UBND QUẬN ĐỐNG ĐA
PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

Số: 10/KH-PGDĐT

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

Đống Đa, ngày 22 tháng 2 năm 2021

KẾ HOẠCH

Tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM
Ngành Giáo dục và Đào tạo quận Đống Đa năm học 2020 - 2021

Căn cứ Chỉ thị số 666/CT-BGDĐT ngày 24/8/2020 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo (GDĐT) về nhiệm vụ và giải pháp năm học 2020 – 2021 của ngành Giáo dục;

Thực hiện Hướng dẫn số 4003/BGDĐT-CNTT ngày 07/10/2020 của Bộ GDĐT về việc hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ Công nghệ thông tin (CNTT) năm học 2020-2021;

Thực hiện Kế hoạch số 4192/KH-SGDĐT ngày 30/11/2020 của Sở Giáo dục và Đào tạo Hà Nội về tổ chức ngày hội công nghệ thông tin (CNTT) ngành Giáo dục và Đào tạo Hà Nội lần thứ V năm 2021;

Căn cứ Hướng dẫn số 21/HD-PGDĐT ngày 04/11/2020 của Phòng Giáo dục và Đào tạo về việc hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ ứng dụng CNTT năm học 2020-2021;

Phòng GDĐT xây dựng Kế hoạch tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin (CNTT) và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo quận Đống Đa năm học 2020-2021, theo chủ đề ***"Ngành Giáo dục Đống Đa quyết tâm thực hiện chuyển đổi số trong Giáo dục và Đào tạo"*** như sau:

I. MỤC ĐÍCH-YÊU CẦU

1. Mục đích:

- Tuyên truyền, quảng bá rộng rãi nội dung và các hoạt động đẩy mạnh ứng dụng CNTT trong ngành GDĐT.

- 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.

- Ngày hội CNTT và STEM trở thành một sân chơi khoa học thường niên, khơi dậy đam mê nghiên cứu khoa học và vận dụng kiến thức, kỹ năng để giải quyết vấn đề thực tiễn cho học sinh. Học sinh được tham gia sân chơi trí tuệ, phát triển kỹ năng hoạt động nhóm và tìm tòi ý tưởng sáng tạo, độc đáo trong khoa học và rèn luyện thêm kĩ năng trong giao tiếp, tương tác, thực hành, thực nghiệm cho học sinh.

- Góp phần lan tỏa sự sáng tạo trong hoạt động STEM và tăng cường ứng dụng CNTT, chuyển đổi số trong đội ngũ giáo viên; Nâng cao nhận thức của cha mẹ học sinh, từ đó phối hợp với giáo viên và tạo điều kiện cho học sinh tham gia hoạt động nghiên cứu khoa học và sáng tạo kỹ thuật.

- Khuyến khích tất cả trường học, cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên hưởng ứng, tham gia các hoạt động của Ngày hội CNTT, tạo nên phong trào thi đua ứng dụng CNTT hiệu quả trong các hoạt động GDĐT.

2. Yêu cầu

- Ngày hội CNTT và STEM là hoạt động lớn của ngành GDĐT quận Đống Đa thu hút sự quan tâm của các cán bộ quản lý, giáo viên và học sinh các trường và cha mẹ học sinh quận Đống Đa. Các hoạt động đảm bảo tính giáo dục, tính sáng tạo, đoàn kết, an toàn và tiết kiệm.

- Các trường Tiểu học, THCS thành lập đội thi trên tinh thần tự nguyện của học sinh và có các hoạt động hưởng ứng tích cực, lan tỏa tinh thần ứng dụng CNTT, giáo dục STEM và chuyển đổi số trong quản lý và giáo dục nhà trường.

- Công tác tổ chức khoa học, đảm bảo tính khoa học, công bằng, khách quan và chính xác trong đánh giá sản phẩm của các cá nhân, nhóm, cụm.

II. ĐỐI TƯỢNG THAM GIA

- Cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên, học sinh các trường MN, TH, THCS trên địa bàn quận Đống Đa.

- Các tổ chức, doanh nghiệp có nhu cầu tham gia và được phép tham dự.

III. NỘI DUNG CÁC HOẠT ĐỘNG CỦA NGÀY HỘI CNTT

1. Tọa đàm

- Thành phần:

+ Đại diện các công ty, doanh nghiệp CNTT, giáo dục STEM;

+ Đại diện viện nghiên cứu về CNTT, giáo dục STEM.

+ Cán bộ quản lý, giáo viên, học sinh, chuyên gia có quan tâm đến hướng nghiệp, nghề nghiệp CNTT và STEM.

- Nội dung: Định hướng triển khai chuyển đổi số ngành GDĐT quận Đống Đa trong bối cảnh cách mạng công nghiệp 4.0 và Hướng nghiệp CNTT và STEM cho học sinh THCS.

2. Trưng bày sản phẩm và tổ chức hoạt động trải nghiệm

2.1. Chia cụm

- Cấp Mầm non chia thành 04 Cụm, cấp Tiểu học chia thành 03 Cụm, cấp THCS chia thành 03 Cụm *(Chi tiết xem Phụ lục 1 của Kế hoạch).*

- Mỗi Cụm bầu ra 1 Cụm trưởng và 01 Cụm phó để bốc thăm vị trí, tổ chức hoạt động trưng bày sản phẩm và trải nghiệm của cụm đó.

- Mỗi Cụm tổ chức 01 gian trưng bày (diện tích mỗi gian 3m x 3m) và thực hiện trải nghiệm theo hướng dẫn và quy định của Ban Tổ chức Ngày hội CNTT và STEM.

Lưu ý: Bên cạnh 10 gian trưng bày của 10 Cụm, Ban Tổ chức khuyến khích các đơn vị đối tác lĩnh vực CNTT và STEM đăng ký tham gia hoạt động trưng bày và tổ chức trải nghiệm tại Ngày hội CNTT và STEM.

2.2. Nội dung trưng bày

a) Trưng bày các sản phẩm CNTT

- Thiết bị tự cải tiến, chế tạo, phần mềm dạy học, phần mềm quản lý, thiết bị thông minh, mô hình giải pháp ứng dụng Internet vạn vật-IoT hướng tới mô hình trường học điện tử, lớp học thông minh, dạy-học thông minh…

- Kho học liệu điện tử lưu trữ, phổ biến bài giảng điện tử, học liệu điện tử, phần mềm ứng dụng trong dạy học, quản lý.

b) Trưng bày các sản phẩm STEM và nghiên cứu khoa học

- Các sản phẩm STEM được nhà trường thiết kế, chế tạo, nâng cấp... Đề cao các sản phẩm có thể sử dụng cho quá trình dạy học hoặc có ứng dụng trong cuộc sống.

- Các sản phẩm thi nghiên cứu khoa học của các trường phải có thuyết minh.

Lưu ý:

- Khu trưng bày, giới thiệu do các cụm tự trang trí, sắp đặt, đảm bảo tính thẩm mỹ, giáo dục và sáng tạo thể hiện phong cách riêng, 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 tivi, ổ cắm điện, hệ thống đèn chiếu sáng, đèn trang trí, thiết bị âm thanh, hình ảnh...

- Có người thường trực giới thiệu khu trưng bày, trao đổi kinh nghiệm trong suốt thời gian tổ chức Ngày hội CNTT và STEM. Nội dung giới thiệu cần ngắn gọn, có mô tả, minh họa bằng hình ảnh.

- Khu trưng bày đảm bảo vệ sinh an toàn về phòng chống dịch.

2.3. Tổ chức các hoạt động trải nghiệm

- Giáo viên, học sinh khi dự Ngày hội CNTT và STEM sẽ được tham gia hoạt động trải nghiệm từ các đơn vị (các đối tác) đã được đăng kí nội dung, khung giờ với Ban Tổ chức.

3. Các cuộc thi

3.1. Thi kỹ năng CNTT

a) Đối với cán bộ quản lý: mỗi trường cử 01 đồng chí tham gia

- Nội dung thi: Kỹ năng ứng dụng CNTT trong quản lý (kỹ năng sử dụng và quản lý email, kỹ năng chia sẻ tài liệu, cách sử dụng chữ kí số, duyệt giáo án điện tử, khai thác thông tin trên các trang cơ sở dữ liệu, sử dụng phần mềm e-office...)

- Hình thức: Thực hành trên máy tính phòng thi.

- Thời gian thi: 90 phút

b) Đối với giáo viên (kể cả giáo viên hợp đồng): mỗi trường chọn cử 1 - 2 giáo viên

- Nội dung: 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, Producer...

- Hình thức: Thực hành trên máy tính cá nhân.

- Thời gian làm bài: 90phút.

c) Đối với nhân viên (kể cả nhân viên hợp đồng): mỗi trường cử 01 đồng chí tham gia

- Nội dung: Kỹ năng tin học văn phòng (sử dụng thư điện tử, tạo lập và chia sẻ văn bản, bảng tính điện tử, lịch làm việc trực tuyến.), khai thác thông tin trên mạng Internet.

- Hình thức: Thực hành trên máy tính phòng thi.

- Thời gian làm bài: 90phút.

3.2. Thi lập trình "Coding Adventure" dành cho học sinh

- Hình thức: Mỗi cụm cử 1 đội tuyển gồm 5 học sinh để tham dự.

- Thời lượng: 30 phút

- Nội dung: Khối tiểu học thực hiện thử thách Beaver Achiever: Hour Of Code. Khối THCS thực hiện thử thách Space Adventure: Hour Of Code. 3 đội tuyển trường ở mỗi khối cấp hoàn thành bài thi nhanh nhất với thứ hạng cao nhất sẽ nhận được các phần quà của iGroup MangoSTEEMS.

3.3. Cuộc thi "TechTeachers" cho giáo viên

- Mỗi trường cử 2-3 giáo viên tham gia cuộc thi.

- Nội dung: triển khai Dự án STEM - My First Website. GV tham dự buổi hướng dẫn trực tuyến do iGroup MangoSTEEMS thực hiện vào 9h30 sáng ngày 7/3/2021, sau đó tự thiết kế sản phẩm của mình. Giáo viên tự quay clip giới thiệu và thuyết trình về sản phẩm của mình, đăng tải trên Fanpage của iGroup MangoSTEEMS từ ngày 7/3/2021 đến ngày 18/3/2021.

- Ngày 21/03/2021 trao giải cho 3 sản phẩm được Ban Tổ chức lựa chọn (tiêu chí: thẩm mỹ, ý nghĩa, trình bày ấn tượng) và 1 sản phẩm được bình chọn cao nhất.

4. Sân chơi tự do

IV. THỜI GIAN VÀ ĐỊA ĐIỂM TỔ CHỨC

1. Thời gian tổ chức: Thứ bảy ngày 21/3/2021.

2. Địa điểm tổ chức: Trường Tiểu học Trung Tự

3. Tiến độ thời gian: (dự kiến)

TT	Thời gian	Nội dung	Ghi chú
1	3/3/2021	Nộp danh sách cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên tham gia thi Kỹ năng CNTT Các trường gửi báo cáo công tác chuẩn bị tham gia Ngày hội	
	7/3/2021	GV tham dự buổi hướng dẫn trực tuyến do iGroup MangoSTEEMS	
	8/3/2021	Gửi thể lệ thi Kỹ năng CNTT dành cho cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên cấp Quận	
	9/3/2021	Cum trường gửi báo cáo công tác chuẩn bị tham gia Ngày hội	

	10/3/2021	Thi Kỹ năng CNTT dành cho cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên cấp Quận.	
	7/3/2021 - 18/3/2021	Giáo viên tham gia thi "TechTeachers" đăng tải trên Fanpage của iGroup MangoSTEEMS	
	14/3/2021 - 20/3/2021	Chấm thi Kỹ năng CNTT cấp Quận	
	16/3/2021	Họp Ban Tổ chức, Ban Giám khảo; các cụm trưởng và các đơn vị đối tác bắt thăm vị trí trưng bày và lắp đặt gian trưng bày.	
	19/3/2021 - 20/3/2021	Các cụm và các đơn vị đối tác tiếp tục hoàn thiện việc lắp đặt, bố trí gian trưng bày	
	21/3/2021	Chấm gian trưng bày triển lãm Tổ chức thi lập trình "Coding Adventure" dành cho HS Tổ chức sân chơi tự do Tổ chức tọa đàm Tổng kết, trao giải và bế mạc Ngày hội CNTT và STEM	

4. Chấm điểm các khu trưng bày và giới thiệu trong Ngày hội CNTT

Ban tổ chức Ngày hội CNTT và STEM 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 sẽ làm cơ sở để xếp loại và khen thưởng các nhà trường và cá nhân tham dự Ngày hội CNTT và STEM.

5. Tổng kết, khen thưởng

- Tất cả các nội dung thi dành cho giáo viên, học sinh, nhóm giáo viên, nhóm học sinh, tập thể trường, cụm trường đều được Ban Tổ chức chấm, xếp và trao giải, khen thưởng tại Ngày hội.

- Ngoài ra còn nhiều phần thưởng khác cho học sinh khi tham gia giao lưu, trải nghiệm.

V. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Phòng Giáo dục và Đào tạo quận

- Xây dựng Kế hoạch, ban hành các văn bản chỉ đạo, hướng dẫn liên quan để tổ chức và triển khai thực hiện các nội dung theo yêu cầu.

- Mời đại biểu các cấp, các đơn vị đối tác, các cơ quan truyền thông trong tổ chức Ngày hội CNTT và STEM.

- Thành lập Ban tổ chức, Ban giám khảo, chỉ đạo trực tiếp các nhà trường tham gia Ngày hội CNTT và STEM thiết thực, chất lượng, hiệu quả.

2. Các đơn vị đồng hành, cộng tác

- Phối hợp, hỗ trợ Phòng GDĐT trong công tác chuẩn bị, triển khai thực hiện để tổ chức Ngày hội thành công tốt đẹp.

- Chủ động hỗ trợ, hướng dẫn, tập huấn cho cán bộ, giáo viên, nhân viên, học sinh

các trường theo đề nghị của Phòng GDĐT quận.

3. Các trường học trên địa bàn quận

- Phổ biến Kế hoạch của quận tới cán bộ, giáo viên, nhân viên và học sinh nhà trường, đăng tải trên các phương tiện truyền thông hiện có của trường.

- Các trường động viên cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên xây dựng các sản phẩm CNTT và hưởng ứng tham gia các hoạt động của Ngày hội CNTT cấp quận.

- Khuyến khích các trường có đủ điều kiện tổ chức Ngày hội CNTT và STEM cấp trường và cụm trường; Tham dự đầy đủ các hoạt động của Ngày hội CNTT cấp quận.

- Lập danh sách cán bộ, giáo viên, nhân viên, học sinh (theo mẫu gửi kèm) tham gia các cuộc thi theo quy định của Kế hoạch.

- Đồng chí Cụm trưởng chủ trì và thống nhất với các trường trong Cụm để thiết kế, tổ chức khu trưng bày, giới thiệu sản phẩm, giải pháp CNTT trong Ngày hội CNTT và STEM.

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

Trên đây là Kế hoạch tổ chức "Ngày hội CNTT và STEM lần thứ V, quận Đống Đa" năm học 2020-2021, đề nghị các trường thực hiện nghiêm túc, thực chất và hiệu quả. Trong quá trình triển khai, thực hiện, nếu có vướng mắc báo cáo đ/c lãnh đạo Phòng GDĐT quận. Mọi chi tiết xin liên hệ với đ/c Trương Thanh Loan – Tổ Tiểu học (SĐT: 0983178718) để cùng phối hợp, giải quyết./.

Nơi nhận:
- Các tổ MN, TH, THCS;
- Các trường MN, TH, THCS;
- Lưu: VT.

TRƯỞNG PHÒNG

CỘNG HÒA X.H.C.N VIỆT NAM
PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
Q. ĐỐNG ĐA - T.P HÀ NỘI

Tạ Ngọc Thắng

PHỤ LỤC 1

DANH SÁCH CHIA CỤM
THAM GIA NGÀY HỘI CNTT VÀ STEM CẤP QUẬN
Năm học 2020-2021

TT	Tiêu chí	Yêu cầu
1	Cụm 1 (MN)	**Minh Hải** ***(cụm trưởng),*** Kim Đồng, Cát Linh, Văn Hương, Hoa Mai, Văn Miếu, Họa My, Văn Chương, Hoa Sen, Trẻ em tương lai, Thế Hệ Mới, Bé Gấu
2	Cụm 2 (MN)	**Phương Liên** ***(cụm trưởng),*** Đống Đa, Kim Liên, Trung Phụng, Nắng Hồng, LyLy, BiBi Home, Tuổi Thơ, Mặt Trời Xanh, Tuổi Thơ Tài Năng, Phương Mai, LSM Kim Liên
3	Cụm 3 (MN)	**Hoa Sữa** ***(cụm trưởng),*** Quang Trung, Sơn Ca, Trung Tự, Tây Sơn, Sao Mai, KinderSun, Bắc Hà, Ngôi Nhà Hồng, Mặt Trời Bé Con, Ngàn Sao Việt Mỹ, TH School
4	Cụm 4 (MN)	**Tuổi Hoa** ***(cụm trưởng),*** Hoa Hồng, Bình Minh, Vĩnh Hồ, Mầm Xanh, Láng Thượng, Ngã Tư Sở, Vietkids, Khánh Ly, Sao Xanh, Tiểu Tiên, Vinschool
5	Cụm 5 (TH)	**Cát Linh** ***(cụm trưởng),*** Lý Thường Kiệt, Thịnh Hào, Tô Vĩnh Diện, Văn Chương, La Thành, Trung Phụng, Vietkids
6	Cụm 6 (TH)	**Kim Liên** ***(cụm trưởng),*** Khương Thượng, Phương Mai, Trung Tự, Phương Liên, Bế Văn Đàn, H.A.S, TH School
7	Cụm 7 (TH)	**Nam Thành Công** ***(cụm trưởng),*** Thái Thịnh, Láng Thượng, Thịnh Quang, Quang Trung, Tam Khương, Alfred Nobel
8	Cụm 8 (THCS)	**Bế Văn Đàn** ***(cụm trưởng),*** Cát Linh, Huy Văn, Tô Vĩnh Diện, Lý Thường Kiệt, Xã Đàn, H.A.S
9	Cụm 8 (THCS)	**Đống Đa** ***(cụm trưởng),*** Phương Mai, Khương Thượng, Trung Phụng, Tam Khương, TH. School
10	Cụm 8 (THCS)	**Thái Thịnh** ***(cụm trưởng),*** Nguyễn Trường Tộ, Thịnh Quang, Quang Trung, Láng Thượng, Láng Hạ, Alfred Nobel

PHỤ LỤC 2

UBND QUẬN ĐỐNG ĐA
PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
NGÀY HỘI CNTT

ĐÁNH GIÁ BÀI GIẢNG E-LEARNING

TT	Hạng mục	Tiêu chí đánh giá	Ký hiệu cột	Điểm tối đa
1	Nội dung	a) Chủ đề	(1)	5
		b) Xác định rõ đối tượng c) Mục đích, mục tiêu bài học đ) Cấu trúc bài học	(2)	5
		e) Triển khai đủ các nội dung	(3)	10
		f) Thể hiện các điểm nhấn (thể hiện sự sáng tạo)	(4)	10
		g) Thể hiện được các thông điệp hữu ích (thể hiện sự sáng tạo)	(5)	10
2	Tư liệu	a) Giá trị của tư liệu (phù hợp với nội dung trình bày)	(6)	8
		b) Có trích dẫn rõ ràng (đối với tư liệu không tự làm)	(7)	2
		c) Chất lượng tư liệu (hình ảnh, âm thanh)	(8)	5
		d) Thời lượng phù hợp	(9)	2
		e) Sự phù hợp về sử dụng tư liệu (nhiều quá, ít quá, lặp lại nội dung, miên man, tự làm..)	(10)	3
3	Phương pháp	a) Tính hấp dẫn người học (cuốn hút, không nhàm chán, có tính định hướng, dễ hiểu, ..)	(11)	10
		b) Tính tương tác (trắc nghiệm: tính hợp lý của câu hỏi, cách chọn dạng câu hỏi và cách trả lời, thuyết minh và xử lý các tình huống khi trả lời)	(12)	5
		c) Kết hợp tốt giữa kênh tin: âm thanh, hình ảnh, văn bản, hiệu ứng,	(13)	5
		đ) Lời thuyết minh (rõ ràng, truyền cảm, nói ngọng,...) e) Hướng dẫn người học (nếu không có -1)	(14)	5
4	Công nghệ và các yêu cầu khác	a) Kỹ thuật xử lý video, âm thanh, hoạt hình,.. (có tốt không?) b) Lựa chọn màu sắc, phông chữ, hiệu ứng (phù hợp hay không?)	(15)	5
		c) Xử lý đồng bộ âm thanh, hình ảnh, .. (có khớp không?)	(16)	5
		d) Thông tin trang bìa (có đúng theo quy định không?) e) Việt hóa tiêu đề các slide (cây mục lục)	(17)	5
		TỔNG ĐIỂM		**100**

PHỤ LỤC 3

UBND QUẬN ĐỐNG ĐA
PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
NGÀY HỘI CNTT

ĐÁNH GIÁ CỔNG THÔNG TIN ĐIỆN TỬ PHỔ BIẾN BÀI GIẢNG E-LEARNING

Tiêu chí	Điểm	Đánh giá
I. Tính công nghệ - Sử dụng công nghệ phần mềm mã nguồn mở, hỗ trợ công nghệ điện toán đám mây. - Tương thích với nhiều trình duyệt phổ dụng. - Sử dụng tiêu chuẩn, qui chuẩn kỹ thuật cho kết nối và tích hợp dữ liệu. - Sử dụng tiêu chuẩn, qui chuẩn kỹ thuật cho bảo mật hệ thống.	20	
II. Chức năng - Chức năng của hệ thống quản lý nội dung - Khả năng tạo lập khóa học, lớp học, môn học trên mạng. - Chức năng học viên đăng ký tham dự - Chức năng theo dõi, đánh giá - Tìm kiếm thông tin - Tổ chức thi, đánh giá kết quả học tập	30	
III. Hình thức, bố cục: - Thuận tiện cho các thao tác sử dụng - Có thiết kế đẹp, bảng màu phù hợp - Có cấu trúc chuyên mục thông tin rõ ràng - Phông chữ Unicode - Hiển thị thông tin nhanh chóng	20	
IV. Tính tương tác - Địa chỉ liên lạc rõ ràng - Địa chỉ URL đúng quy định - Cho phép liên lạc trực tiếp với cán bộ quản trị - Có chứa kết nối website đến các đơn vị giáo dục. - Cho phép thông tin phản hồi 2 chiều - Cho phép cá nhân hóa giao diện truy cập - Tìm kiếm nhanh nội dung trên website	15	
V. Đánh giá chung: - Hiệu quả sử dụng. - Tính hấp dẫn. - Có thể áp dụng đại trà, phổ biến được trong thực tiễn.	10	
Tổng điểm	100	

PHỤ LỤC 4

UBND QUẬN ĐỐNG ĐA
PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
NGÀY HỘI CNTT

ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM CNTT
NGÀNH GIÁO DỤC-ĐÀO TẠO

Tiêu chí	Điểm	Đánh giá
I. Tính công nghệ: - Nền tảng lập trình phổ dụng. - Sử dụng ngôn ngữ lập trình cập nhật nhất. - Dễ triển khai, bảo trì. - Phù hợp với các chuẩn quy định (*Font chuẩn Unicode, mô tả dữ liệu…*)	20	
II. Giao diện phần mềm: - Bố cục hài hòa, phù hợp, thuận tiện cho người dùng - Sử dụng Font chữ, màu sắc hợp lý	15	
III. Tính chức năng: - Có các chức năng phù hợp với công việc cụ thể - Cung cấp các kết quả đúng đắn, chính xác. - Có khả năng tương tác với một hoặc một vài hệ thống cụ thể của phần mềm. - Có khả năng xác thực bảo vệ thông tin và dữ liệu.	30	
IV. Tính sáng tạo, hoàn thiện: - Có ý tưởng thiết kế mới mẻ, sáng tạo. - Có sự hoàn thiện của sản phẩm, không có lỗi. - Đã được áp dụng trong thực tế từ 2 đơn vị trở lên. - Có hiệu quả sử dụng cao.	25	
V. Đánh giá chung: - Có tài liệu mô tả, hướng dẫn sử dụng chi tiết - Có tính hấp dẫn. - Có thể áp dụng đại trà, phổ biến được trong thực tiễn.	10	
Tổng điểm	**100**	

PHỤ LỤC 5

Giới thiệu Danh mục một số phần mềm e-Learning có thể đáp ứng nhu cầu cuộc thi và khuyến khích sử dụng

1. Adobe Presenter (chạy trên powerpoint); www.adobe.com
2. Articulate Presenter (chạy trên powerpoint);http://www.articulate.com/
3. Adobe Captivate;
4. LectureMAKER (Cục CNTT cung cấp);
5. Wondershare PPT2flash (chạy trên powerpoint);www.wondershare.com
6. Adobe Connect là phòng họp và học ảo, phòng eLearning, lớp học ảo. Adobe Connect giúp đưa bài giảng soạn bằng Adobe Presenter và Captivate trực tiếp lên mạng. Hiện tại Cục CNTT cấp cho các đơn vị sử dụng qua địa chỉ tên miền http://hop.edu.net.vn. Có thể dùng thử qua http://hop.edu.net.vn/thunghiem
7. Phần mềm quay hoạt động màn hình Camtasia và Adobe Captivate.
8. MS Producer (phiên bản 2011); tải về từ http://edu.net.vn
9. Adobe Authorware;
10. Adobe Director;
11. Raptivity;
12. LMS Moodle (mã nguồn mở);
13. LMS Dokeos (mã nguồn mở);
14. Tài nguyên và phần mềm giáo dục http://www.yenka.com
15. Tham khảo tài nguyên giáo dục

http://www.edumedia-sciences.com/en/

http://www.edumedia-share.com/

http://smarttech.com/classroomsuite

16. Các template trong powerpoint http://www.edrawsoft.com/
17. Sử dụng các phần mềm về bản đồ tư duy (tìm với từ khoá mind map).