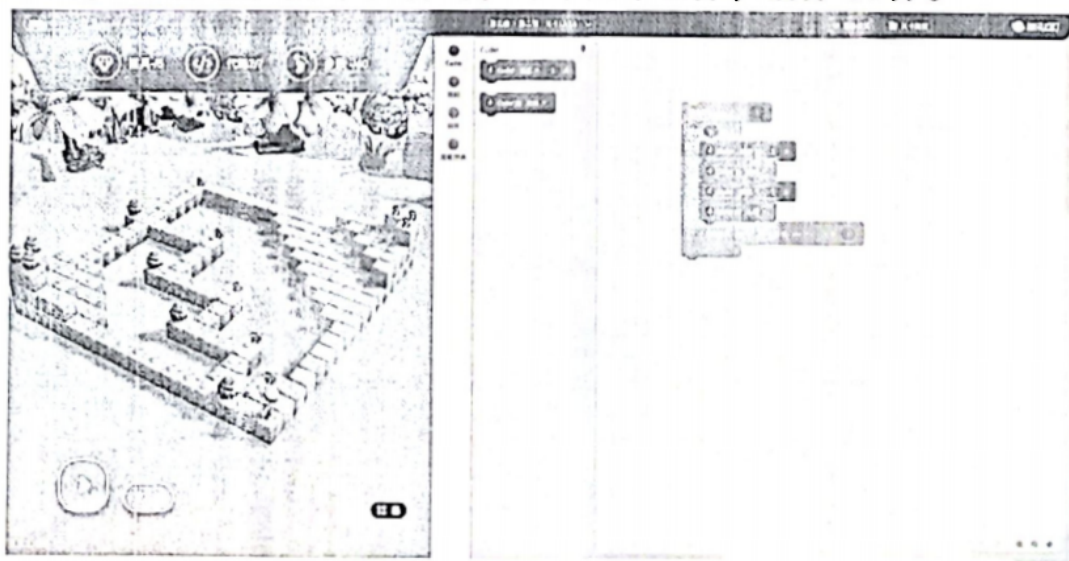
2、比赛内容

2.1 形式：参赛选手在规定时间内登录官方竞赛平台进行编程闯关竞技，每完成一个关卡系统自动记分。在未提交试卷前参赛选手可以持续优化关卡代码，系统以获得的最高分为最终得分。一旦提交试卷或比赛时间结束，将不能再运行和提交代码。

2.2 题量：每个组别各 30 个关卡。

2.3 题型：竞赛内容以任务闯关的形式开展，选手需使用指定编程语言，控制角色完成规定的关卡任务，系统根据任务完成情况进行自动评分。

2.4 时长、分值：限时 60 分钟，每个关卡 3 分，满分 90 分，



（六）评比标准

1、评分规则

系统将根据选手完成关卡任务的情况进行自动评分，每个关卡最高可

获得3分，评分规则如下：

1.1 完成关卡任务，获得1分。

1.2 在完成关卡任务的基础上，使用代码行数少于或等于指定数量，额外获得1分。

1.3 在完成关卡任务的基础上，角色移动步数少于或等于指定步数，额外获得1分。

1.4 每场比赛，选手的最终得分为该场比赛所有关卡的得分总和。若选手的最终得分相同，则根据选手的代码行数、移动步数和使用时间进行排名。

2、排名规则

快叮岛图形化编程竞赛将根据选手排名进行奖项授予，选手排名规则如下：

2.1 选手将按得分进行排名，分数越高，排名越靠前。

2.2 若分数相同，则参考选手优化的代码行数，优化的代码行数越多，排名越靠前。

2.3 若得分与优化代码行数均相同，则参考选手优化的步数，优化的步数越多，越靠前。

2.4 若上诉的标准均相同，则根据选手提交的时间进行排名，优先提交的选手排名靠前。