

ĐỘI TNTP HỒ CHÍ MINH
HỘI ĐỒNG ĐỘI THÀNH PHỐ HÀ NỘI

Hà Nội, ngày 28 tháng 6 năm 2022



THẺ LỆ

CUỘC THI: THIẾU NHI HÀ NỘI LẬP TRÌNH CÙNG CODEKITTEN
CHỦ ĐỀ: HÀ NỘI - THỦ ĐÔ VĂN HIẾN VÀ SÁNG TẠO
(*Challenge with Codekitten: A Civilized and Creative Hanoi*)

Hội đồng Đồng thành phố Hà Nội ban hành Thẻ lệ cuộc thi “*Thiếu nhi hà nội lập trình cùng codekitten*” với chủ đề: “*Hà Nội - thủ đô văn hiến và sáng tạo*”, cụ thể như sau:

1. Đối tượng, số lượng tham gia

1.1. Đối tượng: là Thiếu nhi Thủ đô đang sinh hoạt, học tập trên địa bàn **12 quận** trên địa bàn thành phố Hà Nội độ tuổi từ 06 đến 15.

1.2. Số lượng: Các đối tượng tham gia theo hình thức cá nhân, đội (mỗi đội tối đa **03 thí sinh**) được chia làm 02 Bảng:

- **Bảng A:** dành cho thiếu nhi độ tuổi từ **6 – 11 tuổi (sinh từ 01/01/2011 đến 31/12/2015)**;

- **Bảng B:** Dành cho học sinh độ tuổi từ **12 – 15 tuổi (sinh từ 01/01/2006 đến 31/12/2010)**.

2. Nội dung, hình thức

2.1. Nội dung

- Mỗi cá nhân, đội chỉ được đăng ký và tham gia với **01 sản phẩm** duy nhất tại một Bảng thi phù hợp với độ tuổi.

- Các cá nhân, đội xây dựng ý tưởng và thực hiện lập trình, hoàn thiện sản phẩm bằng công cụ CodeKitten (*) trên website <https://codekitten.vn/> về chủ đề **Hà Nội - Thủ đô văn hiến và sáng tạo** như sau (*):

+ Hà Nội lịch sử, văn hiến: các sản phẩm lập trình với nội dung về các dấu mốc, sự kiện lịch sử; nhân vật, con người, danh nhân và di sản văn hóa Thủ đô...

+ Hà Nội vì hòa bình: các sản phẩm lập trình giới thiệu hoặc có nội dung về danh lam, thắng cảnh, địa danh, địa điểm du lịch và hình ảnh con người Hà Nội thân thiện, vui vẻ, hiếu khách và yêu hòa bình.

+ Hà Nội năng động và hội nhập: các sản phẩm lập trình có nội dung về sự hội nhập và phát triển của thành phố, các sự kiện, giải thưởng quốc tế được tổ chức tại thủ đô.

+ Hà Nội hiện đại, thông minh: các sản phẩm lập trình phát triển đô thị, các công trình, kiến trúc mới, các ý tưởng để phục vụ phát triển thành phố trong thời kỳ Cách mạng công nghệ 4.0.

(* Trên đây chỉ là một số gợi ý về nội dung sản phẩm; các bạn học sinh hoàn toàn có thể xây dựng hoàn thiện sản phẩm với các nội dung khác, và trình bày được sự liên quan của sản phẩm đó với chủ đề cuộc thi.

* Codekitten là nền tảng lập trình kéo thả (được Việt hoá bởi đội ngũ kỹ sư và chuyên gia của Học viện sáng tạo Công nghệ Teky, dựa trên phần mềm mã nguồn mở Scratch do Viện Công nghệ Massachusetts MIT - Mỹ phát triển)

2.2. Hình thức: các cá nhân, đội đăng ký tham gia và nộp sản phẩm trực tuyến bằng 01 cách duy nhất thông qua website chính thức của cuộc thi của Thành phố Hà Nội tại website <https://hanoi.codekitten.vn/>

3. Yêu cầu

- Mỗi Cá nhân, Đội chỉ được đăng ký và tham gia với 01 sản phẩm duy nhất tại một Bảng thi đấu phù hợp với độ tuổi.

- Các đơn vị nhà trường/ giáo viên hướng dẫn các học sinh thi Đăng ký tham gia và nộp sản phẩm theo địa chỉ website như nêu trên.

4. Tiến độ triển khai cuộc thi

- Ngày 29/06/2022: Thông báo, giới thiệu và phát động sân chơi.

- Từ ngày 29/06/2022 đến hết 31/08/2022: triển khai rộng rãi và giới thiệu sân chơi tới các địa phương, trường học để học sinh đăng kí tham gia:

+ Học sinh mở tài khoản trên hệ thống <https://codekitten.vn>, tìm hiểu và tham gia các hoạt động hướng dẫn, hỗ trợ chuyên môn trực tuyến trên website để lên ý tưởng; xây dựng sản phẩm sơ bộ để chuẩn bị tham gia sân chơi. (Các hoạt động, hướng dẫn được thông báo và tổ chức trên website chính thức: <https://hanoi.codekitten.vn/>)

+ Học sinh đăng ký tham gia cuộc thi: 23:59:59 ngày 30/08/2022: Hạn cuối đăng ký tham gia cuộc thi (*chỉ cần đăng ký tham gia; chưa cần nộp sản phẩm*). Đăng kí qua website chính thức: <https://hanoi.codekitten.vn/>

- Từ ngày 01/09/2022 - 30/11/2022: Vòng sơ loại: Ban tổ chức & Ban Giám khảo làm việc để lựa chọn tối đa 180 sản phẩm xuất sắc (tối đa 90 sản phẩm/ 1 Bảng) để tham gia Vòng chung kết;

- Tháng 12/2022: Tổ chức vòng chung kết, Công bố các sản phẩm xuất sắc nhất và các cá nhân đạt các giải thưởng của Cuộc thi.

5. Một số quy định chung

5.1. Cuộc thi được tổ chức từ 29/06/2022 tới hết 31/12/2022 và được chia làm 03 giai đoạn:

- Giai đoạn 1, từ ngày 29/06/2022 đến hết 31/08/2022: Giới thiệu, Phát động và Đăng kí tham gia:

+ BTC Tiến hành phát động, gửi thông tin tới các đơn vị trường học và đăng tải thông tin về cuộc thi trên website và các kênh thông tin đại chúng.

+ BTC thực hiện hướng dẫn tham gia và cơ bản cách thức xây dựng sản phẩm tham gia tại các trường học, các đơn vị có nguyện vọng tham gia sân chơi.

- Giai đoạn 2, từ 01/09/2022 đến hết 31/11/2022: Vòng sơ loại, tiếp nhận, chấm điểm các sản phẩm tham gia; Ban tổ chức, BGK đánh giá điểm số để lựa chọn ra tối đa 100 sản phẩm tham gia Vòng chung kết.

+ BTC Tiếp tục thực hiện các nội dung hướng dẫn hoàn thiện sản phẩm tham gia sân chơi.

+ Trong thời gian diễn ra vòng sơ loại (từ 01/09/2022 tới hết 30/11/2021), BTC sẽ chia làm 03 đợt chấm bài dự thi:

- Đợt 1: từ 01/09/2022 đến hết 30/09/2022
- Đợt 2: từ 01/10/2022 đến hết 31/10/2022
- Đợt 3: từ 01/11/2022 đến hết 30/11/2022
- Với mỗi đợt, BTC sẽ lựa chọn để trao giải thưởng cho:
- 05 Sản phẩm của Bảng A được bình chọn nhiều nhất
- 05 Sản phẩm của Bảng B được bình chọn nhiều nhất
- 02 Đơn vị trường học có nhiều sản phẩm tham gia nhất.

Giai đoạn 3: Vòng chung kết, BGK làm việc với từng sản phẩm để lựa chọn, trao giải các sản phẩm xuất sắc nhất cuộc thi. Cơ cấu giải thưởng mỗi bảng dự kiến bao gồm:

- 01 giải Nhất
- 01 giải Nhì
- 03 giải Ba
- 05 giải Phụ cho cá nhân có sản phẩm xuất sắc.
- 01 giải Phụ cho tổ chức có số lượng sản phẩm nhiều nhất.

5.2. Tiêu chí đánh giá sản phẩm:

- Đối với các Sản phẩm dự thi của học sinh, để được lựa chọn tham gia vào vòng tiếp theo, 3 tiêu chí đánh giá bao gồm:

- Tính sáng tạo và phù hợp chủ đề: 30 điểm
- Tính ứng dụng (phù hợp, giải quyết các bài toán thực tế): 20 điểm
- Tính thẩm mỹ (thiết kế, nhân vật, màu sắc sản phẩm): 20 điểm
- Kỹ thuật, đánh giá các câu lệnh lập trình: 30 điểm

. Đối với các sản phẩm tham gia vòng 2; để được đánh giá lựa chọn ra các giải thưởng của sân chơi, tiêu chí đánh giá vòng ở vòng 2 bao gồm:

- Tính sáng tạo: 30 điểm
- Tính ứng dụng: 10 điểm
- Kỹ thuật: 20 điểm
- Khả năng thuyết trình: 30 điểm
- Điểm cộng khi thuyết trình bằng tiếng Anh: 10 điểm

5.3. Lỗi vi phạm quy định

- Nếu các thí sinh tham gia vi phạm các quy định sẽ không được tính điểm và đồng thời thông báo rõ ràng lỗi vi phạm. Ví dụ các lỗi như:

- + Nộp bài không đúng thời hạn
- + Độ tuổi tham gia bảng thi không đúng quy định
- + Sản phẩm, nội dung không phù hợp với chủ đề cuộc thi
- + Sản phẩm không được xây dựng trên nền tảng CodeKitten

5.4. Lỗi ứng xử

- Các thí sinh được coi là phạm lỗi ứng xử nếu sử dụng các từ ngữ hoặc hành động thô tục, thiếu văn hoá, lăng mạ, xúc phạm Ban Giám khảo hoặc các thành viên khác tham gia cuộc thi hoặc viết, vẽ, trang trí áp phích những hình ảnh và ngôn từ thiếu văn hoá.

- Cá nhân nào vi phạm lỗi vô văn hóa sẽ bị xử thua và trừ hết điểm của đội vi phạm, đồng thời thông báo rõ ràng lỗi vi phạm.

- Đội vi phạm lỗi vô văn hóa sẽ bị loại khỏi sân chơi ngay lập tức.

5.5. Các lỗi trong quá trình tham gia thuyết trình, giới thiệu sản phẩm

- Một ứng viên bị coi là vi phạm lỗi nếu:

- + Không tham gia trình bày; giới thiệu sản phẩm theo lịch của Ban tổ chức.
- + Không thể trình bày, giới thiệu sản phẩm trên nền tảng CodeKitten.

+ Mỗi lỗi vi phạm sẽ bị ghi nhận: vi phạm lần thứ nhất sẽ bị cảnh cáo, vi phạm lần thứ hai sẽ bị trừ điểm 20% tổng số điểm. Vi phạm lần thứ ba sẽ bị trừ hết điểm.

6. Giải quyết khiếu nại

- Khi Ban giám khảo thông báo một thí sinh nào đó đã vi phạm thể lệ của sân chơi, nếu không đồng ý, cá nhân, đại diện của thí sinh đó có thể trình bày ý kiến một cách lịch sự, ngắn gọn với Ban Giám khảo và đề nghị xem xét lại.

- Ban Giám khảo có thể xem xét và đưa ra thông báo mới phù hợp với những chứng cứ thu thập được hoặc vẫn giữ nguyên thông báo vi phạm của thí sinh đó nếu họ không phát hiện thêm những chứng cứ mới làm thay đổi tình hình.

- Các Thí sinh và Ban Tổ chức sẽ phải tuyệt đối tôn trọng và chấp nhận quyết định sau cùng của Ban Giám khảo.

- Hình thức khiếu nại: thí sinh có thể trình bày vấn đề khiếu nại với đại diện Ban Giám khảo.

- Các câu hỏi về luật và các trường hợp đặc biệt có thể được thảo luận với Ban Tổ chức và được ban tổ chức giải quyết.

7. Một số vấn đề khác

- Thay đổi quy định: Ban Tổ chức có quyền và có thể thay đổi hoặc bổ sung quy định sân chơi cho phù hợp với điều kiện thực tế. Các thay đổi bổ sung sẽ được công bố trước ngày tổ chức Vòng Chung kết.

- Quyết định của Ban Giám khảo:

+ Ban Giám khảo có trách nhiệm tham khảo các quy định nêu trên để có thể ra các quyết định và chấm điểm cho các trận đấu một cách công bằng. Tuy Ban Tổ chức đã cố gắng biên soạn và nghiên cứu kỹ lưỡng các quy định này, nhưng trong thực tế vẫn có thể xảy các tình huống bất ngờ mà các Quy định chưa lường trước được.

+ Trong những trường hợp như vậy, Ban Tổ chức sẽ tôn trọng quyền quyết định của Ban Giám khảo: quyết định của Ban Giám khảo sẽ được xem là quyết định sau cùng.

8. Cơ cấu giải thưởng

Các giải thưởng của cuộc thi được chia làm 02 nhóm giải thưởng:

- **Giải thưởng theo các đợt chấm bài dự kiến như sau:**

TT	GIẢI THƯỞNG	SỐ LƯỢNG	Giải thưởng
1	Sản phẩm tiêu biểu Bảng A	10	Tiền mặt, Quà tặng

2	Sản phẩm tiêu biểu Bảng B	10	Tiền mặt, Quà tặng
3	Nhà trường có nhiều sản phẩm dự thi nhất Bảng A	03	Quà tặng
4	Nhà trường có nhiều sản phẩm dự thi nhất Bảng B	03	Quà tặng

- Giải thưởng tổng kết chung của cuộc thi dự kiến như sau:

Mỗi giải thưởng nhận được Chứng nhận giải thưởng từ Ban Tổ chức Cuộc thi, cũng như các quà tặng khác từ Ban tổ chức. Cụ thể với mỗi bảng (Bảng A & Bảng B):

TT	GIẢI THƯỞNG	SỐ LƯỢNG	Giải thưởng khác
1	Giải Nhất	01	Tiền mặt, Quà tặng
2	Giải Nhì	01	Tiền mặt, Quà tặng
3	Giải Ba	03	Tiền mặt, Quà tặng
4	Các giải phụ	05	Tiền mặt, Quà tặng
5	Đơn vị có nhiều sản phẩm dự thi nhất	01	Quà tặng