

创意作品——未来校园（中学组）初复赛命题规则

一、命题背景

校园是学生学习和生活的主要场所，关系到学生的学习成长、身心发展、健康安全、休闲娱乐等，校园生活直接影响学生的获得感与幸福感。中共中央、国务院印发的《中国教育现代化2035》指出加快信息化时代教育变革，“建设智能化校园，统筹建设一体化智能化教学、管理与服务平台。”教育部等十八部门发布的《关于加强新时代中小学科学教育工作的意见》强调“提高学生科学素质，培育具备科学家潜质、愿意献身科学研究事业的青少年群体，培养社会主义建设者和接班人”。

本项目以“未来校园”为主题，旨在引导当代中学生关注校园生活，鼓励学生通过真实的校园生活场景，结合调查研究，发现身边的问题，积极投入未来校园创意、设计与实现中，促进学生身心健康发展，提升校园安全水平，拓展学习资源外延。

二、命题内容

科学技术的进步必然会推动校园生活的改善。请同学们畅想“未来校园”会是什么样子的？如何实现？请在调查研究日常校园生活场景的基础上大胆发挥想象力与创造力，从科学、技术、工程、人文和艺术的角度综合考虑，设计智慧、安全、环保的未来校园方案，并通过装置或原型系统加以展示。相关作品内容可以包括（但不限于）以下场景，同时鼓励基于实际校园生活的观察和思考，创新场景应用：

场景1：面向未来校园的学生身心健康。课余校园生活，如体育运动、娱乐休闲等，与学生的身心健康发展息息相关。由于专注于课业学习，很多学生忽视了体育锻炼，出现了超重、近视等问题；而学生在学习、生活、人际关系和自我意识等方面也可能会出现迷茫或困惑等问题。通过创意设计相关作品，如何为促进学生身心健康发展提供有效解决方案？

场景2：面向未来校园的学生安全保障。校园中可能会存在一些安全事故隐患，如食品安全、建筑安全、出行安全、人身安全等。一方面需要甄别安全风险，排查安全隐患，谨防事故发生；另一方面，若事故发生，则需要采取高效、可靠的应急处置方式。通过创意设计相关作品，如何面向某一具体校园安全问题提供有效解决方案？

场景3：面向未来校园的学生拓展学习。先进信息技术的发展以及社会教育资源的丰富，使得教与学不再局限于学校的物理空间内，为线上线下相结合、校内校外相结合开展学习实践活动提供了更多可能的方式和渠道。通过创意设计相关作品，如何为进一步拓展学习资源、创新研学形式，打造没有“围墙”的学校，提供有效解决方案？

场景4：鼓励基于对实际生产生活的观察和思考，创新场景应用。

三、考查目标

参赛队伍面对国计民生和科技发展的正确价值观和主观能动性；

参赛队伍发现与定义问题的洞察力和批判性思维能力；

参赛队伍提出科学系统解决方案的创新意识与创新能力；

参赛队伍信息获取、快速学习、学以致用能力；

参赛队伍动手实践、团队协作的能力；

参赛队伍的文字和语言表达以及作品呈现、展示等能力。

四、比赛规则

本命题面向中学组开展，每支参赛队伍由3名内参赛选手（建议包括不少于1名女性选手）和1名学校指导老师组成。同一选手不得跨队参与同一命题比赛。鼓励同省份内跨校、跨专业组队。赛程包括初赛、复赛、决赛三个阶段，各阶段规则如下：

（一）初赛

1.提交内容

初赛为作品评审，各参赛队伍须按照以下要求提交作品文件：

（1）项目总结报告

项目总结报告必须包含但不限于以下方面：

1) 场景分析

拟解决的相关问题，以及问题提出的调查分析过程。

对相关文献、产品、应用系统或使用者的调查研究。

2) 作品方案

作品的主要创意。

作品设计思路和实现方案。

3) 主要创新点

作品自主原创内容，包括但不限于作品中原创代码算法、核心技术亮点等，提炼其中1-2项核心技术亮点进行重点分析。

4) 作品实现过程

作品完成过程中的探索经历，包括发现问题、解决问题、迭代更新等过程及案例。

5) 作品成果

包括外观图片、功能介绍、演示效果等，并提供必要的使用说明。

6) 作品测试情况

作品技术评测或用户测试情况。

7) 总结与展望

对研究的成果和不足进行总结，对未来的改进和发展进行展望。



8) 团队成员介绍和工作分工说明

9) 附录

包括但不限于：项目程序代码或图形化编程逻辑介绍，团队工作讨论记录表等。

项目总结报告模板见附件1，团队工作讨论记录表模板见附件2。

(2) 作品视频

该项内容可选择性提交，包括但不限于重要制作过程、作品操作和演示过程等，鼓励呈现发现问题、解决问题、迭代更新等过程。

要求时长2-5分钟，MP4、AVI、MOV或FLV格式，横屏录制，分辨率1920*1080，大小100M以内。

(3) 参赛承诺

参赛队伍填写参赛承诺和声明，模板见附件3。打印签字后扫描上传，要求PDF格式，大小10M以内。

2. 评审标准

(1) 价值观

作品能够反映当代中学生对社会主义核心价值观的践行，传递科技向善、服务人民的理念。

(2) 实用性

作品具有一定的实用性或能体现一定的人文关怀，能够帮助人们解决生活中常见的一些问题。作品可为日常校园生活中常见且重要的问题提供具有实践意义的指导方案。

成本控制合理。

(3) 主题契合性

与本届大赛创意作品项目命题“未来校园”契合，且体现大赛“智能·安全·环保”主题，内容健康、积极向上。

(4) 创新性

作品创意巧妙、独特，围绕大赛命题提出了新发现、新方法、新产品或者新应用等。

(5) 科普性

作品主题、创意和应用等，均符合科学原理，无科学性错误。

作品具有科普价值，具有一定的互动性和趣味性，易于面向公众进行推广和传播。

(6) 参与度

学生深度参与作品的设计与制作过程，积极主动迭代完善作品。

(7) 完整度

作品方案内容完整，能够展示创作过程，原型系统完成度高。

(8) 文本规范性

项目文本等相关材料表达规范、清晰。

(二) 复赛

复赛采用现场演示、作品展示和问辩方式进行，具体演示形式不限。复赛参赛选手和学校指导老师须与初赛一致，如个别队员因特殊原因无法参赛，需向赛区组委会提出申请，但不可替换其他人员参赛。复赛规则由各赛区制定，须保障本赛区评审规则公开、公平、公正。可参照以下规则开展：

1.提交内容建议

(1) 项目总结报告

项目总结报告必须包含但不限于以下方面：

1) 场景分析

拟解决的相关问题，以及问题提出的调查分析过程。

对相关文献、产品、应用系统或使用者的调查研究。

2) 作品方案

作品的主要创意。

作品设计思路和实现方案。

3) 主要创新点

作品自主原创内容，包括但不限于作品中原创代码算法、核心技术亮点等，提炼其中1-2项核心技术亮点进行重点分析。

4) 作品实现过程

作品完成过程中的探索经历，包括发现问题、解决问题、迭代更新等过程及案例。

5) 作品成果

包括外观图片、功能介绍、演示效果等，并提供必要的使用说明。

6) 作品测试情况

作品技术评测或用户测试情况。

7) 总结与展望

对研究的成果和不足进行总结，对未来的改进和发展进行展望。

8) 团队成员介绍和工作分工说明

9) 附录

包括但不限于：项目程序代码或图形化编程逻辑介绍，团队工作讨论记录表等。

项目总结报告模板见附件1，团队工作讨论记录表模板见附件2。

(2) 作品视频

包括但不限于重要制作过程、作品操作和演示过程等，鼓励呈现发现问题、解决问题、迭代更新等过程。

要求时长2-5分钟，MP4、AVI、MOV或FLV格式，横屏录制，分辨率1920*1080，大小100M以内。

(3) 展示PPT

大小100M以内。

(4) 海报材料

图文并茂的展板设计稿。JPG格式，尺寸60cm*90cm，大小100M以内。

(5) 参赛承诺

参赛队伍填写参赛承诺和声明，模板见附件3。打印签字后扫描上传，要求PDF格式，大小10M以内。

(6) 作品成果

复赛需在现场展示作品实物(设备、装置或系统等)，可辅以视频、图片或其他展示形式。



2. 陈述形式说明

(1) 鼓励参赛队伍围绕参赛作品主题及内容选择恰当的演示形式，在问辩过程中重点展示作品创新点、技术点等专业水平。

(2) 作品陈述不设人数限制，凡报名参赛选手均可参加（不允许指导老师参与）。

(3) 陈述过程可辅以视频、PPT等配合说明。

(4) 作品演示说明：要求参赛作品（实物、模型或其他形式）能够体现其设计原理及主要功能。

3. 评审标准及注意事项

(1) 评审标准较初赛有所调整，主要从实用性、创新性、科普性、参与度、完整度及现场表达等方面重点考查作品创作的专业水平。

(2) 评审采用打分制，参赛队伍陈述完毕后，评委进行打分，并按照平均分的高低确定排名。如遇作品同分且无法判别获奖等次的情况，由评委现场对同分作品进行投票或打分来决定获奖等次。

(3) 评委遵循回避原则，如遇本单位参赛队伍作品，则该评委不打分。

(三) 决赛

1. 决赛参赛选手和学校指导老师须与初赛、复赛一致。同一位学校指导老师若指导多支队伍参赛，最多不超过2支队伍入围决赛。

2. 如有赛区承办单位老师参与指导，可增加1名赛区指导老师，每位赛区指导老师最多指导2支队伍。

3. 决赛由大赛组委会组织，比赛规则拟于决赛前一个月公布，详见大赛官网。

五、其他要求

(一) 参赛作品要求

1. 提交作品不得为本大赛往届全国总决赛获得一、二、三等奖的作品。

2. 提交作品不得为教育部公布的全国性竞赛活动获得一、二、三等奖的作品。

3. 大赛组委会将对作品原创性等进行查新、查重审核。如有违规，一经查实，取消参赛资格。

(二) 参赛纪律

1. 问辩过程中，仅该参赛队伍的选手入场问辩，其他人员（包括分赛区领队、参赛队伍指导教师等）不得进入场内。

2. 各参赛队伍须按要求提前将问辩内容提交组委会，问辩过程中不得对作品结构功能进行调整。参赛期间，参赛队伍自行保管参赛作品。

3. 如对比赛有异议，可向大赛监审委员会反映。比赛现场服从大赛监审委员会的决定和指令。

(三) 参赛队伍责任及义务

1. 入围作品的队伍有义务参加大赛举办的相关展示和交流活动。

2. 参赛队伍须承诺作品为团队原创研究成果，大赛主办方享有对其提交作品的无偿的永久的公益性宣传、展出、出版及其他使用权。

附件1

项目总结报告

1.场景分析

- 1.1 拟解决的相关问题，以及问题提出的调查分析过程(限500字)
- 1.2 对相关文献、产品、应用系统或使用者的调查研究（限1000字）

2.作品方案

- 2.1 作品的主要创意（限500字）
- 2.2 作品设计思路和实现方案（限1000字）

3.主要创新点（作品自主原创内容，包括但不限于作品中原创代码算法、核心技术亮点等，提炼其中1-2项核心技术亮点进行重点分析。限800字）

4.作品实现过程（作品完成过程中的探索经历，包括发现问题、解决问题、迭代更新等过程及案例。限2000字）

5.作品成果（包括外观图片、功能介绍、演示效果等，并提供必要的使用说明。限1000字）

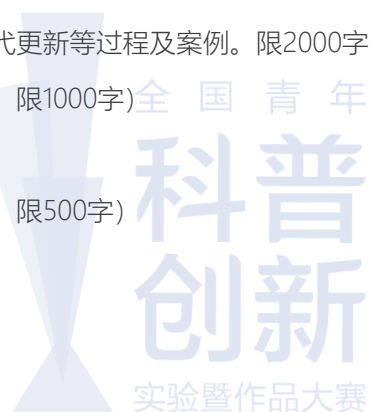
6.作品测试情况（作品技术评测或用户测试情况。限800字）

7.总结与展望（对研究的成果和不足进行总结，对未来的改进和发展进行展望。限500字）

8.团队成员介绍和工作分工说明（限500字）

9.附录

- 9.1附录1：项目程序代码或图形化编程逻辑
- 9.2附录2：团队工作讨论记录表（模板见附件2）
- 9.3其他附录（可选）



附件2

团队工作讨论记录表（可自由增加讨论次数）		
第一次讨论： 讨论时间： 年 月 日 点 分至 点 分 参会人数： 人，缺席人数： 人 （一）主要讨论内容 1. （二）主要决定项（会议达成的主要成果，包括对后续方案的决策等） 1.		
下一步工作计划	负责人	时间节点
1.		
2.		
3.		
出席人员签到：	提前约定下次会议时间：	
第二次讨论： 讨论时间： 年 月 日 点 分至 点 分 参会人数： 人，缺席人数： 人 （一）主要讨论内容 1. （二）主要决定项（会议达成的主要成果，包括对后续方案的决策等） 1.		
下一步工作计划	负责人	时间节点
1.		
2.		
3.		
出席人员签到：	提前约定下次会议时间：	

附件3

(请打印签字后扫描)

参赛承诺和声明

本团队承诺参加第十届全国青年科普创新实验暨作品大赛所呈交的作品_____是本团队研究工作取得的研究成果；承诺该作品未获得本大赛往届全国总决赛一、二、三等奖或教育部公布的全国性竞赛活动一、二、三等奖；承诺若本设计方案或作品被查证存在抄袭、侵权、一个作品多次参赛等违规行为，或与以上承诺内容不符，本团队愿意接受取消参赛资格的决定，并承担一切责任。

第十届全国青年科普创新实验暨作品大赛参赛所呈交的作品设计版权归本团队所有，但大赛主办方享有对本团队提交的包括但不限于图片、设计方案等所有信息的无偿的永久的公益性宣传、展出、出版及其他使用权。

第十届全国青年科普创新实验暨作品大赛比赛期间，主办方可拍摄含有我肖像的照片和影像资料，且本人同意主办方对以上全部照片和影像资料享有无偿的永久的公益性宣传、展出、出版及其他使用权。

特此声明。

Solve
for Tomorrow
探知未来

全国青年
科普
创新
实验暨作品大赛

团队学生签名：

团队学生监护人签名：

学校指导老师签名：

日期： 年 月 日