



青少年信息机器人科技素养实践活动
Youth Information Robot Technology Literacy Practice Activity

全国青少年信息 机器人科技素养 实践活动

2026-2027 赛季（全国版）

2026-2027 赛季—AI 创意设计挑战项

一、竞赛要求：

1-01 竞赛类别：幼儿创意搭建挑战赛

1-02 竞赛名称：童筑太空城，畅想新未来

1-03 竞赛组别：幼儿组（年龄限制：2019 年 9 月 1 日后出生，包含 9 月 1 日出生）

1-04 竞赛人数：2—4 人/队

1-05 竞赛器材：

（1）使用组委会核定的套装器材，品牌不限，使用要求见规则细则。

（2）作品为半成品、可组装类教育产品。

（3）部分区域比赛需要使用组委会核定的开源器材包用于完成比赛。

1-06 竞赛物料：

（1）参赛作品整体大小（包含背景）：1.2m 长×1.2m 宽，高度不限。

（2）比赛场地由组委会提供，比赛器材由参赛队员自行准备，组委会不提供比赛器材。

1-07 竞赛时间与次数：

搭建+展示环节：90 分钟/场（搭建时间 30 分钟，所有选手展示环节共 60 分钟/场，

注意：每队只能搭建一次）

1-08 比赛计分与排名：

按照评分表评分，评分高的队伍排名在前。

1-09 比赛环境要求：

比赛当日，以组委会现场提供的比赛场地为准。

二、竞赛任务介绍：

随着人工智能技术的飞速发展与创客文化的广泛传播，培养儿童创新思维和动手能力愈发关键。幼儿园时期的孩子好奇心强、想象力丰富，对未知充满探索兴趣。基于此，本次创意赛以“童筑太空城，畅想新未来”为主题，邀请小朋友们用五彩积木，搭建心中奇妙的宇宙家园。

孩子们可以发挥无限想象，自由创作太空城堡、星际基地、星球街道、外星家园等充满创意的宇宙城市景观。在动手搭建、合作探索的过程中，锻炼空间思维、动手能力与想象力，感受创造的快乐。该活动旨在为幼儿搭建兼具趣味与挑战的平台，让幼儿在愉悦氛围中释放想象与创造潜能。活动融入绿色环保理念，激发幼儿对环境与科技议题的兴趣，培养其环保意识，鼓励幼儿通过团队协作与亲身体验，感受科技与绿色生活的交融，在幼小心灵播下智慧绿色的种子。幼儿通过操作电子积木等互动材料，经历从构思到完成的过程，锻炼手眼协调能力与团队合作精神，在玩乐中启迪智慧，在体验中感悟生态，共同描绘绿色未来。

本次活动致力于构建幼儿心中的未来星际城市幸福家园，让幼儿共同筑造绿色梦想。通过鼓励幼儿发挥创新思维，用各种材料搭建对未来宇宙城市的憧憬，在巧思运用电子积木等材料的同时，让科技与智能、爱与探索在童真中生根发芽，充分发挥想象力和创造力，与幼儿一起打造一个充满绿色梦想的未来。

三、竞赛流程及注意事项：

3-01 检录区检录器材：

- (1) 该项目需现场组装和场景布置，参赛队伍携带半成品进入比赛现场。
- (2) 所有器材必须符合组委会要求，所有机器人的尺寸和材料必须符合规则要求，不符合的需要现场整改达到规则要求，重新检录后，方可进场比赛。
- (3) 幼儿组由领队带领参赛队员自行携带作品半成品和背景海报进场，根据标识找到比赛区域，进行准备工作。

3-02 准备工作：

2026-2027 赛季全国青少年信息机器人科技素养实践活动

(1) 参赛队伍进入场地，根据工作人员的指引到达指定位置，检查器材是否齐全并且工作正常。

(2) 在比赛开始前，若比赛设备出现故障，参赛队员告知裁判员后，可携带故障设备离开比赛场地，在场外进行维修。设备修复后，需重新检录方可入场。

(3) 比赛进行期间，若设备突发状况，参赛队伍须在赛场内自行解决，严禁接受场外援助。

3-03 活动分为现场搭建和展示介绍两个环节。

(1) 任务描述：各队须在活动前绘制设计图，设计图须幼儿自制，计划清晰，分工合理，与作品相关联，具有一定的创意和深度，设计图对作品有良好的指导性。

(2) 现场搭建时间为 30 分钟，根据已经搭建好的半成品进行组装和装饰。幼儿根据设计图使用大颗粒或小颗粒的积塑等材料，搭建出符合本次竞赛主题作品，并同步完成现场任务，充分体现幼儿的创意和团队协作能力。

(3) 参赛队使用的材料种类品牌不限，安全无毒幼儿能自行操作，作品形式不限。

(4) 各参赛队可运用现代化手段或智能形式为作品增添亮点，如编程实现作品部分移动、灯光亮起等效果，如利用编程、机械件等形式辅助机器人完成相关动作，此项为加分项。

四、展示介绍

(1) 作品展示环节，每队给予 5 分钟时间，其间队伍介绍环节由队员自行安排，其余队员可以通过配合演示来辅助展示（服装以及其他等统一可以自行安排）。讲解内容应当涵盖作品的构建理念、创新特色以及智能化功能的工作原理等关键信息。

(2) 评委在选手作品展示介绍后围绕作品主题进行随机提问（围绕 STEM 理念提问），了解幼儿的搭建过程和搭建情况，对答情况将作为展示介绍的加分依据。

注：评委提问可能是：“你们搭建的主题是什么？正在搭什么？有什么亮点？你们的计划是什么？怎样分工的？前期搭建的过程中遇到了什么困难？是如何解决困难的？”等等。

五、竞赛规则：

幼儿组器材使用要求：

（1）三种选择

A. 大颗粒器材；B. 小颗粒器材；C. 大、小颗粒器材混合使用均可。

（2）只允许使用教育器材套件内的器材，不得使用套装以外的物料，如粘胶、胶水、任何污染环境的辅助器材。（绳子、橡皮筋除外）

（3）该项目不能使用积木以外的自制器材（如激光雕刻，3d 打印等）。

六、评分细则

1. 主题契合度（25 分）

（1）作品精彩地展现了本次竞赛主题，创意和主题完美融合，传递出深刻的环保观念（20-25 分）

（2）作品紧紧围绕本次竞赛主题，创意与主题较好结合，环保理念清晰（10-19 分）

（3）作品符合本次竞赛主题，有一定联系但不够紧密，环保理念表达较浅（0-9 分）

2. 作品完成度（25 分）

（1）作品外观精美，建构方式巧思，结构稳固，技术含量和复杂程度高（20-25 分）

（2）作品主体完成，有少数细微瑕疵，建构方式合理，结构稳固，具备一定技巧和复杂度（10-19 分）

（3）作品存在问题，如少量未完成部分、部分功能不稳定、建构技巧一般、结构有小问题（0-9 分）

3. 团队协作（25 分）

（1）团队分工清晰明确，协作默契高效，队友相互帮助支持，一起解决难题（20-25 分）

（2）团队有一定的分工和协作，小伙伴们参与度较高，但协作过程中有一些小摩擦（10-19 分）

（3）团队分工不太清晰，协作不够顺畅，部分小伙伴参与度较低（0-9 分）

2026-2027 赛季全国青少年信息机器人科技素养实践活动

4. 创意度（25 分）

- （1）作品创意超级棒，有着独特新奇的想法和创新点，远远超过其他作品（20-25 分）
- （2）作品有较高的创意，创新点突出，在众多作品中表现优秀（10-19 分）
- （3）作品有一定的创意，能展现出和别人不一样的思考（0-9 分）

5. 展示和介绍（5 分）

- （1）展示方式有趣生动，介绍内容丰富、准确、清楚，能够很好地呈现作品的特色和创意（4-5 分）
- （2）展示有一定吸引力，介绍基本能说出作品的关键，表达较通顺，但有一些小不清楚或遗漏（2-3 分）
- （3）展示较普通，介绍不够清晰准确，关键信息传达不完整（1 分）

6. 设计图（5 分）

- （1）设计图中的团队分工合理，计划清晰，与最终作品高度一致（4-5 分）
- （2）设计图中的主题设想具有创意和深度，对作品有良好指导作用（2-3 分）
- （3）展示和介绍环节能清晰地阐述设计思路及其与作品的关联。（1 分）

7. 现场任务（10 分）

- （1）任务完成度高，方法新颖，主题高度契合（8-10 分）
- （2）任务完成有新意，与主题契合，基本满足要求（5-7 分）
- （3）任务完成质量一般，未能体现任务要求（1—4 分）

2026-2027 赛季全国青少年信息机器人科技素养实践活动

AI 创意设计挑战项目评分标准

评分维度	评分标准	满分
主题契合度	作品精彩地展现了本次竞赛主题，创意和主题完美融合，传递出深刻的未来城市理念（20—25 分）	25 分
	作品紧紧围绕本次竞赛主题，创意与主题较好结合，创意理念清晰（10—19 分）	
	作品符合本次竞赛主题，有一定联系但不够紧密，环保理念表达较浅。（0-9 分）	
作品完成度	作品外观精美，建构方式巧思，结构稳固，技术含量和复杂程度高（20-25 分）	25 分
	作品主体完成，有细微瑕疵，建构方式合理，结构稳固，具备一定技巧（10-19 分）	
	作品存在问题，有少量未完成部分、建构技巧一般、结构有小问题（0-9 分）	
创意度	作品创意超级棒，创新点突出，在众多作品中表现优秀（20—25 分）	25 分
	作品有一定的创意，能展现出和别人不一样的思考（10—19 分）	
	该作品创意欠缺，整体较为普通，缺乏独特亮点。（0-9 分）	
团队协作	团队分工清晰明确，协作默契高效，小伙伴们相互帮助支持，一起解决难题（20—25 分）	25 分
	团队有一定的分工和协作，小伙伴们参与度较高，但协作过程有待提高（10—19 分）	
	团队分工不太清晰，协作不够顺畅，部分小伙伴参与度较低（0-9 分）	

2026-2027 赛季全国青少年信息机器人科技素养实践活动

评分维度	评分标准	满分
展示和介绍	展示方式生动有趣， 介绍内容能够全面呈现作品的特色和创意， 与观众有良好互动（4—5 分）	5 分
	展示有设计想法，介绍基本能说出作品的关键要点和特色，表达通顺（2—3 分）	
	展示形式较普通，介绍能够涵盖作品的主要方面，但表述不够清晰准确（1 分）	
设计图加分	设计图中的主题设想具有创意和深度，与最终作品高度一致（4—5 分）	5 分
	设计图中的主题设想计划清晰，对作品有良好的指导作用（2—3 分）	
	设计图与最终作品之间的契合度较低，缺乏明确的规划方向（1 分）	
现场任务	任务完成度高，方法新颖，主题高度契合。（8—10 分）	10 分
	任务完成有新意，与主题契合，基本满足要求。（5—7 分）	
	任务完成质量一般，未能体现任务要求。（1—4 分）	

七、参赛队员与领队须知

07-01: 根据组委会要求, 该项目领队与参赛选手携带比赛设备自行进场, 到达秩序册上标明的指定位置。

07-02: 比赛现场会提供一定数量的电源总接口, 参赛队伍自行携带笔记本电脑、电源接线板、电池等所需器材。

07-03: 在比赛正式开始前, 参赛队伍遇到器材缺少或故障, 参赛队伍代表在征得裁判同意后, 到指定区域等待领队, 解决问题后, 裁判需要重新检录器材。一旦比赛正式开始, 参赛队员无法再获得任何场外帮助, 需要队员自行解决问题。请各参赛队员和领队在赛前务必检查设备与器材。

07-04: 比赛期间领队不得进入比赛现场, 不得与参赛队员交流, 不得以任何方式帮助参赛队员。参赛选手不得在现场使用任何通讯设备与场外连线、寻求场外帮助。

07-05: 尊重并配合现场裁判员和工作人员的工作, 遇到执裁问题及时向裁判长反馈、沟通后再离开。

07-06: 领队若违反上述规定, 经沟通无效, 裁判长有权要求其离开赛场, 情节严重者取消其队伍比赛成绩。

07-07: 请教练及时加入赛事 QQ 群, 及时关注赛事群内关于规则答疑、规则更新等通知。对于在 QQ 群里提出的规则疑问, 规则技术组可能无法及时收到并回复。请将在训练中遇到的规则问题以文件形式发到群里, 规则技术组会收集问题, 统一安排线上或线下答疑。对于规则问题, 规则技术组只在 QQ 群里公开回复, 请勿私信规则技术组。

07-08: 对于在规则中未说明的事项, 裁判组会在现场根据比赛精神做出现场裁决。我们鼓励选手在现场以创新的方法解决问题, 同时, 对于明显破坏竞赛平衡的行为, 裁决会偏向于不利结果。

07-09: 对于方案设计是否违规的参考标准, 应从规则本身出发, 也可以咨询组委会规则技术组。但最终的执裁标准以现场裁判实际执裁为准。