

Số: 446/KH-THTBA

Long Biên, ngày 24 tháng 10 năm 2023

## KẾ HOẠCH

### Tổ chức tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM 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-SGDĐT ngày 11/10/2023 của Phòng Giáo dục và Đào tạo quận Long Biên về tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo quận Long Biên năm 2024,

Trường Tiểu học Thạch Bàn A ban hành kế hoạch tổ chức Ngày hội CNTT và STEM năm 2024 cụ thể như sau:

#### I. MỤC ĐÍCH YÊU CẦU

1. Tuyên truyền nội dung và các hoạt động đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) và Giáo dục STEM, STEAM trong nhà trường.
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 nhà trường.
3. Yêu cầu cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên (CBQL, GV, NV) hưởng ứng tham gia các hoạt động của Ngày hội CNTT và STEM tạo phòng trào thi đua ứng dụng CNTT hiệu quả trong quản lý và dạy học;
4. 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.

#### II. ĐỐI TƯỢNG THAM GIA

- Giáo viên, nhân viên trong nhà trường.

#### III. THỜI GIAN, ĐỊA ĐIỂM

##### 1. Đối với cấp trường

- Thời gian: Thứ Sáu - ngày 10/11/2023
- Địa điểm: Phòng Công nghệ

## 2. Đối với cấp Quận

- Thời gian: Ngày 19, 20/01/2024
- Địa điểm: Trường THCS Nguyễn Gia Thiều

## IV. NỘI DUNG CÁC HOẠT ĐỘNG CỦA NGÀY HỘI

### 1. Tổ chức Hội nghị, hội thảo

- Thời gian: 16h30 ngày 01/12/2023 tại phòng Công nghệ
- Nội dung:
  - + Định hướng phát triển công tác chuyển đổi số trong quản lý và dạy học hướng tới trường học thông minh, lớp học thông minh trong bối cảnh cuộc cách mạng công nghiệp 4.0 tại nhà trường;
  - + Triển khai phương pháp giáo dục STEM trong dạy-học trên môi trường số, định hướng phát triển giáo dục thông minh; Ứng dụng STEAM trong cấp học cho phù hợp với lứa tuổi đảm bảo học sinh được vận dụng các kiến thức đã học vào giải quyết các vấn đề thực tế;
  - + Giới thiệu các sản phẩm STEM của tổ chuyên môn và giải pháp mới về ứng dụng CNTT, chuyển đổi số trong Giáo dục và Đào tạo của nhà trường.

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

- Tổ chức thi cấp trường: 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 (*Thế lệ Cuộc thi kèm theo*);

Mỗi tổ dự thi 2 sản phẩm:

- + 01 bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử Stem.
- + 01 sản phẩm Stem (sản phẩm sau bài dạy Stem).
- Trình diễn các Bài thi của các tổ chuyên môn: sản phẩm và kèm thuyết minh. Cần chỉ rõ những phần mềm, kỹ năng CNTT được sử dụng; điểm mới, điểm độc đáo trong bài giảng...
- Lưu ý: khuyến khích các BGĐT theo định hướng có thể xây dựng thành bài giảng Elearning.
- Lựa chọn các sản phẩm tham dự thi cấp Quận; số lượng bài thi: 02 bài, gửi về phòng GDĐT (đ/c Huệ nhận) chậm nhất ngày 01/12/2023.

- Đc Hoa copy tất cả các bài dự thi vào 01 USB tạo folder đặt tên: **Truong\_TH\_Thach Ban A.**

### 3. Chung khảo cuộc thi kỹ năng CNTT cấp Quận.

#### 3.1. Thời gian, địa điểm; Đối tượng, số lượng

- Thời gian, địa điểm: 13h30 ngày 29/12/2023 tại trường TH Đô thị Sài Đồng; Thời gian làm bài: 90 phút (đối với GV); 60 phút (đối với nhân viên).
- Đối tượng, số lượng: GV-NV, 1->2 đc.

### 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. Trưng bày các sản phẩm CNTT và các sản phẩm STEM/STEAM

### 4.1. Cấp trường

- Trưng bày sản phẩm của các tổ chuyên môn tại phòng Công nghệ bao gồm:

- Thiết bị tự cải tiến, chế tạo, phần mềm dạy học, 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.

- Các sản phẩm STEM/STEAM... do học sinh, giáo viên 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.

### 4.2. Cấp quận

- Chủ động, tích cực thực hiện phần chuẩn bị, trưng bày theo sự phân công của cụm chuyên môn.

## 5. Tổng kết, khen thưởng

- Ban giám khảo sẽ tổng hợp kết quả dự thi của các tổ chuyên môn để khen thưởng (Tính trung bình số điểm của thành viên BGK). Cụ thể như sau:

+ 01 giải Nhất

+ 01 giải Nhì

+ 01 giải Ba

Mức thưởng theo quy chế chi tiêu nội bộ.

- Tổ chức trao thưởng trong Lễ kỷ niệm 41 năm Ngày Nhà giáo Việt Nam (20/11/2023)

- 02 Bài thi giải Nhất, Nhì sẽ gửi dự thi cấp Quận.

## III. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

### 1. Ban giám hiệu

- Triển khai kế hoạch, thành lập Ban giám khảo, chỉ đạo trực tiếp các tổ khối tham gia Ngày hội CNTT và STEM thiết thực, chất lượng, hiệu quả.



- Phát động phong trào, động viên GVNV và HS xây dựng các sản phẩm CNTT và hưởng ứng tham gia các hoạt động của Ngày hội CNTT cấp trường và cấp Quận.

- Thiết kế, xây dựng khu trưng bày, giới thiệu sản phẩm, giải pháp CNTT và sản phẩm STEAM trong Ngày hội.

- Lựa chọn 01 giáo viên xuất sắc nhất tham dự thi kỹ năng CNTT cấp Quận.

- 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.

- Chỉ đạo tổ CNTT xây dựng video giới thiệu ứng dụng CNTT tại nhà trường.

### 2. Đối với các tổ chuyên môn, GV, NV

- Lựa chọn, xây dựng sản phẩm CNTT, sản phẩm Steam để dự thi.

- Tham dự đầy đủ các hoạt động của Ngày hội CNTT cấp trường, cấp Quận theo lịch.

### 3. Đối với Ban giám khảo

- Thực hiện chấm thi nghiêm túc, khách quan, công bằng theo biểu điểm (BGK không được chấm bài dự thi của tổ mình).

- Thành phần Ban giám khảo:

STT	Họ và tên	Chức vụ	Nhiệm vụ
1	Bà Nguyễn Thị Thúy Mai	Hiệu trưởng	Trưởng ban
2	Bà Phan Thị Thanh Bình	Phó Hiệu trưởng	Phó ban
3	Bà Hà Thị Yến Hoa	GV Tin học	Ủy viên
4	Bà Lê Minh Nguyệt	TTCM tổ 1	Ủy viên
5	Bà Trần Mai Diệu Anh	TTCM tổ 5	Ủy viên
6	Bà Nguyễn Huyền Mi	Giáo viên	Ủy viên

Trên đây là Kế hoạch tổ chức Ngày hội CNTT và STEM cấp trường năm học 2023 - 2024. Đề nghị các bộ phận 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 Ban giám hiệu để phối hợp giải quyết./.

#### Nơi nhận:

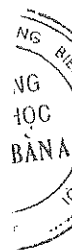
- Phòng GD&ĐT; để b/c;
- CBGVNV: để t/h;
- Lưu: VP.



Nguyễn Thị Thúy Mai

**PHỤ LỤC I**  
**LỊCH HOẠT ĐỘNG NGÀY HỘI CNTT VÀ STEM - CẤP TRƯỜNG, QUẬN**

<b>Ngày</b>	<b>Bộ phận thực hiện</b>	<b>Nội dung</b>
Tháng 10/2023	BGH	Phát động, tuyên truyền ngày hội tổ chức cấp trường
Ngày 10/11/2023	Ban giám khảo 6 tổ chuyên môn	Trung bày, dự thi bài giảng điện tử và sản phẩm Stem
Ngày 01/12/2023	BGH, GVTH	Đăng ký tham dự kỹ năng CNTT cấp Quận ( <i>PGDDT gửi mẫu danh sách trên Drive</i> ) Báo cáo ngày hội cấp trường
04/12/2023	BGH, GVTH	Nộp các sản phẩm tham gia dự thi về PGD
13h30 ngày 29/12/2023	Đ/c Ánh	Thi kỹ năng CNTT tại trường TH đô thị Sài Đồng
Ngày 10/01/2024	Tổ CNTT	Gửi video giới thiệu kinh nghiệm tổ chức, triển khai, đầu tư, quản lý, ứng dụng CNTT và STEM về BGH
13h30 ngày 19/01/2024	BGH, GV tin học	Nhận địa điểm gian trưng bày và chuẩn bị trưng bày
14h30 ngày 19/01/2024	CBGVNV	Tham dự Hội thảo tại trường THCS Nguyễn Gia Thiều
7h30 ngày 20/01/2024	CBGVNV	Tham dự Ngày hội cấp Quận tại THCS Nguyễn Gia Thiều



**PHỤ LỤC II**  
**TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ, BÀI GIẢNG STEM, STEAM**

STT	Tiêu chí		Điểm tối đa
1	<b>Công nghệ</b>	<b>Chi tiết</b>	<b>20</b>
	- Bài tập, tình huống tương tác với người học	Khuyến khích	5
	- 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	15
2	<b>Nội dung (bắt buộc đáp ứng)</b>		<b>20</b>
	- Đảm bảo đầy đủ nội dung của một bài dạy, chủ đề, kiến thức chuẩn SGK	- Bắt buộc đáp ứng	10
	- 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 bài dạy.	5
	- Có tính giáo dục	- Giáo dục hành vi, thái độ cho học sinh	5
3	<b>Phương pháp</b>		<b>35</b>
	- Ứng dụng hiệu quả các phần mềm, kỹ năng CNTT	- Bắt buộc đáp ứng	20
	- Phương pháp trình bày hấp dẫn, lôi cuốn người học	- Giọng nói lưu loát, có điểm nhấn, ngữ điệu nhấn, nhà phù hợp với nội dung của bài - Các HD lôi cuốn người học	10
	- 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	<b>Hình thức</b>		<b>10</b>
	- 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.	10
	- Chất lượng âm thanh, hình ảnh, hoạt hình tốt	- Chất lượng hình ảnh, âm thanh tốt không có tạp âm.	5
5	<b>Tư liệu</b>		<b>10</b>

	- 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
	<b>Tổng điểm:</b>		<b>100</b>

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

##### II. Nhóm một số kho tài nguyên giáo dục

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

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

---