项目一 人工智能通识编程普及赛

一、参赛范围

（一）参赛对象：小学及初中在校学生。

（二）参赛组别：

项目	组别	工具
人工智能 通识编程初赛	小学组（1—3 年级）	课程学习：探月校园版 线上测评：比赛官网
	小学组（4—6 年级）	
	初中组（7—9 年级）	

（三）参赛形式：个人赛。每人按实际年级仅可参与一个组别，不得重复报名或跨组别报名。每名参赛选手最多可有 1 名指导老师，指导教师可指导多名学生。

（四）参赛方式：学生参加线上公益课程学习后，按要求登录报名比赛官网参加线上测评答题。

（五）参与流程：自愿报名领取 AI 普及课程—完成课程学习—登录测评比赛官网报名—参加赛前模拟—完成正式测评—查看成绩及晋级结果。

（六）比赛时间：

学生普及课程学习时间：即日起--2026 年 11 月

学生普及赛线上测评时间：2026 年 11 月 29 日

（具体安排以组委会通知为准）。

（七）比赛官网：https://contest.codemao.cn/czaibcpj2026

二、普及赛说明

（一）普及赛内容

学生通过免费参与线上人工智能通识普及课程（7 个课例），开展人工智能知识学习与编程实践，了解语音识别、图像识别、AI 模型训练、智能体等知识，

培养计算思维与人工智能应用能力。完成学习后，学生参加官网线上测评，以答题成绩进行评选。

（二）普及赛安排

比赛以学校为单位组织，各学校通过班主任会议、活动介绍视频、报名通知等方式传达活动信息，统筹做好自愿报名学生的课程领取、学习指导和测评提醒。各校指导教师组织学生在规定时间内登录官网完成线上测评。

（三）普及赛形式：以学生自主学习与实践为主，教师辅导为辅助。使用手机或平板参加课程学习，每晚 19:00—19:30 开课，支持回放；学生在规定时间使用电脑登录比赛官网参与线上测评。

（四）普及赛内容：人工智能编程实践课程见下表：

一年级	二至三年级	四至九年级
第一课 《羿射九日》	第一课 《病毒大战》 立体几何与空间	第一课 《拯救 APP》 AI 对话生图
第二课 《算式娃娃机》	第二课 《智闯迷城》 语音与图像识别	第二课 《失控游戏》 AI 手势识别
第三课 《智能家居》	第三课 《皮影英雄》 AI 模型训练	第三课 《进化！火蜥蜴》 for 循环
第四课 《追梦航天员》	第四课 《时空对话》 AI 智能体世界	第四课 《海洋涂鸦》 AI 模型训练
拓展课 《猴王出世》 《龟兔赛跑》 《智能扫地机》	拓展课 《源码精灵养成记》 《我的天空生活》 《智能无人驾驶》	拓展课 《文学盲盒机》 《语音智能家居》 《AR 大作战》

注：小学 1-3 年级学习人工智能的感知体验+图形化编程；

小学 4-6 年级学习人工智能的基础认知+图形化编程的简单应用；

初中了解人工智能原理+Python 编程的综合应用。

（五）普及赛报名方式：

第一步：扫描下方报名二维码，进入小程序，点击“免费领取”课程包。

第二步：按提示填写省、市、区、学校、姓名、年级、班级等信息，确认所属参赛组别。

第三步：添加系统提示的线上辅导老师，接收课程安排并完成学习。课程信息以带有本次活动及“点猫科技/编程猫”标识的内容为准。

本次活动以学生自愿，家长同意参加为原则。免费公益课程学生可以反复学习，如学生对课程需要深入学习，作为兴趣特长发展，须在家长咨询确认后，自行自愿购买后续课程，教育局和学校不会强制要求。

（六）线上测评答题

参赛选手按时登录比赛官网填写信息报名及完成限时答题，每名选手限 1 次正式答题机会。正式答题前提供 1 次赛前模拟，帮助选手熟悉系统操作及题型。

1. 官网测评流程：

第一步：使用电脑浏览器进入比赛官网，注册或登录本人账号，完成赛事报名并核对姓名、学校、年级、组别等信息。

第二步：在组委会规定时间内进入模拟答题入口，完成设备检测和赛前模拟；模拟成绩不计入正式比赛成绩。

第三步：在正式比赛开放时间内进入对应组别的测评入口，阅读答题须知，确认身份及设备状态后开始答题。

第四步：在规定时限内独立作答，检查答案后提交答卷；时间结束由系统自动交卷。提交后不可修改或再次作答。

第五步：确认交卷成功，在官网成绩查询入口查看测评结果；晋级名单由组委会统一公布。

2.普及赛赛前模拟：模拟时间另行通知，选手通过比赛官网的模拟答题入口熟悉系统操作、题型及摄像头、麦克风使用要求。

3.正式比赛：每名选手进入正式答题页面后限时 60 分钟。各组别均为 25 道题，满分 100 分，题目围绕对应学段课程中的 AI 知识、编程基础、程序逻辑及应用情境设置。题型及分值如下：

题型	题量	分值
单选题	10 道	3 分/题，共 30 分
多选题	5 道	4 分/题，共 20 分
填空题	10 道	5 分/题，共 50 分
总计	25 道	100 分

4.测评要求：学生自备可联网电脑及摄像头、麦克风，使用官网支持的浏览器，并提前通过模拟测试。正式答题启用 AI 监考，全程开启摄像头和麦克风，关闭无关程序及页面，独立作答，不得由他人协助或使用外部 AI 工具代答。设备或网络异常应及时联系技术支持，由组委会核查处理。

（七）线上测评评分与晋级

1.答卷提交后由系统自动判分。根据参赛选手的测评答题成绩，按参赛组别分别从高到低排序；同分时答题用时短者排名靠前，得分与用时均相同则并列。

2.各组别择优遴选前 100 名选手参加线下人工智能通识编程决赛。末位并列及不足 100 人的组别，具体晋级名单由组委会结合实际参赛情况统一公布。

项目一 人工智能通识编程决赛

一、参赛范围

（一）参赛对象：通过人工智能通识编程初赛线上测评遴选的各组别前100名选手，具体以组委会公布的晋级名单为准。

（二）参赛组别：

项目	组别	工具
人工智能通识编程竞赛	小学组（1—3年级）	源码编辑器Kitten及统一提供的AI功能
	小学组（4—6年级）	
	初中组（7—9年级）	

（三）参赛形式：个人赛。每人按实际年级仅可参与一个组别，不得重复报名或跨组别报名。每名参赛选手最多可有1名指导老师，指导教师可指导多名学生。

（四）指导教师作为责任人，有责任监督竞赛期间选手人身及财产安全，指导参赛学生制定学习计划，督促选手顺利完赛。

二、参赛内容

比赛要求：以“人工智能通识知识+编程”为方向，突出人工智能的基础认知及应用、程序设计与算法，体现学生的计算思维、人工智能通识素养和人工智能应用能力。使用源码编辑器Kitten及组委会统一提供的AI功能创作作品，可结合语音识别、图像识别、模型应用、智能交互等实现主题任务。作品可呈现为智能工具、趣味益智游戏、科普互动程序等。

比赛流程：分为限时作品创作+现场展示评分两个环节。

（一）限时作品创作

1.比赛时长：90分钟。比赛时间、地点以组委会通知为准。

2.流程安排：参赛选手根据现场抽签公布的人工智能创作主题，在规定时间内独立完成作品。主题范围围绕AI助力校园生活、AI科普探索、AI与文化创意

等方向，具体题目及任务要求现场公布。作品按“选手姓名+作品名+学校名”命名。

3.作品要求：作品须体现人工智能功能与编程逻辑的结合，能够运行并展示具体应用效果。可创作AI科普探索类、智能实用工具类、AI互动艺术类作品；不得以单张AI生成图片、纯文字介绍或直接套用完整范例替代编程作品。

4.创作环境：选手须提前安装并测试指定编辑器。比赛中仅可使用组委会统一开放的AI功能、素材与必要网络服务，禁止访问无关网站、使用通讯工具、导入预制完整作品或通过外部AI工具代写参赛程序。各组别可用功能和素材范围由组委会赛前统一公布。

（二）现场作品展示

1.流程安排：创作结束后，选手按现场老师安排，将作品源文件及运行必需素材拷贝至指定U盘；需联网运行的AI功能，在指定展示环境中演示。选手按展示序号依次进行作品展示，由现场专家根据作品效果和展示表现评分，选手签字确认分数后有序离场。

2.展示要求：每名选手展示2—3分钟，介绍并演示作品的创作思路、AI功能、程序逻辑、亮点及改进方向，并回答评委提问。

（三）评分标准

评分总分100分，按参赛组别分别依据评审得分从高到低排序；得分相同则并列。评分细则如下：

指标主题	指标内容	得分
思想性 科学性 规范性 （20分）	1.人工智能主题明确，内容健康向上。 2.AI知识表述科学准确，无常识性错误。 3.文字通顺，语言使用规范。 4.尊重版权及个人隐私，注明非原创素材、AI生成素材和所用AI工具的来源。	

指标主题	指标内容	得分
创新性（20 分）	1.选题新颖，AI 应用场景与主题契合。 2.注重原创，创意具有可实现性。 3.人工智能与编程结合自然，功能构思巧妙。 4.具有想象力及个性表现力。	
艺术性（20 分）	1.作品命名准确，与主题及功能相符。 2.界面美观，设计风格统一。 3.交互操作简便顺畅，功能布局合理。	
技术性（20 分）	1.程序架构完整，逻辑清晰，算法合理。 2.AI 功能调用或模型应用正确，能完成主题任务。 3.程序运行稳定，交互反馈准确。 4.能处理基本异常或识别误差。 5.作品具有实际应用或科普意义。	
展示表现（20 分）	1.作品介绍清晰、具体，有说服力。 2.能现场演示 AI 功能与程序运行效果。 3.能解释核心代码、AI 作用及其局限，并回答评委提问。	

（四）竞赛时间

2026年12月12日（具体时段以现场安排为准）。

（五）竞赛地点

广西民族师范学院附属第三小学。

四、竞赛环境

（一）编程电脑：参赛选手自备笔记本电脑及电源，提前安装源码编辑器 Kitten，按赛前技术指引完成 AI 功能和作品保存、运行测试。软件下载地址：

https://shequ.codemao.cn/download

（二）设备要求：比赛时设备电量充足，键盘、鼠标、音视频输入输出及网络连接正常。电脑推荐配置如下：

分类	部件	要求
硬件要求	CPU	2.4GHz 或以上兼容 64 位处理器
	内存	4GB 或以上

分类	部件	要求
	硬盘	剩余空间 50GB 或以上
	显卡	带 3D 加速，Nvidia GT710 同档或以上
	显示器	1280×720 或以上分辨率
	声卡	AC97 或以上
	音视频设备	耳机、麦克风及摄像头
	键盘、鼠标	Windows 兼容键盘、鼠标
软件要求	操作系统	Windows 7 64 位或以上
网络要求	受控联网	指定网络，仅访问比赛必要服务

五、比赛说明

（一）犯规

1.组委会有权通过现场监考及技术手段监测异常情况并判定是否违规。

2.未到达比赛现场的选手视为弃权，不予评奖。

3.无正当理由要求停止比赛或擅自更换座位，比赛成绩记为 0 分。因设备或统一 AI 服务故障影响比赛的，应立即举手报告，由裁判核实处理。

（二）取消比赛资格

1.参赛选手须独立完成现场作品，严禁作弊、抄袭或由他人代作，一经核实取消比赛资格。

2.使用违规代码、预制完整作品或未经允许的 AI 代写工具完成任务，取消比赛资格。

3.冒名顶替、虚假报名或跨组参赛，取消比赛资格。

4.不服从工作人员指挥、辱骂他人或迟到超过 30 分钟，取消比赛资格。

5.擅自联网访问无关网站、使用通讯工具向外求助或传递程序，经核实取消比赛资格。正常调用指定 AI 功能及现场展示不属于违规。

6.严重扰乱比赛秩序且不听劝告者，取消比赛资格。