

2026年广东省青少年发明创新与科技实践活动
暨第七届广东省青少年创新思维及科技实践大赛

人工智能挑战类—“小小编程家”创意挑战赛

竞赛规则

2026年广东省青少年创新思维及科技实践活动
暨第七届广东省青少年创新思维及科技实践大赛组织委员会

目 录

第一章 竞赛通则	4
1.1 总则	4
1.2 违规认定与处罚	5
1.3 成绩异议与申诉规则	6
1.4 裁判员回避制度	6
1.5 免责与赛事说明	7
第二章 赛项整体说明	8
第三章 SCR 智创巅峰编程挑战赛	8
3.1 比赛主题	8
3.2 参赛条件与参赛对象	8
3.3 比赛时长	9
3.4 竞赛形式	9
3.5 试题形式	9
3.6 涉及知识点	10
3.7 评分规则	11
第四章 智绘少年说赛项	12
4.1 比赛主题	12
4.2 参赛流程	12
4.3 参赛条件及分组	13
4.4 竞赛内容及要求	14
4.5 评审标准	20
4.6 参赛器材	26
4.7 现场流程及名次评定	27

4.8 犯规与取消资格	28
4.9 注意事项.....	29
第五章 竞赛场地、设备与通用安全须知	33
5.1 场地与设备	33
5.2 安全管理.....	33
第六章 奖项设置	34
第七章 其他事项	34

第一章 竞赛通则

1.1 总则

1.凡自愿报名参加本赛项的参赛选手、教练员及相关工作人员，均须认真阅读并严格遵守本竞赛规则全部条款。

2.本竞赛规则最终解释权归 2026 年广东省青少年发明创新与科技实践活动暨第七届广东省青少年创新思维及科技实践大赛组织委员会（以下简称“大赛组委会”）所有，大赛组委会授权本届竞赛仲裁委员会行使规则解释、赛事仲裁等相关职权。

3.各参赛队伍教练员负责参赛人员的赛前训练、赛事组织管理工作，督促参赛选手遵守竞赛规程与赛场纪律，服从大赛组委会、裁判委员会及现场工作人员安排；同时承担参赛人员纪律、安全、文明参赛、赛场环境卫生等教育管理工作。

4.教练员须按照赛事安排准时参加赛前培训、工作会议，可就竞赛规程、规则内容依规提出咨询。赛事期间若出现争议与异议，全体人员须严格遵照大赛组委会决议执行。

5.参赛选手须自行妥善保管参赛机器人、编程设备、零配件等竞赛器材及个人贵重物品，物品若发生损坏、遗失，相关责任由参赛方自行承担。

6.竞赛场地实行人员准入管理，比赛期间仅允许裁判员、现场工作人员、当批次参赛选手进入竞赛区域，其他人员严禁入场。

7.赛事现场将在比赛开始前 30 分钟完成净场，并于比赛

开始前 20 分钟启动检录工作，参赛选手须凭参赛证完成身份核验后方可进入准备区与竞赛区。未按时完成检录者，一律视为自动弃权；因个人原因延误比赛的，责任由参赛方自行承担。

8.对于存在安全隐患、结构违规、功能异常的机器人及配套器材，裁判长有权禁止其投入比赛。

9.若遭遇气象异常、场地故障、设备故障、突发应急事件等不适宜开展竞赛的情形，大赛组委会有权调整竞赛日程、更换竞赛场地。

10.赛事期间，参赛选手、教练员及其他相关人员若出现言行失当、蓄意扰乱赛场秩序等行为，大赛组委会将视情节取消当场成绩及参赛资格；情节严重者，将取消相关人员下一届赛事报名资格，并书面告知其所属教育部门及单位。

1.2 违规认定与处罚

参赛选手及队伍在竞赛期间出现下列行为，均认定为“严重犯规”，执行裁判长可根据情节轻重，作出警告、取消单项轮次成绩、取消全部参赛资格等处罚：

1.故意干扰其他选手正常竞赛，蓄意损坏赛场设施、任务模型、他人竞赛器材；

2.违反本赛项机器人规范、操作流程、任务执行等各项竞赛细则；

3.弄虚作假、隐瞒器材违规问题，拒不服从裁判员劝导，扰乱赛场正常秩序；

4.在机器人搭建、编程、调试、比赛运行全过程中，教练员及非参赛人员直接动手操作、协助参赛选手；

5.经裁判组查实存在器材改装违规、程序作弊等行为。

出现以下情形之一，参赛队伍本轮成绩记为无效：

1.参赛队伍主动声明弃权；

2.未在规定时间内完成身份检录；

3.存在上述严重犯规行为。

1.3 成绩异议与申诉规则

1.单轮比赛结束后，参赛选手核对得分信息，无异议须在计分表签字确认，签字完成后不再受理该轮任何异议。

2.参赛选手对计分结果、裁判判定存在异议的，须现场向当值裁判员提出；若对裁判员答复结果仍不认可，可在一小时内以书面形式向竞赛仲裁委员会提交申诉材料，逾期申诉一律不予受理。

3.申诉材料必须写明队伍信息、异议事由并附相关佐证材料，个人申诉需签署真实姓名，匿名申诉不予受理。申诉过程中不得聚众喧哗、传播不实言论。

4.竞赛仲裁委员会作出的仲裁结论为最终判定结果，全体参赛人员须无条件服从。

1.4 裁判员回避制度

1.裁判员存在以下情形之一的，必须执行回避，不得参与本赛项执裁工作：

- (1)为参赛选手近亲属；
- (2)与参赛选手存在直接利害关系；
- (3)曾担任该参赛选手的教练员、辅导教师；
- (4)存在其他可能影响公正执裁的关系。

2.回避分为自行回避与申请回避两类。裁判员发现自身符合回避情形的，须主动提出回避申请；参赛选手发现裁判员存在回避情形的，可依规提交回避申请并说明理由。

3.回避申请可采用口头或书面形式提出，相关内容由现场工作人员记录存档。大赛组委会核查确认后，依规完成人员替换。

1.5 免责与赛事说明

1.未经大赛组委会书面授权，任何单位及个人不得以本赛事名义开展活动，违者依法追究相关责任。

2.本赛事为公益性赛事，主办单位不向参赛学校、参赛选手收取报名费、参赛费、器材费、场地费、食宿费等任何费用，坚持零收费原则。

3.本赛事遵循自愿参赛原则，任何单位、个人不得强迫、诱导学校、师生参与本次竞赛。

4.赛事规则修订、赛程调整、临时通知等内容，将统一在赛事服务平台发布，请参赛人员及时关注。

5.竞赛过程中，本规则未明确界定的突发事件、特殊情况，均由裁判委员会统一裁定。

第二章 赛项整体说明

本赛项聚焦人工智能时代青少年创意表达能力与数字创作素养的培养，赛项打破传统技术导向的竞赛模式，不以编程难度或算法复杂度为核心评价标准，而是强调"创意+表达+协作"三位一体：学生需运用 AI 工具完成数字内容创作，学习像产品创作者一样思考受众需求、打磨作品呈现、讲述创作故事。通过绘本创作、短片制作、交互应用三种递进式作品形态，引导青少年从"会用 AI 工具"走向"善用 AI 表达"，在人机协作中激发想象力、锤炼表达力、培育产品思维与数字责任感。

第三章 SCR 智创巅峰编程挑战赛

3.1 比赛主题

SCR 智创巅峰编程挑战赛比赛过程将全面检验参赛选手基于 Python、软件编程语言的技术实现能力，鼓励参赛者动手创造，提升青少年学生创新创造能力、探究协作能力、动手实践能力和解决问题能力。

3.2 参赛条件与参赛对象

3.2.1 参赛组队

每支参赛队伍由“1 名参赛选手+1 名教练员”组成，比赛全程仅参赛选手可操作器材、完成比赛。

3.2.2 参赛分组

赛事按学段分为一个组别，各组别独立竞赛、单独排名：

1.小学组（1-6 年级）

2.初中组（7-9 年级）

3.3 比赛时长

创意编程竞赛的时长均为 45 分钟，具体赛程安排另行通知。

3.4 竞赛形式

竞赛形式为个人赛，比赛结束时，参赛选手在网上提交编程试题程序。

3.5 试题形式

竞赛包括选择题和编程题，以选手所提交的完成结果为评分依据。

Python 创意编程小学组、初中组的试题不完全相同。

1.单选题（15 道），每题 4 分：根据题目的描述，在多个备选答案中选出一个正确选项，只允许在白纸上计算。

2.编程题（2 道），每题 20 分：题目为若干具有一定难度梯度的编程题目。这些题目的要求明确、答案客观。编程题不指定具体的算法，评判时只看结果，不看程序，根据测试数据给分。裁判评判时可能会多次运行选手提交的程序，以测试程序对不同情况的适应性及强壮性。

3.6 涉及知识点

本次竞赛所涉及的基础知识包括：

1.基本语法

(1)程序的基本语法元素：程序的格式框架、缩进、注释、变量、命名、保留字、数据类型、赋值语句、引用

(2)基本输入输出函数：input()、print()

(3)源程序的书写格式

2.基本数据类型

(1)数字类型：整数类型、浮点数类型

(2)数字类型的运算：数值运算操作符、数值运算函数

(3)字符串类型及格式化：索引、切片、基本的 format() 格式化方法

(4)字符串类型的操作：字符串操作符、处理函数和处理方法

(5)类型判断和类型间转换

(6)列表类型：定义、索引、切片。

(7)列表类型的操作：列表的操作函数、列表的操作方法。

3.程序的控制结构

(1)程序的三种控制结构

(2)程序的分支结构：单分支结构、二分支结构、多分支结构

(3)程序的循环结构：遍历循环、无限循环、break 和 continue 循环控制。

4.数据类型

(1)函数和代码复用（初中组）

(2)函数的定义和使用

(3)函数的参数传递：可选参数传递、参数名称传递、函数的返回值

(4)变量的作用域：局部变量和全局变量

5.组合数据类型（初中组）

(1)组合数据类型的基本概念。

(2)字典类型：定义、索引。

(3)字典类型的操作：字典的操作函数、字典的操作方法。

3.7 评分规则

本项比赛的评分采用线上电子系统评判的方式。选择题答案唯一，根据结果正误得 0 分或满分。编程创作题以选手所提交程序的运行结果是否符合题目标准及是否具备题目评判标准中给出的要点为评判依据。每题有多个要点作为多个完成度级别，按照运行结果和程序符合的要点，分数最低为 0 分，最高为满分。在比赛现场出现的突发或意外情况，以裁判的判罚为准。

第四章 智绘少年说赛项

4.1 比赛主题

本次赛事以"以智绘梦·创想未来"为主题，鼓励青少年借助AI工具释放创意潜能，将想法转化为可感知、可分享的数字作品。参赛者需从身边的观察与思考出发，选定创作方向，运用人工智能技术完成兼具创意性与表达力的数字创作作品。

鼓励围绕以下创作方向展开：

- 1.校园成长类：如"我的学习小伙伴"、"校园生活创意手册"、"班级故事绘本"，用AI记录和创意化呈现校园成长经历；
- 2.生活创想类：如"未来生活畅想"、"家庭温暖瞬间"、"兴趣爱好探索"，用AI将生活想象可视化、故事化；
- 3.文化表达类：如“岭南风物志”“广府节庆新说”“粤韵非遗故事新编”，用生成式AI为传统文化注入现代表达。
- 4.社会创益类：如"社区友善提示"、"环保创意宣传"、"公共文明引导"，用AI创作传递正向社会价值的作品。
- 5.对于遵循赛事主题、展现创意创新且运用人工智能技术的创作方向，均可展开。

4.2 参赛流程

4.2.1 报名

选手以个人为单位进行竞赛，竞赛组别分为小学低龄组（1-3年级）、小学高龄组（4-6年级）、初中组（7-9年级、含中职）。

4.2.2城市选拔赛（线上）

- 1.每队1人；
- 2.提前创作作品并拍摄介绍视频，按要求提交作品及相关材料；
- 3.每人仅有一次提交机会，只能提交一个作品；
- 4.比赛结束后，根据成绩对参赛选手排名；
- 5.竞赛组委员会有可能根据参赛报名和场馆的实际情况变更赛制。

4.2.3省级决赛（线下）

- 1.每队1人；
- 2.对选拔赛作品进行修改完善，再次提交，每人仅有一次提交机会且只能提交一个作品；
- 3.现场完成专项任务，并进行现场展示与答辩，答辩时长3分钟，每人仅有一次机会；
- 4.比赛结束后，按总成绩对参赛选手排名；
- 5.竞赛组委员会有可能根据参赛报名和场馆的实际情况变更赛制。

4.3 参赛条件及分组

4.3.1对象

小学低龄组（1-3年级）

小学高龄组（4-6年级）

初中组（7-9年级）

4.3.2 参赛要求

- 1.每位参赛者限报1个组别，不得跨组别重复报名；
- 2.每位参赛者的指导教师不超过2名。

4.4 竞赛内容及要求

4.4.1 城市选拔赛

4.4.2 选拔赛内容

鼓励学生运用AI创作工具，将创意想法转化为具有表达力和感染力的数字创作作品。学生可参考互联网上的知识资源，拓展创作思路、丰富作品内容。作品题材不限，可参考以下创作方向，也可自主选定主题：

1.校园成长方向：围绕学习生活、同学交往、校园活动等场景进行创意化表达，用AI记录成长、展现思考；

2.生活创想方向：以家庭生活、兴趣爱好、未来想象为创作源泉，用AI将奇思妙想转化为具象作品；

3.文化表达方向：结合家乡文化、传统节日、民间故事、非遗技艺等元素，用AI进行现代表达与创新演绎；

4.社会创益方向：围绕环保、公益、安全、文明等公共议题，创作具有传播力和感染力的AI作品。

· 小学低龄组（1-3年级）创作要求

作品形式：AI创意绘本

利用大模型进行多模态交互创作，完成一部原创图文绘本。作品需包含完整的图文故事（人物、情节、主题），体现对人工智能的初步认知与想象。可融合音频、视频等多媒体形式增强表现力。

重点考察：提示词设计、人机协作能力、故事的完整性与创意性。

· 小学高龄组（4-6年级）创作要求

作品形式：AI创意短片

利用大模型辅助进行创意策划、分镜头脚本撰写、画面生成、配音配乐、视频剪辑等，创作一部30-60秒以上的创意短片。主题鲜明，内容积极向上，体现了对初阶生成式人工智能应用的理解与思考。

重点考察：AI工具的合理运用、分镜头设计能力、叙事表达的清晰度、人机协作深度。

· 初中组（7-9年级）创作要求

作品形式：AI交互式网页应用

围绕校园学习或日常生活中的实际问题，开发一款具备图形化交互界面的网页应用。该应用需能够在常用浏览器中正常运行，功能明确、操作友好，可正常运行的功能能够解决用户的实际问题。整个开发主体过程必须由AI搭建，如能融合使用多模态AI工具则更佳。

重点考察：需求分析的准确性、AI能力的合理调用、界面交互体验、AI代码编译与质量评估。

4.4.3 选拔赛提交要求

各参赛选手需按照以下要求提交材料：

1. 作品文件

(1) A组（1-3年级）：绘本数字作品（PDF格式，可直接打开预览），页数不少于8页（含封面）；

(2)B组(4-6年级):短片作品(MP4格式,编码格式为H.264,分辨率720P或1080P, 时长30-60秒) ；

(3)C组(7-9年级):网页应用完整文件包(含所有资源文件),在Chrome、Edge等常用浏览器中可正常运行,附作品使用说明。

2.作品创作说明文档提交规范

参赛者须按要求提交完整的创作说明文档(PDF格式)。文档分为「作品产品介绍」「创作过程说明」两大模块,需包含以下全部内容:

(1)作品产品介绍

参赛者须以产品经理视角介绍参赛作品,完整包含以下五项内容:

①产品定位: 你的作品是什么? 它解决了什么问题?

②目标用户: 谁会用你的作品? 他们有什么需求?

③核心功能: 你的作品能做什么? 怎么用?

④创作过程: 你是怎么利用AI工具完成这个作品的?

(人机协作过程)

⑤创新亮点: 你的作品有什么特别之处?

(2)作品创作过程说明

参赛者须完整记录作品创作全流程,真实说明创作细节与人机协作情况,完整包含以下五项内容:

①作品概述: 作品名称、主题、创作背景;

②创作流程: 从创意到完成的完整过程描述;

③AI工具使用情况: 使用了哪些AI大模型、平台或工具,分别用于什么环节;

④人机协作过程：清晰地呈现参赛者与AI协作的流程——哪些由AI完成、哪些由参赛者完成、参赛者对AI生成内容做了哪些修改与优化；

⑤创作反思：在创作过程中学到了什么？遇到了什么困难？如何解决的？对AI伦理是否有思考？

(3)过程性材料

参赛者应保留完整的设计日志、与AI协作过程记录（如对话截图、提示词记录）、草稿、修改记录等过程性材料。提交时汇总成压缩包。

组别	压缩包大小上限
A组（1-3年级）	不超过50MB
B组（4-6年级）	不超过100MB
C组（7-9年级）	不超过50MB

(4)文件资料提交方式

要求选手将所有作品资料打包在一个文件夹里，发送至大赛官方指定邮箱。具体邮箱地址以报名通知为准。

(5)其他注意事项

①拍摄工作可邀请外部人员协助完成，以确保视频质量与视觉效果。

②请确保视频内容积极向上，无不当言论或行为展示。

③提交前请仔细检查视频质量，确保画面清晰、声音清楚，无冗余或无关内容。

④作品内容要求积极健康、创意鲜明、表达完整，必须为原创作品。

4.4.4 省级决赛内容

省级决赛为线下比赛，包含以下三个环节：

1.AI素养测评

AI素养测评（25分）：考查参赛者对人工智能基础知识、创作伦理及工具应用常识的掌握情况。题型为客观题，包括选择题、判断题。

2.作品迭代说明

作品迭代说明（15分）：参赛者基于对人工智能基础认知、创作伦理及工具应用常识的掌握，对已有产出进行优化并搭配改进说明文稿。提交内容包括：原作品片段、改进说明（说明所依据的概念、发现的问题及改进方案）和改进后作品片段。

3.现场命题创作（60分钟）

省赛现场公布创作命题（主题与城市选拔赛主题相关但不同），选手需在规定时间内完成创作任务。具体说明如下：

（1）任务形式：现场公布具体宣传推广任务，选手须在规定时间内，围绕参赛作品运用生成式AI完成配套宣传物料的策划与制作。

（2）任务要求：

—A组（1-3年级）：围绕参赛作品制作基础宣传物料，包括推广曲、AIGC海报等。宣传内容应主题明确、画面美观、表达生动，能够展现作品的主要内容和特色。

—B组（4-6年级）：围绕参赛作品制作综合宣传物料，包括推广曲、AIGC海报等，并可拓展制作宣传文案、预告短片、角

色形象等。各项物料应风格统一、内容连贯，形成较为完整的宣传方案。

-C组（7-9年级）：围绕参赛作品开展相关内容输出，可从产品说明、功能介绍、产品亮点、产品迭代，或系列宣传物料等符合赛事要求的方案方向中任选其一进行完成。

(3)考核要点：重点考核选手对AI工具的熟练程度、快速分析与解决问题的能力、独立创作的执行力。

(4)评分说明：现场创作满分35分，由评委根据任务完成度、技术实现质量、创意表达效果等维度综合评定（详见6.2省赛评分标准）。

4.参赛作品展示与答辩（15分钟）

参赛者向评委展示城市选拔赛提交的参赛作品，进行3分钟的作品介绍（像产品经理一样介绍自己的“产品”——包括产品定位、目标用户、核心功能、创新亮点等），并回答评委提问。

答辩环节重点考察：创意阐述与主题表达、表达与呈现能力、人机协作的理解与反思、作品完成质量与价值、答辩应变能力。

评委将结合选手的作品介绍与现场问答，综合评估其是否清晰地传达创作意图、能否准确回应技术实现与创意决策背后的思考，并关注其对AI工具在创作中角色的认知深度。答辩过程中，选手应聚焦作品本身，避免泛泛而谈或脱离实际创作空述理念。

4.4.5 省级决赛要求

1.参赛选手须按规定时间到达比赛现场参赛，遵守赛场纪律。

2.参赛选手需自备笔记本电脑，并保证比赛时笔记本电脑电量充足，且需提前将相应的运行环境妥善配置完毕。

3.比赛期间不得使用任何未经允许的外部设备或联网资源，所有创作内容须在指定平台或本地环境中完成，确保作品原创性与过程可追溯；

4.参赛选手应独立完成现场任务，禁止与其他选手交流、代做或接受场外协助，一经发现视为违规，取消参赛资格。

4.5 评审标准

评审将围绕创意表达、作品完成、人机协作、创作素养四个维度对作品进行综合评价。出现同分情况时，以城市选拔赛成绩高者排名靠前；仍相同者，以作品提交时间早者排名靠前。

4.5.1城市选拔赛评分标准（满分100分）

评分维度	权重	评分细则（观测点）	分数层级
创意表达 (30分)	30%	①创意原创性（10分）：想法是否独特，是否避免常见套路，体现个人或团队的独立思考。 ②新颖性与趣味性（10分）：作品是否以新颖的方式呈现，能否吸引目标用户(同龄人)的兴趣。 ③跨领域融合（10分）：是否巧妙地将 AI 与校园、生活、文化、社会等场景结合，产生“1+1>2”的效果。	优秀（8-10）：创意亮眼，表达生动，主题鲜明。 良好（6-7）：有新意，表达清楚，主题明确。 一般（4-5）：创意普通，表达平淡，主题基本相关。 待加强（0-3）：缺乏创意，表达混乱，偏离主题。
作品完成度（20分）	20%	①内容完整性（10分）：作品结构是否完整，各部分内容是否充实、衔接自然。	优秀（8-10）：内容饱满，制作精良，呈现专业。 良好（6-7）：内容完整，质量较好，略有瑕疵。 一般（4-5）：内容基本完整，呈现质量一般。

		②呈现质量(10分): 绘本/短片/网页的视觉呈现、音频质量、交互流畅度等是否达到良好水准。	待加强(0-3): 内容残缺, 呈现粗糙。
人机协作 (25分)	25%	①工具选用适配性(10分): 是否选用经过安全性评估的国产大模型及工具, 工具选择与创作目标是否匹配。 ②协作过程清晰度(10分): 是否清晰地呈现人与AI的分工与协作路径, 展示对AI生成内容的筛选、修改与再创作过程。 ③创作迭代深度(5分): 是否体现多轮优化、逐步完善的创作过程, 而非一次性生成。	优秀(每项对应高分段): 工具选用精准, 协作过程翔实, 迭代痕迹清晰。 良好: 工具选择合理, 协作基本明确, 有一定修改。 一般: 工具可用, 协作描述模糊, 修改较少。 待加强: 工具不合规或作品基本由AI一次性生成。
创作素养 (25分)	25%	①作品介绍视频(10分): 是否具备“产品经理”思维, 表达流畅、逻辑清晰, 能生动传达作品价值。	优秀(8-10/4-5): 表达出色, 反思深入, 材料完整。 良好: 表达清楚, 反思到位, 材料较全。

	②创作说明文档(10分): 是否完整规范,创作过程记录翔实,反思深入且有见地(含AI伦理思考)。 ③过程性材料(5分): 是否提供完整的设计日志、提示词记录、修改痕迹,真实可查。	一般: 表达平淡,反思浅显,材料有缺失。 待加强: 表达混乱,无反思,缺少过程材料。
--	---	--

评分操作建议: 评委根据各观测点分别赋分后加总。每个观测点可参考“优秀/良好/一般/待加强”四档给出整数分数,避免小数。

4.5.2省级决赛评分标准（满分100分）

考核环节	分值	评分方式与细则
AI素养测评	25分	客观题（选择题、判断题）系统自动评分，考查AI基础认知、创作伦理、工具应用常识等内容。
作品迭代说明	15分	根据有效优化点进行积分，每个有效优化计5分，累计达成3个有效点即可获得满分，分值上限15分。考察AI基础认知、创作伦理、工具应用常识等概念在实际创作中的理解与应用。
现场命题创作	35分	由2~3名评委综合评分，取平均分。评分要点： ①创意构思与主题契合（10分）：是否紧扣现场命题，构思新颖、角度独到。 ②创作完成质量（10分）：AI工具运用熟练，生成内容质量高，符合作品形式要求。 ③任务完成度（10分）：是否在规定时间内完成全部要求（图像页数/四项形式/内容完整/形式合适且丰富）。 ④呈现效果（5分）：图像作品和宣传材料的美观度、清晰度与可读性。
作品展示与答辩	25分	由3名评委根据以下维度打分，取平均分（每个维度单独打分）：

4.5.3展示与答辩环节细化评分表

评分维度	分值	具体观测点	优秀 (5)	良好 (3-4)	一般 (2)	待加强 (0-1)
创意阐述 与主题表 达	5分	能否清晰地传达作品创意核心理念，主题表达是否鲜明、具有说服力。	创意阐述精彩，主题呈现突出，引人入胜。	创意表达清楚，主题较明确。	创意描述平淡，主题不够突出。	创意模糊，主题偏离。
表达与呈 现能力	5分	3分钟介绍是否逻辑清晰、语言流畅、具有感染力，时间控制得当。	表达极富感染力，逻辑严密，节奏完美。	表达清楚，逻辑通顺，稍有超时。	表达平淡，逻辑略乱。	表达不清，严重超时或过短。
人机协作 的理解与 反思	5分	能否说清AI工具的使用思路与局限性，展示对人机协作过程的深度思考（如何筛选、修改、优化AI生成内	对工具优劣有深入剖析，反思具体且有建设性。	能说明使用逻辑，有一定反思。	仅罗列工具，反思较浅。	完全不了解工具或无反思。

		容)。				
作品完成 质量与价值	5分	作品本身的质量精良，价值如何，是否具有观赏价值、学习价值或传播价值。	质量精良，价值突出，具有示范意义。	质量较好，具有一定价值。	质量一般，价值较弱。	质量粗糙，无明显价值。
答辩应变能力	5分	能否准确理解评委提问，回应是否切题、从容、有深度。	快速理解问题，回答精准且有扩展。	理解正确，回答较完整。	理解有偏差，回答不全面。	答非所问或拒绝回答。

4.5.4同分及排名规则

出现同分情况时，以城市选拔赛成绩高者排名靠前；仍相同者，以作品提交时间早者排名靠前。省级决赛如总同分，依次比较“展示与答辩”、“现场创作”、“理论知识”单项得分，高者优先。

4.6 参赛器材

1.不限参赛软件及平台，所有软硬件均须通过竞赛裁判组的严格检查，以确保竞赛的合理性、安全性，并激发参赛作品的创新性及挑战性。

2.参赛者须使用安全且安全性可评估的人工智能大模型及相关平台与工具，比如经国家网信办备案或登记的平台与工具。

3.本届大赛统一规定：参与现场活动的选手务必自备用于竞赛的笔记本电脑，并保证比赛时笔记本电脑电量充足，且需提前将相应的运行环境妥善配置完毕，确保电脑能够稳定、流畅地运行与比赛相关的各类程序、软件，保障整个展示交流活动得以顺利推进。

4.除笔记本电脑外，选手还应同步准备好电源、符合国家安全标准的排插以及与作品展示相关的其他硬件设备（如鼠标、键盘等），现场不提供电源使用。

5.选手需保证比赛全过程设备能够正常使用，因设备电量或功能问题造成无法正常参赛，后果由选手本人承担。

6.不允许使用有可能造成人身伤害或损坏竞赛场地的危险材料。

4.7 现场流程及名次评定

4.7.1 现场流程

1.比赛器材由学生自行携带，现场不提供器材的补给。

2.比赛现场大致可分为AI素养测评、现场命题创作和作品展示与答辩三个环节。

3.比赛期间，选手独立完成创作，其间不得离开赛场，需服从现场工作人员安排。

4.每名参赛者仅有1次展示答辩的机会。

4.7.2名次评定

裁判组根据竞赛得分进行排名。总分相同者，以现场命题创作环节得分高者优先；仍相同者，以作品展示与答辩得分高者优先；再相同则并列排名，后续名次依次顺延。

4.8 犯规与取消资格

1.以不正当手段谋取竞赛利益的行为均属犯规，情节严重者可能会被取消比赛资格。

2.参赛作品须为参赛者原创，创意构思与核心表达须由参赛者独立完成。AI仅作为辅助创作工具，参赛者须对AI生成内容进行实质性的筛选、修改、整合与再创作；直接提交AI一次性生成的作品视为无效。

3.参赛选手须独立完成作品创作，严禁抄袭或剽窃他人作品，一经查实严肃处理。

4.禁止以技术手段干扰比赛平台、篡改数据或实施其他破坏竞赛公平的行为，违者取消成绩及参赛资格。

5.故意损坏其他选手设备、作品或创作材料的，视为严重犯规，取消比赛资格。

6.禁止冒名顶替参赛，违反者将直接取消参赛资格。

7.未准时到场的参赛选手，比赛开始后15分钟未到场将被视为弃权。

8.现场决赛不听从裁判员的指示将被取消比赛资格。

9.决赛现场未经裁判长许可，选手不得与指导教师、家长或其他场外人员联系，违者取消比赛资格。

10.引用他人成果须明确标注来源，且引用内容不得构成作品的核心部分。

11.奖项公布后，若经举报查实存在抄袭、代做、作弊等行为，组委会有权撤销荣誉、收回证书，并通报所在学校及教育主管部门。

12.组委会将通过技术手段对比赛过程中的异常情况进行监测，对违规行为的判定及处理拥有最终解释权。

13.其他违例细则按照“竞赛通则”执行。

4.9 注意事项

4.9.1 回避范围及方式

1. 回避范围

回避是裁判员具有法定情形，必须回避，不参与相关比赛执裁的制度。按照相关规定，结合竞赛活动实际，如果裁判员具备以下情形之一的，应当回避：

- (1)是参赛选手的近亲属；
- (2)与参赛选手有其他直接利害关系；
- (3)担任过参赛选手的辅导老师、指导老师的；
- (4)与参赛选手有其他关系，可能影响公正执裁的。

2. 回避方式

回避方式有自行回避与申请回避两种：

(1) 自行回避

①裁判员自行提出回避申请的，应当说明回避的理由，口头提出申请的，应当记录在案。

②裁判员有上述(1)(2)(3)(4)情形之一的，应当自行回避。裁判员在比赛执裁过程中，发现有上述(1)(2)(3)(4)情形之一的，应当自行提出回避；没有自行提出回避的，组委会应当决定其回避。裁判员自行回避的，可以口头或者书面提出，并说明理由。

(2)申请回避

参赛选手及裁判员要求其他裁判员回避的，应当提出申请，并说明理由。口头提出申请的，应当记录在案。

4.9.2异议处理机制

1.大赛接受社会的监督，活动相关工作（初评阶段的评审工作）实行异议制度。

2.任何参赛选手对大赛参赛选手、参赛单位及其项目的公平性、材料真实性、比赛成绩等持有异议的，应当面向裁判员提出，若对裁判员答复不满意，一个小时内可以以书面形式向仲裁委员会提出申诉，逾期不予受理。

3.提出异议的单位或者个人应当提供书面异议材料，并提供必要的证明文件。提出异议的单位、个人应当表明真实身份。个人提出异议的，应当在书面异议材料上签署真实姓名；以单位名义提出异议的，应当加盖本单位公章。以匿名方式提出的异议一般不予受理。

4.提出异议的单位、个人不得擅自将异议材料直接提交评审组织或者裁判员；裁判员收到异议材料的，应当及时转交仲裁委员会，不得提交评审组织和转发其他裁判员、不得私自处置、不得向被异议方泄露异议人信息。

5.仲裁委员会在接到异议材料后应当进行审查,对符合规定并能提供充分证据的异议,应予受理。

6.为维护异议者的合法权益,仲裁委员会、参赛单位及其指导老师,以及其他参与异议调查、处理的有关人员应当对异议者的身份予以保密;确实需要公开的,应当事前征求异议者的意见。

7.涉及参赛选手的材料真实性、比赛成绩的真实性等内容的异议由仲裁委员会负责协调,由有关指导单位或者指导老师协助。参赛选手接到异议通知后,应当在规定的时间内核实异议材料,并将调查、核实情况报送仲裁委员会审核。必要时,仲裁委员会可以组织裁判员进行调查,提出处理意见。涉及参赛选手及其排序的异议由指导单位或者指导老师负责协调,提出初步处理意见报送仲裁委员会审核。参赛选手接到异议材料后,在异议通知规定的时间内未提出调查、核实报告和协调处理意见的,该项目不认可其比赛成绩。

8.异议处理过程中,涉及异议的任何一方应当积极配合,不得推诿和延误。参赛选手在规定时间内未按要求提供相关证明材料的,视为承认异议内容;提出异议的单位、个人在规定时间内未按要求提供相关证明材料的,视为放弃异议。

9.仲裁委员会应当向活动专家评审委员会报告异议核实情况及处理意见,并将决定意见通知异议方和参赛选手。

4.9.3主办单位免责声明

1.未经主办单位书面授权，任何单位和个人以本赛事名义开展的活动均属假冒、侵权。

2.大赛为公益性赛事，主办单位不向学生、学校收取成本费、工本费、活动费、报名费、会员费、食宿费、参赛材料费、器材费和其他各种名目的费用，做到“零收费”。

3.本赛事坚持自愿原则，任何单位和个人不得强迫、诱导任何学校、学生或家长参加竞赛活动。

4.请参与活动人员妥善保管自己的贵重物品（如现金、笔记本电脑、手机和参赛设备等），避免丢失或损坏，主办单位对此不承担责任。

第五章 竞赛场地、设备与通用安全须知

5.1 场地与设备

1.赛场按组别、项目划分独立功能区域，包含检录区、候场区、准备区、竞赛区、工作区，动线相互独立。

2.竞赛区为每位选手配备标准操作台与基础照明，参赛队伍有特殊设备、场地需求，须提前提交书面申请，经组委会审批后方可安排。

3.组委会可根据参赛规模、现场实际情况调整场地布局、区域面积。

5.2 安全管理

1.全体人员坚守“安全第一”原则，严格遵守赛场安全管理规定。

2.赛场内严禁携带易燃易爆物品、火种、危险器具等违禁品，落实消防安全要求。

3.操作机器人、搭建器材时规范动作，避免磕碰、划伤；遇突发情况，严格服从安保及工作人员指挥。

4.建议所有参赛人员自行购置保额不低于 5 万元的人身意外伤害保险及意外医疗保险，竞赛期间人身意外风险由本人自行承担。

5.全体人员自觉爱护公共设施、竞赛器材，保持场地整洁卫生。

第六章 奖项设置

本赛项各组别、各项目的奖项类别、获奖比例、评定标准、颁奖安排，均严格参照《2026 年广东省青少年发明创新与科技实践活动暨第七届广东省青少年创新思维及科技实践大赛的通知》文件执行。所有奖项按组别、项目分别评定并统一公示。

第七章 其他事项

1.本规则未尽事宜，由大赛组委会、裁判委员会协商确定。

2.参赛队伍提交作品即视为认可本竞赛规则全部条款，并自愿接受大赛组委会、裁判委员会、仲裁委员会的各项裁定。

3.联系方式

联系电话：乐老师 13636633924（电话微信同号）

咨询电话：020-87683296

监督电话：张老师 19860423868

工作时间：周一到周五，9:00-17:00

电子邮箱：gdfamingxh@126.com

官方公众号：广东发明青少年科技文化交流中心

未尽事宜另行通知。