

# 关于举办 2019 年 “iTeach” 全国大学生 数字化教育应用创新大赛的通知

## 各高等学校：

为了学习贯彻全国教育大会精神，落实《国务院办公厅关于深化高等学校创新创业教育改革的实施意见》（国办发〔2015〕36 号）、教育部《教育信息化 2.0 行动计划》等文件要求，激励更多优秀大学生关注教育发展、提高创新意识、培养团队合作精神，激发其学习和应用信息技术的兴趣与潜能，进而通过学以致用、实践提高综合素质，教育部高等学校教育技术专业教学指导分委员会决定举办 2019 年 “iTeach” 全国大学生数字化教育应用创新大赛（以下简称大赛）。

## 一、大赛主题

创新我精彩

## 二、大赛宗旨

大赛旨在引领高校大学生，在关注教育发展、理解教育需求的基础上，面向真实需求进行作品开发，在完成作品的同时，提高面向应用、追求价值实现意识，并通过学以致用、实践培养创新能力和合作意识，提高综合素质。

## 三、大赛组织机构

本次大赛由教育部高等学校教育技术专业教学指导分委员会主办，江西师范大学新闻与传播学院承办。大赛设立“iTeach 全国大学生数字化教育应用创新大赛指导委员会”（简称大赛指委会）、“iTeach 全国大学生数字化教育应用创新大赛组织委员会”（简称大赛组委会）及“iTeach 全国大学生数字化教育应用创新大赛秘书组”（简称大赛秘书组），分别负责大赛的指导、组织和实施。大

赛设立评审专家库，由各高校、科研院所、教育相关行业企业的博士或副高以上职称的专家组成，负责参赛作品的评审工作。

## 四、参赛对象

全国（含港、澳、台地区）普通高等学校的全日制在籍在读学生，不限专业和年级均可报名参赛（包括专科、本科、硕士研究生和博士研究生）。

参赛人员可以以个人或团队两种形式参加比赛。

团队参赛的成员人数应控制在 5 人或 5 人以内。如果团队是跨校组织，需以团队第一作者的学校作为组织单位。

个人参赛者、团队的第一作者，必须是没有毕业的在籍在读大学生。毕业一年以内的大学生，如果是原项目组成员，允许继续作为团队成员参赛，但已毕业的团队成员人数应控制在 3 人以内。

每个参赛队伍需有 1—2 名教师作为指导教师，负责赛前辅导和参赛组织工作。

每位参赛选手只能参加一个参赛小组，否则将取消该名选手比赛资格。

## 五、参赛作品形式

为体现面向教育应用创新并方便大赛管理，参赛作品分为以下五类：

### （一）视频动画类

指利用视频、动画、虚拟现实等技术进行比较单纯的知识呈现，如单个或系列教学视频、教学动画等。

### （二）课件类

指围绕单个或一组知识点的支持互动学习的课件，如带交互功能的教学 APP、交互式课件、教学游戏等。

### （三）课程类

微课、网络课程。

### （四）工具系统类

指能够支持相对完整的教学过程组织和教学活动实施的教学工具软件，既可

以是利用新型网络软件技术开发的独立系统，也可以是基于现有社会媒体（如微信、QQ 等）的开放接口开发的功能系统，或是利用成熟的技术工具开发面向教学、学习及校园管理场景的教育智能化应用或应用系统（鼓励使用开放平台提供的技术接口）。

#### （五）项目类

指针对信息化中存在的典型问题、实际需求或具体学科教学中的重难点等设计、开发的解决方案、产品或教学案例，突出信息技术和数字化资源在项目中的支撑作用。

\*具体作品类型和要求详见《iTeach 全国大学生数字化教育应用创新大赛作品评分标准》

## 六、参赛作品要求

1. 参赛作品应与教育教学密切相关，在面向教育真实需求的基础上进行作品开发。
2. 参赛作品的内容应健康、合法，无任何不良信息。
3. 作品内容完整，符合技术与应用相关规范。
4. 参赛作品要求从内容到形式均为原创作品，无知识产权纠纷，抄袭作品一经发现即刻作废，参与过其他全国性序列竞赛的作品不可重复参加本次比赛。
5. 对于提交的内容不完整、无法运行，或提供任何虚假信息，违背相关法律、法规，涉嫌作弊行为，侵犯他人知识产权等的作品，均视为无效参赛作品。
6. 参赛作品一律不退原稿，请自行保留底稿。

## 七、参赛报名方式

大赛报名方式分为三种：

1. 有相应省级赛事的学校，可由省级赛事的组委会向大赛推荐优胜作品参加本大赛。
2. 各高等院校的教务处、教育技术学科或其他学科等部门均可自主推荐作品参加本大赛。

3. 各高等院校的学生可在教师指导下自主参赛,但参赛须征得所属学院(系、部门)的同意,并在比赛报名时提交的报名表上加盖学院(系、部门)公章。

## 八、比赛方式

大赛分为网络预赛和现场决赛两个阶段进行。

### (一) 网络预赛

预赛作品通过网络提交。

大赛工作组根据作品数量,按一定比例从评审专家库中随机抽取部分专家参与匿名评审,评选出大赛三等奖及参加一、二等奖角逐的作品。评审专家与作品采取同省份回避制度。

网络预赛结束后,在大赛官方网站公布预赛结果,通知进入决赛名单的选手。

### (二) 现场决赛

决赛采取现场展示和答辩的方式进行。

入围决赛的队伍可以在决赛前对参赛作品进行修改完善,并于要求决赛前将作品提交至大赛秘书处。

参赛队伍按比赛项目类别,在现场进行约 10 分钟的作品展示,并接受专家评委的 5 分钟的提问质询、进行答辩。评委专家根据展示和答辩情况进行综合打分,由此评出相应奖项。

参赛队伍自行负责提供设备配置系统以回应可能来自评委的质询或演示、试用要求。大赛承办方将给参赛队伍提供必要的支持和帮助。

## 九、奖项设置

1. 优秀作品奖:大赛按照比赛项目分别设置奖项,奖励优秀的作品及其参赛队伍,每类项目均设置一、二、三等奖。

2. 优秀指导教师奖:所有一、二等奖获得者的指导教师,相应获得优秀指导教师一、二等奖,颁发相应证书予以表彰。

3. 优秀组织奖:大赛设优秀组织奖若干名。对地区赛事组织较好或向全国赛事推荐作品质量较高的地区赛组织者,或部分作品提交质量及数量均较高的高等

院校予以表彰。

## 十、赛程安排

1. 参赛报名：本次大赛不收取报名费。参赛团队登录大赛官方网站 <http://iteach.ccnu.edu.cn> 进行网上报名。报名截止时间为2019年9月20日。

2. 网络预赛作品提交：各参赛队伍在2019年9月21日至9月30日，登录大赛官方网站 <http://iteach.ccnu.edu.cn>，自行确定作品的所属分类，按每类作品提交要求及办法，在竞赛管理网站上提交作品，并与管理方确认提交成功，逾期没有提交的队伍视为自动放弃比赛资格。

\*网评提交资料详见《iTeach 全国大学生数字化教育应用创新大赛网评作品提交要求》

3. 网络评审：10月9日-10月28日。参赛作品接受评委网络评审，角逐大赛三等奖和进入决赛竞争一、二等奖的机会。

\*网络预赛程序详见《iTeach 全国大学生数字化教育应用创新大赛网络预赛操作规程》

4. 预赛结果公布：11月1日，入围作品信息在大赛官方网站正式公布。

5. 现场决赛：11月20日-11月22日，大赛总决赛在江西·南昌·江西师范大学举行。入围决赛的参赛队伍需至少派1名代表到场，进行作品展示和现场答辩。

\*决赛程序安排详见《iTeach 全国大学生数字化教育应用创新大赛现场决赛操作规程》

6. 比赛结果公示：决赛后，进行为期3周的公示，公示期结束发放证书。证书发放后，对查实有知识产权冲突及违反其它相关规定的作品，大赛组织委员会告知所在学校及地区赛事组织者、追回证书并在大赛网站发布消息的权利。

## 十一、权益说明

大赛组办方对提交作品、获奖作品有存储和宣传的权利，对文字资料有结集出版的权力。大赛组办方宣传、出版中应保留作品所有人原有标识，如有修改必

须征得创作人书面或邮件同意、确认。

## 十二、联系方式

“iTeach”全国大学生数字化教育应用创新大赛秘书组

承办单位联系人及电话：查代春（18279184978），刘晓艳（18970830595）

大赛咨询 QQ 群： 387551509

电子邮箱：iteach@vip.163.com

联系地址：江西省南昌市紫阳大道 99 号江西师范大学新闻与传播学院

邮编：330022

官方网站：<http://iteach.ccnu.edu.cn>

2018-2022 教育部高等学校教育技术专业教学指导分委员会



2019 年 2 月 28 日