# 最新校园活动策划书方案(十五篇)

来源：网络 作者：风月无边 更新时间：2024-08-15

*为有力保证事情或工作开展的水平质量，预先制定方案是必不可少的，方案是有很强可操作性的书面计划。方案能够帮助到我们很多，所以方案到底该怎么写才好呢？下面是小编为大家收集的方案策划范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。校园活动策划书...*

为有力保证事情或工作开展的水平质量，预先制定方案是必不可少的，方案是有很强可操作性的书面计划。方案能够帮助到我们很多，所以方案到底该怎么写才好呢？下面是小编为大家收集的方案策划范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

**校园活动策划书方案篇一**

一、主办和承办单位

中文系学生分会文体生活部主办

中文系篮球队承办

、我爱竞赛网赞助

二、活动目的

为加强系部班级之间的团结与交流，丰富我系学生课外活动，促进各班同学们之间的交流和相互联系，增强同学们体育锻炼的意识和同学之间的团结，以组织篮球比赛的形式为平时缺乏体育锻的同学们创造运动机会，提供展现个人、集体风采的舞台。

三、比赛时间

\_年11月24日—\_年12月1日

四、比赛地点

东区大篮球场

五、组队形式

以大班为单位参赛，13、14级每班必须参加，12级自愿报名参加

六、比赛办法

1、比赛分为小组赛以及决赛，其中小组赛中取各小组第一进入决赛，决赛将采取循环制。

2、小组赛计分办法为胜一场积两分，负一场积零分。

3、小组赛或决赛阶段循环赛中，若各班所胜场数相当，则按失分多少决定胜出者

七、比赛赛程

详见《赛程安排》

八、比赛规则策划

1、赛制类型：比赛共四节，其中一、三节为女生上场，二、四节为男生。每队要求至少五名男生、五名女生，赛前将名单报至记录员处。每队设队长一名。

2、时间设定：采用12分钟制，每一节过后无休息，半场休息5分钟，暂停每队全场累计不得超过3次，每次不得超过一分钟。比赛除规定休息时间外，其余时间不停表。

3、球服要求统一，考虑到具体情况，届时体育部将通知各队应着服装的颜色，一般分为浅色(浅色以白色为主)和深色(深色可为蓝色，红色，黄色等)，如各班有统一球服，应尽量穿着统一球服。

4、违例：此处所说的违例包括走步，二次运球，脚踢球等，男生违例情况以一般的规则为准，如女生违例，则可稍作放松，尽量保证比赛连贯性。

5、犯规：犯规按照一般规则处理，投篮时对方犯规须罚篮。在判罚尺度上对男生会比对女生严一些，对于男生有进攻“三秒”的犯规。

九、比赛奖励

1、前三名颁发奖金，每个小班分别附奖状一张。

第一名：80元

第二名：60元

第三名：40元

2、另设“优秀组织奖”一名，颁发奖状。

中文系学生分会文体生活部

\_年10月25日

**校园活动策划书方案篇二**

一、活动原因：

据调查，在我国，存在一定心理困惑及轻度心理障碍的大学生比例高达25%-30%。而长期以来，心理健康教育主要以咨询讲座、宣传展的方式已不能满足广大同学的要求。因此，在心理健康活动月里特组织同学们开展心理主题活动，让心理健康走进大学生活。

二、活动的目的：

1、提高同学们的心理素质，加强同学们的心理承受能力，通过活动消除同学们的困惑，让同学们走出误区。

2、感受人与人之间的美好情感，感受生活中的快乐与幸福，从而以一颗积极乐观的心态来面对我们的人生。

三、活动主题：心健康，心飞扬，传递亲与爱。

四、活动时间：

五、活动内容：

1、游戏天地

①.幸运大抽签：开始时间：9:00—9:30;地点：篮球场;所需物品：卡片(字条)、普通糖果和饼干。

游戏规则：首先用卡片(字条)写一些激励的语言(例如：坚强不是面对悲伤不流一滴眼泪，而是擦干泪水后微笑地面对生活等)，其中有的卡片会写“恭喜您幸运地成为本次游戏的参赛选手”字样。每个人都可以去抽，抽了之后去某处换糖果。换的时候工作人员要看好谁的卡片上有字样，然后让他们参加游戏(抽的同学也应自觉参与，而不是为了糖果而抽)。

②.算钱游戏：时间9:30—10:30;地点：篮球场;所需物品：笔芯、棒棒糖和果冻。

游戏规则：男生值5毛钱，女生值一块钱。游戏的时候裁判会说：“走吖走，走吖走，走到集市买白菜，一块钱、卖不卖?不卖!一块五、卖不卖?不卖!两块五…四块钱、卖不卖?卖!”当裁判说到卖的时候，参赛选手要根据价钱组队，组不到相应价值的同学会被淘汰(底价至少为1元)。直到最后大概剩20个同学左右就进入下一个游戏，能进入的同学都会有奖励。

③.足球场走迷宫：时间10:30—11:00;地点：足球场;所需物品：笔芯、笔、糖果和果冻。

游戏规则：用红绳和凳子在足球场中间造一个迷宫，一共有十个进出口(十个进出口对称，例如1号对应5号，2号对应6号等)，让同学们同时从十个进出口走迷宫，从哪个口进要从它对应的口出来，先到的5位同学获胜。获胜的同学会得到相应的奖励，并进入最后一个环节。

注意：ⅰ、游戏时参赛者不能直接跨过绳子或凳子，否则淘汰出局;ⅱ、未开始游戏时，任何人禁止踏入足球场。

④.起蹲游戏：时间11:00—11:30;地点：足球场;所需物品：笔芯、笔、笔记本、棒棒糖和果冻。

游戏规则：由主持人阅读一篇短文。短文中包含“黑熊”、“棕熊”、“蜜蜂”、“蜂蜜”等字眼。男生听到“黑熊”和“蜜蜂”需分别做出下蹲和跳起的动作，女生听到“棕熊”和“蜂蜜”需分别做出下蹲和跳起的动作。没有及时做动作或者做错动作的人被淘汰出局。能坚持到最后的两个同学就是最后的胜利者，会得到相应的奖励。

2.心理沙龙

①.心理咨询：时间9:30—12：00;地点：篮球场。

设一处心理咨询处，可以让老师或学生坐镇，以便同学们咨询，分别有学习、择业、交友、恋爱四个不同的咨询点。(也可以供大家随便聊聊、交交朋友)。

②.心理测试：时间9:30—12：00;地点：篮球场。

令设一处心理测试区，事先准备好测试的题目，内容不限(也可以加一些仅供娱乐的测试)，大概五、六本，内容可以是不一样的(可以选好测试题目后去打印出来钉成本)。

③.心理互动留言板：时间9:30—12：00;地点：篮球场。

同学们可以跟工作人员要便利贴，把自己的感想或者疑惑写在便利贴上，然后随意贴在自己喜欢的角落(留名的当然)。工作人员会对你的疑惑进行回帖式解答，当然，有心的同学也可以跟工作人员要便利贴回复同学的帖子。最后工作人员把同学们咨询的特别的问题整理好，把精彩的留言收集好，活动结束后贴出来。

④烦恼箱：时间9:30—12：00;地点：篮球场。

同学们可以问工作人员要便利贴，匿名写出自己心中的烦恼，然后扔到准备好的烦恼箱中。

3.看电影：可以利用下午的时间看一些与心理有关的影片。

4.资金预算

箱子：看看学校有没有适合的，没有可以到商店问问可不可以送一个纸箱或干脆买一个，预计在3元内。

普通糖果和饼干：250元。

棒棒糖和果冻：50元。

文具(笔、笔芯和笔记本)：100元。

便利贴：20元。

心理测试本：30元。

绳子：7元左右。

总计：460元。

**校园活动策划书方案篇三**

一、活动主题：回味童年

二、活动目的：通过此次活动展示我们爱心社家教组这将近一年以来的坚持，展示我们在家教过程中所得到的无限童年的快乐，同时把我们的快乐传递给大家，也丰富校园生活;而且也希望通过这次活动增强社员们的友谊和团结精神，从而增强社团的凝聚力和影响力。

三、具体活动策划方案

(1)活动时间：4月26日中午12:30到1：30

活动地点：一食堂广场

活动开展对象：全校喜欢玩，有兴趣回味童年的童鞋均可

(2)活动内容：6个小游戏组成，流程如下：(亲们，如果你们累计获得其中四项活动的前三名，即可获得本次活动珍藏的神秘活动额)

1名称：吹气球

游戏规则：在规定的时间内，以气球吹爆的个数为准，吹爆几个即可获得几个糖，另外最多者还可以获得精美礼物一份;

2名称：对对碰

游戏规则：总共设15对相对应的卡片，如“黄蓉与郭靖”等，抽取一张卡片，并找到拿着对应得卡片的学生，合力根据我们提供的信息猜相应的动画片及其人物，猜中即获得五个糖糖;

3名称：踢毽子

4名称：单人跳绳 游戏规则：在规定的时间内，踢毽子多者为胜，前三名均可获得甜甜的软软的糖糖额;

游戏规则：跳得多者即赢，前三名均可获得纯纯浓浓奶香味的阿尔卑斯额;

5名称：拾小棒

游戏规则：将一把小棒随机散入在地，参与者将小棒一根一根拾起，底下小棒未动者即可得3个糖哈;

6名称：掷石头

活动规则：五个石头，将其按1、2.、3、4、5的顺序掷，多者即可以得到糖糖;

四、活动前期准备：

1、制作海报和展板;虎溪之声做宣传平台;口头宣传，发动自己的好友同学，群。

2、场地设计。

五、活动预算：1000个奶球糖，50个阿尔卑斯原味棒棒糖，三袋彩色气球，毽子七个，绳子7个，精美小礼物十份，神秘礼物十份。(小礼物部分由个人捐赠)，海报和展板。

(注：第一个活动为开始重点，利用五彩的颜色吸引人的眼球，温馨的音乐让人进入我们的世界，工作人员需多)

**校园活动策划书方案篇四**

前言：为激发小微创意，凝聚青春智慧，共享指尖上的感动，校团委经研究，决定常态化地举办校园微信原创大赛。

一、大赛组织

主办单位：校团委;协办：各学院团委;承办：校团委新媒体部

二、活动主题

原创激发智慧，指尖分享感动

三、比赛时间

此项比赛为常态化赛制，贯穿全年(除8月份)，每周一个赛期，作品随时提交，随时评审，随时推送和传播，每三个月表彰一次，自4月1日起开始。

四、征集要求

创意作品适合在安徽工程大学团委官方微信平台传播，可以是团学工作、校园美景、师生情谊，也可以是生活轶事、旅游见闻、美食品尝，内容充满向上向善的正能量，反映青春的校园、青春的大学、青春的梦想，形式新颖活泼，话语风格新鲜时尚，由我校师生原创，未公开传播过。重点征集以下四类创意作品：

1.视频：时长不限，通用格式，分辨率高，声音清晰，5-10分钟为宜。

2.图文：图文并茂，图片和文字紧密结合。

3.软文：字数不限，体裁不限，纯文学作品。短小精悍的诗意美文和有深度的访谈、时评最受欢迎。

4.动漫：动画、漫画、手绘作品。

五、活动流程策划

1.作品提交：参赛作品及个人信息(真实姓名+手机号码+确认关注“安徽工程大学团委”微信的截图)发至，注明“微信大赛”，也可拷贝校团委新媒体部(至师生活动中心202室)。联系人：赵老师、许智敏，电话：。

2.微信推送：校团委每周三下午进行作品审核和初选，入选作品在安徽工程大学团委官方微信推送，并提前告知作者，署第一作者姓名。

3.传播评审：以青年喜闻乐见的方式提升作品阅读量和点赞数。终审的唯一指标是作品的影响力，即作品经校团委官方微信推送后72小时之内的“阅读量+点赞数”，包括被上级党团组织转发后的阅读量。

六、奖励与表彰

1.稿酬：经校团委官方微信推送的参赛作品，按每个“阅读量+点赞数”0.02元的标准核计，上限1000元/篇，“阅读量+点赞数”不足1000的不计稿酬。稿费按月发放。

2.排行榜：以“阅读量+点赞数”大小为标准，每周评出一个“周冠军”，每月评出一个“月冠军”，每三个月评出一个“季冠军”。获得“季冠军”的作品授予金奖，获得“月冠军”的作品授予银奖，获得“周冠军”的作品授予铜奖。对金银铜奖作品颁发荣誉证书，以校团委名义进行表彰。证书按学期发放。

3.凡是影响力入围团省委发布的安徽高校微信公众号阅读量排行榜前10名的优秀作品，另外奖励作者200元/篇。奖金当周发放。

七、特别说明

1.本次大赛的解释权归安徽工程大学团委。

2.入选作品的数量和推送的时间由校团委决定。

3.作品一经提交，默认授权校团委根据需要进行修改和编辑。作品一经“安徽工程大学团委”官方微信推送，校团委享有版权。

4.所有作者需关注“安徽工程大学团委”官方微信公众号，账号：ahgcdxtw，二维码如下：

共青团安徽工程大学委员会

xx年4月7日

**校园活动策划书方案篇五**

一、活动主题：弘扬青春主旋律，唱响校园和谐曲

二、主办单位：怀化市振华职业学校

承办单位：校团委

三、比赛原则：本次大赛将本着公开、公平、公正的原则进行，比赛过程由大赛组委会及全校师生予以监督。

四、比赛方式：比赛分班内海选(每班不限人数)、初选(20强进18强)复赛(18进13)、总决赛(进13)。海选阶段每班各设一个赛区，时间及海选，海选时间(4月27日)初选(x月8日)复赛(x月9日)决赛(x月13)最终评选出“校园“十佳”青年歌手”，颁发荣誉证书及物质奖励。

五、报名方式：每班不限参赛人数。参赛选手须填写报名表，请在4月20日前上交校团委文艺部王凤处，逾期未上报者，视作班级放弃比赛资格。团委会将作弃权处理。报名后，原则上不得更改审查通过的曲目。

六、比赛日程及地点：

海选阶段：校工会舞厅x月x日

初赛阶段：校工会舞厅x月x日

复赛阶段：校文明大道x月x日

决赛阶段：校文明大道x月x日

七、参赛歌曲内容要求：

参赛曲目内容积极向上，体现当代大专生积极向上的精神风貌，提倡校园歌曲，弘扬青春旋律，唱响和谐校园。

八、比赛规则：

1、海选、复赛阶段比赛限于独唱，参赛选手可采用民族、美声、通俗三种唱法中的任何一种，其中民族、美声类歌曲在平均分基础上加0.1分。

2、参赛选手一律用普通话演唱。海选、复赛阶段每人演唱一首歌曲，总决赛选手每人演唱一首报名表中通过审查的歌曲。

3、演唱时可用乐队、手风琴、电子琴、吉它等乐器伴奏，也可用光碟或mp3伴奏。总决赛可以有伴舞，但伴舞者不参加演唱，有伴舞的选手在平均分基础上加0.2分。

4、各参赛选手要在比赛前10分钟到达比赛现场签到处签到，到场后将伴奏带或光盘交给指定工作人员，并在光盘上标明曲目序号与伴奏声道。选手提供的cd、vcd必须保证质量，若因伴奏质量问题而影响成绩，后果自负。

5、选手对比赛音响设备、乐器等有特殊要求，应于比赛前一天与承办单位工作人员联系，协商解决，否则责任自负。

九、卡拉ok大赛评分标准：

1.歌曲内容健康、积极向上(1分)

2.吐字清晰、发音标准，对歌曲节奏、音准、音色等有较好的处理(3分)

3.有自己的演唱特点，对所演唱的曲目有较好的表现力(2分)

4.台风好、舞台效果(2分)

5.演唱感情丰富，有激情，听众反映情况热烈(2分)

评分采用10分制，评委打分保留小数点后一位小数，并去掉一个分和一个最低分，取平均值作为选手卡拉ok大赛的综评得分。

十、校园“十佳青年”歌手评选方法：

根据评委打分综评后得分，由高到低排出名次，综评得分前10名者即荣获校园“十佳青年”歌手称号。

十一、所评奖励:

1、卡拉ok大赛设人气奖，台风奖，实力奖，创意奖，组织奖(一张奖状)未获奖其他参赛选手颁发纪念品。

2、大赛最终评出20\_\_年“校园十佳歌手”颁发校级“校园十佳歌手”荣誉证书并颁发奖品。

十二、参赛人员

有参赛选手的个人，班级以及服务组的全体成员。

**校园活动策划书方案篇六**

一、 活动背景：

当我们成为大学生的那一刻，我们的学习生活方式发生了巨大的改变，我

们不再成天埋头苦读于沉闷的教室，寝室随之成为我们的最基本组成单位了。因此，丰富我们的大学生活，营造互助互爱、积极愉悦、学习氛围浓厚的寝室氛围对我校学风的完善、文化的深化、“信敏廉毅”精神的传承显得犹为重要。

二、 活动目的：

寝室文化包含着深刻的内涵、有着丰富的活动内容和多样的活动形式，对

学生的思想修养、文化修养、综合能力等各方面有着积极的影响。通过本次活动的开展，希望同学们能在准备中增进彼此间的了解、深化相互的友谊，达到进一步融洽学校氛围的目的。同时，由于同学们在其专业方面的特殊优势，可以使同学们在比赛的过程中一方面展示自己的才学，另一方面可以进行学习上的切磋，起到互相激励的作用、达到共同进步的目的。

三、 活动时间：

20xx年11月

四、活动地点：

大学生活动中心

五、活动构成：

一、寝室文化艺术节征文大赛

二、寝室文化艺术节书画、摄影展

三、寝室文化大赛

六、活动流程：

一、寝室文化艺术节征文大赛：

1、征文主题：我的寝室“情结”

2、征文要求：

①体现丰富多彩的大学生寝室文化生活，反映寝室成员之间团结互助的亲情、友情，记述身边乐事、趣事等，展现我校学生积极向上的精神风貌。

②语言流畅，内容充实、文字精炼，要有真情实感。

③题目不限、题材不限，字数：3000字以内。

④请在篇尾注明作者的姓名、性别、年龄、班级、寝室。

⑤我们将评选出1个一等奖，2个二等奖，3个三等奖，5~10个优秀奖。

二、寝室文化艺术节书画、摄影、手工制品展：

1、活动主题：寝室“映像”

2、活动内容：

①参赛作品形式为照片、书法、绘画等，题材不限。

②照片或书画皆应反映我校学生积极向上的精神风貌，生动体现寝室同学 的日常生活和学习状况。富有创意、新意、寓意。

③作品请注明作者姓名、性别、年龄、班级、寝室。

④我们将评选出3个三等奖，2个二等奖，1个一等奖。

一、二、三奖，经学校批准后，我们将设为院校级奖励。此外，征文活动

的优秀奖，将可获院级奖励。

2、活动流程：

(1)初赛：a每个宿舍借助ppt、dv、dc等形式，由寝室成员介绍室友、 分享寝室的融洽氛围。

b才艺展示：各寝室可以通过乐器演奏、唱歌、话剧、小品剧 等多种方式，展示寝室的活力。(个人代表着寝室)

各校区选手必须到蛟桥园参加统一的初赛选拔，通过初赛即可进入决赛。

(2)决赛：邀请部分老师、学生代表作为评委。

a开场式。各寝室共同唱一首歌，以体现长安大学的团结(依据入选寝 室的多少，决定每寝室派出几人演唱)

b我寝我爱：由各寝室介绍自己的成员。并由dv、dc、ppt等形式，展 示大家平时的寝室生活。

c我寝我秀：并在介绍同时，展示自己的才艺。(展示要求：以温馨、个 性为主题，同时要使寝室内的文化和本学院文化相结合。dv的拍摄，我 们可以令各院宿管部协助进行)。

d我寝我创：由女生部的人员，展示各寝室设计的“废物新用”的作品， 并由各寝室选出代表进行讲解。如该环节有问题不能照常进行，可邀请 校园十大歌手或炫舞大赛获奖选手进行客串表演。

e互动环节：

1请观众一起参与，每个人说一句话，猜室友。(测试默契程度)

2由台下的同学点寝室表演节目(可以和某位台下同学，也可以本寝室集 体表演，更可以和其他寝室合演 节目)。

3即兴表演节目或知识问答，随后赠予小礼品，并可帮支持的寝室适当加 分。

(以上互动节目选择性上演。)

f评委点评，并公布“最具才识寝室”、“最具个性寝室”、“最设计寝 室”、“最具默契寝室”和“最具魅力寝室”，组织奖3名。在给予物

质小奖励外，我们还可以给予校级奖励。其中“最具魅力寝室”，可以

在本学期末，直接晋级为“优秀寝室”。

g获奖寝室上台领奖。

七、活动说明：

初赛由各学院宿管部筛选最佳的男、女生寝室各一。复赛由校区宿管部负责，每个入选的各学院的寝室，即可获得院级荣誉。

“我寝我爱”部分的dv摄制工作，由院宿管部协助完成;若有困难者，可向校宿管部申请帮助。

在“我寝我爱”环节内，请尽可能表现出自己的才学、素养，特别是寝室的温馨。同时，更要体现本学院的特色。

**校园活动策划书方案篇七**

一、活动背景：

又是一个绚丽多彩的夏天，在这个生机勃勃，欣欣向荣的日子里，我们的工作也正如火如荼的进行着。

地球是人类唯一居住的地方，人类要在地球上安居乐业，就要爱护地球，爱护大自然。我们要爱护每一片绿叶，爱护每一棵小草，爱护每一朵鲜花。爱护地球，保护环境，绿化校园，让绿色生命激发我们热爱生活，热爱学习，珍惜青春。

为了营造一个“安全、文明、卫生”的校园环境，我们协会联合系学生会生活部举办了校园环保活动。

二、活动目的：

提高我系卫生管理工作水平，培养在校大学生的环保意识，增进环保精神，全面提高我系学生的综合素质，清洁美化我们的校园，为我系同学营造良好的学习和生活环境。

三、活动时间：20\_\_年6月

四、活动地点：我系卫生区。

五、活动对象：计算机工程系青年志愿者协会成员和计算机工程系学生会成员、各班同学。

六、活动内容：

1、积极为本次活动进行宣传，各个组织出版面进行宣传。

2、

3、在我系卫生区设立环保小标语、警示牌，也可制作个性垃圾箱放置在各个卫生区。

4、由学生会召开各班学生代表交流会议，了解各班代表对校园卫生的看法，提高他们对环境卫生的重视程度，深入探讨进一步改进我系的卫生工作。

5、对卫生区进行彻底清扫，并对各班进行检查。指出优缺点，相互学习，相互改进，共同提高。

七、活动方法：

由各班同学对所在卫生区进行打扫，由学生会成员进行检查，我们不定时抽查、保持和维护。和学生会共同探讨本次活动成绩状况，并以版面形式公布。

八、奖励措施：

本次活动对优秀班级以版面形式公布并对其进行表扬，同时此次活动成绩也作为期末班级评比的依据之一，对排名前三位的班级给予奖励。

策划书：计算机工程系青年志愿者协会、学生会生活部

二零\_\_年六月三日

**校园活动策划书方案篇八**

一. 活动目的

为了营造良好河蟹的校园文化，全面提高大学生综合素质，调动广大同学参与社团活动的积极性和主动性，使广大学生在活动参与中受到潜移默化的影响，思想感情得到熏陶，精神生活得到充实，道德境界得到升华。

创建校园精神文明和促进学生素质全面发展，体现时代性、参与性、竞争性，活跃我院大学生社团文化生活，培养和提高我院大学生的文化品位和艺术修养，营造良好的校园社团文化氛围，推动我院社团的发展。特此，我院大学生社团联合会策划举办此次社团风采展活动。

二.活动内容

1. 各社团的特色节目展示

2. 各社团的海报展示

3. 游戏互动

三.活动流程

活动前期准备：

1. 提起两天出海报及通知宣传此次活动

2. 社团在11月23号前将本社团的表演节目上报社联，由社联负责对节目进行统筹安排

3. 社团在11月24号前将活动所需海报准备好，并打印巡礼月活动照片

4. 各社团负责提供一个互动游戏，并设置奖项，由社联统一提供奖品。相关道具必须在11月24号前准备好

活动当天：

1. 各社团将海报等放置在场地两侧

2. 由各社团表演本社团的特色节目，如跆拳道社的破板表演，双截棍社的双截棍表演，吉他社的吉他演奏，魔术社的魔术表演等

3. 由各社团介绍游戏规则，邀请过往学生组队参与，优胜者可以参与抽奖活动，奖品到社联咨询台处兑换

活动后期工作：

1. 由社联负责统一打印各社团风采展活动当天照片，并出展板展示

2. 将活动总结交至学院报社，由报社协助宣传

四.活动当天安排

1. 所需桌凳在早晨9点前准备到位

2. 所需音箱、调音台等设备在早晨9点前准备到位，并调试好

3. 游戏道具在早晨9：30分前准备到位，由社联统一安排各社团的活动场地

4. 在10：00-10：30、 15：30-16：00之间播放各社团录音的简介

5. 在12：00-13：50之间安排各社团的节目展示，在12：40前关闭所有音响设施

6. 在12：50-14：00、 17：30-18：30之间安排各社团的互动游戏，18：30结束所有活动

五.活动时间

准备工作：11月22-24日

开展活动：11月25或26日

六.活动地点

北门广场或篮球场

七.活动人员

全院学生

社联成员

各社团成员

八.注意事项

1. 提前完成对各个社团节目以及互动游戏等的审核，以确保活动顺利开展

2. 活动当天安排人员负责维持场地秩序，尤其要充分考虑到各社团表演的安全问题

3. 活动当天至少安排一名社联干事以上成员值班负责处理突发事件

4. 活动当天安排专人拍照

5. 如遇天气因素可适当推迟本次活动

九.可行性分析

1. 活动场地能否申请到位

2. 活动所需音箱等能否申请到位

3. 活动经费能否到位

十.经费预算

活动当天所需照片打印：12个社团\*15张照片/每个社团\*0.6元/每张=108元

胶带、线绳等：6元

其他：50元

共计：164元

大学生社团联合会

**校园活动策划书方案篇九**

【活动前言】

随着计算机技术的迅猛发展以及就业形势的日渐严峻，掌握计算机的相关技术和知识已成为提升个人硬件素质的必要举措。为使我校学生能够将课堂所学it知识运用于实践，提高学生的计算机技能和科学素养，广东外语艺术职业学院信息技术系主办、计算机协会和系分团委学生承办本次以“发挥技能所长，绽放智慧光芒”为主题的it文化节。

【活动宗旨】

1、推广计算机知识，弘扬计算机文化

2、进一步丰富广大师生的校园文化生活

3、充分展示我院学生的计算机水平

4、推动学院精神文明建设

【活动主题】

“发挥技能所长，绽放智慧光芒”

【活动参与对象】

全院学生

【活动时间】

xx年4月21日~xx年5月26日

【报名时间及方式】

xx年4月21日~25日，报名方式：1、在宣传摊位处现场提交报名表;2、从官方微博(团学\_信息技术系)或微信(广外艺信息技术系学生之家)或相关q群获取报名表，填好后发送到指定邮箱：gtcfla\_。

【活动指导】

技术指导：周向军

学生工作指导：邓秋萍、李彬、马培豪

【活动执行负责人】

【活动安排】

【奖项设置】

以上比赛解释权均由活动执行负责人所有。

策划人：区健聪 朱盛榕 徐钢升

附活动策划书：

广东外语艺术职业学院第十一届it文化节

------打字比赛方案

【活动对象】全院学生

【活动内容】

比赛事项：

(1)比赛采用同一种软件进行比赛，比赛文本内容为中文和英文，参赛选手可自由选择输入法。

(2)比赛时间统一为10分钟，每组比赛间隔10分钟，以采用时间短，正确率高为优胜;

比赛规则:

(1)参赛选手进入电脑室时，统一出示学生证、借书证、身份证等有效证件，并按指定位置就坐。

(2)各参赛选手不得迟到，须在比赛开始前10分钟进入机房，迟到5分钟不得参加比赛，作弃权处理。

(3)进场后，参赛者要按工作人员指定的计算机坐下，要检查电脑的可行性，如果发现有问题，务必与在场工作人员联系，若在比赛的过程中电脑出现故障，我们将重新提供测试的机会。因个人操作原因而导致成绩出现错误，将不给予重新测试的机会。

(4)各比赛选手就坐后，按要求打开软件，请督赛工作人员确认，在工作人员宣布比赛开始，学生即打开打字题进行测试。

(5)在主持人宣布开始的时候才可以进行比赛，在没有宣布开始的时候不准提前操作，一旦发现取消其比赛资格。不按照工作人员的指令提前或延长输入时间，将取消比赛资格。

(6)在比赛过程中不允许讲话、走动，如计算机有故障可举手请工作人员解决。

(7)打字内容完成，参赛选手等工作人员登记完成绩才可以离开机房，如自行提前关闭打字成绩，作零分处理。

一旦发现有以上违规现象的，立即取消其比赛资格。比赛的时间设定20分钟时间一到，不管有没有完成预定的打字内容都要退出比赛现场。

公益广告设计大赛

【活动对象】全校学生

【评选方法】本次比赛会由专业的老师对比赛作品进行筛选

【活动内容】

1.设计要求：

1) 本次比赛的类型包括平面广告、视频广告和动画广告，作品主题有：青少年文明礼仪;知识改变命运，技能成就未来。两者任选其一。

2) 作品以 “参赛作品”为文件名存储，存储格式为jpg和psd两种，psd源文件保证至少六个图层。

3) 作品制作时使用过的素材，存放到素材文件夹中。

4) 参赛作品提交的内容包含：设计简要文字说明(.doc文件)、素材文件夹、、。

it知识竞赛

【活动对象】全校学生

【活动内容】

初赛：

1、形式：现场笔试

2、内容：it猜猜猜 电脑软硬件基础知识、互联网科技知识、微信微博知识

3、时间：40分钟

4、总分：总分为100分。

5、结果：初赛结果以分数为标准，取笔试分数前十名的同学进行决赛。

决赛：

1、形式：模仿一站到底节目形式

2、比赛内容：

必答题：

必答题要求每位选手均回答一题，其它选手不能做任何提示，一分钟内回答完毕，答对一题加10分，答错不扣分。

抢答题：

抢答题必须在主持人念完题目说“开始”后进行抢答，在主持人说“开始”前进行抢答视为无效，并且扣除相应分值，答案可由各代表队讨论后选一名，选手进行回答，一分钟内回答完毕，答对一题加10分，答错扣10分。共有20道题。

风险题：

风险题的分值为10分，20分，30分，分值由各代表队自由抽取，选手讨论后选一名代表作答，两分钟内回答完毕，答对加上相应的分值，答错扣去相应的分值。每队有5道题。

注：风险题可以求助(但仅有二次)：

方式一，求助现场观众.(可根据现场观众选择答案的人气指数或指定某位观众为你答题)

方式二：要求去掉一个正确答案

比赛规则：

1、比赛结束后，如果前三队有分值相同的代表队，则加式3道抢答题，分出胜负。

2、本次比赛采用累计分形式，累计分最高者为胜。

3、参赛者必须提前十五分钟进入比赛现场

4、比赛过程中不允许大声喧哗，随意走动，团队可小声讨论，有问题可举手发问主持人，不可场外求助，不可使用手机及其他搜索工具查询。否则答题结果作废

5、比赛只能由报名者本人参加，不能让他人代替。否则一经发现，立即取消其比赛资格。

6、结束后，由工作人员统计比赛的记录跟结果并交给活动总负责人。

**校园活动策划书方案篇十**

一、 活动背景：

当我们成为大学生的那一刻，我们的学习生活方式发生了巨大的改变。因此，丰富我们的大学生活，营造互助互爱、积极愉悦、学习氛围浓厚的生活，对我校学风的完善、文化的深化、“信敏廉毅”精神的传承显得犹为重要。借滨江十周年之际，特组织此次活动。

二、 活动目的：

让当代大学生警醒于关于大学关于人生关于梦想的问题，找到人生的目标。展示一个竞争残酷的现实社会及当代许多大学生享受安逸的大学生活，形成对比，唤起当代大学生的社会危机感、对梦想的思考，唤起当代大学生的行动力，成就他们的美好未来。通过活动，促进同学间的交流，

三、 活动时间：

3月23日

四、活动地点：

滨江报告厅

五、活动构成：

才艺大赛(舞蹈、声乐、相声、小品等文艺节目)

六、活动流程：

1. 主持人上台介绍活动的目的

2. 主持人介绍评委、评分标准、奖品

3. 学生开始上台表演节目

4. 评委评分

5. 选出前6名

6. 颁发奖品

7. 活动介绍，全体人员退场

七、活动说明：

1、形式: 每组进行表演，时间10分钟以内，按负责人抽签顺序进行

2、评2、评委： 老师 学生 学生会代表 待定 (10人

3、评分标准 ：每个评委10分，去掉一个最高分一个最低分，算平均分

委： 老师 学生 学生会代表 待定 (10人

3、评分标准 ：每个评委10分，去掉一个最高分一个最低分，算平均分

4. 选出一等奖一名，二等奖两名，三等奖三名，由代表颁发奖品

**校园活动策划书方案篇十一**

为丰富校园文化生活，进一步推动学院体育活动的开展，加强同学们团队合作精神，为同学们提供一个展示青春风

采的平台，校学生会决定举办“移动杯” 迎新篮球赛。

一、主办单位：校学生会

二、承办单位：各二级学院学生会分会

三、比赛参与者：全院同学

四、比赛时间：xx年9月23日

比赛地点：校篮球场

五、组委会：

组委会主任：李成林 苗耕源 熊洁

组委会成员：各二级院部主席

六、筹备委员会：

筹备委员会主任：林英

筹备委员会副主任：甄松林 刘林

赛务组组长：柳宇峰 于翅

赛务组成员：全体(体育部)成员

后勤组组长：张艳 肖惠 常鹏涛 唐林燕

后勤组成员：全体校学生会成员

保卫组组长：陈芬

保卫组成员：全体(权益部)成员

宣传组组长：王永辉

宣传组成员：全体(宣传部)成员

外联组组长：黄富林

外联组成员：全体(联络部)成员

裁判组组长：柳宇峰

裁判组成员：各二级学院学生分会人员

七、比赛流程：比赛分为初赛、半决赛、决赛，三阶段。

1、初赛：

将六支队伍(男、女)通过抽签分为a组、b组，组内进行循环赛，采取积分制，取每组一、二名直接晋级半决赛。

(若小组赛出现三只队伍均为一负一胜，则按赛程累计分差定夺胜负。)

2、半决赛：取初赛每组的前两名，由a组的第一对b组的第二，a组的第二对b组的第一。

3、决赛：由半决赛赛出的两支胜队争夺冠军，另外两支队伍争夺季军。

八、赛事安排：

1、时间：本次比赛采用4×15(男)、4×12(女)分钟的比赛模式，半场的休息时间为5分钟;

2、计时：罚球、换人、场外暂停均不停表;(特殊情况裁判要求停表的情况除外)

3、球权：本次比赛仅上半场开始时跳球。比赛过程中采取球权轮替制;

4、加时赛：比赛结束后若仍未分胜负，进入一次或多次的五分钟延长赛，不进行场地交换，中间休息两分钟;

5、暂停：每队每场比赛1、3节均可以请求一次暂停;在2、4节各有两次暂停，每次限时30秒、第四节比赛最后3分

钟不得换人以及暂停(特殊情况除外)。

6、犯规：以队为单位，每节犯规超过5次(含5次)，对方罚球2次，以个人为单位，全场比赛中犯规累计6次则罚

下场(5次时工作人员提醒裁判)

九、参赛办法：

1、参赛资格：凡我校有正式学籍的学生且身体健康者均可报名参加比赛，以院系为单位组队，每队(男/女)限报

运动员12人。另设领队一人，负责带队参赛及比赛时与举办方联系;

2、比赛时须带学生证，赛前交临场裁判组验证，无证或人证不符者，不得参加比赛，对冒名顶替者一经查出，即

取消本队比赛成绩和资格;

3、各队队服尽量统一，或颜色尽量一致，易于辨认，需带有号码标识;

4、迟到15分钟视为弃权，比赛判负于对方;

5、以上比赛中，参赛队伍或己方观众对裁判判罚有意见而进行侮辱、恐吓者，裁判有权对该队队员及队伍进行制

裁、罚球、罚出场外，经大赛组委会决定可取消其比赛资格。

6、比赛中队长是队伍唯一发言人，比赛必须绝对服从裁判，有问题只能由队长向裁判提出。

7、参赛队伍必须严格服从裁判，尊重对手，严禁有伤人或是报复等动作，做到友谊第一，比赛第二。

8、所有报名参赛队员不能以任何理由代替另一队伍队员参加比赛。

9、比赛前十分钟参赛的两只队伍由队长带领到检录处检录。

10、如果参赛队伍不能如期参加比赛，必须提前两天通知主办方并说明原因。

11、参赛队伍必须提前十分钟到场，正式比赛五分钟后未进入场地的队伍按弃权处理。

12、比赛结束后，各队队长必须到裁判处签字，以保证比赛的可靠性。

13、各队可自行组织啦啦队，并保证啦啦队的文明。

十、奖项设置：

冠军奖金：300元 奖杯奖状

亚军奖金：200元 奖杯奖状

季军奖金：100元 奖杯奖状

十一、其他事项：

1、各院系体育部组织报名并及将参赛队员名单上交校学生会体育部;

2、如若出现天气下雨、或出现特殊情况另行通知;

3、校学生会认真负责好后勤保障工作。

**校园活动策划书方案篇十二**

一、 活动背景：

当大一新生来到学校的那一刻，他们最想了解的是自己的学校，想知道自己学校的发展历史、教学情况、校园轶事、校园布局、社团工作等，以便更快的熟悉环境。他们渴望从各种渠道了解学校的各种事，我部可以此为契机，办一次校园知识竞猜比赛，扩大我部影响力。

二、 活动目的：

校园文化包含着深刻的内涵、有着丰富的活动内容和多样的活动形式，对大一学生有着积极的影响。通过本次活动的开展，希望同学们能够很快了解学校，并增进彼此间的了解、深化相互的友谊，达到进一步融洽学校氛围的目的。

三、 活动时间：

待定

四、活动地点：

待定

五、活动构成：

一、比赛前期宣传

二、知识问答竞赛

六、活动流程：

一、大赛前期宣传：

1、要尽量在各社团活动之前就做好宣传，本部干事可以在大赛前一天在校园发放传单，看看效果如何，效果不好的话还可以组织干事下一次宿舍，即可达到宣传效果。

2、宣传主要针对本学院大一新生。

三、校园知识竞猜大赛

1、活动要求：本次活动的主要对象是 12级的同学。 10、11级可自由报名参加，以“参赛组”为基本单位。

2、活动流程：

(1)邀请本学院学生会干部作评委，主持人介绍到场评委及参赛的各个小组。

(2)各个参赛小组必须带来拉拉队为自己加油!

(3)比赛试题分为必答题和抢答题，必答题可以由本组回答，答对加一分。也可以选择他组答题，答对他组加一分，答错本组加一分。抢答题环节，哪组抢先答对，哪组加一

分。

(4)答题结束后，各组可以上台展示本组才艺获得加分机会，并由评委打分。

(5)最后根据分数高低给予奖励。

(6)活动结束，有序退场。

**校园活动策划书方案篇十三**

一.活动主题

捐赠旧衣物、献爱心

二.活动背景

献一片爱心，送一份温暖!随着经济社会的发展，大家的生活水平不断提高，很多大学生都擅于网购因此都存积着不少闲置的旧衣物，将这些旧衣物作为不可回收利用的普通垃圾处理掉是对资源的浪费。在这爱心的三月，雷锋精神普照大地，为了积极帮扶生活有困难的家庭和孩子，使他们渡过难关、感受到爱心和温暖，我们将开展此次捐衣活动。

三.活动目的

号召大家献出自己的爱心，使闲置的旧衣物得到利用，让贫困家庭的孩子们感受到温暖和学生门对他们的关爱，为他们送去诚挚的祝福。在全校营造出乐于奉献、关爱他人的良好氛围，宣传雷锋精神。

四.活动意义

1.倡议大家捐出自己的爱心，培养感恩之情，引导学生在完成学业的同时成长为一个温暖的有责任心的人。

2.积极弘扬奉献精神、社会责任心，关注社会公益事业。

3.在学校营造良好风气，体现人与人之间的关怀。

五.活动时间

\_年3月18日-3月21日

六.活动对象

郑州航院全体在校学生

七.活动主办部门

艺术设计学院生活部

活动协办部门：

艺术设计学院办公室

八.活动经费

横幅一条、登记表30张、共计50元

九.活动流程策划

(一)前期准备

1).学生会通过各班班长团支书向同学们传达此活动。(导助负责)

2).申请活动场地：新、老食堂门口。(胡廷耀负责)

3).准备物资，帐篷、桌子、凳子、等。(何盛源负责)

4).装衣服的大纸箱或编织袋子：最少十个，可到校便利店借用或买。(宋建平负责)

5).打印横幅“打开你的衣柜——让爱飞翔”字样。(蔡靖雯、王丽萍负责)

6).打印登记捐赠物品登记表。(惠丽欣负责)

7).打印学生会签到表。(唐丽佳负责)

(二)前期宣传

1).在学生会中宣传希望每人都通过自己的朋友圈传达一下此次活动消息，向各班班长团委要求在自己的老乡群中发送消息(导助负责)

2).编发此次活动消息的微博发送至院系微博上。(办公室一人负责)

3).在qq空间、人人网、微博、校内网、贴吧等进行宣传，动用大家的人脉关系、动员自己认识的人转发。(办公室两人负责)

4).生活部与办公室根据成员的课表排出空档期，由各部部长分配，制作值班表。(宋建平、办公室一人负责)

5).摄影的成员提前准备，在活动当天到新、老食堂为此活动拍照。(何盛源、办公室一人负责)

(三)活动进行

\_班时间：11：00-15:00;17:00-19:00

1).上午10:30生活部成员在新食堂门口集合，办公室成员在老食堂门口集合。开始搭建大本营。(全体成员)

2).部长将成员分为两个小组进行交替值班。

11:00开始收集衣物。

3).一人维持现场秩序;两人负责登记;两人负责收集整理。

4).15：00中午值班时间结束，拆掉大本营，登记表交由各部部长，将收集的衣服整理好统一放在新食堂3楼，再将帐篷桌子等抬回。

5).16:45生活部成员在新食堂门口集合，办公室成员在老食堂门口集合。抬桌子和凳子。(全体成员)

6).17：00开始收集衣物。

一人维持现场秩序;两人负责登记;两人负责收集整理。

7).19:00晚上值班时间结束，登记表交由各部部长，将收集的衣服放回新食堂3楼，再将桌子凳子抬回。

8).活动总结。

\_量保证在收集衣物过程中有固定人员在值班，不得擅自离开自己的岗位，有事必须请假且得到负责人的允许。(每组交接班时成员签到)

(四)后期工作

1).完成相关新闻稿及网上宣传。(一人负责)

2).将同学们的衣服进行分装整理。如外套放一起、裤子放一起(全体成员分工负责)

3).联系社会爱心机构“衣往情深”将衣服拿走。(两人负责)

4).将捐赠人的信息进行整理，写出参与捐赠者的名字，贴在新、老食堂门口。(全体成员)

**校园活动策划书方案篇十四**

一、活动目的：

1)为了更好的配合新一届主席团的工作，加强学生会各部之间的联系，活跃学生会内部的气氛

2)发挥文艺部各个成员的特长，提高各成员的能力，增强校园的文艺气息

3)发现学院内更多的文艺人才，为下一次文艺活动做好充分准备。

二、活动主题：

1)环境工程学院学生会内部联谊活动

三、参与人员：环境工程学院全体学生会成员

四、活动时间：三月中下旬

五、活动地点：大学生活动中心三楼多功能厅

六、活动内容：

1)向主席团申请并联系各部门，听取各部门的意见和建议

2)对活动以各种形式进行宣传

3)邀请各部门准备联谊的节目，表演节目可以请外援但必须是我院同学;(每部一至两个节目即可

4)节目中穿插游戏，游戏主要以各部门为小组进行，这样可以加强部门内部的团结

5)在活动结束后可以奖励表现突出的同学;(可为下一次迎新晚会发觉人才

6)活动的经费，服饰，场地布置等由商讨决定。

**校园活动策划书方案篇十五**

一、活动目的

为了丰富同学们的课余生活，进一步推动体育活动开展，带动体育活动的风气，增强各系部和各班级凝聚力，加强新老生之间的交流，也给同学们展示自我的舞台，\_\_技术学院定于在20\_年10月23日展开学院“迎新杯”篮球赛，旨在增强各班凝聚力，展示出新时代大学生的蓬勃朝气和竞技热情。

二、活动宗旨

以球会友，促进交流，强身健体，构建和-谐校园

三、主办单位

\_\_\_术学院学工处

四、承办单位

\_\_技术学院院学生会体育部

五、活动时间、地点

20\_年9月23日开赛，周一至周五每天下午2：00——5：30，后山篮球场

六、参赛对象

各系部代表队，继续教育学院，院学生会团委社团联合会

七、分组方式

各系体育部部长于10月18号到学工处107抽签分组，没到者视为弃权。

八、比赛形式

采取淘汰制，以系部为单位抽签进行循环赛，进入决赛后抽签进行进淘汰赛。

九、比赛细则

1、比赛期间如天气不适合比赛，比赛将另安排时间，其他比赛时间不变。

2、以系部为单位参加比赛，参赛队由一名领队和12名运动员参赛，参赛队员必须是本系部的同学。领队全权负责该班级队员签到、协商、联系等一切事务。

3、比赛分为上下半场，每半场30分钟，中间休息15分钟。

4、上半场开球后，下半场以轮换发球规则相替。

5、比赛中在每半场累计犯规超过7次，对方可获得两次罚球的机会。

6、全场比赛中累计五次犯规的球员将被罚出常

7、全场比赛中各队只有五次要求暂停的机会上半场两次，下半场三次。暂停时间30s。换人无限制。

8、在比赛中有暂停、换人要求的，只能由该班级的领队到计分席进行要求。然后计分席的工作人员提示裁判暂停(或换人)。场上裁判可有特殊暂停，领队和场上球员不能向场上裁判直接请求暂停。

9、参赛的系部统一服装且有编号，两只队伍应有所区别。

10、球员做出的不体现运动员精神的犯规动作，比如打人等，发生此类情况后，球员将被罚出场外，如有滋事者可将其班级的该场比赛按弃权处理。

11、比赛在计时员发出比赛终了信号时;在比赛时间即将终了前的投篮，如在信号发出前球已在空中，投中有效。

12、弃权：比赛开始时，一方队员不足五人时，球赛不得开始。在比赛时间15分钟候后，参赛队未能到场或依然不足五人时，则由裁判判令该队弃权，由对方球队获胜;一方球队因各种原因提出弃权时，则判定对方球队获胜。

13、如比赛出现队员受伤，立即暂停比赛，到有关工作人员处进行伤口处理，情况严重者请马上送往校医处。

14、在比赛中须尊重裁判、尊重工作人员、尊重对手、尊重队友。场上裁判有比赛最终裁定权。

15、本次篮球赛竞赛规则按照中国篮协近年制定的竞赛规则执行。

16、主办方有最终解释权和裁定权。

七、奖项设置

设冠军、亚军、季军各一名

冠军奖金：300亚军奖金：200季军奖金：100人员分配与资源配置

本文档由站牛网zhann.net收集整理，更多优质范文文档请移步zhann.net站内查找