

Số: 418/KH- THCSTTVĐ

Văn Điển, ngày 12 tháng 10 năm 2023

KẾ HOẠCH
Tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM
Năm học 2023- 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;

Căn cứ 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;

Thực hiện 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;

Căn cứ Kế hoạch số 860/KH-PGD&ĐT ngày 28/9/2023 của Phòng Giáo dục và Đào tạo huyện Thanh Trì về việc tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo huyện Thanh Trì năm 2024;

Trường THCS Thị trấn Văn Điển xây dựng Kế hoạch tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM cấp trường năm học 2023-2024, 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 nhà trường.

- 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 CBGVNV 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 của trường và của ngành.

II. ĐỐI TƯỢNG THAM GIA

- Cán bộ, giáo viên, nhân viên và học sinh nhà trường

III. NỘI DUNG CÁC HOẠT ĐỘNG CỦA NGÀY HỘI

1. 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*).

- Mỗi tổ chuyên môn có ít nhất 2 sản phẩm (riêng tổ Khoa học ít nhất 3 sản phẩm) bài giảng điện tử Bài giảng điện tử STEM, STEAM, Thiết bị dạy học số và sản phẩm CNTT.

- Thời gian nộp sản phẩm: 22/11/2023

- Thời gian chấm: Từ 22/11/2023-27/11/2023

2. Cuộc thi kỹ năng CNTT

- Đối với giáo viên: Giao cho tổ Tin -Công – Năng chủ động tham mưu lựa chọn .

- Đối với nhân viên: Giao cho tổ Văn phòng tham mưu lựa chọn.

- Thời gian lập danh sách: 27/11/2023

Lưu ý:

- *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.

3. Chấm điểm các khu trưng bày

3.1. Cấp trường

- Mỗi Lớp Khối 6,7,8,9 tổ chức 01 bàn trưng bày theo vị trí mà Ban tổ chức đã bố trí tại Sân trường theo đúng quy định của Ban tổ chức ngày hội.

- Địa điểm: Nhà thể chất.

- Thời gian: 7h25 ngày 27/11/2023.

3.2. Cấp Huyện

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

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

3.2.3. Nội dung trưng bày sản phẩm và tổ chức hoạt động trải nghiệm

- Nhà trường thực hiện **01** gian trưng bày, diện tích 3m x 4m x 2m (chiều ngang 3m, chiều dọc 4m, chiều cao 2m) và thực hiện trải nghiệm theo hướng dẫn và quy định của Ban Tổ chức Ngày hội

- Thiết kế khu vực trưng bày: Có bản thiết kế riêng.

a. Về các nội dung trưng bày

Trưng bày các sản phẩm CNTT và STEM

- Nhà trường sẽ chọn các sản phẩm CNTT và STEM của giáo viên và học sinh đã tham gia ngày hội CNTT và STEM cấp trường đạt kết quả cao để tham gia trưng bày tại gian hàng của nhà trường trong ngày hội CNTT và STEM cấp huyện.

- Nhà trường sẽ chọn các sản phẩm thi nghiên cứu khoa học, thi sáng tạo Thanh thiếu niên nhi đồng của nhà trường qua các năm có kèm theo poster thuyết minh và học sinh giới thiệu (trưng bày các sản phẩm đạt giải năm học 2021-2022, 2022-2023 từ cấp huyện, Thành phố) nhà trường duyệt và in cùng khung chung của gian trưng bày nhà trường).

- Giáo án, video các sản phẩm CNTT và bài dạy STEM: Tất cả các tiết dạy học thi GVG các cấp, chuyên đề cấp Huyện và các tiết chuyên đề STEM của GV trong các tổ chuyên môn trong năm học 2021-2022; 2022-2023 (Các tổ trưởng chủ động in file đóng quyển để trưng bày nộp về nhà trường qua đ/c Hòa PHT).

*** Lưu ý:**

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

+ Khuyến khích có đủ hệ thống máy móc, thiết bị phục vụ cho việc giới thiệu: Laptop, 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.

b. Phân công nhiệm vụ

TT	Nội dung	Phân công	Hạn hoàn thành
I	Phụ trách chính	BGH Tổ nhóm chuyên môn	
II	Phân công chuẩn bị	Phụ trách chính: Đ/c Hòa	
1	Xây dựng ý tưởng gian trưng bày	Ban tổ chức	Trước 23/2
2	Tập hợp và in các giáo án chuyên đề cấp huyện, thi GVG trong 2 năm học 2021-2022, 2022-2023	TTCM	Trước 23/2
3	Tập hợp các thành tích trong các cuộc thi KHKT, sáng tạo thanh thiếu niên nhi đồng, bài giảng Elearning	TTCM	Trước 23/2
4	Lựa chọn các sản phẩm trong ngày hội CNTT và STEM cấp Trường đi tham dự cấp Huyện	Ban tổ chức	11h ngày 23/2.
5	Phụ trách maket, bảng biểu	Đ/c Huy	Trước ngày 23/2
6	Thuyết minh gian hàng	Đ/c Yến (Văn)	Trong ngày 27/2
7	Phụ trách trình chiếu, điện, máy tính âm thanh, ánh sáng	Đ/c Huy	Trong ngày 27/2
8	Chụp ảnh, viết bài, truyền thông	Đ/c Yến (V), Huy	27/2
9	Phụ trách trang trí gian trưng bày	Đ/c Yến, Lam, Hương (MT)	Chiều 26/2
10	Thuê xe và vận chuyển đồ sang bên Thanh Liệt	Đ/c Hòa, Các đ/c GV nam	Chiều 26/2

4- Tổng kết khen thưởng

- Tất cả các nội dung thi, thi sản phẩm CNTT, thi kỹ năng CNTT, thi trưng bày dành cho tập thể, cá nhân đều được Ban Tổ chức chấm, xếp và trao giải, khen thưởng;

- Mức thưởng chi theo quy chế chi tiêu nội.

IV. THỜI GIAN VÀ ĐỊA ĐIỂM TỔ CHỨC

1. Thời gian tổ chức: ngày 27/11/2023 (thứ Hai).
2. Địa điểm tổ chức: Trường Trung học cơ sở Thị Trấn Văn Điển
3. Tiến độ thời gian:

STT	Thời gian	Nội dung	Ghi chú
1	31/10/2023	- Ban hành Kế hoạch tổ chức ngày hội Công nghệ thông tin và STEM cấp Trường năm 2024.	
2	22/11/2023	- Các tổ nộp thiết kế bài giảng điện tử Bài giảng điện tử STEM, STEAM, Thiết bị dạy học số.	
3	27/11/2023	- Tiết 1: HS các lớp trưng bày triển lãm - Tổng kết, trao thưởng và bế mạc ngày hội dự kiến vào giờ chào cờ sáng thứ Hai (4/12/2023). - Công bố các bài giảng điện tử STEM, STEAM, Thiết bị dạy học số đạt giải để tiếp tục chuẩn bị tham gia ngày hội cấp Huyện.	
4	Từ 27/11/2023 đến 29/11/2023	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.	
5	Từ 01/12/2023 đến 22/12/2023	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	
6	Từ 25/12/2023 đến 29/12/2023	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	
7	09/01/2024	Gửi thiết kế, kích thước gian trưng bày triển lãm	
8	Từ 16/01/2024 đến 23/02/2024	Hợp bốc thăm gian trưng bày, nhận thông tin chuẩn bị cho ngày hội cấp Huyện. Các đơn vị nhận địa điểm, kích thước gian trưng bày và chuẩn bị triển lãm.	
9	23/2/2023	Gửi báo cáo công tác chuẩn bị tham gia ngày hội cấp huyện.	

10	26/2/2023	Hoàn thiện việc lắp đặt bố trí gian trưng bày	
11	27/02/2024	<p>Sáng:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Khai mạc ngày hội - Hội nghị chuyên đề, chắm gian trưng bày <p>Chiều:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hội thảo - Bế mạc và trao thưởng 	

V. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Ban giám Hiệu

- 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.
- Thành lập Ban tổ chức, Ban giám khảo, chỉ đạo trực tiếp CBGVNV tham gia Ngày hội thiết thực, chất lượng, hiệu quả.
- Giám sát đôn đốc tổ chức ngày hội cấp trường.
- Phát động phong trào, động viên CBGVNV tham gia xây dựng các sản phẩm và hưởng ứng tham gia các hoạt động ngày hội cấp Huyện.
- Bố trí, sắp xếp phương tiện để CBGVNV và học sinh tham gia ngày hội cấp Huyện.
- Lập danh sách giáo viên, học sinh tham gia các cuộc thi theo quy định của Kế hoạch.

2. Tổ trưởng chuyên môn, tổ trưởng văn phòng

- Phân công các đồng chí Giáo viên trong tổ tham gia đầy đủ theo Kế hoạch.
- Thực hiện các nhiệm vụ được phân công.

3. Giáo viên, giáo viên chủ nhiệm, học sinh

- Triển khai và thực hiện Kế hoạch. Phối hợp các giáo viên bộ môn để hướng dẫn học sinh chuẩn bị các điều kiện tham gia tốt Ngày hội.

Trên đây là Kế hoạch tổ chức “Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM” của Trường THCS Thị trấn Văn Điển Năm học 2023-2024”. Đề nghị các đồng chí CB, GV, NV thực hiện nghiêm túc và hiệu quả. Trong quá trình thực hiện, nếu có vướng mắc các đồng chí báo cáo Ban giám hiệu để kịp thời giải quyết./.

Nơi nhận:

- CBGVNV nhà trường;
- Lưu VT.

HIỆU TRƯỞNG



Trương Thị Quý Hoa

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

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 trường, 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 Thành phố 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	nguyenvana@...vn
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)

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 Hosou: 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, STEAM

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 lòe 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.	10

		<ul style="list-style-type: none"> - 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 	
	- Phương pháp trình bày hấp dẫn, lôi cuốn người học	<ul style="list-style-type: none"> - Giọng nói lưu loát, có điểm nhấn, ngữ điệu nhấn, nhà 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 rẽ 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
		<ul style="list-style-type: none"> - Trang bìa theo đúng mẫu (theo mục e, Điều 3) - Có hình của giáo viên và logo 	5
	- Hình thức bài giảng	<ul style="list-style-type: none"> - Việt hóa hoàn toàn hoặc việt 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
	- Trình bày có thẩm mỹ, mô phạm	- 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
	- Chất lượng âm thanh, hình ảnh, hoạt hình tốt	<ul style="list-style-type: none"> - 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 II
TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ THIẾT BỊ DẠY HỌC SỐ

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, tự 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)
