

Số: 310/BC-MNHM

Long Biên, ngày 01 tháng 12 năm 2023

BÁO CÁO

Công tác tổ chức cuộc thi thiết kế bài giảng điện tử, Phần mềm dạy học năm học 2023 – 2024

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

Căn cứ Kế hoạch số 371/KH-UBND ngày 13/9/2023 về triển khai một số nhiệm vụ trọng tâm thực hiện đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo quận Long Biên năm học 2023-2024;

Thực hiện Kế hoạch số 21/KH-PGDĐT quận Long Biên về việc tổ chức ngày hội công nghệ thông tin và STEM ngành Giáo dục và đào tạo quận Long Biên năm 2024;

Thực hiện Kế hoạch số 269/KH-MNHM ngày 12/10/2023 của trường mầm non Hoa Mai về việc thực hiện nhiệm vụ công nghệ thông tin năm học 2023 – 2024;

Trường mầm non Hoa Mai báo cáo về việc triển khai thực hiện cuộc thi thiết kế bài giảng điện tử, phần mềm dạy học cấp trường năm học 2023 - 2024 như sau:

I. Công tác tổ chức hội thi:

- BGH nhà trường đã xây dựng kế hoạch tổ chức cuộc thi thiết kế bài giảng điện tử, phần mềm dạy học năm học 2023 – 2024 cấp trường chi tiết, cụ thể triển khai tới toàn thể cán bộ giáo viên nhân viên

- Nội dung kế hoạch đặt ra những yêu cầu cụ thể như: Bài giảng E-learning, ngân hàng câu hỏi trực tuyến, phần mềm mô phỏng, phần mềm dạy học, sách điện tử tương tác ... phù hợp với Chương trình GD mầm non năm 2018 theo chủ đề “Chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo đáp ứng tiến trình hội nhập quốc tế và cách mạng công nghiệp 4.0”.

- Đã tổ chức bồi dưỡng nâng cao kỹ năng số cho đội ngũ giáo viên với các nội dung: ứng dụng các phần mềm dạy học, xây dựng học liệu số, bài giảng điện tử, kỹ năng tổ chức dạy học trực tuyến; khai thác có hiệu quả các trang thiết bị CNTT đã được đầu tư;

II. Nội dung, hình thức, thời gian tổ chức Hội thi cấp trường

1. Nội dung:

- Bài giảng E-learning, ngân hàng câu hỏi trực tuyến, tư liệu 3D, thí nghiệm ảo, phần mềm mô phỏng, phần mềm dạy học, sách điện tử tương tác ... phù hợp với Chương trình GD mầm non năm 2018 theo chủ đề “Chuyên đổi số trong giáo dục và đào tạo đáp ứng tiến trình hội nhập quốc tế và cách mạng công nghiệp 4.0”

- Mỗi bài dự thi phần mềm dạy học có không quá 3 thành viên, bài giảng E-learning không quá 2 thành viên tham gia. Tác giả tham dự thi là tự nguyện và tự giác chấp hành thể lệ cuộc 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) 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.

- Không giới hạn số lượng bài tham gia dự thi của mỗi tác giả.

- Bài dự thi phải do tác giả xây dựng, cải tiến (*được phép sử dụng một phần sản phẩm có sẵn nhưng phải có sự gia công, cải tiến và ghi rõ nguồn gốc, xuất xứ*); Không phải là sản phẩm dự thi các cuộc thi khác; Có bản thuyết minh, mô tả các đặc điểm, hiệu quả sử dụng.

2. Thời gian tổ chức thi cấp trường:

- Từ 17/10/2023 đến **27/11/2023**.

III. Số lượng giáo viên tham gia dự thi:

- Tổng số GV là 26 đ/c. Trong đó:

- Số giáo viên tham gia dự thi/Tổng số giáo viên: $23/26 = 88,4 \%$.

IV. Đánh giá về hội thi cấp trường

1. Ưu điểm:

- 100% GVNV tham gia dự thi đều có tinh thần trách nhiệm, nghiêm túc thực hiện phần thi của mình. Đảm bảo tính tự học.

- Giáo viên – nhân viên đã hoàn thành thi thiết kế bài giảng, phần mềm dạy học cấp trường theo đúng thời gian quy định.

- Bài giảng E- learning được đóng gói theo chuẩn HTML5 theo đúng cấu trúc bài giảng E- learning.

- Bài giảng có tính thiết thực, bám sát thực tế, có tính giáo dục.

- Lựa chọn nội dung, hình thức, phương pháp phù hợp với lứa tuổi. Đã tạo được câu hỏi tương tác giúp người học chủ động, theo dõi bài giảng. Đặc biệt có một số bài giảng có sự sáng tạo và thành công cao như bài giảng của cô giáo: Nguyễn Hoàng Nguyên, Phạm Phương Linh, Hoàng Nhật Thương...

2. Tồn tại:

- Một số bài chưa xác định rõ loại tiết, cần thiết kế nội dung bài giảng theo phương pháp đổi mới.

- Cần thiết kế câu hỏi cho trẻ được tương tác nhiều hơn, đa dạng hóa các câu hỏi.

- Với câu hỏi lựa chọn nhiều đáp án trả lời nên thiết kế cho trẻ được chọn lại. Cần tăng cường các hệ thống câu hỏi khó dễ đan xen.

- Một số bài chất lượng hình ảnh, âm thanh chưa được đảm bảo.

3. Kết quả: Số giáo viên đạt giải: $9/26 = 34,6\%$.

+ Đạt giải nhất: 01 sản phẩm

+ Đạt giải nhì: 02 sản phẩm

+ Đạt giải ba: 03 sản phẩm

+ Đạt giải khuyến khích: 03 sản phẩm

4. Đề xuất khuyến nghị:

- Đề nghị Ban giám hiệu nhà trường thường xuyên mở các lớp tập huấn về CNTT nhằm nâng cao trình độ ứng dụng CNTT cho giáo viên, nhân viên trong trường.

Trên đây là báo cáo về việc triển khai thực hiện cuộc thi thiết kế bài giảng điện tử, phần mềm dạy học cấp trường năm học 2023 - 2024 của trường mầm non Hoa Mai.

Nơi nhận:

- Lưu: VP

HIỆU TRƯỞNG

Trần Thị Nghĩa Quỳnh

**DANH SÁCH CÁ NHÂN ĐẠT GIẢI THI KỸ NĂNG CNTT CẤP TRƯỜNG
NĂM HỌC 2023 - 2024**

STT	Họ và tên	Lớp	Đạt giải
1	Nguyễn Hoàng Nguyên	B3	Nhất
2	Hoàng Nhật Thương	A2	Nhì
3	Đặng Thị Trà Giang	D2	Nhì
4	Phạm Phương Linh	C1	Ba
5	Nguyễn Hải Anh	D2	Ba
6	Nguyễn Thị Huệ	A3	Ba
7	Nguyễn Thị Hồng Yến	A1	Khuyến khích
8	Nguyễn Thị Quỳnh	B2	Khuyến khích
9	Hoàng Thu Hồng	C1	Khuyến khích