

赛道一：编程创意方向赛事规则

一、赛事简介

赛道一编程创意方向以“科技赋能心育，编程助力成长”为核心，将编程实践与青少年心理健康教育深度融合。初赛通过“编程+心理情境”的限时答题，考察选手运用编程思维分析心理学现象的能力；决赛则要求选手将抽象的心理学概念、经典实验或心理机制（如从众效应、条件反射、情绪认知等）转化为可互动、可体验的编程作品。让青少年在代码创作与逻辑设计中培养情绪识别、压力应对、问题解决等核心心理素养，探索“以智育心”的创新路径，助力青少年身心全面发展。

二、参赛对象与分组

（一）参赛对象

广东省范围内的小学、初中、高中（含国际高中）、中职的在校学生皆可免费报名参加。

（二）分组及编程语言

序号	参赛组别	编程语言	参赛工具
1	小学初级组(1-3 年级)	图形化创意编程	Kitten 系列工具、探月 APP 等
2	小学高级组(4-6 年级)	图形化创意编程 Python 创意编程	Kitten 系列工具、探月 APP、海龟编辑器等
3	中学组（7—12 年级）	图形化创意编程 Python 创意编程	Kitten 系列工具、海龟编辑器等

（三）参赛形式

以个人为单位参赛，所有比赛内容均为个人独立完成。

每位选手严禁重复、虚假报名，一经发现或举报，将取消比赛资格。未在竞赛时间内参加比赛视为弃权。

三、赛制与赛程

比赛分为初赛（线上答题）和决赛（线上作品评审）两个阶段。初赛以“心理理论+基础编程”为考核核心，决赛以“心向阳光”主题创意编程作品创作为核心。

（一）赛程安排

1.赛前培训：以学校为单位组织学生参加赛前线上心理健康知识与应用工具学习，熟悉答题平台、AI 和编程工具的使用，丰富心理健康知识，为后续比赛积累知识经验。具体安排见附件 1:《广东省 2026 年“心向阳光”源码编程创意挑战赛专项活动赛前培训安排》。

2.比赛报名：即日起至 10 月 10 日，报名请见官网页面

3.初赛：2026 年 10 月 17 日，选手在比赛官网完成限时答题任务，限时 60 分钟，具体时间以大赛官网通知为准。

4.决赛：2026 年 11 月 24 日前，晋级决赛的选手需在截止时间前完成编程作品创作、演说视频及相关材料提交至比赛官网。

（二）晋级规则

初赛：按各组别成绩排名前 15%晋级决赛，同分情况下答题用时短者排名靠前。

决赛：根据作品评选设置各级别奖项，未晋级初赛选手不得参与决赛。

四、比赛内容和规则

比赛核心围绕心理健康知识应用与创意编程作品创作展开，将抽象的心理健康概念转化为可编程、可实现的编程作品，实现“学心理、练编程、促成长”的目标，所有比赛内容均为个人独立完成。

所有组别均考核心理健康基础知识点（情绪类型、压力应对方法、人际沟通技巧、心理韧性培养等）、编程基础能力（逻辑设计、代码调试、功能实现等）与主题编程作品创意创作能力。

（一）初赛

1.比赛要求

报名成功的参赛选手需按时登录赛项官网进行限时答题，每名选手限1次答题机会。限时60分钟，满分100分。

2.比赛内容

（1）初赛以“编程+心理情境”为核心考核方式。题目将心理学知识点（如情绪识别、从众心理、条件反射、压力应对等）融入具体的编程场景或逻辑问题中，要求选手运用编程思维（如顺序、分支、循环、变量、事件、数据结构等）来分析并解决问题。

（2）题型、题量：单选、多选、填空客观题，初赛各组别为25道题。

（二）决赛

1.比赛要求

所有组别参赛选手需要在规定时间内，借助源码编辑器、海龟编辑器等国产软件和AI工具创作主题相关的、符合心理健康成长方向的编程作品或心理学经典案例（如斯金纳箱的小白鼠实验、桑代克的猫小实验、阿希从众实验等）。鼓励使用包括人工智能等相关模块的工具，作品呈现可以是结合实际的系统工具、趣味游戏、创意工具等。

重要：作品必须为原创，内容健康向上，符合人工智能伦理。禁止仅通过标题、贴图或简单的文字标签来体现主题。评委会将重点评估作品核心玩法与心理学知识的关联深度。不触犯国家法律法规，不得剽窃、抄袭、顶替他人作品。

2.作品提交材料要求

（1）作品代码源文件或作品二维码，以压缩包形式上传至官网。

（2）作品展示介绍视频。演示视频可采用旁白、演示、讲解等方式，介绍作品的功能、设计思路、设计过程等，长度不超过5分钟，视频格式为MP4，大小不超过200MB。

（3）《决赛作品信息表》（见附件2）、运行所需的环境软件、系统初始或内置账号信息、安装与使用说明等文档。

以上包含作品文件在内的全部文件大小不超过500MB。

六、评分标准

（一）初赛

指标	描述	题量	分值
单选题	单选题答案为唯一选项。 答对得3分；答错或不选得0分。	10道	3分/题
多选题	多选题答案为多个选项。 全部答对得4分；多选或少选或不选得0分。	5道	4分/题
填空题	填空题只有一处答案填写区，且答案仅有一个，不是开放式答案。 填写和答案完全一致得5分；填错或不填或多填得0分。	10道	5分/题

在竞赛后，由系统判分，选手的成绩从高至低排名，若成绩相同，用时少者排名靠前。

（二）决赛

指标	指标说明	优	良	差
主题符合 40 分	1. 作品主题积极向上，符合“心向阳光”方向。 2. 作品的核心玩法、交互逻辑或规则设计与一个明确的心理学概念、经典实验或心理机制深度绑定，而非表面贴标签。 3. 用户能在体验过程中自然感受到或理解到该心理现象，产生认知启发或情感共鸣。	40-26 分 作品与所选心理学知识结合紧密，核心机制即为心理现象的“演绎”。能让用户清晰地体验到该心理效应的作用过程，构思新颖，具有很好的启发性。	25-16 分 作品与心理学主题有较明确的关联，但结合深度一般，或主要依靠文字、旁白进行说明而非通过互动机制体现。具有一定的创意。	15-0 分 作品与心理学主题关联性不强或无关。仅通过标题、标签等方式简单“贴主题”，核心玩法未体现任何心理机制。缺乏创新。
程序设计 30 分	程序运行流畅。作品能够有效地实现预期功能。能够充分利用编程语言的特点来实现复杂的功能。程序运行准确高效，无 BUG。	30-20 分 程序运行流畅高效，功能实现齐全，无明显运行 BUG。	20-10 分 程序运行流畅，主要功能实现完备无 BUG，部分小型功能尚不完善。	10-0 分 程序运行卡顿严重，作品有重大的未完成的功能，有严重的未解决的 BUG。
艺术设计 10 分	艺术效果好。角色造型、动画、音乐及音效优美协调，界面排列整齐美观，能服务于心理学主题的氛围营造。	10-7 分 艺术效果好，界面设计美观协调，风格与所选心理学主题（如实验的严肃感、工具的治愈感）匹配，富有创意。	6-4 分 界面设计基本美观，色彩搭配合理，但缺少独特或突出的元素，对主题氛围烘托一般。	3-0 分 界面设计简陋、不精致，色彩搭配不协调，元素风格混乱，影响对主题的理解。
逻辑思维 5 分	作品内容（包括心理学知识的呈现逻辑和程序本身的逻辑）表达清晰，有条理，用户能顺畅理解作品的意图。	5-4 分 逻辑性强，心理学知识的引入、体验、反馈环节设计清晰合理，作品整体表达无歧义。	3-2 分 作品整体逻辑基本清晰，但部分环节的表达到交互顺序稍显混乱，不影响主要体验。	1-0 分 作品表达混乱，内容不明，存在较多的逻辑错误，导致用户无法理解作品的心理学意图。
趣味设计	用户互动体验效果好。作品是否能够通过巧妙的心理	15-11 分 极具趣味性和互动	10-6 分 有一定的趣味性和互	5-0 分 缺乏趣味性和互

15 分	学机制设计，吸引用户参与并产生好奇、反思或恍然大悟的体验。	性，能够通过游戏化方式包装心理学实验或机制，强烈吸引用户参与并引发其主动思考。	动性，能够完成心理学知识的传递，但缺乏引人入胜或令人印象深刻的关键体验设计。	动性，无法激发观众的兴趣和参与欲望。
------	-------------------------------	---	--	--------------------

七、竞赛设备、平台要求

1.本赛项无需参赛选手额外下载软件或购买任何参赛工具，参赛选手登录官方竞赛平台进行答题或创作。

2.网络环境：在能满足竞赛需求的互联网环境下进行。

3.浏览器：参赛选手需使用谷歌 Chrome 浏览器（PC 电脑-V70 版本及以上，苹果电脑-V79 版本及以上）进行参赛。使用其他浏览器参赛会有比赛系统不兼容的风险，所有参赛选手需在参赛前在电脑中下载好最新版本的谷歌浏览器。最新版谷歌浏览器下载地址：

<https://www.google.cn/intl/zh-CN/chrome/>。

4.编程设备：参赛选手自备竞赛用的笔记本电脑，并保证比赛时笔记本电脑电量充足，Windows7 系统及以上 64 位操作系统或苹果系统 10.9 及以上，有内置或外接摄像头、音频输入及输出。

八、奖项设置

奖项设置比例以赛事通知文件为准。

九、其他说明

1.每位选手严禁重复、虚假报名，一经发现或举报，将取消比赛资格。未在竞赛时间内参加比赛视为弃权。

2.上传作品必须为作者原创，无版权争议。若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权行为，一律取消申报和评奖资格，如涉及版权纠纷，由申报者负责。所有作品一经参赛，即视为参赛选手同意大赛组委会拥

有对其作品的使用权，同意组委会以任何形式对参赛作品进行展示和传播。

3.大赛组委会可根据实际情况调整赛程、比赛任务，调整信息将通过官方网站提前发布，选手需及时关注；

十、附则

本规则解释权归广东省中小學生心理健康应用与成长知识大赛组委会所有。

附件：1.广东省 2026 年“心向阳光”源码编程创意挑战赛
专项活动赛前培训安排

2.决赛作品信息表

附件 1:

方向三：编程创意挑战赛专项活动

赛前培训安排

一、参加对象

全省中小学校在校学生，包括高中组（含中职学校）、初中组和小学组

二、时间安排

2026 年 6 月 -2026 年 10 月。

三、活动参与

学校组织学生报名参加心理知识与 AI 应用线上免费课程学习。家长辅助学生扫码领取对应课程后，线上学习课程及完成对应的作业作品，会有线上指导老师进行教学。

四、领课流程

家长为学生扫描下方二维码报名：



第一步：家长协助扫描二维码，点击“立即领取”

第二步：填写信息：学校、班级等信息；

第三步：扫描系统弹出二维码，添加线上指导老师的微信，按照课程安排进行学习，在学习过程中有疑问可向线上指导老师进行询问。

五、学习时间

每晚 7:00-7:30。因事缺课学生在规定的时间内完成学习任务后，可继续参加后面的学习。

附件 2:

决赛作品信息表

学校	(与学校公章一致)	组别	
班级		学生姓名	
指导教师		教师联系手机	
作品名称			
作品简述 (请包含以下三部分: 1.所应用的心理学知识/实验/机制; 2.编程实现方式; 3.创作过程中的思考与心得。)			