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

(温州市级比赛)

参赛指南

2026 年 10 月

目　录

第一章 赛前参赛须知 2
一、 竞赛时间 2
（一） 选拔赛时间 2
二、 赛项说明及要求 3
（一） 参赛形式 3
（二） 竞赛网址 3
三、 监考方式 3
（一）监考要求与监控规划 4
（二）比赛场地及设备要求 4
第二章 赛中流程说明 6
一、竞赛流程 6
（一） 检查竞赛环境 6
（二） 竞赛开始（竞赛操作流程） 6
（三） 竞赛结束 12
二、相关注意事项 12
第三章 赛后说明 12
一、 晋级与评比办法 12
二、 同分说明 12
三、 赛事结果查询 12

第一章 赛前参赛须知

一、竞赛时间

（一） 温州市选拔赛时间

温州市竞赛时间：2026 年 10 月 17 日 14:00-15:00

温州市竞赛地点：线上赛

（二） 赛前模拟安排

赛前模拟测试	
赛事咨询老师二维码	
参赛选手、指导教师加入群聊	
赛前模拟	模拟开放时间：10 月 14 日 9:00-10 月 16 日 23:00 模拟权益：每名选手仅有一次模拟机会，交卷/模拟时间截止后，代表模拟结束。

模拟测试过程中，若遇到设备连接、系统卡顿、无法操作等问题，请扫码上方赛事老师二维码或者群聊二维码咨询。

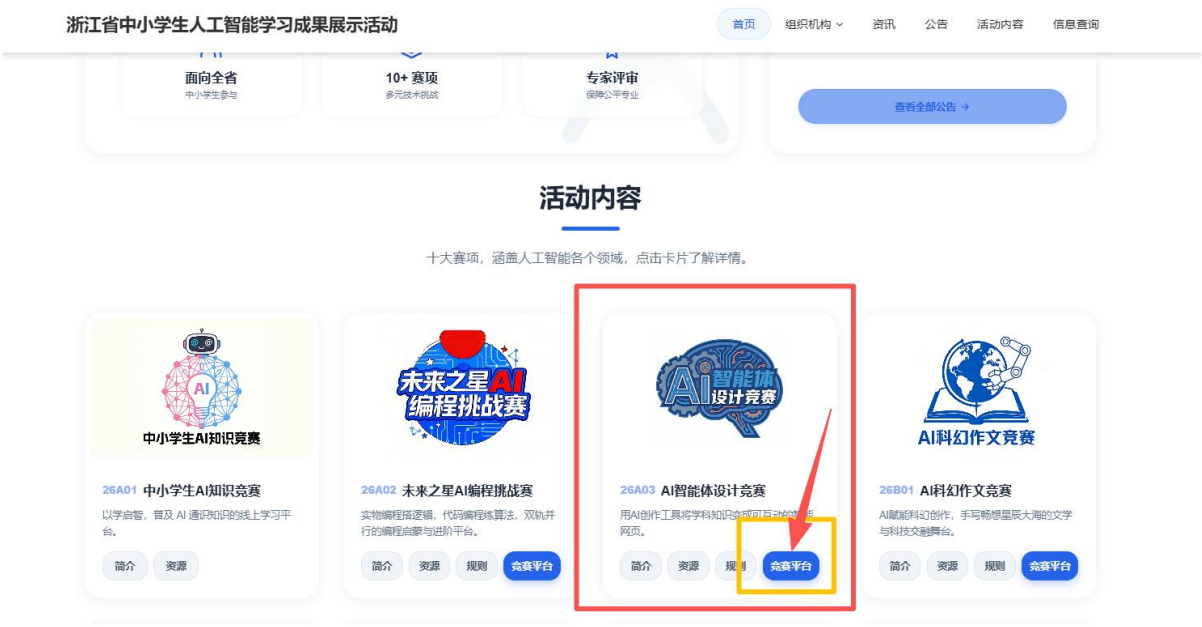
二、赛项说明及要求

（一） 参赛形式

参赛选手在指定时间内登录竞赛平台，结合“玩学课堂”主题，在线创作智能体 AI 互动作品并提交至比赛官网，创作时长：60 分钟。

（二） 竞赛网址

模拟网址	https://zjai.cn/
竞赛网址	https://zjai.cn/
竞赛账号及密码查询网址	https://zjai.cn/



三、监考方式

（一）监考要求与监控规划

市级比赛以线上竞赛形式举办，平台自带 AI 监考功能，并进行实时监考；

选手提前准备配备高清摄像头的笔记本电脑或者台式电脑，系统需为 Windows7 及以上的操作系统，确保设备摄像头、麦克风正常，网络连接稳定，画面中必须确保出现选手面部及上半身清晰入镜。



选手画面参考图



电脑画面参考图

（二）比赛场地及设备要求

1．选手自行选择比赛场所

(1)参赛选手可以在学校、少年宫集中参赛，也可以在家中自行参赛;要求空间封闭且整洁，环境相对安静、独立、光线明亮（不反光）；

(2)比赛期间不能有他人在场（比赛前选手设备调试可由父母、老师协助）；

2. 监考期间规范

(1) 竞赛期间选手必须全程保持摄像头、麦克风、扬声器及屏幕共享开启;

(2) 开启监考过程中，必须选择整个屏幕，屏幕共享过程中需包含完整比赛操作界面;

(3) 不得切换至其他无关应用程序或网页，在比赛过程中一旦检测到选手作弊行为，成绩无效，选手需自行承担结果。

3. 选手自行准备比赛设备

准备状况良好的电脑，并安装竞赛平台，电脑（笔记本电脑或者台式电脑）要求 Windows7 及以上系统，须联网，配备鼠标键盘。 电脑最低推荐配置标准如下：

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

选手具有自备良好竞赛环境的义务和责任。请所有选手赛前选定好竞赛电脑、竞赛网络，做好前期模拟测试，熟读竞赛流程，

竞赛期间因登录账号错误、系统奔溃、未提交作品等问题导致无成绩，原则上不予延时或补考。

第二章　赛中流程说明

一、竞赛流程

竞赛流程分为 3 个环节，分别为：检查竞赛环境、竞赛开始、竞赛结束。

（一）检查竞赛环境

打开竞赛平台软件，检查网络是否正常，检查电源是否供电正常。使用竞赛账号和密码进入竞赛系统。

（1）推荐浏览器：Google Chrome/谷歌浏览器。

（2）3D 创作平台：帕拉卡智慧教育（请更新到最新版本）

（二）竞赛开始（竞赛操作流程）

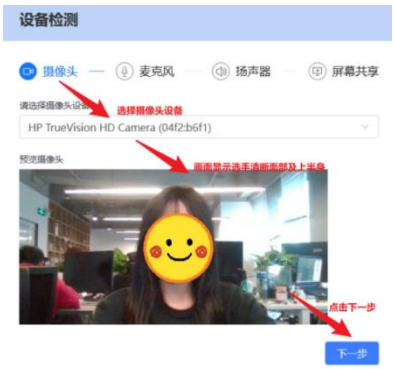
(1) 进入竞赛网址并通过【作品提交及发布】进入比赛界面



(2) 开启 AI 监考设备

进行设备检测，一共四步（摄像头→麦克风→扬声器→屏幕共享）





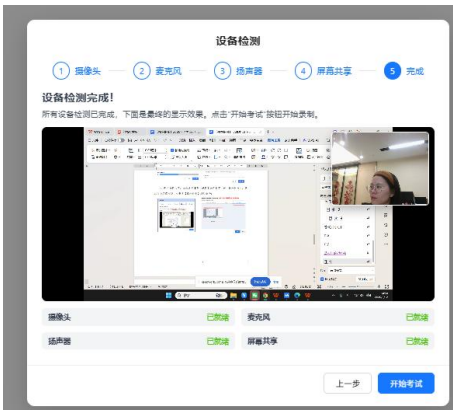


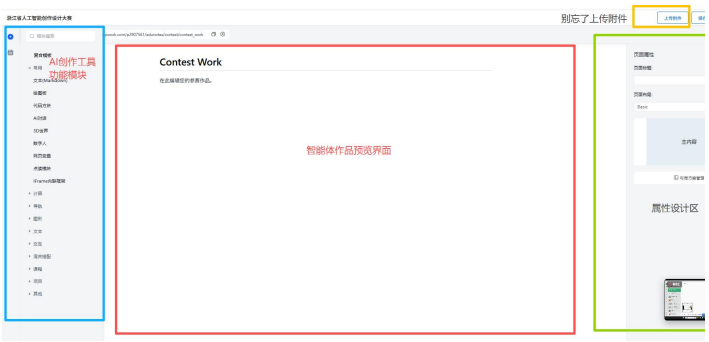


开启屏幕共享，必须选择【整个屏幕】进行共享，若在操作过程中，遇到设备连接问题，可查看【操作指引】进行解决；









(3) 开始智能体作品创作

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。

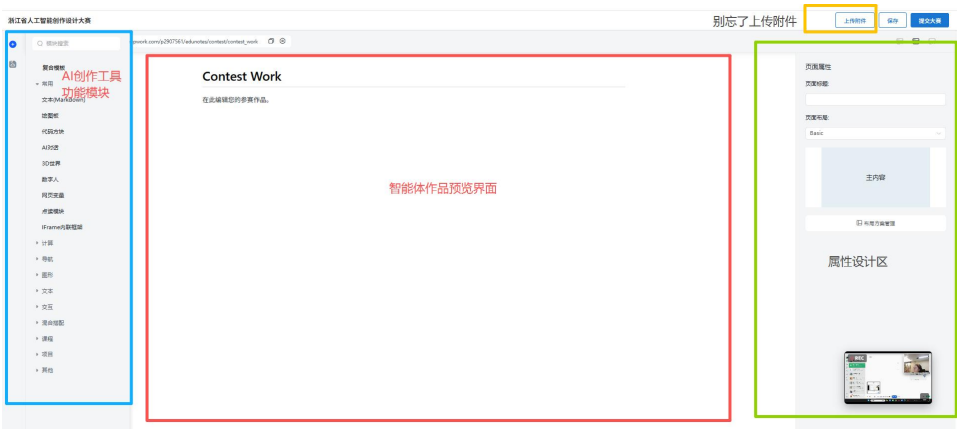
- **创作示例（仅供参考，选手可自由发挥）**

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。

在内容上： 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。 也可以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。作品目标是让用户可以自主学习和体验，并获得一定的收获。

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

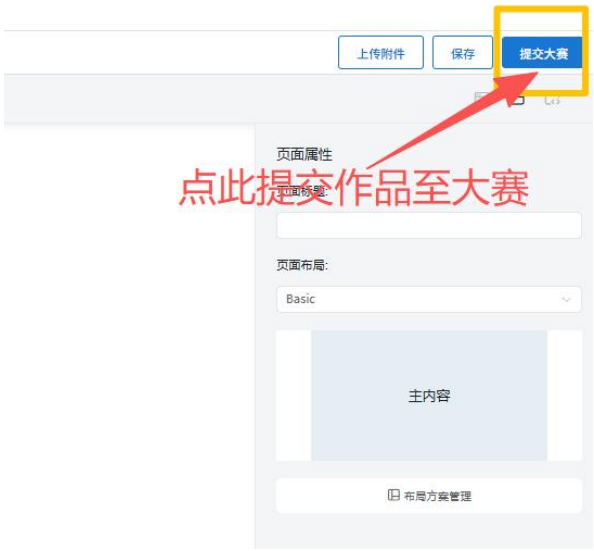


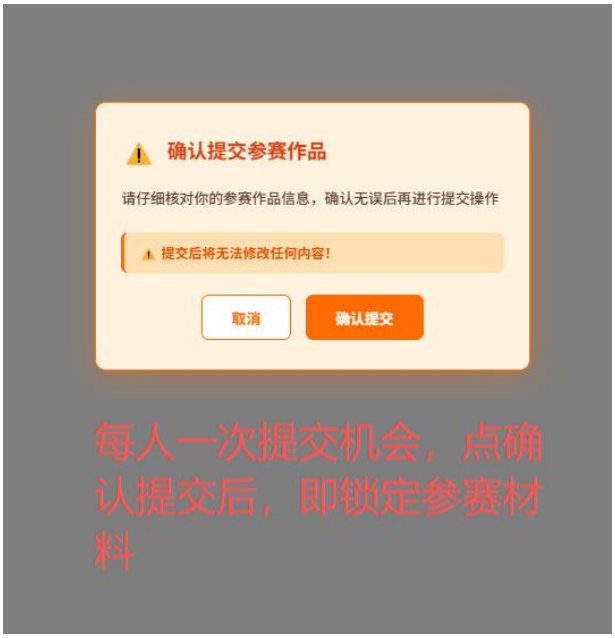
（创作界面示意图）

(4) 上传作品创作说明附件

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。

(5) 保存并提交大赛





注意:

1. 请以 pdf 形式上传附件材料;

2. 所有选手仅一次提交机会，提交前，请选手检查并确保作品为最终形态，且成功上传附件，再提交。如未按要求提交，导致没有成绩，原则上不予补考。

（三）竞赛结束

选手仅有一次机会参赛提交作品及材料的机会，比赛时间截止后，均无法继续创作。

二、相关注意事项

（1）无特殊原因，未按规定时间登录竞赛平台参赛的选手视为弃权。

（2）竞赛过程中，禁止打开任何无关网页/软件，一经发现取消其比赛成绩;

（3）非本人参赛，一经核实，取消参赛成绩。

第三章　赛后说明

一、晋级与评比办法

竞赛根据参赛选手最终作品得分进行从高到低排名，并按照一定比例完成参赛选手晋级确定。

二、同分说明

竞赛以最终作品得分成绩为主要排名依据，若成绩相同时，以市级比赛完成时长为准，用时少者排名靠前。

三、赛事结果查询

组委会将针对入围下一赛段（省级比赛）的选手名单进行公示，公示时间及公示方式另行通知。