

Hà Đông, ngày 10 tháng 10 năm 2023

KẾ HOẠCH

Tổ chức Cuộc thi “Xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM, STEAM, Thiết bị dạy học số và Sản phẩm CNTT”

Căn cứ Kế hoạch số 3433/KH-SGDĐT ngày 21 tháng 9 năm 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;

Thực hiện nhiệm vụ năm học 2023-2024, phòng Giáo dục và Đào tạo quận Hà Đông xây dựng kế hoạch tổ chức Cuộc thi “Xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM, STEAM, Thiết bị dạy học số và Sản phẩm CNTT” ngành Giáo dục và Đào tạo quận Hà Đông năm học 2023-2024”, nội dung cụ thể như sau:

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU:

1. 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;

2. Xây dựng chính quyền điện tử, mô hình giáo dục điện tử (giáo dục thông minh), tài nguyên giáo dục mở; 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.

3. 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 Giáo dục và Đào tạo Hà Đông tại địa chỉ <https://pgdhadong.edu.vn/> phục vụ số hóa tài liệu giảng dạy và nhu cầu tự học của người học có thể học tập, ôn luyện mọi nơi, mọi lúc và đổi mới, sáng tạo trong hoạt động dạy, học.

3. Tôn vinh trí tuệ, đóng góp của các cán bộ, giáo viên các trường mầm non, tiểu học, trung học cơ sở tham gia cuộc thi.

4. Tham gia Cuộc thi Xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM, STEAM, Thiết bị dạy học số và Sản phẩm CNTT.

5. Yêu cầu tất cả các đơn vị, trường học, cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên hưởng ứng, tham gia cuộc thi, tạo nên phong trào thi đua ứng dụng CNTT hiệu quả trong các hoạt động Giáo dục và Đào tạo.

B. NỘI DUNG VÀ ĐỐI TƯỢNG THAM GIA DỰ THI

1. Sản phẩm dự thi:

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 (e-learning): 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 e-learning 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, Sở Giáo dục và Đào tạo hoặc Phòng 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:

Mục tin	Ví dụ về trang đầu của bài giảng điện tử
Thông tin cuộc thi	PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI 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
Địa chỉ công tác	Số/Đường/Xã-Phường/Huyện/Thành/Thị, tỉnh... <i>Địa chỉ phải chính xác để BTC gửi phần thưởng (nếu có)</i>
Giấy phép bài dự thi	CC-BY hoặc CC-BY-SA
Tháng/năm	Tháng 11/2023

3. Đối tượng tham gia 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 Hà Đông 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

4 Số lượng sản phẩm bài giảng dự thi:

* Mỗi trường mầm non, tiểu học, trung học cơ sở nộp:

- 01 bài giảng điện tử (e-learning) môn học theo SGK CT GDPT 2018;
- 01 bài giảng e-learning theo phương pháp Giáo dục STEM/STEAM (bài giảng STEM đối với cấp THCS, bài giảng STEAM đối với các trường mầm non);
- 01 thiết bị dạy học số
- 01 sản phẩm CNTT

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.

Các sản phẩm tiêu biểu sẽ được lựa chọn dự thi cấp Thành phố và trình diễn, khen thưởng trong Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM năm 2024.

III. Thời gian tổ chức Cuộc thi

1. Tổ chức cấp trường

Từ tháng 9/2023 đến 30/10/2023 các trường mầm non, tiểu học, trung học cơ sở tổ chức Cuộc thi Xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM, STEAM, Thiết bị dạy học số và Sản phẩm CNTT cấp trường, lựa chọn sản phẩm bài giảng có chất lượng gửi về Phòng Giáo dục và Đào tạo để dự thi cấp Quận.

2. Đăng ký và nộp sản phẩm dự thi cấp Quận

- Từ 10/11/2023 đến 25/11/2023, phòng Giáo dục và Đào tạo thu nhận bài giảng và sản phẩm của các nhà trường, tổ chức đánh giá và xếp giải vòng cấp Quận.

- Lựa chọn sản phẩm dự thi trong Ngày hội CNTT và STEM cấp thành phố.

- Dự kiến tổng kết, trao giải trong Ngày hội CNTT và STEM cấp Quận.

Lưu ý:

+ 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 ghi Ten_truong-Ho_ten_tac_gia.RAR (tên tập không dấu, dung lượng không vượt quá 500MB):

+ 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;

+ 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.

3. Địa điểm thu nhận bài giảng e-learning dự thi cấp Quận

- Bộ phận CNTT - Phòng S1, tầng 2, phòng Giáo dục và Đào tạo (địa chỉ 126 Tô Hiệu, Nguyễn Trãi, Hà Đông). Đ/c An nhận. ĐT liên hệ: 0979.100.345.

IV. Tổ chức thực hiện.

1. Phòng Giáo dục và Đào tạo:

- Thành lập Ban chỉ đạo, Ban tổ chức cuộc thi cấp Quận. Ban tổ chức có trách nhiệm hướng dẫn, tổ chức, theo dõi, kiểm tra việc thực hiện kế hoạch tổ chức cuộc thi cấp trường và cấp Quận

- Tổ chức chấm, đánh giá chất lượng bài giảng và các sản phẩm vòng thi cấp quận

2. Các trường mầm non, tiểu học, trung học cơ sở:

- Hiệu trưởng các trường mầm non, tiểu học, trung học cơ sở thông báo, phát động phong trào, động viên cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên tích cực hưởng ứng tham gia Cuộc thi Xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM, STEAM, Thiết bị dạy học số và Sản phẩm CNTT.

- Thành lập ban tổ chức cuộc thi cấp trường, theo dõi, kiểm tra việc tổ chức cuộc thi cấp trường nghiêm túc, nộp bài dự thi cấp Quận đúng thời hạn qui định.

- Kinh phí tổ chức: Chi trong kinh phí được giao của các đơn vị.

V. Thông tin liên hệ và giải đáp hỗ trợ:

Chi tiết Quy định Thẻ lệ cuộc thi xem tại website: <http://pgdhadong.edu.vn>

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.

Các sản phẩm đạt giải sẽ được công bố trên Cổng thông tin, bổ sung vào kho học liệu điện tử của Ngành và thông báo về các đơn vị.

Phòng Giáo dục và Đào tạo yêu cầu Hiệu trưởng các trường mầm non, tiểu học và trung học cơ sở nghiêm túc triển khai và thực hiện. Trong quá trình triển khai, nếu có vướng mắc thông tin về Bộ phận CNTT - Phòng S1, tầng 2, Phòng Giáo dục và Đào tạo; Địa chỉ: 126 Tô Hiệu, Nguyễn Trãi, Hà Đông, Hà Nội. email: pgd-hadong@hanoiedu.vn hoặc liên hệ đ/c Đỗ Tuấn An - 0979.100.345. *TR*

Nơi nhận.

- Như trên;
- Đ/c Lãnh đạo PGD (đề bc);
- Bộ phận CM MN, TH, THCS;
- Các trường MN, TH, THCS;
- Lưu VT, Website.

TRƯỞNG PHÒNG

Phạm Thị Lệ Hằng



PHỤ LỤC I

TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ, BÀI GIẢNG STEM, STEAM
(Kèm theo Kế hoạch số 3433/KH- SGDDT ngày 21/9/2023 của Sở GDĐT)

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: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	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, lôi cuốn người học	- Giọng nói lưu loát, có điểm nhấn, ngữ điệu nhấn, nhà 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 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
	- Hình thức bài giảng	- Trang bìa theo đúng mẫu (theo mục e, Điều 3) - Có hình của giáo viên và logo	5
		- 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
(Kèm theo Kế hoạch số 3433/KH- SGDDĐT ngày 21/9/2023 của Sở GDĐT)

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/ |
| 15 Moza 3D clip | https://www.mozaweb.com/vi/lexikon.php?cmd=getlist&let=3D |
| 16 CK-12 Foundation | https://www.ck12.org/teacher/ |

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