

2018 年浙江省数字图书馆推广工程春节活动 方案

一、活动名称

阅读 阅自己——浙江省数字图书馆推广工程送“年货”

二、活动时间

2018 年春节期期间，2 月 1 日（腊月十六）～3 月 4 日（正月十七）

三、活动范围

全省 11 家市级图书馆采取自愿报名的方式参与；市级参与馆可牵头市内各基层图书馆共同举办。

四、活动内容

（一）助力阅读——在线抢阅读奖励金

时间：2 月 15 日（除夕）～2 月 21 日（年初六）

以“阅读”为主题做系列海报，同时制作 H5 主题活动展示页。浙江图书馆将提供统一设计、开发并向各参与单位提供活动海报设计和 H5 页面连接。参与活动的单位根据自己需求可在海报上增加本单位 LOGO 和公众号二维码并自行印制张贴，H5 活动页面链接添加在各自的微信号添加栏目及活动页面即可。进入 H5 活动页面后点击“金铲”即有机会获得数额不定的“阅读奖励金”。

活动规则：

1. 每个用户每天有三次机会打开个人所在地市宝箱，有几率获得微信现金红包，及免费电子书库金钥匙 1 把（每天解锁 1 本电子书），

集齐 7 把钥匙解锁 10 本电子书；

2. 点击“助力阅读”可为所在地市的全民阅读助力打 call；

3. 点击“更多活动”即可参与浙江图书馆“21 天阅读计划”等更多精彩活动；

(二) 读书是“福”——21 天阅读计划

时间： 2 月 8 日（小年）～2 月 28 日（正月十三）

配合新年活动，科普大众，每天定时推送一个科普小视频及相关书籍推荐，通过 21 天阅读科普自己，并可留言分享自己对科学的认知。（详见附件 1）

(三) 我是小小程序猿——游戏改变传承

1. 小小程序猿创意编程赛

时间： 1 月 24 日（腊八）～3 月 30 日

各承办图书馆可以组织读者通过“编程啦”公益编程教学平台 (<http://www.bianchengla.cn/>) 在学习 15 节公益编程课，学习完成后在 2018 年 2 月 28 日前在平台上注册、提交编程作品以参加 2018 年 3 月“2018 年编程一小时主题活动暨‘编程啦’创意大赛”，优秀作品将直接入选 4 月全省创意编程大赛复赛。（大赛方案详见附件 2）

2. 拜年方法论——要你“好看”！

时间： 2 月 9 日（腊月廿四）～3 月 2 日（正月十三）

各承办图书馆可以组织读者通过“网易卡搭-创意编程社区” (<https://kada.163.com/>) 参加“拜年方法论——要你‘好看’”春节主题创意编程分享会。参与者在网易卡搭平台注册、提交春节拜年

风俗创意编程作品，并分享到微信朋友圈为作品点赞、加油。每位参与者完成作品后还可以获得一张定制的电子证书（电子证书将统一在3月3日生成）。

五、相关事宜及要求

（一）鼓励各馆结合推广工程整体活动，自主开展本馆特色新春活动。各参与馆要做好线上活动的引导，以及线下展览活动的布置筹备工作。

（二）各参与馆在活动期间要加强宣传报道，开展过程中应积极利用广播、电视、报刊等传统媒体，以及微信、微博等新兴媒体进行全方位宣传；并及时将活动开展情况数据、工作亮点、现场案例以文字、图片、视频等形式随时发送至浙江推广工程宣传专用邮箱（zjtggc@zjlib.cn）。除在推广工程网站发布资讯外，推广工程将以各馆上报材料为基础在各省媒、央媒上进行宣传。

（三）各参与馆要在活动结束后填报《2018年“网络书香过大年”各地活动情况统计表》并提交活动总结，对本馆活动进行全面梳理统计，由市馆汇总本省各馆情况后统一报送。

（四）推广工程届时将提供活动相关展板或易拉宝的设计稿素材、图片和视频等相关文件电子版，各馆需自行制作。

浙江图书馆

2018年1月25日

附件 1.

读书是“福”

2018 年“21 天阅读计划”第一期活动方案

一、活动名称

读书是“福”——21 天阅读计划

二、组织机构

主办单位：浙江图书馆

协办单位：全省各级公共图书馆（含少儿馆）

三、活动内容及形式

通过“浙江图书馆”微信服务号或参与馆的微信号，联合省各地图书馆开展。

用户可在“21 天阅读计划”活动页面，借助微信平台上传语音（1 分钟以内）；写下与科普阅读的感悟并在朋友圈分享。

活动将借助各种新媒体、平面媒体、网络媒体等开展广泛地宣传与推广，加强社会性互动、提高社会影响力。

四、计分规则

（1）报名参加活动者获得 100 分，每日签到计 1 分（限签 1 次）；

（2）每次签到后分享朋友圈有朋友浏览 1 次计 1 分，每条分享分最高不超过 10 分；

（3）累计签到 1 次以上，并留言分享、上传图片、录音额外加 10 分并获得“福星高照”勋章；累计签到 7 次以上，并留言分享、上传图片、录音额外加 20 分并获得“福至性灵”勋章；累计签到 21 次以上，并留言分享、上传图片、录音额外加 50 分并获得“福寿年高”勋章。

五、活动时间及实施步骤

1. 活动时间：

2月8日~2月28日

2. 实施步骤

第一阶段：2月1日~2月7日 前期预热，官方活动网页上线；

第二阶段：2月8日~2月28日 活动启动、作品上传、分享；引导各地读者参与；

第三阶段：3月1日~3月5日 活动成果汇总，开展后期宣传。

六、相关事宜及要求

1. 浙江图书馆将提供微信端活动配置链接、活动海报设计素材；这些素材将于活动前上发送给各馆活动联络人可自行下载、制作。

2. 请各参与馆结合本馆情况，积极做好线上、线下活动的组织引导。

3. 各参与馆应充分利用微信、微博、电视、报纸等媒体对活动进行广泛的宣传推广，同时加强公众互动，提高活动影响力。请各参与馆及时报送各地活动新闻稿（含照片原图）至 26594803@qq.com 邮箱，以便于我们统一为各地活动情况进行宣传。联系：87986365 邱诚。

附件 2

2018 年编程一小时主题活动暨“编程啦” 创意大赛方案

一、活动名称

2018 年编程一小时主题活动暨“编程啦”创意大赛

二、活动目的

未来的世界，必将是计算机的世界，人工智能将会越来越普及，那么掌握好一门计算机语言，能够和计算机更好地沟通，必将事半功倍。

为贯彻落实《国务院关于印发新一代人工智能发展规划的通知》精神，推进信息技术与教育教学深度融合，进一步激发青少年对电脑编程的兴趣，培养青少年团队协作精神，编程算法开发应用能力、动手实践能力、跨学科融合能力，提高青少年科学素养和信息技能水平。致力于在青少年中推广计算机程序设计，普及计算机基础知识，为社会输送更多具有创新精神、实践能力、科学和人文素养的新型人才。由浙江图书馆、杭州有渔教育科技有限公司共同举办 2018 年编程一小时主题活动暨“编程啦”创意大赛。

三、活动时间

2017 年 12 月 5 日-2018 年 3 月

四、活动单位

主办单位：浙江图书馆等全省公共图书馆

承办单位：杭州有渔教育科技有限公司

合作单位：杭报科学松果会编程学院

五、决赛时间、地点

时间：2018 年 3 月

地点：浙江图书馆

六、大赛基本设置

（一）赛类设置

大赛组委会现场公布参赛主题，选手可用计算机程序语言和图形化编程软件（Scratch、Python、C++等），完成主题场景需求。设计作品主要体现原创性、趣味性、多学科融合性和创新性，要有明确的设计思想，清晰的思维逻辑，贴近学习生活，最终作品以可执行程序形式提交。

（二）赛程设置

报名时间：2017 年 12 月 5 日-2018 年 2 月 28 日

参赛选手登陆编程啦网站：<http://bianchengla.cn>，注册好账户后，填写比赛报名信息方可完成报名。

决赛时间：2018 年 3 月

决赛采用线下创作形式比赛。决赛当天，我们将会组织晚会，并在现场进行现场创作比赛，期间浙江图书馆组织现场全程同步直播比赛进程。大赛组委会通过现场公布主题，按照年龄分组进行，所有入围终评的选手同时开始创作作品，在规定时间内提交。提交完成后进行选手评委一对一 10 分钟答辩。最终评选出一二三等奖。

比赛结果公示时间：2018 年 4 月

2018 年 4 月，本次比赛最终结果将在编程啦网站（<http://bianchengla.cn>）和浙江图书馆官网（<http://www.zjlib.cn>）公示。

（三）赛组设置

低龄组：小学 3 年级以下（包含 3 年级）

中龄组：4-6 年级

大龄组：7-9 年级

（四）奖项设置

低龄组、中龄组、大龄组各设一等奖 1 名，二等奖 2 名，三等奖 5 名，其余参加决赛选手均获得优秀奖，颁发荣誉证书和礼品。

七、参赛规则

1. 参赛作品主题鲜明，创意新颖，内容健康，是一个完整的工程作品。能够体验作者的想象力和创造力。

2. 参赛作品仅限自制作品，代投、转载、搬运、再创作、抄袭作品均不能参与活动。

3. 如果参赛工程中使用了他人的私人原创素材，须注明出处并征求原素材所有者同意。

3. 曾参加过其他比赛的作品，不得参加本次比赛

4. 一位选手仅限投稿一个作品作为最终参赛作品

八、评审标准

1. 创意构思。作品结构完整，构思新颖别致，创意出发点或有实用价值，或幽默有趣、惊险刺激，强调创意的原创和独创性。

2. 探索精神。充满想象力的思考，清楚明了的表达，用开放的心态持续学习新知识。充分表现想象力，积极发挥创造力，有很强的自我学习能力，自主创作精神。

3. 艺术审美。角色造型、动画、音乐及音效优美协调，程序排列整齐美观无垃圾指令。作品界面整齐美观，角色造型生动优美，动画效果协调自然，音效使用恰到好处。

4. 程序思维。程序流畅运行，概念理解准确，指令使用熟练，程序运行流畅高效无 Bug，角色、变量及消息等命名准确易读，考察选手实际运用编程的能力。

九、其他

本次比赛参赛作品的著作权归作者所有，使用权由作者与主办单位共享，主办单位有权出版、展示、宣传获奖作品。

浙江图书馆

2018 年 1 月 25