

## KẾ HOẠCH

### Tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo Hà Nội năm 2024

- Căn cứ Quyết định số 2457/QĐ-BGDĐT ngày 23/8/2023 của Bộ Giáo dục và Đào tạo về Kế hoạch nhiệm vụ, giải pháp trọng tâm năm học 2023-2024;
- Căn cứ công văn số 4771/GDĐT-CNTT ngày 31/8/2023 của Cục Công nghệ thông tin, Bộ Giáo dục và Đào tạo hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ ứng dụng công nghệ thông tin, chuyển đổi số và thống kê năm học 2023-2024;
- Căn cứ công văn 3089/BGDĐT-GDTrH ngày 14/8/2020 về việc triển khai thực hiện giáo dục STEM trong giáo dục trung học; công văn 909/BGDĐT-GDTH ngày 08/3/2023 về việc Hướng dẫn tổ chức hoạt động giáo dục STEM trong giáo dục Tiểu học.

Sở Giáo dục và Đào tạo ban hành Kế hoạch tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo Hà Nội 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 Giáo dục và Đào tạo Hà Nội.
- 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 Giáo dục và Đào tạo.
- 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 tất cả các đơn vị, trường học, cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên hưởng ứng, tham gia các hoạt động của Ngày hội CNTT và STEM, tạo nên phong trào thi đua hiệu quả trong các hoạt động Giáo dục và Đào tạo.

## II. ĐỐI TƯỢNG THAM GIA

- Cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên trong ngành Giáo dục và Đào tạo Hà Nội.

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

## III. THỜI GIAN VÀ ĐỊA ĐIỂM TỔ CHỨC

- Thời gian tổ chức: ngày 03/4/2024 (thứ Tư) và ngày 04/4/2024 (thứ Năm).

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

## IV. NỘI DUNG CÁC HOẠT ĐỘNG CỦA NGÀY HỘI

### 1. Hội nghị, hội thảo

- Hội nghị: Định hướng triển khai chuyên 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: Chuyên 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 đề.

### 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

- Mỗi phòng Giáo dục và Đào tạo, mỗi cụm trường THPT, cụm trung tâm giáo dục nghề nghiệp - giáo dục thường xuyên (GDNN-GDTX), các trường chuyên

biệt trực thuộc Sở có 01 gian trưng bày sản phẩm và giới thiệu các hoạt động ứng dụng CNTT và Bài giảng STEM/STEAM của đơn vị.

- 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.

## **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. Sở Giáo dục và Đào tạo**

Các Phòng thuộc Sở bám sát hệ thống văn bản chỉ đạo chung, cử người tham gia các Tiểu ban tổ chức hoạt động Ngày hội CNTT và STEM cấp Thành phố. Trực tiếp chỉ đạo, giám sát và đôn đốc các đơn vị trong phạm vi quản lý tổ chức Ngày hội cấp cơ sở.

- Phòng Chính trị tư tưởng - Khoa học công nghệ làm thường trực, chịu trách nhiệm hướng dẫn, theo dõi, kiểm tra việc tổ chức Ngày hội các cấp. Chịu trách nhiệm tập hợp sản phẩm của các đơn vị tham gia chung khảo; tổ chức trình diễn các sản phẩm CNTT và STEM đoạt giải cao cấp Thành phố; phụ trách hướng dẫn, chăm khu vực trưng bày và giới thiệu sản phẩm CNTT và Bài giảng STEM của các đơn vị; Chủ trì, xây dựng dự toán kinh phí triển khai Kế hoạch; phối hợp với các phòng thuộc Sở trong việc triển khai các hoạt động của Hội thảo, Hội nghị; chịu trách nhiệm chuẩn bị các tiết mục văn nghệ trong lễ khai mạc, bế mạc; chỉ đạo, kiểm tra, theo dõi các đơn vị, trường học đưa, đón giáo viên và học sinh dự Ngày hội.

- Văn phòng Sở phụ trách công tác thi đua, khen thưởng, chuẩn bị phần thưởng, giấy khen, tổ chức trao thưởng trong Lễ Bế mạc; Đề xuất danh sách đại biểu, giấy mời, mời đại biểu dự khai mạc, cắt băng, bế mạc. Thực hiện chương trình khai mạc, bế mạc, trao thưởng; Phụ trách công tác truyền thông về các hoạt động trước, trong, sau Ngày hội; mời và tiếp đón các cơ quan báo chí, truyền hình.

- Phòng Kế hoạch Tài chính căn cứ khả năng cân đối ngân sách, bố trí kinh phí triển khai Kế hoạch theo quy định; Chủ trì, phối hợp với Phòng thường trực

triển khai đầu thầu lựa chọn đơn vị lắp đặt trang thiết bị phục vụ các hoạt động của Ngày hội (nếu có).

- Phòng Giáo dục Mầm non phụ trách tổ chức Hội thảo: Chuyển đổi số trong dạy học bậc học Mầm non và Ứng dụng STEAM trong giáo dục mầm non. Xây dựng chương trình, biên tập tài liệu, kỹ yếu hội thảo, lập danh sách, giấy mời, mời đại biểu và các doanh nghiệp tham dự hội thảo; tham gia Ban Tổ chức Ngày hội.

- Phòng Giáo dục Tiểu học phụ trách tổ chức Hội thảo: Chuyển đổi số trong dạy học và thiết kế bài giảng điện tử theo phương pháp giáo dục STEM. Xây dựng chương trình, biên tập tài liệu, kỹ yếu hội thảo, lập danh sách, giấy mời, mời đại biểu và các doanh nghiệp tham dự hội thảo; tham gia Ban Tổ chức Ngày hội.

- Phòng Giáo dục Trung học, GDTX-ĐH phụ trách tổ chức Hội thảo: Chuyển đổi số trong dạy học và thiết kế bài giảng điện tử theo phương pháp giáo dục STEM. Xây dựng chương trình, biên tập tài liệu, kỹ yếu hội thảo, lập danh sách, giấy mời, mời đại biểu và các doanh nghiệp tham dự hội thảo; tham gia Ban Tổ chức Ngày hội.

- Phòng Quản lý thi và Kiểm định chất lượng giáo dục hướng dẫn các đơn vị tổ chức cuộc thi kỹ năng CNTT cấp cơ sở, phụ trách công tác tổ chức Cuộc thi cấp thành phố. Tổng hợp kết quả chấm, đánh giá, tuyển chọn và lập danh sách cá nhân đạt giải trình giám đốc khen thưởng; tham gia Ban Tổ chức Ngày hội.

- Thanh tra Sở, phòng Tổ chức cán bộ, Công đoàn ngành có trách nhiệm giám sát các hoạt động theo sự điều hành của Ban chỉ đạo; tham gia Ban Tổ chức Ngày hội.

## **2. Các Phòng Giáo dục và Đào tạo quận, huyện, thị xã**

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

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

- Tổ chức Ngày Hội cấp cơ sở 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 năm 2024 của các đơn vị.

### **3. Các cụm trường THPT, cụm trung tâm GDNN-GDTX, cụm trường chuyên biệt, mầm non trực thuộc Sở**

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

- Lựa chọn 03 sản phẩm CNTT; 04 bài giảng điện tử; Cử 02 giáo viên, 02 nhân viên dự thi kỹ năng CNTT.

- Tổ chức hội thảo và chọn 02 báo cáo tham luận tiêu biểu (bản mềm - file \*.doc và bản trình chiếu) gửi về Ban Tổ chức Ngày hội.

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

- Thảo luận với các đơn vị trong Cụm để 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 nhà nước năm 2024 của các đơn vị.

## **VI. CÁC MỐC THỜI GIAN VÀ THÔNG TIN BÁO CÁO**

<b>Ngày</b>	<b>Đơn vị</b>	<b>Nội dung</b>
<b>Từ 01/10/2023 đến 30/12/2023</b>	<b>Phòng Giáo dục và Đào tạo, trường cụm trường</b>	- Phát động, tuyên truyền, tổ chức Ngày hội cấp cơ sở  - Nộp Bài giảng điện tử tham gia Cuộc thi Bài giảng điện tử về Ban Tổ chức theo hình thức trực tuyến tại <a href="https://itday.hanoi.edu.vn">https://itday.hanoi.edu.vn</a>
<b>Tháng 1- 3/2024</b>	<b>Ban Tổ chức</b>	Công bố kết quả cuộc thi Bài giảng điện tử, danh sách các Bài thi được lựa chọn tham gia trình diễn trong Ngày hội cấp Thành phố
<b>Từ 22/02/2024 đến 05/3/2024</b>	<b>Phòng Giáo dục và Đào tạo, trường cụm trường</b>	Đăng ký tham dự Ngày hội.  Nộp báo cáo tổng kết, báo cáo tham luận, danh sách thí sinh, sản phẩm CNTT dự thi, 10 tệp ảnh thể hiện các hoạt động Ngày hội cấp cơ sở.
<b>06/3/2024</b>	<b>Ban Tổ chức</b>	Gửi thiết kế, kích thước gian trưng bày triển lãm
<b>Từ 12/03 đến 28/3/2024</b>	<b>Ban Tổ chức</b>	Tổ chức thi, chấm thi kỹ năng, sản phẩm CNTT, lựa chọn các sản phẩm CNTT tiêu biểu trình diễn trong Ngày hội.

Ngày	Đơn vị	Nội dung
30/3/2024	Phòng Giáo dục và Đào tạo, Cụm, Khối	14h00: Bốc thăm gian hàng, nhận các thông tin chuẩn bị cho ngày hội tại Hội trường số 23 Quang trung, Hoàn Kiếm, Hà Nội
02/4/2024	Phòng Giáo dục và Đào tạo, Cụm, Khối	14h00: Các đơn vị nhận địa điểm, kích thước gian trưng bày và chuẩn bị triển lãm.
03/4/2024	Ban Tổ chức	<b>Sáng:</b> - Khai mạc Ngày hội - Hội nghị chuyên đề <b>Chiều:</b> Hội thảo
04/4/2024	Ban Tổ chức	<b>Sáng:</b> - Tiếp tục các chương trình của Ngày hội - 10h00 Bế mạc và trao thưởng.


Thông tin chi tiết của từng nội dung Ngày hội đề nghị liên hệ, báo cáo trực tiếp với từng bộ phận được phân công tại mục V và thường trực Ban Tổ chức cấp thành phố: Phòng Chính trị, tư tưởng – Khoa học công nghệ, số 81 Thợ Nhuộm, quận Hoàn Kiếm, Hà Nội. Email của Ngày hội: [ngayhoicntt@hanoiedu.vn](mailto:ngayhoicntt@hanoiedu.vn)

Nhận được Kế hoạch này, yêu cầu các Ông (bà) Trưởng phòng Giáo dục và Đào tạo, thủ trưởng các cụm trường THPT năm học 2023 - 2024, các đơn vị chuyên biệt, các cụm trung tâm GDNN-GDTX nghiêm túc triển khai thực hiện, đảm bảo tiến độ và chất lượng của ngày hội CNTT và STEM ngành Giáo dục và Đào tạo năm 2024./.

**Nơi nhận:**

- Bộ Giáo dục và Đào tạo (để b/c);
- UBND Thành phố;
- Ban Giám đốc Sở;
- Các phòng thuộc Sở, CDN;
- Phòng Giáo dục và Đào tạo quận, huyện, thị xã;
- Các đơn vị trực thuộc Sở;
- Lưu: VT, CTTT-KHCN.

**GIÁM ĐỐC**



**Trần Thế Cường**

## THẺ LỆ

### **Cuộc thi Xây dựng Bài giảng điện tử, Bài giảng điện tử STEM/STEAM và Sản phẩm CNTT/STEM/STEAM**

*(Ban hành kèm theo Kế hoạch số 3433 /KH-SGDĐT  
ngày 11 tháng 9 năm 2023 của Sở Giáo dục và Đào tạo)*

#### **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 hoặc nhóm các cá nhân là Cán bộ, giáo viên, nhân viên đang công tác tại các cơ sở giáo dục trên địa bàn Thành phố 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) Sản phẩm CNTT/STEM/STEAM:

- 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.

- Những sản phẩm giáo dục STEM/STEAM mang tính ứng dụng cao, giúp trẻ em và học sinh có thể vận dụng và áp dụng kiến thức được học vào thực tế, phát triển tư duy sáng tạo, logic và kỹ năng thực hành.

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 sự 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	<b>SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI</b> <b>Ngày hội CNTT và STEM năm 2024</b>



	-----
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... <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 .../...</b>

#### **Điều 4. 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 Hosou: 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.

3. 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 5. 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 6. 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.