**第二十四届广西高校教育教学数字化** **大赛评分标准**

**赛项1:** **AI** **赋能教学创新应用案例**

|  |  |
| --- | --- |
| 评价  维度 | 评价要点 |
| 1.教学 设 计 (25%) | 1.1坚持立德树人，体现“以学生发展为中心”的理念， 符合学科特色与课程要求；以“四新”建设为引领，推动 数字教育教学改革，注重培养学生的数字思维和数字素养。 |
| 1.2教学目标明确，符合学科核心素养与AI技术融合需求 明确AI赋能教学应用中需要解决的课堂教学真实问题，体 现“AI+教育”创新理念。 |
| 2.教学 内 容 (25%) | 2.1教学内容体现高阶性、创新性与挑战度；融入课程思 政，反映学科研究新进展、实践发展新经验、社会需求新 变化。 |
| 2.2教学资源丰富且具有较好的开放性，知识点结构化， 关联AI生成资源(如虚拟实验、智能题库),内容无科学 性、逻辑性错误。 |
| 2.3合理选择AI工具(如助教助学智能体、知识图谱、大 模型),技术应用场景清晰，教学模式突破传统，体现跨 学科融合或前沿技术应用。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 3.教学 过程与 方 法 (30%) | 3.1能有效调动学生创新思维和学习主动性。AI工具支持 实时互动(如弹幕问答、智能反馈),学生参与度高，课  堂活跃。 |
| 3.2根据教学设计，运用适当的数字化教学资源和AI工具， 将AI技术自然融入教学流程(如智能板书、自适应学习路 径推荐),技术操作流畅，无卡顿或误用，能显著提升教 学效率和学习体验，形成共性与个性相结合的学习模式。 |
| 3.3数字技术在教学中的应用具有创新性，能够解决传统 教学中的痛点问题，形成独特、精准的教学模式和教学方 法。 |
| 4.评价 与反馈 (15%) | 4.1评价方式多元，评价手段契合教学目标；评价过程严 格，有科学的学习评价方法和标准，通过AI学情分析数据 验证，基于AI生成学情报告(如知识掌握热力图、学习行 为分析),数据驱动教学策略优化。 |
| 4.2系统收集过程性和结果性数据，开展基于数字技术的  教学诊断、教学反思和教学改进，教学实施报告能客观分 析教学问题(如技术适配性、学生适应性),提出具体改  进措施(如算法优化、资源迭代)。 |
| 5.特色  创新与  影响力  (5%) | 在教学内容与资源建设、教学过程与方法、评价与反馈等 方面具有鲜明的特色和创新之处，凸显教学资源的交互性 以及评价反馈的个性化，注重因材施教。形成可复用的AI 教学模板或案例库。 |

**赛项2:融合Al** **数字化课程**

|  |  |
| --- | --- |
| 评价维度 | 评价要点 |
| 1.课程设计  (25%) | 1.1体现“AI+教育”深度融合，课程教学目标明确， 符合学科发展需求，注重伦理与社会责任。 |
| 1.2课程知识图谱完整，知识点覆盖全面，逻辑清晰 关联试题≥3道/知识点，支持动态更新。 |
| 1.3基于学情数据提供自适应学习方案，支持智能问 答与薄弱点诊断。 |
| 2.技术应用  (30%) | 2.1突出AI赋能，智能助教、学情分析、资源智能推 荐等功能完善，算法准确率高。 |
| 2.2平台兼容性与安全性好，支持多端访问，数据加 密与隐私保护措施到位，视频、试题等资源无错误。 |
| 2.3多模态资源丰富，视频、课件、虚拟仿真等资源 丰富，AI生成内容占比高。 |
| 3.教学数据  (25%) | 3.1教学数据来源可靠，分析方法科学，结果具有统 计学显著性，说课视频逻辑清晰，技术亮点突出。 |
| 3.2数据涵盖多维度(学生能力提升、教师教学效率 优化、管理决策支持等),验证AI技术对教学目标达 成的实际贡献，长期跟踪数据展示可持续效果。 |
| 4.教育场景  适配价值  (15%) | 4.1精准匹配本科与高职教育核心需求(如产教融合、  实践能力培养、教学资源公平分配),符合教育改革 方向，支持多场景融合(课堂教学、实训基地、校企 协同)。 |
| 4.2技术应用体现教育本位，避免技术堆砌；促进学 生创新能力(如项目式学习、跨学科协作)与AI素养 协同发展，助力高素质应用型人才培养。 |
| 5.特色创新  (5%) | 5.1在AI与教学融合(如虚拟仿真实验、智能学情预 警、教学管理优化)方面具有独创性，形成可推广的 标杆模式。 |

**赛项3:数字仿真作品**

|  |  |
| --- | --- |
| 评价维度 | 评价要点 |
| 1.内容与设 计(25%) | 1.1紧扣课程教学目标，符合学科知识体系，体现数 字化教学需求。 |
| 1.2仿真场景与知识点高度匹配，逻辑清晰，无科学 性错误；引用素材需注明来源，避免版权争议。 |
| 1.3突破传统教学模式，如采用“实景模拟+沉浸体 验”等新思路，增强互动性与实践性。 |
| 2.技术实现 与应用(30%) | 2.1使用虚拟现实(VR)、增强现实(AR)、混合现实(MR)、人工智能(AI)等前沿技术，展现技术融 合能力。 |
| 2.2仿真软件或平台运行流畅，交互响应灵敏，无重大技术缺陷。 |
| 2.3界面友好，操作便捷，支持多终端适配(如PC、 移动端等)。 |
| 3.教学效果  (25%) | 3.1按照教学设计实施教学，数字仿真技术在突破教 学重点、难点中效果突出。 |
| 3.2适用于多场景教学，具备跨学科或校际共享潜力， 教学模式有创新，给师生深刻的教学体验，有较大的 借鉴和推广价值。 |
| 4.原创性  (15%) | 4.1作品需包含60%以上原创内容，避免重复使用往 届获奖作品或已参赛作品。 |
| 4.2突出学科特色或区域文化，数字化呈现效果佳。 |
| 5.特色创新  (5%) | 5.1立意新颖，新技术运用有效，具有想象力和个性 表现力。 |