

Số: 21/KH-PGDĐT

Long Biên, ngày 11 tháng 10 năm 2023

## KẾ HOẠCH

### Tổ chức 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 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;

Phòng Giáo dục và Đào tạo (GDĐT) quận Long Biên 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 ngành GDĐT quận Long Biên.

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 GDĐT.

3. Yêu cầu các trường, 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

- Cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên các trường Mầm non, Tiểu học, Trung học cơ sở (MN, TH, THCS)

- Các tổ chức, doanh nghiệp (nếu có nhu cầu tham gia, đăng kí về phòng GDĐT trước ngày 05/01/2024)

#### III. THỜI GIAN, ĐỊA ĐIỂM

##### 1. Đối với cấp Quận

- Thời gian: Ngày 19, 20/01/2024



- Địa điểm: Trường THCS Nguyễn Gia Thiều

## **2. Đối với cấp Thành phố**

- Thời gian: Ngày 03-04/4/2024

- Địa điểm: Trường THPT chuyên Nguyễn Huệ, quận Hà Đông

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

### **1. Tổ chức Hội nghị, hội thảo**

- Thời gian: 14h30 ngày 19/01/2024 tại trường THCS Nguyễn Gia Thiều

- 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 các 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 đặc sắc và giải pháp mới về ứng dụng CNTT, chuyển đổi số trong Giáo dục và Đào tạo của các tổ chức, doanh nghiệp (nếu có).

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

- Các nhà trường tổ chức thi cấp trường lựa chọn các sản phẩm tham dự thi cấp Quận; số lượng bài thi: từ 02 đến 04 bài thi/trường, gửi về phòng GDĐT (đ/c Huệ nhận) chậm nhất ngày 01/12/2023, các trường copy tất cả các bài dự thi vào 01 USB tạo folder đặt tên: *(Ví dụ: Trường\_THCS\_Nguyen Gia Thieu)*.

- Cuộc thi 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 (*Thẻ lệ Cuộc thi kèm theo*);

- Trình diễn các Bài thi (cấp Quận, Thành phố): Ban Tổ chức lựa chọn những sản phẩm xuất sắc nhất của các trường.

### **3. Chung khảo cuộc thi kỹ năng CNTT**

#### **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: CB, GVNV các trường MN, TH, THCS trên địa bàn Quận; số lượng tối đa: 02 đồng chí/trường.

#### **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. Khu trưng bày**

##### **4.1. Yêu cầu chung**

- Mỗi cụm thi đua có 01 gian trưng bày sản phẩm và giới thiệu các hoạt động ứng dụng CNTT và Bài giảng STEM/STEAM và các sản phẩm STEM tiêu biểu của các trường trong cụm;

- Gian trưng bày do các cụm thi đua tự trang trí, sắp đặt, đảm bảo tính thẩm mỹ, giáo dục và sáng tạo thể hiện phong cách riêng của các đơn vị, đồng thời phù hợp với cảnh quan chung.

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

- Ban tổ chức sẽ tiến hành chấm điểm các khu trưng bày vào 9h00 ngày 20/01/2024

- Bên cạnh 06 gian trưng bày của các 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 CNTT và STEM.

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

- Thiết bị tự cải tiến, chế tạo, phần mềm dạy học, phần mềm quản lý, 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... được 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 phải có thuyết minh.



## 5. Tổng kết, khen thưởng

Ban tổ chức sẽ tổng hợp kết quả hoạt động của các cụm và cá nhân có sản phẩm dự thi đạt thành tích cao làm cơ sở đánh giá, tuyên dương, khen thưởng sau khi tổng kết ngày hội.

## III. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

### 1. Phòng Giáo dục và Đào tạo

- Thành lập Ban tổ chức, Ban giám khảo, chỉ đạo trực tiếp các nhà trường, các cụm thi đua tham gia Ngày hội CNTT và STEM thiết thực, chất lượng, hiệu quả.

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

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

- Mời đại biểu các cấp, các đơn vị đối tác, các cơ quan truyền thông trong tổ chức Ngày hội CNTT và STEM.

- Lựa chọn 02 giáo viên, 02 nhân viên xuất sắc nhất tham dự thi kỹ năng CNTT cấp Thành phố.

### 2. Đối với các cụm thi đua

- Bám sát hệ thống văn bản chỉ đạo chung, trực tiếp chỉ đạo và đôn đốc các trường trong cụm tổ chức ngày hội;

- Lựa chọn từ 01 đến 02 sản phẩm CNTT để tham dự gian trưng bày và 01 báo cáo tham luận (*in trên giấy, tệp.docx và .pptx*) dự thi cấp Thành phố.

- Xây dựng video về các hoạt động của ngày hội CNTT và STEM từ cấp trường đến cấp Quận (*khoảng 10 phút*), nộp về PGD theo lịch đính kèm.

- Thảo luận các trường trong cụm để tổ chức thiết kế, xây dựng gian trưng bày, giới thiệu sản phẩm, giải pháp CNTT, STEM trong ngày hội cấp Quận.

### 3. Đối với các trường Mầm non, Tiểu học, THCS

- Phổ biến Kế hoạch tới cán bộ, giáo viên, nhân viên và học sinh nhà trường; động viên CBQL, GV, NV xây dựng các sản phẩm CNTT và hưởng ứng tham gia các hoạt động của Ngày hội CNTT cấp Quận.

- Tổ chức Ngày hội CNTT và STEM cấp trường; Tham dự đầy đủ các hoạt động của Ngày hội CNTT cấp Quận và Thành phố theo lịch.

- Lập danh sách cán bộ, giáo viên, nhân viên tham gia cuộc thi cấp Quận gửi về phòng GDĐT (đ/c Huệ nhận) theo lịch qui định của BTC;



- Cụm trường thi đua chủ trì và thống nhất với các trường trong Cụm để thiết kế, tổ chức khu trưng bày, giới thiệu sản phẩm, giải pháp CNTT trong Ngày hội CNTT và STEM và chịu trách nhiệm phân công nhiệm vụ đối với các trường trong cụm trong công tác chuẩn bị cho Ngày hội.

- 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.

- Thông tin chi tiết các nội dung Ngày hội đề nghị liên hệ, báo cáo trực tiếp về phòng GDĐT qua địa chỉ mail: [pgd@longbien.du.vn](mailto:pgd@longbien.du.vn)

Trên đây là Kế hoạch tổ chức Ngày hội CNTT và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo quận Long Biên năm 2024. Đề nghị các trường 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 phòng GDĐT (đ/c Huệ) hoặc lãnh đạo các tổ MN, TH, THCS để phối hợp giải quyết./.

**Nơi nhận:**

- Các trường MN, TH, THCS;
- Lưu: VP. (02)

**KT. TRƯỞNG PHÒNG  
PHÓ TRƯỞNG PHÒNG**



**Đào Thị Hoa**

## LỊCH HOẠT ĐỘNG NGÀY HỘI CNTT VÀ STEM - CẤP QUẬN

(Kèm theo Kế hoạch số: /KH-PGDĐT ngày /10/2023  
của Phòng GDĐT quận Long Biên)

Ngày	Đơn vị	Nội dung
Tháng 10/2023	Các trường	Phát động, tuyên truyền ngày hội tổ chức cấp trường
Ngày 01/12/2023	Các trường	Đăng ký tham dự kỹ năng CNTT cấp Quận (PGDĐT gửi mẫu danh sách trên Drive) Báo cáo ngày hội cấp trường
04/12/2023	Các trường	Nộp các sản phẩm tham gia dự thi về PGD
Từ ngày 05/12/2023 đến 18/12/2023	Ban tổ chức	Tổ chức chấm và lựa chọn các sản phẩm tiêu biểu trình diễn trong ngày hội
13h30 ngày 29/12/2023	Các trường, Ban tổ chức	Tổ chức thi kỹ năng CNTT tại trường TH đô thị Sài Đồng
Ngày 12/01/2024	Cụm thi đua	Gửi về PGD: Băng hình giới thiệu kinh nghiệm tổ chức, triển khai, đầu tư, quản lý, ứng dụng CNTT và STEM
13h30 ngày 19/01/2024	Cụm thi đua	Các cụm nhận địa điểm gian trưng bày và chuẩn bị trưng bày
14h30 ngày 19/01/2024	Các trường, Ban tổ chức	Hội thảo tại trường THCS Nguyễn Gia Thiều
7h30 ngày 20/01/2024	Các trường, Ban tổ chức	Khai mạc Ngày hội cấp Quận tại THCS Nguyễn Gia Thiều
8h30 ngày 20/01/2024	Các trường	Trình diễn sản phẩm tại THCS Nguyễn Gia Thiều
8h30 ngày 20/01/2024	Các trường, Ban tổ chức	Chấm gian trưng bày Các trường tham quan tại THCS Nguyễn Gia Thiều
11h30 ngày 20/01/2024	Các trường, Ban tổ chức	Bế mạc và trao thưởng tại THCS Nguyễn Gia Thiều



**CỤM THI ĐUA TRƯNG BÀY SẢN PHẨM**  
(Kèm theo Kế hoạch số: /KH-PGDĐT ngày /10/2023  
của Phòng GDĐT quận Long Biên)

<b>Cụm thi đua</b>	<b>Các trường trong cụm</b>	<b>Trưởng nhóm</b>
<b>Số 3</b>	Các trường MN: Bồ Đề, Hồng Tiến, Đức Giang, Hoa Sen, Gia Thụy, Chim Én, Sơn Ca, Ngọc Thụy, Bắc Bi ên, Bắc Cầu, Gia Thượng, Thượng Thanh, Ánh Sao, Gia Quất, Việt Hưng, Hoa Thủy Tiên, Hoa Mộc Lan, Nguyệt Quế, Năng Mai, Hoa Hường Dương	<b>Trưởng nhóm</b> <b>Đ/c Vũ Hương Trà</b> <b>Hiệu trưởng MN Gia Thượng</b> Phó trưởng nhóm Đ/c Lê Thị Hương Giang PHT MN Năng Mai
<b>Số 4</b>	Các trường MN: Cự Khối, Hoa Phương, Giang Biên, Trang An, Đô Thị Việt Hưng, Long Biên, Long Biên A, Thạch Cầu, Phúc Đồng, Tân Mai, Phúc Lợi, Tuổi Hoa, Hoa Sữa, Đô thị Sài Đồng, Thạch Bàn, Hoa Mai, Hoa Trạng Nguyên, Hoa Anh Đào, Ban Mai Xanh	<b>Trưởng nhóm</b> <b>Đ/c Trần Thị Hoàng Lâm</b> <b>Hiệu trưởng MN ĐT Việt Hưng</b> Phó trưởng nhóm Đ/c Trần Thị Nghĩa Hiệu trưởng MN Hoa Mai
<b>Số 5</b>	Các trường TH: Bồ Đề, Đức Giang, Ngô Gia Tự, PTCS Hy Vọng, Gia Thụy, Ngọc Lâm, Ái Mộ A, B, Gia Thượng, Lý Thường Kiệt, Ngọc Thụy, Thượng Thanh, Thanh Am, Gia Quất, Việt Hưng, Đoàn Khuê	<b>Trưởng nhóm</b> <b>Đ/c Bùi Thị Thu Hằng</b> <b>Hiệu trưởng TH Gia Thụy</b> Phó trưởng nhóm Đ/c Nguyễn Thị Phương Hiệu trưởng TH Ngọc Thụy
<b>Số 6</b>	Các trường TH: Cự Khối, Giang Biên, Đô thị Việt Hưng, Long Biên, Phúc Đồng, Phúc Lợi, Vũ Xuân Thiều, Sài Đồng, Đô thị Sài Đồng, Thạch Bàn A, Thạch Bàn B, Đoàn Kết, Lê Quý Đôn, Nguyễn Bình Khiêm	<b>Trưởng nhóm</b> <b>Đ/c Đồng Thị Quyên</b> <b>Hiệu trưởng TH Long Biên</b> Phó trưởng nhóm Đ/c Lê Thị Thanh Phương Hiệu trưởng TH Sài Đồng
<b>Số 7</b>	Các trường THCS: Bồ Đề, Đức Giang, Ngô Gia Tự, Gia Thụy, Ngọc Thụy, Ái Mộ, Thượng Thanh, Thanh Am, Ngọc Lâm, Việt Hưng, Lý Thường Kiệt, Gia Quất.	<b>Trưởng nhóm</b> <b>Đ/c Ngô Hồng Giang</b> <b>Hiệu trưởng THCS Ngọc Lâm</b> Phó trưởng nhóm Đ/c Lê Kim Tuyền Hiệu trưởng THCS Gia Quất
<b>Số 8</b>	Các trường THCS: Cự Khối, Giang Biên, Long Biên, Phúc Đồng, Phúc Lợi, Sài Đồng, Thạch Bàn, Đô thị Việt Hưng, Nguyễn Bình Khiêm, Chu Văn An, Nguyễn Gia Thiều, Lê Quý Đôn	<b>Trưởng nhóm</b> <b>Đ/c Nguyễn Thị Kim Thúy</b> <b>Hiệu trưởng THCS</b> <b>Nguyễn Gia Thiều</b> Phó trưởng nhóm Đ/c Nguyễn Thị Diệu Thúy Hiệu trưởng THCS Long Biên



## BAN TỔ CHỨC NGÀY HỘI

## PHIẾU CHẤM GIAN TRUNG BÀY

Tên nhóm được chấm: ..... Cấp học.....

Giám khảo:.....

Nội dung đánh giá	Tiêu chí đánh giá	Điểm tối đa	Điểm chấm	Ghi chú
<b>I- Hình thức và nội dung (13 điểm):</b>				
1- Trưng bày (6 điểm)	1. Có danh mục, giới thiệu và mô tả các sản phẩm trưng bày.	1		
	2. Gian trưng bày thể hiện tính thẩm mỹ, khoa học, có tính giáo dục và sáng tạo, phù hợp với cảnh quan chung.	2		
	3. Có đủ hệ thống máy móc, thiết bị phục vụ cho việc giới thiệu gian trưng bày.	1		
	4. Có góc trao đổi, chia sẻ thông tin tại gian trưng bày.	1		
2- Nội dung: (7 điểm)	1. Sản phẩm trưng bày: Đầy đủ các lĩnh vực của cấp học/ ngành học.	2		
	2. Có đủ các sản phẩm theo quy định: Phong phú, đa dạng gồm thiết bị tự chế tạo, đĩa CD, DVD lưu các bài giảng điện tử, băng hình, phần mềm và sản phẩm STEM... (Theo Kế hoạch hoặc các văn bản hướng dẫn Ngày hội của Quận).	2		
	3. Sản phẩm trưng bày có chất lượng tốt.	2		
	4. Có 01 sản phẩm về thiết bị tự chế tạo có giá trị, chất lượng tốt để chọn đi dự cấp TP	4		
<b>II- Hoạt động trong suốt thời gian diễn ra Ngày hội (3 điểm):</b>				
Thuyết minh: (3 điểm)	1. Có người thường trực thuyết minh, giao dịch, trao đổi kinh nghiệm trong suốt thời gian quy định.	1		
	2. Khái quát đầy đủ các sản phẩm trưng bày theo chủng loại trong gian trưng bày. Trình bày gợi mở, chính xác, lôi cuốn người tham quan (có mô tả, minh họa...)	1		
<b>III- Tổ chức (4 điểm):</b>				
1- Giao lưu:	Có tổ chức hoạt động tham quan, giao lưu của giáo viên, nhân viên trong thời gian diễn ra ngày hội.	1		
2- Thời gian:	1. Hoàn thành gian trưng bày đúng giờ quy định của BTC.	1		
	2. Thu dọn gian trưng bày đúng giờ quy định của BTC.	1		
<b>Tổng cộng điểm:</b>		20		

Giám khảo

(Ký và ghi rõ họ tên)



UBND QUẬN LONG BIÊN  
PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

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

## THẺ LỆ

**Cuộc thi Xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM, STEAM,  
Thiết bị dạy học số và Sản phẩm CNTT**  
(Ban hành kèm theo Kế hoạch số /KH-PGDĐT ngày tháng 10 năm 2023  
của Phòng Giáo dục và Đào tạo quận Long Biên)

## Chương I QUY ĐỊNH CHUNG

### Điều 1. Mục đích

- 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 Giáo dục phổ thông 2018;

- 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 giáo dục phổ thông 2018 để chia sẻ và sử dụng rộng rãi trong các cơ sở giáo dục;

- 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.

### Điều 2. Phạm vi, đối tượng và hình thức dự thi

1. Phạm vi: Cuộc thi Xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM, STEAM, Thiết bị dạy học số và Sản phẩm CNTT sau đây gọi tắt là Cuộc thi sẽ được tổ chức trong phạm vi toàn Quận.

#### 2. Đối tượng dự thi:

a) Cá nhân là Cán bộ, giáo viên, nhân viên đang công tác tại các cơ sở giáo dục trên địa bàn Quận hoặc nhóm các cá nhân quan tâm đều có thể nộp sản phẩm tham dự Cuộc thi (sau đây gọi chung là Tác giả).

b) 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.

c) 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 (ba) thành viên.



### **Điều 3. Sản phẩm dự thi**

1. 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.

d) Sản phẩm CNTT:

- 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.

2. Yêu cầu về sản phẩm dự thi:

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

b) 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 giáo dục phổ thông 2018 và phương pháp giáo dục STEM cũng như Thông tư số: 37/2021/TT-BGDĐT, 38/2021/TT-BGDĐT, 39/2021/TT-BGDĐT;

c) 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;

d) 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).

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



<b>Mục tin</b>	<b>Ví dụ về trang đầu của bài giảng điện tử</b>
Thông tin cuộc thi	PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO QUẬN LONG BIÊN 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@...vn
Điện thoại	Điện thoại di động: .....
Đơn vị	Trường ....
Trường	Tên trường (Ví dụ: THCS Nguyễn Gia Thiều)
Giấy phép bài dự thi	CC-BY hoặc CC-BY-SA
Tháng/năm	Tháng 10/2024

#### **Điều 4. Thời gian tổ chức Cuộc thi**

1. Từ tháng 10/2023 đến 30/11/2023: Các trường tổ chức đánh giá, lựa chọn sản phẩm tham gia Cuộc thi.
2. Ngày 04/12/2023: Các đơn vị nộp sản phẩm đã được đánh giá, lựa chọn tại cơ sở về Ban tổ chức Cuộc thi.
3. Từ ngày 05/12/2023 đến ngày 18/12/2023: Ban tổ chức, Ban Giám khảo Cuộc thi tổ chức đánh giá, lựa chọn các sản phẩm.
4. Các sản phẩm tiêu biểu sẽ được lựa chọn trình diễn, khen thưởng trong Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM năm 2024.

## **Chương II TỔ CHỨC CUỘC THI**

#### **Điều 5. Đăng ký và nộp sản phẩm dự thi**

1. Các sản phẩm dự thi phải được đánh giá, lựa chọn ở cấp Cơ sở đăng ký và nộp sản phẩm về Ban tổ chức cấp Quận (*hình thức sẽ thông báo sau*)
2. 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 Ten\_truong-Ho\_ten\_tac\_gia.RAR (*tên tập không dấu, dung lượng không vượt quá 500MB*):
  - a) 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 (giáo án) tính ứng dụng và thực tiễn trong việc dạy và học được lưu dưới định dạng .pdf;



b) Thư mục Baithi: Sản phẩm đóng gói chứa sản phẩm dạng xuất bản.

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.

#### **Điều 6. Đánh giá, xếp giải**

Phòng Giáo dục và Đào tạo thành lập Hội đồng đánh giá trực tiếp và cho điểm từng sản phẩm theo thang điểm 100, là số tự nhiên (Phụ lục I, II). Dự kiến giải thưởng chính thức có: giải Nhất, giải Nhì, giải Ba và giải Khuyến khích.

#### **Điều 7. Quyền lợi của các tác giả**

Các tác giả có sản phẩm đoạt giải Nhất, Nhì, Ba, Khuyến khích trong Cuộc thi được nhận Giấy khen của phòng Giáo dục và Đào tạo./.



**PHỤ LỤC I**  
**TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ, BÀI GIẢNG STEM, STEAM**  
*(Ban hành kèm theo Kế hoạch số /KH- PGDDĐT ngày tháng năm 2023*  
*của Phòng Giáo dục và Đào tạo quận Long Biên)*

STT	Tiêu chí		Điểm tối đa
1	<b>Công nghệ</b>	<b>Chi tiết</b>	<b>20</b>
	- Có đủ các file, đóng gói theo chuẩn SCORM HTML5	Bắt buộc phải có các file gồm:Tệp nguồn bài giảng, thư mục chứa toàn bộ tư liệu (hình ảnh, âm thanh, video,...); file bản thuyết minh *.PDF	5
	- Ghi âm thuyết minh, lời giảng	Bắt buộc phải có ( <i>trường hợp bị ngưng sẽ bị loại</i> )	10
	- Ghi hình người giới thiệu (giáo viên)	Bắt buộc phải có	
	- Bài tập, tình huống tương tác với người học	Bắt buộc phải có	
- 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 loè loẹt; font chữ chân phương, dễ đọc	5	
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	5
	- 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 khi xem bài giới thiệu.	5
	- Có tính giáo dục	- Giáo dục hành vi, thái độ cho học sinh	10
3	<b>Phương pháp</b>		<b>30</b>
	- Khả năng định hướng người học tốt, đảm bảo tính tự học cao	- Có định hướng rõ ràng cho người học khi bắt đầu tiếp cận nội dung; khả năng đánh giá người học đạt được kiến thức cần truyền tải. - Kỹ thuật tham vấn bằng phiếu hỏi, phiếu học tập - Kỹ thuật tạo các tình huống sư phạm thông qua hệ thống bài tập tương tác	10



	- Phương pháp trình bày hấp dẫn, lôi cuốn người học	- Giọng nói lưu loát, có điểm nhấn, ngữ điệu nhấn, nhã phù hợp với nội dung của bài - Âm thanh tròn vành, rõ chữ	10
	- Thể hiện tính tương tác cao với người học	- Qua bài tập tương tác có rõ nhánh tình huống sự phạm, qua thao tác với các nút liên kết, điều khiển trò chơi	5
	- 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>20</b>
		-Trang bìa theo đúng mẫu ( <b>theo mục e, Điều 3</b> ) - Có hình của giáo viên và logo	5
	- Hình thức bài giảng	- Việt hóa hoàn toàn hoặc việt hóa từng phần - Cấu trúc bài bên outline rõ ràng khoa học - Tiêu đề các trang bằng tiếng Việt, nội dung rõ ràng, không phức tạp	5
	- 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	5
	- Chất lượng âm thanh, hình ảnh, hoạt hình tốt	- Ghi hình giáo viên mô phạm, tư thế tự nhiên, mắt nhìn thẳng hướng đến đối tượng người học trước màn hình; phong nền mô phạm. - 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 II**  
**TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ THIẾT BỊ DẠY HỌC SỐ**  
*(Ban hành kèm theo Kế hoạch số /KH-PGDĐT ngày tháng năm 2023*  
*của Phòng Giáo dục và Đào tạo Long Biên)*

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

---

