河北师范大学软件学院

2020级宿舍风采大赛

策

划

书

主办方：软件学院学生会综合办公室

目录：

一．活动背景

二．活动目的

三．活动名称

四．活动主题

五．活动介绍

六．前期准备

七．赛程计划

一.活动背景：刚刚迈进大学校园的我们，由于疫情影响，无法走出校园，每天在教学楼与宿舍间奔波，忙着参加各个组织的纳新活动，怀揣着对未来的好奇认真听讲着每一堂课。而结束了一天的忙碌后，晚上回到温馨的宿舍，进入梦境结束了这充实的一天。作为我们奔波繁忙后的第二个家，寝室不仅是我们的栖睡之地，更是我们学习生活坚实的后盾。宿舍的安全关乎我们的人身和财产安全，宿舍的生活温馨氛围更是使我们学习心无杂念的重要动力。

二．活动目的：希望在本次活动中，大一新生能在宿舍布置与评比活动中增进舍友感情，增强宿舍中的凝聚力，并能建立起宿舍安全意识，建设起宿舍集体精神。同时在本次活动中调动同学们的积极性，营造起良好的宿舍学习氛围，将宿舍开辟为一个温馨的自习室。同学们可以按照宿舍集体意愿，自己DIY拓展宿舍收纳空间，在规章制度下合理布置属于自己的寝室装扮，并在今后的四年中保持。

三．活动名称：软件学院橙旗飘扬系列活动之“缘聚橙白，见我寄E”

四．活动主题：心随我动，家随我秀，美随我扮，才随我成。

五．活动介绍：本次宿舍风采展示节围绕宿舍安全与学习氛围营造两个分主题展开，分为初赛、复赛、决赛三个赛程，并由初期准备和赛后总结两个后台环节。初赛评比的宿舍的两个环节的三个得分以及宿舍收纳空间拓展作的评判作为进入复赛的依据；复赛以校园路线闯关-宿舍集体大冒险活动得分作为进入决赛的依据；决赛以宿舍文化展示介绍微视频或ppt，宿舍节目表演两个环节进行最终评奖。

六．前期准备：

1. 需要宣传部画一张海报，贴于软件学院二楼楼道；学生会办公室将比赛通知发给20及每班班长；团委将比赛通知发到软件学院官方微博、官方微信公众号、QQ空间；综合办公室召开20级宿舍长培训会宣布评定相关事项。
2. 所需材料准备：

《初赛宿舍评分标准》16份

《初赛宿舍评分表-男生》35份

《初赛宿舍评分表-女生》35份

《决赛评分标准》10份

《决赛评分表》10份

七．赛程计划：

<初赛：宿舍卫生评比>

1.时间：2020年11月1日—2020年11月10日

2.参赛人员：以宿舍为单位的全体2020级大一新生

3.评委：20级辅导员、20级新生班主任、楼管会成员、学生会综合办公室成员（共30人）。

4.评比方式：

①2020年11月5日对大一共51个宿舍进行参观打分，总分100分。由整洁度（包括收纳程度） 、美观性、安全性三方面（整洁度得分占比50%，美观性占比30%、安全性占比20%，三方面单项总分均为100分）。该项占综合分数70%。

②2020年11月8日，由辅导员打分，总分100分。十天内由辅导员不定时进宿舍抽查。主要关注宿舍平常是否整洁、垃圾是否堆放、是否有物品占用宿舍过道、被子是否叠好。该项占综合分数30%。

③2020年11月9日，由学生会综合办公室算出综合分数，两位辅导员公证，由分数从高到低，选出男女生宿舍各前六名进行公示，并通知胜出宿舍的宿舍长准备下一阶段比赛。

5.具体要求：

随着我们在师大软件学院的日子一天天过去，我们的物品也越来越多，没有合适的空间来摆放、存放物品。通过这次大赛，旨在更加合理化利用宿舍空间、打造整洁宿舍。例如，以宿舍为单位，可以摆放统一的收纳箱；贴统一的壁纸等。但必须以安全、舒适为主，不可拉电线、改电路等。

**<复赛：光盘行动及宿舍风采游戏>**

光盘行动：

1.时间：2020年11月10日-2020年11月20日

2.参赛人员：2020级全体软学学院学生

3.评委：20级辅导员、20级新生班主任、学生会综合办公室成员（共8人）。

4.评比方式：全体同学需要在xx-xx进行餐后打卡拍照（餐前饭菜一张，餐后光盘一张） 并将照片发给宿舍长，之后由宿舍长发给本班组织委员，最后一并发给学生会相关负责人。学生会成员会抽取其中几天进行审核给予评分，得分高的男女宿舍各前三名颁发“勤俭标兵宿舍”的荣誉称号。并于最后表彰大会时颁发荣誉。

5.相关要求：要求同学们要实事求是，发扬节约不浪费的优良传统，杜绝套用图片，一经发现取消整班参评资格。同学们可以发扬个性，美化照片，加入个性元素，也可适当在照片中添加文本。同时学生会会在餐厅设置活动，同学们可以积极留言小纸条或接受采访发表自己的感想或者寄语。

宿舍风采游戏：

1. 时间、地点：11月19日下午两点半、凌云运动场

2.游戏目的：本游戏主要为锻炼大家的团队合作能力，团员之间的配合和信任，让宿舍成为一个有领导有配合有能动性的队伍，同时为封校时期的大学生活添加一抹色彩。

3.参加人员：各宿舍全体成员

4.评委：20级综合办公室成员

5.游戏过程：在凌云运动场分A、B两个场地（游戏设施过程相同），比赛前以抽签形式安排场地。

1、两人三足

2、背身投球

3、你比我猜

4、气球接力

每个游戏场地安排一名裁判员，全程记时，结束时记录，最后按时间多少进行排名选出前9名。

游戏规则：

（1）两人三足：宿舍全部成员排成一排，相邻两人将腿绑在一起，参赛人员相邻腿上的绑绳的位置不能低于脚裸，也不能高于膝盖部分，在游戏过程中若绳子脱落，哪里脱落那里绑好再出发，比赛在起点处开始出发到下一个游戏场地结束。

评分标准：按完成游戏所用时间长短排名，以排名分。

（2）背对投球：八人分成四组，两两一组，一人抱框放胸前，另一人背对第一个人进行投球，每组投进2个方可过关进入下一个游戏。

评分标准：按完成游戏所用时间长短排名，以排名赋分。

（3)你比我猜：宿舍选出一人，组织方将对这一人展示词语或成语，此人对本组成员进行肢体演示，本宿舍剩余成员都猜出方过关。

评分标准：按完成所有游戏所用时间长短排名，以排名赋分。

(4)气球接力：每宿舍八人，分为两组，每组以一只气球为比赛器材，四人背靠背，手挽手，将气球夹在四人当中进行折返跑，路程中有三个答题点，到达答题点后暂停并答题，每个答题点回答一个问题，答对后可继续前进，过程中球不能落地，不许挤破，也不许被吹走，否则返回原点拿一只新气球继续比赛。

评分标准：按完成所有游戏所用时间长短排名，以排名赋分。

**<决赛：寝室杯宿舍风采>**

1.活动目的：本着“文明、健康、和谐、向上”的理念，立足寝室风采，挖掘文化内涵，倡导健康生活，希望通过开展一系列学生喜闻乐见的寝室风采活动，丰富住宿学生的课余文化生活，深化寝室风采生活内涵，营造有特色的素色风采氛围。倡导寝室文明，提高自理能力，增强团队合作和寝室成员之间的凝聚力，丰富业余生活。同学们通过这次活动相互了解、沟通、合作，增进感情，加强友谊。

2.活动对象：软件学院晋级决赛宿舍

3.时间地点：2020年11月26日晚上七点（参赛地点另行通知）

4.举办单位：软件学院学生会

5.活动形式：宿舍文化展示（可采用ppt，视频等形式）

参赛宿舍以ppt或视频的形式体现宿舍文化并指派一名舍友讲解制作的灵感以及故事（时间控制在三分钟以内）讲述完毕后开始表演节目

6.前期准备

（1）外宣部负责通知参加决赛的新生班主任以及导员参加比赛的评比。

（2）外宣部将参加决赛的宿舍ppt或者视频拷贝到电脑中便于展示

（3）综合办公室联系外宣部制作海报，横幅，外宣部负责购买奖状以及奖品

（4）文体部负责比赛的主持以及后期准备。

活动流程：

1. .按照抽签顺序进行节目表演，由评委打分。
2. .展示初赛优秀宿舍照片视频，展示复赛游戏环节视频（本环节需要技术部提供支持）
3. .公布总成绩（微视频60%，节目40%），并进行颁奖仪式。
4. 评委：新生班主任以及导员

奖项设置：

一等奖一名

二等奖二名

三等奖三名