

中国教育技术协会

关于举办第三届“教育数字人大赛”的通知 (第一轮)

教技协〔2025〕年 019 号

各会员及相关单位：

为深入实施国家教育数字化战略，秉承联结为先、内容为本、合作为要，聚焦集成化、智能化、国际化，积极推动以智助学、以智助教、以智助管等方面 AI 赋能教育的创新应用，中国教育技术协会将在 2026 年举办第三届“教育数字人大赛”，即举行“我和数字人的故事”展演活动（以下简称“活动”）。活动旨在充分发挥平台枢纽作用，引领教育技术发展，成为促进产、学、研深度融合的催化剂，推动教育人工智能技术的研发与应用。现将活动相关事项通知如下：

一、活动主题

智创未来，育见数人

（释义：聚焦人工智能技术，创造教育未来，通过讲述“我和数字人的故事”，表达 AI 赋能于我的教育新形态与新价值，彰显立德树人的“育人”核心本质。）

二、活动宗旨与目标

活动主旨：向新而行，智创未来，人机携手奔赴共生文明。

活动目标：以“真实、共创、成长”为核心，鼓励参与者通过多模态形式讲述在学习、工作和生活中与 AI 助手（数字人）共同学习、教学、管理、服务、生活、成长的生动故事，探索教育数字人在技术前沿、应用场景上的发展方向，推动数字人技术在教育中的深度落地与反思，树立行业标杆，助力学习型社会和教育强国建设。故事的展现形态包括文本、视频及软件。

发掘精品：汇聚各方智慧，遴选出一批技术先进、教育导向正确、功能实用、用户体验优良的教育数字人创新产品。

促进应用：推动优秀作品从个案走向本质洞察，在实际教学与管理场景中落地应用，提升教与学的效率与质量。

构建生态：连接技术开发者、教育工作者、学校、企业，构建“产、学、研、用”一体化的健康产教生态。

三、组织机构

主办单位：中国教育技术协会

活动设立组织委员会。组委会由主办单位、承办单位、协办单位和支持单位共同组成。

活动设立执行委员会。执委会由各相关工作方组成。

四、活动对象

协会会员及“人人能学”终身教育理念中有“我和数字人”故事的人、家庭（社区）与单位（院校、科研、企事业

等)。“人人能学，破圈共创，一个故事，万千可能”，只要应用 AI 帮助我(个人、组织或家庭)改变学习、教学、工作或生活的真实故事，即可成为展演主角，并自愿以单位、家庭或个人名义报名。

五、展演内容与展演分组

活动聚焦真实叙事与技术赋能融合，设计了 4+N+1 分组架构。即 4 个不同教育类型组，N 个学科组和 1 个在华留学生组。

1/4. 普通高等教育组——学术创新与高阶教学中的协同创新：聚焦教育数字人如何深度融入科研攻关、跨学科教学及学生创新能力培养，如 AI 科研、虚拟导师等。重点呈现技术对学术生态的革新价值，用真实案例展现人机协作的突破性成果。

2/4. 职业教育组——产教融合、技能实训中的技术赋能：展现教育数字人破解校企实践痛点的创新实践，如仿真训练、数字师傅等。核心在于展现技术如何弥合教学与产业需求的鸿沟，强调校企协同的落地效果与产业价值。

3/4. 基础教育组——学生成长与家校共育中的育人实践：讲述教育数字人促进学生全面发展、优化教育公平的温情故事，如个性化学习、情感陪伴等。重点挖掘技术在育人中的情感温度，避免技术堆砌，回归育人本质。

4/4. 继续教育组——终身学习与职业转型中的个性化支持：记录教育数字人支持成人应对职业变革的历程，如在岗培训、老年教育、社区教育、碎片化学习等。突出技术对

非传统教育场景的拓展价值，体现“人人皆学、时时可学、处处能学”的终身学习生态构建。

N个学科组——产学研用融合：以企业为主体、市场为导向，注重科技成果转化，推动学科建设发展。如医药、康复、政法、影视、科普等。

1/1. 在华留学生——跨文化教育中的无障碍桥梁：聚焦教育数字人如何消融语言文化隔阂，如智能语言学伴、文化情感支持、跨国协作桥梁等。通过兼具文明互鉴鲜活故事展现技术的包容性，释说中国话语体系、中国教育方案的全球价值。

六、 活动流程

活动分两个阶段。第一阶段由各参与方组织在各地进行，如协会专委会、地方协会、企事业单位等。组织者需提交相关资质申请，获得批准。第二阶段在杭州进行。时间规划如下：

2026年1-2月，大赛宣讲、培训、研讨，了解展演活动规则。活动执委会受理有意组织第一阶段活动的单位申请。有意申请者直接与组委会联系。

2026年4月20日前完成第一阶段展演活动。各地方第一阶段，按分组选出每组提交作品的20%参加第二阶段总展演活动。每组独立展演需有提交作品的总数不少于30个。活动组委会在10个工作日内向第一阶段组织者反馈审核结果并邀请参加杭州总展演。接到邀请通知的单位，会同时得到总展演活动手册，包括展演流程和作品评判方法。

2026年5月在杭州举行总展演，颁奖典礼与“我和数字人的故事”大会，分享优秀作品技术解决方案和AI赋能于我的成长经历。

七、评价内容及评分规程

针对故事的不同形态，将以不同维度予以评价。

（一）文本形态故事的评价内容

1. 真实叙事与细节丰满度

评估故事内容的真实性，是否基于学习、教学、管理、服务等真实教育场景展开，避免虚构脱离实际的理想化情节。

评估叙事细节的丰满度，包括人机互动的具体对话、行为、心理活动等描写，能否让读者直观感知数字人与人类协作的过程。

2. 共创逻辑与价值呈现度

评估故事中“共创”行为的逻辑合理性，数字人与人类角色的分工是否清晰，协作过程是否有明确的目标导向和步骤支撑。

评估共创价值的明确性，是否通过具体成果（如完成学习项目、优化教学方案、解决生活难题等）体现“1+1>2”的协作效应。

3. 成长轨迹与赋能关联性

评估人类角色的成长轨迹是否清晰可辨，包括知识积累、能力提升、思维转变或情感状态改善等维度的具体表现。

评估数字人在成长过程中的赋能关联性，需明确体现数字人是直接或间接推动成长的关键因素，而非无关或辅助性

背景元素。

4.技术融合与场景适配度

评估故事中教育数字人技术应用的描写是否贴合场景需求，如多模态交互、个性化推荐等技术的使用，是否与学习、教学等目标场景的痛点高度匹配。

评估技术呈现的自然性，避免生硬堆砌技术术语，需通过故事情节让读者理解技术在人机协作中的实际作用。

5.反思深度与行业借鉴性

评估故事对教育数字人应用的反思深度，是否涉及技术局限性、伦理风险（如数据隐私、人机依赖边界）、教育公平性等深层次问题的思考。

评估故事的行业借鉴价值，是否能为数字人技术在教育领域的落地提供可复制的思路或值得关注的方向，体现对学习型企业建设的助力意义。

（二）视频形态故事的评价内容

1.教育价值

评估作品内容的教育意义，是否紧扣学习、教学、管理、服务等教育场景，传递正向的人机协作理念，能否为教育实践提供可参考的思路。

评估作品的适用场景与传播价值，是否明确对应特定教育群体或教育环节，具备可推广性，以及是否适合在行业内、校园内传播以发挥示范作用。

2.AIGC 技术应用

评估人工智能生成内容技术的创新性，是否运用新颖的

AIGC 技术（如数字人实时驱动、多模态内容生成、个性化交互脚本生成等）提升作品表现力。

评估技术应用的合理性与教育主题融合度，技术手段是否服务于教育核心内容，而非单纯堆砌炫技，能否通过 AIGC 技术强化数字人与人类共创成长的故事表达。

3.艺术表现力

评估作品的叙事结构，是否逻辑清晰、情节完整，能否生动展现数字人与人类协作的过程，情感表达是否自然且富有感染力。

评估作品的影像语言与视听效果，包括镜头运用、画面构图、色彩搭配的合理性，背景音乐、音效与内容的适配度，以及整体审美表达是否符合教育主题的调性。

4.类别特色体现

评估作品是否符合申报类别的核心定位（如教学辅助类、学习陪伴类、管理服务类等），功能侧重是否突出，能否精准体现对应类别数字人的核心价值。

评估作品是否基于申报类别的特性设计情节，数字人的角色设定、交互方式是否与类别定位高度匹配，避免同质化表达。

5.完成度与规范性

评估作品的完整性，是否具备清晰的开头、发展、高潮与结尾，故事脉络是否连贯，数字人相关的核心情节是否完整呈现。

评估作品的技术质量及提交材料规范性，视频画面是否

清晰稳定、无卡顿，音频是否清晰无杂音、音量适中；提交的报名表、作品说明等材料是否齐全、格式是否符合要求；要求作品的视频格式为 MP4、MOV 等主流格式；分辨率不低于 1920×1080 ，帧率不低于 25fps；作品时长为 3-10 分钟（含片头片尾）；作品语言为中文或配备规范中文字幕。

（三）软件形态故事的评价内容

1. 互动性和交流能力

评估教育数字人在视频和音频传输方面的质量，包括视频的清晰度、流畅性以及音频的清晰度和无杂音的程度。

评估教育数字人所支持的交流方式的准确性和即时性，包括语音交流的准确性（如语音识别和理解的准确性）以及文字交流的实时性（如文字输入和响应的速度）。

2. 个性化学习支持和反馈能力

评估教育数字人对学习数据的收集和分析能力，包括数据收集的全面性（如涵盖学习行为、进度、偏好等方面）和分析的准确性。

评估教育数字人提供的个性化学习建议的有效性和实用性，包括学习路径的个性化程度以及学习支持的实用性和及时性。

3. 多媒体内容整合能力

评估教育数字人整合多媒体资源的能力和丰富性，包括图像、音频和视频资源的种类和数量。

评估教育数字人在虚拟场景中（如虚拟实验室、现实模拟场景）的展示效果。

4.情感智能和情感支持能力

评估教育数字人与用户之间的情感互动和连接能力，包括对用户情感状态的识别和理解。

评估教育数字人对用户情感状态的反馈能力，包括情感反馈的及时性和个性化程度。

5.易用性和可访问性

评估教育数字人界面的设计是否简便易用，包括操作界面的直观性和用户友好性。

评估教育数字人在不同设备和网络环境下的兼容性和稳定性，包括在 PC、平板、手机移动端等不同设备上的使用体验一致性以及在线（离线）条件下的稳定运行。

6.形象和特征逼真度

评估教育数字人的形象特征（如面部和身体特征）与原型的相似程度，包括面部细节、身体比例等方面的精确度。非真人类型的拟人化形象逼真指卡通人或拟人的卡通动物，需具备清晰的拟人特征，如丰富的表情、拟真的动作和比例，以在教育场景中提供亲和力和互动性。

评估教育数字人提供给用户的形象选择范围和个性化定制的能力，包括外貌风格的多样性以及用户可以根据个人偏好进行调整和定制的程度。

7.安全性和隐私保护

评估教育数字人对用户数据的安全保护措施，包括数据加密技术的应用程度和数据传输的安全性。

评估教育数字人对教育内容的保护措施，这包括内容审

核和过滤机制的完善程度以及对用户数据隐私的保护措施。

（四）评分规程

活动设评审委员会。评审专家包括 AI 评委和现场专家评委。专家评委评分所占权重为 0.7，AI 评委评分所占权重为 0.3。

第一阶段遴选排名前 20% 的作品参加地方展演，并进入总展演。总展演确定每个组别前 10% 的作品到现场展示。各展演场地，由组织者确定。

第二阶段总展演拟定于杭州正方云谷园区。

评分规程最终解释权归评审委员会。

八、 奖项设置

每个类别组分设一、二、三等奖与专题金银铜奖。获奖者由中国教育技术协会颁发相应的荣誉证书；命名（或推荐）相应研究示范/数字人师生共创空间；资助（或推荐）相应课题研究等。

九、 报名方式与参赛要求

1. 报名渠道：

统一通过中国教育技术协会“教育数字人大赛——我和数字人的故事”官方网站（www.caet.org.cn）进行在线报名和材料提交。

参赛活动不收取任何费用。

2. 报名材料清单：

- **报名表及承诺书：**报名表在线填写后生成，与“参赛单位承诺书”一并下载打印并由负责人签字/盖章后，上传PDF扫描件。

- **参赛内容简介（PDF格式）：**内容包括：作品名称、组别、团队信息、核心功能、特色创新、应用场景及成效等。

- **演示视频（MP4格式）：**时长在10分钟以内，文件大小不超过500MB。视频需包含数字人形象展示、核心功能演示、典型应用场景模拟等。

- **相关文档（PDF或ZIP压缩包，可选）：**如技术文档、用户手册、教学设计方案、知识产权证明等。

3. 参赛要求：

- 参赛作品必须为原创，无任何知识产权纠纷。
- 作品内容须符合国家法律法规，弘扬社会主义核心价值观。

- 同一作品不得重复提交至多个分支机构和多个组别，一经发现，取消参赛资格。

- 参赛者应同意活动组委会有权对其作品进行宣传、展示和推广。

十、大赛执委会办公室联系人：

刘老师，18612005532

周老师，16710045466

杜老师，13911589131

刘老师，18111605901

魏老师，13661389294

赵老师，010-66490432（技术支持）

中国教育技术协会

2025年12月29日