

Số: 100/KH-PGDĐT

Ba Đình, ngày 9 tháng 11 năm 2023

KẾ HOẠCH

Tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo quận Ba Đình năm học 2023-2024

Căn cứ Nghị quyết số 17/NQ-CP ngày 07/3/2019 của Chính phủ về triển khai các nhiệm vụ, giải pháp trọng tâm phát triển Chính phủ; Quyết định số 131/QĐ-TTg ngày 25/01/2022 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Đề án “Tăng cường ứng dụng CNTT và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022-2025, định hướng đến năm 2030”;

Thực hiện Kế hoạch số 3433/KH-SGDĐT ngày 21/9/2023 về tổ chức Ngày hội CNTT và STEM ngành GDĐT Hà Nội năm 2024; Công văn số 2643/SGDĐT-GDPT ngày 19/8/2020 của Sở GDĐT Hà Nội về việc hướng dẫn thực hiện triển khai giáo dục STEM trong giáo dục trung học;

Phòng GDĐT quận xây dựng Kế hoạch tổ chức Ngày hội CNTT và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo quận Ba Đình năm học 2023-2024, với chủ đề “*Đẩy mạnh Chuyển đổi số và giáo dục STEM ngành GDĐT theo định hướng giáo dục thông minh*” gồm các nội dung như sau:

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

I. Mục đích

- Thông qua các hoạt động của Ngày hội CNTT và STEM để nâng cao nhận thức về việc ứng dụng CNTT trong công tác quản lý, dạy và học; 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 quận Ba Đình;

- Thúc đẩy giáo dục STEM trong các nhà trường, khuyến khích phong trào học tập, nghiên cứu khoa học, phát huy khả năng sáng tạo của học sinh; từng bước xây dựng Ngày hội CNTT và STEM trở thành một sân chơi khoa học thường niên, khơi dậy đam mê nghiên cứu khoa học và vận dụng kiến thức các môn học vào giải quyết các vấn đề thực tiễn cho học sinh;

- Giới thiệu các sản phẩm, giải pháp CNTT tiêu biểu trong lĩnh vực chuyển đổi số, đã ứng dụng thành công trong công tác 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 GDĐT;

- Tổ chức cho học sinh sân chơi trí tuệ, phát triển kỹ năng hoạt động nhóm cũng như tìm tòi các ý tưởng sáng tạo, độc đáo trong khoa học và rèn luyện thêm các kỹ năng trong giao tiếp, tương tác, thực hành, thực nghiệm cho học sinh;

- 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.

II. Yêu cầu

- Ngày hội CNTT và STEM thu hút được đông đảo sự quan tâm của các cán bộ quản lý, giáo viên, học sinh, phụ huynh học sinh các trường trên địa bàn quận Ba Đình; các trường Mầm non, Tiểu học, THCS tích cực hưởng ứng, tham gia, tạo nên phong trào thi đua hiệu quả trong các hoạt động GDĐT;

- Công tác tổ chức bài bản, khoa học, đảm bảo tính công bằng, khách quan; các hoạt động đảm bảo tính giáo dục, tính sáng tạo, tính đoàn kết, sự an toàn và tiết kiệm.

B. ĐỐI TƯỢNG, NỘI DUNG, THỜI GIAN, ĐỊA ĐIỂM TỔ CHỨC

I. NỘI DUNG CÁC HOẠT ĐỘNG NGÀY HỘI

1. Trưng bày sản phẩm và tổ chức hoạt động trải nghiệm

1.1. Hình thức tham gia

- Tham gia theo cụm: Mỗi cấp học chia thành 02 cụm.

Cấp	Cụm số	Trường
THCS	1	THCS Thăng Long (Cụm trưởng) , THCS Ba Đình, THCS Nguyễn Tri Phương, THCS Mạc Đĩnh Chi, THCS Phúc Xá, THCS Nguyễn Công Trứ, THCS Thực Nghiệm
	2	THCS Phan Chu Trinh (Cụm trưởng) , THCS Giảng Võ, THCS Thành Công, THCS Hoàng Hoa Thám, THCS Nguyễn Trãi, THCS Thống Nhất, THCS Vinschool Metropolis
Tiểu học	3	TH Kim Đồng (Cụm trưởng) , TH Việt Nam - Cuba, TH Thành Công A, TH Thành Công B, TH Đại Yên, TH Nguyễn Bá Ngọc, TH Nguyễn Trung Trực, TH Nguyễn Tri Phương, TH Thủ Lệ
	4	TH Hoàng Hoa Thám (Cụm trưởng) , TH Hoàng Diệu, TH Ngọc Khánh, TH Phan Chu Trinh, TH Nghĩa Dũng, TH Ba Đình, TH Ngọc Hà, TH Vạn Phúc
Mầm non	5	MG số 10 (Cụm trưởng) , MG Tuổi Thơ, MN Hoa Hướng Dương, MN Họa Mi, MN Sao Mai, MG Số 2, MN Hoa Mai, MG Chim Non, MG Số 9, MN 1/6
	6	MG Thành Công (Cụm trưởng) , MN Tuổi Hoa, MN Số 6, MG Hoa Hồng, MN Hoa Đào, MG Số 8, MG Số 7, MG Mầm non A, MG Số 3, MG Số 5

- Mỗi cụm tổ chức 01 gian trưng bày (diện tích mỗi gian 3m x 3m) và thực hiện trải nghiệm theo hướng dẫn và quy định của Ban Tổ chức Ngày hội.

Lưu ý: Bên cạnh 06 gian trưng bày của 06 cụm, 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.

1.2. Nội dung

a) Trưng bày các sản phẩm ứng dụng CNTT, STEM/STEAM và nghiên cứu khoa học

- Thiết bị tự cải tiến, chế tạo, phần mềm ứng dụng, phần mềm dạy học, phần mềm quản lý, thiết bị thông minh, lớp học thông minh, dạy-học thông minh...

- Các sản phẩm STEM/STEAM của giáo viên và học sinh 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 qua các năm có kèm theo poster thuyết minh và học sinh giới thiệu.

Lưu ý:

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

- Có đủ hệ thống máy móc, thiết bị phục vụ cho giới thiệu: Máy tính, máy chiếu đa năng, màn hình tivi, 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 giới thiệu cho Ban Tổ chức, khách tham quan, trao đổi kinh nghiệm trong suốt thời gian tổ chức Ngày hội. Nội dung giới thiệu cần ngắn gọn, có mô tả, minh họa bằng hình ảnh.

- Khu trưng bày đảm bảo vệ sinh.

b) Tổ chức các hoạt động trải nghiệm

- Mỗi cụm tổ chức **tối thiểu 01 hoạt động trải nghiệm** dành cho giáo viên, học sinh, phụ huynh, cần đăng kí qua hòm thư ngocnb@badinhedu.vn **trước ngày 10/01/2024** để được duyệt trước khi triển khai, thực hiện.

- Giáo viên, học sinh, phụ huynh học sinh khi dự Ngày hội sẽ được tham gia hoạt động trải nghiệm từ các đơn vị (các cụm hoặc các đối tác) đã được đăng ký nội dung, khung giờ với Ban Tổ chức.

2. Các cuộc thi

2.1. Sơ khảo Cuộc thi xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM/STEAM và sản phẩm CNTT/STEM/STEAM (có thể lệ gửi kèm)

- Đối tượng tham gia: Cán bộ, giáo viên, nhân viên các trường Mầm non, Tiểu học, THCS trên địa bàn quận (gọi chung là Tác giả).

- Hình thức tham gia: Các tác giả có thể dự thi theo hình thức cá nhân hoặc nhóm tác giả. Một nhóm tác giả không quá 03 thành viên. Các Tác giả có thể đăng ký 01 hoặc nhiều sản phẩm dự thi. Mỗi sản phẩm chỉ được đăng ký dự thi 01 lần.

- Sản phẩm 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.

- Mỗi đơn vị tham dự tối thiểu 02 bài thi, nộp qua USB 3.0 gửi về phòng 705 trụ sở UBND quận Ba Đình (số 25 Liễu Giai, quận Ba Đình) **trước ngày 05/12/2023**.

2.2. Sơ khảo Cuộc thi kỹ năng CNTT (có thể lệ gửi kèm)

a) Đối với giáo viên (kể cả giáo viên hợp đồng)

- Đối tượng tham gia: Giáo viên (kể cả giáo viên hợp đồng) các trường Mầm non, Tiểu học, THCS trên địa bàn quận. Mỗi đơn vị đăng ký tối thiểu 01 cá nhân tham dự Cuộc thi.

- Nội dung thi: 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 trong dạy học;

+ 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.

b) Đối với nhân viên (kể cả nhân viên hợp đồng)

- Đối tượng tham gia: Nhân viên (kể cả nhân viên hợp đồng) các trường Mầm non, Tiểu học, THCS trên địa bàn quận. Mỗi đơn vị đăng ký tối thiểu 01 cá nhân tham dự Cuộc thi.

- Nội dung thi: 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.

2.3. Cuộc thi Sáng tạo trẻ (có thể lệ gửi kèm)

- Chủ đề “*Đổi mới sáng tạo vì môi trường sống bền vững*”. Học sinh lên ý tưởng, thiết kế, chế tạo, xây dựng mô hình, sản phẩm sáng tạo nhằm giải quyết các vấn đề về môi trường sống, tạo ra môi trường sống sạch hơn, bền vững hơn. Tiêu chí của sản phẩm là ý tưởng sáng tạo, tiết kiệm, có tính ứng dụng cao trong dạy học.

- Đối tượng tham gia: Học sinh các trường Tiểu học, THCS trên địa bàn quận.

- Hình thức tham gia: Học sinh có thể dự thi theo hình thức cá nhân hoặc nhóm (mỗi nhóm không quá 05 thành viên), có thể đăng ký 01 hoặc nhiều sản phẩm dự thi. Mỗi sản phẩm chỉ được đăng ký dự thi 01 lần.

- Mỗi đơn vị đăng ký tối đa 03 sản phẩm dự thi của cá nhân hoặc nhóm theo mẫu đăng ký. Tại ngày thi, các thí sinh sẽ thuyết trình sản phẩm và trả lời các câu hỏi của Ban Giám khảo.

- Một số đề tài gợi ý để xây dựng ý tưởng và sản phẩm:

+ *Bảo vệ môi trường*: Các sản phẩm thân thiện với môi trường, tiết kiệm điện, cải thiện môi trường trên địa bàn; các giải pháp sản phẩm tuyên truyền hiệu quả tác động đến với người dân trên địa bàn, thu gom rác trong trường học hoặc khu dân cư...

+ *An toàn giao thông*: Các sản phẩm giao thông thông minh; Các sản phẩm tuyên truyền văn hóa giao thông phù hợp với từng độ tuổi, đối tượng...

+ *Văn hóa xã hội*: Các sản phẩm đẩy mạnh công tác phát triển du lịch, giới thiệu về quận Ba Đình, thành phố Hà Nội đến đông đảo người dân và bạn bè quốc tế...

+ *Giáo dục và đào tạo*: Các sản phẩm tuyên truyền về văn hóa đọc, văn hoá

ứng xử trong thanh thiếu niên, nhi đồng; Các sản phẩm là dụng cụ giúp học tập hiệu quả cho đối tượng học sinh, dụng cụ sinh hoạt hằng ngày, lao động sản xuất, đồ chơi trẻ em...

+ *Y tế*: Các sản phẩm phục vụ cho công tác tuyên truyền vệ sinh an toàn thực phẩm, biện pháp phòng chống các dịch bệnh...

+ Các vấn đề khác mà các bạn thanh niên, thiếu niên và thiếu nhi quan tâm đang là thực trạng trên địa bàn, thực trạng được xã hội quan tâm trong thời gian gần đây.

- Lưu ý: Các sản phẩm dự thi sẽ được trưng bày tại ngày hội theo khu vực quy định. Ban Tổ chức sẽ chấm các sản phẩm dự thi theo các tiêu chí quy định và lựa chọn giải theo cấp học.

3. Hội thảo “Chuyển đổi số trong giáo dục Ba Đình” (có kế hoạch gửi kèm)

- Thành phần tham dự: Đại diện Bộ, Sở, Phòng, chuyên gia, đối tác; Cán bộ, giáo viên, nhân viên, phụ huynh... quan tâm đến giáo dục mầm non, giáo dục phổ thông.

- Nội dung:

+ 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 GDĐT.

Lưu ý: Các báo cáo, tham luận sẽ được in thành kỷ yếu hội thảo.

II. CÁC MỐC THỜI GIAN, ĐỊA ĐIỂM, TIẾN ĐỘ TRIỂN KHAI

- Thời gian tổ chức Ngày hội cấp Quận: ngày 23/02 và 24/02/2024;

- Địa điểm tổ chức Ngày hội cấp Quận: trường THCS Phan Chu Trinh (số 24 Nguyễn Công Hoan, Ba Đình, Hà Nội).

Thời gian	Đơn vị	Nội dung
Tháng 11/2023	Phòng GDĐT	- Phát động, tuyên truyền Kế hoạch tổ chức Ngày hội CNTT và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo quận Ba Đình năm học 2023-2024; - Ban hành Kế hoạch Cuộc thi xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM/STEAM và sản phẩm CNTT/STEM/STEAM.
Tháng 11/2023	Các trường học trên địa bàn quận	Gửi danh sách đăng ký tham dự các Cuộc thi: - Tối thiểu 02 tác giả hoặc nhóm tác giả tham gia Cuộc thi xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM/STEAM và sản phẩm CNTT/STEM/STEAM; - Tối thiểu 01 giáo viên và 01 nhân viên tham gia Cuộc thi kỹ năng CNTT.

Ngày 05/12/2023	Các trường học trên địa bàn quận	Gửi tối thiểu 02 bài dự thi Cuộc thi xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM/STEAM và sản phẩm CNTT/STEM/STEAM.
Tháng 12/2023	Phòng GDĐT	- Công bố kết quả cuộc thi Cuộc thi xây dựng Bài giảng điện tử, danh sách các Bài thi được lựa chọn gửi dự thi cấp Thành phố; - Ban hành Kế hoạch Cuộc thi Kỹ năng CNTT; - Ban hành Kế hoạch Cuộc thi Sáng tạo trẻ; - Ban hành Kế hoạch Hội thảo “Chuyển đổi số trong giáo dục Ba Đình”.
Ngày 10/01/2024	Các cụm thi	Gửi tối thiểu 01 kế hoạch hoạt động trải nghiệm.
Tháng 01-3/2024	Sở GDĐT	Công bố kết quả cuộc thi Cuộc thi xây dựng Bài giảng điện tử, danh sách các Bài thi được lựa chọn tham gia trình diễn trong Ngày hội cấp Thành phố.
Tháng 02/2024	Phòng GDĐT	Tổ chức Cuộc thi Kỹ năng CNTT.
Từ 14h30 ngày 23/02/2024	Phòng GDĐT tổ chức Ngày hội (tại trường	- Họp Ban Tổ chức, Ban Giám khảo; - Các cụm trường và đơn vị đối tác bắt thăm vị trí và lắp đặt gian trưng bày;
Sáng ngày 24/02/2024	THCS Phan Chu Trinh)	- Châm gian hàng triển lãm; - Châm sản phẩm dự thi Sáng tạo trẻ.
Chiều ngày 24/02/2024		- Tổ chức Hội thảo; - Tổng kết, trao thưởng và bế mạc.
Ngày 05/3/2024	Phòng GDĐT	- Đăng ký tham dự Ngày hội cấp Thành phố; - Gửi báo cáo tổng kết, báo cáo tham luận, danh sách thí sinh, sản phẩm CNTT dự thi, 10 tệp ảnh thể hiện hoạt động Ngày hội cấp quận.
Ngày 06/3/2024	Sở GDĐT	Gửi thiết kế, kích thước gian trưng bày.
Từ ngày 12/3 đến 28/3/2024	Sở GDĐT	- Tổ chức thi, chấm kỹ năng, sản phẩm CNTT; - Lựa chọn các sản phẩm CNTT tiêu biểu trình diễn trong Ngày hội.
Từ 14h00 ngày 30/3/2024	Phòng GDĐT	Bốc thăm gian hàng, nhận các thông tin chuẩn bị cho ngày hội (địa điểm: 23 Quang Trung, Hoàn Kiếm).

Từ 14h00 ngày 02/4/2024	Phòng GDĐT	Nhận vị trí, kích thước gian trưng bày và chuẩn bị triển lãm (địa điểm: 560B Quang Trung, Hà Đông).
Các ngày 03, 04/4/2024	Sở GDĐT	Tổ chức Ngày hội cấp Thành phố.

III. CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG, XỬ LÝ VI PHẠM

1. Ban Giám khảo

- Gồm các chuyên gia, các nhà quản lý có uy tín từ các trường đại học, viện nghiên cứu, giáo viên có chuyên môn sâu về lĩnh vực CNTT và STEM;
- Chấm điểm, đánh giá kết quả các nội dung thi theo tiêu chí và theo nguyên tắc độc lập, khách quan, chịu trách nhiệm với phiếu chấm điểm của mình trước Ban Tổ chức và Ban Giám khảo.

2. Cơ cấu giải thưởng

- Tất cả các nội dung thi, triển lãm đều được Ban Giám khảo chấm, xếp hạng và được Ban Tổ chức trao giải, khen thưởng tại Ngày hội;
- Ngoài ra còn nhiều phần thưởng khác cho học sinh khi tham gia giao lưu, trải nghiệm trong Ngày hội.

3. Khiếu nại, xử lý vi phạm

- Sản phẩm và tác giả (nhóm tác giả) tham gia hội thi đúng theo danh sách đã đăng ký với Ban Tổ chức. Nếu có sự thay đổi, đơn vị cần báo cáo với Ban Tổ chức và phải được sự đồng ý của Ban Tổ chức;
- Các đơn bị tham gia có quyền khiếu nại với Ban Tổ chức về những hành vi vi phạm thể lệ, nội quy. Các khiếu nại (nếu có) được tổng hợp, báo cáo bằng văn bản gửi Ban Tổ chức để giải quyết và chỉ có giá trị giải quyết trước thời gian Bế mạc Hội thi;
- Các cá nhân và nhóm tham gia hội thi nếu vi phạm thể lệ, nội quy sẽ bị tước quyền tham gia, không được công nhận kết quả.

IV. 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;
- Mời đại biểu các cấp, các đơn vị đối tác, các cơ quan truyền thông trong tổ chức Ngày hội;
- Thành lập Ban Tổ chức, Ban Giám khảo, chỉ đạo trực tiếp các nhà trường tham gia Ngày hội thiết thực, chất lượng, hiệu quả.

2. Các đơn vị đồng hành

- Phối hợp, hỗ trợ Phòng GDĐT trong công tác chuẩn bị, triển khai thực hiện để tổ chức Ngày hội thành công;
- Chủ động hỗ trợ hướng dẫn, tập huấn cho cán bộ, giáo viên, học sinh các trường theo đề nghị của Phòng GDĐT.

3. Các trường học trên địa bàn quận

- Phổ biến Kế hoạch của quận tới cán bộ, giáo viên, nhân viên và học sinh nhà trường, đăng tải trên các phương tiện truyền thông hiện có của trường;

- Xây dựng kế hoạch của nhà trường để tổ chức và triển khai, tham gia Ngày hội có hiệu quả, đạt chất lượng. Khuyến khích các trường có đủ điều kiện tổ chức Ngày hội CNTT và STEM cấp trường hoặc cụm trường. Kinh phí tổ chức thực hiện từ nguồn ngân sách nhà nước của các đơn vị.

- Lập danh sách cán bộ, giáo viên, học sinh tham gia các cuộc thi theo quy định của Kế hoạch;

- Phối hợp với các đơn vị, chuyên gia để bồi dưỡng giáo viên, hướng dẫn học sinh chuẩn bị các điều kiện tham gia tốt Ngày hội;

- Phối hợp với phụ huynh đưa học sinh tham gia Ngày hội; cử cán bộ quản lý, giáo viên tham gia hội thảo; phối hợp cùng các trường trong cụm thực hiện tốt các nội dung theo kế hoạch của cụm;

- Thông báo phụ huynh học sinh tham gia hội thảo “Chuyển đổi số trong giáo dục Ba Đình”.

Trên đây là Kế hoạch tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo quận Ba Đình năm học 2023-2024, đề nghị các trường thực hiện nghiêm túc, thực chất và hiệu quả. Trong quá trình triển khai, thực hiện, nếu có vướng mắc báo cáo về Phòng GDĐT quận qua đ/c chuyên viên phụ trách cấp học và đ/c Nguyễn Bích Ngọc - Chuyên viên phụ trách (SĐT: 0975734044, email: ngocnb@badinhedu.vn) để cùng phối hợp, giải quyết./.

Nơi nhận:

- Sở GDĐT Hà Nội;
- UBND quận Ba Đình;
- Các trường MN, TH, THCS trên địa bàn;
- Các đơn vị đồng hành;
- Lưu: VT.

TRƯỞNG PHÒNG

Lê Đức Thuận

THẺ LỆ

Cuộc thi Xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM/STEAM và Sản phẩm CNTT/STEM/STEAM

*(Ban hành kèm theo Kế hoạch số 100/KH-PGDĐT ngày 9/11/2023
của Phòng GDĐT quận Ba Đình)*

I. MỤC ĐÍCH

1. 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 GDPT 2018.

2. 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 GDPT 2018 để chia sẻ và sử dụng rộng rãi trong các cơ sở giáo dục.

3. 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.

4. Lựa chọn các Bài thi phù hợp với tiêu chí, thể lệ cuộc thi, nội dung được đánh giá cao, mang tính ứng dụng cao để tham dự Cuộc thi xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM/STEAM và Sản phẩm CNTT/STEM/STEAM cấp Thành phố.

II. ĐỐI TƯỢNG, HÌNH THỨC, SẢN PHẨM DỰ THI

1. Đối tượng dự thi

- Cá nhân hoặc nhóm các cá nhân là cán bộ, giáo viên, nhân viên đang công tác tại các cơ sở giáo dục trên địa bàn quận Ba Đình đều có thể nộp sản phẩm tham dự Cuộc thi (sau đây gọi chung là Tác giả);

- 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.

2. 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 thành viên;

- 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.

3. Sản phẩm dự thi

- 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) Sản phẩm CNTT/STEM/STEAM:

+ 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.

+ Những sản phẩm giáo dục STEM/STEAM mang tính ứng dụng cao, giúp trẻ em và học sinh có thể vận dụng và áp dụng kiến thức được học vào thực tế, phát triển tư duy sáng tạo, logic và kỹ năng thực hành.

- Yêu cầu về sản phẩm dự thi:

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

+ 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 GDPT 2018 và phương pháp giáo dục STEM cũng như Thông tư số: 37/2021/TT-BGDĐT, 38/2021/TT-BGDĐT;

+ 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;

+ 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).

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

Mục tin	Hướng dẫn trình bày trang đầu của bài giảng điện tử
Thông tin cuộc thi	SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO BA ĐÌNH 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@badinhedu.vn
Điện thoại	Điện thoại di động:
Đơn vị	Trường
Địa chỉ công tác	Số/Đường/Phường/Quận Ba Đình/Thành phố Hà Nội <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 .../...

III. THỜI GIAN THAM DỰ CUỘC THI

1. Từ tháng 11/2023, Phòng Giáo dục và Đào tạo triển khai **Cuộc thi Xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM/STEAM và Sản phẩm CNTT/STEM/STEAM** tới các cơ sở giáo dục trên địa bàn quận, tổng hợp danh sách thí sinh đăng ký tham dự, tổ chức bồi dưỡng.

2. Từ ngày 01/12/2023 đến hết ngày 05/12/2023: Các tác giả nộp Bài thi gửi qua USB 3.0 nộp về phòng 705 trụ sở UBND quận Ba Đình (số 25 Liễu Giai, Ba Đình, Hà Nội).

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 với tên: **Tieudebaiduthi_Truong_HovatenTacgia.RAR** (tên tệp không dấu, dung lượng không vượt quá 500MB).

- 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, tính ứng dụng và thực tiễn trong việc dạy và học được lưu dưới định dạng **.pdf**;

- Thư mục **Baithi**: Sản phẩm đóng gói chứa sản phẩm dạng xuất bản.

3. Từ ngày 11/12/2023 đến hết ngày 31/12/2023: Ban Tổ chức, Ban Giám khảo tổ chức đánh giá, lựa chọn các sản phẩm và công bố kết quả Cuộc thi.

IV. TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ, XẾP LOẠI

- Phòng Giáo dục và Đào tạo thành lập Hội đồng Ban Giám khảo đánh giá trực tiếp 02 vòng và cho điểm từng sản phẩm theo thang điểm 100, là số tự nhiên. Tiêu chí đánh giá được nêu ở Phụ lục I, II, III;

- Dự kiến giải thưởng chính thức có: giải Nhất, giải Nhì, giải Ba và giải Khuyến khích.

V. QUYỀN LỢI CỦA TÁC GIẢ

- Các tác giả có sản phẩm đoạt giải Nhất, Nhì, Ba, Khuyến khích trong Cuộc thi được nhận Giấy Chứng nhận của Trưởng Phòng Giáo dục và Đào tạo;

- Bài thi phẩm đoạt giải Nhất, Nhì, Ba, Khuyến khích được lựa chọn tham dự Cuộc thi cấp Thành phố.

PHỤ LỤC I
TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ, BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ STEM/STEAM
(VÒNG I)

*(Ban hành kèm theo Kế hoạch số 100/KH-PGDĐT ngày 9/11/2023
của Phòng GDĐT quận Ba Đình)*

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; - 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 phông 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 ĐIỆN TỬ STEM/STEAM
(VÒNG II)

*(Ban hành kèm theo Kế hoạch số 100/KH-PGDĐT ngày 9/11/2023
của Phòng GDĐT quận Ba Đình)*

TT	Tiêu chí đánh giá	Nội dung tiêu chí đánh giá	Điểm tối đa
1	Nội dung (40 điểm)	Chủ đề	5
		Xác định rõ đối tượng; Mục đích, mục tiêu bài học; Cấu trúc bài học	5
		Triển khai các nội dung	10
		Thể hiện các điểm nhấn (thể hiện sự sáng tạo)	10
		Thể hiện được các thông điệp hữu ích (thể hiện sự sáng tạo)	10
2	Tư liệu (20 điểm)	Giá trị của tư liệu (phù hợp với nội dung trình bày)	8
		Có trích dẫn rõ ràng (đối với tư liệu không tự làm)	2
		Chất lượng tư liệu (hình ảnh, âm thanh)	5
		Thời lượng phù hợp	2
		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)	Tính hấp dẫn người học (cuốn hút, không nhàm chán, có tính định hướng, dễ hiểu,...)	10
		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
		Kết hợp tốt giữa kênh tin: âm thanh, hình ảnh, văn bản, hiệu ứng	5
		Lời thuyết minh (rõ ràng, truyền cảm, không nói ngọng,...) Hướng dẫn người học (nếu không có -1)	5
		4	Công nghệ và các yêu cầu
Xử lý đồng bộ âm thanh, hình ảnh,... (có khớp không?)	5		

khác (15 điểm)	Thông tin trang bìa (có đúng theo quy định không?); Việt hóa tiêu đề các slide (cây mục lục)	5
Tổng điểm:		100

PHỤ LỤC III
TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM CNTT/STEM/STEAM
(Ban hành kèm theo Kế hoạch số 100/KH-PGDĐT ngày 9/11/2023
của Phòng GDĐT quận Ba Đình)

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

PHỤ LỤC IV**Giới thiệu Danh mục một số phần mềm E-Learning
có thể đáp ứng nhu cầu cuộc thi và khuyến khích sử dụng**

1. Adobe Presenter (www.adobe.com);
 2. Articulate Presenter (<http://www.articulate.com/>);
 3. Adobe Captivate (<http://www.adobe.com/products/captivate.html>);
 4. Adobe Authorware (<http://www.adobe.com/products/authorware/>);
 5. iSpring (<http://www.ispringsolutions.com>);
 6. MS Producer, tải về từ <http://edu.net.vn>
 7. Raptivity (<http://www.raptivity.com>);
 8. eXe (<http://exelearning.org>);
 9. RELOAD (<http://www.reload.ac.uk>);
 10. Udutu (<http://www.udutu.com>);
 11. CourseLab (<http://www.courselab.com>);
 12. authorPoint (<http://www.authorgen.com>);
 13. Tham khảo tài nguyên giáo dục
<http://www.edumedia-sciences.com/en/>
<http://www.edumedia-share.com/>
<http://smarttech.com/classroomsuite>
<http://www.edrawsoft.com/>
<http://www.yenka.com>
-