

上海市教师教育学院

(上海市教育委员会教学研究室)

2025年上海市师生数字素养提升实践活动（学生生活活动）的事项说明

各区教育学院、各有关活动组织单位：

根据《关于举办2025年上海市师生数字素养与技能提升实践活动的通知》（详见附件）安排，上海市教师教育学院将于2025年4月起组织开展上海市师生数字素养提升实践活动（学生生活活动），并择优推荐优秀作品（队伍）参加全国师生信息素养提升实践活动。请各区根据活动要求，认真做好活动组织、遴选和推荐等工作。现将有关事项说明如下：

一、活动内容

（一）数字艺术类（使用数字化资源和工具，设计、制作完成数字化创新作品）

小学组：数字绘画、电子板报、3D创意设计、微电影、微视频（“和教育”专项，具体安排另行通知）；

初中组：数字绘画、3D创意设计、微电影、微视频（“和教育”专项，具体安排另行通知）；

普通高中组：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，具体安排另行通知）。

（二）计算思维类（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）

小学组：创意编程、创意编程（专项）；

初中组：创意编程、创意编程（专项）；

普通高中组：创新开发。

（三）科创实践类（在电脑辅助下设计和创作的体现创客文化和多学科综合应用的作品）

小学组（四年级以上）、初中组、高中组：创意智造、优创未来、智能博物、智能机器人。

智能机器人：计划于2025年4—5月组织开展，参赛项目、竞赛规则和具体时间等有关活动安排另行通知。

（四）中学生数据应用创新研究活动

计划于2025年6—11月组织开展，具体活动时间、活动内容和参与对象等另行通知。

二、参加对象

全市普通高中、初中及小学（部分项目限四年级以上学生）在校学生可自愿参加。

三、报送方式、时间及数量

1. 参与者可通过教育数字化转型推进服务平台
<https://a-smile.shec.edu.cn/>自4月1日起报名参加；

2. 请各区于2025年5月6日前，按规定数量限额推荐作品
参加市级活动；

3. 各组织单位按项目、学段及组别对应限额推荐3件作品；

4. 微视频（“和教育”专项）为全国师生信息素养提升实践
活动专设的直报项目，由学生自行通过活动网站
（<https://huodong.ncet.edu.cn/#/studentMain>）进行作品上
传。

四、报送作品的相关要求

各类项目报送作品的年度主题、作品要求、提交材料及推荐
表等详见《2025年上海市师生数字素养提升实践活动（学生活
动）指南》。

五、联系方式

联系人：上海市教师教育学院 陆其中

电话：22199886 电子邮箱：luqizhong@sti.edu.cn

附件：1. 各区组织单位及联系人信息表

2. 关于举办2025年上海市师生数字素养与技能提升
实践活动的通知

3. 2025年上海市师生数字素养提升实践活动（学生
活动）指南

附件 1

上海市师生数字素养提升实践活动（学生活动）

各区组织单位及联系人信息表

组织单位名称		部门	
联系人		职务	
通讯地址		邮政编码	
联系电话		手机	
电子信箱		QQ	

注：请将该信息表电子版于 2025 年 4 月 15 日前发送至：

luqizhong@sti.edu.cn

（区教育部门签章）

2025 年 月 日

上海市教师教育学院 文件

(上海市教育委员会教学研究室)

关于举办 2025 年上海市师生数字素养与技能提升 实践活动的通知

各区教育学院，各有关活动组织单位：

为贯彻落实《上海市教育数字化转型“十四五”规划》(沪教委信息〔2022〕6号)和《上海市推进实施人工智能赋能基础教育高质量发展的行动方案(2024-2026年)》(沪教委信息〔2024〕21号)中关于“实施数字素养提升行动”的要求和部署，结合教育部教育技术与资源发展中心(中央电化教育馆)《关于举办 2025 年全国师生信息素养提升实践活动的通知》的有关任务，上海市教师教育学院将于 2025 年 3 月起组织开展上海市师生数字素养与技能提升实践活动，持续提升师生数字素养与技能，深入推进人工智能赋能教育高质量发展行动。

各项活动的举办时间、参与对象和主要内容等详见附件清单，具体实施细则将另行通知。请各区根据有关活动的要求，积极做好活动组织、遴选和推荐等工作。

附件：2025 年上海市师生数字素养与技能提升实践活动清单

上海市教师教育学院

(上海市教育委员会教学研究室)

2025 年 3 月 11 日

附件：

2025年上海市师生数字素养与技能提升实践活动清单

序号	活动名称	计划时间	参与对象	主要内容	主办单位
1	上海市学生数字素养提升实践活动	3月-7月	中小學生	数字艺术类项目、计算思维类项目、科创实践类项目	上海市教师教育学院
2	上海市中小学科创实践活动	3月-10月	中小学教师和学生	基于开源软硬件、人工智能技术等，开展中小学科创实践教育活动	上海市教师教育学院
3	上海市中小学教师数字素养提升实践活动	4月-9月	中小学教师（含幼儿园、特殊教育学校）	课件、微课、智能体创建、融合创新应用教学案例、人工智能教育应用案例、人工智能教学课例等	上海市教师教育学院
4	长三角中学生数据应用创新研究活动	6月-11月	江浙沪皖普通高中高一高二学生	基于真实的行业数据集开展面向高中生的数据分析研究活动	上海市教师教育学院、江苏省教育信息化与数据管理中心、浙江省教育技术中心、安徽省电化教育馆
5	上海市教师人工智能素养提升种子教师工作坊	9月-11月	中小学教师	组织实施人工智能赋能教育教学创新的使用技能实训和教学实践研修	上海市教师教育学院
6	上海市青少年金钥匙科技竞赛	9月-12月	中小學生	以科学知识应用活动的形式，提升学生的科学认知、科学素养和数字素养与技能	上海市教师教育学院、上海少年儿童出版社

附件 3:

2025 年上海市师生数字素养提升实践活动
(学生活动)

指南

二〇二五年三月

目 录

一、活动形式

二、参与对象

三、项目设置、形态界定与报送要求

附件一：优创未来项目活动任务说明

附件二：智能博物项目活动任务说明

一、活动形式

本届活动以线上、线下相结合的形式开展。其中：

1. 所有类别活动均通过教育数字化转型推进服务平台 (<https://a-smile.shec.edu.cn/>) 进行线上报名并提交作品；

2. 数字艺术类（“和教育”专项除外）、计算思维类、科创实践类的作品，将根据区级推荐、市级初评的结果以及全国活动报送数量要求，组织部分作品进入线下现场制作与答辩阶段。

二、参与对象

全市普通高中、初中及小学（部分项目限四年级以上学生）在校学生可自愿参加。

三、项目设置、形态界定与报送要求

（一）数字艺术类

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。

1. 项目设置

项目名称	小学组	初中组	高中组
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	●	●	●
微电影（“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

2. 项目形态界定与报送要求

（1）数字绘画

形态界定：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。

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。

报送要求：需提交作品登记表、作品文件（格式为JPG、BMP等常用格式，不超过20MB，须同步提交作品源文件）、作品简介（不超过800字，包括创意说明、创作过程说明）。

（2）电子板报

形态界定：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。

报送要求：需提交作品登记表、作品文件（含其中链接的所有独立文件，不超过50MB）、作品简介（不超过800字，包括创意说明、创作过程说明）。

（3）视觉传达设计（海报设计）

形态界定：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。

报送要求：需提交作品登记表、作品文件（展示图为JPG等常用格式，大小不超过100MB，须同步提交PSD、AI、CDR等格式源文件）、作品简介（不超过800字，包括创意说明、创作过程说明）。

（4）3D创意设计

形态界定：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。

报送要求：需提交作品登记表、作品文件（包括作品设计方案、源文件、三视图）、作品简介（不超过 800 字，包括创意说明、创作过程说明）。

（5）微电影

形态界定：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。

注意：单纯 AI 生成作品不属于此项目范围。

报送要求：需提交作品登记表、作品文件（作品格式为 MP4 等常用格式，大小不超过 200MB，播放时长不超过 5 分钟）、作品简介（不超过 800 字，包括创意说明、创作过程说明）。

（6）微视频（“和教育”专项）

相关事项及要求以活动网站发布为准。

（二）计算思维类

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。

1. 项目设置

项目名称	小学组	初中组	高中组
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

2. 项目形态界定与报送要求

（1）创新开发

形态界定：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

形态界定：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）

形态界定：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。

报送要求（创新开发、创意编程、创意编程（专项））：

需提交作品登记表、软件作品（源代码、源文件、可执行文件或应用程序等）、软件设计相关文档、软件安装部署以及账号信息等使用文档、功能演示视频（文件不超过 300MB、时长不超过 5 分钟）、作品简介（不超过 800 字，包括创意说明、创作过程说明）。

（三）科创实践类

1. 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
优创未来	
智能博物	

2. 项目界定与报送要求

（1）创意智造

形态界定：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。通过合理的结构设计、科学的元器件使用、恰当的技术运用、有效的功能实现，完成作品创作，如趣味电子装置、互动多媒体、智能场景模型、具有灵活结构驱动或控制的智能机器等。作品创作着重体现创新意识。

报送要求：需提交作品登记表、实物照片（多角度）、程序文件、汇报文档（封面、作品名称、创作意图、功能说明、作品草图、电路搭建图、小组分工与合作、收获与反思）、演示视频（不超过5分钟）。

（2）优创未来

形态界定：参与者通过简单的人工智能应用模块搭建、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、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。

报送要求：需提交作品登记表、创作说明（包括创作意图、作品多角度照片、功能说明、搭建过程、程序代码，特别是人工智能关键代码、机器学习用到的数据集或训练的相关内容）、演示文档（包括封面、作品名称、创作意图、功能说明、电路搭建图、程序代码、小组分工与合作，收获与反思等）、演示视频（不超过5分钟，包括：封面、作品名称、成员组成、作品介绍与演示等）。具体要求详见附件一。

（3）智能博物

形态界定：参与者通过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。

报送要求：需提交作品登记表、实物照片（多角度）、两个环节（是指“常规任务”、“创意拓展”两个环节，具体主题与要求详见附件二）的程序文件、汇报文档（封面、作品名称、创作意图、功能说明、作品草图、电路搭建图、小组分工与合作、收获与反思）、演示视频（每个演示视频不超过2分钟）。

附件一：

优创未来项目活动任务说明

一、项目描述

活动围绕“具身赋能，智领未来”主题展开。

“具身赋能”是通过赋予机器人或其他物理实体以智能，使其能够更好地与环境互动、执行任务，并且在这个过程中不断学习和适应。突出了赋能的过程，即通过人工智能技术，使得原本没有自主性的设备或系统获得类似于生物体的感知、认知和行动能力。通过具身智能技术的赋能，推动智能系统的发展，以智能引领并塑造未来生活的愿景。

项目重在鼓励创新、创意和动手实践，突出运用人工智能思维观察生活，展现利用人工智能解决问题的能力。

二、任务说明

（一）任务内容

组别	AI 技术
小学 (四年级及以上)	语音识别 语音合成 语义理解 语音交互控制
	图像识别 运动控制
初中	人脸识别 物体识别 物体跟踪 视觉模型训练

	模型调用 自然语言处理 运动控制
高中	视觉识别 AI 模型训练 生成式人工智能 语义理解 语音合成 图像识别 仿生运动控制

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，创新地思考解决方式，突出人工智能的功能特点，通过方案设计、硬件搭建、程序编写、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、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。作品设计中，要比较以往成熟作品的创意、制作技巧等，避免雷同，做到应用方式或作品功能创新。

优创未来项目主题为开放式项目，应体现跨学科知识融合，充分展现学生观察生活的能力和个性化的创意。除开放型功能设计环节外，还需实现以下规定任务，使其合理组成完整项目主题：

小学组运用语音识别和播报、语音交互控制、图像识别、运动控制等相关技术，在以下任务中现场选取并完成 1 个规定任务：

1. 语音互动（通过自然语言处理应用，实现人机语音互动。）
2. 图像识别（通过图像预处理、特征提取、文本字符识别等技术，能够将物体从复杂背景中提取并识别出来，识别到物体形状、颜色及文本信息等。）
3. 运动控制（通过对“具身结构”的机械部件的位置、速度等进行实时的控制，使其按照预期规定的运动参数进行运动。）

初中组运用语音识别和播报、图像识别、视觉模型训练、运动控制等相关技术，在以下任务中选取并完成2个规定任务：

1. 语音互动（通过自然语言处理应用，实现人机语音互动。）
2. 图像识别（通过图像本地模型分类训练对图像的特征进行提取，并将这些特征与预先训练好的模型进行比较，从而判断图像所属的类别。）
3. 运动控制（通过结合语音互动对“具身形态”或“机械形态”的位置、速度等进行实时的控制管理，使其按照预期的运动轨迹和规定的运动参数进行运动。）

高中组运用语音识别和播报、图像识别、生成式人工智能、运动控制等相关技术，完成以下3个规定任务：

1. 语音互动（通过机器学习来剖析文本的结构和含义，借助自然语言处理应用，分析文本并提取关于人物、地点和事件的信息，从而理解社交媒体内容的情感和人物对话并能处理一些学科的应用问题。）
2. 图像识别（通过对图像特征的深度学习进行提取，自动地从图像中学习到更具有判别性的特征并将这些特征与预先训练好的模型进行比较，从而判断图像所属的类别。）
3. 运动控制（通过感知、推理和学习来执行自主行动的能力，能够对环境进行感知、理解环境状态，使具有仿生的“具身形态”设备做出决策并执行相应的动作。）

（二）各组别技术建议

1. 小学组：通过语音技术、图像识别、舵机和电机运用等，智能控制舵机、电机等电子模块完成动作，解决实际问题。

2. 初中组：通过语音技术、图像识别、视觉模型训练、舵机和电机运用等，使用多种视觉识别技术，解决多种应用场景的实际问

题。

3. 高中组：通过语音技术、图像识别、生成式人工智能、仿生运动控制等，实现生成式人工智能技术在语音、视觉、仿生运动控制等多项 AI 技术中的综合应用，解决复杂应用场景的实际问题。

(三) 其他说明

1. 突出借助人工智能的功能、硬件、算法等，实现对事物的认知、推理、决策等功能，强化作品的类人智能呈现。学生设计制作的人工智能创意应用模型或方案须突出人工智能属性，如具备人脸识别、图像识别、视觉识别、语音识别、手势识别等技术，通过机器学习、深度学习手段，实现相关智能感知，自动执行规定任务和功能。

2. 符合主题要求，鼓励原创，突出观察生活和创新，富有技术性、艺术性、规范性，突出成果表达。现场活动的过程要能够反映学生的工程设计思维、计算思维、人工智能思维。

三、提交内容

1. 创作说明（文本文档）

包含：创作意图、作品多角度照片、功能说明、搭建过程、程序代码、特别是人工智能关键代码、机器学习用到的数据集或训练的相关内容。

2. 演示文档（演示文稿）

包含：封面、作品名称、创作意图、功能说明、电路搭建图、程序代码、小组分工与合作，收获与反思等。

3. 演示视频（不超过 5 分钟）

包含：封面、作品名称、成员组成，作品介绍与演示等。

四、创作导向说明

项目	内容	描述
创新性	创意功能	作品功能设计新颖，体现跨学科融合，能较好地解决生活中的问题。
	算法应用创新	能够创新地运用人工智能算法实现作品功能。
技术性	基础技术实现	按要求完成现场公布的规定任务。
	程序	逻辑清晰、运行稳定，能够按要求实现控制功能。
	人工智能算法	算法运行效果好、准确度高、处理速度快。
	硬件功能	人工智能功能实现的硬件选型科学，结构设计合理。
规范性	设计方案规范性	人工智能功能特性突出，设计方案完备，包含作品功能、结构、相关器件使用等内容。
	制作过程规范性	制作过程中工具和相关器材使用规范，器材清单详实，作品源代码注释规范。
成果展示	成果展示	作品展示环节中，能够很好地展现出作品的设计思路、制作过程和功能实现，演示素材制作精美，语言表达清晰，与现场互动情况良好。

智能博物项目活动任务说明

一、项目描述

本项目旨在学生掌握人工智能基本技术原理和编程能力的基础上，突出观察生活和创新，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。

本届活动主题为“**遇见非遗，传承有我**”。非物质文化遗产，指各族人民世代相传并视为其文化遗产组成部分的各种传统文化表现形式，以及与传统文化表现形式相关的实物和场所，涵盖了传统戏剧、传统美术、传统医药、传统技艺等多个领域。让我们以人工智能为依托，通过人工智能技术走进非遗，促进中华优秀传统文化的传承与发展。鼓励学生探讨人工智能在文化保护中的创新应用，使科技成为文化传播的桥梁，让更多人了解并珍视我国非遗文化。

二、任务描述

机器人按要求依次完成挑战一、二、三、四，不同组别完成不同任务，具体任务设置如下表所示：

组别 \ 任务	挑战一	挑战二	挑战三	挑战四
小学组	●	●	●	
初中组	●	●	●	
高中组	●	●		●

挑战一：认识非遗传承匠人

任务描述：机器人首先实时拍照识别人脸卡片，然后按照规定格式显示与播报指定内容。

小学组显示与播报内容的格式：“这是 XXX（姓名），如“这是林女士”。

初中组、高中组显示与播报内容的格式：“这是 XXX（姓名），XXX（简单介绍），如“这是林女士，传统戏剧中京剧传承人”。

任务触发条件：通过机器人拍照识别“任务一”卡片启动该任务，卡片如下所示：



识别人脸方式要求：人脸识别 AI 技能。

人脸卡片：含有 12cm*12cm 的人脸图像、人物介绍文字信息。在“任务环节”公布 5 张人脸卡片和对应信息。在“展示环节”，现场专家从 5 张人脸卡片中统一公布 1 张进行识别。

手艺人信息	人脸卡片示意图
林女士 传统戏剧中 京剧传承人	

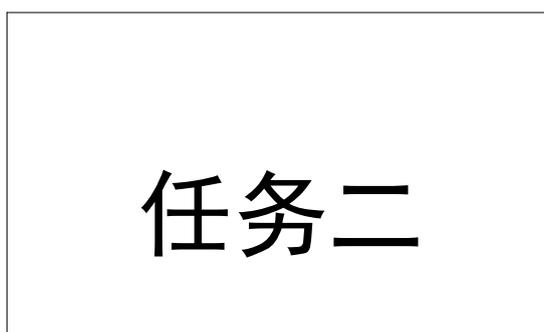
挑战二：了解非遗专业知识

任务描述：机器人首先实时拍照识别 1 张非遗知识卡片上的信息，例如关于非遗保护工作指导的内容，判断其中的错别字及所在位置，然后按照规定格式显示并播报指定内容。小学组 1 个错别字，初中、高中组 2 个错别字。

小学组显示与播报内容的格式：“第 X 个字有误，请更正为 X”，如“第 4 个字有误，请更正为 X（正确的字）”。

初中组、高中组显示与播报内容的格式：“第 X 个字和第 X 个字有误，请更正为 X 和 X”，如“第 1 个字和第 4 个字有误，请更正为 X（正确的字）和 X（正确的字）”。

任务触发条件：通过机器人拍照识别“任务二”卡片启动该任务，卡片如下所示：



知识卡片：在“任务环节”提供 1 张正确卡片供学生编程调试使用。在“展示环节”由现场专家从若干张错误卡片中选择 1 张使用。

正确知识卡片内容举例：保护为主、抢救第一、合理利用、传承发展。

挑战三：非遗文化分类学览

任务描述：机器人首先实时拍照识别词语卡片，例如昆曲、四平戏、蜡染技艺等，调用自建的 AI 模型，理解并判断卡片上信息的类别，如传统音乐、传统舞蹈、传统戏剧等，然后按照规定格式显示并播报指定内容。

全部挑战任务结束，播报提示语“挑战完成”。

任务触发条件：通过机器人拍照识别“任务三”卡片启动该任务，卡片如下所示：



判断卡片信息类别方式要求：训练并调用自建文本分类模型。

显示与播报内容的规定格式：“XXX 属于 XXX”，如“昆曲属于传统戏剧”。

词语卡片：在“任务环节”提供 1 张词语样片供学生编程调试使用。在“展示环节”使用现场专家抽取的 3-6 张词语卡片进行识别。

类别	词语卡片示例
传统戏剧	昆曲、四平戏……
传统技艺	德化瓷烧制技艺、蜡染技艺……
……	……

挑战四：非遗文化深化认知

任务描述：机器人首先实时识别句子卡片上的不同语句，调用自建的 AI 模型，理解并判断该卡片上信息，再进行分类，如在“传统技艺”中有制陶技艺、蜡染技艺、制茶技艺等，在“传统美术”中有剪纸、苏绣、彩灯等，然后按照规定格式显示并播报指定内容。

全部挑战任务结束，播报提示语“挑战完成”。

任务触发条件：通过机器人拍照识别“任务四”卡片启动该任务，卡片如下所示：

任务四

判断卡片信息类别方式要求：训练并调用自建文本分类模型。

显示与播报内容的规定格式：“这是非遗 XXX 类别的 XXX”，如“这是非遗传统技艺类别的制陶技艺”。

句子卡片：在“任务环节”提供 1 张句子样片供学生编程调试使用。在“展示环节”使用现场专家抽取的 3-6 张句子卡片进行识别。

类别	非遗名称	句子卡片示例
传统技艺	制陶技艺	<p>语句中的前 2 个字为姓名</p> <p>1. 王明介绍制陶过程由挖陶、晒陶土、制坯、干燥等步骤组成。</p> <p>2.</p>
传统技艺	制茶技艺	<p>语句中的前 2 个字为姓名</p> <p>1. 李红在制作茉莉花茶时采用了福建烘青绿茶为茶坯。</p> <p>2.</p>

(四) 提交内容

1. 创作说明（文本文档），包含：创作意图，作品多角度照片，功能说明，程序代码等。
2. 演示视频（不超过 2 分钟），包含：作品介绍与演示等。

(五) 作品展示说明

用 5 分钟视频完成“创意拓展”陈述，陈述形式以实物演示为主，陈述内容包括作品设计与实现方式、人工智能技术应用、人机交互能力呈现、作品创意构思等内容。

(六) 创作导向说明

项目	内容	描述
	设计新颖	作品设计能够突破传统，有崭新的创意。

创新性	功能实用	能够敏锐发现生活中的问题，能应用人工智能技术较好地解决生活中的实际问题。
技术性	技术合理性	运用的人工智能技术符合实际规律，能够达到预期的目标和效果。
	技术丰富度	作品中所包含的技术元素和表现手法的数量和多样性。
	人机交互性	人机交互直观、高效、满足需求。
	应用深度	可以突出应用人工智能技术功能，且其应用的技术有一定的难度和复杂性。
艺术性	作品完成度	作品整体（功能、结构造型等方面）完成度高，人机交互等界面友好。
	作品独特性	作品具有想象力和表现力，能够表达作者的设计理念和个人风格。
展示表现	成果展示	展示环节中，能够很好地展现出作品的设计思路、制作过程和功能实现，演示素材制作精美，语言表达清晰，与现场互动情况良好。
	价值体现	根据作品设计情况制定合理的方案，有效利用掌握的技术实现的价值体现。