

信息技术学院课件制作比赛方案

一、比赛目的

为提高我院教师多媒体课件制作水平，促进教师课件制作经验交流，激发教师制作高水平课件的热情，学院决定举办教师课件制作比赛，评选优秀的多媒体教学课件。

二、比赛主题

创新教学模式，提高教学质量。

三、参赛对象

信息技术学院在职教师均可报名参加。

四、比赛内容和要求

（1）课件内容要求：

参赛作品为 90 分钟课堂的课件，参赛课件应紧扣教学大纲，符合课程教学要求，教学目标明确，教学思路清晰，内容丰富，表达准确，启发性强，注重培养学生的创新精神与能力，能够体现课堂教学改革“以学为中心、以教为主导”的精神要求，同时要体现OBE（成果导向教育）和课程思政理念和元素。课件应紧密围绕预期学习成果进行设计，将思政教育有机融入教学内容中，培养学生正确的价值观和社会责任感。

（2）技术要求：

课件应具有良好的交互性和稳定性，支持多种终端和平台播放，播放流畅，无故障。课件制作使用的软件平台不限，要求构思新颖，技术运用合理，图像、声音、动画等元素运用恰当，教学效果突出。

（3）提交材料要求：

参赛教师需要提交参赛作品的课件及课件相关材料，作品要求能够清晰浏览、播放。

五、比赛流程

（1）初赛阶段：

先在教研室内部举办初赛，评选出优秀作品，然后提交到学院进行决赛。

教研室内部初赛应在 10 月 27 日前完成，选拔 2 名优秀教师进入学院决赛，上推名单及作品在 10 月 29 日前完成（交由彭守镇老师收集）。

（2）决赛阶段：

由学院统一组织评审，公布评审结果。

（3）颁奖阶段：

学院将在比赛结束后进行颁奖表彰，一等奖 1 名，二等奖 3 名，三等奖 8 人。

六、评分标准

见附件 1.

七、组织保障

- (1) 课件制作比赛组委会成员：林显宁、刘建友、徐礼金、梁玉英、彭守镇、张志霞、向志华、时小芳、杨泽
- (2) 邀请具有丰富教学经验的教师担任评委，确保比赛的公正、公正。
- (3) 提供必要的场地、设备和资金支持，保障比赛的顺利进行。

八、活动意义

本次课件制作比赛对于提高我院教师课件制作能力、提高教师信息技术应用能力具有重要意义，通过比赛，可以发掘和推广一批具有创新精神和实践能力的优秀教师，激发全院教师的工作热情，促进教学创新。同时，比赛还可以促进教师之间的交流与合作，共同分享教学经验，提升整体教学水平，为我校教育事业的发展贡献力量。并且，强调OBE和课程思政元素的融入有助于培养符合社会需求和具有正确价值观的学生。

九、活动后续

比赛结束后，组委会将组织优秀选手进行经验分享和交流，促进教学经验的传承和发扬；将优秀课件汇编成册，供全校教师参考学习；定期对课件比赛进行总结和反思，不断改进和完善比赛机制，推动课件制作活动的持续开展。



课件制作比赛评分标准

教师姓名：

评委：

项 目	内 容	分值	得分
教学内容 (20 分)	主题突出、内容完整：作品内容能够清晰、准确地表达并再现素材的精华：整部作品已覆盖素材的主要内容，且能体现OBE和课程思政元素。	8	
	结构合理、逻辑顺畅：幻灯片之间具有层次性和连贯性；逻辑顺畅、过渡恰当；整体风格统一流畅、协调。	6	
	紧扣主题：模版、版式、作品的表现方式能够恰当地表现主题内容。	6	
教学目标 (10 分)	目标完整：教学目标应该包括知识、技能、素质三个方面的目标。	5	
	可操作性：目标要求具体、明确，能直接用来指导、评价和检查该课的教学工作。	5	
教学方法 (10 分)	方法与手段：方法与手段应恰当、实用，富有启发性、针对性、直观性、灵活性、多样性。	5	
	翻转课程：注重理论联系实际，能够充分调动学生学习的主动性、积极性；应该为启发式、参与式、讨论式的教学方法。	5	
教学设计 (40 分)	教学环节：教学环节应丰富，时间安排应恰当，前后衔接应流畅，围绕OBE和课程思政进行设计。	10	
	角色体现：教学设计应该体现教师作为“引导者”的角色，学生为“主动学习者”的角色。	10	
	案例设计：教学设计应围绕案例、项目、任务开展，案例符合教学内容，且生动、具体；项目与任务应能够在课堂内完成，且应能够达成教学目标。	20	
艺术创意 (20 分)	美观性：整体界面美观，布局合理，层次分明，模版及版式设计生动、活泼，富有新意，总体视觉效果好，有较强的表现力和感染力。	5	
	协调性：作品中色彩搭配合理协调，表现风格引人入胜，文字清晰，字体设计恰当。	5	
	个性：作品原创成分高，设计巧妙，具有想像力、表现力，具有鲜明的个性。	10	
总分		100	