UBND QUẬN NAM TỪ LIÊM
PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

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

Số: 625 /KH-PGDĐT

Nam Từ Liêm, ngày 23 tháng 10 năm 2023

KẾ HOẠCH
Tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo quận Nam Từ Liêm năm 2024

Thực hiện Kế hoạch số 3433/KH-SGDĐT ngày 21/9/2023 của Sở GDĐT Hà Nội về việc Tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo Hà Nội năm 2024;

Thực hiện Công văn số 624/PGDĐT ngày 23/10/2023 của Phòng Giáo dục và Đào tạo về việc hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ ứng dụng CNTT, chuyển đổi số năm học 2023-2024;

Phòng GDĐT quận Nam Từ Liêm xây dựng kế hoạch tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo quận Nam Từ Liêm năm 2024, với chủ đề "***Đẩy mạnh Chuyển đổi số và giáo dục STEM trong ngành Giáo dục và Đào tạo theo định hướng giáo dục thông minh***" như sau:

I. MỤC ĐÍCH - YÊU CẦU

- Tuyên truyền, quảng bá rộng rãi nội dung và các hoạt động đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) và giáo dục STEM, STEAM trong ngành GDĐT quận Nam Từ Liêm.

- 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.

- Xây dựng Kế hoạch bài dạy các môn học, các cấp học theo phương pháp giáo dục STEM, từ đó phát huy tinh thần sáng tạo trong dạy học phát triển phẩm chất, năng lực cho học sinh theo yêu cầu Chương trình giáo dục phổ thông 2018.

- Yêu cầu 100% các trường mầm non, tiểu học, THCS trên địa bàn Quận, cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên hưởng ứng, tham gia các hoạt động của Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM, tạo nên phong trào thi đua ứng dụng CNTT hiệu quả trong các hoạt động GDĐT.

II. ĐỐI TƯỢNG THAM GIA

- Cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên trong ngành GDĐT quận Nam Từ Liêm.

- Các đơn vị trường học trực thuộc quận Nam Từ Liêm.

- Các tổ chức, doanh nghiệp đăng ký tham gia.

III. THỜI GIAN VÀ ĐỊA ĐIỂM TỔ CHỨC

1. Cấp Quận

- Thời gian tổ chức: dự kiến tháng 1/2024.

- Địa điểm: UBND quận Nam Từ Liêm.

2. Cấp Thành phố

- Thời gian tổ chức: ngày 03/04/2024 (thứ Tư) và ngày 04/04/2024 (thứ Năm).

- Địa điểm tổ chức: Trường THPT chuyên Nguyễn Huệ (Số 560B, phố Quang Trung, quận Hà Đông, TP Hà Nội).

IV. NỘI DUNG CÁC HOẠT ĐỘNG CỦA NGÀY HỘI CNTT

1. Hội nghị, hội thảo

- Hội nghị: Định hướng triển khai chuyển đổi số và giáo dục STEM ngành Giáo dục và Đào tạo Hà Nội trong bối cảnh cách mạng công nghiệp 4.0.

- Hội thảo: Chuyển đổi số và phương pháp giáo dục STEM trong dạy - học của giáo dục phổ thông trên môi trường số, định hướng phát triển giáo dục thông minh; Ứng dụng STEAM trong giáo dục mầm non. Giới thiệu sản phẩm, giải pháp mới về ứng dụng CNTT trong Giáo dục và Đào tạo do các tổ chức, doanh nghiệp phối hợp tổ chức theo chủ điểm.

2. Chung khảo cuộc thi Bài giảng điện tử, sản phẩm CNTT

- 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 được Ban Tổ chức lựa chọn.

3. Chung khảo cuộc thi kỹ năng CNTT

- *Đối với Giáo viên (kể cả giáo viên hợp đồng)*: 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… Thời gian thi: 90 phút.

- *Đối với Nhân viên (kể cả nhân viên hợp đồng)*: 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. Thời gian thi: 60 phút.

4. Chấm điểm các khu trưng bày

- Cụm trường: chia theo địa giới hành chính 10 phường (Cụm trường gồm các trường MN, TH, THCS trên cùng 01 phường).

- Mỗi cụm trường có 01 gian trưng bày sản phẩm và giới thiệu các hoạt động ứng dụng CNTT của đơn vị; mỗi gian có diện tích khoảng 3m x 3m x 3m, chia theo khu vực và kết quả bắt thăm vị trí các gian trưng bày.

- Gian trưng bày, giới thiệu do các đơn vị 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 ngày hội CNTT cấp Quận sẽ kiểm tra, đánh giá các khu trưng bày, giới thiệu, sản phẩm tham dự theo các yêu cầu nêu trên. Kết quả chấm các nội dung của ngày hội CNTT sẽ làm cơ sở để xếp loại và khen thưởng các đơn vị và cá nhân tham dự ngày hội CNTT.

5. Tổng kết, khen thưởng

Ban Tổ chức sẽ tổng hợp kết quả hoạt động của các đơn vị làm cơ sở đánh giá, xếp hạng, tuyên dương, khen thưởng các đơn vị, cá nhân, đạt thành tích cao tham gia tích cực Ngày hội các cấp.

V. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Phòng Giáo dục và Đào tạo

- Thành lập Ban Chỉ đạo, xây dựng kế hoạch, hướng dẫn, theo dõi, kiểm tra việc triển khai Ngày hội CNTT lần thứ VI cấp Quận.

- Phát động phong trào, động viên cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên và học sinh xây dựng các sản phẩm CNTT và hưởng ứng tham gia các hoạt động của Ngày hội CNTT cấp Thành phố.

- Tổ chức Ngày Hội cấp cơ sở tại đơn vị theo các nội dung trong phần IV.

- Lựa chọn mỗi cấp học 02 báo cáo tham luận *(tệp .docx và .pptx)*; 02 sản phẩm CNTT; 04 bài giảng điện tử; 02 giáo viên + 02 nhân viên dự thi kỹ năng CNTT.

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

- Tổ chức cho cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên, học sinh các trường đến tham dự Ngày hội.

- Kinh phí tổ chức: Thực hiện từ nguồn ngân sách nhà nước của đơn vị.

2. Các đơn vị trường học

- Phát động phong trào, động viên cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên hưởng ứng tham gia các hoạt động của Ngày hội.

- Mỗi trường lựa chọn tối thiểu: 01 sản phẩm CNTT; 03 bài giảng điện tử; 01 bài giảng STEM/STEAM; 02 giáo viên, 01 nhân viên dự thi kỹ năng CNTT.

- Tổ chức Ngày Hội cấp trường. Lựa chọn các sản phẩm CNTT tham dự ngày hội; giáo viên, nhân viên dự thi kỹ năng CNTT.

- Tham dự đầy đủ các hoạt động của Ngày hội.

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

- Bố trí sắp xếp thời gian, phương tiện để cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên tham dự Ngày hội.

- Kinh phí: Từ nguồn ngân sách của các đơn vị.

Phòng GDĐT quận yêu cầu các ông (bà) Hiệu trưởng các đơn vị trường học nghiêm túc triển khai thực hiện, đảm bảo tiến độ và chất lượng của Ngày hội CNTT và STEM năm 2024 ngành GDĐT quận Nam Từ Liêm, Ngày hội CNTT va STEM ngành Giáo dục và Đào tạo Hà Nội năm 2024./.

Nơi nhận:
- Sở GDĐT; (để b/c)
- UBND quận; (để b/c)
- Các lãnh đạo, chuyên viên Phòng GD; (để p/h)
- Các trường MN, TH, THCS; (để t/h)
- Lưu: VT.

TRƯỞNG PHÒNG

PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

Nguyễn Thị Hương

CÁC MỐC THỜI GIAN VÀ THÔNG TIN BÁO CÁO

(Kèm Kế hoạch số 625/KH-PGDĐT ngày 25 tháng 10 năm 2023 của phòng GDĐT qiuận Nam Từ Liêm)

Ngày	Đơn vị	Nội dung
Từ 10/2023 đến 15/11/2023	**Phòng Giáo dục và Đào tạo, các đơn vị trường học**	Phát động, tuyên truyền, tổ chức Ngày hội cấp quận, huyện tại cơ sở (*hội thảo, trưng bày, chấm sản phẩm CNTT, thi bài giảng e-learning, Bài giảng STEM, thi kỹ năng CNTT…*).
		Lựa chọn giáo viên, nhân viên, sản phẩm tham dự Ngày hội cấp thành phố.
Từ 16/11/2023 đến 22/11/2023	**Các đơn vị trường học**	Nộp báo cáo tổng kết, báo cáo tham luận, danh sách thí sinh, sản phẩm CNTT dự thi, 4 file ảnh thể hiện các hoạt động Ngày hội cấp cơ sở. Đăng ký tham dự Ngày hội cấp Quận
Từ 23/11/2923 đến 10/12/2023	**Phòng GD&ĐT, các đơn vị trường học**	Tổ chức thi, chấm thi kỹ năng CNTT dành cho nhân viên, giáo viên; thi sản phẩm CNTT. Lựa chọn và nộp các sản phẩm CNTT dự thi cấp Thành phố theo hình thức trực tuyến tại https://itday.hanoi.edu.vn
Tháng 01/2024	**Phòng GD&ĐT, các đơn vị trường học**	Tổ chức Ngày hội CNTT và STEM cấp quận năm 2024 *(Sẽ có hướng dẫn cụ thể sau)*
Từ 22/02/2024 đến 05/3/2024	**Phòng Giáo dục và Đào tạo**	Đăng ký tham dự Ngày hội cấp Thành phố Nộp báo cáo tổng kết, báo cáo tham luận, danh sách thí sinh, sản phẩm dự thi, 10 tệp ảnh thể hiện các hoạt động Ngày hội cấp cơ sở.
30/3/2024	**Phòng Giáo dục và Đào tạo**	**14h00:** Bốc thăm gian hàng, nhận các thông tin chuẩn bị cho ngày hội cấp TP tại Hội trường số 23 Quang trung, Hoàn Kiếm, Hà Nội
02/4/2024	**Phòng Giáo dục và Đào tạo**	**14h00**: Các đơn vị nhận địa điểm, kích thước gian trưng bày và chuẩn bị triển lãm.

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 625 /KH-PGDĐT ngày tháng 10 năm 2023 của Phòng Giáo dục và Đào tạo quận Nam Từ Liêm)

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 phát triển về số lượng, đảm bào 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 Nam Từ Liêm.

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 Nam Từ Liêm 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, Phòng Giáo dục và Đào tạo đã tổ chức.

b) Sản phẩm dự thi phải đảm bảo tính khoa học, thẩm mỹ và sư 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 QUẬN NAM TỪ LIÊM** **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…** *Địa chỉ phải chính xác để BTC gửi phần thưởng (nếu có)*
Giấy phép bài dự thi	**CC-BY hoặc CC-BY-SA**
Tháng/năm	**Tháng …./2024**

Điều 4. Thời gian tổ chức Cuộc thi

1. Từ ngày 23/10/2023 đến 15/11/2023: Các nhà trường tổ chức đánh giá, lựa chọn sản phẩm tham gia Cuộc thi.

2. Từ ngày 16/11/2023 đến hết ngày 22/11/2023: Các trường nộp sản phẩm đã được đánh giá, lựa chọn tại cơ sở về Ban tổ chức Cuộc thi.

3. Từ ngày 23/11/2023 đến ngày 10/12/2023: Ban tổ chức, Ban Giám khảo Cuộc thi tổ chức đánh giá, lựa chọn các sản phẩm và gửi chấm cấp Thành phố.

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 Trường. Các trường đăng ký và nộp sản phẩm về Ban tổ chức.

2. Những nội dung cần nộp của 01 sản phẩm dự thi là: Tệp 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):

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 625/KH- PGDĐT ngày 23 tháng 10 năm 2023 của Phòng Giáo dục và Đào tạo quận Nam Từ Liêm)

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 (***trường hợp bị ngọng sẽ bị loại***)	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, nhả 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 sư 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
		- 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; 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 625 /KH- PGDĐT ngày 23 tháng 10 năm 2023 của Phòng Giáo dục và Đào tạo quận Nam Từ Liêm)

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/capti vate.html
4 Camtasia	www.techsmith.com/videoeditor.html
5 Adobe Director	www.adobe.com/sea/products/direc tor.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/lexik on.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)