

2026 年浙江省中小学生人工智能学习成果展示活动

AI 智能体设计竞赛

竞赛规则

组别： 初中组
高中组

一、竞赛内容

（一）竞赛简介

随着人工智能技术的快速发展,教学、学习方式也日新月异,通过AI进行人机协同的新模式已成为培养青少年创新思维和动手能力的重要途径。本次比赛旨在通过让学生利用AI进行各学科的人机互动数字内容创作,并设计与开发属于自己的AI创作网站,激发学生对人工智能的兴趣,提升对学科知识的理解,提升学生的编程能力、创新能力和学习兴趣。

（二）竞赛主题

AI智能体设计竞赛是人工智能基础赛道的比赛,本次竞赛主题为“玩学课堂”,要求学生利用AI创作工具,将任意学科知识,编程为可人机互动的AI网页。通过比赛提升学生对学科知识的理解能力、培养学生对人工智能的应用能力。

（三）参赛要求

1. 报名

AI智能体设计竞赛面向全省初中、高中(含中职)学生报名。

2. 市级比赛

(1) 每队1人。

(2) 在规定时间内进行在线作品创作,并将作品提交至比赛官网,创作时长为60分钟。

(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,根据成绩对参赛队排名。

2026 年浙江省中小学生人工智能学习成果展示活动

3. 省级比赛

(1) 每队1人。

(2) 对市级比赛的作品进行修改完善，完成现场专项任务，并进行现场答辩，答辩时长3~5分钟。

(3) 比赛结束后，按总成绩对参赛队排名。

二、设备规范

1. 参赛者需自行准备笔记本电脑、网络/热点等，并确保在比赛期间笔记本电脑电量充足，且键盘、鼠标和网络连接均正常。

2. 软件环境要求：国产自研开源3D虚拟仿真及智能体创作平台。电脑推荐配置如下：

分类	部件	要求
硬件要求	CPU	2.4 Ghz 或以上兼容 64 位处理器
	内存	4GB 或以上
	硬盘	剩余空间 50GB 或以上
	显卡	带3D加速功能，Nvidia GT710同档或以上
	显示器	1280 X720 或以上分辨率
	声卡	AC97 或以上
	声音输出	音箱或耳机
	键盘	windows 兼容键盘均可
	鼠标	2键 windows 兼容鼠标
软件要求	操作系统	win7 64 位或以上
网络要求	网络带宽	5 Mbps/台

三、竞赛任务及规则

（一） 市级比赛

1. 市级比赛内容

本次竞赛主题为“玩学课堂”，让学生利用 AI 创作工具，将任意学科的知识编程为可人机互动的 AI 网页。市级比赛将围绕以下四个子主题展开，选手可任选其一进行创作：

● 主题一：AI + 语文/英语

创作一个 AI 互动学习空间，帮助学习者掌握古诗词、文言文、英语单词或句型等内容。可结合 AI 对话、打字练习、情景对话等功能。

● 主题二：AI + 数学/科学

创作一个 AI 互动学习工具，帮助学习者理解数学公式、科学原理或实验过程。可结合 3D 模拟、AI 解题助手、互动实验等功能。

● 主题三：AI + 历史/美术/人文

创作一个 AI 互动探索世界，帮助学习者了解历史事件、文化人物或艺术作品。可结合 3D 场景重建、AI 数字人讲解、互动问答等功能。

● 主题四：AI + 兴趣拓展

创作一个 AI 互动体验空间，围绕学生的课外兴趣（如游泳、音乐、足球、爬山、攀岩、舞蹈、摄影等）展开设计。作品应帮助用户在兴趣领域中获得知识、技能或乐趣，提升兴趣素养与实

践能力。

● 创作示例（仅供参考，选手可自由发挥）

学科知识示例方向：选择语文、数学、外语、历史、美术、科学、人工智能、信息科技等任意学科的知识，参考学科教材和互联网上的相关知识，利用 AI 制作对应的 AI 网页。

在内容方面，可以引入 3D 场景、AI 对话、选择题、AI 智能解答、打字练习、AI 数字人、互动游戏等。同时，也能够引入多人联网结伴学习、答题任务、奖励机制、探索任务、创作任务等人机互动环节。作品的目标是让用户能够自主学习与体验，并取得一定的收获。

兴趣类示例方向：

兴趣方向	智能体作品示例
游泳	创建一个 AI 游泳学习助手，包含泳姿讲解、训练计划推荐、AI 动作指导、虚拟泳池体验等
音乐	设计一个 AI 音乐创作空间，帮助用户了解乐器、学习乐理、进行 AI 伴奏创作或音乐欣赏互动
足球	构建一个 AI 足球战术课堂，包含战术讲解、AI 模拟对战、球员角色互动、训练任务设计等
爬山	创建一个 AI 登山探索世界，包含山峰介绍、路线规划、安全知识问答、虚拟登山体验等
攀岩	设计一个 AI 攀岩训练营，包含攀岩技巧讲解、AI 动作分析、训练计划推荐、虚拟岩壁挑战等

2026 年浙江省中小学生人工智能学习成果展示活动

2. 市级比赛要求

参赛选手需要在限时 60 分钟内，通过 AI 数字创作平台独立完成创作，网页设计必须包含：作品介绍、3D 世界（推荐包含）、AI 功能、操作说明，具体见评分标准。作品内容要求积极健康、具有创新性和实用性，作品必须原创。

每位选手须提交作品创作说明，就创作思路、创作过程进行记录，具体见附件 1《作品创作说明》。

3. 市级比赛评分标准

项目	细则	分值
创新性	1.创意独特性：作品概念和想法独特，形式新颖。(10) 2.趣味性：作品新颖有趣，符合学生认知特点。(10) 3.跨领域融合创意：实现 AI 与不同领域的融合自然、有创意(10)	30
实用性	1.目标达成：作品能有效帮助用户学习相关知识。(10) 2.互动性：用户参与度高，任务设计合理。(10) 3.知识性：作品所涉及的知识内容准确无误，涵盖丰富的知识领域，形式生动有趣，能有效吸引用户学习。(10)	30
技术性	1.合理性：AI 技术实现方案符合当前的技术发展水平，选用的 AI 技术能够高效实现预期效果。(5) 2.流畅性：作品响应迅速，各项操作流畅。(5) 3.可拓展性：具有良好的扩展性，便于后续升级和优化(10)	20

2026 年浙江省中小学生人工智能学习成果展示活动

展示效果	1.创作说明：完整展示作品创意、功能、技术实现、创作过程等内容；(5) 2.视觉效果：视觉效果出色、排版布局美观。(5) 3.用户体验：操作简单便捷，互动性强，操作体验好。(10)	20
总分		100

(二) 省级比赛

1.省级比赛内容及要求

晋级省级比赛的选手，需要对市级比赛的作品进行完善，作品网址需保持一致，现场将公布专项任务，参赛选手需要在 60 分钟内按要求完成任务。省级比赛现场依序进行展示答辩，展示、讲解作品网页，并回答评委问题，每队限时 3~5 分钟。

2.省级比赛评分标准

项目	细则	分值
创新性	1.创意独特性：作品概念和想法独特，形式新颖。(10) 2.趣味性：作品新颖有趣，符合目标用户年龄特点。(10) 3.跨领域融合创意：实现 AI 与不同领域的融合产生独特效果(10)	30
实用性	1.价值性：针对问题，提供了切实可行的问题解决方案，问题解决高效、可行性强。(10) 2.互动性：包含互动设计，用户参与度高，满足目标用户的实际需求，得到用户高度认可。(10)	30

2026 年浙江省中小学生人工智能学习成果展示活动

	3.知识性：作品所涉及的知识内容准确无误，涵盖丰富的知识领域，形式生动有趣，能有效吸引用户学习。(10)	
技术性	1.合理性：AI 技术实现方案符合当前的技术发展水平，选用的 AI 技术能够高效实现预期效果。(5) 2.流畅性：作品响应迅速，各项操作流畅。(5) 3.可拓展性：具有良好的扩展性，便于后续升级和优化(10)	20
专项任务	专项任务现场公布	20
展示 答辩	1.展示效果（10） 完整展示作品创意、功能、技术实现等内容；视觉效果出色、排版布局美观；操作简单便捷，互动性强，操作体验好。 2.答辩效果(10) 清晰、准确、完整地阐述网页设计的思路、目标、功能、特色等内容，演示过程流畅，操作熟练。能够熟练、准确回答评审问题。	20
总分		120

四、排名及奖项设置

1. 裁判将通过作品得分来进行排名，相同成绩按用时少者优胜（用时指比赛开始后至提交作品的用时），两者均相同则并列排名，其他选手排名依次顺延。

2026 年浙江省中小学生人工智能学习成果展示活动

2. 比赛分为市级比赛和省级比赛两个阶段, 分别设置一、二、三等奖。

3. 市级比赛获奖比例根据竞赛参赛率 P 值(参赛学生数与参赛学校数之间比例) 确定, 设置如下:

参赛率 P	一等奖	二等奖	三等奖	占参赛总比
$P > 48$	4%	12%	16%	32%
$32 < P \leq 48$	6%	18%	24%	48%
$16 < P \leq 32$	8%	24%	32%	64%
$P \leq 16$	10%	30%	40%	80%

示例: 某组别实际参赛学生人数为 1000 人, 这些学生来自 10 所不同学校 (同一教育集团的不同学校或同一学校的不同校区均被认定为 “不同学校”), 则参赛率 P 值为 $1000 \div 10 = 100$, 通过查表可确定获奖比例为: 一等奖 4%, 二等奖 12%, 三等奖 16%。

4. 市级比赛中获得一等奖的选手有资格参加省级比赛。

5. 省级比赛的获奖比例为: 一等奖 20%, 二等奖 30%, 三等奖 50%。

五、犯规及取消竞赛资格

1. 为了竞争得利而作弊是犯规行为, 情节严重者可能会被取消比赛资格。

2. 参赛选手须独立完成作品, 不允许互相抄袭, 一经发现将严肃处理。

2026 年浙江省中小学生人工智能学习成果展示活动

3. 参赛选手不可使用违规代码完成任务，不可使用技术手段破解或攻击比赛平台，不可使用不合理的手段修改比赛排名数据，若发现此类情况，将取消选手的成绩，情节严重者将被取消参赛资格。

4. 为了竞争得利而故意损坏其他选手的参赛设备是犯规行为，情节严重者可能会被取消比赛资格。

5. 禁止冒名顶替参赛，违反者将直接取消参赛资格。

6. 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。

7. 比赛现场不听从裁判员的指示将被取消比赛资格。

8. 比赛选手在比赛现场未经裁判长允许的情况下与辅导教师或家长联系，将被取消比赛资格。

9. 赛事组委会将通过多种技术手段监测比赛中出现的异常情况并判定其是否违规，组委会对于违规行为的判定和处理拥有最终解释权。

六、其他说明

组委会对规则中未说明及有争议的事项拥有最终解释权、补充权和决定权。

2026 年浙江省中小学生人工智能学习成果展示活动

附件1

作品创作说明

作品名称	
创作背景（问题发现、目的和意义）	
创作过程（过程记录，技术或技巧应用，作品亮点）	
原创部分	
参考资源（参考或引用他人资源及出处）	
制作使用的软件工具及运行环境	
其他说明（需要特别说明的问题）	