

第八屆全球未來教育設計大賽（2025）

“職教賽道” 賽事公告

黨的二十大報告指出，要“加快建設國家戰略人才力量，努力培養造就更多大師、戰略科學家、一流科技領軍人才和創新團隊、青年科技人才、卓越工程師、大國工匠、高技能人才”。北京師範大學自2018年開始，每年舉辦全球未來教育設計大賽，探索數字化時代下的新型人才培養模式。

2025年，北京師範大學和聯合國教科文組織教育信息技術研究所聯合高校、知名科技企業和國內外組織機構，於3月至12月舉辦第八屆全球未來教育設計大賽（2025），本次賽事也是“世界數字教育聯盟”的年度活動之一。大賽職教賽道，鼓勵國內外高职院校在讀學生積極參與，應用設計思維解決教育問題，展現職教學生將新興技術及概念應用於教育活動的創新意識及動手能力。有關具體事項通知如下：

一、參賽對象

- ◆ 國內外高职院校的在讀學生，專業不限。
- ◆ 由隊長在官網註冊，並添加團隊成員信息，以3-5人團隊形式參賽。
- ◆ 一名參賽者只可以參與到一個項目之中，初賽結果公

布后不能增加或替换成员。

二、赛事内容

（一）赛事主题

人工智能与教育：从教育质量、教育效率和教育公平等议题出发，利用 AIGC 工具在生成文本、视频、编程代码、3D 打印等方面的功能，通过支持设计开发有创意的解决方案，让教育变得更智能、更高效。

元宇宙与教育：从元宇宙课程、学习空间设计、新型教育游戏、文化遗产与保护等议题出发设计解决方案，让教师和学生都能获得互动式、沉浸式的学习体验。

农村教育：从农村师资补足、学生学习动力提升、农村特色资源开发、学习环境设计、技术人才培养等议题出发，设计有效的解决方案，助力农村科技发展，推进乡村教育振兴。

全纳教育：为残疾人、老年人、女童、学习障碍儿童、超常规儿童、受战争冲突或危机影响地区的弱势群体等特定人群提供适宜且高质量的教育，促进教育平等。

教育神经科学：将神经科学、心理学、教育学整合起来，采用循证的设计思路，全方位地设计科学有效的教育解决方案，包括政策设计、课程设计、教学设计、评价设计、校园文化设计、教育空间设计、教具和玩具设计、人工智能元宇宙设计等，以提高教育教学的质量。

人工智能与工程：如何利用人工智能在优化、模拟及智能系统方面的能力，通过应对现实挑战、优化设计流程、促进可持续性发展（如交通出行等领域），推动工程领域变革？如何将人工智能贯穿从设计制造到运维管理的全生命周期，确保工程解决方案更高效？从智能优化设计、可持续工程开发、数字孪生仿真、跨阶段系统集成、交通智慧化升级等议题出发，设计创新性技术方案，以推动工程领域智能化转型，实现更安全、高效、可持续的工程创新。

（二）作品类型

作品应基于赛事主题设计，重点考察参赛者的动手能力、创新思维和实践能力。征集作品应包含创新方案，并通过可视化方式呈现，包括但不限于以下类型：

1. 实物模型设计：教育产品实物或模型，可采用模型制作软件或实物材料进行制作。需呈现设计理念，展示实物或模型的图片或视频、对关键结构、关键细节、材质或功能进行说明，明确应用场景。

2. 硬件草图设计：教育硬件产品的草图，可通过手绘或电脑制图等形式。需呈现设计理念、作品整体及细节图，对关键结构、制作工艺、主要材质材料、规格尺寸及使用方法等进行说明。

3. 软件原型设计：教育软件产品的原型。需呈现设计理念、产品架构、核心功能等，鼓励制作中保真或高保真原型

呈现视觉或交互设计，通过图片或视频进行产品演示。

4. 解决方案设计：针对特定教育问题设计可行的解决方案，包括课程、活动、资源、服务等。需呈现方案的设计思路、主要内容、实施步骤、应用场景等。

（三）作品要求

1. 作品应符合赛事主题，充分体现教育、设计及科技的融合，具有较好的创意和较为成型的成果，同时符合“问题意识、创新精神、科教融合、应用前景、呈现表达”五大评审标准。

2. 提交材料包括**项目介绍 PPT、项目设计报告、作品宣传海报和作品展示视频**四项。作品中涉及到的产品或成果，如 APP、网站、课程教案等，或介绍团队成员分工及设计花絮可通过附件进一步展示。

（1）项目介绍 PPT：自主确定 PPT 样式及模板，PPT 页面需呈现大赛 LOGO，作品需体现创新性。

（2）项目设计报告：提交 Word 和 PDF 文件，内容包括项目简介、作品介绍、设计创意及创新点介绍等。

（3）海报：海报尺寸：800mm（宽）* 1800mm（高），分辨率：250DPI 以上，JPG 图片（RGB 色彩模式）；内容包含团队名称、成员姓名、项目名称、作品 LOGO。要求版面完整，色调和谐，具有设计感和创新性。

（4）视频：图像比例 16：9，分辨率 1920x1080，时长：

不超过 3 分钟，MP4 格式，大小不超过 100M。主要展示产品的整体外观、使用方式、主要功能和设计创新点等。

初赛最终作品提交：请将提交材料打包成一个压缩包，以“队伍名称+项目名称”命名，再进行上传。

3. 参赛作品的知识产权归参赛者所有。主办单位及承办单位拥有对获奖作品进行免费使用、展示、报道、宣传、出版、对部分展示内容予以补充、修改等活动的权利。

4. 已正式出版、已获得省级以上奖项的作品、不能参加本次竞赛。严禁剽窃或抄袭行为，一经发现，直接取消该作品参赛资格。参赛作品必须由团队成员独立设计、开发完成，有知识产权纠纷的作品不得参赛。

三、时间安排

（一）初赛

1. 报名及项目设计：2025 年 9 月 1 日-10 月 15 日，参赛者（队长）通过大赛官网（<http://gcd4fe.bnu.edu.cn>）完成在线报名及团队成员添加、参赛者学习官网“培训课程”模块中的课程、学堂在线“设计与学习”MOOC 等课程、参与组委会组织的培训活动，完成项目设计及提交等事项。（作品提交截止时间为北京时间 10 月 15 日 18:00）；

2. 初审及项目优化：2025 年 10-11 月，组委会组织专家进行初赛项目评审，并在大赛官网上公示晋级名单。

（二）决赛

2025 年 12 月，入围团队线下参与决赛，在导师团队的指导下进行作品优化和路演汇报。最终获奖项目将通过大赛官网公示。

四、评比方式

组委会将组织专家开展评审活动，获奖作品数原则上不超过总数的 30%。

（一）初赛以材料评审为主，由初审专家依据评审标准评出晋级名单。决赛以汇报展示和材料评审为主，由终审专家依据评审标准评选出获奖名单。

（二）由组委会组建专家委员会，通过资料审查、汇报评审等方式，由专家小组评分，经组委员会审核后按分数高低确定各大奖项。

（三）评分标准按问题意识 15%、创新精神 30%、科教融合 15%、应用前景 20%、呈现表达 20%五个维度确定，详细评分标准由专家委员会讨论决定。

五、赛事收获

（一）获奖者有机会参加世界数字教育联盟组织的相关活动。

（二）获奖者有机会获得由北京师范大学、联合国教科

文组织教育信息技术研究所等机构联合颁发的赛事证书。

（二）获奖作品有机会收录于大赛作品集、e-Library 项目库，并获得联合国教科文组织教育信息技术研究所颁发的收录证书，并在国际活动中展示。

（三）作品转化为知识产权、论文、专著等。

（四）获得专家推荐函、名企实习工作机会。

（五）基于作品申请其他项目或者奖励。

（六）获得参加北师大主办的国内外会议的机会，如全球智慧教育大会等。

六、组织机构

（一）主办单位：北京师范大学、联合国教科文组织教育信息技术研究所

（二）承办单位：北京师范大学智慧学习研究院、互联网教育智能技术及应用国家工程研究中心、福州软件职业技术学院

（三）特别合作单位：北京设计学会、北京国际设计周组委会办公室

（四）协办单位：全球有关高等学校、高职院校、研究机构

（五）支持单位：网龙华渔教育科技有限公司

组委会联系人：王雅溶；联系电话：010-58807208，
18068840121

地址：北京市海淀区学院南路 12 号京师科技大厦 A 座
12 层（北京师范大学南院）；邮箱：d4fe@bnu.edu.cn

官网: <http://gcd4fe.bnu.edu.cn>

附件: 第八屆全球未來教育設計大賽職教賽道賽題方向參考

全球未來教育設計大賽組委會
互聯網教育智能技術及應用國家工程研究中心
2025年9月1日



附件：

第八届全球未来教育设计大赛职教赛道赛题方向参考

第八届全球未来教育设计大赛以“生成式人工智能与教育”、“元宇宙与教育”、“农村教育”、“全纳教育”、“教育神经科学”以及“人工智能与工程”为主题，鼓励参赛者以数字化技术为手段，探索教育、技术及设计等领域的创新机遇。职教赛道参赛者既可根据以上的六大主题自主进行项目设计，也可参考以下赛题方向，选择一个具体的教育问题展开项目设计。

方向一：非遗与文化遗产

赛题一：非遗文化虚拟场馆设计

赛题解读：传统展览方式有时难以完全展现非遗文化的深度和魅力。通过沉浸式虚拟展览，可以让学习者更全面地体验非遗文化的细节和背景。如设计沉浸式虚拟展览，展现非遗文化的工艺、技艺和历史背景等。

设计建议：

- (1) 沉浸体验：使用 VR/AR 技术创建虚拟展览，模拟非遗文化的实际场景和制作过程。
- (2) 互动功能：设计互动元素，让学习者可以与虚拟展览中的物品和信息进行互动，增加参与感。
- (3) 教育内容：展览应包括丰富的文化背景介绍、技艺解说

和传承故事，提升教育效果。

(4) 用户友好：界面设计应简洁易用，确保学习者可以方便地导航和参与虚拟展览。

赛题二：非遗技艺互动体验设计

赛题解读：非物质文化遗产(非遗)技艺传承面临着如何吸引年轻一代关注和参与的挑战。通过设计互动体验，让学习者能够体验和学习非物质文化遗产，如民间舞蹈、传统手工艺等，从而增强对非遗技艺的理解和兴趣，提升其文化价值和社会认知度。

设计建议：

(1) 互动设计：利用数字技术（如 VR/AR、触控屏等），设计学习者可以参与的互动体验。如体验非遗技艺的制作过程、技艺操作演示和实践操作等。

(2) 教育功能：设计互动体验时，融入教育元素，如技艺背景介绍、历史故事和文化意义，以增加学习者的知识和理解。

(3) 用户体验：确保设计具有高水平的学习者体验效果，界面友好、操作直观，能够吸引并保持学习者的参与兴趣。

(4) 技术实现：提供详细的技术实现方案，确保互动体验的可操作性和稳定性，包括所需的技术设备和软件支持。

赛题三：非遗文创产品设计

赛题解读：将非遗文化元素融入现代设计可以创造出具

有市场潜力的文创产品。创新设计能够让传统文化在现代生活中焕发新生。设计一系列具有非遗文化元素的创新文创产品，如家居用品、时尚配饰或文具等。

设计建议：

(1) 设计创新：将非遗文化元素与现代设计理念结合，创造出独特的文创产品。

(2) 功能性：确保文创产品不仅具有文化价值，还具备实用性和市场吸引力。

(3) 市场调研：提供市场分析和目标用户研究，验证产品设计的市场潜力，并提出相应的推广策略。

(4) 可生产性：考虑产品的生产工艺和材料选择，确保设计的可行性和成本效益，便于实际生产和市场推广。

赛题四：非遗文化传播设计

赛题解读：在全球化和数字化的背景下，非遗文化的传播面临新的机遇和挑战。通过创新传播设计，可以更有效地将非遗文化传递给广泛的学习者，提升其影响力和认知度。设计一种全新的非遗文化传播方案，利用数字平台、社交媒体或其他现代传播手段，推广非遗文化，增加学习者对其的关注与认同。

设计建议：

(1) 传播创意：设计富有创意的传播方案，可以是短视频、

图文故事等其它方式进行创作，创作过程中需要考虑内容、视觉设计和互动策略，使非遗文化能够激起学习者的兴趣和共鸣。例如，可以制作展示传统工艺制作过程、传承人讲述及文化背景的非遗文化短视频，或利用抖音、快手等平台的特效和挑战设计互动性强的短视频，如非遗知识问答或传统技艺展示。设计系列化图文内容，可以讲述非遗文化的历史、传说及其背后的意义，或介绍传统节日的由来和庆祝方式。

(2) 平台选择：选择适合的传播平台（如社交媒体、在线社区、短视频平台等），并制定平台-specific 策略，以最大化传播效果。

(3) 互动策略：设计互动活动或活动机制（如线上挑战赛、虚拟展览、文化主题活动等），鼓励学习者参与和分享非遗文化。

(4) 效果评估：制定效果评估标准，监测传播活动的效果，包括覆盖范围、参与度和反馈情况，并提供改进建议。

方向二：特色教育资源

赛题一：跨学科教育资源设计

赛题解读：跨学科教育旨在打破学科间的界限，帮助学生在过程中将不同领域的知识和技能整合起来，形成全局性理解 and 创新能力。通过跨学科教育资源，学生可以在一

个综合项目中应用不同学科的知识，并在实际情境中提高解决问题的能力，实现知识的迁移与应用。

设计建议：

（1）跨学科结合：在设计教育资源时，确保主题涉及多个学科的知识点，如科学与艺术、数学与社会学等。

（2）项目驱动学习：可以围绕实际问题或情境，设计跨学科的任务或活动，鼓励学生在完成项目的过程中应用多学科知识。

（3）多样化的学习路径：可以设计多种学习路径，满足不同学生的学习风格和需求，确保每个学生都能从跨学科教育中受益。

赛题二：实践教育资源设计

赛题解读：实践教育旨在通过实际操作和真实情境的学习，帮助学生将理论知识转化为实际技能，提升他们的动手能力、创新能力和解决实际问题的能力。这类教育资源强调“做中学”，让学生在实践中体验和探索。实践教育资源的设计应考虑如何将课堂学习与现实世界的应用相结合，促使学生通过亲身体验来理解和掌握知识。

设计建议：

（1）目标明确：确保资源设计以提升学生的实践能力和问题

解决能力为核心，如掌握某种技术技能、解决具体问题、体验某种职业角色等。

(2) 实践内容选择：选择与专业相关且具挑战性的项目或任务，让学生能够在实践中应用所学知识。

赛题三：针对特殊人群的教育资源设计

赛题解读：针对特殊人群的教育资源需要考虑到目标群体的个性化需求，提供适应性的学习材料、技术工具和支持性服务，帮助他们克服学习障碍，确保他们能够在合适的环境中有效学习。

设计建议：

(1) 明确目标群体：特殊人群可包括残疾人、老年人、女童、学习障碍儿童、超常规儿童、受战争冲突或危机影响地区的弱势群体等特定人群。

(2) 个性化定制：教育资源可根据不同学生的具体需求进行个性化定制，包括内容、呈现方式和交互模式等。

(3) 多感官教学：设计多感官学习资源，利用视觉、听觉、触觉等多种感官渠道来传递信息。例如，为视力障碍学生设计触觉图书或图表，使用音频材料或放大文本；为听力障碍学生提供字幕、手语翻译或视觉演示材料。

赛题四：社会教育资源设计

赛题解读：社会教育资源设计旨在创建能够增强社会意识、促进社会参与和提升公民素养的教育资源。这些资源应关注社会问题、公共事务和公民责任，通过多样化的方式鼓励学生对社会问题进行思考和行动。

设计建议：

(1) 确定社会议题：根据社会热点问题或长期存在的社会需求，确定教育资源的主题。如环境保护、公益活动、社会公正、文化多样性等。

(2) 实际应用与社会行动：教育资源应引导参与者将所学内容应用于实际生活中，推动社会行动。如减少个人碳足迹、组织社区环保活动、倡导绿色消费等。

(3) 灵活应用：教育资源应具有灵活性，能够适应不同的使用场景和人群，如学校课程、社区活动、在线学习等。

方向三：新型教育游戏

赛题一：自由主题教育游戏设计

赛题解读：设计一个教育游戏，该游戏可以涵盖任何主题或学科。游戏应具有教育性，通过互动和娱乐的方式帮助学生学习和掌握知识。设计时应考虑游戏的趣味性和教学效果，确保游戏内容适合，能够有效提升学生的学习兴趣与参与度。

设计建议：

(1) 主题融合：可以根据自己的兴趣或专业背景自由选择主题，涵盖广泛的学科领域。

(2) 创新玩法：提供创新的游戏玩法，激发学习者学习兴趣。如可以设计任务或关卡解决科学难题，或者在职业场景中进行角色扮演。

(3) 教育效果：游戏内容应具有教育意义，能够有效支持学习和知识掌握。通过设计具有挑战性的任务和活动，确保学习者能够在游戏中实际应用所学知识。

赛题二：创意视觉教育游戏设计

赛题解读：设计一款以创意视觉为核心的教育游戏，通过游戏化的方式将学习内容与视觉体验相结合，激发学生的学习兴趣。

设计建议：

(1) 视觉创意与教育内容融合：将学习内容与视觉设计有机结合，使知识点通过直观的视觉元素和动画表现出来。例如，设计一个科学实验模拟游戏，学生可以通过互动的方式直观理解科学原理。

(2) 游戏化学习体验：设计游戏机制，提升学习的趣味性和挑战性。考虑加入任务、奖励系统或关卡设计，促使学生在游戏中逐步掌握学习内容。

(3) 创意与艺术性：在视觉设计上强调创意和艺术性，提升游戏的吸引力。如通过丰富多彩的视觉效果和原创的角色设计，激发学生的探索欲望和学习兴趣。

赛题三：数字艺术教育游戏设计

赛题解读：通过数字艺术形式传递教育内容，提升学生的创造力和艺术鉴赏能力，让学生在学习过程中体验数字艺术的魅力，理解其在现代社会中的应用与文化意义。

设计建议：

(1) 数字艺术与教育内容融合：将教育内容与数字艺术创作过程结合，使学生在游戏的同时，提升艺术素养。如通过互动绘画游戏学习几何或色彩知识，通过艺术探险游戏，了解不同文化背景下的艺术作品。

(2) 多感官沉浸式体验：充分利用多感官技术，打造全方位的沉浸式艺术学习环境。在艺术创作游戏中融入视觉、听觉乃至触觉反馈，如通过 VR/AR 技术让学生“触摸”虚拟雕塑。

赛题四：综合技能学习游戏设计

赛题解读：设计一个技能学习的教育游戏，包括日常生活技能、职业技能等广泛内容，在游戏中学习和实践各种实际技能，以提高学习者的个人能力和社会适应性。

设计建议：

(1) 多种技能领域：游戏可涵盖多个技能领域，如生活技能

（如烹饪、理财、急救）、职业技能（如时间管理、项目规划、团队合作）、沟通技巧、问题解决能力等，确保在不同情境下能获得有用的技能。

（2）任务设计：设计创意性的任务和挑战，通过情景化任务、渐进式挑战、互动式学习等方式，丰富游戏体验，增强学习效果；

（3）实际应用场景：设计与现实生活和职业相关的应用场景，能够将所学技能应用于解决实际问题。

方向四：智能学习助手

赛题一：智能教具设计

赛题解读：设计一种智能教具，能够结合 AI 技术为特定课程提供个性化的学习体验。该教具应具备互动性强、操作简便、适应多种学习需求的特点。

设计建议：

（1）功能创新：提出并设计一款全新的智能教具，或者对传统教具进行智能化改造。

（2）智能化设计：结合人工智能技术，根据学生的学习数据或学习状态，进行个性化学习支持。

（3）用户友好设计：在设计时注重教具的操作简便性，确保学生和教师能够轻松使用。

赛题二：智能学习环境设计

赛题解读：针对学校、家庭、社区或实训基地等学习场景，设计智能学习环境。内容可涵盖从光线、声音、温度等物理环境的调节，到虚拟与现实学习场景的融合、个性化学习空间的配置、以及社会互动与协作体验的增强，全面提升学习过程中的舒适度、参与度和效果。

设计建议：

(1) 系统设计：考虑在学习环境中集成虚拟实训场景或增强现实技术，为学习者提供沉浸式的学习体验。比如，设计一个 AR 实验室，让学生能够在虚拟环境中进行化学实验，体验不同条件下的实验结果。

(2) 协作与社交学习环境：探讨如何优化学习空间以促进学生之间的协作和互动。例如，设计一个智能化的教室布局，能够根据课程需求自动调整桌椅配置，支持小组讨论、演讲等多种教学形式。

(3) 应用场景：设计时考虑系统的节能性、安全性和用户友好性，以提高其在学校、社区和实训基地等多种场景中的实用性。

赛题三：工艺改良与创新设计

赛题解读：针对某一特定工艺或技术，结合实际生产需

求，对现有工艺或技术进行优化，使其更加高效、节能或具备其他显著特征的改进。或者设计一种创新的改良方案，可以包括设备的改造、操作方法的创新或技术流程的优化。

设计建议：

(1) 实际需求：关注实际问题，提出能够提升生产效率或产品质量的改良方案。

(2) 技术创新：考虑结合现代技术手段，如自动化控制或新材料应用，对工艺进行创新设计。

(3) 可操作性：评估改良方案在实际操作中的可行性，并确保其能够适应教学需求。

赛题四：应用性方法设计

赛题解读：设计一种应用性的教学或学习方法，能够在实际教育场景中有效提升学生的理解力和应用能力。该方法应具备灵活性和可操作性，能够适应不同学科和学习环境，并能帮助学生将理论知识转化为实际操作技能。

设计建议：

(1) 问题导向：针对学生在学习过程中常遇到的实际问题，设计一种能够有效解决这些问题的教学或学习方法。考虑如何通过实践环节强化学生的知识应用能力。

(2) 方法创新：结合实际案例或项目导向学习，提出一种新

的教学策略或学习模式，使学生能够在真实情境中应用所学知识。该方法应激发学生的主动性与创造性，提升学习效果。

（3）多场景适用：考虑该方法的可操作性，便于教师和学生在实际教学过程中应用和推广。设计时确保该方法具有普遍适用性，能够在不同的学科和教学环境中灵活应用。

（4）效果评估：制定一个评估方案，衡量该方法在实际应用中的效果，如学生理解力、应用能力的提升情况，并提出改进建议，确保方法的可持续优化。