

KẾ HOẠCH

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;

Căn cứ Kế hoạch số 21/KH-PGD&ĐT ngày 11/10/2023 của Phòng GD&ĐT về việc tổ chức Ngày hội CNTT và STEM ngành Giáo dục và đào tạo quận Long Biên năm 2024;

Trường THCS Việt Hưng xây dựng Kế hoạch tổ chức Ngày hội CNTT và STEM ngành Giáo dục và đào tạo quận Long Biên năm 2024 như sau:

I. MỤC ĐÍCH YÊU CẦU

1. Mục đích:

- 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 theo đúng chỉ đạo của ngành GDĐT quận Long Biên.
- 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.

2. 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 phong trào thi đua ứng dụng CNTT hiệu quả trong quản lý và dạy học;
- 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)

III. THỜI GIAN, ĐỊA ĐIỂM

1. Đối với cấp trường

- Thời gian: Ngày 25/10/2023.
- Địa điểm: Trường THCS Việt Hưng

2. Đối với cấp Quận

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

3. 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 THỰC HIỆN:

1. Tổ chức Hội nghị, hội thảo

a) Cấp trường

- Thời gian: 15h45 ngày 25/10/2023 tại phòng HĐSP trường THCS Việt Hưng.

b) Cấp Quận:

- 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).
 - + Triển khai đến các tổ chuyên môn xây dựng kho bài giảng điện tử. Tổ chức thi cấp trường và lựa chọn sản phẩm dự thi cấp Quận. Mỗi GV ít nhất có 1 sản phẩm dự thi cấp trường.
 - + Triển khai đăng ký thi kỹ năng CNTT đối với CB – GV – NV. Hạn đăng ký về BGH 24/11/2023. Mỗi tổ tối đa: 01 đ/c.
 - + Triển khai thực hiện bài giảng STEM ở các môn. Riêng môn KHTN 6,7,8 ít nhất 1 tiết/ học kì/ khối.

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

- 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: Trương_THCS_Việt Hưng)*.

- 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 (*Thể 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; 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. Yêu cầu 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.

III. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Ban giám hiệu

- Căn cứ Kế hoạch của Phòng GD&ĐT xây dựng kế hoạch cụ thể việc

triển khai cuộc thi ngày hội CNTT và STEM ngành GD năm 2024 và triển khai tới các tổ chuyên môn về thể lệ cuộc thi; tiêu chí đánh giá. Niêm yết công khai tại phòng hội đồng xong trước 16/10/2023.

- Động viên CBQL, GV, NV xây dựng các sản phẩm CNTT và hướng ứng tham gia các hoạt động của Ngày hội CNTT cấp trường và lựa chọn 02 đến 04 sản phẩm dự thi cấp Quận (Lưu ý điều 3 sản phẩm dự thi trong phần thể lệ).

- Phát động tổ chức Ngày hội CNTT và STEM cấp trường 25/10/2023. Nộp đăng kí sản phẩm CNTT và bài giảng STEM về BGH chậm nhất 01/11/2023.

- Thành lập ban chấm thi sản phẩm CNTT và bài giảng STEM cấp trường. Tổ chức ngày hội CNTT và STEM cấp trường 15/11/2023. Duyệt sản phẩm dự thi cấp Quận ngày 24/11/2023.

- Hoàn thiện sản phẩm dự thi cấp quận nộp về BGH chậm nhất 30/11/2023. Đặt tên file : (Ví dụ: GV ...- Tổ ...-Truong_THCS_Việt Hưng). Văn phòng tổng hợp gửi về phòng GDĐT (đ/c Huệ nhận) chậm nhất ngày 01/12/2023, copy tất cả các bài dự thi vào 01 USB tạo folder đặt tên: (Ví dụ: Truong_THCS_Việt Hưng). Nộp sản phẩm 04/12/2023 về ban tổ chức cuộc thi.

- Triển khai đăng kí thi kỹ năng CNTT đối với CB – GV – NV. Hạn đăng kí về BGH 24/11/2023. Lựa chọn tối đa: 02 đ/c trong đó 1 giáo viên và 1 nhân viên dự thi cấp Quận. Văn phòng tổng hợp đăng kí về PGD 01/12/2023. Tổ chức thi kỹ năng CNTT cấp Quận 13h30 ngày 29/12/2023 tại TH Đô thị Sài Đồng.

- 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

- 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.

2. Tổ chuyên môn:

- Phát động tất cả GV tham gia hội thi “Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM, STEAM, Thiết bị dạy học số và Sản phẩm CNTT” cấp trường. 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.

- Tham gia chấm và lựa chọn sản phẩm dự thi cấp quận theo phân công.

- Động viên GV - NV tham gia cuộc thi kỹ năng CNTT

- Hỗ trợ, giúp đỡ GV trong thời gian tham gia làm sản phẩm

- Tham dự đầy đủ các hoạt động của Ngày hội CNTT cấp trường, cấp Quận và Thành phố theo lịch và theo phân công

- Bố trí sắp xếp thời gian, phương tiện để giáo viên, nhân viên và học sinh được tham dự Ngày hội CNTT.

Trên đây là Kế hoạch thực hiện ngày hội CNTT và STEM năm 2024 của trường THCS Việt Hưng. BGH đề nghị toàn thể cán bộ, giáo viên, nhân viên trong nhà trường nghiêm túc thực hiện kế hoạch. Trong quá trình thực hiện, nếu có vướng mắc, liên hệ kịp thời với BGH để giải quyết./.

Nơi nhận:

- PGD (để báo cáo);
- BGH (để triển khai);
- CB, GV, NV (để thực hiện);
- Lưu: VT./.

KT. HIỆU TRƯỞNG
PHÓ HIỆU TRƯỞNG
 TRƯỞNG
 TRUNG HỌC CƠ SỞ
 VIỆT HƯNG
 KIỀU THỊ TÂM

BIÊN TẬP HẠ

**LỊCH HOẠT ĐỘNG NGÀY HỘI CNTT VÀ STEM
CẤP TRƯỜNG VÀ QUẬN**

Ngày	Bộ phận thực hiện	Nội dung
Ngày 16/10/2023	BGH	Phổ biến kế hoạch và thể lệ, tiêu chí cuộc thi tại bảng thông báo
Ngày 25/10/2023	BGH	Phát động, tuyên truyền ngày hội tổ chức cấp trường
Chậm nhất ngày 01/11/2023	Tổ CM	Đăng kí sản phẩm CNTT và bài giảng STEM dự thi cấp trường.
Ngày 15/11/2023	Tổ CM	Tổ chức ngày hội CNTT – STEM cấp trường
Ngày 24/11/2023	Theo phân công	Duyệt sản phẩm dự thi cấp Quận
Ngày 24/11/2023	Tổ CM	Đăng kí thi kỹ năng CNTT và dạy học STEM các môn
Ngày 30/11/2023	Tổ CM	Hoàn thiện sản phẩm nộp PGD
Ngày 01/12/2023	Văn phòng	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 – Tổ CM- VP	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	GV- NV dự thi	Tổ chức thi kỹ năng CNTT tại trường TH đô thị Sài Đồng
Ngày 12/01/2024	Cụm thi đua	Gửi về PGD: Bảng 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	Chăm 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

THỂ 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:

e) 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.

f) 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;

g) 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;

h) 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).

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

Mục tin	Ví dụ về trang đầu của bài giảng điện tử
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

5. 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*)

6. 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 tệp không dấu, dung lượng không vượt quá 500MB*):

j) 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;

k) 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- PGDDT ngày tháng năm 2023
của Phòng Giáo dục và Đào tạo quận Long Biên)

STT	Tiêu chí		Điểm tối đa
1	Công nghệ	Chi tiết	20
	- Có đủ các file, đóng gói theo chuẩn SCORM HTML5	Bắt buộc phải có các file gồm: Tập 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	
2		Có Video, âm thanh thông thường đưa vào	5
	- Kỹ năng xử lý âm thanh, video, hoạt hình; tính mẫu mực trong thiết kế để người khác học tập theo	- 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	
2	Nội dung (bắt buộc đáp ứng)		20
	- 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	Phương pháp		30
	- 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, lời cuốn	- Giọng nói lưu loát, có điểm nhấn, ngữ điệu nhấn, nhả phù hợp với nội dung của bài	10

	người học	- Âm thanh tròn vành, rõ chữ	
	- Thể hiện tính tương tác cao với người học	- Qua bài tập tương tác có rẽ 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	Hình thức		20
		- Trang bìa theo đúng mẫu (theo mục e, Điều 3) - Có hình của giáo viên và logo	5
	- Hình thức bài giảng	- Viết hóa hoàn toàn hoặc viết 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; phông nền mô phạm. - Âm thanh tốt không có tạp âm.	5
5	Tư liệu		10
	- 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
	Tổng điểm:		100

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)

TT	Tiêu chí đánh giá	Nội dung tiêu chí đánh giá	Điểm tối đa
1	Tính khoa học (30 điểm)	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
2	Tính sư phạm và thẩm mỹ (25 điểm)	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
3	Tính sáng tạo và ứng dụng linh hoạt (30 điểm)	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
4	Tiêu chí khác (15 điểm)	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
		TỔNG ĐIỂM	100

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

II. Nhóm một số kho tài nguyên giáo dục

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

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