

QUYẾT ĐỊNH

Về việc ban hành Thể lệ cuộc thi

“Thiết kế bài giảng điện tử e-Learning” năm học 2011-2012

Căn cứ Nghị định số 178/2007/NĐ-CP ngày 03/12/2007 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 19/3/2008 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 Chỉ thị số 55/2008/CT-BGDĐT ngày 30/9/2008 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về tăng cường giảng dạy, đào tạo và ứng dụng công nghệ thông tin trong ngành giáo dục giai đoạn 2008 – 2012;

Căn cứ văn bản số 4960/BGDĐT-CNTT ngày 27/7/2011 của Bộ Giáo dục và Đào tạo hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ CNTT năm học 2011 – 2012;

Theo sự thỏa thuận hợp tác của Bộ Giáo dục và Đào tạo và Quỹ Hỗ trợ Cộng đồng Lawrence S.Ting ngày 12 tháng 12 năm 2008;

Xét đề nghị của Cục trưởng Cục Công nghệ thông tin,

QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Ban hành kèm theo Quyết định này Thể lệ cuộc thi “Thiết kế bài giảng điện tử e-Learning” năm học 2011-2012.

Điều 2. Quyết định này có hiệu lực kể từ ngày ký. Các ông (bà) Chánh Văn phòng, Cục trưởng Cục Công nghệ thông tin, Giám đốc Quỹ Hỗ trợ cộng đồng Lawrence S.Ting, Thủ trưởng các đơn vị có liên quan, Giám đốc các sở giáo dục và đào tạo, Hiệu trưởng các trường đại học sư phạm, cao đẳng sư phạm chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này./.

Nơi nhận:

- Bộ trưởng (để báo cáo);
- Các Thứ trưởng;
- Các thành viên BCD, BTC, TTK cuộc thi;
- Các Sở GD&ĐT;
- Các trường ĐH, CĐ Sư phạm;
- Website Bộ, Website cuộc thi;
- Lưu: VT, Cục CNTT.

KT.BỘ TRƯỞNG

THỦ TRƯỞNG



Nguyễn Vinh Hiển

Hà Nội, ngày 26 tháng 12 năm 2011

THẺ LỆ CUỘC THI

"THIẾT KẾ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ E-LEARNING" NĂM HỌC 2011-2012

*(Ban hành kèm theo Quyết định số: 6552/QĐ-BGDĐT
ngày 26 tháng 12 năm 2011 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)*

Nhằm khuyến khích, động viên và thúc đẩy phong trào dạy học và ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) rộng rãi trong toàn ngành giáo dục, góp phần thực hiện có hiệu quả Chỉ thị số 55/2008/CT-BGDĐT ngày 30/9/2008 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về tăng cường giảng dạy, đào tạo và ứng dụng công nghệ thông tin trong ngành giáo dục giai đoạn 2008 – 2012, Bộ Giáo dục và Đào tạo (GD&ĐT) và Quỹ Hỗ trợ cộng đồng Lawrence S. Ting thống nhất ban hành Thẻ lệ cuộc thi quốc gia "Thiết kế bài giảng điện tử e-Learning" năm học 2011-2012 (sau đây gọi tắt là Cuộc thi), gồm những nội dung như sau:

Điều 1. Những quy định chung

1. Các tập thể, cá nhân tham dự Cuộc thi trên nguyên tắc tự nguyện và tự giác chấp hành Thẻ lệ cuộc thi.

2. Công tác thông tin và liên lạc của Cuộc thi được thực hiện chủ yếu qua website và e-mail, cụ thể như sau:

a) Mọi thông tin của Cuộc thi được công bố công khai trên website của cuộc thi: <http://thi-baigiang.moet.gov.vn>;

b) e-mail của Ban Tổ chức cuộc thi thi-baigiang@moet.edu.vn

c) Địa chỉ tải tài liệu, phần mềm: <http://edu.net.vn/media> : mục e-Learning

3. Thuật ngữ được sử dụng

a) Giáo án (Lesson Plan) là kế hoạch giảng dạy của giáo viên dự định thực hiện cho một bài học, một tiết học hay một buổi lên lớp.

b) Bài trình chiếu là các tệp được soạn từ các phần mềm Microsoft Powerpoint, Open Office Impress để trình chiếu và thuyết minh trong các hội thảo, lớp học. Tránh dùng thuật ngữ giáo án điện tử để chỉ các bài trình chiếu.

c) Đa phương tiện truyền thông (multimedia, gọi tắt là đa phương tiện), bao gồm văn bản (text), âm thanh (sound), tiếng nói (voice), hình ảnh tĩnh (image), hoạt hình (animation), đồ họa (graphic), đoạn phim video (video clips), phần mềm mô phỏng (simulation).

d) Khái niệm e-Learning: Hiện nay trên thế giới có nhiều cách hiểu và định nghĩa e-Learning khác nhau. Trong cuộc thi này, bài giảng e-Learning được hiểu như sau:

E-Learning (học tập điện tử) là việc học tập hay đào tạo dựa trên công nghệ thông tin và truyền thông (công nghệ mạng, kỹ thuật mô phỏng, kỹ thuật đồ họa...) và được phân phối, truyền tải qua Internet, CD-ROM, DVD, TiVi, hay các thiết bị cá nhân (điện thoại di động) để đến người học.

Bài giảng điện tử e-Learning là bài giảng được soạn ra từ các công cụ soạn bài giảng e-Learning, tuân thủ tiêu chuẩn đóng gói SCORM, AICC. Bài giảng điện tử e-Learning tích hợp đa phương tiện một cách đồng bộ và có thể xuất bản dưới dạng trực tuyến (on-line), ngoại tuyến (off-line, như dùng trên đĩa CD/DVD) hoặc tải liệu theo định dạng pdf.

Quá trình học *đồng bộ* (synchronous) là quá trình học có sự tương tác trực tiếp, thời gian thực giữa người giảng và người học như qua điện thoại, hội thảo qua truyền hình (video conference và web conference), chat trực tiếp...

Quá trình học *không đồng bộ* (asynchronous) là quá trình tương tác, trao đổi thông tin không tức thời, có độ trễ lớn về thời gian như trao đổi qua e-mail, qua diễn đàn.

M-Learning (Mobile Learning) là việc thực hiện học tập qua việc sử dụng các phương tiện thiết bị di động cá nhân như PDA, điện thoại di động có công nghệ kết nối 3G.

U-Learning (Ubiquitous Learning) là việc học tập có thể thực hiện ở mọi nơi, mọi lúc với mọi nội dung mong muốn thông qua các kho nội dung bài giảng đủ lớn về số lượng và chủng loại.

Điều 2. Mục đích cuộc thi

1. Đẩy mạnh phong trào ứng dụng CNTT trong đổi mới phương pháp dạy học một cách sáng tạo, hiện đại, tăng cường tính tính cực và tự học;

2. Xây dựng nguồn tài nguyên giáo dục mở (OER: Open Education Resource) phục vụ dạy và học trong và ngoài nhà trường, phục vụ mục đích học tập suốt đời và học qua mạng, đào tạo từ xa qua mạng;

3. Định hướng giáo viên và sinh viên sư phạm tiếp cận ngay vào công nghệ dạy và học hiện đại là e-Learning;

4. Chia sẻ kinh nghiệm và cộng tác trong cộng đồng giáo dục;

5. Tôn vinh trí tuệ, công sức của các giáo viên và sinh viên các trường đại học, cao đẳng sư phạm;
6. Tiến tới xây dựng mô hình trường học điện tử.

Điều 3. Cơ cấu Ban Chỉ đạo và Ban Tổ chức cuộc thi

1. Ban Chỉ đạo cuộc thi gồm:
 - a) Lãnh đạo Bộ GD&ĐT: Trưởng ban;
 - b) Lãnh đạo Cục CNTT, Bộ GD&ĐT: Phó Trưởng ban thường trực;
 - c) Lãnh đạo Quỹ Hỗ trợ cộng đồng Lawrence S.Ting: Phó Trưởng ban.
2. Ban Tổ chức cuộc thi gồm các thành viên đến từ: Cục Công nghệ thông tin, Quỹ Hỗ trợ Cộng đồng Lawrence S.Ting, các Vụ thuộc Bộ GD&ĐT, một số Sở GD&ĐT, một số trường đại học, cao đẳng sư phạm, các đơn vị tài trợ khác cho cuộc thi.
3. Giúp việc cho Ban Tổ chức cuộc thi có Tổ thư kí, chịu trách nhiệm tổng hợp hồ sơ dự thi, công tác văn thư, tuyên truyền, phổ biến rộng rãi Thể lệ cuộc thi.
4. Giúp việc cho Ban Tổ chức về công tác chấm thi là Hội đồng chấm sơ khảo và Hội đồng chấm chung khảo, do Bộ GD&ĐT quyết định thành lập.
5. Ban Tổ chức cuộc thi có trách nhiệm điều hành và giám sát quá trình tổ chức, thực hiện và giải quyết các vấn đề liên quan đến cuộc thi.
6. Địa chỉ liên lạc của Ban Tổ chức:
 - a) Cục Công nghệ thông tin, Bộ GD&ĐT
Số 30/18 Tạ Quang Bửu, Hai Bà Trưng, Hà Nội
Điện thoại: (84-4) 38 69 57 12
CucCNTT@moet.edu.vn
 - b) Quỹ Hỗ trợ Cộng đồng Lawrence S.Ting
Lầu 4, Cao ốc Lawrence S.Ting, 801 Đại lộ Nguyễn Văn Linh,
Phường Tân Phú, Quận 7, Tp. Hồ Chí Minh.

Điều 4. Phạm vi, nội dung cuộc thi và đối tượng dự thi

1. Cuộc thi được tổ chức trên phạm vi cả nước.
2. Nội dung thi gồm bài giảng điện tử e-Learning của các môn học:

Các môn học	Thuộc chương trình
1. Toán 2. Vật Lý 3. Hóa Học 4. Sinh học 5. Tin Học 6. Tiếng Anh 7. Tiếng Việt - Văn 8. Lịch Sử 9. Địa lý 10. Giáo dục Công dân 11. Âm nhạc 12. Mỹ thuật 13. Công nghệ	- Trung học cơ sở (THCS) - Trung học phổ thông (THPT) Hệ chính quy và giáo dục thường xuyên (GDTX)

3. Đối tượng tham gia cuộc thi là các cá nhân hoặc nhóm (sau đây gọi chung là nhóm) gồm: giáo viên dạy tại các trường THCS, THPT, trung tâm GDTX; giảng viên các trường đại học, cao đẳng sư phạm.

Một nhóm có thể mời chuyên gia tư vấn và các cộng tác viên. Chuyên gia tư vấn và cộng tác viên không thuộc thành phần của nhóm tham gia cuộc thi. Số lượng thành viên trong nhóm không hạn chế. Một trường có thể đăng ký nhiều nhóm tham gia.

Điều 5. Yêu cầu và định hướng đối với sản phẩm dự thi

1. Yêu cầu chung

a) Nội dung sản phẩm tham gia cuộc thi bám sát chương trình các môn học, không nhất thiết dập khuôn theo nội dung sách giáo khoa.

b) Tất cả các thông tin gắn kèm trong sản phẩm dự thi đều phải rõ nguồn gốc và cung cấp các thông tin về nguồn gốc của tư liệu tham khảo;

c) Ngôn ngữ chính được sử dụng là tiếng Việt, khuyến khích có phiên bản tiếng Anh đi kèm;

d) Các nhóm có thể chủ động tự công khai sản phẩm dự thi để lấy ý kiến đóng góp hoàn thiện sản phẩm;

đ) Để thúc đẩy triển khai e-mail theo tên miền của giáo dục, Ban Tổ chức khuyến khích các tác giả bài giảng dùng e-mail có tên miền của Sở, của trường

hoặc @moet.edu.vn, tránh dùng các e-mail có tên miền xã hội chung như @yahoo, @gmail, @vnn.vn.

Cục Công nghệ Thông tin cấp rộng rãi e-mail có tên miền @moet.edu.vn cho giáo viên tham gia cuộc thi; xin gửi thông tin gồm họ và tên, tên trường vào hộp thư dangky-e-mail@moet.edu.vn;

2. Yêu cầu đối với sản phẩm Bài giảng e-Learning

a) Bài giảng e-Learning được tạo ra từ các công cụ tạo bài giảng, đã được Ban Tổ chức thẩm định, đánh giá, lên danh sách giới thiệu sử dụng. Cụ thể danh mục phần mềm ưu tiên sử dụng là phần mềm Adobe Presenter, Articulate Presenter, Adobe Captivate và Lecture Maker.

b) Các bài giảng cần tương thích và có thể tải vào hệ thống quản lý nội dung bài giảng (LCMS) do Ban Tổ chức quyết định sử dụng như hệ thống Adobe Connect, Teaching Mate...

c) Nhóm tác giả có thể thuyết minh thêm để làm rõ sản phẩm dưới dạng một giáo án, trong đó giới thiệu và nhấn mạnh quan điểm, ý đồ của tác giả khi xây dựng bài giảng; mục đích, yêu cầu, tài liệu và website tham khảo, chuẩn bị học liệu... Tham khảo một số mẫu giáo án trên website của cuộc thi.

d) Bài giảng được xây dựng theo bài, theo chương hoặc theo cả chương trình môn học; Nội dung đầy đủ, chính xác, khoa học, đảm bảo tính hệ thống; Phương pháp dạy học hợp lý; Tổ chức thực hiện và phân phối thời gian phù hợp ở các phần, các nội dung của bài giảng. Khi chấm, chất lượng bài giảng được chú trọng hàng đầu, rồi đến số lượng.

e) Số lượng bài giảng:

Để có thể đạt được Giải nhì trở lên, yêu cầu một giáo viên phải có tối thiểu 3 bài giảng e-Learning đạt chất lượng tốt trở lên;

Để có thể đạt được Giải ba, yêu cầu giáo viên phải có tối thiểu 2 bài giảng e-Learning đạt chất lượng tốt.

f) Nội dung bài giảng bắt buộc cần có các trang trắc nghiệm tương tác để củng cố kiến thức, kích thích người học học một cách tích cực;

g) Tư liệu giảng dạy: Bên cạnh việc dùng các học liệu của người khác làm, Ban Tổ chức khuyến khích giáo viên tự tạo video, tự ghi hình các bài thí nghiệm thật và tự chụp các ảnh tư liệu nếu có điều kiện (ảnh di tích, ảnh nhân vật lịch sử, ảnh thiết bị...); tự vẽ hình đồ họa (graphic);

h) Cần có ghi âm lời giảng của giáo viên và cho xuất hiện hình hoặc video giáo viên giảng bài khi cần thiết;

i) Sử dụng các công cụ quay phim thao tác màn hình để làm bài giảng về hoạt động của các phần mềm cho môn tin học và các môn học khác;

j) Dạng xuất bản và công bố bài giảng: Sản phẩm yêu cầu nộp tối thiểu 3 nội dung là:

- File nguồn bài giảng;
- Bài giảng sau khi đã được xuất bản, đóng gói theo định dạng:
 - i. Định dạng pdf;
 - ii. Định dạng html.

k) Bắt buộc trang đầu tiên của bài giảng ghi rõ theo mẫu:

Mục tin	Thí dụ trang trình bày đầu tiên
Tên cuộc thi	BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO QUỶ LAURENCE S'TING Cuộc thi Thiết kế bài giảng điện tử e-Learning
tên bài giảng:	Bài giảng: SÓNG ÂM THANH
tên môn, tên lớp:	Chương trình Vật lý, lớp 12
tên (nhóm) tác giả biên soạn:	Giáo viên: Lê Văn Nam
E-mail:	<u>levannam@moet.edu.vn</u>
Điện thoại cá nhân:	Điện thoại di động
tên trường học; quận/huyện, tỉnh/tp;	Trường THPT Chu Văn An, huyện ABC, tỉnh/tp XYZ
Tháng năm 2012	Tháng 4/2012

- Trang cuối của bài giảng cần nêu rõ các tài liệu và website tham khảo.

Mẫu trang đầu và trang cuối được để trên website cuộc thi để tham khảo.

Điều 6. Đăng ký tham gia cuộc thi

a) Giáo viên tham gia cuộc thi **bắt buộc** phải đăng ký dự thi bằng cách điền các thông tin sau vào website cuộc thi:

- Họ và tên:
- Tên trường:
- Thuộc huyện, tỉnh:
- e-mail:
- Điện thoại di động:

b) Thời hạn chót đăng ký tham gia: Trước ngày 30/7/2012.

c) Nguyên tắc sử dụng thông tin đăng ký: Các thông tin đăng ký trên chỉ được Ban Tổ chức sử dụng phục vụ Cuộc thi, không công khai ra ngoài. Các tổ chức và cá nhân khác không được sử dụng.

d) Các Sở, Phòng giáo dục và đào tạo cần đăng ký để nhận hỗ trợ trực tiếp từ ban Tổ chức.

Điều 7. Nộp sản phẩm

1. Sản phẩm dự thi được đóng gói và gửi về Ban tổ chức cuộc thi: Xem chi tiết trong phần *hướng dẫn* trên website cuộc thi.

2. Sản phẩm dự thi đề nghị để trong phong bì dán kín, phía ngoài ghi tên cá nhân hoặc nhóm dự thi và thành phần hồ sơ có bên trong.

3. Nơi nhận sản phẩm dự thi:

a) Chuyển phát bưu điện. Trên phong bì ghi:

“Sản phẩm dự thi Thiết kế bài giảng điện tử e-Learning năm học 2011-2012”.

Cục Công nghệ thông tin, Bộ Giáo dục và Đào tạo,

Số 30/18 Tạ Quang Bửu, Hai Bà Trưng, Hà Nội.

b) Qua e-mail: Bài dự thi có thể được nén và gửi thêm mang tính bổ sung theo địa chỉ e-mail cuộc thi: thi-baigiang@moet.edu.vn với chủ đề (subject) của thư điện tử là “Nộp bài eL:”;

Phần đầu nội dung e-mail:

1. Tôi tên là:
2. Giáo viên tại trường ... (thuộc huyện, tỉnh/tp);
3. e-mail:
4. Điện thoại cá nhân để khi cần liên lạc:
- Đăng ký nộp bài dự thi e-Learning:
5. Tên bài 1: ..., môn học ABC, lớp N
6. Tên bài 2: ..., môn học ABC, lớp N
7. Tên bài 3: ..., môn học ABC, lớp N

4. Tránh đăng ký nộp bài tập thể mà không có thông tin của từng cá nhân giáo viên.

5. Sản phẩm dự thi đoạt giải hay không đoạt giải đều có thể được công bố trên website của Bộ GD&ĐT để được sử dụng cho mục đích chia sẻ, dùng chung.

Điều 8. Hỗ trợ, tư vấn làm sản phẩm

a) Trong quá trình tham gia cuộc thi, Cục CNTT tổ chức tư vấn, góp ý, kiểm thử sản phẩm và hỗ trợ về công nghệ làm sản phẩm; cung cấp phần mềm (nếu có). Địa chỉ e-mail tư vấn, giải đáp:

thi-baigiang@moet.edu.vn;

b) Khuyến khích các nhóm tác giả sử dụng tư vấn, kiểm thử và đánh giá từ các trường học, tổ chức và cá nhân khác.

Điều 9. Tiến độ thời gian

1. Hạn chót đăng ký dự thi trên website: 30/7/2012;

2. Hạn chót nhận sản phẩm dự thi: đến hết ngày 30/8/2012 (theo dấu bưu điện);

3. Công bố, trao giải thưởng và tổng kết cuộc thi: dự kiến 12/2012;

4. Ban Tổ chức cuộc thi có thể thay đổi, điều chỉnh lịch cho phù hợp với thực tế. Lịch thay đổi sẽ được thông báo đến các nhóm dự thi qua hệ thống website và e-mail.

Điều 10. Giải thưởng của cuộc thi

1. Cơ cấu giải thưởng cuộc thi như sau:

TT	Giải thưởng	Số lượng giải thưởng	Mức thưởng cho mỗi giải (VNĐ)	Ghi chú
1	Giải đặc biệt	1	50.000.000	Tặng Bằng khen của Bộ trưởng.
2	Giải nhất	13	15.000.000	Tặng Bằng khen của Bộ trưởng
3	Giải nhì	39	11.000.000	Tặng Bằng khen của Bộ trưởng
4	Giải ba	65	5.000.000	
5	Giải khuyến khích	195	2.000.000	
6	Giải đồng đội (Cấp Sở GD&ĐT, Phòng GD&ĐT, Trường)	30	15.000.000	Tặng Bằng khen của Bộ trưởng cho tập thể các đơn vị đã tổ chức triển khai tốt.
7	Quà lưu niệm (như thẻ nhớ USB hoặc cặp xách ...)	1.000	300.000	Cho những sản phẩm được lọt vào vòng chấm chung khảo

- i. Giải thưởng có thể là tiền mặt hoặc hiện vật có giá trị tương đương;
- ii. Cơ cấu giải thưởng trên có thể thay đổi dựa theo kết quả và chất lượng của sản phẩm. Ban Tổ chức có thể điều chuyển, cân đối lượng giải thưởng giữa các môn. Ban Tổ chức cũng có thể huy động thêm giải thưởng khi cần.

2. Sản phẩm đạt giải được cấp Giấy chứng nhận của Ban Tổ chức cuộc thi.

3. Sản phẩm đạt giải cao hoặc đơn vị đạt nhiều giải sẽ được đề nghị tặng Bằng khen của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo và đặt danh hiệu Giáo viên giỏi ứng dụng CNTT.

4. Tác giả của các sản phẩm đoạt giải được Ban Tổ chức mời về dự lễ trao phần thưởng và nhận quà tặng từ Ban Tổ chức, các nhà tài trợ.

Các cơ sở giáo dục hỗ trợ kinh phí và cá nhân giáo viên đoạt giải chịu chi phí ăn ở, đi lại khi đi nhận giải.

Điều 11. Tổ chức chấm sản phẩm dự thi

1. Hội đồng Giám khảo

Hội đồng giám khảo do Ban tổ chức quyết định thành lập bao gồm các nhà chuyên môn (đến từ Cục Công nghệ thông tin, Vụ Giáo dục Trung học, Vụ Giáo dục thường xuyên, giảng viên các trường đại học, cao đẳng Sư phạm, nhà khoa học giáo dục, giáo viên các trường THCS, THPT và các chuyên gia CNTT) với nhiệm vụ đánh giá và chấm điểm các sản phẩm dự thi một cách độc lập.

Có 2 hội đồng giám khảo gồm: Hội đồng chấm sơ khảo và Hội đồng chấm chung khảo.

Hội đồng chấm sơ khảo có nhiệm vụ đánh giá tất cả các sản phẩm dự thi và lựa chọn những sản phẩm tốt chuyển sang chấm vòng chung khảo.

Hội đồng chấm chung khảo có nhiệm vụ đánh giá và cho điểm các sản phẩm đã lọt vào vòng chung khảo và đề xuất cơ cấu, số lượng giải thưởng trình Ban tổ chức quyết định.

Các hội đồng tự đề ra qui chế và làm việc dưới sự chủ trì của Chủ tịch hội đồng.

2. Tiêu chí đánh giá sản phẩm dự thi

Các hội đồng giám khảo đánh giá kết quả của sản phẩm dự thi dựa trên một số tiêu chí chính như sau:

a) Các sản phẩm sẽ không được chấm nếu:

- Giáo viên không hoàn thành thủ tục đăng ký tham gia cuộc thi được quy định tại Điều 6;

- Trang đầu của bài giảng không làm theo mẫu quy định tại mục 2-k, Điều 5.

- Bài sai cơ bản về nội dung và kiến thức;

b) Công nghệ:

- Sử dụng phần mềm soạn bài giảng e-Learning đã được quy định;
- Khuyến khích khai thác và sử dụng các công nghệ làm bài thí nghiệm ảo, phần mềm mô phỏng được tạo bởi các Java applet, flash video có tính tương tác cao;

- Có ghi hình và lời giảng (tiếng) khi giảng bài;
- Màu sắc, phong chữ hài hoà, không lòe loẹt;
- Âm thanh không ồn ào, không gây khó chịu;
- Phong chữ chân phương, dễ đọc;
- Sử dụng phòng học ảo như Adobe Connect;
- Tính mở và tính cộng đồng: sản phẩm có thể mở để cộng đồng tham gia đóng góp, cập nhật, bổ sung.
- Sử dụng các đường kết nối khi cần;
- Tính mẫu mực trong thiết kế để người khác có thể áp dụng theo.

c) Nội dung:

- Chính xác, khoa học về nội dung và kiến thức bài giảng;
- Tính sáng tạo, thiết thực, bám sát thực tế, khoa học và đổi mới;
- Tính hoàn thiện, đầy đủ đối với từng bài giảng và từng môn;
- Tính rõ ràng trong trích dẫn các tài liệu, học liệu tham khảo.

d) Tính sư phạm và phương pháp truyền đạt:

- Lấy mục đích đáp ứng nhu cầu tự học của người học là chính;
- Lời giảng (tiếng nói) và thuyết minh (văn bản) dễ hiểu;
- Tạo tình huống học tập: Có các câu hỏi hướng dẫn để người học tư duy, học một cách tích cực; tránh học thụ động và máy móc;
- Có tính tương tác và hấp dẫn;
- Có nội dung kiểm tra, đánh giá;
- Phát huy tính sáng tạo, khuyến khích không dập khuôn theo sách giáo khoa.

e) Đánh giá chung:

- Tính hiệu quả, hấp dẫn, tính sư phạm để người học có thể tự học;

- Sáng tạo;
- Có thể áp dụng đại trà, phổ biến được trong thực tiễn.

Điều 12. Công bố và trao giải thưởng

1. Các sản phẩm dự thi đạt giải từ khuyến khích trở lên được công bố trên website của cuộc thi.
2. Lễ trao giải và tổng kết cuộc thi dự kiến tổ chức vào ngày 30/7/2012.
3. Tất cả các sản phẩm dự thi đều được công bố trên website cuộc thi, website của Bộ GD&ĐT như là kho bài giảng và học liệu mở.

Điều 13. Khiếu nại và giải quyết khiếu nại

1. Với mục tiêu của cuộc thi là khuyến khích các thí sinh tham dự cuộc thi tạo ra nhiều sản phẩm có tính ứng dụng, thiết thực và đáp ứng công nghệ, Ban Tổ chức sẽ không giải quyết các khiếu nại về kết quả của cuộc thi. Ban Tổ chức chỉ xem xét những khiếu nại liên quan đến việc sở hữu sản phẩm đạt giải thưởng.
2. Sản phẩm dự thi phải tuân thủ các qui định của Luật sở hữu trí tuệ hiện hành của nước Cộng hòa Xã hội Chủ nghĩa Việt Nam.
3. Người khiếu nại cần thông báo bằng văn bản cho Ban Tổ chức. Trong đó ghi rõ thông tin của người gửi để Ban Tổ chức liên lạc khi cần thiết. Việc gửi thư thông báo cho Ban Tổ chức phải được thực hiện trong vòng 10 ngày kể từ ngày công bố kết quả chấm giải.
4. Nếu xác định sản phẩm đạt giải thưởng chính thức có vi phạm, tùy theo mức độ nghiêm trọng, Ban Tổ chức sẽ quyết định thu hồi giải thưởng và các lợi ích vật chất từ giải thưởng.

Điều 14. Tổ chức thực hiện

1. Cục CNTT chủ trì hướng dẫn, các đơn vị, cơ sở giáo dục trong ngành tham gia Cuộc thi. Cục CNTT chủ trì, tổ chức tập huấn và hỗ trợ theo yêu cầu của các cơ sở giáo dục.
2. Trách nhiệm của các Sở và Phòng Giáo dục và Đào tạo:
 - a) Tổ chức phổ biến nội dung và Thể lệ cuộc thi đến các cơ sở giáo dục trực thuộc;
 - b) Chỉ đạo các cơ sở giáo dục trực thuộc tổ chức cho giáo viên tham gia dự thi;

c) Chỉ đạo, hướng dẫn và tổ chức tập huấn về công nghệ e-Learning tại địa bàn theo hướng dẫn của Cục CNTT;

d) Có thể xây dựng kế hoạch tổ chức cuộc thi tại địa bàn (Cấp Sở và cấp Phòng), gửi báo cáo kế hoạch về Ban Tổ chức để nhận chỉ đạo và hỗ trợ;

d) Có thể tổ chức tuyển chọn bài dự thi gửi về Ban Tổ chức.

3. Trách nhiệm của các trường đại học, cao đẳng sư phạm:

a) Tổ chức phổ biến nội dung và Thể lệ cuộc thi đến giảng viên của trường;

b) Chỉ đạo, tổ chức cho giảng viên tham gia cuộc thi;

c) Hướng dẫn và tổ chức tập huấn về công nghệ e-Learning.

d) Có thể xây dựng kế hoạch tổ chức cuộc thi tại trường, gửi báo cáo kế hoạch về Ban Tổ chức để nhận chỉ đạo và hỗ trợ;

d) Có thể tổ chức tuyển chọn bài dự thi gửi về Ban Tổ chức.

Điều 15. Điều khoản thi hành

Bản Thể lệ này có hiệu lực kể từ ngày ký Quyết định ban hành. Trong quá trình tổ chức thực hiện, nếu có vấn đề cần sửa đổi, Thường trực Ban Tổ chức sẽ tổng hợp trình Ban Chỉ đạo Cuộc thi xem xét quyết định và thông báo trên website của cuộc thi./.

**KT. BỘ TRƯỞNG
THỨ TRƯỞNG**



Nguyễn Vĩnh Hiền

PHỤ LỤC A

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 vẽ bản đồ tư duy (tìm với từ khoá mind map).
- (Danh sách sẽ được tiếp tục cập nhật trên website trong quá trình triển khai)

PHỤ LỤC B

**Danh mục các địa chỉ thư điện tử e-mail hữu ích
phục vụ cuộc thi Thiết kế bài giảng điện tử e-Learning**

	Địa chỉ e-mail	Nội dung, tác dụng
1.	<u>thi-baigiang@moet.edu.vn</u>	- Địa chỉ e-mail của Ban Tổ chức. - Có thể giải đáp, trao đổi thắc mắc, tư vấn. - Gửi thông tin khi nộp bài.
3.	<u>Dangky-e-mail@moet.edu.vn</u>	Giáo viên đăng ký để có một hộp thư e-mail theo tên miền @moet.edu.vn Nội dung: Tên tôi là: Giáo viên trường: Xin đăng ký có một hộp thư @moet.edu.vn