

广西壮族自治区教育厅

桂教教师〔2025〕28号

自治区教育厅关于举办第二十四届广西 高校教育教学数字化大赛的通知

各高等学校：

为深入实施国家教育数字化战略，全面贯彻落实自治区党委、自治区人民政府《关于加快推动人工智能高质量发展的决定》，构建人工智能时代教育新生态，探索AI驱动下的教学模式重构、教学场景智能化升级和教学评价范式创新，培育具有高阶性、创新性和挑战度的AI+教育新形态，推动人工智能技术与教育教学全要素、全流程深度融合，经研究，决定举办第二十四届广西高校教育教学数字化大赛。现将有关事项通知如下：

一、大赛赛项

大赛分为3个赛项：(1)AI赋能教学创新应用案例；(2)融合AI数字化课程；(3)数字仿真作品。大赛的具体要求见附件1。

二、参赛对象

全区本科院校、高职院校(含职业本科院校，下同)在职教师。

三、推荐要求

各高校推荐参赛作品数量按在校生人数确定。在校生4万人以上推荐12件，在校生3—4万人推荐10件，在校生2—3万人推荐8件，在校生1—2万人推荐6件，在校生1万人以下推荐4件。

已获历届自治区级、国家级类似大赛二等奖及以上的作品不能再参赛，本年度已推荐参加其他国家级、自治区级类似比赛的作品，不能推荐参赛。参赛作品必须有60%以上内容为原创，AI生成的图片、视频标注“AI生成”，作品引用的其它图文资料应注明来源，由此引起的知识产权争议，由作者承担责任。参赛作品推荐、申报表见附件2、3。

四、时间安排

（一）作品提交时间：9月1日—7日。

（二）作品初评时间：9月20日—28日。

（三）现场决赛时间：10月24日—26日。

五、组织机构

大赛由自治区教育厅主办，广西高等教育学会高校教育技术专业委员会（以下简称大赛组委会，设在广西开放大学）承办，玉林师范学院协办。

六、评审及奖项设置

（一）评审：大赛分设本科组、高职院校组两个赛道，各赛道均根据科目设置文科、理工、农医3大类作品评比，组委会对

各参赛作品实行初评和现场决赛两轮评审，初评为网上评审，按参赛作品总数的60%评出入围作品进入决赛。

(二)总成绩中初评成绩占50%，现场决赛成绩占50%。比赛将根据该比赛项目初赛作品总数的10%、20%、30%分设一、二、三等奖，由总成绩排名从高到低四舍五入取奖。

七、其他事项

(一)各高校要精心组织广大教师积极参加大赛活动，将本次大赛作为贯彻教育数字化战略，构建"AI+教师专业发展"的创新实践平台，全面提升教师运用智能技术开展课程设计、资源开发、学情分析及个性化教学的能力，推动形成可复制可推广的AI教育应用示范案例。在评审过程中，需严把师德师风关，按要求进行师德师风、学术不端、作品意识形态和教育伦理合规性(如数据隐私、算法透明)审查，作品须经学校公示后，才能推荐参赛，如申报后发现上述情形的，评审结果将不予确认。

(二)参赛作品的版权归原作者所有，大赛组委会有权对作品进行展示、宣传和推广。

(三)未尽事宜请与相关人员联系，大赛组委会秘书处联系人：梁业生，电话：13878813981、0771-2206019。自治区教育厅教师工作处联系人：文春兰、曾宇杰，0771—5815855、5815466。

附件：1. 第二十四届广西高校教育教学数字化大赛实施方案

2. 第二十四届广西高校教育教学数字化大赛参赛作品推荐表
3. 第二十四届广西高校教育教学数字化大赛参赛作品汇总表
4. 第二十四届广西高校教育教学数字化大赛评分标准



(此件公开发布)

附件1

第二十四届广西高校教育教学数字化 大赛实施方案

一、大赛赛项

(一) AI 赋能教学创新应用案例

1. 本赛项聚焦人工智能技术在教育教学场景中的多元化实践,体现AI 技术对教育教学内容动态生成、学情精准诊断、个性化学习路径规划、学习评价等核心环节的深度赋能和落地实践,参赛教师可依托线上、线下或混合式课程,围绕课堂教学创新展示AI 技术在教学全链条中的应用。案例可呈现AI 驱动的教学模式重构(如个性化学习路径设计)、课堂管理优化(如智能学情监测),或智能化教学工具的创新应用实践(如运用AI 技术模拟实验过程、利用AI 创建虚拟人物,增强课堂互动、借助AI 进行智能批改与实时反馈等);参赛教师团队须提供真实有效的教学应用数据和课堂教学视频作为支撑材料,重点展示AI 技术的课堂教学实践成效与推广价值。

2. 作品要求

(1) 要求对一门课程中连续6课时的教学内容进行教学设计和实施。

(2) 集成AI 技术,展示其与教学活动的深度融合应用。

3. 提交材料

(1) 文档材料 (PDF格式)。参赛课程的课程标准、参赛班级授课计划表(注明授课日期、学时), 包含课堂教学实录视频内容的6课时教学设计、教案和课件, 教学设计包括课程名称(注明对应的参赛课程标准章节)、教学指导思想、学情分析、教学目标、教学重点与难点、教学环境、课程思政、教学过程设计(注明AI赋能的教学环节及设计意图)、教学评价等, 提交一份教学实施报告, 报告应总结参赛内容的教学整体设计、教学实施过程、AI技术应用、学生学习效果、反思改进措施等方面情况, 突出重点和特色, 体现AI赋能的创新举措和具体成效, 可用图表佐证。

(2) 课堂应用视频。录制40分钟以内(可分若干段, 总时长40分钟以内)能够充分体现AI技术与教育教学深度融合的课堂教学视频(教师出镜、有师生互动), 关键节点有字幕提示。

(3) 案例主要内容的视频介绍(或录屏视频), 不超过8分钟。视频格式为MP4,H.264 编码, 分辨率1280×720, 码率1024—1280Kbps, 帧率25fps (本方案需提交的视频均采用本格式)。

(二) 融合AI 数字化课程

1. 融合AI 的数字化课程是以学生为中心, 通过深度融合数字技术(如知识图谱、虚拟仿真、AI 等)构建智能化、互动性强的学习环境。课程内容依托知识图谱实现结构化、可视化知识

体系，精准梳理知识点关联，结合虚拟仿真技术打造沉浸式实训场景，教学过程中整合AI助教、智能推荐多模态资源(视频、电子书、虚拟实验等)，并基于大数据分析实现个性化学习路径推荐与实时学情反馈。

2. 作品要求

(1) 课程支持碎片化学习，融合AI技术，实现智能推荐(如视频切片标记关联知识点)、AI助教(自动答疑)、学情分析(生成学习画像)，应用大模型辅助备课(如生成思政案例、智能出题)。

(2) 作品必需为原创，严禁抄袭或使用已商业化的项目内容。若使用非原创素材，需明确标注来源并获得授权，避免版权纠纷。

3. 提交材料

(1) 提交课程网址及相关访问帐号、密码，提交2000字左右的文档材料(PDF格式)，阐述数字化课程设计理念、创作思路、技术实现方案、实际应用案例及效果验证数据，展现技术落地的可行性与教育场景的适配价值，尤其需突出AI技术如何解决传统教学痛点。

(2) 说课视频(或录屏视频)，主要展示课程设计理念、AI技术融合亮点、虚拟仿真技术应用及知识图谱逻辑，不超过8分钟。

(三) 数字仿真作品

1. 数字仿真作品是指依托扩展现实XR(VR/AR/MR)、AI等

技术构建的数字化沉浸式交互教学系统，可以实现沉浸式智能交互学习、动态反馈、学习路径自适应调整等功能，构建智能化的高度仿真的实验环境和实验对象，有效解决教学和实验中存在的诸多问题，达到优化教育资源、提高教学质量的目的。

2. 作品要求

(1) 作品至少含一个教学单元的内容，制作工具和呈现形式不限，支持多终端交互。

(2) 体现数字仿真技术在教学应用中的深度融合。

(3) 鼓励结合广西特色产业、未来产业设计仿真教学场景，增强实用性。

3. 提交材料

(1) 仿真作品或链接网址，提供可运行的安装包或访问网址，兼容Windows/鸿蒙/Android 等主流操作系统。

(2) 作品说明文档（PDF 格式），含技术方案、使用方法、应用效果等。

(3) 作品演示视频（10分钟内），展示作品核心功能、使用方法及应用效果。

二、作品提交及评审

（一）作品推荐

由各学校自行评审，按要求在规定时间内向大赛组委会推荐参赛作品。

（二）作品提交

大赛申报和评审平台开放后，各高校指定1名负责人按要求

准确填写每一件作品基本信息，在该平台上传作品相关材料；各高校登陆申报和评审平台的账号和密码将以一对一方式发给各校负责老师。

（三）公示处理

上述三项赛事成绩待自治区教育厅审核把关后进行公示。如对比赛结果有异议，可在公示期内向大赛组委会提出书面申诉，组委会将在5个工作日内给予答复。

附件2

第二十四届广西高校教育教学数字化 大赛参赛作品推荐表

填表日期： 年 月 日

参赛单位		作者(不超5人)	
参赛作品 名称		是否重复参赛 (见填表说明)	
联系人姓名		电话(手机)	
组别	<input type="checkbox"/> 本科组 <input type="checkbox"/> 高职组		
作品形式	<input type="checkbox"/> AI赋能教学创新应用案例 <input type="checkbox"/> 融合AI数字化课程 <input type="checkbox"/> 数字仿真作品		
学科	<input type="checkbox"/> 文科 <input type="checkbox"/> 理工科 <input type="checkbox"/> 农医	教学 对象	<input type="checkbox"/> 研究生 <input type="checkbox"/> 本科生 <input type="checkbox"/> 高职生 <input type="checkbox"/> 其他
首次应用时间、次数			
参赛作品链接地址、相关帐号、登录 密码(如无,可忽略)			
院(系、教 研室)意见	<div style="text-align: right;"> 负责人(签字): 年 月 日 </div>		

教务处(或 其他负责部 门)审核意 见	负责人(签字): _____ (部门盖章) _____ 年 月 日
学校审核意 见	(作者是否存在师德师风问题, 作品是否存在学术不端、意识 形态和教育伦理合规性问题, 是否同意推荐参加比赛) _____ (学校公章) _____ 年 月 日
作品简介(1500字以内)	
填表说明: 1. 推荐表以OFFICE 2007以上版本填报。盖章版扫描后作为上交材料一起上传。 2. 各作品作者一般不超5人, 报送后不准更改。 3. 各高校必须严格审查, 已获历届各类省级、国家级类似大赛二等奖及以上的作品不予推荐, 三等奖以下作品经修改提升后可推荐, 在推荐表中表明是重复参赛(参加过什么比赛获什么奖项); 今年已推荐参加其他自治区级比赛的作品不得推荐。	

附件3

第二十四届广西高校教育教学数字化大赛参赛作品汇总表

单位名称:

联系人:

电话:

电子邮箱:

[illegible]

附件4

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 and 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A1 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。

