

2026 年基础教育国家教学成果奖申报书

(此为样表, 以全国教师管理信息系统生成表格为准)

成 果 名 称 小学数学游戏化学习课程的创新实践

成 果 申 报 人 刘月艳 白永潇 王雪君 汤佳佩 岳志刚 李娜

(或 申 报 单 位) _____

推荐单位名称及盖章 北京教育学院

编 号 _____

中 华 人 民 共 和 国 教 育 部 制

成果完成者承诺书

在申报成果奖过程中，本人自愿做出如下承诺：

1. 对填写的各项内容负责，成果申报材料真实、可靠，不存在知识产权争议，未弄虚作假、未剽窃他人成果。
2. 申报成果如被纳入教育部基础教育国家优秀教学成果推广应用计划，将积极主动配合做好成果推广应用工作。
3. 成果获奖后，不以盈利为目的开展宣传、培训、推广等相关活动，未经教育部或省级教育行政部门批准不得设置任何实验区、实验校等。

成果完成者（或主持人）签字：_____

刘月艳

所在单位主要负责人签字（签章）：_____

2026年 6 月 22 日

一、成果类别

(一) 在下列所属基础教育阶段、领域中打“√” (限选一项)

- 1—学前教育
- 2—小学教育
- 3—初中教育
- 4—普通高中教育
- 5—特殊教育
- 6—专门教育
- 7—其他, 如成果内容涉及上述两个及以上阶段或领域, 或涉及基础教育与其他教育的衔接等

(二) 在下列所属学科或具体的实践探索领域中打“√” (限选一项)

- 01—幼儿园保育教育实践改革
- 02—幼儿园保育教育质量评价改革 (含幼儿园过程性评估、自我评估等)
- 03—幼儿园教研改革 (含区域、幼儿园层面)
- 04—心理健康教育
- 05—学校德育 (含“一校一案”实施中小学德育工作、开展德育主题教育活动、班主任育人等)
- 06—大思政课体系与教学 (含中小学课程思政、大中小思政课一体化、实践育人、网络育人等)
- 07—中小学思政课课程与教学 (含义务教育阶段道德与法治、普通高中思想政治等)
- 08—综合实践活动
- 09—阅读教育
- 10—语文教育
- 11—数学教育
- 12—外语教育
- 13—历史教育 (含历史与社会教育)
- 14—地理教育
- 15—生物教育
- 16—物理教育
- 17—化学教育
- 18—科学教育
- 19—科技教育 (含信息科技教育、技术与工程教育)

- 20—人工智能教育
- 21—艺术教育（含音乐、美术）
- 22—体育与健康教育
- 23—劳动教育
- 24—跨学科教学（含科技教育与人文教育协同）
- 25—地方课程、学校课程开发与实施
- 26—学校课后服务
- 27—中小学教学方式、教学组织形式（含小班化教学、选课走班）
- 28—中小学教育技术与教学装备应用（含中小学数字教育资源建设与应用、线上教学组织与实施、线上线下融合教学等）
- 29—中小学实验教学
- 30—中小学教育教学评价（含作业设计、日常考试管理）
- 31—中小学生综合素质评价和学生发展指导
- 32—中小学教学研究
- 33—中小学综合改革（课程、教学、评价与管理等方面综合改革）
- 34—家校社协同育人（含幼儿园）
- 35—特殊教育课程教学（含特教学校、融合教育和送教上门）
- 36—特殊教育与医学康复、信息技术等结合（含辅具应用、无障碍教育环境建设）
- 37—特殊儿童发展与教育评价
- 38—专门教育
- 39—安全教育
- 40—教师专业发展
- 41—其它

（三）在下列成果申报者类别中打“√”（限选一项）

- 1—以个人名义申报
- 2—以单位名义申报

（四）是否曾经获得过基础教育国家教学成果奖（打“√”）

- 1—否
- 2—是
 - 2.1—成果内容曾经获得过基础教育国家教学成果奖
 - 2.2—成果完成者（或完成者中）曾经获得过基础教育国家教学成果奖
 - 2.3—成果完成单位（或完成单位中）曾经获得过基础教育国家

教学成果奖

(若勾“否”，无需填写第六部分；若勾“是”，需填写第六部分。)

二、成果简介

成果名称	小学数学游戏化学习课程 的创新实践	研究起止 时间	起始：2010年 02月 完成：2026年 06月
关键词（3-5个）：小学数学；游戏化学习；课程设计			
1. 成果概要（500字以内） 本成果针对小学数学教育“趣味与思维割裂、理念与行动脱节、活动与课程分离”三大难题，历经十余年“理论奠基—模式生成—推广迭代”三阶段探索，系统构建了小学数学游戏化学习课程体系、成果共创机制与辐射推广路径，形成了可供全国借鉴的“XX范式”。 第一，构建“融趣启思”课程体系，破解浅层化难题。 首创“育心、育智、育德”三维目标，突破传统游戏仅关注兴趣激发的局限；创建“双螺旋”设计模型，实现知识逻辑线与游戏活动线的动态耦合，解决“好玩不学、好学不玩”的矛盾。提炼“四动四学”课堂实施模式；构建“四度”表现性评价标准，实现教学评一体化。 第二，形成成果共创协同机制，赋能教师转型。 建立“专家—教师”成果共创机制，通过“价值共识—案例共研—设计共创—成果共享”闭环，赋能教师从“执行者”转为“创生者”；培养市区骨干百余人，孵化出大批如“某教杯”一等奖获得者的游戏化学习实践专家。 第三，生成系列资源，支撑成果检验和全域推广。 建成“数学实验室”（整合80款传统益智器具、37款课标学具及AI终端），开发200余节课例、300余篇教学设计和《实操工具包》等资源，获2项国家专利；通过“国培计划”辐射全国十余省市，惠及教师超百万人次。			

2. 解决的主要问题、解决问题的过程与方法（800字以内）

（一）解决的主要问题

本成果主要解决三个问题：

一是学习浅表化问题

数学的抽象性易使教学陷入机械记忆与重复练习，导致学生“学趣缺失”与“思维浅表化”并存，难以实现深度理解与应用迁移。“恐数心理”消解了创新人才所需的探索精神与试错勇气，无法满足“减量提质”及创新人才培养的迫切要求。

二是教师实践失衡问题

多数教师虽认同游戏化学习理念，但实践中易走向两极：过度追求形式而弱化学科本质，或固守传统缺乏突破。如何在趣味性与学科严谨性之间实现有机平衡，成为制约课堂教学质量提升的关键难题。

三是课程系统化缺失问题

现有实践多停留在零散活动层面，未形成贯穿学段、衔接知识模块的系统课程体系，缺乏完整的开发路径、教学模式、评价标准与资源支持，难以实现常态化实施与规模化推广。

（二）解决问题的过程与方法

第一阶段（2010—2015）：理论奠基与原型开发

聚焦“育人价值模糊、目标定位失准”问题，系统梳理建构主义、心流理论，明确游戏化学习从“形式点缀”向“内容载体”转化的价值边界。首创“育心、育智、育德”三维目标，凝练“融趣启思”核心理念；创建“数学实验室”，迭代研发《好玩的七巧板》等传统益智课程，完成理念到资源的初步转化。

第二阶段（2016—2019）：模式生成与教师赋能

聚焦“学科逻辑与游戏形式融合”难题，组建“专家—教师”实践共同体开展行动研究。首创“双螺旋”课程设计模型，提炼“四动四学”实施模式，构建“四度”评价标准，形成完整课程体系。开发“理论+案例+实战”工作坊研修模式，将核心理念转化为教师可操作的实践智慧。

第三阶段（2020—2026）：实践验证与成果推广

聚焦“实践落地难、推广不可持续”瓶颈，采用量化与质性结合的混合研究设计，验证成果普适性与育人实效。颠覆“专家研发—教师使用”的线性推广模式，创建“价值共识—案例共研—设计共创—成果共享”共创机制，研发《课堂实操工具包》降低应用门槛，赋能教师从“使用者”转向“创生者”，保障成果持续进化活力。

3. 成果创新点（500 字以内）

一、理论创新：首创“融趣启思”育人理念，重构游戏化学习价值

确立“融趣启思”核心理念，厘清趣味与思维辩证关系，构建“以趣激思、以思孕趣”螺旋发展逻辑。首创“三育”三维目标体系，突破传统游戏教学只重兴趣激发的浅层局限，系统回应游戏化学习“培养什么人”核心命题。

二、实践创新：搭建“双螺旋·四动四学·四度”课堂实施模型， 配套标准化落地资源

创建学科逻辑与游戏载体共生的双螺旋课程设计模型，化解“好玩不学、好学不玩”固有矛盾。形成“四学四动”课堂实施模式，建立四度评价标准，筑牢教学评一体化实施抓手。成果配套课程开发、课堂实施全套方法论与实操工具包，把抽象课标理念转化为一线教师可直接复用的操作方案，推动游戏化教学从公开课示范转为日常常态化教学。

三、机制创新：打造“专家—教师”协同共创推广机制

打破自上而下单向成果推广模式，构建“价值共识—案例共研—设计共创—成果共享”教师专业发展生态，依托有组织同侪研修，推动教师从被动课程执行者转型为主动课程创生者。形成了涵盖实验室、专利、课例的丰富物化成果，确保了成果在全国多省市推广中的适应性与生命力，为新时代基层教师队伍建设提供可复制、可推广的“中国经验”。

三、成果应用及效果（800 字以内）


在本单位实践检验时间	2014年 7 月开始至2026年 6月结束
<p>(一) 应用效果明显</p> <p>1. 学生发展：核心素养落地，高阶思维显著提升。学生学习兴趣与内在动机显著提升，超过92%的学生反馈“数学课更有趣”，35%能自发设计数学游戏，内驱力显著增强。实验校成绩连续四年超市均，毕业通过率100%，累计获全国奖33项，验证了对高阶思维的卓越培养力。</p> <p>2. 教师成长：专业身份重塑，教学范式深刻转型。推动教师从传统的“知识传授者”成功转型为“情境设计师”和“思维引导者”。教师团队累计发表相关论文65篇，开发优秀课例265节。培养出10位市级骨干教师，孵化出包括3位“某教杯”一二等奖获得者在内的一批实践专家型教师。</p> <p>3. 学校与区域变革：构建学习共同体，打造教育品牌。全市15所项目基地校形成了特色鲜明的游戏化校本课程体系（如“好玩的七巧板”、“挑战了不起系列度量概念”等），办学特色凸显。构建了“价值共识—案例共研—设计共创—成果共享”的区域教研新生态，有效促进了区域教育优质均衡发展，提升了区域教育的整体品牌影响力。</p> <p>(二) 应用范围广泛</p> <p>1. 区域深度落地：构建范式惠及万家。以某区为核心示范区，构建“分层推进—双线融合—区域协同”立体机制，以12所基地校为引领，培训教师近千名，开发校本课例300余节，覆盖全区百余所小学，惠及学生超万人，实现了常态化应用。</p> <p>2. 跨区辐射：机制创新引领变革。成果已系统推广至某市十大城区，累计开展示范课、工作坊及研讨会252场，形成了“理论引领—设计支撑—实践深化”的生态教研新格局。影响力跨越单一区域，向全国十余省市延伸，引发深层次教育教学变革。</p> <p>3. 学术推广：国际舞台发出中国声音。依托“国培计划”及省培项目，惠及全国数以百万计的教师。成果入选中国教育干部网络学院资源库，《中国教师报》等主流媒体多次专题报道。团队在华人数学教育大会及全GCCCE2024（2026）等国际顶尖平台作主旨分享，发表论文36篇，学术影响力持续扩大。</p> <p>面向未来，我们将深化“数智赋能”，开发“AI+游戏化”教学资源库，持续为全球基础教育改革贡献中国智慧。</p>	

如果除本单位之外，有其他推广应用的单位，请选择 3 个以内的实践检验单位，填写下表。

第 1 个实践检验单位情况

地区或学校名称	北京市朝阳区教育科学研究院
实践检验时间	2014年6月开始至2026年6月结束
承担任务	游戏化课堂的开发与实践、开展持续性课题研究
实 践 效 果	
<p>本成果实践依托游戏化数学学习理论实践十年有余，作为市协同创新项目学校，本区多所小学开展实证研究，根据融趣启思理念，开发了“乘法口诀”、“小数意义”等教学工具及配套参考书籍。覆盖 1-6 年级，通过情境模拟、小组合作等开展“了不起挑战”等互动活动。</p> <p>学生层面：实验校六年级毕业考试通过率 100%，数学成绩连续四年达集团均分以上。学生获市级创意作品金奖，数学核心素养显著提升。</p> <p>教师层面：获教育部“基础教育精品课”部级奖、市级比赛一等奖；团队成果入选全球华人计算机教育应用大会奖项；第七届教育博览会案例入选市教育数字化转型优秀案例，获市基础教育教学成果一等奖。</p> <p>推广价值：成果入选本区名师丛书出版专著 1 部及国家工信部案例，通过国家级继续教育项目向全国推广，被誉为兼具理论与实践价值。</p> <p>创新之处：一是专利转化，研发多项国家发明专利教具；二是数据驱动，依托朝阳 AI 学情诊断；三是模式重构，形成的“情境-探究-循证”范式呈现区域特色。</p> <p style="text-align: center;">实践检验单位（公章）：北京市朝阳区教育科学研究院 2026年6月18日</p>	

第 2 个实践检验单位情况

地区或学校名称	北京市昌平区教师进修学校
实践检验时间	2016 年 3 月开始至 2026 年 6 月结束
承担任务	游戏课程开发；课堂实践研究
实践效果（400 字以内）	
<p>本成果通过昌平区教师进修学校系统组织三期专题研修，构建“分层推进-双线融合-区域协同”推广机制。以 12 所基地校辐射引领，通过“设计-实施-反馈”闭环优化，形成可复制的区域实践范式。覆盖全区百余所小学，培训教师近千名，惠及学生超万人。</p> <p>一、学生学习状态显著改善</p> <p>游戏化教学实现抽象知识具象化，课堂主动发言率提升 40%，课后自主探究比例达 76%。超 92% 学生反馈“数学课更有趣”，35% 能自发设计数学游戏。</p> <p>二、教师队伍能力整体提升</p> <p>通过“理论-设计-实践”培养链，98% 教师将游戏机制常态化融入课堂，开发校本课例 300 余节，20 余篇成果获国家级期刊刊载。培育区级骨干 37 名。</p> <p>三、区域辐射成效扎实落地</p> <p>构建区校联动教研网络，成果惠及 56 所小学，辐射 5 个城区，举办跨区公开课 52 节。多项内容纳入课后服务，《正方体展开图》案例入选 2024 年教育部信息技术 2.0 典型案例。</p> <p style="text-align: right;">实践检验单位（公章）：北京市昌平区教师进修学校 2026 年 6 月 18 日</p> 	

第 3 个实践检验单位情况

地区或学校名称	北京市西城区北京小学广内分校
实践检验时间	2020年3月开始至2026年6月结束
承担任务	小学数学游戏化课程的课堂实践，开发持续性课题性研究
实 践 效 果	
<p>在成果团队的全程指导与辐射推广下，本校推进游戏化课程实践。</p> <p>学生层面：聚焦高年级“游戏化作业”，从“做作业”到“创游戏”转化学习方式。学生作品在全国教育游戏化作品大赛中获“五星作品”3项、“四星作品”4项，累计30人次获奖，创新素养显著提升。</p> <p>教师层面：十余名教师参与游戏化课题研究，5人次在北京市游戏化专题研讨活动中获奖；第一届“博雅杯”游戏化教学技能大赛获二等奖3项、三等奖3项。在国家、市、区各级各类的论文、案例评选中获奖十余篇。</p> <p>推广价值：本校开展的1项市级课题已结题，并汇编成果集。1项市级规划课题在研。1项市级“十五五”已立项，成为学院课题辐射推广的典型范例。</p> <p>创新之处：一是课例创新，通过典型课例将游戏化融入数学活动与作业设计，获北京市多项一等奖；二是模式重构，构建了“理论构建—课堂实践—课题深化”的校本实践模式；三是机制创新，形成了高校课题引领、学校落地转化、全学段延伸的辐射推广机制。</p>	
实践检验单位(公章) 北京小学广内分校 2026年6月13日	

四、成果曾获奖励情况（限填 3 项）

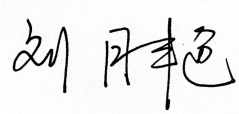
时间	成果名称	奖项名称	获奖等级	颁奖部门
2026年4月	小学数学游戏化学习课程的创新实践	京师奖（教育教学成果奖）	一等奖	北京市人民政府
2022年9月	基于学习与思维理论推进教师培训高质量发展的实践探索	2021年北京市高等教育教学成果奖	二等奖	北京市人民政府

五、成果完成者情况






主持人所在单位或成果申报单位是否为中小学校幼儿园？ 是 否（一）以个人名义申报的填写下表（以单位名义申报的不填写）

1. 主持人情况

姓名	刘月艳	性别	女
出生年月	1972年 05 月	最后学历	研究生
参加工作时间	1998年 07月	教龄	28
现任职务 现任职称	副教授	联系电话	13641270375
工作单位	北京教育学院	电子信箱	liuyy1998@163.com
现从事工作及专长	小学数学教师培训；游戏化学习活动设计及课程开发	邮政编码	100044
通讯地址	北京市西城区文兴街2号北京教育学院数学系		

主要贡献	<p style="text-align: center;">(200 字以内)</p> <p>作为项目总负责人，本人从“融趣启思”核心理念出发，主导构建了小学数学游戏化学习课程的完整体系：创建课程框架与“双螺旋”设计模型，创新“四动四学”教学模式，并建立“实验室-学具-课程-师训-基地”五位一体的支撑平台。通过课题研究、组建团队、开展培训、课例开发、教学实践与学术推广，成功实现了从理论构建到实践应用与辐射推广的全过程。</p> <p style="text-align: center;">本人签名： </p> <p style="text-align: right;">2026年 06 月 22 日</p>
------	---

2. 其他成果完成人情况（一般不超过 5 人）

序号	姓名	工作单位	承担任务及实际贡献	本人签字
1	白永潇	北京教育学院	参与模型构建、教师培训、课例开发	
2	王雪君	北京小学广内分校	游戏化课程开发与实践	
3	汤佳佩	北京市朝阳区教育科学研究院	游戏化课程开发与实践	
4	岳志刚	清华附中昌平悦府小学	游戏化课程开发与实践	
5	李娜	清华大学附属小学昌平学校	游戏化课程开发与实践	

(二) 以单位名义申报的填写下表 (一般不超过 3 个单位)

1. 主持单位情况

单位名称		主管部门	
联系人		联系电话	
传真		电子信箱	
通讯地址		邮政编码	
主要贡献	(200 字以内)		
	单位盖章 年 月 日		

2. 其它完成单位情况（一）

单位名称		主管部门	
联系人		联系电话	
传真		电子信箱	
通讯地址		邮政编码	
主要贡献	(200 字以内)		
	<p style="text-align: right;">单 位 盖 章 年 月 日</p>		

3. 其它完成单位情况（二）

单位名称		主管部门	
联系人		联系电话	
传真		电子信箱	
通讯地址		邮政编码	
主要贡献	(200 字以内)		
	<p style="text-align: right;">单 位 盖 章 年 月 日</p>		

六、曾经获得过基础教育国家教学成果奖的，填写下表

成果内容曾经获得过基础教育国家教学成果奖的，请填写该成果在实践研究和理论建树中新的重大突破；

成果完成者、成果完成单位曾有其他教学成果曾经获得基础教育国家教学成果奖的，请说明本次成果和已获奖成果的异同。

七、推荐意见

成 果 完 成 单 位 或 成 果 完 成 人 所 在 单 位 意 见	<p>本栏由成果完成单位或成果完成人所在单位填写，根据成果材料真实性、准确性和本单位范围内公示情况写明推荐理由和结论性意见</p> <p style="text-align: center;">所在单位公章</p> <p style="text-align: center;">年 月 日</p>
---	--

本栏由推荐单位即省级教育行政部门填写，根据成果创新性特点、水平和应用情况写明推荐理由和结论性意见

省 级
教 育
行 政
部 门
推 荐
意 见

推荐单位公章

年 月 日

本栏由省级功勋荣誉表彰工作领导小组填写，根据推荐程序规范性等情况写明推荐理由和结论性意见

省 级
功 勋
荣 誉
表 彰
工 作
领 导
小 组
意 见

单位公章

年 月 日

八、附录

（一）成果报告

成果报告需反映成果主要内容和实践探索（包括检验）过程。参照以下要点撰写，不超过 8000 字：1.问题的提出；2.解决问题的过程与方法；3.成果的主要内容；4.效果与反思。

（二）附件

1.关于成果主要内容的视频介绍，不超过 10 分钟；2.关于实践过程及效果的佐证材料、获奖证书复印件等；3.支撑成果的其他有关材料。

成果附件中，文字材料总数不超过 1 万字，课件、软件、视频等总容量不超过 500M。

《2026年基础教育国家教学成果奖申报书》 填报说明

《2026年基础教育国家教学成果奖申报书》（以下简称《申报书》）是教学成果奖申请、推荐、评审、批准的主要依据，必须严格按照规定的格式、栏目及所列标题如实、全面、认真填写。

一、封面

1. 成果名称：应准确、简明地反映出成果的主要内容和特征，字数（含符号）不超过 35 个。

2. 成果申报人：个人名义申报的，填写成果主持人姓名，并写上所在单位名称；以单位名义申报的，填写成果主持单位名称。

3. 推荐单位：指省级教育行政部门（需加盖公章）。

4. 编号：由省级教育行政部门填写。组成形式为 abcdef，其中：

abc 为省级代码（详见下表）；

def 为省级推荐成果的顺序号。

例如：序号“911001”为北京市推荐的、编号为 001 的成果，其中 911 为推荐单位北京市的代码，001 为推荐成果的顺序号。

省（自治区、直辖市）代码

911 北京市	934 安徽省	952 贵州省
912 天津市	935 福建省	953 云南省
913 河北省	936 江西省	954 西藏自治区
914 山西省	937 山东省	955 重庆市
915 内蒙古自治区	941 河南省	961 陕西省
921 辽宁省	942 湖北省	962 甘肃省
922 吉林省	943 湖南省	963 青海省
923 黑龙江省	944 广东省	964 宁夏回族自治区
931 上海市	945 广西壮族自治区	965 新疆维吾尔自治区
932 江苏省	946 海南省	966 新疆生产建设兵团
933 浙江省	951 四川省	

二、成果简介

1. 研究起止时间：起始时间指提出问题、开始研究日期；完成时间指解决问题、形成最终成果的日期。

2. 成果概要：对成果的主要内容做说明，均应直接叙述，请勿采取“见××附件”的表达形式。

3. 解决的主要问题、解决问题的过程与方法：具体指出成果要解决的主要问题及解决问题的思路、阶段、所采用的方法等，问题要明确，思路、阶段要清晰，方法要有针对性。

4. 成果创新点：对成果在实践中的突破、理论上的创新进行归纳与提炼。应简明、准确、完整阐述，每个创新点相对独立。

三、成果应用及效果

1. 实践检验起始时间指正式实施（包括正式试行）教育教学方案的时间，不含研讨、论证及制定方案的时间。正在进行实践检验的截止时间为推荐国家教学成果奖的时间。

2. 成果应用及效果：对成果的应用情况、产生的实际效果进行阐述。

3. 实践检验单位指除成果主持人所在单位之外的参与实践的地区或学校。如有，选择不超过 3 个主要的实践单位填写。没有可不填。

4. 实践效果：指成果解决问题的情况及其所取得的实际效果，由实践检验单位填写并盖章。

四、成果曾获奖励情况

成果曾获奖励情况：指省级和国务院有关部门所设立的教育教学奖励。成果曾获有关奖励，需在附件中提供获奖证书复印件。

五、成果完成者情况

1. 以个人名义申报的成果，在个人名义申报栏中填写。每项成果完成人不超过 6 人（含主持人）。主要贡献一栏应如实写明该完成人对本成果做出的贡献并签名。

2. 以单位名义申报的成果，在单位名义申报栏中填写。每项成果完成单位不超过 3 个（含主持单位）。单位是指学校或其它法人单位。主要贡献一栏应如实写明该完成单位对本成果做出的贡献，并在单位名称栏内加盖公章。

六、附录

附录中成果报告、关于实践过程及效果的佐证材料是评审教学成果的主要依据，每一项推荐成果都必须提供。

1. 成果报告：参照《申报书》中有关要点撰写，字数不超过 8000 字。其中，“问题的提出”部分需阐明针对什么问题进行改革与实践探索以及为什么进行这一改革与实践探索；“解决问题的过程与方法”部分需说明怎样进行改革与实践探索的；“成果的主要内容”部分需说明经过实践检验后形成的问题解决方案（主要观点、实践模型等）；“效果与反思”部分需说明成果取得了怎样的实践效果，还有哪些不足以及需要进一步探索的问题等。

2. 关于成果主要内容的视频介绍：直观、形象地介绍成果的主要内容、特色等，着眼于弥补文字材料的不足。视频必须为 MP4 格式，时长不超过 10 分钟，大小不超过 500M（分辨率 1920*1080 25P 或以上）。如果文字材料可以说明有关问题，也可不提供视频介绍。

3. 关于实践过程及效果的佐证材料、获奖证书复印件等，需加盖成果完成者所在单位公章。

4. 如果成果报告、视频介绍、佐证材料等还不足以反映成果的主要内容、特色，可有限度地提供相关的其他材料，不超过 1 万字。注意不要与成果报告、视频介绍、佐证材料重复。

七、其他

1. 《申报书》用 A4 纸，竖装，两面印刷；需签字、盖章处打印或复印无效，签字应用钢笔或中性笔。表中各项目不另附纸。

2. 成果名称、成果简介、实践效果、成果报告、视频介绍和佐证材料请做好匿名处理，隐去属地、单位名称、成果完成人等相关信息。

3. 所有推荐材料一律不退，请自行留底。