

Số: 39 /KH-GD&ĐT

Gia Lâm, ngày 26 tháng 10 năm 2023

KẾ HOẠCH
Tổ chức tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM
ngành Giáo dục và Đào tạo huyện Gia Lâm năm 2024

Căn cứ Quyết định số 2457/QĐ-BGDĐT ngày 23/8/2023 của Bộ Giáo dục và Đào tạo về Kế hoạch nhiệm vụ, giải pháp trọng tâm năm học 2023-2024;

Căn cứ công văn số 4771/GDĐT-CNTT ngày 31/8/2023 của Cục Công nghệ thông tin, Bộ Giáo dục và Đào tạo hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ ứng dụng công nghệ thông tin, chuyển đổi số và thống kê năm học 2023-2024;

Căn cứ công văn số 3089/BGDĐT-GDTrH ngày 14/8/2020 về việc triển khai thực hiện giáo dục STEM trong giáo dục trung học; công văn 909/BGDĐT-GDTH ngày 08/3/2023 của Bộ GDĐT về Hướng dẫn tổ chức hoạt động giáo dục STEM trong giáo dục Tiểu học;

Thực hiện Kế hoạch số 3433/KH-SGDĐT ngày 21/9/2023 của Sở Giáo dục và Đào tạo (GDĐT) về tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo Hà Nội năm 2024;

Phòng Giáo dục và Đào tạo ban hành Kế hoạch tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo huyện Gia Lâm năm 2024, với chủ đề ***“Đẩy mạnh Chuyển đổi Số và giáo dục STEM trong ngành Giáo dục và Đào tạo theo định hướng giáo dục thông minh”*** như sau:

I. MỤC ĐÍCH - YÊU CẦU

1. Tuyên truyền, quảng bá rộng rãi nội dung và các hoạt động đẩy mạnh ứng dụng (CNTT) và Giáo dục STEM, STEAM trong ngành GDĐT huyện Gia Lâm.

2. Giới thiệu các sản phẩm, giải pháp CNTT tiêu biểu trong lĩnh vực chuyển đổi số, đã ứng dụng thành công trong quản lý và giảng dạy, tạo môi trường và cơ hội giao lưu, chia sẻ, học tập kinh nghiệm, tiếp cận công nghệ mới về ứng dụng CNTT trong Giáo dục và Đào tạo.

3. Xây dựng Kế hoạch bài dạy các môn học, các cấp học theo phương pháp giáo dục STEM. Đẩy mạnh giáo dục STEM trong bài học để học sinh (HS) ứng dụng các kiến thức các đã học vào giải quyết các vấn đề thực tiễn nhằm phát huy các phẩm chất, năng lực cho HS theo đáp ứng Chương trình GDPT 2018.

4. Yêu cầu các trường, cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên hưởng ứng tham gia các hoạt động của Ngày hội CNTT và STEM tạo phong trào thi đua ứng dụng CNTT hiệu quả trong quản lý và dạy học.

II. ĐỐI TƯỢNG THAM GIA



Cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên các trường mầm non, tiểu học, trung học cơ sở (MN, TH, THCS) công lập và ngoài công lập ngành Giáo dục và Đào tạo Gia Lâm.

III. THỜI GIAN, ĐỊA ĐIỂM TỔ CHỨC

- Thời gian: Dự kiến ngày 01, 02/03/2024.
- Địa điểm: Trường THCS TT Trâu Quỳ

IV. NỘI DUNG CÁC HOẠT ĐỘNG CỦA NGÀY HỘI

1. Hội nghị, hội thảo

- Hội nghị: Định hướng triển khai chuyển đổi số và giáo dục STEM ngành Giáo dục và Đào tạo trong bối cảnh cách mạng công nghiệp 4.0.
- Hội thảo: Chuyển đổi số và phương pháp giáo dục STEM trong dạy - học của giáo dục phổ thông trên môi trường số, định hướng phát triển giáo dục thông minh; Ứng dụng STEAM trong giáo dục mầm non.

2. Chung khảo bài giảng điện tử, sản phẩm CNTT

- Các nhà trường tổ chức thi cấp trường lựa chọn các sản phẩm tham dự thi cấp Huyện; số lượng bài thi: từ 02 đến 04 bài thi/trường.
- Nội dung dự thi: Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM, STEAM, Thiết bị dạy học số và Sản phẩm CNTT - gọi chung là Bài thi (*Thẻ lệ Cuộc thi kèm theo*).
- Hình thức dự thi: Các trường copy tất cả các bài dự thi vào 01 USB tạo folder đặt tên: (*Ví dụ: Truong_THCS_TT Trâu Quỳ*) gửi về phòng GD (*đ/c Mạnh nhận*) chậm nhất ngày 04/12/2023.
- Ban Tổ chức chấm, lựa chọn những sản phẩm xuất sắc nhất của các trường để tham gia thi Thành phố.

3. Chung khảo cuộc thi Kỹ năng CNTT

3.1. Thời gian, địa điểm; đối tượng, số lượng

- Thời gian, địa điểm: 13h30 ngày 26/12/2023 tại trường THCS Cổ Bi; Thời gian làm bài: 90 phút (đối với GV); 60 phút (đối với nhân viên).
- Đối tượng, số lượng: CB, GV, NV các trường MN, TH, THCS công lập và ngoài công lập trên địa bàn Huyện; số lượng tối đa: 02 đồng chí/trường.
- Các trường lập danh sách CB, GV, NV dự thi gửi về phòng GD trước ngày 05/12/2023.

3.2. Nội dung

- Đối với Giáo viên: Có thể lựa chọn một trong hai chủ đề: Kỹ năng lập trình ứng dụng trên các thiết bị di động (máy tính bảng, điện thoại di động) trên

nền tảng iOS hoặc Android; kỹ năng xây dựng bài giảng e-learning bằng các phần mềm, công cụ như: Adobe Presenter, iSpring Suite, Producer, Storyline...

- Đối với Nhân viên: Kỹ năng tin học văn phòng (sử dụng thư điện tử, tạo lập và chia sẻ văn bản, trình chiếu, bảng tính điện tử, xử lý số liệu tổng hợp ...), khai thác thông tin trên mạng Internet.

4. Thi trưng bày sản phẩm CNTT

4.1. Chia cụm

- Mỗi cấp học mầm non, tiểu học, THCS công lập được chia thành 03 Cụm; Các trường ngoài công lập (MN, TH, THCS) trong hệ thống Giáo dục Vinschool (thuộc khu đô thị Vinhomes Ocean Park Gia Lâm) là 01 Cụm (*Chi tiết xem Phụ lục II của Kế hoạch*).

- Mỗi Cụm bầu ra 01 Cụm trưởng và 01 Cụm phó để bốc thăm vị trí, tổ chức hoạt động trưng bày sản phẩm và trải nghiệm của cụm đó.

- Mỗi Cụm trưởng có 01 gian trưng bày sản phẩm, giới thiệu các hoạt động ứng dụng CNTT và Bài giảng STEM/STEAM của cụm theo hướng dẫn và quy định của Ban tổ chức Ngày hội CNTT và STEM.

4.2. Nội dung trưng bày

a) Trưng bày các sản phẩm CNTT

- Thiết bị tự cải tiến, chế tạo, phần mềm dạy học, phần mềm quản lý, thiết bị thông minh, mô hình giải pháp ứng dụng hướng tới mô hình trường học điện tử, lớp học thông minh, dạy - học thông minh...

- Kho học liệu điện tử lưu trữ, phổ biến bài giảng điện tử, học liệu điện tử, phần mềm ứng dụng trong dạy học, quản lý.

b) Trưng bày các sản phẩm STEM/STEAM và nghiên cứu khoa học

- Các sản phẩm STEM/STEAM... được nhà trường thiết kế, chế tạo, nâng cấp... đề cao các sản phẩm có thể sử dụng cho quá trình dạy học hoặc có ứng dụng trong cuộc sống.

- Các sản phẩm thi nghiên cứu khoa học của các nhà trường phải có thuyết minh.

c) Lưu ý

- Khu trưng bày, giới thiệu do các cụm tự trang trí, sắp đặt, đảm bảo tính thẩm mỹ, giáo dục và sáng tạo thể hiện phong cách riêng của các đơn vị, đồng thời phù hợp với cảnh quan chung.

- Có đủ hệ thống máy móc, thiết bị phục vụ cho việc giới thiệu: Máy tính, máy chiếu đa năng, màn hình tivi, ổ cắm điện, hệ thống đèn chiếu sáng, đèn trang trí, thiết bị âm thanh, hình ảnh...

- Có người thường trực để giới thiệu khu trưng bày cho Ban Tổ chức, khách tham quan trong suốt thời gian tổ chức Ngày hội. Nội dung giới thiệu cần ngắn gọn, có mô tả, minh họa bằng hình ảnh.

5. Tổng kết, khen thưởng

Ban tổ chức sẽ tổng hợp kết quả hoạt động của các cụm và nhà trường làm cơ sở đánh giá, xếp hạng, tuyên dương và tham mưu UBND huyện khen thưởng các tập thể, cá nhân đạt thành tích cao tham gia tích cực Ngày hội CNTT và STEM.

III. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Phòng Giáo dục và Đào tạo

- Xây dựng Kế hoạch, ban hành các văn bản chỉ đạo, hướng dẫn liên quan để tổ chức và triển khai thực hiện các nội dung theo yêu cầu. Trực tiếp chỉ đạo, giám sát và đôn đốc các đơn vị trong phạm vi quản lý tổ chức Ngày hội cấp trường.

- Thành lập Ban tổ chức, Ban giám khảo, chỉ đạo trực tiếp các nhà trường, các cụm tham gia Ngày hội CNTT và STEM thiết thực, chất lượng, hiệu quả.

- Phát động phong trào, động viên cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên và học sinh xây dựng các sản phẩm CNTT và hưởng ứng tham gia các hoạt động của Ngày hội CNTT cấp Huyện và Thành phố.

- Phân khu trưng bày theo cụm, giới thiệu sản phẩm, giải pháp CNTT và Bài giảng STEM/STEAM trong Ngày hội.

- Mời đại biểu các cấp, các đơn vị đối tác, các cơ quan truyền thông trong tổ chức Ngày hội CNTT và STEM.

- Lựa chọn mỗi cấp học 02 báo cáo tham luận (*tệp .docx và .pptx*); 02 sản phẩm CNTT; 02 giáo viên + 02 nhân viên tham gia dự thi kỹ năng CNTT cấp Thành phố.

2. Đối với các cụm

- Bám sát hệ thống văn bản chỉ đạo chung, trực tiếp chỉ đạo và đôn đốc các trường trong cụm tổ chức ngày hội.

- Lựa chọn từ 01 đến 02 sản phẩm CNTT để tham gia dự thi tại gian trưng bày và 01 báo cáo tham luận (*in trên giấy, tệp.docx và .pptx*) dự thi cấp Huyện.

- Xây dựng video về các hoạt động của ngày hội CNTT và STEM (khoảng 10 phút), nộp về PGD theo lịch đính kèm.

- Các trường trong cụm thảo luận để tổ chức thiết kế, xây dựng gian trưng bày, giới thiệu sản phẩm, giải pháp CNTT, STEM trong ngày hội cấp Huyện.

3. Đối với các trường Mầm non, Tiểu học, THCS

- Phổ biến Kế hoạch của huyện tới cán bộ, giáo viên, nhân viên và học

sinh nhà trường, đăng tải trên các phương tiện truyền thông hiện có của trường.

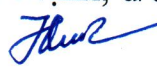
- Động viên cán bộ, giáo viên, nhân viên xây dựng các sản phẩm CNTT và hưởng ứng tham gia các hoạt động của Ngày hội CNTT cấp Huyện.

- Tổ chức Ngày hội CNTT và STEM cấp trường; Tham dự đầy đủ các hoạt động của Ngày hội CNTT cấp Huyện và Thành phố theo lịch.

- Lập danh sách cán bộ, giáo viên, nhân viên, học sinh (theo mẫu gửi kèm) tham gia ngày hội CNTT cấp Huyện gửi về phòng GDĐT (đ/c Mạnh nhận) theo lịch qui định của Ban tổ chức.

- Bố trí sắp xếp thời gian, phương tiện để cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên và học sinh được tham dự Ngày hội CNTT.

- Thông tin chi tiết các nội dung Ngày hội đề nghị liên hệ, báo cáo trực tiếp về phòng GDĐT qua địa chỉ mail: pgd-gialam@hanoiedu.vn

Trên đây là Kế hoạch tổ chức Ngày hội CNTT và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo huyện Gia Lâm năm 2024. Đề nghị các trường thực hiện nghiêm túc theo kế hoạch đảm bảo thực chất và hiệu quả. Trong quá trình triển khai, nếu có vướng mắc báo cáo về phòng GDĐT (đ/c Mạnh, đ/c Soạn) hoặc lãnh đạo các tổ MN, TH, THCS để phối hợp giải quyết./. 

Nơi nhận:

- Đ/c Trương Văn Học- PCT UBND huyện;
- CB, CV phòng GD&ĐT;
- Các trường MN, TH, THCS;
- Cổng Thông tin điện tử của ngành;
- Lưu: VP.



TRƯỞNG PHÒNG

Hoàng Việt Cường

PHỤ LỤC I
LỊCH HOẠT ĐỘNG NGÀY HỘI CNTT VÀ STEM - CẤP HUYỆN

(Kèm theo Kế hoạch số: **39/KH-GD&ĐT** ngày **26** /10/2023
của Phòng GDĐT huyện Gia Lâm)

Ngày	Đơn vị	Nội dung
Từ 10/2023 đến 26/11/2023	Trường	Phát động, tuyên truyền, tổ chức Ngày hội cấp trường (<i>Hội thảo, trưng bày, chấm sản phẩm CNTT, thi bài giảng e-learning, Bài giảng STEM, thi kỹ năng CNTT...</i>).
	Trường và Cụm trường	Tổ chức lựa chọn sản phẩm và danh sách giáo viên, tham gia thi kỹ năng CNTT cấp huyện.
Từ 27/11/2023 đến 04/12/2023	Các trường	- Gửi báo cáo tổng kết tổ chức Ngày hội cấp trường. - Nộp sản phẩm và danh sách giáo viên, nhân viên tham gia thi Kỹ năng CNTT cấp Huyện.
Từ 05/12/2023 đến 26/12/2023	Ban tổ chức	- Gửi thẻ lệ thi Kỹ năng CNTT dành cho giáo viên, nhân viên cấp huyện. - Tổ chức thi, chấm thi kỹ năng, sản phẩm CNTT, lựa chọn các sản phẩm CNTT tiêu biểu trình diễn trong Ngày hội.
Từ 27/12/2023 đến 30/12/2023	Phòng GDĐT	Nộp Bài giảng điện tử đạt giải cấp huyện tham gia cuộc thi Bài giảng điện tử cấp Thành phố theo hình thức trực tuyến tại http://itday.hanoi.edu.vn
Từ 31/12/2023 đến 10/01/2024	Ban tổ chức	Gửi thiết kế, kích thước gian trưng bày triển lãm.
Từ 16/01/2024 đến 23/02/2024	Ban tổ chức Cụm trường	- Họp Ban tổ chức, Ban giám khảo; các cụm trường bốc thăm gian trưng bày, nhận các thông tin chuẩn bị cho Ngày hội tại trường THCS TT Trâu Quỳ - Các đơn vị nhận địa điểm, kích thước gian trưng bày và chuẩn bị triển lãm.
24/02/2024	Cụm trường	Gửi báo cáo công tác chuẩn bị tham gia Ngày hội cấp huyện
01/03/2024	Ban tổ chức và các trường	Hoàn thiện việc lắp đặt, bố trí gian trưng bày



02/03/2024	Ban tổ chức Các trường	Sáng: - Khai mạc ngày hội - Hội nghị chuyên đề, chấm gian trưng bày Chiều: - Hội thảo - Bế mạc và trao thưởng
Từ 03/03/2024 đến 05/3/2024	Phòng GDĐT	- Đăng ký tham dự ngày hội cấp Thành phố - Nộp báo cáo tổng kết, báo cáo tham luận, danh sách thí sinh, sản phẩm dự thi, 10 tệp ảnh thể hiện các hoạt động Ngày hội cấp huyện

PHỤ LỤC II
DANH SÁCH CHIA CỤM
THAM GIA NGÀY HỘI CNTT VÀ STEM CẤP HUYỆN
Năm học 2023-2024

(Kèm theo Kế hoạch số: **39** /KH-GD&ĐT ngày **26** /10/2023
của Phòng GD&ĐT huyện Gia Lâm)

TT	Cụm	Các trường trong cụm	Ghi chú
1	Cụm 1 (MN)	Ninh Hiệp (cụm trưởng); Yên Thường; Hoa Hồng; Hoa Sữa; TT Yên Viên; Dương Hà; Đình Xuyên; Bình Minh; Phù Đồng; Trung Mậu; Ánh Dương.	
2	Cụm 2 (MN)	Cổ Bi (cụm trưởng); Lệ Chi; Kim Sơn; Phú Thị; Dương Quang; Dương Xá; Đặng Xá; Hoa Phượng; Ánh Sao.	
3	Cụm 3 (MN)	TT Trâu Quỳ (cụm trưởng); Kim Lan; Văn Đức; Bát Tràng; Kiều Ky; Đông Dư; Đa Tốn; Quang Trung.	
4	Cụm 4 (TH)	Tiền Phong (cụm trưởng); Yên Thường; Quang Trung; Yên Viên; Dương Hà; Đình Xuyên; Ninh Hiệp; Lê Ngọc Hân; Phù Đồng; Trung Mậu.	
5	Cụm 5 (TH)	Dương Xá (cụm trưởng); Lệ Chi; Kim Sơn; Phú Thị; Dương Quang; Dương Xá; Đặng Xá; Cổ Bi; Cao Bá Quát; Trung Thành.	
6	Cụm 6 (TH)	Đa Tốn (cụm trưởng); Kim Lan; Văn Đức; Bát Tràng; Kiều Ky; Đông Dư; Trâu Quỳ; Nông Nghiệp.	
7	Cụm 7 (THCS)	Dương Hà (cụm trưởng); Yên Thường; Yên Viên; Đình Xuyên; Ninh Hiệp; Phù Đồng; Trung Mậu	
8	Cụm 8 (THCS)	Đặng Xá (cụm trưởng); Lệ Chi; Kim Sơn; Phú Thị; Dương Quang; Dương Xá; Cổ Bi; Cao Bá Quát.	
9	Cụm 9 (THCS)	Văn Đức (cụm trưởng); Kim Lan; Bát Tràng; Đa Tốn; Kiều Ky; Đông Dư; TT Trâu Quỳ.	
10	Cụm 10	Các trường ngoài công lập (MN, TH, THCS) trong hệ thống Giáo dục Vinschool (thuộc khu đô thị Vinhomes Ocean Park Gia Lâm)	

UBND HUYỆN GIA LÂM
PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

THẺ LỆ

**Cuộc thi Xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM, STEAM,
Thiết bị dạy học số và Sản phẩm CNTT**

*(Kèm theo Kế hoạch số: 39/KH-GD&ĐT ngày 26/10/2023
của Phòng GDĐT huyện Gia Lâm)*

Chương I **QUY ĐỊNH CHUNG**

Điều 1. Mục đích

- Nhằm đẩy mạnh phong trào ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong đổi mới nội dung, phương pháp dạy học sáng tạo, hiện đại, tăng cường tính tích cực và chủ động trong giảng dạy và học tập, góp phần đổi mới căn bản toàn diện giáo dục đào tạo trong quá trình triển khai chương trình Giáo dục phổ thông 2018;

- Khuyến khích phong trào thiết kế, sáng tạo các bài giảng điện tử và xây dựng thiết bị dạy học số trong giáo viên và các tổ chức nhằm xây dựng và phát triển Kho học liệu số của Ngành (Hà Nội Study) phát triển về số lượng, đảm bảo chất lượng và độ phủ kiến thức theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018 để chia sẻ và sử dụng rộng rãi trong các cơ sở giáo dục;

- Thực hiện “Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin trong hoạt động dạy - học, góp phần thúc đẩy chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022-2025, định hướng đến năm 2030” (Quyết định số 131/QĐ-TTg ngày 25/01/2022 của Thủ tướng Chính phủ) theo đúng mục tiêu của Chương trình chuyển đổi số Quốc gia và của Bộ Giáo dục và Đào tạo.

Điều 2. Phạm vi, đối tượng và hình thức dự thi

1. Phạm vi: Cuộc thi Xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM, STEAM, Thiết bị dạy học số và Sản phẩm CNTT sau đây gọi tắt là Cuộc thi sẽ được tổ chức trong phạm vi toàn Huyện.

2. Đối tượng dự thi:

a) Cá nhân là Cán bộ, giáo viên, nhân viên đang công tác tại các cơ sở giáo dục trên địa bàn Huyện hoặc nhóm các cá nhân quan tâm đều có thể nộp sản phẩm tham dự Cuộc thi (sau đây gọi chung là Tác giả).

b) Thành viên của Ban Chỉ đạo, Ban Tổ chức, Tổ Thư ký giúp việc Ban Tổ chức, Hội đồng đánh giá không được phép dự thi.

c) Hình thức dự thi: Các tác giả có thể dự thi theo hình thức cá nhân hoặc nhóm tác giả. Một nhóm tác giả không quá 03 (ba) thành viên.

Điều 3. Sản phẩm dự thi

1. Sản phẩm dự thi là bài giảng điện tử, bài giảng điện tử STEM/STEAM, thiết bị dạy học số được xây dựng/thiết kế/số hóa để sử dụng hoàn toàn hoặc một phần trên môi trường số phục vụ cho công tác dạy và học tại các cơ sở giáo dục, được chia làm 03 loại:

a) Bài giảng điện tử (elearning): Là bài giảng được số hóa hoàn toàn theo tiết/môn/lớp theo Chương trình GDPT 2018;

b) Bài giảng điện tử STEM/STEAM: Là bài giảng elearning theo phương pháp giáo dục STEM/STEAM;

c) Thiết bị dạy học số:

- Tư liệu dạy học: Bộ tranh ảnh, video clip;
- Phần mềm mô phỏng, thí nghiệm ảo, thiết bị thí nghiệm thực hành được kết nối và có thể tương tác được trên máy tính;
- Các sản phẩm khác có thể sử dụng trên môi trường số để tăng cường sự trải nghiệm của người học và có thể thay thế thiết bị dạy học truyền thống.

d) Sản phẩm CNTT:

- Giải pháp quản lý, dạy học trực tuyến đáp ứng yêu cầu Thông tư số 09/2021/TT-BGDĐT ngày 30/03/2021 quy định về quản lý và tổ chức dạy học trực tuyến trong cơ sở giáo dục phổ thông và cơ sở giáo dục thường xuyên.

- Học liệu điện tử, Kho học liệu điện tử, phần mềm ứng dụng hiệu quả trong dạy học, quản lý.

2. Yêu cầu về sản phẩm dự thi:

a) *Sản phẩm tham gia Cuộc thi là sản phẩm chưa đạt giải tại các cuộc thi do Bộ Giáo dục và Đào tạo và Sở Giáo dục và Đào tạo đã tổ chức.*

b) Sản phẩm dự thi phải đảm bảo tính khoa học, thẩm mỹ và sự phạm đồng thời phù hợp với các hướng dẫn của Bộ Giáo dục và Đào tạo về mục tiêu, yêu cầu, nội dung và phương pháp dạy học của Chương trình giáo dục phổ thông 2018 và phương pháp giáo dục STEM cũng như Thông tư số: 37/2021/TT- BGDĐT, 38/2021/TT- BGDĐT, 39/2021/TT- BGDĐT;

c) Sản phẩm có thể thay thế phương pháp dạy học, thiết bị dạy học truyền thống cho những thiết bị thí nghiệm/dụng cụ thí nghiệm không thể sử dụng được trong lớp học;

d) Sản phẩm dự thi không vi phạm các quy định Luật sở hữu trí tuệ và các quy định pháp luật liên quan (nếu có).

e) Đối với bài giảng elearning, trang bìa (trang đầu) của bài giảng bao gồm đầy đủ các thông tin sau:

Mục tin	Ví dụ về trang đầu của bài giảng điện tử
Thông tin cuộc thi	PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HUYỆN GIA LÂM Ngày hội CNTT và STEM năm 2024 -----
Tiêu đề bài dự thi	Bài giảng:.....
Chủ đề	Môn, lớp.....
Tên tác giả	Giáo viên:.....
Email	nguyenvana@...vn
Điện thoại	Điện thoại di động:
Đơn vị	Trường
Trường	Tên trường (Ví dụ: THCS TT Trâu Quỳ)
Giấy phép bài dự thi	CC-BY hoặc CC-BY-SA
Tháng/năm	Tháng 10/2023

Điều 4. Thời gian tổ chức Cuộc thi (Kèm theo Kế hoạch số: /KH-GD&ĐT ngày /10/2023 của Phòng GD&ĐT huyện Gia Lâm)

Chương II TỔ CHỨC CUỘC THI

Điều 5. Đăng ký và nộp sản phẩm dự thi

1. Các sản phẩm dự thi phải được đánh giá, lựa chọn ở cấp Cơ sở đăng ký và nộp sản phẩm về Ban tổ chức cấp Huyện (hình thức sẽ thông báo sau)

2. Những nội dung cần nộp của 01 sản phẩm dự thi là: Tập dữ liệu chứa sản phẩm dự thi gồm có 02 thư mục, đóng gói trong 01 tập tin dạng nén Ten_truong-Ho_ten_tac_gia.RAR (tên tệp không dấu, dung lượng không vượt quá 500MB):

a) Thư mục Hosoi: Thuyết minh về sản phẩm dự thi chứa đầy đủ thông tin về tác giả/ nhóm tác giả, thiết kế và mô tả sản phẩm dự thi, kế hoạch bài dạy (giáo án) tính ứng dụng và thực tiễn trong việc dạy và học được lưu dưới định dạng .pdf;

b) Thư mục Baithi: Sản phẩm đóng gói chứa sản phẩm dạng xuất bản.

Các tác giả có thể đăng ký một hoặc nhiều sản phẩm dự thi. Mỗi sản phẩm chỉ được đăng ký dự thi 01 lần.

Điều 6. Đánh giá, xếp giải

Phòng Giáo dục và Đào tạo thành lập Hội đồng đánh giá trực tiếp và cho

điểm từng sản phẩm theo thang điểm 100, là số tự nhiên (Phụ lục III, IV). Dự kiến giải thưởng chính thức có: giải Nhất, giải Nhì, giải Ba và giải Khuyến khích.

Điều 7. Quyền lợi của các tác giả

Các tác giả có sản phẩm đoạt giải Nhất, Nhì, Ba, Khuyến khích trong Cuộc thi được nhận Giấy khen của phòng Giáo dục và Đào tạo./.

PHỤ LỤC III
TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ, BÀI GIẢNG STEM, STEAM
(Kèm theo Kế hoạch số: 39/KH-GD&ĐT ngày 26/10/2023
của Phòng GDĐT huyện Gia Lâm)

STT	Tiêu chí		Điểm tối đa
1	Công nghệ	Chi tiết	20
	- Có đủ các file, đóng gói theo chuẩn SCORM HTML5	Bắt buộc phải có các file gồm: Tập nguồn bài giảng, thư mục chứa toàn bộ tư liệu (hình ảnh, âm thanh, video,...); file bản thuyết minh *.PDF	5
	- Ghi âm thuyết minh, lời giảng	Bắt buộc phải có (<i>trường hợp bị ngưng sẽ bị loại</i>)	10
	- Ghi hình người giới thiệu (giáo viên)	Bắt buộc phải có	
	- Bài tập, tình huống tương tác với người học	Bắt buộc phải có	
	- Kỹ năng xử lý âm thanh, video, hoạt hình; tính mẫu mực trong thiết kế để người khác học tập theo	Có Video, âm thanh thông thường đưa vào - Khả năng kết hợp giữa âm thanh thuyết minh và video, hiệu ứng xuất hiện chữ,... - Khả năng đồng bộ âm thanh tốt (volume đều, vừa phải, âm thanh và video khớp nếu ghép...) - Hoạt hình về chữ, hình ảnh, đối tượng: đơn giản, hợp lý - Thiết kế hài hoà, không loè loẹt; font chữ chân phương, dễ đọc	5
2	Nội dung (bắt buộc đáp ứng)		20
	- Đảm bảo đầy đủ nội dung của một bài dạy, chủ đề, kiến thức chuẩn SGK	- Bắt buộc đáp ứng	5
	- Chính xác, khoa học theo quan điểm tư tưởng, lập trường chính trị của Đảng và Nhà nước	- Bắt buộc đáp ứng	
	- Bảo đảm tính hệ thống, làm rõ trọng tâm	- Phần này khi chấm cần làm rõ: nội dung chính của bài giới thiệu, mục tiêu cần đạt được sau khi xem bài giới thiệu.	5
	- Có tính giáo dục	- Giáo dục hành vi, thái độ cho học sinh	10
3	Phương pháp		30
	- Khả năng định hướng người học tốt, đảm bảo tính tự học cao	- Có định hướng rõ ràng cho người học khi bắt đầu tiếp cận nội dung; khả năng đánh giá người học đạt được kiến thức cần truyền tải. - Kỹ thuật tham vấn bằng phiếu hỏi, phiếu học tập. - Kỹ thuật tạo các tình huống sự phạm thông qua hệ thống bài tập tương tác.	10

	- Phương pháp trình bày hấp dẫn, lôi cuốn người học	- Giọng nói lưu loát, có điểm nhấn, ngữ điệu nhấn, nhã phù hợp với nội dung của bài. - Âm thanh tròn vành, rõ chữ.	10
	- Thể hiện tính tương tác cao với người học	- Qua bài tập tương tác có rõ nhánh tình huống sự phạm, qua thao tác với các nút liên kết, điều khiển trò chơi.	5
	- Liên hệ thực tiễn cao, có mở rộng nội dung kiến thức	Gắn với thực tế, có các hoạt động thực tiễn của học sinh.	5
4	Hình thức		20
	- Hình thức bài giảng	- Trang bìa theo đúng mẫu (theo mục e, Điều 3) - Có hình của giáo viên và logo.	5
		- Việt hóa hoàn toàn hoặc viết hóa từng phần. - Cấu trúc bài bên outline rõ ràng khoa học. - Tiêu đề các trang bằng tiếng Việt, nội dung rõ ràng, không phức tạp.	5
		- Liên quan đến màu nền, màu chữ, kiểu chữ, kích thước chữ, các hiệu ứng hoạt hình, cách bố trí hài hòa về nội dung trong một trang không quá rườm rà hoặc quá đơn giản.	5
	- Trình bày có thẩm mỹ, mô phạm	- Ghi hình giáo viên mô phạm, tư thế tự nhiên, mắt nhìn thẳng hướng đến đối tượng người học trước màn hình; phong nền mô phạm. - Âm thanh tốt không có tạp âm.	5
5	Tư liệu		10
	- Chất lượng tư liệu rõ ràng, hợp lý về nội dung và thời lượng	Chất lượng video tốt, thời lượng trích dẫn hợp lý.	5
	- Có trích dẫn nguồn gốc tư liệu (nếu không phải do giáo viên tự tạo ra)	- Bắt buộc đáp ứng.	5
	Tổng điểm:		100

PHỤ LỤC IV
TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ THIẾT BỊ DẠY HỌC SỐ
(Kèm theo Kế hoạch số: 39/KH-GD&ĐT ngày 26/10/2023
của Phòng GD&ĐT huyện Gia Lâm)

TT	Tiêu chí đánh giá	Nội dung tiêu chí đánh giá	Điểm tối đa
1	Tính khoa học (30 điểm)	a) Bám sát yêu cầu về thiết bị dạy học tối thiểu và nội dung giảng dạy	10
		b) Thể hiện được mục đích, yêu cầu của bài học mà sản phẩm hướng đến	10
		c) Tính chính xác về khoa học	10
2	Tính sư phạm và thẩm mỹ (25 điểm)	a) Tính trực quan, định hướng hoạt động nhận thức tích cực và kích thích khả năng sáng tạo, tư duy học tập của người học	10
		b) Nội dung kiến thức có thể truyền tải	10
		c) Khả năng tương tác với người học	5
3	Tính sáng tạo và ứng dụng linh hoạt (30 điểm)	a) Ý tưởng thiết kế	10
		b) Sản phẩm có thể sử dụng cho nhiều lớp học, môn học và các chủ đề dạy học khác nhau	10
		c) Sản phẩm có thể sử dụng cho nhiều phương thức, phương pháp dạy học khác nhau	10
4	Tiêu chí khác (15 điểm)	a) Bảo đảm an toàn; dễ cài đặt, sử dụng; có khả năng tái sử dụng	5
		b) Chất lượng âm thanh, hình ảnh của sản phẩm	5
		c) Khả năng phát triển sản phẩm sử dụng vào các mục đích khác nhau	5
		TỔNG ĐIỂM	100

PHỤ LỤC V

Giới thiệu Danh mục một số phần mềm E-Learning và tài nguyên tham khảo sử dụng cho cuộc thi và khuyến khích sử dụng

I. Nhóm một số phần mềm soạn bài giảng và LMS

- | | |
|---|--|
| 1. Adobe Presenter | www.adobe.com |
| 2. Articulate (Storyline, Rise) | www.articulate.com |
| 3. Adobe Captivate | www.adobe.com/sea/products/captivate.html |
| 4. Camtasia | www.techsmith.com/videoeditor.html |
| 5. Adobe Director | www.adobe.com/sea/products/director.html |
| 6. iSpring | www.ispringsolutions.com |
| 7. eXe | exelearning.org |
| 8. LAMS | lamsfoundation.org |
| 9. Uduntu | www.udutu.com/elearningauthoring-tool/ |
| 10. Courselab | www.courselab.com/ |
| 11. LMS Moodle | moodle.org/ |
| 12. MOOC Open edX | open.edx.org/ MOOC |
| 13. Microsoft 365 (A1) (Office online, Teams) | https://www.microsoft.com/vi-VN |

II. Nhóm một số kho tài nguyên giáo dục

- | | |
|--|---|
| 14. Edumediasciences | http://www.edumediasciences.com/en/ |
| 15. PhET Interactive Simulations project | https://phet.colorado.edu/ |
| 16. Moza 3D clip | https://www.mozaweb.com/vi/lexikon.php?cmd=getlist&let=3D |
| 17. CK-12 Foundation | https://www.ck12.org/teacher/ |

(Danh sách sẽ được tiếp tục cập nhật trong quá trình triển khai)
