

2026 年全市学生数字素养提升实践活动

# 指南

亳州市装备电教中心  
二〇二六年一月

# 目 录

- 一、活动背景
- 二、人员范围
- 三、活动内容
- 四、数字艺术类有关要求
- 五、计算思维类有关要求
- 六、科创实践类有关要求
- 七、奖项设置
- 八、相关说明

附表 1: 作品登记表 (数字艺术类、计算思维类)

附表 2: 作品创作说明 (数字艺术类、计算思维类)

附表 3: 推荐作品名单 (数字艺术类、计算思维类)

附表 4: 参赛队伍报名表 (科创实践类)

附表 5: “FLL 少儿探索科创活动项目”作品信息表

附表 6: “FLL 青少年机器人挑战项目”报名表

附表 7: 推荐队伍名单 (科创实践类)

附件 1: 数字艺术类作品创作导向

附件 2: 计算思维类作品创作导向

附件 3: 创意智造项目任务说明

附件 4: 优创未来项目任务说明

- 附件 5: 智能博物项目任务说明
- 附件 6: 智能机器人项目任务说明
- 附件 7: 智达天工项目任务说明
- 附件 8: FLL 少儿探索科创活动项目任务说明
- 附件 9: FLL 青少年机器人挑战赛项目任务说明
- 附件 10: 飞天足球项目任务说明
- 附件 11: 毫药搬运项目任务说明
- 附件 12: 智游亳州项目任务说明

## 一、活动背景

2026年全市师生数字素养提升实践活动，坚持以“实践、探索、创新”为主题，以与时俱进的活动项目为核心，通过丰富多样的组织形式，坚持把立德树人和五育并举贯彻落实到活动内容中，鼓励多学科融合，引导师生充分利用数字技术，助力数字素养提升。

本次活动，数字艺术类和计算思维类采取线上评选的方式开展；科创实践类部分项目采取现场赛的方式开展。

## 二、人员范围

全市小学、初中、高中（含中职）在校学生。

## 三、活动内容

数字艺术、计算思维、科创实践三大类。

## 四、数字艺术类有关要求

数字艺术类是使用数字化资源和工具，设计、制作完成数字艺术作品。

### （一）项目设置

项目名称	小学组	初中组	高中组（含中职）
数字绘画	●	●	
电子板报	●		
视觉传达设计（海报设计）			●
3D创意设计	●	●	●
微电影	●	●	●
微视频（“和教育”专项）	具体安排另行说明		

注：表格中打“●”代表该组别设置对应项目。

## （二）项目形态界定

### 1. 数字绘画

运用各类计算机绘画软件制作完成作品。可以是单幅画或表达同一主题的组画（建议不超过4幅），画面呈现的美术风格不限。作品格式为JPG、BMP等常用格式，作品大小建议不超过20MB，须同步提交作品源文件。

注意：绘画软件须能够本地安装，AI生成、数字摄影等作品均不属于此项目范围。

### 2. 电子板报

运用文字、绘画、图形、图像等素材和相应处理软件创作的适用于电子屏幕展示的电子板报或电子墙报作品。设计要素包括报头、标题、版面设计、文字编排、美术字、插图和题花、尾花、花边等部分，一般不超过4个版面。以文字表达为主，辅之适当的图片、视频或动画。主要内容应为原创。

作品格式为JPG、PDF等常用格式，大小建议不超过50MB（含其中链接的所有独立文件），版面尺寸为A4幅面，须同步提交作品源文件。

注意：单纯的电脑绘画不属于此项目范围。

### 3. 视觉传达设计（海报设计）

通过计算机图像处理软件设计制作完成的海报。围绕某一特定主题，强调图形、文字、色彩三大基本元素的综合表现能力，主要视觉内容须为原创。作品力求创意新颖、主题突出、设计规范、视觉鲜明，具有一定的艺术表现力和传播价值。

作品展示图为JPG等常用格式，注明标准比例、标准色、字体、尺寸等。作品大小建议不超过100MB，须同步提交PSD、AI、CDR等格式源文件。

注意：单纯的电脑绘画、摄影和动态的视频等不属于此项目范围。

#### 4. 3D 创意设计

使用各类计算机三维设计软件设计完成的作品。鼓励思考、发现在日常生活中有待改善的地方，提出创新解决方案，并编写设计方案，完成三维建模。提交文件总大小建议不超过 100MB。

提交文件包括：作品三视图（JPG、BMP 等常用格式）、创作说明 Word 文档（含设计背景、设计思路、功能说明、创新之处等）、源文件、演示视频（建议格式为 MP4）、实物照片。

#### 5. 微电影

围绕一定主题，通过创意、编剧、导演、拍摄、绘制及剪辑、合成等手段，运用视听语言创作的影像短片。作品主题应积极向上，主要展现与学生家庭、校园生活、网络素养等紧密相关的内容。

作者应参与各个环节的主创工作（编剧、导演、拍摄、表演等），并完成后期剪辑及合成制作。主题及音画内容均须遵守国家法律法规，内容应为原创。

提交作品包括：格式为 MP4 等常用格式的视频作品，大小建议不超过 400MB，播放时长建议不超过 8 分钟。格式为 JPG 的封面图一张，尺寸比例为 16:9，大小不超过 5MB。

注意：单纯 AI 生成作品不属于此项目范围。

#### （三）报名安排

1.每件作品限报 1—2 名作者，每名学生限报 1 件作品，每件作品限由 1 名指导教师指导完成。

2.参赛作者请于 2026 年 3 月 20 日前登录亳州智慧教育平台（[www.ahbzedu.cn](http://www.ahbzedu.cn)），进入活动页面上报作品及相关材料。上传推

荐材料包含：(1)要求提交的作品及相关材料；(2)附表 1《推荐作品登记表》、附表 2《作品创作说明》；(3)作品解说视频：大小不超过 300MB，时长不超过 5 分钟。

3.各项目由县区教育局、市直学校统一进行作品遴选推荐，于 4 月 1 日前完成推荐工作，并将汇总表附表 3（电子版和盖章扫描件）报送至指定邮箱。各县区限额推荐 70 件（各项目各组别限报 7 件），各市直学校各项目各组别限报 3 件。

### 五、计算思维类有关要求

计算思维类是使用计算机程序设计语言或图形化编程工具进行软件创作，实现具有特定功能或解决应用需求的软件作品。作品不限软件形态，可以是运行在单台计算机的软件、面向互联网的应用服务、智能手机或平板电脑的 APP 应用、具有人工智能特性的智能应用等。

#### （一）项目设置

项目名称	小学组	初中组	高中组（含中职）
创新开发			●
创意编程	●	●	
创意编程（专项）	●	●	

注：表格中打“●”代表该组别设置对应项目。

#### （二）项目形态界定

##### 1. 创新开发

以创新为导向，注重贴近应用场景去解决实际问题，体现信息技术对学习、生活等的积极价值。作品呈现可以是工具软件、管理系统、网络服务、智能应用等。鼓励在软件创作中通过使用云计算、大数据、人工智能等新技术提升软件功能和创新软件应用。

## 2. 创意编程

以创意为主旨，注意突出程序设计和算法，体现学生计算思维、人工智能的素养和应用能力。作品呈现可以是工具软件、趣味益智游戏、管理系统、智能应用等。鼓励在符合认知规律基础上充分发挥想象力，展现编程水平和创意能力。

## 3. 创意编程（专项）

使用 Kitten 及其配套软件等具有国内自主知识产权的工具和平台（包括 PC 端和移动端）创作作品。为提升学生人工智能素养，鼓励使用包括人工智能等相关模块的工具。其余要求同 2。

### （三）提交材料

成果及材料	格式	要求
源程序	压缩文件	高中组（含中职）必须 小学组、初中组可选
可运行程序（部署结果）	压缩文件	必须
演示录屏视频	MP4	必须
原型设计 / 界面设计	ZIP、JPEG、PNG	可选
安装与使用说明文档	Word 文档	高中组（含中职）必须 小学组、初中组可选
其他补充材料	压缩文件	可选

软件功能演示录屏视频文件，以 MP4 格式提交，文件大小不超过 300MB。演示视频时长不超过 5 分钟。

运行在单台计算机的软件需编译成可执行程序，原则上应配有相应的安装和卸载程序。面向互联网的应用服务需提供部署所需程序、部署环境和部署指南，可考虑提供作品部署后的虚拟机镜像。智能手机或平板电脑的 APP 应用需编译发行为可安装程序，明确注明作品所需要的系统环境和硬件需求。具有人工智能

特性的智能应用应提供数据集、模型和训练过程视频演示，建议发布为智能服务接口等以便于测试。

#### （四）报名安排

1.每件作品限报1—2名作者，每名学生限报1件作品，每件作品限由1名指导教师指导完成。

2.参赛作者于2026年3月20日前登录亳州智慧教育平台（www.ahbzedu.cn），进入活动页面上报作品及相关材料。上传推荐材料包含：(1)要求提交的作品及相关材料；(2)附表1《推荐作品登记表》、附表2《作品创作说明》。

3.各项目由县区和市直学校活动组织单位统一进行作品遴选推荐，于4月1日前完成推荐工作，并将附表3（电子版和盖章扫描件）报送至指定邮箱。各县区限额推荐30件（创新开发项目限报6件，创意编程各组别限报6件，创意编程（专项）各组别限报6件），各市直学校各项目各组别限额推荐3件。

### 六、科创实践类有关要求

#### （一）项目设置

项目名称	组别
创意智造	小学组（四年级及以上）、初中组、 高中组（含中职）
优创未来	
智能博物	
智能机器人	小学组、初中组、高中组（含中职）
智达天工	
乐高活动（专项）	少儿组（小学一至三年级在校学生）、青少年组（小学四至六年级、初中及2009年9月1日后出生的高中在校学生）
飞天足球	小低组、小高组、初中组
亳药搬运	小学组、初中组
智游亳州	小学组、初中组

## **(二) 项目形态界定**

### **1.创意智造**

参与者使用计算机设计软件进行设计和创作，可使用 3D 打印机、激光切割机等完成作品外观制作，结合开源硬件、物联网等技术，围绕拟定的主题进行功能和结构设计，制作出体现创客文化和多学科综合应用的作品，并进行交流展示。项目旨在锻炼学生解决问题的能力，突出创新、创意和动手实践，不鼓励依赖高端器材或堆积器材数量。通过精巧的结构设计、灵活的机械运动、科学的元器件使用、恰当的技术运用、有效的功能实现，以完成作品创作。作品创作强调创新性。

项目要求线上提交作品，任务详细说明见附件 3。

### **2.优创未来**

参与者通过简单的人工智能应用模块的搭建、设计，初步实现人工智能创意应用方案，并进行交流展示。项目旨在让学生努力发现生活中可以借助人工智能技术提升品质的问题点，创新的思考解决方式，突出人工智能的功能特点，通过方案设计、硬件搭建、编写程序、软件调试等，以解决实际问题为目标，借助自然语言交互、图像识别、运动控制、大数据分析等方式，初步实现团队的人工智能创意应用方案。

项目要求参加现场交流活动，任务详细说明见附件 4。

### **3.智能博物**

参与者通过教育部教育技术与资源发展中心（中央电化教育馆）人工智能课程的学习及深入思考，结合人工智能技术原理，通过计算机编程和手工搭建、智造机器人进行交流展示。项目旨

在让学生掌握人工智能基本技术原理和编程技能，在此基础上突出观察生活和创新的能力，激发学生鉴赏力、创造力和应用能力。鼓励突出人工智能属性，如使用图像识别、语音识别、自然语言处理等技术，通过机器学习等手段，实现相关智能感知，执行规定任务和实现预设功能。学生设计并实现一款具备能听会说、能看会认、能理解会思考的智能系统，创作中强调人工智能技术应用的合理性、丰富性和创新性。

项目要求参加现场交流活动，任务详细说明见附件 5。

#### 4.智能机器人

双足人形机器人或多足仿生类机器人、轮式或履带式行走机器人、可编程控制的空中飞行器（飞行机器人）均可参与本项目。参与者在任务完成过程中学习智能机器人整体结构及其控制器、驱动器、传感器的相关知识以及编程方法，综合应用智能机器人技术来创造性地解决问题并进行交流展示。项目旨在让学生更多地了解、掌握各类智能机器人尤其是国内自主开发、具有自主知识产权、在工农业生产和科学研究中发挥重大作用的智能机器人的基础原理及它们的设计制造知识。

项目要求参加现场交流活动，任务详细说明见附件 6。

#### 5.智达天工

参与者运用控制器、驱动器、传感器、塑料积木件等材料自主设计制作机器人，结合编程技术与无线遥控技术驱动机器人，

通过不同队伍间的任务协作与互动完成指定任务，并进行交流展示。项目围绕《天工开物》主题，任务设计模拟传统工艺环

节，旨在让学生体会中国传统工艺的智慧，以及强调创新的机械结构、科学的程序设计与有效的团队协作。

项目要求参加现场交流活动，任务详细说明见附件 7。

## 6. FLL 少儿探索科创活动项目

此项目为乐高专项活动。参与学生围绕本年度活动主题，团队合力设计和制作出一个智能模型作品，确定要探究的现实问题，寻找解决方案，实现原型模型的制作。同时团队需撰写科研报告，记录工程设计过程并绘制团队海报，共同进行项目展示。

项目要求线上提交作品，任务详细说明见附件 8。

## 7. FLL 青少年机器人挑战项目

此项目为乐高专项活动。参赛团队围绕本年度活动主题，合力设计和制作一个考古行业科研问题的智能模型作品。团队需撰写一份记录工程设计过程的科研报告（工程笔记本），并绘制团队海报共同配合项目的展示。团队还需要设计和搭建一台智能机器人，通过提前测试与编写好的程序，尽可能多地创意性完成机器人场地上的挑战任务。进行作品交流展示和机器人任务挑战 2 个环节。

项目要求参加现场交流活动，任务详细说明见附件 9。

## 8. 飞天足球

“飞天足球”无人机对抗赛项目为市赛普及项目。“飞天足球”赛项基于飞行机器人、信息处理、通讯和智能决策等理论与技术，控制多个飞行机器人在一个干扰性高、对抗性强的复杂环境下，通过通信系统，交换信息，配合完成进球的共同目标。

项目要求参加现场交流活动，任务详细说明见附件 10。

## 9.亳药搬运

“亳药搬运”团体搬运赛项目为市赛普及项目。参与者遥控自制的轮式机器人，完成任务中对“中药材”的分类、搬运、存储等项目任务。亳州自古就是全国药都之一，现居全国四大药都之首，有千家药企、十万药商、百万药农。亳州出产中药材 171 科 410 种，特别是地产药材，亳白芍，亳产菊花，亳花粉，亳桑皮名列中国药典。本竞赛项目，不仅锻炼学生的科技动手能力，同时感受亳州中药文化。

项目要求参加现场交流活动，任务详细说明见附件 11。

## 10.智游亳州

“智游亳州”编程轨迹赛项目为市赛普及项目。参与者运用传感器自行设计制作或改装机器人，完成项目任务要求。亳州是一座底蕴深厚、风光旖旎的城市，它不仅是国家历史文化名城、中国优秀旅游城市，拥有众多珍贵的名胜古迹。其中，花戏楼以其精美的立体透刻砖雕、木雕以及绚丽的彩绘闻名遐迩；古运兵道更是被专家誉为“我国最早最完整的地下古长城”。此次竞赛项目旨在锻炼学生的科技动手能力，同时让他们在参与过程中充分领略我市独特魅力。

项目要求参加现场交流活动，任务详细说明见附件 12。

### (三) 报名安排

1. 科创实践类所有项目，均由县区和市直学校活动组织单位统一进行遴选推荐，每名学生限报 1 件作品，每支队伍限报 1 名指导教师，队员不超过 2 人（乐高专项活动另作要求）。具体报送队伍数量如下：

项目名称	组别	各县区报送队伍(作品)数	市直学校报送队伍(作品)数
创意智造	小学组（四年级及以上）	3件	—
	初中组	3件	1件
	高中组（含中职）	3件	1件
优创未来	小学组（四年级及以上）	4队	—
	初中组	4队	1队
	高中组（含中职）	4队	1队
智能博物	小学组（四年级及以上）	4队	—
	初中组	4队	1队
	高中组（含中职）	4队	1队
智能机器人	小学组	15队	—
	初中组	15队	3队
	高中组（含中职）	15队	3队
智达天工	小学组	3队	—
	初中组	3队	1队
	高中组（含中职）	3队	1队
乐高专项	少儿组	3件	—
	青少年组	3队	1队
飞天足球	小低组（三年级及以下）	4队	—
	小高组（四年级及以上）	4队	—
	初中组	4队	2队
亳药搬运	小学组	4队	—
	初中组	4队	2队
智游亳州	小学组	4队	—
	初中组	4队	2队

2.创意制造项目和 FLL 少儿探索科创活动项目要求线上提交作品，其他项目参加现场交流活动，请参赛作者于 2026 年 3 月 20 日前登录亳州智慧教育平台（[www.ahbzedu.cn](http://www.ahbzedu.cn)），进入活动页面上报作品及报名材料。县区和市直学校于 4 月 1 日前完成推荐工作，并将附表 7（电子版和盖章扫描件）报送至市装备电教中心指定邮箱。现场赛具体时间和安排另行通知。。

注：对于跨校组队的情况，报名表需加盖各学校公章。

## 七、奖项设置

1. 各项目按照学段组别和项目类别分设一二三等奖，原则上按照一等奖 10%，二等奖 20%，三等奖 30% 设置等次获奖名额。为体现获奖作品的水平，各奖项可空缺、可并列；作品获奖等级、并列情况和数量，将依据参赛作品数量、专家评审意见等做出最终判定。作品上报数量小于省赛推荐名额的科创实践类项目，市级将不设奖项，直接推荐参加省赛。

2. 综合各县区和市直学校组织开展活动及获奖情况，评定“优秀组织奖”。

注：请各县区和市直学校组织单位严格把关，杜绝任何弄虚作假行为；严格要求，杜绝干扰活动评审及竞赛正常进行的行为。如有发生，取消其“优秀组织奖”评奖资格。

## 八、相关说明

### （一）参与资格审定

如有以下情况，取消本届活动参与资格，情节严重者取消学生和指导教师 1-3 年的参与资格，并通报相关市级教育部门及所在学校。

1. 作品有政治原则性错误和科学常识性错误。
2. 作品中非原创素材及内容过多，未注明具体来源和出处。
3. 存在指导教师代替学生完成作品制作的情况。
4. 作品不符合作品形态界定相关要求。
5. 其他弄虚作假行为。

### （二）其他说明

本届活动为公益性活动，主办单位有权保留作品且在相关非商业活动中使用（包括展出，在媒体及宣传资料上使用，如网站、海报、出版物等），作者享有署名权。

### （三）联系方式

联系人：詹老师、李老师

电话：5125029、5125212

电子邮箱：bzdjg2010@163.com。

附表1

## 作品登记表

单位:

作品名称		作品大小	MB
项目大类	<input type="checkbox"/> 数字艺术类 <input type="checkbox"/> 计算思维类		
项目名称	小学组	<input type="checkbox"/> 数字绘画 <input type="checkbox"/> 电子板报 <input type="checkbox"/> 3D创意设计 <input type="checkbox"/> 微电影	<input type="checkbox"/> 创意编程 <input type="checkbox"/> 创意编程（专项）
	初中组	<input type="checkbox"/> 数字绘画 <input type="checkbox"/> 3D创意设计 <input type="checkbox"/> 微电影	<input type="checkbox"/> 创意编程 <input type="checkbox"/> 创意编程（专项）
	高中组(含中职)	<input type="checkbox"/> 视觉传达设计(海报设计) <input type="checkbox"/> 创新开发 <input type="checkbox"/> 3D创意设计 <input type="checkbox"/> 微电影	
作者姓名	性别	学籍所在学校（按单位公章填写）	毕业年份
指导教师姓名	性别	职务/职称	所在单位（按单位公章填写）
<b>诚信承诺</b>			
<p>本人确认已了解师生信息素养提升实践活动相关要求；上述作品为我的原创作品，不涉及和侵占他人的著作权；若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权行为，同意取消活动资格；如涉及版权纠纷，自行承担责任；我同意作品出版版权等公益性应用权属全省师生信息素养提升实践活动组委会。<input type="checkbox"/>以上内容已阅知，本人将严格遵守上述承诺。</p>			
承诺人（作者）签名：		承诺人（作者）签名：	
年 月 日		年 月 日	

附表2

## 作品创作说明

项目大类	<input type="checkbox"/> 数字艺术类 <input type="checkbox"/> 计算思维类
作品名称	
创作思想（创作背景、目的和意义）	
创作过程（运用了哪些技术或技巧完成主题创作，哪些是得意之处）	
原创部分	
参考资源（参考或引用他人资源及出处）	
制作用软件及运行环境	
其他说明（需要特别说明的问题）	

附表 3

## 县级推荐作品汇总表 (数字艺术类、计算思维类)

县区：

序号	组别	大类	项目	作品名称	作者姓名	所在学校	年级	指导教师
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
...								

注：此表由县级单位进行填报。

附：参加推荐的数字创作类作品总数：\_\_\_\_\_件；参加推荐的计算思维类作品总数：\_\_\_\_\_件。组织工作情况小结（1000字以内）可通过电子邮件一并提交。

附表4

## 科创实践类队伍报名表

单位:

项目大类	科创实践类		
组别	<input type="checkbox"/> 小学 <input type="checkbox"/> 初中 <input type="checkbox"/> 高中（中职）		
项目名称	<input type="checkbox"/> 创意智造 <input type="checkbox"/> 优创未来 <input type="checkbox"/> 智能博物 <input type="checkbox"/> 智能机器人 <input type="checkbox"/> 智达天工 <input type="checkbox"/> 飞天足球 <input type="checkbox"/> 亳药搬运 <input type="checkbox"/> 智游亳州		
项目类型 （“智能机器人” 项目需填写）	<input type="checkbox"/> 双足人形机器人或多足仿生类机器人（A类） <input type="checkbox"/> 可编程控制的轮式或履带式行走机器人（B类） <input type="checkbox"/> 可编程控制的空中飞行器（飞行机器人）（C类）		
学生姓名	性别	学籍所在学校（按单位公章填写）	毕业年份
指导教师姓名	性别	职务/职称	所在单位（按单位公章填写）
活动项目			
活动器材清单:			
学生签名:		学生签名:	
年 月 日		年 月 日	



附表 6

## “FLL 青少年机器人挑战项目” (组队) 报名表

单位:

队员姓名	性别	身份证号码	学籍所在学校 (按单位公章填写)	毕业年份	手机号码
指导教师姓名	性别	职务/职称	所在单位 (按单位公章填写)		手机号码
电子邮箱		指导教师:                      @			
队员两寸免冠照片					
队员签名: _____					

我们在此确认并承诺: 已仔细阅读规则, 了解其含义并将严格遵守。

注: 每支队伍所有学生需为同一学段。

附表7

## 县级推荐队伍汇总表（科创实践类）

单位：

序号	项目名称 类别	组别	活动 器材	指导 教师	学生 姓名	性别	所在学校	年级
1								
2								
3								
...								

注：此表由县级活动组织单位进行填报，其中智能机器人项目需注明机器人类型：（A类）双足人形机器人或多足仿生类机器人、（B类）轮式或履带式行走机器人、（C类）可编程控制的空中飞行器（飞行机器人）。

附：参加创意智造项目活动中小学生总数：\_\_\_\_\_人；参加优创未来项目活动中小学生总数：\_\_\_\_\_人；参加智能博物项目活动中小学生总数：\_\_\_\_\_人；参加智能机器人项目活动中 A、B、C 类中小小学生总数：\_\_\_\_\_人；参加智达天工项目活动中小学生总数：\_\_\_\_\_人；参加飞天足球项目活动中小学生总数：\_\_\_\_\_人；参加亳药搬运项目活动中小学生总数：\_\_\_\_\_人；参加智游亳州项目活动中小学生总数：\_\_\_\_\_人。

县级组织工作情况小结（1000 字以内）及创意智造项目器材使用情况可通过电子邮件一并提交。