

安徽省职业院校技能大赛（中职组） 幼儿创客设计赛项规程

赛项名称：_____幼儿创客设计_____

英文名称：_____Preschool Maker Design_____

赛项组别：_____中等职业教育_____

赛项编号：_____

一、赛项信息

赛项类别			
☒ 每年赛 ☐ 隔年赛（ ☐ 单数年/ ☐ 双数年）			
赛项组别			
☒ 中等职业教育 ☐ 高等职业教育			
☒ 学生赛（ ☐ 个人/ ☒ 团体） ☐ 教师赛（试点） ☐ 师生同赛（试点）			
涉及专业大类、专业类、专业及核心课程			
专业 大类	专业类	专业名称	核心课程
77教育与 体育大 类	7701 教育类	770101 幼儿保育	幼儿发展心理 幼儿教育基础知识 幼儿活动设计与指导 幼儿游戏与指导
对接产业行业、对应岗位（群）及核心能力			
产业 行业	岗位（群）		核心能力
教育与体 育	文教、工美、体育和娱乐 用品制造人员		具有熟练操作计算机和应用办公软件的能力
			具有数字媒体素材处理、简单的艺术设计的能力
			具有一定的幼儿心理知识和教育学知识的能力
			具有能够根据产品需求制定相应的设计方案的能力

二、竞赛目标

举办赛项，是对幼儿教育事业和学前教育发展的使命担当。其目的在于：

（一）落实相关职业能力要求，助推专业蓬勃发展，可激发院校与相关部门对幼儿园教师专业标准等的研究，推进“岗课赛证”综合育人，助推幼儿保育等专业的蓬勃发展。

（二）检验学生适岗综合能力，通过竞赛环节，有效地检验师资培养质量，更大范围为幼儿保育专业在校生提供创客教育实践技能训练、科学素养提升、活动设计与基本功展示与交流的平台，促进相关专业师资培养质量的提升，促进学生专业成长。

（三）增进校际经验交流，可以为中职院校幼儿保育专业展示办学成果提供有力的平台，密切中职院校间的交流、学习与合作，加强教育教学改革，尤其是发挥对相关专业年轻教师教育的辐射和引领作用，将最终推动我省学前、早教、婴幼儿托育服务与管理等专业的均衡发展。

三、竞赛内容

参赛选手结合3D设计和3D打印技术，进行3D玩教具模型设计，并进行3D打印制作，结合完成的作品进行作品展示、方案介绍和问辩。

项目1：3D玩教具设计制作：

该项目以“规定主题”为设计范围，进行玩教具3D模型设计，利用3D打印机打印制作、制作作品设计说明文档（共150分钟）。

项目2：作品展示和方案介绍

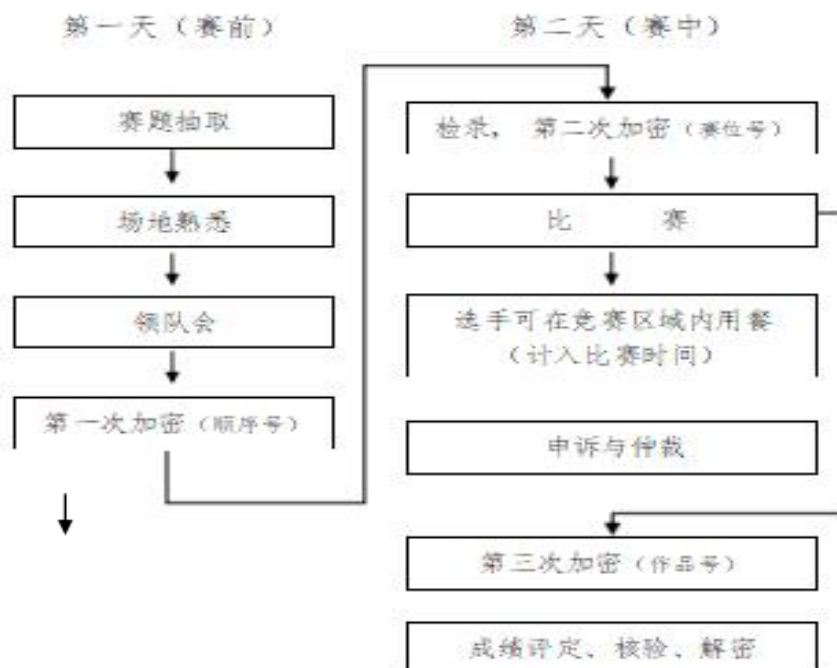
结合项目1作品完成教学（活动）方案（60分钟）。结合设计文档和教学（活动）方案，对所设计制作的3D玩教具作品进行展示、介绍该产品在实际教学或活动中的应用方案（5分钟），要求能完整呈现所设计的教具在幼儿教育阶段应用的合理性与创新性，符合幼儿教育的学习特点。问辩环节（4分钟），能思考充分，回答有理有据。

四、竞赛方式

本赛项为线下赛，组队方式为团体赛。以市为单位组队参赛，每市限报2队。每支参赛队由不超过2名指导教师、2名选手组成，指导教师须为本校专兼职教师，不得跨校组队。经教育部门、人力资源和社会保障部门审批，由同一法人代表登记、使用同一办学资源、多个校名举办同一层次不同类别学历教育的职业学校按一所学校组织报名。

参赛选手须为中等职业学校（含技工学校）全日制在籍学生，五年制高等职业学校一至三年级（含三年级）全日制在籍学生。

五、竞赛流程



日期	时间	内容	地点
赛前一天	14:00-17:00	参赛选手报到	报告厅
	17:30	开幕式。 领队、选手会议。 1. 领队抽取本队项目抽签顺序。 2. 选手抽签，确定选手A、B编号。	报告厅
第一天上午	8:00-8:30	1. 项目1选手检录、宣讲竞赛纪律。 2. 选手按照抽签顺序抽取赛位号。赛位号也决定项目2顺序。	赛场（候场室）
	8:30-8:55	选手检录入场，设备查验。	赛场（设计室）
	8:55-9:00	裁判长现场抽取比赛题目及参加项目2选手编号（A或B）。	赛场（设计室）
	9:00-11:30	项目1现场比赛。	赛场（设计室）
	11:30-11:40	选手电子文件拷贝，签字确认。	赛场（设计室）
	11:40-12:00	选手离场、赛场封闭。	赛场（设计室）
	12:20-12:30	项目2选手检录。	赛场（候场室）

			)
第一天 下午	12:30-18:20	1. 12:30开始, 1号选手入场, 使用项目1对应的电脑, 选手完成项目2-教学(活动)方案, 并将文件拷贝到优盘, 完成时间60分钟。 2. 每隔10分钟, 后面的选手依次进入设计室, 完成项目2-教学(活动)方案, 并将文件拷贝到优盘, 以此类推。	赛场(设计室)
	13:30-18:30	1. 13:30开始, 1号选手进入答辩室, 提交项目2电子文件及3D实物作品, 完成项目2-作品展示、方案介绍和答辩。 2. 每隔10分钟, 后面的选手依次进入答辩室, 提交项目2电子文件及3D实物作品, 完成项目2-作品展示、方案介绍和答辩, 以此类推。	赛场(答辩室)
	20:00	成绩公布, 申诉与仲裁。	报告厅

六、竞赛规则

（一）竞赛管理

竞赛过程中抽签、检录、比赛、成绩评定与公布等赛事活动详细流程见第五项“竞赛流程”。

（二）参赛要求

1. 参赛选手按规定时间进入竞赛场地，确认现场条件，根据统一指令开始比赛。

2. 比赛题目以电子形式发放，参赛选手根据题目要求完成竞赛任务。

3. 参赛选手凭赛位号进入赛场至对应的赛位，并根据现场裁判的指令进行设备查验，确认设备运行良好；比赛开始后，非特殊情况不得更换设备。

4. 选手不得将包含优盘在内的任何存储及电子通信设备进入赛场，比赛期间选手之间不得以任何方式传递信息，否则将被取消参赛资格。

5. 参赛选手须严格遵守安全操作规程以确保人身及设备安全；选手因个人误操作造成人身安全事故和设备故障时，现场裁判有权中止该队比赛；如非选手个人原因出现设备故障而无法比赛，由现场裁判视具体情况做出裁决（调换赛位或更换设备），并根据实际情况延长该参赛选手的比赛时间。

6. 参赛选手应爱护赛场提供的器材，不得移动赛场内台桌、设备和其他物品的定置，不得故意损坏设备和仪器；须严格遵守相关操作规程，确保人身及设备安全，并接受裁判员的监督和警示。

7. 参赛选手应严格按照题目规定的名称与路径保存文件，并将加工完成的产品零部件放置在规定的区域。

8. 参赛选手应做到不乱摆放工具，不乱丢杂物，完成竞赛任务后清洁赛位、工具、废弃物品，不得遗留在赛位上。

9. 参赛选手须按照题目要求及程序提交竞赛结果及相关文档，禁止在竞赛结果上做任何与竞赛无关的标记。

10. 参赛选手不得将比赛题目、工具及作品等与比赛有关的物品带离赛场。

11. 比赛结束时，参赛选手须等待现场裁判对竞赛用品及设备进行清点验收方可离开赛场。

七、技术规范

本赛项设计符合《职业能力标准》《课程标准》《专业标准》《纲要》《指南》等文件精神以及各竞赛项目相应学科知识及技能方面的教学要求和技术规范。

幼儿发展心理	掌握幼儿认知、情绪和情感、社会化、个性和心理健康等方面发展规律和各年龄阶段发展的特征；了解儿童发展差异形成的原因，初步掌握了解幼儿心理的主要方法；指导幼儿学习的主要方式和特点；学会观察与解释幼儿的行为，能够正确判断、解释和说明有关心理现象和问题，解决一般的幼儿心理问题。
幼儿教育基础知识	掌握幼儿教育基础知识和一般原理，了解幼儿体育，智育，德育，美育的内容，幼儿园教学、游戏、日常生活、幼小衔接等知识。能根据学前教育发展对幼儿园教师的实际需要，学会从事幼教工作所需的教育科学技能，会正确运用幼儿园教育基本方法与技能解释、解决幼儿教育问题。
幼儿活动设计与指导	了解幼儿园教育活动的特点和内容，结合幼教实践理解幼儿园教育活动设计的原则，识记幼儿园教育活动设计的一般结构，能尝试设计五大领域幼儿园教育活动方案，重点健康领域和社会领域的幼儿园活动设计，并能设计与组织指导幼儿园各领域活动。
幼儿游戏与指导	了解幼儿游戏的特点和价值，识记幼儿游戏的分类，学会设计组织幼儿角色游戏、结构游戏、表演游戏和体育游戏；学会制作游戏教具，编写表演游戏剧本。

八、技术环境

（一）比赛器材、技术平台

赛项所用技术平台包括计算机、桌面级高品质3D打印机、幼儿教玩具创意设计资源平台、百变机器人套件、配件包PLUS和相关软件相关性能参数（功能）如下：

（1）硬件平台

序号	名称及型号	主要参数
1	计算机	CPU：i5及以上，主频不限； 内存：4G及以上； 显示器：19寸、1920×1080分辨率及以上。
2	桌面级高品质3D打印机	1. 成型方式：熔融沉积成型（FDM）； 2. 设备结构：塑料机身； 3. 打印成型尺寸：150*150*150 毫米（mm）； 4. 最快打印速度：160mm/秒； 5. 最小打印层厚：0.05毫米（mm）； 6. 最高挤出温度：260摄氏度（C°）； 7. 控制屏幕：3.5寸全彩触摸屏，具有U盘三维数据预览功能； 8. 打印材料：PLA（聚乳酸）/ABS； 9. 打印平台：柔性平台，易于剥离打印作品； 10. 加热平台：最高加热温度为100摄氏度（C°）； 11. 数据传输方式：USB、Wi-Fi； 12. 数据格式：OBJ、STL、XSTL、Gcode、Xcode； 13. 设计软件：兼容Android、iOS、Windows； 14. 切片软件：X-PRINT； 15. 包装尺寸：440*440*460mm； 16. 机器尺寸：360*360*380mm； 17. 整机重量：14KG； 18. 支持断电续打，断电重启后可恢复打印； 19. 支持断丝检测，耗材断丝后可自动暂停； 20. 支持打印喷头模块快拆快换； 21. 整机功率：150W； 22. 套装内含多功能3D打印智能套件，支持编程、遥控与无限设计扩展等专属智能功能； 23. 套装内含智造万物配件包； 24. 套装内含1KG装3D打印PLA耗材； 25. 支持免调平直接打印； 26. 支持与设计软件WIFI连接一键打印； 27. 正面呼吸灯交互，提示待机、打印中、打印错误三种状态。
3	百变机器人套	1. 3D设计模块：支持3D设计与搭建，实现无限创意；3D角色

	件	数量：4大类，≥60款数字角色模型；3D模块数量：≥650个数字化3D模块； 2. 编程模块：支持图形化编程与卡片式编程； 3. 支持智能捕捉的3D搭建设计交互； 4. 支持与3D打印机实现免切片一键打印，实现从设计到打印的无缝衔接； 5. App支持PC、AndroidPad和iPad上安装使用； 6. 高扩展性核心机体：支持拓展电子模块接口、结构拓展孔、LED、马达与巡线传感器。 7. 外置电子模块：含舵机模块、超声波传感器与蜂鸣器； 8. 标准拓展连接件包：含标准包装圆柱球头栓、十字栓、长圆柱栓、十字圆柱栓、十字球头栓、圆柱栓、履带、轮胎、车轮等； 9. 数据传输方式：USB、蓝牙，支持蓝牙遥控功能。
4	幼儿教玩具设计资源平台	1. 平台包含不少于300个幼儿教育五大领域原创3D模型数据，可以免配置切片一键打印。 2. ★平台含超过12款主题式3D创意设计应用（App），支持3D涂鸦、3D积木、3D旋转、创意字母、传统陀螺、发条玩具、指尖陀螺、铰链玩具、创意口哨、竹蜻蜓、创意徽章、飞机航模、组合人偶、汽车模型等创意主题式设计功能。 3. ★支持实体建模方式，至少包含立方体、椎体、六面体、圆环形、直齿轮、冠齿轮、球体、圆柱体、椭球体、螺栓、螺母等二十种以上的基本实体，实现直接拖拽进行便捷快速实体设计，并满足通过参数设定进行精确设计，并满足通过参数设定进行精确设计，在不选择指定命令的情况下，直接用鼠标拖拽移动。 4. 支持草图建模方式，通过工作平面上绘制草图设计三维模型，支持拉伸、旋转、扫略等草图建模，支持工作平面定义和还原、以及草图裁剪等功能。 5. ★支持3D数字雕刻建模，自由塑形，适用于设计3D艺术模型；实现雕刻功能：笔刷、膨胀、扭曲、平滑、抹平、夹捏、褶皱、拖拉以及涂绘等；内置球体、方块、圆柱、圆环等常用雕刻基础模型，也可从外部导入STL/OBJ模型作为雕刻基础模型；涂绘功能可以自由选择颜色。 6. 平台配套课程资源，包含6个课程模块，不少于30个主题，有完善的教程与视频材料。 7. 平台不定期发布新主题，采用在线更新技术，新主题发布后联网即可更新下载，无需重新安装平台软件。 8. ★支持一键打印，通过WiFi连接X-MAKER Pro等3D打印机，智能布局与切片，无线上传数据实现打印。 校园版的学生端支持PC、Android Pad和 iPad上安装使用。 9. ★校园版软件适用于主机安装并授权教室局域网内60台以内终端使用该软件系统，并配备独立授权管理系统。 10. 软件可生成.STL标准格式文件，支持所有品牌3D打印机。

		11. 软件平台取得《软件著作权登记证书》，拥有自主知识产权。 12. ★取得原厂家针对本项目的授权委托书原件。
5	配件包PLUS	实现各类3D打印玩具运动、传动等功能的一系列配件，包含走路发条、滚动发条、发条螺旋桨、轴承、指尖陀螺配重、十字球头、双头栓、胶水、双面胶、皮筋等配件与工具。
6	竞赛优盘	用于竞赛结果备份保存，容量不低于6个GB。 每个参赛队一个优盘。

(2) 软件平台

序号	名称	备注
1	Windows10 Professional (64位)	中文版
2	Microsoft Office (2007及以上版本)	中文版
3	幼儿教玩具设计资源平台	中文版

九、竞赛样题

幼儿创客设计赛项样题

注意事项

参赛作品必须为参赛选手原创，选手须确认拥有该作品的著作权。

所有选手文件内容不得出现参赛院校、参赛选手、指导老师等信息。

作品内容要健康向上，不触犯国家法律法规。不得剽窃、抄袭、顶替他人作品，如因此引起任何法律纠纷，其法律责任由参赛选手本人承担，并取消选手的参赛资格和获奖资格。

所有作品一经参赛，即视为参赛选手同意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。

本次比赛最终解释权（在法律允许的范围内）归比赛组委会所有。

一、赛项任务

项目1：3D玩教具设计制作

完成时间150分钟，具体要求如下：

1. 结合“图形”主题，制作3D玩教具。须结合幼儿认识图形特点，具体内容不限，须符合幼儿的知识接受范围，能激发幼儿兴趣。

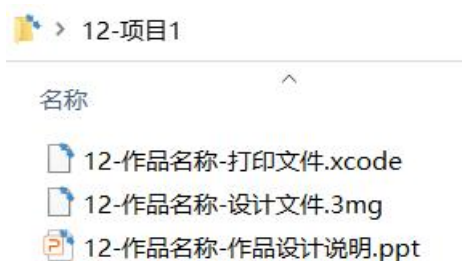
2. 将设计好的3D设计模型进行3D打印及处理。需尺寸合理，外观完整度好，处理美观顺滑，使用安全方便。

3. 根据完成的3D玩教具作品，完成作品设计说明PPT，不超过4页，应包含作品的结构特点、应用价值和教育价值等。

4. 所有项目1作答文件归档于“选手编号-项目1”文件夹中（在电脑桌面新建）。包含：

（1）3D模型设计源文件。文件命名为“选手编号-作品名称-设计文件”，格式不限（如“.3mg”等）。

（2）3D打印数据文件。文件命名为“选手编号-作品名称-打印文件”，格式为“.xcode”。



（3）作品设计说明PPT。文件命名为“选手编号-作品名称-作品设计说明”，格式为“.ppt”或“.pptx”。

文件夹及作答文件命名示例：

项目2：作品展示和方案介绍

根据项目1完成的3D玩教具作品，结合套件（如百变机器人套件、配件包PLUS，套件任选）制作教学（活动）方案，并进行展示介绍和问辩。

具体要求如下：

1. 教学（活动）方案word文档，完成时间60分钟，不超过3页，包含教学（活动）目标、教学（活动）准备、教学（活动）过程，方案贴合作品主题，内容设计合理，具有趣味性和教育性，充分体现所制作的玩教具在幼儿教育（活动）中的应用。

2. 作品展示和方案介绍，完成时间5分钟。结合作品设计说明PPT和教学（活动）方案，说明作品结构和功能、应用价值、教育价值，以及教学（活动）方案

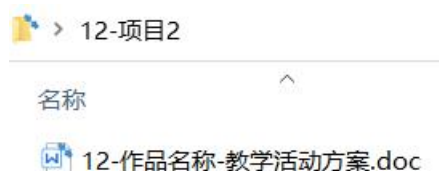
内容，作品展示说明与方案介绍两者时间由选手分配。

3. 问辩环节，时间4分钟。要求思考充分，回答有理有据。问题题目由裁判

从问题题库中选取两道。

4. 所有项目2作答文件归档于“选手编号-项目2”文件夹中（在电脑桌面新建）。包含：

教学（活动）方案word文档。文件命名为“选手编号-作品名称



-教学活动方案”，格式为“.doc”或“.docx”。

文件夹及作答文件命名示例：

二、问题题库和评分标准

1. 问题题库

- (1) 选手在整个竞赛过程中遇到了哪些问题？是怎么解决的？
- (2) 选手在作品设计过程中，运用到了哪些设计模块和技巧？
- (3) 根据选手作品产生的实际问题进行提问。
- (4) 根据选手作品设计说明文档产生的实际问题进行提问。
- (5) 根据选手教学（活动）方案产生的实际问题进行提问。

注：裁判选取以上五道问题中的两道进行提问。根据选手完成作品情况，优先选择第3道-第5道；如果选手没有产生对应的问题，则选择其他问题。

2. 评分标准

项目1：3D玩教具设计制作（共60分）

评分 分档	设计的作品贴合题目要求，基本完成3D模型设计、3D作品实物、作品设计说明PPT。		11-60分
	设计的作品不贴合要求。		0-10分
内容	指标	评分标准	分值
提交 内容	提交完整性	1.3D模型设计文件。 2.3D打印数据文件。 3.3D打印作品实物。 4.作品设计说明ppt。 以上四项内容，每项2分，内容缺失不得分。	8
3D模型 设计	创新性	与市场已有类似产品相比，结构或功能有明显创新。如结构构思巧妙、实现新功能等。	8
	科学性	设计的作品符合幼儿的知识接受范围。	8
	美观性	结构设计比例协调，造型美观。	6
3D打印 制作	外观完整性	3D打印作品实物与设计的模型外观一致。 完全一致，得6分；缺失部分比例在30%及其以内，得1-5分； 缺失部分比例超过30%，得0分。	6
	后处理技术性	3D打印作品实物外观处理光滑。 没有毛刺，得6分；有1-3处毛刺，得1-5分；有4处及以上毛刺，得0分。	6
	使用性	作品实物大小合适、使用方便。	6
作品设计 说明PPT	应用价值	作品设计说明PPT中，体现作品在幼儿阶段的应用价值丰富。	6
	教育价值	作品设计说明PPT中，体现作品在幼儿阶段的教育价值高。	6

项目2：作品展示和方案介绍（共40分）

评分 分档	方案内容贴合作品主题，内容设计合理，具有趣味性和教育性，充分体现所制作的玩教具在幼儿教育（活动）中的应用。		11-40分
	方案内容与所设计作品主题完全不符合。		0-10分
内容	指标	评分标准	分值
教学（活动）方案	提交完整性	教学或活动方案word文档。内容缺失不得分。	2
	合理性	方案涉及的内容符合幼儿阶段年龄特点和认知发展水平。	5
	教育性	方案内容教育意义强，能促进幼儿有效学习。	8
	趣味性	方案内容趣味性高，能激发幼儿兴趣。	5
	应用性	1.在设计教学或活动的环节中，能将设计的3D玩教具应用充分。	3
		2.在设计教学或活动的环节中，所设计的3D玩教具适合使用对象。如安全性等。	4
选手素质	选手在规定时间内，进行作品展示介绍和方案介绍时，语言规范，条理清楚，表达流畅。		3
问答	共两题，每题5分。 根据问题，能思考充分，回答有理有据。		10

十、赛项安全

（一）竞赛现场安全要求

（1）赛项执委会须在赛前组织负责人对竞赛现场、住宿场所和交通保障进行考察，并对安全工作提出明确要求。

（2）赛场周围设立警戒线，防止无关人员进入，发生意外事件。

比赛现场内应参照相关职业岗位要求为选手提供必要的劳动保护。

(3) 赛项执委会须会同承办院校制定开放赛场和体验区的人员疏导方案。

(4) 竞赛期间，赛项承办院校须在赛场设置医疗医护工作站。

(二) 生活条件安全要求

(1) 竞赛期间原则上由赛项承办院校统一组织参赛选手和指导教师食宿。承办院校根据国家相关的民族、宗教政策，组织好少数民族参赛选手和教师的饮食起居。

(2) 竞赛期间安排的住宿场所应具有宾馆、住宿经营许可资质。

(3) 竞赛期间有组织的参观和观摩活动的交通安全由赛区组委会负责。赛项执委会和承办院校须保证比赛期间选手、指导教师、裁判员和其他工作人员的交通安全。

(4) 竞赛期间的安全管理，应严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自由。

(三) 参赛队安全要求

(1) 各参赛队须为参赛选手购买竞赛期间的人身意外伤害保险。

(2) 各参赛队须与赛项责任单位一起共同确保参赛期间参赛人员的人身财产安全。

(3) 各参赛单位需加强对参赛人员的安全管理及教育，并与赛场安全管理对接。

十一、成绩评定

(一) 评分标准

项目1：3D玩教具设计制作（共60分）

评分分档	设计的作品贴合题目要求，基本完成3D模型设计、3D作品实物、作品设计说明PPT。	11-60分
	设计的作品不贴合要求。	0-10分

内容	指标	评分标准	分值
提交内容	提交完整性	1. 3D模型设计文件。 2. 3D打印数据文件。 3. 3D打印作品实物。 4. 作品设计说明ppt。 以上四项内容，每项2分，内容缺失不得分。	8
3D模型设计	创新性	与市场已有类似产品相比，结构或功能有明显创新。如结构构思巧妙、实现新功能等。	8
	科学性	设计的作品符合幼儿的知识接受范围。	8
	美观性	结构设计比例协调，造型美观。	6
3D打印制作	外观完整性	3D打印作品实物与设计的模型外观一致。完全一致，得6分；缺失部分比例在30%及其以内，得1-5分；缺失部分比例超过30%，得0分。	6
	后处理技术性	3D打印作品实物外观处理光滑。没有毛刺，得6分；有1-3处毛刺，得1-5分；有4处及以上毛刺，得0分。	6
	使用性	作品实物大小合适、使用方便。	6
作品设计说明PPT	应用价值	作品设计说明PPT中，体现作品在幼儿阶段的应用价值丰富。	6
	教育价值	作品设计说明PPT中，体现作品在幼儿阶段的教育价值高。	6

项目2：作品展示和方案介绍（共40分）

评分分档	方案内容贴合作品主题，内容设计合理，具有趣味性和教育性，充分体现所制作的玩教具在幼儿教育（活动）中的应用。		11-40分
	方案内容与所设计作品主题完全不符合。		0-10分
内容	指标	评分标准	分值
教学（活动）方案	提交完整性	教学或活动方案word文档。内容缺失不得分。	2
	合理性	方案涉及的内容符合幼儿阶段年龄特点和认知发展水平。	5
	教育性	方案内容教育意义强，能促进幼儿有效学习。	8
	趣味性	方案内容趣味性高，能激发幼儿兴趣。	5
	应用性	1. 在设计教学或活动的环节中，能将设计的	3

	3D玩教具应用充分。	
	2. 在设计教学或活动的环节中，所设计的3D玩教具适合使用对象。如安全性等。	4
选手素质	选手在规定时间内，进行作品展示介绍和方案介绍时，语言规范，条理清楚，表达流畅。	3
问答	共两题，每题5分。 根据问题，能思考充分，回答有理有据。	10

（二）评分方法

1. 裁判组织与分工

本赛项裁判分为现场裁判组和评分裁判组。

现场裁判组主要完成选手的资格审查、竞赛准备工作检查、任务书发放、比赛现场秩序维护与监督、比赛中突发的或其它临时情况的处理、文明生产等。

评分裁判组负责各竞赛项目成绩评定，组长由竞赛裁判长担任。评分裁判组成员与各参赛代表队隔离，评分期间在竞赛执委会没有特别授权的前提下，被禁止与外界联系。

2. 裁判评分方法：项目1和项目2进行统一评分，在最后环节“项目2作品展示和方案介绍”时，由三名裁判对项目1和项目2进行统一评分。

3. 比赛结束后，由主裁判指定2名裁判，负责对每一项目，严格进行统计。每个项目取裁判平均分为该项目最终得分，两个项目成绩相加汇总成表，并由小组审核确认签字，移交主裁判。

4. 所有项目成绩汇总表均完成后，由主裁判指定其中2名裁判，对所有项目进行分数复查确认，最终生成参赛队总成绩表，由主裁判签字确认后，将现场所有记录表、确认表等相关纸质文档进行封箱签字，移交到组委会。

5. 评分中所有涂改处均需向主裁判说明并备案；在复查中发现的问题均需向主裁判说明并备案。

6. 按比赛成绩从高到低排列参赛队的名次。比赛成绩相同，按项目2成绩较高的名次在前；项目2成绩相同，名次并列。

7. 最终将比赛所有资料交竞赛执委会汇总，所有裁判员未经执委会同意不得泄露比赛试题和比赛成绩，比赛结果由竞赛执委会进行公布。

8. 竞赛现场与裁判工作现场进行全程视频录像。

9. 裁判工作和秘书组工作在竞赛监督组监督下进行。

十二、奖项设置

赛项设一、二、三等奖，奖项设置按参赛人数（队数）四舍五入方法确定，其中：一等奖占10%、二等奖占20%、三等奖占30%。若出现成绩并列，则以模块一成绩作为排名依据；若仍存在并列，则以抽签顺序号从前向后的方式作为排名依据。

十三、赛项预案

（一）供电系统故障预案

承办单位应做好竞赛期间的供电保障，若遇特殊情况导致供电中断，造成参赛队设备断电的，将由裁判长根据供电中断带来的影响明确竞赛延长的时间，填写赛场情况记录表，并在供电恢复后重新宣布比赛结束时间。

（二）竞赛设备故障预案

承办单位、技术支持单位应在赛前做好设备调试与保障工作，并提供备用赛位。参赛选手在进入赛位后应立即检查竞赛设备是否正常工作，一旦发现问题及时报告，在赛前排除故障或更换赛位。

竞赛开始后，因操作原因导致设备故障的问题不作延时或更换赛位处理；确因设备问题影响选手比赛的，由裁判长确定处理结果（更换赛位或延长竞赛时间）。

十四、竞赛须知

（一）参赛队须知

（1）各参赛队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

（2）各队领队要坚决执行竞赛的各项规定，加强对参赛人员的管理，做好赛前准备工作，督促选手带好证件等竞赛相关材料。

（3）竞赛过程中，除参加当场次竞赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，领队、指导教师及其他人员一律不得进入竞赛现场。

（4）参赛队若对竞赛过程有异议，在规定的时间内由领队向赛项仲裁工作组提出书面报告。

（5）对申诉的仲裁结果，领队应带头服从和执行，并做好选手工作。参赛选手不得因申诉或处理意见不服而停止竞赛，否则以弃权处理。

（6）参赛队领队应对本队参赛队员和指导教师的参赛期间安全负责，参赛学校须为参赛选手购买意外保险。

（二）指导教师须知

（1）各参赛队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

（2）各队领队要坚决执行竞赛的各项规定，加强对参赛人员的管理，做好赛前准备工作，督促选手带好证件等竞赛相关材料。

(3) 竞赛过程中，除参加当场次竞赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，领队、指导教师及其他人员一律不得进入竞赛现场。

(4) 参赛队若对竞赛过程有异议，在规定的时间内由领队向赛项仲裁工作组提出书面报告。

(5) 对申诉的仲裁结果，领队要带头服从和执行，并做好选手工作。参赛选手不得因申诉或对处理意见不满意而停止竞赛，否则以弃权处理。

(6) 每名选手限报1名本校指导教师。指导老师应及时查看大赛专用网页有关赛项的通知和内容，认真研究和掌握本赛项竞赛的规程、技术规范 and 赛场要求，指导选手做好赛前的一切技术准备和竞赛准备。

(三) 参赛选手须知

(1) 参赛选手应按有关要求如实填报个人信息，否则取消竞赛资格。

(2) 参赛选手凭统一印制的参赛证和有效身份证件参加竞赛。

(3) 参加选手应认真学习领会本次竞赛相关文件，自觉遵守大赛纪律，服从指挥，听从安排，文明参赛。

(4) 参加选手请勿携带与竞赛无关的电子设备、通讯设备及其他资料与用品进入赛场。

(5) 参赛选手应按照规定时间抵达赛场，凭参赛证、身份证件检录，按要求入场，不得迟到早退，遵守比赛纪律，以整齐的仪容仪表和良好的精神风貌参加比赛。

(6) 参赛选手应增强角色意识，合理安排工作时间。

(7) 参赛选手应按有关要求在指定位置就座，在比赛开始竞赛设备是否工作正常。

(8) 参赛选手必须在指定区域，按规范要求操作竞赛设备，严格遵守比赛纪律。如果违反，经裁判提示注意后仍无效，将酌情扣分，情节严重的终止其比赛。一旦出现较严重的安全事故，经裁判长批准后将立即取消其参赛资格。

(9) 在竞赛过程中，确因软件或硬件故障，只因操作无法继续的，经赛项裁判长确认，予以启用备用计算机，由此耽误的比赛时间将予以补时。经现场技术人员、裁判和裁判长确认，如因个人操作导致设备系统故障，不予以补时处理。

(10) 竞赛时间结束，参赛选手应全体起立结束操作。将工具整齐摆放在操作平台上，经与裁判签字确认，工作人员清点后可离开赛场。

(11) 在比赛期间，参赛选手不得将赛场比赛相关材料、用具带出赛场。

(12) 在竞赛期间，未经执委会批准，参赛选手不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访。参赛选手不得将竞赛的相关信息私自公布。

(四) 工作人员须知

(1) 树立服务观念，一切为参赛选手为中心，以高度负责的精神、严肃认真的态度和严谨细致的作风，在赛项执委会的领导下，按照各自职责分工和要求认真做好岗位工作。

(2) 所有工作人员佩戴证件，忠于职守，秉公办理，保守秘密。

(3) 注意文明礼貌，保持良好形象，熟悉赛项指南。

(4) 自觉遵守赛项纪律和规则，服从调配和分工，确保竞赛工作的顺利进行。

(5) 提前到达赛场，严守工作岗位，不迟到，不早退，不无故离岗，特殊情况需向工作组组长请假。

(6) 熟悉竞赛规程，严格按照工作程序和有关规定办事，遇突发事件，按照应急预案，组织指挥人员疏散，确保人员安全。

(7) 工作人员在竞赛中若有舞弊行为，立即撤销其工作资格，并严肃处理。

(8) 保持通讯畅通，服从统一领导，严格遵守竞赛纪律，加强协作配合，提高工作效率。

十五、申诉与仲裁

本赛项在比赛过程中若出现有失公正或有关人员违规等现象，代表队领队可在比赛结束后2小时之内向监督仲裁组提出申诉。申诉启动时，参赛队领队向监督仲裁组递交亲笔签字同意的书面申请报告。申诉报告应对申诉事件现象、发生时间、涉及人员、申诉依据等进行充分实事求是的叙述。非书面申诉不予受理。

十六、竞赛观摩

竞赛通过以下方式供各参赛队观摩、交流。

(1) 现场视频直播：赛场设直播设备，领队及指导教师可在休息室观看比赛现场画面。

(2) 比赛现场观摩：在赛项执委会的组织下，于规定的时间，按指定的路线有序观摩比赛，并遵守比赛现场相关规定。

(3) 比赛作品展示：闭幕式展示优秀选手作品。领队及指导教师可在工作人员的引导下观摩、参观，但不得损坏、复制选手作品。

十七、竞赛直播

承办单位在竞赛现场安装监控与直播设备，在领队和指导教师休息室通过大屏幕直播比赛现场画面。竞赛直播不包括选手检录、抽签、作品加密等涉密环节。

十八、赛项成果

（一）资源转化目标

赛项资源转化工作旨在通过技能竞赛促进院校教育与体育类相关专业建设，促进智能制造背景下行业技能人才需求与职业院校人才培养的深入结合，促进职业院校幼儿保育等专业的课程内容建设。

（二）资源转化内容

赛项资源成果包含通过技能竞赛形成的课程资源、标准化教材资源、实训资源及展示交流资源等。

（1）课程资源

通过技能竞赛将竞赛资源库及成绩突出院校的教学资源转化为能用于常规教学，适用范围广泛的课程资源。课程资源将与职业院校现有的课程相结合，在传统课程中增加与当今技术、行业标准紧密结合的内容，将竞赛资源转化成为面向人人的课程资源。课程资源内容包括与现有课程与行业需求相结合的教学大纲、教学课件、学习视频、指导教程、练习素材、案例资源库、技能鉴定标准等内容。

（2）标准化教材资源

根据职业院校特点，将智能制造背景下制造业技能人才所必备的技能编写成为标准化教材，促进全国各地职业院校掌握行业需求，提升学生技能水平。

（3）实训资源

结合职业院校特点与不同专业的需求，开发面向不同专业的实训资源库。

（4）展示交流资源

通过技能竞赛将先进技术、院校专业建设成果、技能人才成就进行收集、整理与汇总，形成技能比赛成果展示资源，用于全国职业院校学习并供行业参考。同时，将世界技能大赛相关赛项的学习资源与成果整理供院校参考学习，并发挥国际合作优势，为院校提供国际交流与竞技的机会。

（三）资源转化进度

序号	时间节点	工作任务	关键指标
1	赛前阶段	完成在线课程学习平台建设，发布包含比赛所需技能点的课程资源（含教学大纲、教学课件、学习视频、指导教程、练习素材、案例资源库、技能鉴定标准等）	① 平台建设完成 ② 课程资源发布
2	赛前阶段	完成标准化教材开发	完成 1 本教材
3	赛中阶段	比赛期间为院校搭建交流学习平台，包括开放比赛现场、公布优秀作品，组织专家进行智能制造相关讲座等内容	交流活动 1 次 专家报告 1 场
4	赛后阶段	建成实训资源库 1 套	实训资源库 31套
5	赛后阶段	结合世界技能大赛等国际赛事或活动，为院校提供国际交流合作机会	世界技能大赛学习资源 国际交流机会