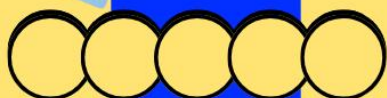


博罗县华侨中学生涯游园会

活动策划案

12
13



目录

一、活动基础信息 1

二、活动内容与流程 1

 1. 活动核心内容 1

 2. 活动详细流程 2

三、组织管理与人员分工 4

 1. 组织架构 4

 2. 人员分工明细 4

四、危机预案与协调机制 5

 1. 专项危机预案 5

 2. 跨环节协调机制 6

五、活动评估与总结 6

 1. 评估指标 7

 2. 总结报告要求 7

附件一：活动站点内容 7

附件二：物资安排 19

一、活动基础信息

项目	内容
活动名称	惠州市博罗县华侨中学 2025 年生涯游园会
活动主题	探索自我，智见未来
活动时间	日期：2025 年 12 月 13 日 时段：9:30 - 12:30，14:30 - 17:30
活动地点	惠州市博罗县华侨中学体育馆
主办单位	惠州市博罗县华侨中学
承办单位	纬英数字科技（广州）有限公司
活动负责人	纬英：叶峰，联系方式： 15889684681 校方：胡敏
参与对象	高一、高二学生，2000 人以内。（采取报名制）

二、活动内容与流程

1. 活动核心内容

活动围绕“教学评一体化”构建生涯启蒙闭环：

“教”明方向：设置“认识自我”“外部探索”“挑战与展望”三大模块共 16 个站点，各站点任务紧密关联生涯认知目标（如自我定位、职业了解、规划能力），通过站点设计本身自然引导探索方向，学生在互动中逐步明晰生涯路径；

“学”重体验：学生领取《生涯探索指南》，按流程完成各站点互动任务并集章，在实践中落实生涯探索；

“评”促提升：站点记录学生任务完成情况，会后通过报告解读分享会，结合参与度、任务表现等指标评学，筛选典型案例反馈，实现“以评助学、以评促教”，达成生涯认知启蒙与实践探索的深度结合。

2. 活动详细流程

序号	工作内容	负责方	完成时间	细节说明及要求	准备物料
活动准备阶段					
1	活动安排需求洽谈	校方/纬英公司	11 月 19 日	补充完善游园会细节需求	确定主题
2	招募活动志愿者	校方	12 月 1 日-5 日	活动共 16 个摊位，预计每个地点安排 4 位志愿者（一位老师+三位家长），合计需要 16 位老师，48 位家长。	
3	招募参与学生			发放收集问卷，学生自由报名	2000 人以内
3	主 kv、游园指南设计初稿	纬英公司	12 月 1 日	主题：探索自我，智见未来 副标题：惠州市博罗县华侨中学 2025 年生涯游园会 设计主要视觉主题元素，匹配内容	主题板 1 个（5m*2.8m）
			12 月 2 日	活动流程打卡路线设计	游园指南
4	参与学生名单确定	校方	12 月 8 日	确定参与学生名单，提供班级、学号、姓名等信息生成游园码	
5	活动志愿者名单确定			提供志愿者名单及负责摊位分布情况	
6	活动预热海报	纬英公司	12 月 8 日前	定稿电子文件	活动主题、时间、地点、流程
7	完成游园指南班级分发	校方	12 月 12 日	每人 1 份，需提醒学生填写好游园码，活动当日携带自己的指南前往活动现场	纸质版指南、电子版游园码

序号	工作内容	负责方	完成时间	细节说明及要求	准备物料
8	活动相关物料设计定稿并制作	纬英公司/校方	12月8日前	所有物料通过校方审核并投入制作	
9	技术人员确认校内各大屏使用及网络情况	纬英公司/校方	12月12日	测试体育馆的屏幕使用状况，测试自带网络的信号	路由器、SIM卡、笔记本电脑
	桁架搭建	供应商		按照活动地点安排对应摊位，确保物料充足，网络、供电正常	/
	摊位物料摆放	纬英公司			
10	校园桌椅等物料	校方	12月12日	摊位桌子椅子、充电卷线3个、工作人员及志愿者矿泉水、可移动式一体机3台	1.2m长桌16*2=34张；椅子16*8=128张；学生课桌13张（放价值观桶）
活动当天					
11	工作人员到位	纬英公司	12月13日8:00	确保摊位设备正常运行，08:30前完成复查	
12	组织志愿者培训	纬英公司/校方	12月13日8:30—9:10	培训活动流程、岗位职责、明确各摊位成员	志愿者培训手册
13	志愿者大合照	纬英公司/校方	12月13日9:15	前往主KV板进行合照	
14	第一批学生入场	纬英公司/校方	12月13日9:30—12:30		
15	第二批学生入场	纬英公司/校方	12月13日14:30—17:30		

序号	工作内容	负责方	完成时间	细节说明及要求	准备物料
16	学生陆续离场，物料撤场	纬英公司 /校方	12 月 13 日 17:30		
活动总结与反馈					
17	活动回顾视频	纬英公司	结束后 3 个工作日内	提交学校	
18	活动数据报告	纬英公司	结束后 7 个工作日内	提交学校	
19	报告解读会	纬英公司 /校方	待定		

三、组织管理与人员分工

1. 组织架构

设立活动总指挥部，由校方负责人与纬英公司项目负责人共同担任总指挥，统筹全局；下设六大专项小组，确保指令传达高效、执行到位。

2. 人员分工明细

小组/岗位		具体成员	主要职责
总指挥部	校方负责人	胡敏	审批活动方案、协调跨部门资源、决策突发重大问题、监督各环节进度。
	纬英负责人	叶峰	
策划协调组	纬英策划专员	谢倩婷	1. 细化活动流程、对接各小组工作、收集进度反馈、调整方案细节；
	校方德育干事		2. 提前组织 16 个站点负责人召开协调会，明确各站点衔接要求。

小组/岗位		具体成员	主要职责
现场执行组	纬英执行团队	叶峰、陈海宝、阮秦、刘家伟、谢倩婷、黄浩楠	负责各站点活动实施、引导学生参与、把控环节时长；
技术保障组	纬英技术专员	黄浩楠	1. 提前测试体育馆网络信号； 2. 负责 50 台平板 APP 调试、现场设备故障排查； 3. 备用路由器 3 台、SIM 卡 4 张、平板充电器若干个。
志愿者管理组	校方德育干事	志愿者 64 名（16 站、每站 4 人）	1. 组织志愿者培训（分配站点、流程、岗位职责、应急处理）、发放培训手册； 2. 活动当天 8:00 前完成志愿者签到、岗位分配； 3. 准备志愿者饮用水、马甲。
后勤安全组	校方后勤主任	（后勤人员 6 名+校医 1 名）	1. 负责 34 张长桌、96 张椅子、13 张学生课桌的摆放与回收； 2. 配备急救箱 1 个（含创可贴、消毒液等）。
应急处理组	校方安全主任	（安保人员 4 名）	1. 处理现场突发状况，对接校医及外部应急部门； 2. 制定人流拥堵、设备故障等专项应对流程。
	纬英执行团队	叶峰、陈海宝、阮秦、刘家伟、谢倩婷、黄浩楠	

四、危机预案与协调机制

1. 专项危机预案

潜在风险	风险等级	应对措施	责任人员
设备故障 (平板/大屏/ 网络)	<input type="checkbox"/> 高 <input type="checkbox"/> 中 <input checked="" type="checkbox"/> 低	1. 技术保障组现场待命，提前配备备用平板； 2. 网络中断时切换备用路由器及SIM卡； 3. 提前检查大屏各线路接口，突发故障采用一体机进行展示。	技术保障组
站点人流拥堵	<input type="checkbox"/> 高 <input checked="" type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 低	1. 在各站点设置引导员，实时监控人流； 2. 拥堵站点安排志愿者分流至其他站点； 3. 通过广播提示学生错峰体验。	后勤安全组
学生突发身体不适	<input type="checkbox"/> 高 <input type="checkbox"/> 中 <input checked="" type="checkbox"/> 低	1. 校医立即到场进行初步处理； 2. 轻微不适者引导至临时休息区； 3. 情况严重时联系家长并拨打120，应急处理组全程跟进。	后勤安全组校医

2. 跨环节协调机制

(1) **信息同步机制**：建立活动专项微信群，各小组定期报送工作进展；总指挥部根据工作进展召开协调会，解决跨小组问题。

(2) **资源调配机制**：设立物料库，由策划协调组统一管理备用物料；各站点需补充物料时，通过微信群告知，10 分钟内完成调配。

(3) **应急响应机制**：现场突发状况时，第一发现人立即向本组负责人汇报，负责人 3 分钟内反馈至总指挥部；总指挥部根据情况启动对应预案，各小组联动执行。

(4) **人流协调机制**：后勤安全组在各区域设置引导员，当单站点排队等待时间超过 15 分钟时，引导员进行分流，现场执行组增派志愿者维持秩序。

五、活动评估与总结

1. 评估指标

- (1) **量化指标：**实际参与人数、站点完成率、宣传曝光量等；
- (2) **质化指标：**参与对象满意度调查结果、嘉宾评价、团队协作效果等。

2. 总结报告要求

活动结束后 7 个工作日内，由活动负责人牵头完成活动指标解读报告，内容包括学生参与情况、各站点数据、各站点指标解读、存在的问题与不足、经验教训及改进建议等，并提交至相关部门。

伟英数字科技（广州）有限公司

2025 年 11 月 20 日

附件一：活动站点内容

（一）认识自我

该模块通过让学生体验“我的彩虹人生”、“兴趣岛”、“多元智能”、“我的星空”、“价值观投票”、“MBTI”6 个主题，帮助学生认识自己的人生角色、职业兴趣、能力、特质、价值观及性格类型。

第一站：我的彩虹人生

1. 探索步骤

- (1) 引导学生看彩虹图的介绍，了解彩虹图的原理和使用方式；
- (2) 在平板电脑上画彩虹图或在纸上画彩虹图；
- (3) 画完彩虹图之后给同学盖章；
- (4) 可以引导学生查看数据大屏，看看其他同学画成什么样子。

案例实景



第二站：发现职业兴趣

1. 探索步骤

- (1) 阅读情景描述，不考虑其他因素，仅凭自己的兴趣和意愿，按顺序选择你最想降落的三个岛屿；
- (2) 点击“生成结果”，查看每个岛屿所代表的职业兴趣特点和

可能适合你的职业选择；

(3) 在下方指定位置按顺序记录自己最想降落的三个岛屿的字母代码；

(4) 向工作人员出示职业兴趣代码，获取相应的测评结果。

案例实景



第三站：多元智能探索

1. 探索步骤

(1) 指导学生把不同颜色的贴纸贴到相应多元智能圆盘的空白处。

红色贴纸：我拥有的优势能力。

蓝色贴纸：我渴望拥有的能力。

黄色贴纸：我拥有的能力正是我渴望的能力。

(2) 写到游园指南上，完成后可盖章。

案例实景



第四站：探索我的星空

1. 探索步骤

- (1) 学生在平板电脑输入自己成就事件；
- (2) 选择相应特质，点亮星星；
- (3) 探索积极资源；
- (4) 查看个人特质报告；
- (5) 粘贴特质星星；
- (6) 引导学生查看大屏上同学们的优势特质汇聚。

案例实景



第五站：价值观投票

1. 探索步骤

请将这些筹码有主次地分配到自己所认可的价值观对应的游戏布上。

游戏 1：桌游筹码分配

(1) 类似大富翁的游戏，每位参与者将拥有 35 个筹码。每个筹码代表 1000 天。这些筹码象征着你一生中有限的时间和精力；

(2) 请将这些筹码有主次地分配到自己所认可的价值观对应的游戏布上。桌游布上共有 13 个价值观：如利他、美感、经济报酬等；

(3) 当同学分配完毕，老师提问，你还记得你放筹码最多的 2 个价值观吗？如果忘了，挪开看看，确认是自己内心认可的价值观。

游戏 2：价值观投票

(1) 学生把乒乓球分别投放到其最看重的 3 种价值观所对应的透明管道。共 13 个价值观：如利他、美感、经济报酬等；

(2) 同学可以观看哪个价值观球最多。

案例实景



第六站 天生不同，解密性格

1. 探索步骤

- (1) 学生根据提示首先猜一猜自己的 MBTI 代码；
- (2) 使用平板进行 MBTI 性格测试（28 题），用时约 2-3 分钟；
- (3) 将探索结果（四个英文字母的性格类型代码）记录在探索手册；
- (4) 向工作人员出示性格类型代码，获取相应的测评报告。

案例实景



（二）外部探索

学生完成认识自我模块后，对自己的性格特点、职业兴趣、优势特质和职业价值观有了基本的了解。该环节主要引导学生通过平板和生涯探索一体机，查询感兴趣的职业，专业和大学资讯，以及对多元升学和综合评价有个初步了解。

第七站：职业探索之旅

1. 探索步骤

(1) 职业猜猜看：抽选 4 题，答对 2 题（答案相近即可）即可闯关成功。答案由工作人员提供，学生可根据题号快速查看答案；

(2) 在平板上查阅职业库，了解自己感兴趣的职业。

(3) 在游园指南上记录梦想职业，完成后可盖章。

案例实景



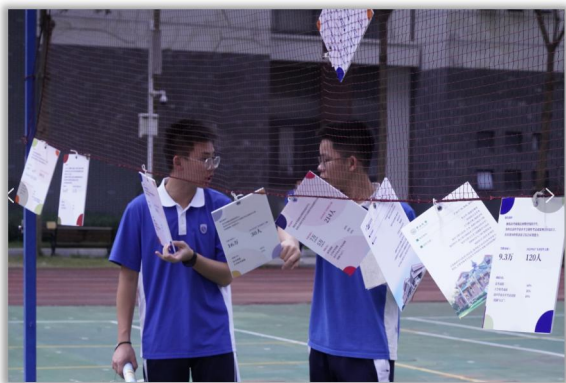
第八站：走进专业

1. 探索步骤

(1) 抽取 4 张专业卡片，放入相应的透明盒子中；

(2) 如果回答正确，过关；如果回答错误，需在工作人员的指导下将卡片放入正确的盒子，并在平板上查看相应的专业大类。

案例实景



第九站：大学知多少

1. 探索步骤

(1) 浏览摊位内容，根据指引选定一所心仪大学及感兴趣的专业；

(2) 阅读闯关问题（如：你的心仪大学在哪个城市？），带着问题查询平台，为闯关做准备；

(3) 在平板收藏心仪大学将平板交给工作人员，掷骰子回答特定步数的问题，完成闯关；

(4) 在游园指南上记录心仪大学，获取盖章和“院校探索小锦囊”。

案例实景



第十站：多元升学&综合评价

1. 探索步骤

- (1) 引导学生查看多元升学、综合评价易拉宝；
- (2) 抽选 4 题，答对 2 题（答案相近即可）即闯关成功。答案由工作人员提供，学生可根据题号快速查看答案。

案例实景



（三）挑战与展望

通过让学生体验舒尔特方格、记忆卡牌、T 字板等益智游戏，帮助他们了解注意力、专注力的提升方法，同时明确自己的记忆风格。最后，通过引导学生畅想个人梦想，激发他们对未来的希望，并帮助其获得持续前行的动力。

第十一站：智慧选科

1. 探索步骤

- (1) 学生浏览展板并根据自身情况选择专属的探索通道；
- (2) 学生根据自己的选科情况，根据所属通道的指引进行个性化探索；
- (3) 互动留言，学生可留下自己的困惑或为别人加油打气、出谋划策。

案例实景



第十二站：注意力挑战——舒尔特方格

1. 探索步骤

(1) 以“ 5×5 ”为例，按顺序点数字 1-25。数完所有数字所用时间越短，注意力水平越高；

(2) 30 秒内挑战“ 5×5 ”，单次排队最多可玩 2 次，通关盖章。

案例实景



第十三站：专注力挑战——斯特鲁普训练

1. 探索步骤

(1) 当带有颜色的字出现时，在下方快速找到该字的颜色（例如：当屏幕出现红色的‘蓝’字时，快速找到‘红’字，而不是‘蓝’字）；

(2) 正确次数 40 以上，算过关，1 次机会，通关盖章。

案例实景



第十四站：卡牌记忆

1. 探索步骤

(1) 8 张卡牌，10-15 秒（根据实际情况，灵活处理）。错误次数 2 次以内，通过盖章；

(2) 每人可以最多玩 2 次，未通过者也可盖章表示鼓励。

注意：记忆时间也算在总时间内。

案例实景



第 15 站：T 字之谜

1、探索步骤

(1) 高阶：学生只看易拉宝上的 T 字，1 分钟完成拼图。

(2) 中阶：如果学生卡住，可查看结构图 10 秒左右，工作人员安静计时。1 分钟内完成，算挑战成功，盖章过关。

(3) 基础：如果不成功，学生可对着图片完成 20 秒，也算过关可盖章通过。

注意：打乱之前的玩家的成品。如果人数过多，就从中阶开始；

案例实景



第 16 站：梦想树

1、探索步骤

(1) 根据提示引导学生认真书写，字数不少于 8 个字。

(2) 学生书写的内容需经过简单审核，如发现有不文明用语，请劝阻，不可粘贴在桁架上。

(3) 完成后将卡片贴在桁架上，完成盖章。

小 TIPS:

职业目标： 你未来想从事什么职业？为什么选择它？

求学目标： 你心仪的大学和专业是什么？

梦想清单： 未来 5 年或 10 年，你最想实现的三个目标是什么？

自我期待： 你希望未来的自己是什么样子？

案例实景



附件二：物资安排

序号	物品	数量	提供方
1	可移动式一体机	3 台	校方
2	移动卷线盘（30 米）	2-3 个	
3	工作人员及志愿者饮用水	6 箱（24 瓶装）	
4	摊位桌子（1.2m 长条桌）	32 张（每个站点 2 张）	
5	摊位椅子	128 张（每个站点 8 张）	
6	学生课桌	13 张	
7	警戒线	1 批	
8	生涯探索一体机	1 台	纬英
9	主 KV 板（5m*2.8m）	1 个	
10	摊位桁架（4m*2.8m）	4 个	
11	摊位易拉宝	11 个	
12	价值观桶及展示牌	13 个	
13	多元升学易拉宝及卡片	各 12 个	
14	平板	48 台	
15	摊位桌布	1 批	
16	各站点物料	1 批	