

## 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**  
(Kèm theo Kế hoạch số 3433/KH-SGDĐT ngày 21/09/2023 của Sở GDĐT)

### 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 Thành phố.

##### 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 Thành phố 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 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:

<b>Mục tin</b>	<b>Ví dụ về trang đầu của bài giảng điện tử</b>
Thông tin cuộc thi	<b>SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI</b> <b>Ngày hội CNTT và STEM năm 2024</b> -----
Tiêu đề bài dự thi	<b>Bài giảng:.....</b>
Chủ đề	<b>Môn ....., lớp.....</b>
Tên tác giả	<b>Giáo viên:.....</b>
Email	<b>nguyenvana@...vn</b>
Điện thoại	<b>Điện thoại di động: .....</b>
Đơn vị	<b>Trường ....</b>
Địa chỉ công tác	<b>Số/Đường/Xã-Phường/Huyện/Thành/Thị, tỉnh...</b> <i>Địa chỉ phải chính xác để BTC gửi phần thưởng (nếu có)</i>
Giấy phép bài dự thi	<b>CC-BY hoặc CC-BY-SA</b>
Tháng/năm	<b>Tháng 10/2024</b>

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

1. Từ ngày 01/10/2023 đến 30/11/2023: Các Phòng Giáo dục và Đào tạo, các cụm trường THPT, các cụm Trung tâm GDNN-GDTX tổ chức đánh giá, lựa chọn sản phẩm tham gia Cuộc thi.

2. Từ ngày 01/12/2023 đến hết ngày 10/12/2023: 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*).

3. Từ ngày 11/12/2023 đến ngày 30/12/2023: Ban tổ chức, Ban Giám khảo Cuộc thi tổ chức đánh giá, lựa chọn các sản phẩm và công bố kết quả Cuộc thi.

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. Các Phòng Giáo dục và Đào tạo, các Cụm trường THPT và các cụm Trung tâm GDNN-GDTX đăng ký và nộp sản phẩm về Ban tổ chức theo hình thức trực tuyến tại website của

Cuộc thi: <https://itday.hanoi.edu.vn>

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**

Sở 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 Giám đốc Sở Giáo dục và Đào tạo.

## PHỤ LỤC I

**TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ, BÀI GIẢNG STEM, STEAM**  
(Kèm theo Kế hoạch số 3433/KH-SGDĐT ngày 21/09/2023 của Sở GDĐT)

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: 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	
- 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	<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, 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 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>
	- Hình thức bài giảng	- Trang bìa theo đúng mẫu ( <b>theo mục e, Điều 3</b> ) - 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; 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**  
*(Kèm theo Kế hoạch số 3433/KH-SGDĐT ngày 21/09/2023 của Sở GDĐT)*

<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 sư 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>   |
| 15 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> |
| 16 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)

---