

Thanh Trì, ngày 28 tháng 9 năm 2023

KẾ HOẠCH

Tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo huyện Thanh Trì 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 về việc Hướng dẫn tổ chức hoạt động giáo dục STEM trong giáo dục Tiểu học; Kế hoạch số 3433/KH-SGDĐT ngày 21/9/2023 về tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo Hà Nội năm 2024; Công văn số 3522/SGDĐT-CTTT-KHCN ngày 28/9/2023 của Sở Giáo dục và Đào tạo Hà Nội về hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ ứng dụng công nghệ thông tin, chuyển đổi số năm học 2023-2024;

- Căn cứ Công văn số 859/PGD&ĐT ngày 28/9/2023 của Phòng Giáo dục và Đào tạo về hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ ứng dụng Công nghệ thông tin, chuyển đổi số năm học 2023-2024;

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 Hà Nội 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

- Tuyên truyền, quảng bá rộng rãi nội dung và các hoạt động đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) và Giáo dục STEM, STEAM trong ngành Giáo dục và Đào tạo Hà Nội.

- 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.

- Xây dựng Kế hoạch bài dạy các môn học, các cấp học theo phương pháp giáo dục STEM, từ đó phát huy tinh thần sáng tạo trong dạy học phát triển phẩm chất, năng lực cho học sinh theo yêu cầu Chương trình giáo dục phổ thông 2018.

- Yêu cầu tất cả các đơn vị, trường học, cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên hưởng ứng, tham gia các hoạt động của Ngày hội CNTT và STEM, tạo nên phong trào thi đua hiệu quả trong các hoạt động Giáo dục và Đào tạo.

II. ĐỐI TƯỢNG THAM GIA

- Cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên trong ngành Giáo dục và Đào tạo huyện Thanh Trì.

- Các tổ chức, doanh nghiệp có nhu cầu tham gia và được phép tham dự.

III. THỜI GIAN VÀ ĐỊA ĐIỂM TỔ CHỨC

1. Thời gian tổ chức: ngày 27/02/2024 (thứ Ba).

2. Địa điểm tổ chức: Trường Trung học cơ sở Thanh Liệt.

3. Tiến độ thời gian:

Thời gian	Đơn vị thực hiện	Nội dung
Từ tháng 10 đến 26/11/2023	Trường	Phát động, tuyên truyền, tổ chức Ngày hội cấp trường (hội thảo, trưng bày, chấm sản phẩm CNTT, thi bài giảng E-learning, bài giảng STEM, thi kỹ năng CNTT)
Từ 27/11/2023 đến 29/11/2023	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 01/12/2023 đến 22/12/2023	Ban tổ chức	Gửi thể 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 25/12/2023 đến 29/12/2023	Phòng GD&ĐT	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://iday.hanoi.edu.vn
09/01/2024	Ban tổ chức	Gửi thiết kế, kích thước gian trưng bày triển lãm
Từ 16/01/2024 đến 23/02/2024	Ban tổ chức, các trường	Họp Ban tổ chức, Ban Giám khảo, các trường và các đơn vị đối tác bốc thăm gian

		trưng bày, nhận thông tin chuẩn bị cho ngày hội tại trường THCS Thanh Liệt. Các đơn vị nhận địa điểm, kích thước gian trưng bày và chuẩn bị triển lãm
Ngày 23/02/2024	Các trường	Gửi báo cáo công tác chuẩn bị tham gia ngày hội cấp huyện
26/02/2024	Ban tổ chức và các trường, đơn vị đối tác	Hoàn thiện việc lắp đặt bố trí gian trưng bày
27/02/2024	Ban tổ chức	Sáng: - Khai mạc ngày hội - Hội nghị chuyên đề, chấm gian trưng bày Chiều: - Hội thảo; - Bế mạc và trao thưởng;
Từ ngày 28/02/2024 đến ngày 05/3/2024	Phòng GD&ĐT	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

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 Hà Nội 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. Giới thiệu sản phẩm, giải pháp mới về ứng dụng CNTT trong Giáo dục và Đào tạo do các tổ chức, doanh nghiệp phối hợp tổ chức theo chủ đề.

2. Chung khảo cuộc thi sản phẩm CNTT

Cuộc thi Xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM, STEAM, Thiết bị dạy học số và Sản phẩm CNTT - gọi chung là Bài thi (*Thể lệ Cuộc thi kèm theo*).

3. Cuộc thi kỹ năng CNTT

- *Đối với Giáo viên (kể cả giáo viên hợp đồng):* 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... Thời gian thi: 90 phút.

- *Đối với Nhân viên (kể cả nhân viên hợp đồng):* 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. Thời gian thi: 60 phút.

4. Chấm điểm các khu trưng bày

- Mỗi trường mầm non, tiểu học THCS có 01 gian trưng bày sản phẩm và giới thiệu các hoạt động ứng dụng CNTT và Bài giảng STEM/STEAM của đơn vị.

- 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.

- Trưng bày các sản phẩm STEM/STEAM và nghiên cứu khoa học:

+ Các sản phẩm 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 trường phải có thuyết minh.

*** Lưu ý:**

+ Gian trưng bày, giới thiệu do các đơn vị 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 tương tác, ổ cắm điện, hệ thống đèn chiếu sáng, đèn trang trí, thiết bị âm thanh, hình ảnh...

+ Có người thường trực để giới thiệu 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.

+ Bên cạnh các gian trưng bày của các trường, Ban tổ chức khuyến khích các đơn vị đối tác lĩnh vực CNTT và STEM đăng ký tham gia hoạt động trưng bày và tổ chức trải nghiệm tại Ngày hội CNTT và STEM

5. Tổng kết, khen thưởng

Ban Tổ chức sẽ tổng hợp kết quả hoạt động của các đơn vị làm cơ sở đánh giá, xếp hạng, tuyên dương, khen thưởng các đơn vị, cá nhân, đạt thành tích cao tham gia tích cực Ngày hội CNTT và STEM.

V. 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.

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

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

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

2. Các đơn vị đồng hành, công tác

- Phối hợp, hỗ trợ cho Phòng GD&ĐT trong công tác chuẩn bị, triển khai thực hiện để tổ chức Ngày hội thành công tốt đẹp.

- Chủ động hỗ trợ, hướng dẫn, tập huấn cho cán bộ, giáo viên, nhân viên, học sinh các trường theo đề nghị của Phòng GD&ĐT huyện

3. Các trường học trên địa bàn

- 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.

- Các trường động viên cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên xây dựng các sản phẩm CNTT và hưởng ứng tham gia các hoạt động của Ngày hội CNTT cấp huyện.

- Khuyến khích các trường có đủ điều kiện tổ chức Ngày hội CNTT và STEM cấp trường; Tham dự đầy đủ các hoạt động của ngày hội CNTT và STEM cấp huyện.

- Lập danh sách cán bộ, giáo viên, nhân viên, học sinh (theo mẫu gửi kèm) tham gia các cuộc thi theo quy định của Kế hoạch.

- 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 của từng nội dung Ngày hội đề nghị liên hệ, báo cáo trực tiếp về Phòng pgd-thanhtri@hanoiedu.vn

Trên đây là Kế hoạch tổ chức Ngày hội CNTT và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo huyện Thanh Trì năm học 2023-2024, đề nghị các đơn vị nghiêm túc thực hiện, thực chất và hiệu quả./.

Nơi nhận:

- TTr. UBND Huyện;
- Đ/c Nguyễn Văn Hưng- PCT UBND huyện
- Các tổ MN, TH, THCS
- Cổng Thông tin điện tử của ngành
- Lưu: VT;

TRƯỞNG PHÒNG



Phạm Văn Ngát

THỂ LỆ

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

*(Ban hành kèm theo Kế hoạch số 860/KH-PGD&ĐT
ngày 28 tháng 9 năm 2023 của Sở Giáo dục và Đào tạo)*

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 cấp huyện, lựa chọn sản phẩm tham gia cấp Thành phố.

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, Phòng 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 THANH TRÌ Ngày hội CNTT và STEM năm 2024 -----
Tiêu đề bài dự thi	Bài giảng:.....
Chủ đề	Môn, lớp.....
Tên tác giả	Giáo viên:.....
Email	<u>nguyenvana@...vn</u>
Điện thoại	Điện thoại di động:
Đơn vị	Trường
Địa chỉ công tác	Số/Đường/Xã-Phường/Huyện/Thành/Thị, tỉnh... <i>Địa chỉ phải chính xác để BTC gửi phần thưởng (nếu có)</i>
Giấy phép bài dự thi	CC-BY hoặc CC-BY-SA
Tháng/năm	Tháng 10/2023

Điều 4. Thời gian tổ chức Cuộc thi (Theo Kế hoạch số 859/KH-PGDĐT ngày 28/9/2023 của Phòng GD&ĐT huyện Thanh Trì)

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 trường. Các trường đăng ký và nộp sản phẩm về Ban tổ chức của Cuộc thi.

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 tập không dấu, dung lượng không vượt quá 500MB):

a) Thư mục Hoso: 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 I, II). 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 chứng nhận.

PHỤ LỤC I

TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ, BÀI GIẢNG STEM
(VÒNG I)

TT	Tiêu chí đánh giá	Nội dung tiêu chí đánh giá	Điểm tối đa
1	Công nghệ, kỹ thuật e-Learning	<ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng phần mềm soạn bài giảng e-Learning đã được quy định; - Có ghi âm, hình ảnh, thuyết minh lời giảng rõ ràng; - Có bài kiểm tra tương tác với người học (Quiz); - Kỹ năng xử lý âm thanh, video, hoạt hình; - Khi xem bài, trên thanh điều khiển có biểu tượng CC). - Đóng gói sản phẩm theo quy định (đúng chuẩn HTML5, nếu không sẽ bị loại) 	30
2	Nội dung	<ul style="list-style-type: none"> - Đáp ứng mục đích của Cuộc thi (Khoản 2, Điều 1 của Thể lệ cuộc thi); - Có đủ thông tin liên lạc theo yêu cầu; - Thông tin Trang đầu sản phẩm đáp ứng mẫu yêu cầu; - Giá trị của nguồn tư liệu; - Tính hoàn thiện nội dung; có giá trị phổ biến; - Tính sáng tạo, thiết thực, góp phần giới thiệu tiềm năng về kinh tế văn hóa xã hội địa phương, vùng miền; - Tính giáo dục của sản phẩm. - Chính xác về thông tin (nếu sai kiến thức sẽ bị loại); 	30
3	Phương pháp	<ul style="list-style-type: none"> - Ý tưởng thể hiện sự sáng tạo, độc đáo, mới mẻ; - Lời giới thiệu (tiếng nói) và thuyết minh (văn bản) dễ hiểu; - Khả năng định hướng người học tốt, đảm bảo tính tự học cao; - Phương pháp trình bày hấp dẫn, lôi cuốn người học - Thể hiện tính tương tác cao với người học 	20
4	Hình thức	<ul style="list-style-type: none"> - Bố cục hợp lý - Trình bày có thẩm mỹ, mô phạm - Chất lượng âm thanh, hình ảnh, hoạt hình tốt - Sử dụng phong chữ, màu sắc hợp lý 	5
5	Tư liệu	<ul style="list-style-type: none"> - Có thể đáp ứng nhu cầu tư liệu cho các môn khoa học xã hội; - Chất lượng tư liệu rõ ràng, hợp lý về nội dung và thời lượng; - Tính rõ ràng trong trích dẫn các tài liệu (để tham khảo và xác minh khi cần); 	15
	Tổng điểm:		100

Ghi chú:

- Tiêu chí này áp dụng cho Vòng I, với mục đích chọn nhanh ra những sản phẩm đảm bảo các yêu cầu kỹ thuật của một bài giảng e-learning, có hình thức và phương pháp truyền đạt tốt để tiếp tục đánh giá sâu về chuyên môn ở Vòng II.

PHỤ LỤC II
TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ, BÀI GIẢNG STEM
(VÒNG II)

TT	Tiêu chí đánh giá	Nội dung tiêu chí đánh giá	Điểm tối đa
1	Nội dung (40 điểm)	a) Chủ đề	5
		b) Xác định rõ đối tượng c) Mục đích, mục tiêu bài học d) Cấu trúc bài học	5
		e) Triển khai các nội dung	10
		f) Thể hiện các điểm nhấn (thể hiện sự sáng tạo)	10
		g) Thể hiện được các thông điệp hữu ích (thể hiện sự sáng tạo)	10
2	Tư liệu (20 điểm)	a) Giá trị của tư liệu (phù hợp với nội dung trình bày)	8
		b) Có trích dẫn rõ ràng (đối với tư liệu không tự làm)	2
		c) Chất lượng tư liệu (hình ảnh, âm thanh)	5
		d) Thời lượng phù hợp	2
		e) Sự phù hợp về sử dụng tư liệu (nhiều quá, ít quá, lặp lại nội dung, miên man, tự làm..)	3
3	Phương pháp (25 điểm)	a) Tính hấp dẫn người học (cuốn hút, không nhàm chán, có tính định hướng, dễ hiểu, ..)	10
		b) Tính tương tác (trắc nghiệm: tính hợp lý của câu hỏi, cách chọn dạng câu hỏi và cách trả lời, thuyết minh và xử lý các tình huống khi trả lời)	5
		c) Kết hợp tốt giữa kênh tin: âm thanh, hình ảnh, văn bản, hiệu ứng,	5
		d) Lời thuyết minh (rõ ràng, truyền cảm, không nói ngọng,..)	5
		e) Hướng dẫn người học (nếu không có -1)	5
4	Công nghệ và các yêu cầu khác (15 điểm)	a) Kỹ thuật xử lý video, âm thanh, hoạt hình,.. (có tốt không?)	5
		b) Lựa chọn màu sắc, phông chữ, hiệu ứng (phù hợp hay không?)	
		c) Xử lý đồng bộ âm thanh, hình ảnh, .. (có khớp không?)	5
		d) Thông tin trang bìa (có đúng theo quy định không?)	5
		e) Việt hóa tiêu đề các slide (cây mục lục)	
TỔNG ĐIỂM			100

PHỤ LỤC II
TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ THIẾT BỊ DẠY HỌC SỐ
(Ban hành kèm theo Kế hoạch số 860/KH- PGDĐT
ngày 28 tháng 9 năm 2023 của Phòng Giáo dục và Đào tạo)

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 III

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/ |
| 15 Moza 3D clip | https://www.mozaweb.com/vi/lexikon.php?cmd=getlist&let=3D |
| 16 CK-12 Foundation | https://www.ck12.org/teacher/ |

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