

“贵青杯”全国劳动技能与智能设计大赛贵州 选拔赛智慧健康场景规则

一、比赛时间、地点

2026 年 7 月 12 日（星期日）举办“贵青杯”全国劳动技能与智能设计大赛贵州选拔赛现场赛，地点：贵州师范大学公共教学楼三楼，详见参赛指南。

二、竞赛环境

（一）竞赛工具：不限制具体软硬件或材料。

（二）禁带设备：U 盘、手机、对讲机、带通信或存储功能的手表（环）等。

（三）竞赛电脑：根据竞赛任务，选手自备竞赛用笔记本电脑（用于作品展示），并保证电量充足（自备移动充电设备），比赛现场不支持投屏。

（四）竞赛器材：本专项赛鼓励创新思维与跨学科融合，参赛者以跨学科视角，结合中医药传统文化和新技术、新材料、新工具等科技创新手段即可，不要求或限制参赛具体器材。

三、竞赛内容与组别任务

本场景现场赛按组别分为两条赛道，各组别竞赛任务见下表：

（一）小学低年级组：现场提交 AIGC 创意健康海报（彩色打印纸质版，背面标注学生姓名+组别+报名 ID，由评委按评分标准评分），并在规定时间内现场制作香牌 1 枚；

（二）小学高年级组、初中组、高中组：携带本人赛前自行完成的参赛作品到赛现场，进行作品展示与现场答辩，不设现场制作环节。

组别	竞赛类别	竞赛说明	竞赛任务
小低组	健康创意设计类 (AI 设计)	聚焦青少年智慧健康小问题，运用 AIGC 工具进行创意设计，形成智慧健康相关创意图。线下赛区提交创意海报后，进入香牌制作环节。	1.作品提交 参赛选手携带 AIGC 创意作品（彩色打印纸质版），作品背面须标注学生姓名+组别+报名 ID。 2.香牌制作（15 分钟）： 参赛选手在规定时间内按规定要求和流程制作出符合标准的香牌一枚。
小高组	健康创意物品类 (实物创造)	着眼于日常生活中真实存在的健康小问题，综合运用手工、材料与设计思维，亲自动手制作一个能改善或促进健康的有形实体作品。 作品的核心在于创意构思的独特性和解决问题的巧思，而非技术的复杂度。	作品介绍与展示（5 分钟）： 参赛选手携带的作品，可通过多种方式展示，或进行作品实操，清晰阐述作品的创作背景、设计理念、核心功能及创新点。
初中组	健康智能设备类 (软硬件结合)	聚焦一个具体且具有代表性的青少年健康问题，综	作品介绍与演示（5 分钟）：

组别	竞赛类别	竞赛说明	竞赛任务
		合运用开源硬件、传感器、编程技术以及必要的数据分析算法，构建一个具备数据采集、处理、反馈的综合性健康智能设备原型。 作品重点强调整体系统的科学性、有效性和创新性。	参赛选手携带的作品，作品可通过多种方式展示或进行作品实操，重点阐述项目的研究意义、技术路线、实验数据、创新成果及应用前景等。
高中组	健康系统方案类 (系统构建)	创造一套综合性的健康解决方案，它可能包含智能硬件、数据分析和算法，强调整体系统的科学性、有效性和创新性。关键词：系统、数据、算法、验证、解决方案。	作品陈述（5分钟）： 选手可结合PPT等工具，重点阐述项目的研究意义、技术路线、实验数据、创新成果及应用前景等。

四、实施流程

（一）作品展示与答辩流程（适用于小学高年级组、初中组、高中组）

1 场内准备就绪后，场内工作人员告知场外工作人员准备入场；场外工作人员按照《检录表》核对选手信息后确认已检录，**如选手未到场，需及时联系催促。**

2 本组所有选手到场后场外按照顺序排队／就座，迟到、弃赛的选手需及时登记并告知场内工作人员。原则上，本人迟到

（超过需入场时间）无法入场。根据组委会、专家组意见决定是否补赛。

3 场内外就绪后，第一名选手携带作品入场。

4 选手自行布置、展示作品完成后，示意主裁判。主裁判宣读选手信息（报名 ID 后四位）后，开始作品展示，计时 5 分钟。

5 展示结束后进入现场答辩环节，评委围绕作品的设计理念、技术实现、创新点及应用价值等提问，选手现场作答，计时 3 分钟；评委结合作品、展示与答辩综合情况进行打分。

6 选手完成展示后，评委进行打分，每 5 名学生完成汇报后评审签字确认，录分员收取所有评分表，核对是否完成打分、签字确认，

7 选手完成展示，整理作品后自行离场，下一名选手准备入场。

8（拟）为确保赛事公平，本场评审前 3-5 名选手展示评分完成后，进入分数校准环节。所有评委讨论统一评分标准。

（二）香牌制作流程（适用于小学低年级组）

说明：小学低年级组选手入场后，先向评委提交 AIGC 创意海报（由评委按评分标准评分），再按下列流程进行香牌制作。

0 每场比赛开始前需边裁提前清点香牌制作所有物料，及时清理恢复操作台。

1 本组选手（20 人）场外完成赛前检录后，按照检录表顺序排队入场，按照顺序在操作台前就位。

2 所有选手就位后，检录人员告知主裁判。如发生迟到、弃赛等情况需及时同步主裁判，并做好登记。原则上，迟到超过 10mins 不得入场。

3 主裁判宣读《赛前须知》，介绍桌面物品清单，播放操作演示视频，边裁就位，准备开始。

4 选手按照规定流程开始制作香牌 1 枚，计时 15mins（可提前完成）。

5 制作时间到后，选手不可进行操作，需在规定时间内（2mins）恢复现场工位，举手示意边裁进行评分。

6 边裁参考《香牌制作评分对照表》、选手工位恢复情况、选手是否超时三个维度对作品打分、拍照（含工位+参赛证件）保存。

7 所有选手的评分工作结束后，主裁判（视情况）组织全体学生手举香牌合影。

8 合影后，选手有序离场，香牌可自行带走，「拟」资料包也可以带走，不带走的香牌集中统一处理。

9 主裁判汇总本场次所有分数，照片，核对分数无误后，开始下一场。

10 所有场次比赛结束后，主裁判向赛项负责人提交全部评分结果，整理考场内物料。

五、评分标准

（一）小学低年级组—AIGC 创意海报 + 香牌制作（100分）

1 AI 创意作品

评分项	评分子项	评分标准	分值
主题契合度	主题契合度	9~10分：与主题高度契合 6~8分：与主题有一定关联，但贴合度一般 3~5分：贴近主题，仅浅层关联智慧健康，无明确对应的健康问题 0~2分：与项目场景主题无关，无健康相关关联点	10分
图文设计	版式与图文搭配	16~20分：单页版式布局合理，主次分明，核心内容突出，排版整洁有序；图文高度匹配，图片能直观辅助说明劳动过程、成果或健康主题，图片清晰且贴合主题 11~15分：版式布局基本合理，有主次区分，仅部分内容排版稍显紧凑／松散有图有文，图片与文字匹配度一般，可少量辅助说明核心内容，图片清晰度尚可 6~10分：版式无规划，内容杂乱堆砌，主次不分明；以文字为主，仅有1张低关联／模糊图片，无实际辅助说明作用 0~5分：无排版设计，仅简单文字罗列；纯文字内容，无任何图片搭配	20分
创意性	主题构思新颖性	16~20分：主题构思新颖独特，结合智慧健康的切入角度有新意，能针对健康问题设计个性化解决办法（方案） 11~15分：主题构思有明显新意，在常见健康问题上有效改进，融入少量个性化设计与智慧健康巧思 6~10分：主题构思较为常见，直接照搬经典健康解决办法，无个性化设计，与智慧健康结合无巧思 0~5分：主题构思无新意，完全抄袭他人／网络的设计，与智慧健康的结合流于表面	20分
技术性	AI 技术智能性	9~10分：AI 智能设计，逻辑清晰 6~8分：AI 智能设计，逻辑简单 3~5分：AI 智能化程度低 0~2分：未应用 AI 或无智能性	10分

2 香牌制作

评分项	满分	评分细则
香牌质量	15 分	成功完成 1 枚且形态基本完整，香牌厚度应符合模具原始厚度，且整体均匀。香牌内部结构致密，无肉眼可见的大气泡、空洞或干粉夹层。 根据组委会提供成品对照表打分。
安全卫生	3 分	无粉尘飞扬、工具摆放整齐、结束后台面干净整洁得 3 分；有粉尘飞扬扣 1-2 分；工具杂乱扣 1 分；台面不净扣 1 分。
时间管理	2 分	规定时间内完成任务得 2 分，超时扣 1 分。

(二) 小学高年级组、初中组、高中组——作品展示与答辩 (100 分)

评分项	子项	评分标准	分值	扣分说明
创新性	主题契合度	9~10 分：紧密围绕“智慧健康”主题，选题精准，针对真实健康问题（如坐姿监测、心理压力分析等） 6~8 分：围绕主题，有针对性但契合度不紧密 3~5 分：贴近主题，有一定针对性，契合度缺失 0~2 分：主题契合度低，与智慧健康关联松散	10	所用技术与健康主题结合是否巧妙
	新颖性	9~10 分：创意新颖独特，为健康问题提供全新视角或方案 6~8 分：创意有明显新意，是在现有方案上的有效改进 3~5 分：创意较为常见，独特性不足 0~2 分：创意完全照搬	10	是否解决未被充分关注的问题；是否用新方法解决
	原创性	9~10 分：创意来源于学生对生活的真实观察与思考 6~8 分：创意体现学生视角，但受成人或网络方案启发较多 3~5 分：创意来源模糊，自主思考不足 0~2 分：明显非学生原创	10	是否明显来源于学生自身的观察与思考
技术性	技术合理性	9~10 分：具备可以复现或者验证方法的功能，完全达到预期设计成果 6~8 分：方案合理，但有个别选型非最优，基本达到预期设计成果	10	匹配度低每处扣 2 分；选型错误扣 5 分

评分项	子项	评分标准	分值	扣分说明
		3~5 分：方案存在部分技术缺陷，预期成果不理想 0~2 分：方案存在明显技术缺陷，预期设计成果完全不能实现		

评分项	子项	评分标准	分值	扣分说明
	AI 技术智能性	9~10 分：AI 智能设计，逻辑清晰 6~8 分：AI 智能设计，逻辑简单 3~5 分：AI 智能化程度低 0~2 分：未应用 AI 或无智能性	10	智能性不足扣 24 分；无 AI 技术扣 35 分
完整性	过程材料完整性	9~10 分：过程性材料齐全，真实反映开发过程（设计思路\流程图\代码等完整清晰） 6~8 分：材料基本齐全，过程体现不够系统完整 3~5 分：有部分材料，无法体现过程 0~2 分：材料零散，主要过程材料缺失	10	材料不连贯扣 23 分；无法验证真实性扣 45 分
	作品演示完整性	9~10 分：演示流畅 6~8 分：演示欠佳 3~5 分：演示有缺失 0~2 分：无法正常演示	10	视频缺失或无法演示扣 25 分
实用性	问题真实性	9~10 分：精准定位真实健康痛点，需求明确 6~8 分：问题真实但不够具体 3~5 分：问题空泛或属“伪需求” 0~2 分：未解决真实问题	10	针对性一般扣 35 分

评分项	子项	评分标准	分值	扣分说明
	推广价值	9~10分：完全适配目标健康场景，具有较高推广价值，可广泛适用 6~8分：基本适配，需少量改造，有一定推广价值但范围有限 3~5分：适配性差，需大量改造，有一定推广价值 0~2分：适配性极低，需大量改造，无推广价值	10	需改造扣 24 分；无法适配扣 46 分；推广范围有限扣 23 分；无推广价值扣 34 分
	健康效益	8~10分：能明确提升健康水平或促进健康行为 5~7分：有一定健康效益但不显著 1~4分：健康效益不明确 0分：无健康效益	10	效益不明确扣 46 分；无实际效益扣 810 分