

## THẺ LỆ DIỄN ĐÀN ĐỔI MỚI SÁNG TẠO GIÁO DỤC TRÊN NỀN TẢNG CNTT 2022-2023

Education Exchange Vietnam 2022-2023

(đính kèm công văn số: MSVN/2110/2022 ngày 21/10/2022)

### 1. Giới thiệu chung

**Diễn đàn Đổi mới sáng tạo Giáo dục trên nền tảng CNTT (Education Exchange Vietnam – gọi tắt là E2 Việt Nam)**, là sân chơi thường niên do Microsoft Việt Nam tổ chức cùng với sự đồng hành của Bộ Giáo dục và Đào tạo nhằm thúc đẩy tinh thần đổi mới sáng tạo trong giáo dục, nâng cao nhận thức về chuyển đổi số và năng lực ứng dụng CNTT trong việc quản lý nhà trường, dạy và học của cán bộ quản lý, giáo viên, học sinh.

### 2. Đối tượng tham gia và chia bảng:

**a) Đối tượng tham gia:** Giáo viên; giảng viên, cán bộ quản lý giáo dục (sau đây gọi chung là giáo viên) trong các cơ sở giáo dục mầm non, phổ thông, GDTX, Trường chuyên biệt, các cơ sở giáo dục đại học, các trường cao đẳng sư phạm trên toàn lãnh thổ Việt Nam (bao gồm các cơ sở giáo dục công lập và ngoài công lập).

#### b) Chia bảng:

- ✓ Bảng A: Giáo viên đến từ các cơ sở giáo dục mầm non, phổ thông, GDTX, chuyên biệt trên toàn quốc.
- ✓ Bảng B: Giảng viên đến từ các cơ sở giáo dục đại học, các trường cao đẳng sư phạm.
- ✓ Bảng C: Giáo viên đến từ các trường học điển hình và ương tạo Microsoft.

### 3. Nội dung dự thi

Sản phẩm tham gia Diễn đàn là những trải nghiệm sáng tạo của giáo viên/giảng viên và cán bộ quản lý giáo dục có ứng dụng CNTT trong hoạt động nghề nghiệp hàng ngày như: dạy học, giáo dục, công tác chủ nhiệm lớp, công tác Đoàn, Đội, tổ chức hoạt động ngoại khóa, làm việc với cha mẹ học sinh, cộng đồng...

### 4. Yêu cầu về sản phẩm dự thi và tiêu chí chấm thi

#### a) Yêu cầu về sản phẩm dự thi

Sản phẩm tham gia chưa từng đoạt giải trong các cuộc thi Giáo viên sáng tạo trên nền tảng CNTT, Diễn đàn E2 Việt Nam và các cuộc thi thiết kế bài giảng E-learning của Bộ Giáo dục và đào tạo trước đây.

#### b) Tiêu chí chấm thi

##### *Tiêu chí 1: Về nội dung*

1. Sản phẩm tham gia Diễn đàn có thể là các dự án học tập, bài giảng điện tử, phần mềm, website ...
2. Nội dung liên quan tới các chủ đề:

- ✓ Năng lực lãnh đạo và tự chủ của học sinh (Global leadership & Learner autonomy)
- ✓ Dạy học kết hợp (Blended, Remote and Hybrid teaching and learning)
- ✓ STEAM trong giáo dục (STEAM in Education)
- ✓ Trí tuệ cảm xúc trong giáo dục (Social Emotional Intelligence in Education)

### ***Tiêu chí 2: Về kỹ thuật***

1. Sản phẩm tham gia Diễn đàn cần được thiết kế và thể hiện đầy đủ các bước triển khai và thực hiện các hoạt động theo tiến trình.
2. Bài thuyết minh giới thiệu về sản phẩm được thiết kế dưới dạng Microsoft Sway hoặc Video (không quá 5 phút), chia sẻ chế độ xem công khai.
3. Các tài liệu liên quan tới sản phẩm (bao gồm hồ sơ và sản phẩm dự thi) cần được lưu trữ tại một thư mục trên các nền tảng đám mây ở chế độ chia sẻ công khai, cho phép tải xuống. Thư mục cần đặt tên theo định dạng: *Mã số dự thi\_Tên tác giả*.

### ***Tiêu chí 3: Về tính giáo dục***

Sản phẩm được đánh giá dựa trên các tiêu chí sau:

1. **Giao tiếp và Hợp tác:** Sản phẩm cần có những minh chứng về sự phối hợp, chia sẻ trách nhiệm của cá nhân học sinh trong nhóm và sự phân công công việc cho tất cả các thành viên nhóm; quá trình phát triển và hoàn thành nhiệm vụ học tập khuyến khích sự tương tác giữa các học sinh với nhau cũng như thúc đẩy khả năng trao đổi, chia sẻ và quảng bá thông tin của mỗi học sinh.
2. **Giải quyết vấn đề và Sáng tạo:** Người học có cơ hội được vận dụng tổng hợp năng lực cá nhân và khuyến khích phát triển các ý tưởng sáng tạo nhằm giải quyết các vấn đề của thực tiễn..
3. **Đa dạng và Hòa hợp:** Sản phẩm được thiết kế phù hợp với các phong cách 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.
4. **Tăng cường tự chủ của học sinh:** Vai trò của học sinh được xuất hiện trong suốt các hoạt động học tập, là minh chứng rõ ràng về sự trao quyền cho học sinh theo tinh thần tôn trọng và thúc đẩy sự tự tin, chủ động. Vai trò của học sinh cần thể hiện được sự dân chủ và bình đẳng trong mọi quyết định liên quan.

## **5. Các vòng chấm thi**

Sản phẩm dự thi được Hội đồng giám khảo đánh giá.

Hội đồng giáo khảo gồm các giảng viên từ trường đại học sư phạm; chuyên gia giáo dục sáng tạo Microsoft (Microsoft Innovative Educator Expert – MIEE) các bậc học; chuyên gia về công nghệ thông tin. Có 02 Hội đồng giám khảo cho 02 vòng đánh giá sản phẩm là Hội đồng vòng đánh giá trực tuyến và Hội đồng vòng chung kết (trưng bày và phỏng vấn) dành cho 50 sản phẩm xuất sắc nhất Quốc gia.

### **a) Vòng trực tuyến:**

**Bước 1:** Sơ loại các sản phẩm không đáp ứng được kỹ thuật và quy định.

**Bước 2:** Đánh giá, lựa chọn hồ sơ sản phẩm nộp trực tuyến, chọn ra 150 sản phẩm xuất sắc vào vòng trung bày tại sự kiện các Ngày hội Trường học sáng tạo khu vực Bắc – Trung – Nam.

**Bước 3:** Lựa chọn 50 sản phẩm xuất sắc nhất tham gia vòng chung kết.

**b) Vòng chung kết:** Đánh giá và lựa chọn từ 50 sản phẩm lọt vào vòng thuyết trình tại sự kiện chung kết Quốc gia E2 Việt Nam để trao giải cho những sản phẩm và giáo viên xuất sắc nhất.

*Số lượng sản phẩm được lựa chọn từ vòng 2 và vòng Chung kết có thể thay đổi tùy theo chất lượng thực tế của các sản phẩm tham gia.*

## **6. Cơ cấu giải thưởng**

### **a) Giải dành cho cá nhân**

Mỗi bảng bao gồm các giải thưởng như sau:

- Giải nhất: 03
- Giải nhì: 03
- Giải ba: 03
- Giải khuyến khích: 05

### **b) Giải dành cho tập thể**

03 Giải Nhà trường tích cực đổi mới sáng tạo dành cho nhà trường có số lượng sản phẩm tham gia lớn và có chất lượng cao nhất.

*Cơ cấu giải mỗi bảng có thể thay đổi tùy theo số lượng sản phẩm tham gia thực tế của từng bảng và theo quyết định của Hội đồng giám khảo.*

## **7. Cách thức và thời gian nộp sản phẩm dự thi**

### **a) Cách thức:**

Nộp bài trực tuyến qua đường link: [https://bit.ly/E2VN2223\\_nopbai](https://bit.ly/E2VN2223_nopbai)

### **b) Thời gian**

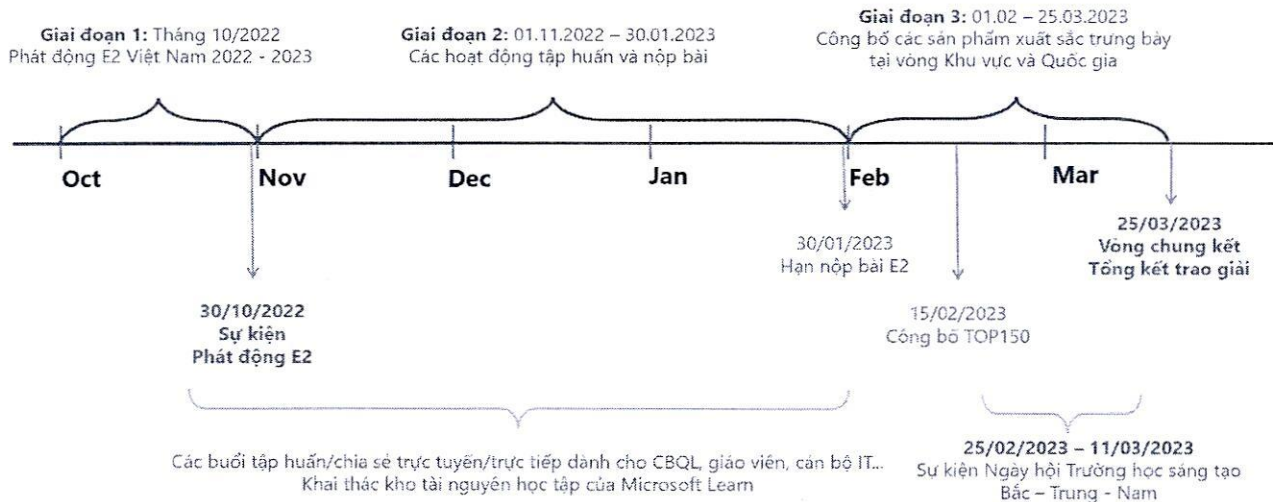
Thời gian nộp sản phẩm từ **0h ngày 01/01/2023 đến 11h59 ngày 30/01/2023.**

## **8. Sử dụng tác phẩm**

Số lượng sản phẩm dự thi với mỗi tác giả không giới hạn. Một tác giả có nhiều sản phẩm đạt giải sẽ được tính 01 giải cao nhất.

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 được chia sẻ với mục đích quảng bá truyền thông và cộng đồng miễn phí, không sử dụng cho mục đích thương mại.

## 9. Khung thời gian tổ chức Diễn đàn



## 10. Tổ chức thực hiện

### ○ Đơn vị tổ chức

- Công ty TNHH Microsoft Việt Nam
- Cục Nhà giáo và cán bộ quản lý Giáo dục – Bộ Giáo dục và Đào tạo

### ○ Đơn vị đồng hành chuyên môn

- Trường Đại học Sư phạm Hà Nội
- Trường Đại học Sư phạm Đà Nẵng

## Thông tin liên hệ

Ban Tổ chức Diễn đàn Đổi mới sáng tạo trên nền tảng CNTT 2022-2023

Email: [e2vietnam@vief.edu.vn](mailto:e2vietnam@vief.edu.vn)