

Số:

Thanh Oai, ngày 31 tháng 12 năm 2024

KẾ HOẠCH

Tổ chức Cuộc thi thiết kế Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM/STEAM năm học 2024 - 2025

Căn cứ Công văn số 3034/SGDDĐT-CTTT ngày 04/9/2024 của Sở Giáo dục và Đào tạo (GDĐT) về việc Hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ ứng dụng công nghệ thông tin CNTT, chuyển đổi số năm học 2024-2025, Công văn số 589/GDĐT-CNTT ngày 19/9/2024 của Phòng GDĐT Thanh Oai về việc Hướng dẫn nhiệm vụ Công nghệ thông tin ngành GDĐT Thanh Oai năm học 2024 - 2025;

Phòng GDĐT Thanh Oai tổ chức Cuộc thi thiết kế Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM/STEAM năm học 2024 – 2025. Cụ thể như sau:

I. MỤC ĐÍCH - YÊU CẦU

- 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 GDĐT 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 trong giáo viên và các nhà trường nhằm phát triển Kho học liệu số của Ngành và của nhà trường cả về số lượng và chất lượng theo chương trình giáo dục phổ thông 2018;

- Thực hiện “Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin trong hoạt động dạy - học, góp phần thúc đẩy chuyển đổi số trong GDĐT 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 GDĐT.

- Khuyến khích tất cả cán bộ quản lý, giáo viên các trường mầm non, tiểu học, THCS trong toàn huyện tích cực hưởng ứng, tham gia cuộc thi.

II. NỘI DUNG

1. Đối tượng dự thi:

a) Cá nhân là cán bộ quản lý, giáo viên đang công tác tại các cơ sở giáo dục trên địa bàn huyện 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 không được phép dự thi.

- Hình thức dự thi: Các tác giả có thể dự thi theo hình thức cá nhân hoặc nhóm tác giả. Mỗi bài dự thi không quá 02 thành viên tham gia, nhóm tác giả phải cùng đơn vị công tác. Tác giả tham gia dự thi trên tinh thần tự nguyện và tự giác chấp hành thể lệ của cuộc thi.

2. Sản phẩm dự thi

2.1. Sản phẩm dự thi là bài giảng điện tử, bài giảng điện tử STEM/STEAM (bài giảng E-learning phục vụ cho công tác dạy và học tại các cơ sở giáo dục, được chia làm 02 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 E-learning theo phương pháp giáo dục STEM/STEAM;

2.2. 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 GDĐT, Sở GDĐT và Phòng GDĐT đã tổ chức. Tác giả được phép sử dụng một phần sản phẩm có sẵn nhưng phải có sự gia công, cải tiến và ghi rõ nguồn gốc, xuất xứ.

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 GDĐT 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- BGDDĐT, 38/2021/TT- BGDDĐT, 39/2021/TT- BGDDĐT;

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) Bài dự thi là bài giảng điện tử phải hoàn chỉnh một nội dung cụ thể (tối thiểu là 1 tiết học trong chương trình giáo dục) và phải được xuất bản theo chuẩn SCORM hỗ trợ HTML 5, có thể sử dụng được trên các thiết bị di động như máy tính bảng, điện thoại di động.

f) 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 THANH OAI Cuộc thi thiết kế bài giảng E-learning năm học 2024 - 2025 -----
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/huyện Thanh Oai, TP. Hà Nội
Tháng/năm	Tháng 12/2024

2.3. Đăng ký và nộp sản phẩm dự thi

2.3.1. Các sản phẩm dự thi phải được đánh giá, lựa chọn ở cấp trường trước khi nộp về Ban tổ chức. Các trường đăng ký và nộp sản phẩm theo hình thức trực tuyến qua đường link: <https://forms.gle/4EQhNykUQmm8h3UG8>.

- Thời hạn nộp sản phẩm dự thi: **Từ ngày 06/01/2025 đến 12/01/2025.**

- Mỗi trường không quá: 30% tổng số CBGVNV (tính cả hợp đồng).

2.3.2. 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) Ví dụ: TH Tam Hung-Nguyen Van A

a. Thư mục Hosou: 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.

- Sản phẩm dự thi là bài giảng điện tử phải hoàn chỉnh một nội dung cụ thể (tối thiểu là 1 tiết học trong chương trình giáo dục) và phải được xuất bản theo chuẩn SCORM hỗ trợ HTML 5, có thể sử dụng được trên các thiết bị di động như máy tính bảng, điện thoại di động.

2.3.3. 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.

III. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Phòng Giáo dục và Đào tạo:

- Xây dựng, triển khai thực hiện Kế hoạch tổ chức Cuộc thi thiết kế Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM/STEAM năm học 2024 – 2025;

- Đôn đốc, kiểm tra việc triển khai cuộc thi tại cơ sở;

- Thành lập Ban Tổ chức, Ban giám khảo cuộc thi cấp huyện, tổ chức thi cấp huyện đảm bảo khách quan, công bằng.

- Tổng hợp kết quả cuộc thi, cấp giấy chứng nhận; đề xuất UBND huyện khen thưởng các tập thể, cá nhân có thành tích cao trong cuộc thi (nếu được UBND huyện đồng ý).

2. Các nhà trường Mầm non, Tiểu học, THCS:

- Xây dựng kế hoạch, tổ chức cuộc thi cấp trường, triển khai đến toàn thể CBGVNV;

- Gửi sản phẩm dự thi cấp huyện đúng biểu mẫu và thời gian quy định.

- Lãnh đạo các trường tạo điều kiện về thời gian, kinh phí, hỗ trợ máy tính và các phương tiện cần thiết để CBGVNV được tham gia dự thi một cách tốt nhất;

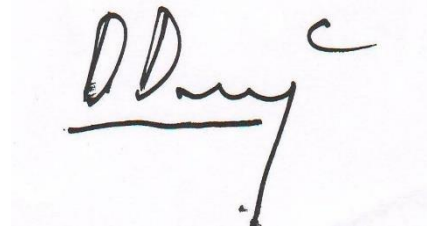
Trên đây là Kế hoạch tổ chức Cuộc thi thiết kế Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM/STEAM năm học 2024 – 2025. Phòng GDĐT Thanh Oai đề nghị

Hiệu trưởng các trường mầm non, tiểu học, THCS nghiêm túc thực hiện. Trong quá trình thực hiện nếu có vướng mắc cần trao đổi đề nghị liên hệ với đồng chí Lê Hoàng Huy - SĐT: 0943 741 418 để được hỗ trợ, giải đáp./.

Nơi nhận:

- LD phòng (để chỉ đạo);
- Các Tổ CM;
- Các trường MN, TH, THCS (để t/h);
- Lưu: VT (H, 01b).

TRƯỞNG PHÒNG

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Đ. Dũng', is written over a light blue rectangular stamp. The signature is fluid and cursive.

Đoàn Việt Dũng

Thể lệ
Cuộc thi thiết kế Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM/STEAM
năm học 2024 – 2025
(Kèm theo Kế hoạch số /KH-GDDT ngày 31/12/2024 của Phòng GDDT)

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 thiết kế Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM/STEAM năm học 2024 – 2025 sau đây gọi tắt là Cuộc thi sẽ được tổ chức trong phạm vi toàn huyện.

2. Đối tượng dự thi:

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

h) 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.

i) 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 02 (hai) thành viên.

Điều 3. Sản phẩm dự thi

1. Sản phẩm dự thi là bài giảng điện tử, bài giảng điện tử STEM/STEAM, phục vụ cho công tác dạy và học tại các cơ sở giáo dục, được chia làm 02 loại:

j) Bài giảng điện tử (elearning): Là bài giảng được số hóa hoàn toàn theo tiết/môn/lớp theo chương trình GDPT 2018;

k) Bài giảng điện tử STEM/STEAM: là bài giảng elearning theo phương pháp giáo dục STEM/STEAM;

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 GDĐT, Sở GDĐT và Phòng GDĐT đã tổ chức. Tác giả được phép sử dụng một phần sản phẩm có sẵn nhưng phải có sự gia công, cải tiến và ghi rõ nguồn gốc, xuất xứ.

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 GDĐT 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) Bài dự thi là bài giảng điện tử phải hoàn chỉnh một nội dung cụ thể (tối thiểu là 1 tiết học trong chương trình giáo dục) và phải được xuất bản theo chuẩn SCORM hỗ trợ HTML 5, có thể sử dụng được trên các thiết bị di động như máy tính bảng, điện thoại di động.

f) 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 THANH OAI Cuộc thi thiết kế bài giảng E-learning năm học 2024 - 2025 -----
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/huyện Thanh Oai, TP. Hà Nội
Tháng/năm	Tháng 12/2024

Điều 4. Thời gian tổ chức Cuộc thi

1. Từ ngày 06/01/2025 đến hết ngày 12/01/2025: Các đơn vị nộp sản phẩm đã được đánh giá, lựa chọn tại cơ sở về Ban tổ chức Cuộc thi (*hình thức trực tuyến*).

2. Từ ngày 13/01/2025/đến ngày 20/01/2025: Ban tổ chức, Ban Giám khảo Cuộc thi tổ chức đánh giá, lựa chọn các sản phẩm và công bố kết quả Cuộc thi.

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. Các đơn vị có thể nộp sản phẩm về Ban tổ chức qua link <https://forms.gle/4EQhNykUQmm8h3UG8> , hoặc USB (*mỗi USB chứa 01 sản phẩm, bên ngoài có thông tin “Họ tên GV, trường, SĐT, lĩnh vực sản phẩm*).

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):

- Thư mục Hososo: 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.

Điều 6. Đánh giá, xếp giải

Phòng GDĐT 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 chứng nhận của Trưởng phòng GDĐT; các tác giả có sản phẩm xuất sắc được Phòng GDĐT đề xuất UBND huyện khen thưởng.

PHỤ LỤC I

TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ, BÀI GIẢNG STEM/STEAM
(Kèm theo Kế hoạch số /KH-GDDT ngày 31/12/2024 của Phòng GDDT)

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 lòe 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	- Giọng nói lưu loát, có điểm nhấn, ngữ điệu nhấn, nhà 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
	- Hình thức bài giảng	- Trang bìa theo đúng mẫu (theo mục e, Điều 3) - Có hình của giáo viên và logo - 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	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 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)
