Phòng Giáo dục - Đào tạo 05-11-2021 10:36:51 +07:00

UBND HUYỆN KRÔNG BÔNG
PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

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

Số:109/QĐ-PGDĐT

Krông Bông, ngày 05 tháng11 năm 2021

QUYẾT ĐỊNH
Về việc ban hành Thể lệ cuộc thi Thiết kế bài giảng điện tử

TRƯỞNG PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

Căn cứ Quyết định số 117/QĐ-TTg ngày 25 tháng 01 năm 2017 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Đề án "Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin 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";

Căn cứ Chỉ thị số 24/CT-TTg ngày 03 tháng 9 năm 2021 của Thủ tướng Chính phủ về việc đẩy mạnh triển khai các nhiệm vụ, giải pháp tổ chức dạy học an toàn, bảo đảm chương trình và mục tiêu chất lượng giáo dục, đào tạo ứng phó với đại dịch COVID-19;

Công văn số 1521/SGDĐT-GDTrH-GDTX ngày 05/10/2021 của Sở GDĐT tỉnh Đăk Lăk và Công văn số 494/PGD ĐT-THCS ngày14/10/2021 của Phòng GDĐT về hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ giáo dục trung học năm học 2021-2022 ứng phó với dịch COVID-19;

Căn cứ Quyết định số 4518/QĐ-UB ngày 19 tháng 10 năm 2016 của UBND huyện Krông Bông về việc qui định chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn và cơ cấu tổ chức bộ máy và biên chế của phòng Giáo dục và Đào tạo;

Theo đề nghị của Bộ phận chuyên môn Tiểu học, Trung học cơ sở Phòng GDĐT.

QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Ban hành kèm theo Quyết định này Thể lệ Cuộc thi Thiết kế bài giảng điện tử cấp huyện (sau đây gọi tắt là Cuộc thi).

Điều 2. Quyết định này có hiệu lực kể từ ngày ký.

Điều 3. Các ông (bà) thuộc bộ phận chuyên môn, tài vụ của Phòng GDĐT, thành viên Ban chỉ đạo Cuộc thi, thành viên Ban Tổ chức Cuộc thi, thành viên Tổ Thư ký Cuộc thi và Thủ trưởng các đơn vị có liên quan chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này./.

Nơi nhận: Tehat
Như điều 3;
Lưu: VT, CM THCS.

KT/TRƯỞNG PHÒNG
PHÓ TRƯỞNG PHÒNG

PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

Huỳnh Viết Trung

Phòng Giáo dục - Đào tạo 05-11-2021 10:37:18 +07:00

UBND HUYỆN KRÔNG BÔNG
PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

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

THỂ LỆ CUỘC THI THIẾT KẾ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ

(Ban hành kèm theo Quyết định số 109/QĐ-PGDĐT ngày 05 tháng 11 năm 2021 của Phòng Giáo dục và Đào tạo)

Điều 1. Mục đích

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.

Nâng cao kỹ năng ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) và chuyển đổi số trong hoạt động dạy, học cho nhà giáo và học sinh.

Tôn vinh trí tuệ, sức sáng tạo của các nhà giáo trong đổi mới nội dung và đổi mới phương pháp dạy học.

Điều 2. Phạm vi và đối tượng dự thi

Phạm vi: Cuộc thi được tổ chức trên phạm vi toàn huyện.

Đối tượng dự thi: Cán bộ quản lý, Nhà giáo đang giảng dạy tại các trường, TH, TH-THCS, THCS và PTDT Nội trú – THCS (sau đây gọi chung là Tác giả); Tác giả có thể tham gia dự thi theo hình thức cá nhân hoặc theo nhóm (không quá ba tác giả cho mỗi nhóm). Tác giả tham gia Cuộc thi tự nguyện và tự giác chấp hành Thể lệ của Cuộc thi.

Điều 3. Sản phẩm dự thi, hình thức và thời gian tổ chức Cuộc thi

1. Sản phẩm bài giảng điện tử dự thi gồm:

Bài giảng e-Learning (là sản phẩm được tạo ra từ các phần mềm thiết kế bài giảng e-learning);

Video bài giảng (là bài giảng được giáo viên thiết kế và ghi hình dưới dạng video);

Mỗi sản phẩm kèm theo Kế hoạch bài dạy (giáo án).

2. Hình thức tổ chức:

Đăng ký, nộp sản phẩm dự thi của từng đơn vị kèm theo danh sách giáo viên dự thi theo đơn vị

Lễ Tổng kết và trao giải thưởng dự kiến tổ chức tại Phòng Giáo dục và Đào tạo theo hình thức trực tiếp hoặc trực tuyến tùy theo tình hình diễn biến dịch bệnh.

3. Các mốc thời gian

Ban tổ chức bắt đầu tiếp nhận danh sách và sản phẩm dự thi từ ngày 25/11/2021 đến hết ngày 30/11/2021.

Thời gian chấm bài từ 01/12/2021 đến 05/12/2021.

Thời gian công bố kết quả Lễ tổng kết và trao giải cuộc thi: Trước ngày 10/12/2021;

Ban Tổ chức có thể thay đổi thời gian cho phù hợp với tình hình thực tế. Mọi thông tin liên quan đến Cuộc thi, sản phẩm dự thi đều được Ban Tổ chức thông báo trên hệ thống email nội bộ (OMS) của ngành

Điều 4. Yêu cầu về sản phẩm dự thi

1. Phạm vi và nội dung bài giảng điện tử: Bài giảng triển khai được toàn bộ quá trình (các hoạt động) dạy và học (tối thiểu cho một tiết học) thuộc chương trình giáo dục phổ thông (đối với lớp 1, lớp 2 và lớp 6 theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018, các lớp còn lại theo Chương trình giáo dục phổ thông 2006 và hiện hành). Bài giảng giúp học sinh tự học, học trực tuyến hoặc sử dụng dạy học kết hợp (giữa tự học, học trực tuyến và dạy học trên lớp); 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 bài học.

2. Cấu trúc cơ bản một bài giảng điện tử gồm:

a) Phần đầu: Trang bìa (theo mẫu tại Khoản 5 Điều này);

b) Phần nội dung: Trình bày bài dạy theo Kế hoạch bài dạy (giáo án);

c) 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).

3. Bài giảng cần thể hiện sự sáng tạo của giáo viên trong việc ứng dụng công nghệ để đạt được một số yêu cầu sau:

a) Giải quyết vấn đề và sáng tạo: Người học có cơ hội được tổng hợp và khuyến khích phát triển các ý tưởng sáng tạo nhằm giải quyết các vấn đề của bài học và thực tiễn;

b) Đa dạng và hài hòa: Sản phẩm được thiết kế phù hợp với các hình thức học tập khác nhau của học sinh, thể hiện được các phương pháp tiếp cận khác nhau nhằm tạo ra một lộ trình học tập toàn diện;

c) Tăng cường tự chủ của học sinh: Vai trò của học sinh được xuất hiện xuyên suốt các hoạt động học tập của bài học, là minh chứng rõ ràng về sự trao quyền cho học sinh, các em được tôn trọng và tự tin. Phát huy sự dân chủ và bình đẳng của học sinh trong mọi quyết định liên quan đến hoạt động bài học.

4. Một số yêu cầu khác:

a) Nội dung bài giảng cần được thể hiện súc tích, cô đọng; đảm bảo sự chính xác và khoa học;

b) Áp dụng phù hợp các kênh chữ, kênh hình, kênh tiếng, hình ảnh, hoạt động tương tác, kiểm tra đánh giá để triển khai các hoạt động dạy học; sử dụng học liệu chính xác, rõ ràng về nguồn gốc;

c) Đảm bảo tính thẩm mỹ và sư phạm trong thiết kế bố cục, xử lý âm thanh, hình ảnh, màu sắc, hiệu ứng thể hiện sự cuốn hút nhưng không bị phân tán sự chú ý đối với người học;

d) Thể hiện được sự hiệu quả thông qua việc đánh giá khả năng đạt được của học sinh sau khi học bài giảng về các mục tiêu, nội dung và yêu cầu của bài học;

e) Thời lượng một bài giảng điện tử không dài quá 25 phút;

f) Đối với sản phẩm là bài giảng e-Learning: yêu cầu đóng gói hoàn chỉnh, xuất bản dưới dạng web, bài giảng có thể đọc được trên các thiết bị di động như máy tính bảng, điện thoại di động (chuẩn HTML5), khuyến khích áp dụng các chuẩn đóng gói bài giảng (như SCORM, xAPI). Tham khảo danh sách một số phần mềm có thể sử dụng có trong Phụ lục kèm theo Thể lệ này;

g) Đối với sản phẩm là video bài giảng, yêu cầu xuất bản theo định dạng video phổ biến như: .MOV, .MPEG-1, .MPEG-2, .MPEG4, .MP4, .MPG, .AVI, .WMV,

.MPEGPS, 3GPP, WebM, DNxHR, ProRes, CineForm, HEVC (h265);

h) Bản quyền sản phẩm dự thi: Tác giả chịu trách nhiệm về nội dung, thông tin trong sản phẩm dự thi; việc 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 trả lại; sản phẩm dự thi được chia sẻ cộng đồng miễn phí, không sử dụng cho mục đích thương mại.

5. Trang bìa (trang đầu) của bài giảng điện tử gồm đầy đủ các thông tin như sau:

PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO KRÔNG BÔNG

CUỘC THI THIẾT KẾ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ

NĂM HỌC 2021-2022

Tiêu đề bài dự thi	
Môn/khối lớp:	Môn:……..Lớp:……..
Thông tin tác giả:	Tên Giáo viên: …….
E-mail:	Email: ……..
Đơn vị công tác:	Trường ……..
Tháng/Năm:	Tháng …./2021

Điều 5. Nộp sản phẩm dự thi

1. Bài dự thi (sản phẩm dự thi) được nộp theo đơn vị trường, kèm theo danh sách giáo viên tham gia dự thi, hình thức nộp sẽ có hướng dẫn riêng.

a) Với sản phẩm là bài giảng e-Learning, nộp 3 tệp tin sau:

- Tệp tin đặt tênbaigiang_mon_lop.zip: Là tệp nén của thư mục bài giảng đã được xuất bản dưới dạng web và đóng gói dưới dạng .zip, dung lượng không quá 300MB;

- Thư mục nguồn thiết kế và các tư liệu để xây dựng bài giảng: được đóng gói dưới dạng (nguon_tenbaigiang_mon_lop.zip), dung lượng không quá 500MB;

- Kế hoạch bài dạy (giáo án), với tên tệp tin là giaoanbaigiang_mon_lop.pdf hoặc .doc.

b) Với sản phẩm là video bài giảng yêu cầu nộp gồm:

- Kế hoạch bài dạy (giáo án), với tên tệp tin là giaoanbaigiang_mon_lop.pdf hoặc .doc;

- Tệp video bài giảng, dung lượng không quá 600MB.

2. Số lượng bài dự thi cho mỗi đơn vị:

- Cấp THCS: Các môn học như Ngữ văn, Lich sử, Địa lí, GDCD, Âm nhạc, Mỹ thuật, GDTC (Thể dục), Công nghệ, Tin học, Toán, Vật lý, Hóa học, Sinh học, Tiếng Anh; Hoạt động Trãi nghiệm- Sáng tạo, Stem. Mỗi trường tham gia ít nhất 2 sản phẩm và tối đa 16 sản phẩm (Các bài giảng không trùng quá 02 bài giảng/môn).

- Tiểu học: Mỗi trường tham gia ít nhất 2 sản phẩm và tối đa 10 sản phẩm (Các bài giảng không trùng quá 02 bài giảng/môn/khối lớp).

Điều 6. Đánh giá sản phẩm dự thi

1. Sản phẩm dự thi được Ban Giám khảo do Ban Tổ chức thành lập đánh giá và xét giải.

- Ban Giám khảo đánh giá bài giảng gồm CBQL, giáo viên từ các đơn vị trường có năng lực khá tốt về chuyên môn, có uy tin trong ngành, am hiểu tốt và sử dụng thành thạo công nghệ thông tin.

Điều 7. Giải thưởng

1. Cơ cấu giải thưởng và mức thưởng tùy vào số lượng đăng kí dự thi của các trường, Phòng GDĐT sẽ xem xét cơ cấu cho phù hợp.

2. Với tác giả có nhiều sản phẩm dự thi đạt giải thì sản phẩm đạt giải cao nhất sẽ được chọn trao giải.

3. Tác giả của sản phẩm dự thi đạt giải được Ban Tổ chức mời về dự Lễ tổng kết và trao giải Cuộc thi. Các đơn vị hỗ trợ kinh phí cho tác giả đạt giải đi dự Lễ tổng kết và nhận giải theo quy định.

Điều 8. Khiếu nại và giải quyết khiếu nại

1. 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, Ban Tổ chức sẽ không giải quyết các khiếu nại về kết quả của Cuộc thi.

2. Sản phẩm dự thi phải tuân thủ các quy định của Luật sở hữu trí tuệ và các quy định pháp luật liên quan khác.

Điều 9. Tổ chức thực hiện

1. Cuộc thi do Phòng Giáo dục và Đào tạo tổ chức, chuẩn bị các điều kiện, kinh phí để tổ chức Lễ khai mạc, Lễ bế mạc và các hoạt động quá trình tổ chức cuộc thi cấp huyện.

2. Các đơn vị trường học tham gia cuộc thi tự túc toàn bộ chi phí ăn, ở, đi lại (nếu có) liên quan đến sản phẩm dự thi.

3. Ban chỉ đạo cuộc thi gồm: Lãnh đạo Phòng, chuyên viên phụ trách các bậc học của phòng GDĐT. Ban Chỉ đạo có nhiệm vụ chỉ đạo chung, định hướng nội dung, phương án tổ chức cuộc thi.

4. Ban Tổ chức cuộc thi:

a) Thành phần Ban Tổ chức cuộc thi

`Lãnh đạo Phòng, chuyên viên phụ trách các bậc học của phòng GDĐT, các bộ phận trực thuộc cơ quan phòng GDĐT, một số cán bộ quản lý và giáo viên cốt cán của các đơn vị trường học trực thuộc Phòng.

b) Trách nhiệm của Ban Tổ chức: Tổ chức triển khai các hoạt động của Cuộc thi theo đúng Thể lệ Cuộc thi.

- Phổ biến Thể lệ Cuộc thi đến tất cả các trường TH; THCS trên địa bàn;

- Chỉ đạo các đơn vị trường học tổ chức, hỗ trợ và tạo điều kiện thuận lợi cho giáo viên tham gia dự thi.

5. Các đơn vị trường học trực thuộc

a) Phổ biến Thể lệ Cuộc thi này toàn thể giáo viên trong nhà trường;

b) Khuyến khích, động viên, tạo điều kiện thuận lợi để giáo viên có thể tham gia.

6. Trách nhiệm của Tác giả tham gia Cuộc thi

a) Nghiên cứu kỹ Thể lệ Cuộc thi;

b) Xây dựng và nộp sản phẩm dự thi đúng yêu cầu, đúng thời gian quy định;

c) Phối hợp với Ban Tổ chức, đơn vị chủ quản trong việc đăng ký dự thi, nộp sản phẩm dự thi; tham gia các diễn đàn trao đổi và chia sẻ kinh nghiệm, kiến thức, kỹ năng khi có yêu cầu./.

PHỤ LỤC.

Giới thiệu Danh mục một số phần mềm và tài nguyên tham khảo sử dụng cho Cuộc thi

TT	Phần mềm	Nguồn tải	Ghi chú
I Nhóm một số phần mềm soạn bài giảng và LMS			
1	Adobe Presenter	www.adobe.com	Phần mềm bản quyền
2	Articulate (Storyline, Rise)	www.articulate.com/	Phần mềm bản quyền
3	Adobe Captivate	www.adobe.com/sea/products/captivate.html	Phần mềm bản quyền
4	Camtasia	www.techsmith.com/video-editor.html	Phần mềm bản quyền
5	Adobe Director	www.adobe.com/sea/products/director.html	Phần mềm bản quyền
6	iSpring	www.ispringsolutions.com	Phần mềm bản quyền (Có phiên bản miễn phí iSring-free)
7	eXe	exelearning.org/	Phần mềm nguồn mở, miễn phí
8	LAMS	lamsfoundation.org	Phần mềm miễn phí
9	Uduntu	www.udutu.com/elearning-authoring-tool/	Phần mềm bản quyền (miễn phí online)
			Phần mềm bản quyền

10	Courselab	www.courselab.com/	(Có phiên bản miễn phí Courselab free)
11	LMS Moodle	moodle.org/	LMS miễn phí
12	MOOC Open edX	open.edx.org/	MOOC miễn phí
13	Phần mềm soạn bài giảng Avina Authoring Tool	https://avinasolutions.com	Tập đoàn Hương Việt cung cấp miễn phí 1 năm tài khoản sử dụng cho giáo viên tham gia cuộc thi này. Truy cập tải và đăng ký bản quyền phần mềm tại https://avinasolutions.com.

TT	Phần mềm	Nguồn tải	Ghi chú
14	Microsoft 365 (A1) (Office online, Teams)	https://www.microsoft.com/vi-VN	Công ty Microsoft Việt Nam cung cấp miễn phí cho giáo viên sử dụng.
III	Nhóm một số kho tài nguyên giáo dục		
15	Edumedia-sciences	http://www.edumedia-sciences.com/en/	Kho chia sẻ tài nguyên giáo dục số cho tiểu học, trung học cơ sở
16	PhET Interactive Simulations project	https://phet.colorado.edu/	Kho chia sẻ giả lập các bài giảng có tương tác các môn khoa học của trường Đại học Colorado Boulder
17	Moza 3D clip	https://www.mozaweb.com/vi/lexik on.php?cmd=getlist&let=3D	Kho chia sẻ clip 3D các môn học
18	CK-12 Foundation	https://www.ck12.org/teacher/	Kho chia sẻ tài nguyên giáo dục số (gồm bài giảng, học liệu, giả lập)