BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO	CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM Độc lập – Tự do – Hạnh phúc
Số: 2915 /QĐ-BGDĐT	*Hà Nội, ngày 17 tháng09 năm 2021*

QUYẾT ĐỊNH
Về việc ban hành Thể lệ cuộc thi Thiết kế bài giảng điện tử

BỘ TRƯỞNG BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

Căn cứ Nghị định số 69/2017/NĐ-CP ngày 25 tháng 5 năm 2017 của Chính Phủ quy định chức năng, nghiệm vụ, quyền hạn và cơ cấu tổ chức của Bộ Giáo dục và Đào tạo;

Căn cứ Quyết định số 749/QĐ-TTg ngày 03 tháng 6 năm 2020 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt "Chương trình Chuyển đổi số quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030";

Căn cứ Quyết định số 117/QĐ-TTg ngày 25 tháng 01 năm 2017 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Đề án "Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và hỗ trợ các hoạt động dạy-học, nghiên cứu khoa học góp phần nâng cao chất lượng giáo dục và đào tạo giai đoạn 2016-2020, định hướng đến năm 2025";

Căn cứ Chỉ thị số 24/CT-TTg ngày 03 tháng 9 năm 2021 của Thủ tướng Chính phủ về việc đẩy mạnh triển khai các nhiệm vụ, giải pháp tổ chức dạy học an toàn, bảo đảm chương trình và mục tiêu chất lượng giáo dục, đào tạo ứng phó với đại dịch COVID-19;

Căn cứ Chỉ thị số 800/CT-BGDĐT ngày 24 tháng 8 năm 2021 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về thực hiện nhiệm vụ năm học 2021-2022 ứng phó với dịch COVID-19, tiếp tục thực hiện đổi mới, kiên trì mục tiêu chất lượng giáo dục và đào tạo;

Theo đề nghị của Cục trưởng Cục Công nghệ thông tin.

QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Ban hành kèm theo Quyết định này Thể lệ Cuộc thi Thiết kế bài giảng điện tử (sau đây gọi tắt là Cuộc thi).

Điều 2. Quyết định này có hiệu lực kể từ ngày ký.

Điều 3. Các ông (bà) Chánh Văn phòng, Cục trưởng Cục Công nghệ thông tin, thành viên Ban chỉ đạo Cuộc thi, thành viên Ban Tổ chức Cuộc thi, thành viên Tổ

Thư ký Cuộc thi và Thủ trưởng các đơn vị có liên quan chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này.

Nơi nhận:
- Như điều 3;
- PTTg Vũ Đức Đam (để báo cáo);
- Bộ trưởng (để báo cáo);
- Các Thứ trưởng (để phối hợp chỉ đạo);
- Công đoàn Giáo dục Việt Nam (để phối hợp);
- Hệ Tri thức Việt số hóa (để phối hợp);
- Các Sở GDĐT;
- Cổng thông tin điện tử Bộ GDĐT;
- Lưu: VT, CNTT(5).

KT. BỘ TRƯỞNG
THỨ TRƯỞNG

Hoàng Minh Sơn

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Hà Nội, ngày tháng năm 2021

THỂ LỆ CUỘC THI THIẾT KẾ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ

(Ban hành kèm theo Quyết định số /QĐ-BGDĐT ngày tháng năm 2021 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)

Điều 1. Mục đích

1. Xây dựng kho học liệu số ngành Giáo dục có chất lượng phục vụ đổi mới nội dung, phương pháp dạy - học, kiểm tra, đánh giá góp phần nâng cao chất lượng giáo dục; xây dựng môi trường học tập suốt đời và mang lại sự công bằng trong tiếp cận giáo dục.

2. Nâng cao kỹ năng ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) và chuyển đổi số trong hoạt động dạy, học cho nhà giáo và học sinh.

3. Tôn vinh trí tuệ, sức sáng tạo của các nhà giáo trong đổi mới nội dung và đổi mới phương pháp dạy học.

Điều 2. Phạm vi và đối tượng dự thi

1. Phạm vi: Cuộc thi được tổ chức trên phạm vi toàn quốc.

2. Đối tượng dự thi: Nhà giáo đã và đang giảng dạy tại các cơ sở giáo dục phổ thông và cơ sở giáo dục thường xuyên (sau đây gọi chung là Tác giả); Tác giả có thể tham gia dự thi theo hình thức cá nhân hoặc theo nhóm (không quá ba tác giả cho mỗi nhóm). Tác giả tham gia Cuộc thi tự nguyện và tự giác chấp hành Thể lệ của Cuộc thi.

Điều 3. Sản phẩm dự thi, hình thức và thời gian tổ chức Cuộc thi

a) Sản phẩm bài giảng điện tử dự thi gồm:

- Bài giảng e-Learning (là sản phẩm được tạo ra từ các phần mềm thiết kế bài giảng e-learning);

- Video bài giảng (là bài giảng được giáo viên thiết kế và ghi hình dưới dạng video);

- Mỗi sản phẩm kèm theo Kế hoạch bài dạy (giáo án).

b) Hình thức tổ chức:

- Đăng ký, nộp sản phẩm dự thi theo hình thức trực tuyến trên Hệ tri thức Việt số hóa tại địa chỉ igiaoduc.vn;

- Lễ Tổng kết và trao giải thưởng dự kiến tổ chức tại Bộ Giáo dục và Đào tạo theo hình thức trực tiếp hoặc trực tiếp tùy theo tình hình diễn biến dịch bệnh.

c) Các mốc thời gian

- Kho học liệu số của Hệ tri thức Việt số hóa (igiaoduc.vn) bắt đầu mở tiếp nhận sản phẩm dự thi từ ngày 30/9/2021 đến hết ngày 30/10/2021. Thời hạn cuối cùng Ban Tổ chức tiếp nhận sản phẩm dự thi là 24h00 ngày 30/10/2021;

- Thời gian công bố kết quả và giải thưởng: Trước ngày 31/12/2021;

- Thời gian tổ chức Lễ tổng kết và trao giải cuộc thi: Trước ngày 15/01/2022;

- Ban Tổ chức có thể thay đổi thời gian cho phù hợp với tình hình thực tế. Mọi thông tin liên quan đến Cuộc thi, sản phẩm dự thi đều được Ban Tổ chức công bố trên hệ thống igiaoduc.vn.

Điều 4. Yêu cầu về sản phẩm dự thi

1. Phạm vi và nội dung bài giảng điện tử: Bài giảng triển khai được toàn bộ quá trình (các hoạt động) dạy và học (tối thiểu cho một tiết học) thuộc chương trình giáo dục phổ thông (đối với lớp 1, lớp 2 và lớp 6 theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018, các lớp còn lại theo Chương trình giáo dục phổ thông 2006). Bài giảng giúp học sinh tự học, học trực tuyến hoặc sử dụng dạy học kết hợp (giữa tự học, học trực tuyến và dạy học trên lớp); 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 bài học.

2. Cấu trúc cơ bản một bài giảng điện tử gồm:

- Phần đầu: Trang bìa (theo mẫu tại Khoản 5 Điều này);

- Phần nội dung: Trình bày bài dạy theo Kế hoạch bài dạy (giáo án);

- Phần cuối: Trang thông tin về tài liệu tham khảo, cần ghi rõ nguồn gốc của thông tin tham khảo sử dụng trong bài dự thi. Tài liệu tham khảo không vi phạm bản quyền (được cấp phép sử dụng theo giấy phép phù hợp).

3. Bài giảng cần thể hiện sự sáng tạo của giáo viên trong việc ứng dụng công nghệ để đạt được một số yêu cầu sau:

a) Giải quyết vấn đề và sáng tạo: Người học có cơ hội được tổng hợp và khuyến khích phát triển các ý tưởng sáng tạo nhằm giải quyết các vấn đề của bài học và thực tiễn;

b) Đa dạng và hài hòa: Sản phẩm được thiết kế phù hợp với các hình thức học tập khác nhau của học sinh, thể hiện được các phương pháp tiếp cận khác nhau nhằm tạo ra một lộ trình học tập toàn diện;

c) Tăng cường tự chủ của học sinh: Vai trò của học sinh được xuất hiện xuyên suốt các hoạt động học tập của bài học, là minh chứng rõ ràng về sự trao quyền cho học sinh, các em được tôn trọng và tự tin. Phát huy sự dân chủ và bình đẳng của học sinh trong mọi quyết định liên quan đến hoạt động bài học.

4. Một số yêu cầu khác:

a) Nội dung bài giảng cần được thể hiện súc tích, cô đọng; đảm bảo sự chính xác và khoa học;

b) Áp dụng phù hợp các kênh chữ, kênh hình, kênh tiếng, hình ảnh, hoạt động tương tác, kiểm tra đánh giá để triển khai các hoạt động dạy học; sử dụng học liệu chính xác, rõ ràng về nguồn gốc;

c) Đảm bảo tính thẩm mỹ và sư phạm trong thiết kế bố cục, xử lý âm thanh, hình ảnh, màu sắc, hiệu ứng thể hiện sự cuốn hút nhưng không bị phân tán sự chú đối với người học;

d) Thể hiện được sự hiệu quả thông qua việc đánh giá khả năng đạt được của học sinh sau khi học bài giảng về các mục tiêu, nội dung và yêu cầu của bài học;

e) Thời lượng một bài giảng điện tử không dài quá 25 phút;

f) Đối với sản phẩm là bài giảng e-Learning: yêu cầu đóng gói hoàn chỉnh, xuất bản dưới dạng web, bài giảng có thể đọc được trên các thiết bị di động như máy tính bảng, điện thoại di động (chuẩn HTML5), khuyến khích áp dụng các chuẩn đóng gói bài giảng (như SCORM, xAPI). Tham khảo danh sách một số phần mềm có thể sử dụng có trong Phụ lục kèm theo Thể lệ này;

g) Đối với sản phẩm là video bài giảng, yêu cầu xuất bản theo định dạng video phổ biến như: .MOV, .MPEG-1, .MPEG-2, .MPEG4, .MP4, .MPG, .AVI, .WMV, .MPEGPS, 3GPP, WebM, DNxHR, ProRes, CineForm, HEVC (h265);

h) Bản quyền sản phẩm dự thi: Tác giả chịu trách nhiệm về nội dung, thông tin trong sản phẩm dự thi; việc khai thác, sử dụng và chia sẻ sản phẩm dự thi thuộc quyền của Ban Tổ chức; sản phẩm dự thi khi nộp sẽ không được trả lại; sản phẩm dự thi được chia sẻ cộng đồng miễn phí, không sử dụng cho mục đích thương mại.

5. Trang bìa (trang đầu) của bài giảng điện tử gồm đầy đủ các thông tin như sau:

Mục tin	Ví dụ về trang bìa bài dự thi
Thông tin cuộc thi	**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO** Cuộc thi Thiết kế bài giảng điện tử **--------**
Tiêu đề bài dự thi	**Tên bài giảng điện tử**
Môn/khối lớp:	**Môn …../Lớp …..**
Giấy phép học liệu mở:	**CC BY/CC BY-SA**
Thông tin tác giả:	**Giáo viên: …….**
E-mail:	**Email: ……..**
Đơn vị công tác:	**Trường ……..**
Tháng/Năm:	**Tháng …./2021**

Điều 5. Nộp sản phẩm dự thi

1. Tác giả nộp sản phẩm dự thi bằng hình thức trực tuyến trên Hệ tri thức Việt số hóa tại địa chỉ igiaoduc.vn.

2. Để tham gia Cuộc thi và nộp sản phẩm dự thi, Tác giả phải có tài khoản sử dụng trên hệ thống igiaoduc.vn. Mỗi tài khoản gồm 2 thông tin: Tên đăng nhập và mật khẩu.

3. Tác giả là giáo viên đang giảng dạy tại các cơ sở giáo dục phổ thông hoặc trung tâm giáo dục thường xuyên: Hệ thống đã cấp tài khoản cho tác giả với Tên đăng nhập (là mã định danh của từng giáo viên) và mật khẩu có trên phần mềm cơ sở dữ liệu ngành Giáo dục (tại địa chỉ csdl.moet.gov.vn). Tác giả liên hệ nhà trường để lấy thông tin tài khoản bao gồm: Tên đăng nhập (theo mã định danh của giáo viên) và mật khẩu. Sản phẩm dự thi có trên 01 thành viên tham gia thì dùng tài khoản của một thành viên làm đại diện để nộp sản phẩm dự thi.

4. Tác giả không thuộc khoản 3 nêu trên: Thực hiện đăng ký tài khoản thành viên trên Hệ tri thức Việt số hóa (igiaoduc.vn), cung cấp chính xác và đầy đủ thông tin theo yêu cầu.

5. Nộp sản phẩm dự thi

a) Tác giả đăng nhập vào Hệ tri thức Việt số hóa tại địa chỉ igiaoduc.vn, chọn mục "CUỘC THI BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ 2021" để nộp sản phẩm dự thi;

b) Với sản phẩm là bài giảng e-Learning yêu cầu nộp lên hệ thống 3 tệp tin:

- Tệp tin đặt tên baigiang_sp1.zip: Là tệp nén của thư mục bài giảng đã được xuất bản dưới dạng web và đóng gói dưới dạng .zip, dung lượng không quá 300MB;

- Thư mục nguồn thiết kế và các tư liệu để xây dựng bài giảng: được đóng gói dưới dạng (thumucnguon_sp1.zip), dung lượng không quá 500MB;

- Kế hoạch bài dạy (giáo án), với tên tệp tin là giaoan_sp1.pdf hoặc .doc.

c) Với sản phẩm là video bài giảng yêu cầu nộp lên hệ thống gồm:

- Kế hoạch bài dạy (giáo án), với tên tệp tin là giaoan_sp1.pdf hoặc .doc;

- Tệp video bài giảng, dung lượng không quá 600MB.

Điều 6. Đánh giá sản phẩm dự thi

1. Sản phẩm dự thi được Ban Giám khảo do Ban Tổ chức thành lập đánh giá và xét giải.

2. Ban Giám khảo đánh giá bài giảng gồm các giảng viên từ trường đại học, cao đẳng sư phạm; giáo viên các bậc học; chuyên gia về công nghệ thông tin.

Điều 7. Giải thưởng

1. Cơ cấu giải thưởng

TT	Giải thưởng	Số lượng	Mức thưởng (VNĐ)	Ghi chú
A	GIẢI CÁ NHÂN			
1	Giải nhất	10	15.000.000	Tặng Bằng khen của Bộ trưởng, dự kiến cơ cấu phân bổ giải như sau: - 05 giải dành cho khối lớp 1, lớp 2 và lớp 6. - 05 giải cho các khối lớp còn lại.
2	Giải nhì	20	10.000.000	Tặng Bằng khen của Bộ trưởng cho: - 10 giải dành cho khối lớp 1, lớp 2 và lớp 6. - 10 giải cho các khối lớp còn lại.
3	Giải ba	30	7.000.000	Tặng Giấy khen của Ban Tổ chức, dự kiến cơ cấu phân bổ giải như sau: - 15 giải dành cho khối lớp 1, lớp 2 và lớp 6. - 15 giải cho các khối lớp còn lại.
4	Giải khuyến khích	40	4.000.000	Tặng Giấy khen của Ban Tổ chức, dự kiến cơ cấu phân bổ giải như sau: - 20 giải dành cho khối lớp 1, lớp 2 và lớp 6. - 20 giải cho các khối lớp còn lại.
6	Giải phong trào	100	0	Trao cho những sản phẩm dự thi không đạt những giải nêu trên nhưng được Ban Giám khảo lựa chọn đưa vào sử dụng trên Kho học

TT	Giải thưởng	Số lượng	Mức thưởng (VNĐ)	Ghi chú
				liệu số, và được nhận Giấy chứng nhận của Ban Tổ chức.
B	GIẢI ĐỒNG ĐỘI			
1	Giải nhất	1	0	Tặng Bằng khen của Bộ trưởng cho địa phương, nhà trường có nhiều sản phẩm dự thi có chất lượng
2	Giải nhì	2	0	
3	Giải ba	3	0	

2. Số lượng giải thưởng có thể thay đổi tùy thuộc vào chất lượng của sản phẩm dự thi. Mức thưởng có thể thay đổi tùy thuộc vào nguồn kinh phí xã hội hóa; giải thưởng có thể trao bằng bằng tiền mặt hoặc quy đổi sang hiện vật có giá trị tương đương.

3. Với tác giả có nhiều sản phẩm dự thi đạt giải thì sản phẩm đạt giải cao nhất sẽ được chọn trao giải.

4. Tác giả của sản phẩm dự thi đạt giải được Ban Tổ chức mời về dự Lễ tổng kết và trao giải Cuộc thi. Các đơn vị, cơ sở giáo dục hỗ trợ kinh phí cho tác giả đạt giải đi dự Lễ tổng kết và nhận giải ở Bộ Giáo dục và Đào tạo theo quy định.

Điều 8. Khiếu nại và giải quyết khiếu nại

1. Với mục tiêu xây dựng, phát triển nguồn học liệu số có chất lượng, phục vụ đổi mới nội dung, phương pháp dạy - học góp phần nâng cao chất lượng giáo dục và đào tạo; tạo môi trường học tập công bằng trong toàn xã hội; nâng cao năng lực số, kỹ năng số, tôn vinh trí tuệ, đóng góp của đội ngũ nhà giáo, sinh viên, Ban Tổ chức sẽ không giải quyết các khiếu nại về kết quả của Cuộc thi.

2. Sản phẩm dự thi phải tuân thủ các quy định của Luật sở hữu trí tuệ và các quy định pháp luật liên quan khác.

Điều 9. Tổ chức thực hiện

1. Cuộc thi do Bộ Giáo dục và Đào tạo, Hệ tri thức Việt số hóa và Công đoàn Giáo dục Việt Nam phối hợp phát động và đồng hành, tổ chức.

2. Ban chỉ đạo cuộc thi gồm: Lãnh đạo Bộ Giáo dục và Đào tạo; Lãnh đạo Công đoàn Giáo dục Việt Nam; Hệ tri thức Việt số hóa; Lãnh đạo Cục Công nghệ thông tin (Bộ Giáo dục và Đào tạo). Ban Chỉ đạo có nhiệm vụ chỉ đạo chung, định hướng nội dung, phương án tổ chức cuộc thi.

3. Ban Tổ chức cuộc thi:

a) Thành phần Ban Tổ chức cuộc thi

- Các đơn vị thuộc Bộ gồm: Văn phòng, Cục Công nghệ thông tin, Vụ Giáo dục Tiểu học, Vụ Giáo dục Trung học, Vụ Giáo dục thường xuyên, Vụ Thi đua – Khen thưởng, Cục Nhà giáo và Cán bộ quản lý giáo dục;

- Đại diện Công đoàn Giáo dục Việt Nam; Hệ tri thức Việt số hóa;

- Đại diện một số đơn vị tài trợ.

b) Thông tin liên lạc của Ban Tổ chức: Cục Công nghệ thông tin, Bộ Giáo dục và Đào tạo. Địa chỉ: Số 35 Đại Cồ Việt, Hai Bà Trưng, Hà Nội.

Email: e-learning@moet.edu.vn.

c) Trách nhiệm của Ban Tổ chức: Tổ chức triển khai các hoạt động của Cuộc thi theo đúng Thể lệ Cuộc thi.

4. Các sở giáo dục và đào tạo

a) Phổ biến Thể lệ Cuộc thi đến tất cả các cơ sở giáo dục trên địa bàn;

b) Chỉ đạo các phòng giáo dục và đào tạo, các cơ sở giáo dục tổ chức, hỗ trợ và tạo điều kiện thuận lợi cho giáo viên tham gia dự thi.

5. Các cơ sở giáo dục

a) Phổ biến Thể lệ Cuộc thi này toàn thể giáo viên trong nhà trường;

b) Khuyến khích, động viên, tạo điều kiện thuận lợi để giáo viên có thể tham gia Cuộc thi.

6. Trách nhiệm của Tác giả tham gia Cuộc thi

a) Nghiên cứu kỹ Thể lệ Cuộc thi;

b) Xây dựng và nộp sản phẩm dự thi đúng yêu cầu, đúng thời gian quy định;

c) Phối hợp với Ban Tổ chức, đơn vị chủ quản trong việc đăng ký dự thi, nộp sản phẩm dự thi; tham gia các diễn đàn trao đổi và chia sẻ kinh nghiệm, kiến thức, kỹ năng khi có yêu cầu.

KT. BỘ TRƯỞNG
THỨ TRƯỞNG

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

Hoàng Minh Sơn

PHỤ LỤC.

Giới thiệu Danh mục một số phần mềm và tài nguyên tham khảo sử dụng cho Cuộc thi

TT	Phần mềm	Nguồn tải	Ghi chú
I	**Nhóm một số phần mềm soạn bài giảng và LMS**		
1	Adobe Presenter	www.adobe.com	Phần mềm bản quyền
2	Articulate (Storyline, Rise)	www.articulate.com/	Phần mềm bản quyền
3	Adobe Captivate	www.adobe.com/sea/products/captivate.html	Phần mềm bản quyền
4	Camtasia	www.techsmith.com/video-editor.html	Phần mềm bản quyền
5	Adobe Director	www.adobe.com/sea/products/director.html	Phần mềm bản quyền
6	iSpring	www.ispringsolutions.com	Phần mềm bản quyền (Có phiên bản miễn phí iSring-free)
7	eXe	exelearning.org/	Phần mềm nguồn mở, miễn phí
8	LAMS	lamsfoundation.org	Phần mềm miễn phí
9	Uduntu	www.udutu.com/elearning-authoring-tool/	Phần mềm bản quyền (miễn phí online)
10	Courselab	www.courselab.com/	Phần mềm bản quyền (Có phiên bản miễn phí Courselab free)
11	LMS Moodle	moodle.org/	LMS miễn phí
12	MOOC Open edX	open.edx.org/	MOOC miễn phí
13	Phần mềm soạn bài giảng Avina Authoring Tool	https://avinasolutions.com	Tập đoàn Hương Việt cung cấp miễn phí 1 năm tài khoản sử dụng cho giáo viên tham gia cuộc thi này. Truy cập tải và đăng ký bản quyền phần mềm tại https://avinasolutions.com.

TT	Phần mềm	Nguồn tải	Ghi chú
14	Microsoft 365 (A1) (Office online, Teams)	https://www.microsoft.com/vi-VN	Công ty Microsoft Việt Nam cung cấp miễn phí cho giáo viên sử dụng.
III	**Nhóm một số kho tài nguyên giáo dục**		
15	Edumedia-sciences	http://www.edumedia-sciences.com/en/	Kho chia sẻ tài nguyên giáo dục số cho tiểu học, trung học cơ sở
16	PhET Interactive Simulations project	https://phet.colorado.edu/	Kho chia sẻ giả lập các bài giảng có tương tác các môn khoa học của trường Đại học Colorado Boulder
17	Moza 3D clip	https://www.mozaweb.com/vi/lexikon.php?cmd=getlist&let=3D	Kho chia sẻ clip 3D các môn học
18	CK-12 Foundation	https://www.ck12.org/teacher/	Kho chia sẻ tài nguyên giáo dục số (gồm bài giảng, học liệu, giả lập) cho giáo viên, học sinh