

重庆市工艺美术学校

计算机动漫与游戏制作专业

教师项目式教学比赛实施方案

为了提高教师的专业素质和教学技能，进一步深化教学模式改革，构建高效课堂，形成良好的教研氛围，促进教师专业化发展，决定举办 2018 年计算机动漫与制作专业教师项目式教学比赛活动。为了确保本次比赛活动顺利开展，特制订本方案。

一. 参赛对象

计算机动漫与游戏制作专业教师

二. 组织领导

组 长：王 平

副组长：王曦川 王 殊 杨 忠

成 员：陈延红 汪 然 潘 华 先 力 刘辛甜

李 奎 刘运林 谭智莉 赵 勇 张正全 刘禹宏

杨 洪 汤 鸿

三. 比赛时间

2018 年 10 月 24 日—25 日

四. 比赛地点

重庆市工艺美术学校动漫实训室

五. 比赛内容和要求

1.每位选手自选本学期的相应教材内容，教学时间为 40 分钟。

2. 教学课件

教学课件主要为 PPT 格式。围绕教学目标，反映主要教学内容，辅助课堂教学（本项可选）。

3. 学习方案

按照学生的认知水平和能力，精心设计递进性问题系列，引导学生完成自主探索学习过程，指导学生在本课时或课题的学习方案（本项可选）。

4. 拓展资源

围绕教学主题，提供配套的辅助性学习资源，包括相关案例、背景资料、参考素材等（本项可选）。

六. 活动流程

1. 动员、部署阶段：召开部组会，进行活动动员及总体部署安排；

2. 选题研讨：每个参赛教师确定好赛课题目后，在部组内进行讨论，看这些题材和内容是否满足赛课要求。讨论后教师再自行修改和确定主题；

3. 成品讨论：组内教师制作好教案、课件、学案之后，再次进行组内讨论。

4. 赛前讨论：在比赛之前，老师们将自己准备好的赛课资料再次汇总，召集组内教师听课提出最后的修正意见。参赛教师根据老师们的意见积极修改并定稿。

七. 评比方法

1. 教师课堂教学比赛满分 100 分，最低分 80 分，去掉一个最高分和最低分，以 0.5 分为单位进行扣除。

2. 组长必须组织好本次比赛的评比，评委教师要严格按照比赛课表及时参加，公平公正的打分，如有需要自行调课。

八. 奖励方法

根据比赛成绩产生一等奖 2 名，二等奖 3 名，三等奖 5 名。
获奖教师的荣誉在绩效考核上体现，进行加分。

计算机动漫与制作专业部

2018 年 10 月 10 日

附件 1：教师赛课时间安排表

附件 2：教师课堂教学比赛评分表

附件 1:

教师课堂教学比赛时间安排表

序号	选手姓名	课题	时间
1	林敏	数字插画的常用软件	24 日上午第二节
2	唐夏	ps 图像创意合成	24 日上午第三节
3	刘杰	PR 影视后期—字幕效果	24 日上午第四节
4	刘末	MOHO 骨骼绑定和骨骼动画	24 日下午第一节
5	姚红	三维动画—吃东西	24 日下午第二节
6	蒋天才	关于节假日的计算	25 日上午第二节
7	寇文俊	网页制作之表格插入	25 日上午第三节
8	邓毅梅	AE 影视后期制作—抠像	25 日上午第四节
9	刘禹宏	动漫素描	25 日下午第一节
10	李玉婷	二维动画制作—跳跃运动	25 日下午第二节

附件 2:

教师课堂教学比赛评分表

评价项目	内 容	满 分 值	得 分
仪态、仪表、 普通话 (满分 8 分)	仪表端庄, 表情自然, 普通话标准	8	
教学目标 (满分 10 分)	双基、能力、情感、态度等行为性目标符合学 生实际	5	
	经历、体验、探索等过程性目标明确、具体	5	
教学内容 (满分 18 分)	教学内容组织和处理得当, 紧扣教材和新课标	4	
	教学内容具有科学性、系统性、教育性	4	
	理论联系实际, 贴近学生生活	5	
	案例、活动、习题选择典型、得当	5	
教学过程 (满分 18 分)	引入自然, 问题情景设置能有效地激发学生学 习愿望	3	
	突出重点, 解决难点, 注意引导学生进行探究 式学习	4	
	教学环节设计合理, 教学方法、学习方式运用 得当	4	
	突出学科特点, 实验操作效果好	4	
	学生经常受到激励, 师生情感交融	3	
学生活动 (满分 18 分)	学生参与面宽, 主体地位得到落实	5	
	独立学习与交流讨论进行充分	4	
	学习活动有一定的开放性、探索性与自主性	4	
	学习环境宽松、民主, 活动表现得到尊重	5	
教学技能 (满分 18 分)	课堂组织有序	4	
	教具、学具选择使用得当	5	
	能熟练使用现代信息技术教学手段	4	
	板书设计合理, 文图规范工整	5	
教学效果 (满分 10 分)	双基在落实, 能力提高, 学习兴趣浓厚	3	
	学生学习自主性得到充分体现	3	
	教学目标达到, 反馈效果好	4	
最后得分			