

第十一届全国青年科普创新实验暨作品大赛江苏赛区 创意作品项目中学组——科技改变生活 初赛规则

一、命题背景

2024年9月，习近平总书记在全国教育大会上指出，紧紧围绕立德树人这个根本任务，着眼于培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。党的二十届三中全会通过的《中共中央关于进一步全面深化改革 推进中国式现代化的决定》，要求“强化科技教育和人文教育协同”。融入广阔的自然、文化与社会环境是学生成长与发展的关键路径，丰富的自然体验、文化融入及社会实践，不仅能拓展学生的视野，还能培养其社会责任感与创新能力。

本项目以“科技改变生活”为主题，旨在引导中学生走进自然、文化与社会，通过真实的生活场景，结合调查研究，发现身边与自然、文化、社会等相关的问题，积极利用科技手段，提出自己独特、新颖的解决方案，从而激发对社会的责任感和对科技创新的热情。

二、命题内容

科技的进步极大推动了我们与外界社会和自然环境的互动与融合。请通过调查和研究现实生活中的问题，结合科学、技术、工程、人文和艺术的多维视角，聚焦“科技改变生活”的主题，为社会和环境的可持续发展提供解决方案，并通过装置或原型系

统加以展示。相关作品内容可以包括（但不限于）以下场景，同时鼓励基于对实际生产生活的观察和思考，创新场景应用。

场景 1：科技让人与自然更和谐。自然探索与保护对于地球生态和人类社会可持续发展至关重要。人们借助科技的力量与大自然进行深入互动，对生态变化、生物活动进行高效监测，或实现生态恢复，让人和自然的关系更加和谐。通过创意设计相关作品，面向某一具体自然探索或保护问题提出有效解决方案。

场景 2：科技让文化传播更生动。中华民族文化历史悠久，包容多元，展现出独特的魅力与旺盛的生命力，深深地镌刻在人们的生产生活中。数字多媒体和人工智能等学科或技术的迅猛发展使文化传播变得更加广泛而高效。通过创意设计相关作品，结合本地文化民俗等特色，面向某一具体文化交流或传播问题提出有效解决方案。

场景 3：科技让生活学习更便利。不同年龄、不同职业的人们在日常生活与学习中具有丰富多样的需求，而科技是满足公众需求、提升社会福祉的利器。通过构建交互式学习装置、定制化用具或服务，科技可以让我们的生活和学习变得更加高效、便捷、快乐。通过创意设计相关作品，面向某一具体生活学习问题提出有效解决方案。

场景 4：科技让体育运动更精彩。科技助力我们开展体育运动，如通过丰富运动方式、量化和分析人体运动指标等，让个人运动锻炼更加快乐、高效；通过运动训练监测、运动员伤情诊断等，

让体育竞赛更加安全、精彩。通过创意设计相关作品，面向某一具体体育运动问题提出有效解决方案。

其他场景：鼓励基于对实际生产生活的观察和思考，创新其他符合“科技改变生活”主题的场景应用。

三、考查目标

面对国计民生和科技发展的正确价值观和主观能动性。

发现与定义问题的洞察力和批判性思维能力。

提出科学系统解决方案的创新意识与创新能力。

信息获取、快速学习、学以致用能力。

动手实践、团队协作能力。

文字和语言表达以及作品呈现、展示能力。

四、比赛规则

本命题面向中学组开展，每支参赛队伍由 2-4 名参赛选手（鼓励女性参赛）和 1-2 名学校指导老师组成。同一选手不得跨队参与同一命题比赛。作品文件中涉及团队人员的内容须和网站报名信息一致。

初赛为作品材料评审，各参赛队伍按照以下要求提交作品文件。

1. 项目研究方案

项目实施前的研究计划，模板见附件 2。项目研究方案必须包含但不限于模板内容。

2. 项目研究报告

项目完成后的研究总结，模板见附件 2。项目研究报告必须包含但不限于模板内容。

3. 研究日志

研究过程中的工作研讨情况，模板见附件 2。

4. 程序清单（如有）

项目程序代码或图形化编程逻辑介绍。

5. 参赛承诺

参赛队伍填写参赛承诺，模板见附件 4。打印签字后扫描上传，要求 PDF 格式，大小 10MB 以内。

五、其他要求

（一）参赛作品要求

1. 提交作品不得为本大赛往届全国总决赛获得特、一、二、三等奖的作品。

2. 提交作品不得为教育部公布的全国性竞赛活动（参考《2022—2025 学年面向中小学生的全国性竞赛活动名单》）获得一、二、三等奖的作品。

3. 大赛组织委员会将对作品原创性等进行查新、查重审核。如有违规，一经查实，取消参赛资格。

（二）参赛纪律和要求

1. 参赛队伍所有选手均须到场参与问辩，如缺席视为放弃比赛资格；如果确因不可抗力因素导致缺席，需提供情况说明。

2. 问辩过程中，仅参赛队伍选手入场问辩，其他人员一律不得进入场内。

3. 各参赛队伍须按要求提前将问辩相关材料提交大赛组织委员会，问辩过程中不得对作品结构功能进行调整。参赛期间，由参赛队伍自行保管参赛作品。

4. 参赛队伍在比赛现场须服从大赛组织委员会、专家评审组及监审委员会的决定和指令。

5. 入围决赛的参赛队伍有义务参加大赛举办的相关展示和交流活动。

6. 参赛队伍须承诺作品为团队原创研究成果，大赛主办方享有对其提交作品的无偿的永久的公益性宣传、展出、出版及其他形式的使用权；承诺若作品被查证存在“代考”、“买成果”、家长或商业机构代劳、抄袭、侵权、一个作品多次参赛等造假或违规行为，参赛队伍承担一切责任。