山东省青少年人工智能科普与创新创意大赛

人工智能心理科普赛赛题说明

为落实习近平总书记关于积极推动人工智能与教育深度融合,促进教育变革创新，保障儿童青少年的身心健康等有关的重要论述，依据2023年4月教育部、国家卫健委等17个部门联合印发《全面加强和改进新时代学生心理健康工作专项行动计划（2023—2025年）》对学生心理健康工作作出全面部署等文件要求，在中小学生中营造热爱祖国、热爱科学、勇于创新、敢于竞争、健康成长、创新思维的环境和氛围 ，普及人工智能与心理学交叉应用知识,培养德智体美劳全面发展的社会主义健康建设者和接班人。

本赛项紧密围绕党和国家关于科技创新、心理教育、精神文明建设等重大战略部署，鼓励参赛学生利用人工智能技术，创作出既富含科创元素又深具心理学寓意的数字作品。赛题设计旨在考察学生的多方面能力：

心理健康教育科普：AI技术能够处理海量心理数据，帮助青少年利用AI了解心理学科普知识，发现心理行为、情绪和认知的潜在规律，提升自我的心理认知水平，培育积极向上的健康心态。

心理健康教育的智能化应用探索：AI技术可以用于开发智能心理咨询工具、情绪识别系统和个性化心理干预方案，积极推动青少年探索AI与心理学的融合应用，提出创新性的解决方案。

跨学科创新融合：AI 与心理学的结合需要跨学科合作，通过鼓励青少年多学科交叉融合，激发创新思维，为科创未来提供扎实的基础。

一、赛题描述

随着人工智能（AI）技术的快速发展，其在心理学领域的应用潜力日益凸显。AI 不仅能够帮助心理学家更高效地分析数据、预测行为，还能为青少年心理健康教育提供创新解决方案。为了推动青少年领域人工智能与心理科普的深度融合，激发青少年跨学科创新思维，做好青少年心理科普推广工作，人工智能心理创新创意赛事应运而生。赛事的核心问题和任务目标主要包括以下几个方面：

（一）心理健康教育知识普及：通过赛事激发学生对人工智能技术和心理的兴趣，学生将以更加生动有趣的方式汲取心理健康教育的知识，小初高不同阶段学生通过学习了解自我情绪、青春期状态和未来生涯规划等科普知识，积极关注自我及他人的心理健康，建立积极向上的健康心态，同时鼓励学生探索心理健康教育新的途径和方法。

（二）创新心理作品方案设计：学生需运用创新思维和心理知识的沉淀，设计一个基于 AI 技术的心理健康教育主题作品。策划心理作品主题，立意贴合不同年龄阶段青少年心理特点，主题积极向上，作品形式新颖，勇于创新，如 AI 图文、AI 音频、AI 视频、AI 编程程序等形式的数字作品。

这个方案应当展示出学生对 AI 技术潜力的理解，以及如何将这些技术应用于解决具体问题的能力。解决方案应当具有创新性，能够体现出学生的独特见解和创造性思考。

（三）AI 技术实施与应用：学生需要将设计的解决方案转化为具体的实施步骤，运用适当的 AI 工具和技术，如使用 DeepSeek、通义、KIMI、

豆包等国产化AI工具，利用AI创造文案、文生图、文生音乐、文生视频等技术，来解决心理科普推广问题，这一过程要求学生具备一定的技术知识和实践操作能力。

（四）心理作品效果评估与展示：学生需要对主题作品的社会问题背景、心理学原理、心理展示形式、社会心理意义等进行表达，并通过AI图文、AI音频、AI视频、AI编程程序等形式进行展示。

（五）心理能力提升：赛事不仅是对学生技术能力的考验，也是对其个人认知、自我学习和心理素质能力的挑战。通过个人独立参赛，学生将有机会全面提升自己的心理素质和科技创新能力。

通过这些任务目标，赛事旨在培养学生心理素质和科技创新综合素质的能力，同时推动 AI 技术在心理健康领域中的应用，在中小学生中营造热爱祖国、热爱科学、勇于创新、敢于竞争、健康成长、创新思维的环境和氛围，普及人工智能与心理学交叉应用知识，培养德智体美劳全面发展的社会主义健康建设者和接班人。

二、参赛学生要求

参赛学生为在校小学（小学四年级及以上）、初中、高中、中专或职高学生。

三、赛项流程要求

（一） 报名阶段

参赛选手登录山东省青少年人工智能科普与创新创意大赛赛事网站（http://aipic.sdaai.org.cn），进行注册报名。

(二) 初赛阶段

1. 选手在报名成功后，应开始准备参赛作品，包含且不限于用音乐、

绘画、情景剧、沙盘、房树人、漫画等相关表达性艺术疗愈和心理投射疗愈的技法设计AI解决方案、实施应用等。

2. 选手需按照赛事要求，利用AI技术，包含且不限于使用DeepSeek、通义、KIMI、豆包等国产化AI工具，策划心理作品主题，立意要求贴合青少年心理特点，主题积极向上，数字作品形式新颖，包含且不限于图文、音频、视频、编程等数字作品，准备作品的文字说明和数字作品上传，确保内容的完整性和专业性。并按照规定的格式和要求提交作品。

3. 评审专家将根据选手提交的作品进行评审，主要考察作品的心理主题立意性、AI技术应用性、作品完整性、创新创意性以及应用实操性。

（三） 决赛阶段

1. 晋级决赛的选手需准备现场展示，包括对作品的创意和设计思路进行详细解读。

2. 决赛将在线下进行，选手需确保能够按时参加，并准备好必要的演示材料和设备。

四、评分标准

（一）指标值

评分项目	评分	评分内容
心理主题立意性	0-20	作品主题立意是否明确，是否与心理主题相关。
AI技术应用性	0-20	是否有AI应用，其AI技术使用是否合理、熟练。
作品完整性	0-20	作品是否进行了完整的叙述和表达。
创新创意性	0-20	是否具有独特的创意和新颖的数字作品表现形式。
心理应用实操性	0-20	是否具有一定的心理科普实用价值。
合计	0-100	

（二）不予评奖

1. 取消比赛资格

(1) 重复或虚假报名。

(2) 找他人替赛或替他人比赛。

(3) 参赛选手迟到 15 分钟以上、参赛选手未到场比赛、参赛选手蓄意损坏比赛场地等。

2. 参赛选手不听从裁判（评委）的指示。

3. 参赛选手比赛成绩为零分。

4. 参赛选手被投诉且成立。

五、联系方式

联系人：李老师

联系电话：15069168161

联系邮箱：574106596@qq.com

赛项 qq 群：941711107