高校图书馆信息素养“竞赛育人”模式的优化路径研究*

洪文[1] 房小可[2]
（1.北京联合大学图书馆，北京 100101；2.北京联合大学应用文理学院档案系，北京 100191）

摘要：在数字技术深度重塑教育形态的当下，信息素养竞赛以其互动性与挑战性，成为高校信息素养教育主渠道的重要补充形式。本研究以教育部公布的第二轮“双一流”建设高校的图书馆为调研对象，采用网络调查法，从竞赛数量、竞赛规模、主题设计、赛制架构、配套培训、奖励机制等维度展开评估，系统梳理国内高校图书馆信息素养竞赛实践现状及存在问题。据此提出融入“教训赛评”全周期信息素养培育理念，多维度优化竞赛实施路径，推动竞赛从短期性“单一活动”向长效性“育人闭环”全流程升级，也为“竞赛育人”模式下信息素养竞赛的持续发展提供参考。

关键词：高校图书馆；信息素养；竞赛育人；实施模式；优化路径
中图分类号：G252 DOI：10.3772/j.issn.1673-2286.2026.03.005
引文格式：洪文，房小可. 高校图书馆信息素养“竞赛育人”模式的优化路径研究[J]. 数字图书馆论坛，2026，22（3）：40-47.

信息素养竞赛凭借其互动性与挑战性，已成为当前信息素养教育主渠道的重要补充。2021年9月，《国务院办公厅关于进一步支持学生创新创业的指导意见》指出应“强化大赛创新创业教育实践平台作用，鼓励各学段学生积极参赛。坚持以赛促教、以赛促学、以赛促创，丰富竞赛形式和内容”[1]，为高校信息素养教育的多元化变革提供了政策支撑。在政策引导与智能技术迭代的双重推动下，高校图书馆积极转变育人思路，开始依托竞赛推动信息素养教育跳出传统知识讲授的局限，逐步延伸至学术科研全流程，并紧扣大数据与人工智能时代的育人需求，实现从知识传播向能力培养的转型[2]。然而，当前信息素养竞赛在实施过程中仍面临诸多问题：素养培育内容与高校人才培养目标存在脱节[3]；赛制设计、赛事组织、激励方式忽略了参赛者的实际需求，影响了竞赛成效[4]；多数图书馆竞赛实践仍依赖已有框架，教育内容及教育形式有待突破与创新[5]。因此，以优化竞赛实施模式为突破口，推动高校信息素养竞赛的整体优化，已成为亟待解决的关键问题。

国内学者已围绕信息素养竞赛展开了多方面研究。①在竞赛组织与形式方面，盛曼玉等[6]发现参与主体日益多元化，图书情报机构、数据库商、政府主管部门等多方合作日趋紧密；符静[7]从竞赛组织体系中的营销、培训、保障3个模块的功能出发，提出可行性组织策略。②在竞赛主题方面，盛曼玉等[6]提出竞赛主题涵盖科研工具使用、数据分析、写作投稿、学术道德等；刘亚丽[8]认为现有竞赛对信息意识伦理等素养关注不足。③在竞赛与教学融合方面，李宇[9]将竞赛纳入课堂教学考核；杨光武等[10]认为应根据竞赛中主观题和客观题的答题情况分析学生综合运用能力，以改善教学方法

收稿日期：2025-12-29
*北京高校图书馆研究基金项目成果“竞赛驱动下大学生信息素养教育模式研究”（项目批准号：BGT2024051）。

及制定教学目标；潘冬梅等[11]依据赛制特点制定教学内容及教学模式。④在竞赛奖励机制方面，刘海梅[4]读者参加信息素养竞赛的需求因素之一是竞赛奖励；刘小凤等[12]指出部分高校将奖励纳入学分认定；杨意[13]建议建立多元奖励机制。⑤在竞赛评估反馈方面，苏磊等[14]提出根据不同阶段学生特质制定培养方案；胡胜男等[15]认为赛后经验总结与分享能为参赛者提供经验支持。综上所述，尽管国内高校已广泛开展信息素养竞赛实践，并对竞赛实施模式进行了初步探索，但部分研究仍停留在宏观层面，对竞赛开展过程中的协同合作机制、实施模式创新缺乏深入分析。“竞赛育人”是一种基于竞赛开展的育人模式，本文所讨论的竞赛主要指信息搜索比赛，即由高校图书馆或数据商组织，通过在线答题、提交检索报告等形式，综合考查参赛者的数据库检索能力、知识产权素养及信息综合素养。为此，本研究以教育部公布的第二轮“双一流”建设高校的图书馆为研究对象，系统梳理它们2020—2024年的信息素养竞赛的实施现状，分析“竞赛育人”模式在“双一流”高校图书馆信息素养竞赛中的应用现状并总结共性问题，进而基于“竞赛育人”理念构建“教训赛评”全周期信息素养竞赛实施模式。

1　“竞赛育人”模式现状

据统计，2023年“竞赛育人”模式在“双一流”高校图书馆的普及率已达86.4%[5]，这一数据直观反映了当前国内高校图书馆信息素养竞赛的整体现状与主流发展趋势。因此，本研究综合运用网络调查法，对我国教育部公布的147所第二轮“双一流”建设高校的图书馆进行“竞赛育人”模式实施情况的调研。通过检索各高校图书馆官方网站、微信公众号、B站等社交媒体平台，以“信息素养大赛”“信息素养竞赛”“信息素养比赛”“信息利用”“数据库检索”“软件操作”“数据分析”“知识产权”“专利”等为检索词，搜集了2020—2024年各高校图书馆发布的有关信息素养大赛的赛事通知、新闻报道等信息，初步获取竞赛案例424项，并建立样本数据库。样本采集内容包括竞赛名称、竞赛主题、组织机构、赛制形式与规模、竞赛时间、竞赛培训、竞赛颁奖及总结会等，经过对原始数据的整理、筛选去重与数据清洗，最终获得有效竞赛案例样本281项。样本筛选标准遵循原则：同一竞赛举办多届只计为1项；同一竞赛在不同地区举办仍计为1项；同一竞赛在后续举办的赛制中发生重大变化，计为2项竞赛。在此基础上，对样本数据进行了系统梳理与深入分析，以揭示当前高校图书馆信息素养竞赛的组织特征与发展态势。

1.1　竞赛数量持续增长

统计结果表明，2020—2024年，每年开展的竞赛数量分别为42个、42个、55个、55个、87个，呈增长趋势，2024年竞赛数量比2020年增长1倍以上。这一态势说明高校图书馆越来越重视信息素养竞赛的开展，投入力度持续加大。这不仅反映了信息素养竞赛在图书馆用户信息素养教育体系中地位的逐步上升，也印证了它正成为高校信息素养教育领域的新兴热点。

1.2　竞赛规模及赛制多样化

本研究从竞赛的规模、赛程和形式3个维度对样本分类。竞赛规模维度，样本分为全国竞赛（105个，占比37.4%）、省或区域级竞赛（45个，占比16.0%）、校级竞赛（131个，占比46.6%）；竞赛赛程维度，样本分为单一赛程（201个，占比71.5%）和多赛程（80个，占比28.5%）；竞赛形式维度，样本分为线上模式（226个，占比80.4%）、线下模式（12个，占比4.3%）、线上线下混合模式（43个，占比15.3%）。

赛程设置与竞赛规模密切相关。规模较大的竞赛则以多赛程形式为主，规模小的竞赛以单一赛程为主。全国竞赛组织规模大，赛程多样，有助于提高竞赛主办效率，降低成本，扩大影响；省或区域级竞赛组织数量最少，单一赛程与多赛程分布均衡；校级竞赛的核心特征是承办灵活性强，单一赛程的时间、地点、人员可控性高，组织效率高。

竞赛形式因级别不同而各有侧重。校级信息素养竞赛以“线上模式+单一赛程”为主，主要由高校图书馆独立举办线上知识竞答。省或区域级多采用“线上线下混合模式+多赛程”开展竞赛，通常通过校级线上初赛选拔，复赛考查团队协作与创新应用，决赛以线下答辩、团队对抗等形式综合评估学生知识储备及临场应变能力。全国竞赛多为数据商主导的线上填答类比赛，而由政府主管部门或学协会牵头的综合性线上线下混合模式的赛事规模与频次也在逐年提升。

1.3 竞赛组织注重多部门协作

信息素养竞赛的主要组织机构包括高校图书馆、数据库商、政府主管部门、学协会、高校院系等。一般而言，高校图书馆是竞赛的主要承办方，而政府主管部门、学协会、高校院系等以辅助指导角色参与其中，数据库商、平台运营商主要负责提供检索技能培训和平台技术支持。随着竞赛关注度提升，各类机构参与竞赛组织的积极性逐渐增强，且多机构联合参与竞赛组织协调工作已成为主流趋势。政府主管部门逐渐参与到竞赛组织工作中，提升了竞赛的规范性和组织严谨性，高校院系认识到信息素养竞赛在学科教学、学术科研中的关键作用，积极参与到竞赛的组织与推广中。近年来，随着高校图书馆陆续设立知识产权信息服务及人才培养等职能部门，知识产权机构也开始联合高校图书馆开展相关的竞赛。

这种多主体协同参与格局，使信息素养竞赛的组织模式呈现多元化发展。竞赛承办模式分为独立承办与联合承办两种模式。在281个样本中，有65个（占比23.1%）竞赛由单一机构独立承办，其他均为联合承办。高校图书馆、数据库商联合承办的竞赛最多，同时二者也是独立承办竞赛的主要主体。独立承办多为校级竞赛，组织灵活、响应迅速，利于调动本校师生参与，并及时收集反馈，便于后续优化；联合承办多为全国竞赛、省或区域级竞赛，有利于扩大竞赛覆盖范围，提升竞赛内容深度与评审专业性。竞赛联合承办可分为3种模式。①高校图书馆与数据库商合作模式。这种双方同为主办方的模式，既注重培养学生掌握数据库应用技能，也能达到数据库商品牌宣传推广的目的。②多部门合作模式。在这种模式中，高校图书馆联合图情机构、学协会、政府主管部门等组成竞赛指导委员会，学协会、政府主管部门牵头策划主办，高校图书馆承办，数据库商和平台商提供技术支持。这种模式常见于多赛程的全国竞赛，不仅能扩大竞赛影响力，还能助力企业人才选拔。③跨区域、跨系统的联盟合作，通过统一竞赛平台和评审标准，实现区域间资源共享和赛事联动。随着该合作模式趋于成熟，越来越多高校图书馆参与赛事，有效提升了参赛者的信息素养。

1.4 竞赛主题多元化

高校图书馆信息素养竞赛主题以信息检索为主且日益多样化。信息检索是高校图书馆信息素养教育的重要内容之一。学科知识竞赛多结合校园文化特色，涵盖传统文化、学科知识、阅读推广等，互动性和趣味性较强。知识产权竞赛多由高校图书馆联合行业机构或政府主管部门举办，以全国竞赛、省或区域级竞赛为主。随着信息素养教育融入科研工作和日常教学，论文写作、创意设计等实用能力越发受到重视，实践类竞赛趋于活跃。综合信息素养竞赛，通常由高校图书馆联合学协会或政府主管部门共同主办。计算机技能、人工智能信息素养、创业就业等主题的竞赛数量较少，但近年来呈增长趋势，2024年人工智能信息素养竞赛数量达到3次，且依托专业技术平台与政府主管部门大力支持，竞赛开始涉及前沿技术与职业规划。总之，高校图书馆信息素养竞赛从传统的检索技能培养，逐步深入到创新实践、学科融合、技术应用等多个维度，已成为高校信息素养教育的重要实施模式。

1.5 关注参赛者的需求

高校图书馆信息素养竞赛开始注重参赛群体的多元化需求。竞赛吸纳各类群体参加：有本科生参加的竞赛279个、有研究生参加的竞赛281个、有教师参加的竞赛72个、有图书馆员参加的竞赛7个、有知识产权专业人员参加的竞赛2个。高校图书馆信息素养竞赛的参赛者以本科生与研究生为主，他们是高校图书馆的主要服务对象。随着竞赛体系不断完善，参赛者范围开始逐渐向教师和图书馆员等教育人员延伸。面向学生举办的竞赛以校级竞赛和全国竞赛为主。面向教师、图书馆员的竞赛则多为校级竞赛或专业数据商主办的专项竞赛，重视提升教育工作者和信息服务人员的专业素养及业务技能。此外，从参赛动机看，本科生以获取学分、评优加分、提升信息检索能力为目标；研究生则更希望通过竞赛提升科研数据分析和论文写作能力，更关注竞赛对学术规范等方面的考查；教师则更愿意参与对教学及科研能力提升有帮助的竞赛。

1.6 以竞赛培训促进人才培养

信息素养竞赛组织培训是践行“以赛促教、以赛促学”理念的重要手段。由于形式与内容上存在差异，不同竞赛的组织培训情况也有所不同。在281个样本中，提供培训的竞赛共78个（占比27.8%）。数量最多的信息检

索类竞赛（116个）中，仅35个竞赛开展了培训，占该类竞赛的30.2%。究其原因，此类竞赛的内容以单一数据库检索为主，赛程相对简单，故较少专门组织培训。相比之下，知识产权素养类和综合信息素养类竞赛的培训开展比例较高，分别达到举办该类竞赛数量的66%和50%，说明这两类的竞赛更加注重通过系统培训提升竞赛质量，增强参赛者的知识产权素养和综合信息能力。知识竞答和征文类竞赛主要考查参赛者自身专业知识储备，通常不组织专门培训。创业就业类竞赛多由图书情报机构联合数据库商组织，培训多是在活动平台设置“练习题”和“学习资源”等在线自学形式呈现。论文写作类竞赛则以提交电子版作品为主要形式，具有很强的创新素养要求，举办方一般将往届优秀作品在平台上展示，实现示范引导，很少举办专门的竞赛培训。

1.7　借奖励激发用户参与

参赛者能提升专业能力与实践技能，获奖后的成就感和荣誉感也能成为激发他们持续参与其他信息素养竞赛的动力。281个样本均设置了奖励机制，这对于吸引用户参与，提升参与竞赛的质量具有一定的促进作用。数据统计发现，奖项包括个人奖、团队奖、组织奖、指导教师奖等；奖品形式涵盖证书+奖品、证书+奖金、证书、纪念性礼品等；部分涉及成果转化支持，如获奖作品公开展示、专利申请辅导和高价值专利推广、实习及就业渠道推荐等。此外，部分竞赛在颁奖环节还增设赛事交流总结会。105个全国竞赛中有18个竞赛举办赛后交流总结会，占全国竞赛的17.1%；45个省或区域级竞赛中有10个举办赛后交流总结会，占省或区域级竞赛的22.2%；131个校级竞赛中有16个举办赛后交流总结会，占校级竞赛的12.2%。这些交流会让获奖者有了经验分享的机会，有助于推广活动中优秀作品的创新理念与研究成果。竞赛奖励环节能加强主办单位与参与者的深度互动，有效收集用户反馈，总结吸纳举办经验，帮助主办单位不断发现竞赛存在的问题，持续优化竞赛机制与评价体系，从而提升竞赛的专业性、影响力与成果转化能力。

2　“竞赛育人”模式存在的问题

从前期调研可知，我国“双一流”高校图书馆均已开展信息素养竞赛，且呈现竞赛数量逐年增多、规模不断扩大、形式越发多样、组织统筹规范有序、培训与激励机制日趋完善等特征，但仍存有以下不足。

2.1　竞赛与信息素养教育适配性不足

信息素养竞赛的规模、形式和赛制设计未能适配信息素养教育需求。从规模维度看，校级竞赛数量占比46.6%。校级竞赛的参赛者限于本校范围，难以促进校际间的交流，制约了学生信息素养提升。从竞赛形式看，线下竞赛占比很低（4.3%），线上竞赛难以提供真实的实践环境，不利于培养学生现场应变与团队协作的能力。从赛制看，单一赛程竞赛占比71.5%，且赛制设计未充分结合学生学业安排，没有按学生年级、专业特点设计内容，不仅加重了学生的学业负担，难以精准提升专业信息素养。此外，竞赛多采用“单一赛程+线上答题”模式，难以考查学生掌握信息分析、整合、创新应用等复杂的信息素养技能，存在综合能力锻炼不足的情况。如线上全国竞赛多由数据商主办且以题库填答形式为主，内容侧重于数据库产品推广，难以全面覆盖信息素养核心维度。

2.2　竞赛协作模式未形成长效的组织协调机制

当前高校图书馆信息素养竞赛的多部门协作呈现“核心—辅助”的单向协作模式，未形成深度协同合作的关系。高校图书馆作为主要承办方，承担策划与执行等核心工作，其他参与主体多局限于功能性支持，对赛题的设计及教育目标介入不多。数据商侧重技术支持与平台宣传，其竞赛培训内容多局限于平台产品，缺乏多样性培养方案。高校院系在竞赛中承担的工作多停留在宣传以及报名层面，未协同图书馆全程参与学科适配竞赛内容的编制，难以及时发现学生能力短板，并反馈至课程教学，无法将院系教学需求融入竞赛设计，导致竞赛与学科教学脱节。知识产权机构、学协会仅在特定竞赛中提供政策或评审支持，多数联合竞赛依赖赛前筹备会和赛后总结会的临时沟通，缺乏常态化合作机制。在281个案例样本中，仅6个竞赛提供赛后实习机会，未能实现竞赛培养与就业市场需求的深度结合。

2.3 竞赛主题设置制约培育价值的最大化

信息素养竞赛主题未能与时俱进。目前信息素养竞赛仍以信息检索类知识竞赛为主（116个，占比41.3%），而人工智能素养、知识产权等前沿主题占比（1.8%）不足。信息检索类知识竞赛虽考查参赛者的基础技能掌握情况，但与人工智能时代的信息甄别、科研工具应用等泛信息素养需求脱节。

竞赛主题设计难以满足泛信息素养培养的需求。随着泛信息素养日益嵌入工作生活场景，跨学科交叉类竞赛主题的需求日益迫切，但当前竞赛主题普遍存在陈旧、缺乏交叉融合与分层设计，导致难以满足跨学科实践、成果转化及层级培训的实际需求。实践类主题论文写作和创意设计虽受关注，却以课堂笔记展示、知识问答、海报设计等形式呈现，未能与文献研究、数据分析、信息伦理等主题相结合，学生难以运用数字素养、科研工具等解决学术科研、知识产权服务中的实际问题；知识产权主题竞赛未与论文写作、创意设计等实践主题衔接，致使获奖的专利创意难以实现成果转化。此外，省或区域级竞赛在主题设置上未考虑参赛者层次差异与专业区别，多数竞赛统一命题，缺乏层次化设计，无法适配各层级参赛者，导致参与度“高开低走”，影响参赛者学习的深度。

2.4 竞赛培训重视不足

从数量上看，信息素养竞赛开展的赛事培训数量较少。这使得竞赛难以有效提升学生信息素养，也无法通过针对性培训弥补日常教学的不足。以征文大赛类为例，其竞赛目的是提升参赛者的科研创新能力，日常教学中可以通过培训将论文写作规范、科研思维培养等内容与竞赛作品指导相结合。但实际操作中，仅提供往届优秀作品以供参考，缺乏有针对性的培训教程，导致“过程性指导”无法融入备赛，竞赛作品的提升也难以及时反馈到教学中，并成为优化培养计划的依据。此外，部分竞赛的培训是由数据商主导，带有明显的宣传导向，培训内容相对单一，未能结合教学资源对竞赛需求进行设计，难以实现“以赛促学、以教助赛”的全周期闭环。

从竞赛培训实践与教赛融合的目标需求来看，培训环节的薄弱已成为制约教赛深度融合的主要瓶颈。多数竞赛的培训形式单一，以在线专家专题讲座、数据库平台操作及微课视频为主。尽管近年来各类备赛学练系统陆续涌现，但大多系统未能与信息素养教学资源有效衔接，仅作为赛题练习工具，其价值未能充分发挥。

2.5 竞赛奖励和成果转化机制缺位

信息素养竞赛缺乏有效的奖励和成果转化机制。赛后奖励交流和成果转化是竞赛评估反馈的重要途径，数据统计发现，现有竞赛的成果转化包括奖励学生课程学分、获奖作品公开展示、提供专利辅导与推广等，但未建立明确的成果转化相关指标，也未形成对应的成效评价体系。奖励课程学分可能导致学生过度聚焦成绩认定，将目标锁定在“满足学分门槛”上，而非成果创新及实际应用方面，使得竞赛成果陷入“学分认定即终点”的局面，难以推动成果向学术或就业领域深度转化。专利及实习奖励则可能导致参赛者无法判断专利辅导、企业实习等是否适配转化需求，造成无法全面衡量竞赛对学生创新能力及就业技能的促进作用，降低了成果实际转化。以上问题可能形成转化探索少、跟踪反馈无、评价优化难的局面，导致转化跟踪反馈缺失与评价动态优化脱节。

3 “教训赛评”全周期信息素养竞赛实施模式的优化路径

作为信息素养竞赛的主要举办者，高校图书馆需总结经验，结合参赛者、协作机构、行业专家等多方交流反馈，系统优化竞赛的各个环节。本研究基于调研并借鉴盛曼玉等[6]提出的“教—训—赛—评”一体的信息素养竞赛模式，探索优化竞赛实施路径的方法，推动竞赛从“单一活动”向“育人闭环”全生命周期升级。

3.1 设计丰富多样的竞赛主题

竞赛主题设计需突破统一命题、无差别参与的传统模式。信息素养竞赛设计以不同群体素养需求、学习场景和发展目标为导向，实现竞赛内容与赛制的个性化适配[16]，实现分层分类培养与前沿需求适配的双重效果。在参赛者需求匹配上，重视差异化参赛群体的定位，针对不同群体核心诉求制定差异化竞赛内容[17]。面向本科生的竞赛应聚焦“基础信息素养+学科入门应

用”，重点覆盖检索策略与科研工具的使用，打牢信息素养基础；面向研究生的竞赛应侧重“专业信息素养+科研创新能力”，融入学术写作投稿、科研数据分析、学术道德规范等内容，覆盖科研全流程；面向教师的竞赛应突出教学资源开发、课程教学软件应用、学生素养指导等竞赛模块；面向知识产权专业从业者的竞赛应聚焦专利检索分析、知识产权信息利用、安全伦理等专项内容，匹配职业发展需求[17]。

竞赛主题设计应紧扣政策导向，体现前沿技术的发展趋势。应将人工智能、大数据背景下的泛信息素养教育需求纳入竞赛范畴，增设人工智能信息素养、科研工具实操、跨领域信息整合等前沿主题[6]。同时，动态优化赛制和内容，引入实战化教学资源[18]，联合数据库商、学协会等多方机构，引入真实的行业案例，结合往届答题数据、问卷反馈及成果转化情况，持续优化赛制层次，使竞赛内容与实际需求深度对接，最终实现分层分类培养与前沿需求适配的双重目标[19]。

3.2　建立教赛融合的知识衔接机制

课程教学是提升竞赛备赛质量，实现“教赛融合”的基础，打通教学与竞赛壁垒，形成“以赛促学”的良性循环。因此，一方面，将竞赛内容课程化，推动竞赛核心培育内容与课程体系的深度融合，将竞赛培养内容转化为课程模块，借助MOOC、专题讲座[15]、翻转课堂、素养游戏等多元化教学形式，吸纳其趣味性与互动性优势，提升学习效果；参考嵌入式教学模式，将竞赛知识点融入专业课程教学，实现信息素养培训与专业课程学习的无缝衔接，做到“学赛同步”。另一方面，建立“课程—竞赛”双向反馈机制，把竞赛内容纳入信息素养课程评价体系[20]，替代部分传统考核环节，以竞赛表现检验学习成效；加强课程作业与竞赛备赛结合，如将课程论文综述作为竞赛学术写作类作品参赛，以竞赛成果反馈课程教学弱点，推动课程内容与教学方法的迭代优化。

3.3　打造协同联动的师资团队

提升竞赛的专业性与层次性，离不开专业资源平台与师资队伍的双重支撑，二者可为参赛者提供全流程的专业指导，解决备赛盲目、能力提升困难等问题。一是建设教赛资源平台。通过整合学科数据库、科研应用工具、竞赛案例库等资源，搭建一体化平台，开发备赛练习系统和竞赛模拟仿真环境，构建从基础练习到实战模拟的全流程体系，为参赛者提供沉浸式备赛体验[20]。二是组建专业师资团队。组建集图书馆员、院系教师、行业专家于一体的复合型指导队伍，其中图书馆员负责信息素养意识普及与通用技能培训，院系教师结合学科特色提供专业方向指导，行业专家侧重实践应用开展专项技能培训。三是实施分层分类培训。基础培训面向全体参赛者普及竞赛主题知识，保障基础通关；进阶培训针对晋级选手强化综合应用能力，助力突破能力瓶颈；专题培训聚焦前沿主题，引领参赛者紧跟行业趋势，全面提升备赛效率与竞争力。

3.4　构建多元融合的赛事实施体系

竞赛组织需把控宣传、赛题、形式、评审、奖励及成果转化等关键环节，提升竞赛覆盖面与实效性，推动竞赛成果价值转化。在宣传推广方面，利用微信公众号、短视频、微博等新媒体渠道，联合校内团委、学生处、院系及校外行业协会、数据库商等共同扩大赛事的影响力[12]。在赛题设计与竞赛形式方面，推进赛题多样化，遵循多层次、多学科、多主题的原则设计赛题，保留传统信息检索题型，纳入实践类与前沿主题内容；突破单一线上形式，采用线上答题、线下答辩、团队对抗、成果展示等混合模式，增强竞赛的互动性与实践性。在评审方面，构建复合型评审体系，采用“专家评审+大众评审+人工智能辅助”的模式；专家把控专业性；根据大众评分衡量参赛者的公众认可度；借助人工智能修正人工评审，确保评审过程透明可追溯。在奖励机制方面，除传统证书、奖品、奖金外，采用学分认定、评优加分、实习推荐、专利申请辅导等激励策略，以提升竞赛吸引力，其中学分认定只作为激励机制，并非竞赛的核心目的。在成果转化方面，将竞赛与学术科研、课外实践、企业需求深度绑定，将优秀竞赛成果推荐至学术会议或期刊发表，联合企业落地应用竞赛优秀方案，实现“赛聘结合”，让竞赛成果真正转化为需求价值。

3.5　建立闭环迭代的竞赛评估反馈机制

竞赛结束后的评估反馈是“教训赛评”全周期的关键闭环，能推动竞赛动态调整。首先，应设计多维度评估机制，从成果表现、用户感受、教赛匹配等多个角度

全面审视竞赛效果。量化统计竞赛参与率、获奖率、成果转化率，用数据衡量竞赛育人的成效。其次，应收集参赛者对赛题难度、培训效果、奖励机制和赛程安排等方面的用户反馈，从中提炼参赛者的核心诉求，分析参赛者能力弱项与教学培训内容是否匹配，判断教学与赛事的契合度，为后续赛事优化提供数据支撑。最后，推进闭环迭代的动态调整，根据评估结果对竞赛各环节进行优化，结合反馈优化赛题难度和赛程安排，针对参赛者能力短板完善教学内容与培训方案，结合育人成效适时更新竞赛主题与组织形式。高校图书馆可通过赛后问卷、深度访谈、成果追踪等方式，全面掌握参赛者的真实学习收获，从参赛者视角提供数据支撑。由此形成“评估—反馈—优化—再评估”的完整闭环，确保竞赛持续贴近用户需求，并保持对前沿发展动态的跟进。

3.6 健全长效运行的全流程保障机制

为保障信息素养竞赛能够高质量地长效运行，需构建全流程支撑体系，以提升赛事权威性与专业性，为竞赛可持续发展打牢基础。在组织协同层面，应打破单一主体承办模式，推动图书馆、院系、数据商、学协会及科研机构多方合作，整合各方资源、专业内容、学术指导等方面优势，组建专项联合工作组，明确各方职责，形成资源互补、多方联动的赛事运行体系。在经费支持层面，应融合学校专项拨款、企业赞助、学协会资助等多渠道资金，确保经费用于平台建设、师资聘请、奖励发放、成果转化赞助等关键环节。在规范管理层面，制定涵盖“教训赛评”全周期竞赛运行细则，明确竞赛流程、资金使用、评审标准，建立竞赛档案管理制度，系统记录参赛数据与反馈信息，为持续优化提供依据。在平台技术层面，升级线上竞赛系统增强其运行稳定性，建设教学培训室、实践创新实验室等实体空间，打造线上线下融合的教赛环境。在专业师资层面，组建稳定的师资团队，加强业务培训激励，将竞赛指导工作纳入考核，通过荣誉表彰与工作量认定，激发教师参与的积极性。

4 结语

本研究系统梳理了2020—2024年国内“双一流”高校图书馆“竞赛育人”模式的发展现状。总体来看，国内信息素养竞赛发展态势向好，但现有竞赛模式仍存在优化空间。针对现存问题，本研究基于“竞赛育人”理念，构建“教训赛评”全周期竞赛优化路径。该路径通过分层设计适配不同参赛群体需求，建立常态化合作机制，重视培训、奖励、成果转化与评估反馈环节，推动高校信息素养竞赛由单一赛事活动升级为全周期育人模式。

本研究使用网络调查法获取数据存在一定局限性，对竞赛实际实施效果的调研存在不足，所提出的路径尚需通过实践验证。在后续研究中，可引入问卷调查、深度访谈等方法获取第一手原始数据，以此为基础深度挖掘研究内容，从而进一步提升高校图书馆“竞赛育人”模式的培育价值。

参考文献

[1] 国务院办公厅关于进一步支持大学生创新创业的指导意见[EB/OL]. [2025-09-22]. https://www.beijing.gov.cn/zhengce/zhengcefagui/202110/t20211013_2511227.html.

[2] 丁水平. 本科职业教育技能竞赛与实践教学融通对接研究[J]. 教育与职业，2020（24）：99-103.

[3] 何显红，吴思，英瑛. 竞赛模式下信息素养课的教与学：以CALIS首届广东省高职高专院校信息素养大赛为例[J]. 广东职业技术教育与研究，2020（4）：86-90.

[4] 刘海梅. 价值共创视角下读者参与信息素养竞赛的影响因素研究[J]. 大学图书情报学刊，2023（5）：92-97.

[5] 常定姣. “竞赛育人”模式应用于数字素养教育路径探析：基于93项搜索比赛的调研分析[J]. 图书情报工作，2024，68（15）：93-103.

[6] 盛曼玉，李玲，刘亚男，等. 国内信息素养竞赛现状及发展模式探讨[J]. 图书情报工作，2024，68（17）：28-42.

[7] 符静. 信息素养类竞赛组织体系研究[J]. 科技风，2020（34）：154-155.

[8] 刘亚丽. 高校图书馆人工智能素养培育发展策略：基于对42家“双一流”大学图书馆的调查[J]. 图书馆工作与研究，2025（4）：103-112.

[9] 李宇. 应用型本科“教赛研习一体化”教学模式的构建与研究[J]. 科技风，2021（34）：28-30.

[10] 杨光武，刘兰平. 高职院校信息素养教育现状与展望：“首届全国高职院校信息素养大赛”述评[J]. 图书馆论坛，2021（3）：128-135.

[11] 潘冬梅，张悦. 赛、教、学深度融合的信息素养教育实践研究[J]. 辽宁高职学报，2022，24（10）：101-104，112.

[12] 刘小凤，卿太祥. 大学生信息素养教育中的“以赛促学”模式研究：以全国财经高校大学生信息素养大赛为例[J]. 山东图书馆学刊，2021（6）：66–71.

[13] 杨意. 竞赛驱动的大学生信息素养教育模式研究：以全国财经高校信息素养大赛为例[D]. 贵阳：贵州财经大学，2020.

[14] 苏磊，武文彬. 以项目和竞赛为依托的大学生创新能力培养研究与实践[J]. 创新创业理论研究与实践，2019（23）：7–9.

[15] 胡胜男. 面向大学生学科竞赛全周期的信息服务体系建设：以国防科技大学图书馆为例[J]. 大学图书馆学报，2022（4）：47–53.

[16] 黄如花，冯婕. 数字素养与技能提升：国际进展、趋势与展望[J]. 图书与情报，2023（3）：1–12.

[17] 倪娟. 高校知识产权信息素养教育现状调查与分析：以江苏省高校为例[J]. 大学图书情报学刊，2025，43（4）：75–82.

[18] 王庚高. 职院校“赛教融合”育人模式的内涵、困境与破解对策[J]. 南方职业教育学刊，2021，11（4）：89–94.

[19] 项导，鲍蓉，胡局新. 学科竞赛和产教融合驱动的人工智能应用型人才培养探索[C]//全国高等学校计算机教育研究会，第二届应用型计算机类专业院长/系主任大会. 徐州：徐州工程学院信息工程学院，2024.

[20] “赛教融合”模式助力职业教育高质量发展[EB/OL]. [2025–05–18]. https://news.youth.cn/jsxw/202505/t20250518_16006309.htm.

作者简介

洪文，女，学士，副研究馆员，研究方向：图书情报、文献检索、数据分析。
房小可，女，博士，教授，通信作者，研究方向：情报技术、阅读推广，E-mail：xiaoke@buu.edu.cn。

Research on the Optimization Path of the “Competition-Eucation” Model for Information Literacy in University Libraries

HONG Wen[1]　FANG XiaoKe[2]
(1. Library of Beijing Union University, Beijing 100101, P. R. China; 2. Department of Archives, College of Applied Arts and Sciences, Beijing Union University, Beijing 100191, P. R. China)

Abstract: As digital technology profoundly reshapes the landscape of education, information literacy competitions, with their interactivity and challenge, have become an important supplementary form to the main channels of information literacy education in higher education institutions. This study takes the libraries of universities included in the second round of “Double First-Class” construction universities published by the Ministry of Education as the research objects. Using a web survey method, the study evaluates dimensions such as the number of competitions, scale of competitions, theme design, competition structure, supporting training, and incentive mechanisms, and systematically reviews the current practices and existing problems of information literacy competitions in university libraries in China. Based on this, the study proposes the integration of the “Teaching-Training-Competition-Evaluation” full-cycle information literacy cultivation concept, optimizes competition implementation pathways from multiple dimensions, promotes the transformation of competitions from short-term “single activities” to long-term “closed-loop education” processes, and provides a reference for the sustainable development of information literacy competitions under the “competition-based education” model.

Keywords: University Library; Information Literacy; Competition Education; Implementation Model; Optimization Path

（责任编辑：常春）