

Số: 1078 /QĐ-SGDĐT

Bình Dương, ngày 26 tháng 8 năm 2021

QUYẾT ĐỊNH
Về việc ban hành Thẻ lệ cuộc thi “Thiết kế bài giảng e-Learning”
năm học 2021-2022

GIÁM ĐỐC SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

Căn cứ Thông tư số 12/2020/TT-BGDĐT ngày 22/5/2020 của Bộ Giáo dục và Đào tạo hướng dẫn về chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn của Sở Giáo dục và Đào tạo thuộc Ủy ban nhân dân tỉnh, thành phố trực thuộc Trung ương, Phòng Giáo dục và Đào tạo thuộc Ủy ban nhân dân huyện, quận, thị xã, thành phố trực thuộc tỉnh, thành phố trực thuộc Trung ương;

Căn cứ Quyết định số 02/2021/QĐ-UBND ngày 26/3/2021 của Ủy ban nhân dân tỉnh Bình Dương ban hành quy định chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn và cơ cấu tổ chức của Sở Giáo dục và Đào tạo tỉnh Bình Dương;

Căn cứ Quyết định số 117/QĐ-TTg ngày 25/01/2017 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Đề án “Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin trong quản lý và hỗ trợ các hoạt động dạy - học, nghiên cứu khoa học góp phần nâng cao chất lượng giáo dục và đào tạo giai đoạn 2016-2020 định hướng đến năm 2025”; Quyết định số 749/QĐ-TTg ngày 03/6/2020 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt “Chương trình Chuyển đổi số quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030”;

Căn cứ Kế hoạch số 1502/KH-GDTrHTX ngày 26/8/2021 của Sở Giáo dục và Đào tạo về việc tổ chức Cuộc thi “Thiết kế bài giảng e-Learning” cấp trung học năm học 2021-2022;

Theo đề nghị của Trưởng phòng Giáo dục Trung học - Thường xuyên.

QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Ban hành kèm theo Quyết định này Thẻ lệ cuộc thi “Thiết kế bài giảng e-Learning” năm học 2021-2022 của Sở Giáo dục và Đào tạo.

Điều 2. Quyết định này có hiệu lực kể từ ngày ký cho đến khi kết thúc cuộc thi.

Điều 3. Chánh Văn phòng, Chánh Thanh tra, Trưởng các phòng chuyên môn, nghiệp vụ thuộc Sở Giáo dục và Đào tạo, Trưởng phòng Giáo dục và Đào tạo các huyện, thị xã, thành phố, Hiệu trưởng các trường trung học phổ thông, Giám đốc trung tâm Giáo dục nghề nghiệp - Giáo dục thường xuyên các huyện, thị xã, thành phố, Giám đốc Trung tâm Giáo dục thường xuyên và Bồi dưỡng nghiệp vụ tỉnh, Ban

tổ chức, Ban giám khảo và các tập thể, cá nhân tham gia cuộc thi chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này. /.

Nơi nhận:

- Như Điều 3;
- Lãnh đạo Sở GDĐT;
- Các phòng chuyên môn thuộc Sở GDĐT;
- Các phòng GDĐT huyện, thị xã, thành phố;
- Các trường trung học phổ thông trong tỉnh;
- Các trung tâm GDNN-GDTX;
- Trung tâm GDTX và BDNV tỉnh;
- Website Sở GDĐT;
- Lưu: VT, GDTrH-TX, TS.

**KT. GIÁM ĐỐC
PHÓ GIÁM ĐỐC**



Nguyễn Văn Phong





THẺ LỆ

Cuộc thi “Thiết kế bài giảng e-Learning”

Năm học 2021-2022

(Kèm theo Quyết định số 10.78 /QĐ-SGDĐT ngày 26/8/2021 của Sở Giáo dục và Đào tạo)

Chương I

QUY ĐỊNH CHUNG

Điều 1. Mục đích – Yêu cầu

1. Mục đích

- Đẩy mạnh phong trào ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) trong đổi mới nội dung, phương pháp dạy học một cách sáng tạo, hiện đại, tăng cường tính tích cực và tự học, góp phần đổi mới căn bản toàn diện giáo dục và đào tạo.

- Xây dựng nguồn tài nguyên giáo dục mở (OER: Open Education Resource) phục vụ dạy, học trong và ngoài nhà trường, phục vụ mục đích học tập suốt đời, học qua mạng, đào tạo từ xa qua mạng.

- Góp phần thực hiện mục tiêu Nghị quyết số 29 NQ-TW ngày 04/11/2013 của Ban Chấp hành Trung ương Đảng (khóa XI) về “Đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế”.

- Thông qua tổ chức để tôn vinh trí tuệ, đóng góp của đội ngũ cán bộ lãnh đạo, giáo viên các trường THCS, THPT; Trung tâm GDTX-BDNN tỉnh; trung tâm GDNN-GDTX các huyện, thị xã, thành phố tham dự Cuộc thi.

2. Yêu cầu

- Trưởng phòng Giáo dục và Đào tạo (GDĐT) huyện, thị xã, thành phố; Hiệu trưởng các trường THPT; Giám đốc Trung tâm GDTX-BDNN tỉnh; Giám đốc trung tâm GDNN-GDTX các huyện, thị xã, thành phố phổ biến, quán triệt mục đích, ý nghĩa của Cuộc thi đến toàn thể cán bộ, giáo viên trong toàn đơn vị; triển khai thực hiện theo nội dung của Kế hoạch số 1502/KH- SGDĐT ngày 26/8/2021 của Sở GDĐT về Cuộc thi “Thiết kế bài giảng e-Learning” năm học 2021-2022, với phương châm: vận động, tạo điều kiện cho cán bộ, giáo viên tham gia một cách rộng rãi.

- Tổ chức lựa chọn các thiết kế bài giảng (sản phẩm) của giáo viên và đăng ký dự thi.

Điều 2. Tổ chức - Chỉ đạo

1. Cuộc thi do Sở GDĐT ra Quyết định thành lập Ban Tổ chức.

2. Sở GDĐT ủy nhiệm Phòng Giáo dục Trung học - Thường xuyên (GDTrH-TX) phối hợp với các đơn vị liên quan chỉ đạo trực tiếp và toàn diện công tác tổ chức Cuộc thi “Thiết kế bài giảng e-Learning” năm học 2021-2022.

Điều 3. Tên gọi, đối tượng tham dự và thời gian tổ chức cuộc thi

1. Tên gọi: Cuộc thi “Thiết kế bài giảng e-Learning” năm học 2021-2022.

2. Đối tượng dự thi

Là cán bộ quản lý, giáo viên các trường tiểu học, trung học cơ sở, trung học phổ thông (TH, THCS, THPT); Trung tâm GDTX-BDNV tỉnh; trung tâm GDNN-GDTX trên địa bàn tỉnh (Mỗi phòng GDĐT, trường THPT, Trung tâm GDNN-GDTX là một đơn vị tham dự).

3. Đối tượng không được dự thi

Là giáo viên hợp đồng, giáo viên thỉnh giảng (không phải là giáo viên cơ hữu).

4. Thời gian tổ chức

- Từ ngày 06/9/2021 dự kiến kết thúc vào ngày 18/11/2021 (thứ Năm).

- Lễ tổng kết trao giải thưởng nhóm tác giả và cá nhân (*Sở GDĐT phát hành thư mời dự*).

Điều 4. Đăng ký dự thi

1. Số lượng đăng ký

- Phòng GDĐT: Thực hiện tổ chức chấm hoặc lựa chọn 10 bài (sản phẩm) của các đơn vị có chất lượng, đạt giải cấp huyện (từ giải III trở lên) để gửi về Sở GDĐT dự cấp tỉnh.

- Trường THPT, trung tâm GDNN-GDTX các huyện, thị xã, thành phố, Trung tâm GDTX-BDNV tỉnh: Mỗi đơn vị đăng ký tối đa 05 bài (sản phẩm) có chất lượng dự thi.

*** Lưu ý:**

+ Mỗi sản phẩm có thể có tối đa 02 thành viên tham gia.

+ Mỗi môn học đơn lẻ hoặc môn dạy tích hợp ở mỗi đơn vị¹ chỉ chọn không quá 01 sản phẩm tham dự.

2. Thủ tục và thời hạn nộp sản phẩm dự thi

- Mỗi Phòng GDĐT, trường THPT, trung tâm GDNN-GDTX các huyện, thị xã, thành phố; Trung tâm GDTX-BDNV tỉnh² gửi 01 danh sách tổng hợp các sản phẩm dự thi của đơn vị có chữ ký lãnh đạo, đóng dấu (*mẫu 01*) và từng sản phẩm dự thi nộp kèm theo.

- Sản phẩm dự thi các đơn vị lựa chọn, tổng hợp gửi về Ban Tổ chức nơi nhận bài thi: Phòng GDTrH-TX Sở GDĐT; e-mail: gptrh@sgdbinhduong.edu.vn trước ngày 20/10/2021.

¹ Đối với đơn vị là trường THPT, TT GDNN-GDTX, TT GDTX-BDNV tỉnh.

² Đơn vị dự thi

3. Nộp sản phẩm dự thi

- Sản phẩm dự thi nộp cho Ban Tổ chức bắt buộc phải gồm:
 - + Thư mục chứa sản phẩm đã xuất bản dưới dạng Web (BAIDUTHI);
 - + Tập nguồn thiết kế và các tư liệu để làm sản phẩm (TEPNGUON);
 - + Thuyết minh sản phẩm (dạng tệp văn bản) (THUYETMINH).
- Sản phẩm dự thi được đóng gói và lưu trên đĩa CD/USB/Ổ cứng hay bất kỳ thiết bị lưu trữ nào phù hợp.
- Sản phẩm dự thi chỉ được nộp 1 lần; không chấp nhận nộp bổ sung, thay thế.

4. Quy định khác

- Hồ sơ, sản phẩm dự thi nộp phải đầy đủ và đúng thời gian quy định.
- Khai thác, sử dụng và chia sẻ sản phẩm dự thi thuộc quyền của Ban Tổ chức. Sản phẩm dự thi khi nộp sẽ không được rút lại.

Điều 5. Nội dung

Quy định về sản phẩm dự thi

- Về nội dung: Bám sát nội dung giáo dục trong chương trình giáo dục trung học, giáo dục thường xuyên hiện hành; Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 (đối với lớp 6).
- Về cấu trúc: Rõ ràng, gồm 3 phần:

* Phần đầu: Trang bìa của bài dự thi phải đầy đủ các thông tin theo mẫu sau:

Mục tin	Ví dụ về trang bìa sản phẩm dự thi
Thông tin cuộc thi	SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO BÌNH DƯƠNG
Chủ đề	Tên chủ đề/bài: Môn.... Lớp...
Thông tin tác giả	Giáo viên:
e-mail	e-mail:
Điện thoại liên lạc	Điện thoại di động:
Đơn vị công tác	Trường/Trung tâm
Tháng/Năm	Tháng/2021

* Phần nội dung: Trình bày theo kịch bản giảng dạy của tác giả.

* Phần cuối: Trang thông tin về tài liệu tham khảo, cần ghi rõ nguồn gốc của thông tin tham khảo sử dụng trong bài dự thi. Tài liệu tham khảo không vi phạm bản quyền (được cấp phép sử dụng theo giấy phép phù hợp).

- Về phạm vi nội dung sản phẩm dự thi: Phải hoàn chỉnh một nội dung cụ thể (tối thiểu là 1 tiết học trong chương trình giáo dục).

- Các yêu cầu về mặt kỹ thuật của sản phẩm dự thi:

+ Phải được xuất bản dưới dạng Web, có thể đọc được trên các thiết bị như máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại di động.

+ Bảo đảm các yêu cầu về mặt chuyên môn: thực hiện đầy đủ các bước lên lớp theo quy định; bảo đảm tính chính xác về nội dung bài học theo sách giáo khoa, các kiến thức mở rộng, nâng cao phải bảo đảm đã được kiểm duyệt, công nhận.

+ Tham khảo danh sách phần mềm có thể sử dụng (*Phụ lục 1*) và tiêu chí đánh giá bài giảng e-Learning (*Phụ lục 2*) trong quá trình thiết kế xây dựng bài giảng e-Learning.

Điều 6. Chấm điểm sản phẩm dự thi

1. Sơ loại

- Ban Tổ chức Cuộc thi tiến hành phân loại, sơ loại bài dự thi theo lĩnh vực chuyên môn (*Phụ lục 3*).

- Những sản phẩm dự thi không đáp ứng được các yêu cầu tại Điều 5 sẽ bị loại tại vòng sơ loại, không được chấm ở vòng tiếp theo.

2. Chấm thi

- Mỗi sản phẩm dự thi cá nhân được chấm 4 lượt, các lượt chấm độc lập nhau, gồm: 2 lượt chấm kỹ thuật ứng dụng CNTT, 2 lượt chấm chuyên môn. Hội đồng phân nhóm các lĩnh vực, các bộ môn và phân cho giám khảo chấm theo thứ tự lần 1, lần 2.

- Kết quả chấm của từng sản phẩm dự thi là điểm trung bình cộng của 4 lần chấm (thang điểm 100).

Điều 7. Xếp giải cá nhân và toàn đoàn

Nguyên tắc chung:

- Căn cứ điểm đạt được của từng sản phẩm dự thi của cá nhân hoặc nhóm tác giả để xếp giải I, II, III và Khuyến khích.

- Xếp giải toàn đoàn dựa trên tổng điểm của đơn vị dự thi đạt được ở tất cả các sản phẩm dự thi của các cá nhân hoặc nhóm tác giả.

- Điểm của từng sản phẩm dự thi được tính như sau: Giải I = 4 điểm; Giải II = 3 điểm; Giải III = 2 điểm; Giải KK = 1 điểm.

- Nếu có hai đơn vị bằng điểm nhau thì đơn vị nào có sản phẩm dự thi đạt giải cao hơn thì được xếp trên.

Chương II

KHIẾU NẠI – KHEN THƯỞNG

Điều 8. Khiếu nại

1. Ban tổ chức không giải quyết các khiếu nại về kết quả của cuộc thi; chỉ xem xét những khiếu nại liên quan đến việc sở hữu bài dự thi đạt giải thưởng.

2. Bài dự thi phải tuân thủ các quy định của Luật Sở hữu trí tuệ hiện hành của nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam.

3. Người khiếu nại cần có văn bản chính thức gửi cho Ban tổ chức, trong đó ghi rõ thông tin của người gửi để Ban tổ chức liên lạc khi cần thiết. Ban tổ chức tiếp nhận các khiếu nại kết quả bài thi trong vòng 05 ngày kể từ ngày công bố kết quả.

Điều 9. Khen thưởng

Căn cứ vào giải của từng sản phẩm dự thi của cá nhân hoặc nhóm tác giả và thứ hạng toàn đoàn của các đơn vị tham dự.

Sở GDĐT khen thưởng như sau:

1. Tặng giấy khen, phần thưởng tiền mặt cho giải I, II, III, Khuyến khích toàn đoàn và các cá nhân hoặc nhóm tác giả.

2. Cấp giấy chứng nhận cho các cá nhân hoặc nhóm tác giả có sản phẩm dự thi đạt giải I, II, III và Khuyến khích.

3. Cá nhân hoặc nhóm tác giả có sản phẩm dự thi đạt giải I và II được công nhận thành tích tương đương danh hiệu Giáo viên dạy giỏi cấp tỉnh.

4. Cá nhân hoặc nhóm tác giả có sản phẩm dự thi đạt giải III và Khuyến khích được công nhận thành tích tương đương danh hiệu Giáo viên dạy giỏi cấp trường (giáo viên THPT, GDTX), cấp huyện (giáo viên THCS).

Chương III

ĐIỀU KHOẢN THI HÀNH

Chỉ có Ban Tổ chức Cuộc thi mới có quyền sửa đổi, bổ sung các quy định của Thể lệ bằng các thông báo cụ thể./.





SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO BÌNH DƯƠNG
ĐƠN VỊ:....

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨ VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Mẫu 1



TỔNG HỢP ĐĂNG KÝ BÀI (SẢN PHẨM) DỰ THI
CUỘC THI “THIẾT KẾ BÀI GIẢNG E-LEARNING” NĂM HỌC 2021-2022

-
- Tổng số bài (sản phẩm) dự thi:.....
 - Tổng số giáo viên: người (Nam:..... Nữ:)
 - Họ và tên Trưởng đoàn: điện thoại CĐ: ĐĐ:.....

Tổng hợp danh sách bài (sản phẩm) dự thi

TT	Họ tên (tác giả)	Giới tính	Năm sinh	Chức vụ	Đơn vị/Tường	Tên bài (sản phẩm) dự thi	Lĩnh vực/môn
1							
2							
3							
...							
	Tổng số						

....., ngàythángnăm 20...
THỦ TRƯỞNG
(ký tên và đóng dấu)



PHỤ LỤC 1

**Giới thiệu danh mục một số phần mềm hỗ trợ thiết kế bài giảng
e-Learning có thể đáp ứng nhu cầu cuộc thi và khuyến khích sử dụng**

1. Adobe Presenter (www.adobe.com);
2. Articulate Presenter (<http://www.articulate.com/>);
3. Adobe Captivate (<http://www.adobe.com/products/captivate.html>);
4. Adobe Authorware (<http://www.adobe.com/products/authorware/>);
5. iSpring (<http://www.ispringsolutions.com>);
6. MS Producer, tải về từ <http://edu.net.vn>
7. Raptivity (<http://www.raptivity.com>);
8. eXe (<http://exelearning.org>);
9. RELOAD (<http://www.reload.ac.uk>);
10. Uduu (<http://www.uduu.com>);
11. CourseLab (<http://www.courselab.com>);
12. authorPoint (<http://www.authorgen.com>);
13. Tham khảo tài nguyên giáo dục
<http://www.edumedia-sciences.com/en/>
<http://www.edumedia-share.com/>
<http://smarttech.com/classroomsuite>
<http://www.edrawsoft.com/>
<http://www.yenka.com>



PHỤ LỤC 2

Tiêu chí đánh giá bài giảng e-Learning

STT	Hạng mục	Tiêu chí đánh giá
1	Nội dung (bắt buộc đáp ứng)	- Xác định rõ đối tượng; mục tiêu bài học
		- Cấu trúc rõ ràng, logic
		- Triển khai nội dung tốt, liên hệ được với thực tế
		- Thể hiện tính sáng tạo, tạo điểm nhấn
2	Phương pháp	- Hấp dẫn người học (cuốn hút, định hướng tốt)
		- Câu hỏi tương tác hợp lý, định hướng người học
		- Kết hợp hài hòa giữa âm thanh, hình ảnh, văn bản, hiệu ứng
		- Lời giảng rõ ràng, truyền cảm.
		- Phù hợp với đối tượng giảng dạy
3	Tư liệu	- Giá trị tư liệu phù hợp với nội dung bài học
		- Trích dẫn nguồn gốc tư liệu rõ ràng (đối với tư liệu không tự làm)
		- Chất lượng tư liệu (hình ảnh, âm thanh) tốt
		- Thời lượng phù hợp (không: nhiều quá, ít quá, lặp lại nội dung, miên man,..)
4	Kỹ thuật công nghệ	- Giao diện thiết kế tổng thể đẹp, phù hợp
		- Đồng bộ hình ảnh, văn bản, âm thanh tốt
		- Thông tin trang bìa đúng quy định; việt hóa tiêu đề slide



PHỤ LỤC 3

Bảng phân nhóm bài dự thi e-Learning theo bậc học, lĩnh vực chuyên môn



TT	Bậc học	Phân nhóm	Các môn học, HĐGD tương ứng
1	Trung học cơ sở	Lĩnh vực Khoa học tự nhiên	Toán, Vật lí, Hóa học, Sinh học, Tin học, Công nghệ, liên môn.
		Lĩnh vực Khoa học xã hội	Ngữ văn, Lịch sử, Địa lí, GDCD, Tiếng Anh, Thể dục, Âm nhạc, Mỹ thuật, Kỹ năng sống, Giáo dục NGLL, liên môn.
2	Trung học phổ thông, Giáo dục thường xuyên	Lĩnh vực Khoa học tự nhiên	Toán, Vật lí, Hóa học, Sinh học, Tin học, Công nghệ, liên môn.
		Lĩnh vực Khoa học xã hội	Ngữ văn, Lịch sử, Địa lí, GDCD, Tiếng Anh, Thể dục, Quốc phòng-An ninh, liên môn.