

# 关于举办 2020 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》要求，发挥产教协同育人优势，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，进而通过学以致用用的实践提高综合素质，中国产学研合作促进会和教育部高等学校教育技术专业教学指导分委员会指导举办 2020 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

我创新 我做主

## 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，面向教育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，并通过学以致用用的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

本次大赛由中国产学研合作促进会和教育部高等学校教育技术专业教学指导分委员会指导，华南师范大学和中国教育信息化产业创新平台联合主办，华南师范大学教育信息技术学院和广州创显科教股份有限公司承办。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”（以下简称大赛指委会）、“iTeach 全国大学生数字化教育应用创新大赛

组织委员会”（以下简称大赛组委会）及“iTeach 全国大学生数字化教育应用创新大赛秘书组”（以下简称大赛秘书组），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

1. 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）。

2. 参赛人员可以以个人或团队两种形式参加比赛，规则如下：

（1）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；

（2）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；

（3）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；

（4）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，参赛作品分为以下几类：

##### （一）数字媒体技术类

指采用数媒技术将教学知识点以视频、动画、虚拟现实（AR/VR/MR）等展示呈现或互动教学，如单个或系列教学视频、教学动画等。

##### （二）课件类

指围绕单个或知识组的教学支持互动学习的教学资料，如带交互功能的教学课件、交互式课件、实践教学计划与内容、微课程、网课及网络教学等。

##### （三）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交媒体（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）。

#### （四）教育服务应用类（人工智能教育方向）

基于人工智能技术（包括但不限于：数字孪生、大数据、云计算、智慧教育体系等）解决教学过程中的各种应用场景和需求，对重难点的教学产品和教学案例进行设计、开发，突出数字信息与人工智能的教学优势。

\*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. 参赛作品的内容必须保证健康、合法、科学，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且具有实践可操作性。

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，科研实验室作业、作品无权参加比赛，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

大赛报名方式分为两种：

1. 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统一参加本次大赛。

2. 各高等院校的学生均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

大赛分为网络评审和现场决赛两个阶段进行。

#### （一）网络评审

作品通过网络提交指定平台。

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。

网络评审结束后，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，并按要求在决赛前将作品提交至大赛秘书处。

参赛队伍按照比赛项目类别，在现场进行约 10 分钟的作品展示，并针对专家评委的提问质询进行答辩，时长约 5 分钟。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一、二、三等奖，对优秀作品及其参赛队伍进行表彰。

2. 优秀指导教师奖：大赛将在获奖作品中筛选优秀指导教师，颁发证书予以表彰。

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。报名截止日期为 2020 年 11 月 20 日。报名方式如下：

（1）官网报名：登录大赛官方网站 <http://iteachEdu.cn> 进行网上报名；

（2）大赛公众号报名：微信搜索公众号“iTeachEdu”进入报名入口。

2. 网络评审作品提交：各参赛队伍在 2020 年 11 月 1 日至 11 月 20 日，



登录大赛官网，自行确定作品的所属分类，按每类作品的提交要求及办法，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：11月20日-11月30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. 预赛结果公示：12月10日，入围作品信息在大赛官网正式公布。

5. 现场决赛

(1) 时间安排：12月17日-12月19日

17日周四选手报到，18日周五正式决赛，19日周六颁奖与举办“第五届教育信息化产业创新驱动研讨会”

(2) 地点安排

比赛地点：广州创之融孵化器有限公司

(地址：广东省广州市番禺区东星路95号东星大厦)

论坛和颁奖地点：华南师范大学 教育信息技术学院讲学厅

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》

(3) 直播展示平台

中宏教育为本次大赛官方直播和作品展播平台，在应用市场搜索“中宏教育”，下载app登录参与直播互动、点赞与评论。

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，大赛组织委员会有权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。

## 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

有结集出版的权利。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

承办单位联系方式：

苏老师 13422263483（微信同号）

姚老师 13416183164（微信同号）

电子邮箱：yaolei@createview.com.cn

联系地址：广州市番禺区东环街番禺大道北 555 号番禺节能科技园 15 号楼 3 楼

官方网站：<http://iteachEdu.cn>

中国教育信息化产业创新平台  
中国产学研合作促进会协同创新平台工作办公室（代章）



2020年10月9日

