

AI+航天创意竞赛 竞赛规则

组别： 小学组（3-6年级）

初中组（7-9年级）

高中组（含中职）

一、競賽內容

（一）競賽簡介

為激發全省中小學生對航天科學的興趣，提升其創新實踐能力，探索人工智能與航天創意的融合路徑，特搭建輕量化、易參與的實踐平台。平台以“做中學”為核心理念，助力青少年夯實航天知識基礎，提升 AI 技術應用能力；引導學生關注航天科技前沿動態，錘煉跨學科實踐與科學探索精神，從而為我國未來航天與人工智能領域儲備高素質後備人才。

（二）競賽主題

AI 航天新勢能，浙里青春創未來

（具體賽事創意題目比賽現場公布）

（三）參賽要求

1. 參賽對象：浙江省內在校小學生（3-6 年級）、初中生、高中生（含中職學生）。

2. 參賽形式：個人參賽，按要求完成航天科普知識競答及 AI+航天創意競賽任務要求。

二、器材或設備規範

（一）市級比賽：選手須配備具有攝像功能的電腦、穩定網絡，滿足線上答題及作品提交需求。

（二）省級比賽：參賽選手須自帶筆記本電腦，賽場不提供額外硬件設備；禁止攜帶存儲有違規數據、作弊工具的设备。

（四）競賽場地與環境

1. 場地要求：競賽在指定賽場（如教室）進行，滿足競賽的

基礎網絡保障需求。

2. 環境要求：賽場保持安靜、整潔；配備監賽人員，全程維護競賽秩序。

三、競賽任務及規則

（一）航天知識競答任務與規則

1. 任務要求：開展航天知識測評，採用線上閉卷答題形式，時長40分鐘，重點考察對應學段學生的基礎航天知識儲備。

2. 規則要求：參賽選手需在規定時間內登錄官方平台完成答題，答題過程中不得查閱資料、不得尋求他人協助；答題過程中全程監控切屏次數、答題行為，即時終止競賽資格。

（二）航天創意創作任務與規則

1. 小學段（3-6 年級）

（1）任務要求：未來的太空設計師——航天器與基地設計，具體賽事主題現場公布。

（2）規則要求：在60分鐘內，參賽選手通過與aimindschool平台參賽的交互，完成設計方案txt文檔和設計圖，並上傳提交。

2. 中學段（初中段、高中段分開評獎）

（1）任務要求：星際代碼構建師——AI驅動的航天活動模擬開發，具體賽事題目現場公布。

（2）規則要求：在60分鐘內，參賽選手通過與aimindschool平台的交互，完成對應題目的航天活動模擬器開發上傳提交。

四、計分及賽制

（一）計分標準

2026 年浙江省中小學生人工智能學習成果展示活動

1. 航天知識競答：採用百分制計分，由系統平台完成批改，再由評委進行人工複核，答題正確率直接轉化為最終得分。（市級比賽：知識競答占比70%，航天創意創作占比30%）

2. 小學段航天創意創作：

序號	項目	得分	評判依據
1	創意性與想象力	35分	設計是否大膽；是否有獨創的生存方案。
2	科學合理性與實用性	30分	是否違背物理常識；是否考慮了真實的航天挑戰。
3	方案完整性與細節	20分	文檔是否齊全；系統說明是否清晰。
4	視覺呈現與藝術性	10分	3D圖是否美觀；光影與質感是否優秀。
5	主題相關性	5分	是否明確屬於航天器或基地。

3. 中學段航天創意創作：

序號	項目	得分	評判依據
1	流程完整性與準確性	30分	關鍵節點（如分離、入軌）是否符合航天科學邏輯，術語是否專業。
2	互動體驗與沉浸感	30分	用戶是否有足夠的操作權，反饋是否及時。
3	趣味性與吸引力	20分	界面美觀程度，節奏是否緊張，是否有突發事件。
4	創意性與獨特性	10分	視角獨特性（如AI視角），模擬器是否有新意。
5	完整性與可用性	10分	模擬器能否運行及跑通，是否有明顯Bug。

（二）賽制說明

本次競賽採用市、省二級晉級賽制，逐級選拔優秀作品。市

賽需完成航天知識競答及航天創意創作（知識競答占比70%，航天創意創作占比30%），省賽只需完成航天創意創作，航天創意創作小學段為未來的太空設計師——航天器與基地設計，中學段為星際代碼構建師——AI驅動的航天活動模擬開發。

五、評審方案

（一）評審原則

堅持“以任務完成為核心”的評審原則，聚焦選手在競賽系統內的任務實現效果、技術應用合理性及成果完整性，嚴格按照評審標準開展評審，確保公平公正。

（二）評審流程

1. 市賽：由市級主辦單位組織評審委員會，進行統一評審。市級評審委員會由市級主辦單位提名提交省級主辦單位審批成立，成員包括科技教育專家、AI領域專家、航天領域專家及省級主辦單位指派專家組成（不少於4人）。

2. 省賽：由省級主辦單位組織評審委員會，進行統一評審。

六、獎項設置

（一）比賽分為市級和省級比賽兩個階段。市級比賽中獲得一等獎的選手，獲得省級比賽參賽資格。

（二）市級比賽獲獎比例根據競賽參賽率 P 值（市級比賽參賽學生數與市級比賽參賽學校數之間比例）確定，設置如下：

參賽率 P	一等獎	二等獎	三等獎	占參賽總比
$P > 48$	4%	12%	16%	32%
$32 < P \leq 48$	6%	18%	24%	48%

2026 年浙江省中小学生人工智能学习成果展示活动

$16 < P \leq 32$	8%	24%	32%	64%
$P \leq 16$	10%	30%	40%	80%

示例：某组别市级比赛参赛学生人数为 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%。

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

七、犯规及取消竞赛资格

（一）参赛选手有以下行为之一的，视为犯规，取消本次竞赛成绩：

1. 比赛过程中切屏次数超过规定上限、查阅资料、寻求他人协助等作弊行为。

2. 市级或省级比赛中使用系统外工具、程序辅助完成任务，或由他人协助完成系统内操作。

（二）有以下严重违规行为的，取消竞赛资格，并通报所在学校：

1. 伪造身份信息参赛。

2. 扰乱考场秩序，影响竞赛正常进行。

八、其他说明

（一）本规则最终解释权归活动组委会所有，未尽事宜将通

2026 年浙江省中小学生人工智能学习成果展示活动

过官方渠道另行通知。

（二）各阶段竞赛时间、赛题发布等具体安排，以官方平台通知为准，参赛学生需密切关注。