

Hà Nội, ngày 17 tháng 11 năm 2015

QUYẾT ĐỊNH
Về việc ban hành Thể lệ cuộc thi “Giáo viên sáng tạo trên nền tảng công nghệ thông tin năm 2016”

BỘ TRƯỞNG BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

Căn cứ Nghị định số 36/2012/NĐ-CP ngày 18 tháng 4 năm 2012 của Chính phủ quy định chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn và cơ cấu tổ chức của Bộ, cơ quan ngang Bộ;

Căn cứ Nghị định số 32/2008/NĐ-CP ngày 19 tháng 03 năm 2008 của Chính phủ quy định chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn và cơ cấu tổ chức của Bộ Giáo dục và Đào tạo;

Căn cứ Kế hoạch số 1122 /KH-BGDĐT ngày 17 tháng 11 năm 2015 của Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc thực hiện các nhiệm vụ hợp tác với Microsoft Việt Nam năm 2016;

Xét đề nghị của Cục trưởng Cục nhà giáo và Cán bộ quản lý cơ sở giáo dục,

QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Ban hành Thể lệ cuộc thi “Giáo viên sáng tạo trên nền tảng công nghệ thông tin năm 2016”.

Điều 2. Quyết định này có hiệu lực kể từ ngày ký. Chánh Văn phòng, Cục trưởng cục Nhà giáo và Cán bộ quản lý cơ sở giáo dục, thủ trưởng các đơn vị có liên quan chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này./.

Nơi nhận:

- Như Điều 2;
- Bộ trưởng (để b/c);
- Microsoft Việt Nam (để p/h);
- Lưu: VT, Cục NG&CBQLCSGD.

KT. BỘ TRƯỞNG
THỦ TRƯỞNG

Nguyễn Vinh Hiển

THẺ LỆ

Cuộc thi “Giáo viên sáng tạo trên nền tảng công nghệ thông tin năm 2016”

(Ban hành kèm theo Quyết định số 5707/QĐ-BGDĐT ngày 17 tháng 11 năm 2015 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)

I. QUY ĐỊNH CHUNG

1. Tên cuộc thi:

“Giáo viên sáng tạo trên nền tảng công nghệ thông tin năm 2016”

2. Mục đích của cuộc thi

Cuộc thi được tổ chức trong khuôn khổ hợp tác với Microsoft Việt Nam nhằm:

- Khuyến khích các giáo viên trong các cơ sở giáo dục phổ thông vận dụng công nghệ thông tin vào:

+ Đổi mới hình thức tổ chức, phương pháp và kiểm tra, đánh giá kết quả giáo dục, dạy học;

+ Tăng cường khả năng tự học, tự nghiên cứu, tự phát triển nghề nghiệp.

- Tạo cơ hội để các nhà giáo công bố sản phẩm và chia sẻ kinh nghiệm nghề nghiệp trong ứng dụng công nghệ công tin của bản thân.

3. Nội dung thi

Những sáng tạo của giáo viên có ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học, giáo dục học sinh phổ thông, và phát triển nghề nghiệp, cụ thể như sau:

- Những sáng tạo được thể hiện trong hoạt động nghề nghiệp hàng ngày như: Dạy học, giáo dục, công tác chủ nhiệm lớp, công tác Đoàn, Đội; Làm việc với cha mẹ học sinh, cộng đồng...

- Những sáng tạo nhằm thúc đẩy phát triển nghề nghiệp của bản thân và đồng nghiệp như: Mạng lưới phát triển nghề nghiệp, đổi mới sinh hoạt chuyên môn...

4. Đối tượng dự thi

- Giáo viên các trường phổ thông (kể cả giáo viên các trường ngoài công lập) và các trung tâm giáo dục thường xuyên trên toàn quốc.

- Giáo viên đã đạt giải nhất, nhì, ba cuộc thi các năm trước không được dự thi trong 03 năm kế tiếp kể từ năm đạt giải.

5. Hồ sơ và bài dự thi

- Hồ sơ dự thi bao gồm:

+ Phiếu thông tin về giáo viên dự thi theo mẫu được hướng dẫn trên mạng (Giáo viên phải khai đúng và đầy đủ các thông tin của mình để khi được giải thông tin đó sẽ được in vào giấy chứng nhận. Ban tổ chức không chịu trách nhiệm khi thông tin trên giấy chứng nhận sai do lỗi của giáo viên khai sai).

+ Phiếu thuyết trình sản phẩm dự thi viết bằng tiếng Việt (bao gồm: mục đích, phương pháp/phương tiện nghiên cứu, thời gian nghiên cứu/áp dụng thử nghiệm, nội dung tóm tắt, kết quả áp dụng), viết không quá 10 trang giấy A4

+ Video trình bày về sản phẩm dự thi không quá 10 phút;

+ Bản scan xác nhận của thủ trưởng đơn vị về thông tin và sản phẩm của giáo viên dự thi.

- Mỗi sản phẩm dự thi chỉ được 01 người đứng tên tác giả.

- Các sản phẩm dự thi chưa tham dự bất kì Hội thi liên quan và chưa công bố trên bất kỳ phương tiện thông tin đại chúng nào.

- Các sản phẩm dự thi sai quy định sẽ bị loại và Ban tổ chức không chịu trách nhiệm giải quyết các khiếu nại có liên quan.

6. Cơ cấu và giá trị giải thưởng

6.1. Giải tập thể

Có 03 giải thưởng sẽ được trao cho các tập thể có nhiều sản phẩm dự thi đạt chất lượng tốt, bao gồm: Giấy chứng nhận do Bộ Giáo dục và Đào tạo cấp và tiền thưởng.

6.2. Giải cá nhân

Giáo viên đạt giải sẽ được nhận Giấy chứng nhận của Bộ Giáo dục và Đào tạo và giải thưởng của Ban tổ chức. Ban Tổ chức sẽ chọn và trao các giải thưởng bao gồm:

- 02 giải Nhất;

- 04 giải Nhì;

- 10 giải Ba;

- 20 giải Khuyến khích;

- 01 giải do độc giả bình chọn qua website của cuộc thi.

Ngoài ra, Ban tổ chức cuộc thi sẽ chọn các sản phẩm có giải thưởng cao nhất để tham gia cuộc thi khu vực hoặc quốc tế.

7. Sử dụng sản phẩm

- Tất cả các sản phẩm dự thi không trả lại tác giả.
- Ban tổ chức được quyền sử dụng các sản phẩm tham gia dự thi phục vụ cho công tác tuyên truyền và các hoạt động của Phong trào thi đua “dạy tốt - học tốt” và “ Mỗi thầy giáo, cô giáo là một tấm gương đạo đức, tự học và sáng tạo” dưới mọi hình thức theo quy định hiện hành của nhà nước.
- Các địa phương có thể sử dụng sản phẩm dự thi có chất lượng tốt để làm tài liệu tham khảo (sản phẩm đạt giải nhất, nhì, ba sẽ được đăng tải lên website: <http://www.nhagio.edu.vn>).

8. Số lượng và thời hạn nhận tác phẩm thi

- Mỗi giáo viên chỉ được nộp một sản phẩm duy nhất để dự thi.
- Thời hạn cuối cùng nhận tác phẩm dự thi là ngày **25/04/2016**.

9. Địa chỉ nhận bài dự thi

Giáo viên gửi sản phẩm dự thi qua mạng, cụ thể như sau:

Giáo viên tải hồ sơ dự thi và gửi sản phẩm dự thi của mình trên website: <http://www.microsoft.com/en-us/education/default.aspx> Trong đó ghi rõ tiêu đề “*Bài dự thi GVST2016: xxxxxx*” trong đó xxxxx là tên chính của dự án tham gia dự thi ví dụ: “*Bài dự thi GVST2016: ứng dụng CNTT vào giảng dạy môn lịch sử lớp 10*”.

(Cách nộp bài sẽ được hướng dẫn chi tiết trên các website của Bộ Giáo dục và Đào tạo và trên các website của các sở Giáo dục và Đào tạo)

10. Tổ chức chấm thi và xét duyệt kết quả

- Ban giám khảo cuộc thi: là những chuyên gia về công nghệ thông tin, chuyên gia về giáo dục của các đơn vị thuộc Bộ Giáo dục và Đào tạo và các cơ sở đào tạo giáo viên;
- Tiêu chí chấm thi: sản phẩm dự thi của giáo viên được đánh giá dựa trên các tiêu chí bao gồm: kỹ năng lập kế hoạch và thiết kế môi trường học tập, thiết kế bài trình bày hoạt động học tập có ứng dụng công nghệ thông tin. Đồng thời, thông qua việc sử dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy và học tập một cách đột phá, sáng tạo; giáo viên phải thể hiện được kỹ năng hợp tác, kỹ năng tư duy phản biện và khả năng mở rộng hoạt động học tập ra bên ngoài lớp học.
- Sản phẩm dự thi của giáo viên được chấm theo 3 vòng: Vòng 1 và vòng 2 được tổ chức chấm tại địa điểm do Bộ Giáo dục và Đào tạo chỉ định, vòng chung khảo được chấm công khai tại địa điểm tổ chức lễ tổng kết và trao giải cuộc thi.

II. KINH PHÍ

Kinh phí tổ chức cuộc thi được lấy từ nguồn của Cục Nhà giáo và Cán bộ quản lý cơ sở giáo dục, Microsoft tài trợ và các nguồn kinh phí hợp pháp khác (nếu có).

Trong quá trình tham dự cuộc thi, có khó khăn, vướng mắc, đề nghị liên hệ Ban tổ chức cuộc thi theo địa chỉ:

- Chương trình giáo dục Microsoft- tầng 16, số 109 Trần Hưng Đạo, Hà Nội. Chuyên viên phụ trách: Lưu Mai Chi, ĐT: 0915584544, email: v-chiluu@microsoft.com.

- Cục Nhà giáo và Cán bộ quản lý cơ sở giáo dục - Bộ Giáo dục và Đào tạo, Tòa nhà 8C, ngõ 30 Tạ Quang Bửu, Hai Bà Trưng, Hà Nội. Chuyên viên phụ trách: Nguyễn Hồng Đào, SĐT: 043.6230501/0988335968; Email: nhdao@moet.edu.vn ./.

KT. BỘ TRƯỞNG
THỨ TRƯỞNG



Nguyễn Vinh Hiền