

**QUYẾT ĐỊNH**

**Về việc ban hành Thể lệ cuộc thi quốc gia  
“Thiết kế hồ sơ bài giảng điện tử e-Learning”  
năm học 2009-2010**

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 Quyết định số 7939/QĐ-BGDĐT ngày 20/11/2008 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc quy định chức năng, nhiệm vụ và cơ cấu tổ chức của các đơn vị thực hiện chức năng quản lý nhà nước thuộc Bộ Giáo dục và Đào tạo;

Căn cứ Quyết định số 8863/QĐ-BGDĐT ngày 18/12/2009 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc thành lập Ban Chỉ đạo, Ban Tổ chức cuộc thi “Thiết kế hồ sơ bài giảng điện tử e-Learning” năm học 2009 - 2010;

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 quốc gia “Thiết kế hồ sơ bài giảng điện tử e-Learning” năm học 2009-2010.

**Điều 2.** Ban Tổ chức cuộc thi có trách nhiệm tổ chức thực hiện và hướng dẫn cuộc thi theo Thể lệ này.

**Điều 3.** 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 thành viên Ban Tổ chức cuộc thi;
- Các Sở GD&ĐT;
- Các trường ĐH, CĐ Sư phạm
- Website Bộ; Website cuộc thi;
- Lưu: VT, Cục CNTT.





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

Hà Nội, ngày 8 tháng 3 năm 2010

## THẺ LỆ CUỘC THI QUỐC GIA ”THIẾT KẾ HỒ SƠ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ E-LEARNING”

*(Ban hành kèm theo Quyết định số 908 /QĐ-BGDĐT  
ngày 8 tháng 3 năm 2010 của Bộ trưởng Bộ GD&ĐT)*

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 hồ sơ bài giảng điện tử e-Learning” năm học 2009-2010, 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:

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](mailto:thi-baigiang@moet.edu.vn)

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

d) Diễn đàn trao đổi về eLearning: <http://edu.net.vn/forums/>

Mục e-Learning và công nghệ giáo dục.

3. Thuật ngữ được sử dụng

a) Giáo án (Lesson Plan) là kế hoạch lên lớp giảng dạy của một bài học, một tiết học.

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, 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 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) hoặc tài 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, video và web conference, chat trực tiếp... Quá trình học không đồng bộ (asynchronous) là quá trình tương tác có độ trễ lớn về thời gian.

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 tích 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 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 thuộc Bộ GD&ĐT: Phó ban thường trực;
- c) Lãnh đạo Quỹ Hỗ trợ cộng đồng Lawrence S.Ting: Phó ban.

#### 2. Ban Tổ chức cuộc thi gồm:

Cục trưởng Cục Công nghệ thông tin, Bộ GD&ĐT; Trưởng ban;

Các uỷ viên đến từ

- a) Cục CNTT;
- b) Quỹ Hỗ trợ Cộng đồng Lawrence S.Ting;
- c) Các Vụ bậc học thuộc Bộ GD&ĐT;
- d) Một số Sở GD&ĐT;
- đ) Một số trường đại học, cao đẳng sư phạm;
- e) Các đơn vị tài trợ khác cho cuộc thi.

3. Giúp việc cho Ban Tổ chức cuộc thi có Tổ thư ký, chịu trách nhiệm tổng hợp hồ sơ dự thi; phụ trách 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 thư tín của Ban Tổ chức:

- a) Cục Công nghệ thông tin, Bộ GD&ĐT

Số 30/18 Tạ Quang Bửu, Hà Nội

Điện thoại: (844) 38 69 57 12

- 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 của các môn học: Toán, Vật Lý, Hóa Học, Sinh Vật, Tiếng Anh, Tin Học, Văn, Lịch Sử, Địa lý, Giáo dục Công dân, Công nghệ và Mỹ thuật thuộc chương trình trung học cơ sở (THCS), trung học phổ thông (THPT) và giáo dục thường xuyên (GDTX). Ngoài bài giảng điện tử

của các môn thi nêu trên còn có phần thi dành cho website e-Learning, sách giáo khoa điện tử và Thí nghiệm ảo.

3. Đối tượng tham gia cuộc thi là các cá nhân hoặc nhóm (sau đây gọi chung là nhóm) gồm: giáo viên các trường THCS, THPT, trung tâm GDTX; sinh 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. Mỗi nhóm được phép đăng ký dự thi nhiều sản phẩm độc lập khác nhau.

## **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.
- 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 email theo tên miền của giáo dục, Ban Tổ chức khuyến khích các tác giả bài giảng dùng email có tên miền của Sở, của trường hoặc @moet.edu.vn (Cục Công nghệ Thông tin cấp rộng rãi, xin gửi đăng ký qua [dangky-email@moet.edu.vn](mailto:dangky-email@moet.edu.vn)); tránh dùng các email có tên miền xã hội chung như @yahoo, @gmail, vnn.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, có khả năng tích hợp đa phương tiện truyền thông (multimedia) gồm phim (video), hình ảnh, đồ họa, hoạt hình, âm thanh, tiếng nói...), tuân thủ một trong các chuẩn SCORM, AICC (Có Phụ lục đính kèm giới thiệu một số phần mềm công cụ đáp ứng yêu cầu tiêu chuẩn và được khuyến cáo sử dụng).
- b) 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 ...
- c) Bài giảng được xây dựng theo bài, theo chương hoặc theo cả chương trình môn. Khi chấm, chất lượng bài giảng được chú trọng hàng đầu, rồi đến số lượng.

d) Trang đầu tiên của bài giảng ghi rõ theo mẫu:

| Mục tin   | Thí dụ trang trình bày đầu tiên  |
|---|--|
| Tên cuộc thi<br><br>tên bài giảng.<br><br>tên môn, tên lớp;<br>tên (nhóm) tác giả biên soạn;<br>email:<br>tên trường học; quận/huyện, tỉnh/tp<br><br>Tháng năm 2010 | <p style="text-align: center;"><b>BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO</b><br/> <b>Cuộc thi Thiết kế hồ sơ bài giảng điện tử e-Learning</b><br/>           -----<br/> <b>Bài giảng:</b><br/> <b>SÓNG ÂM THANH</b><br/> <b>Chương trình Vật lý, lớp 12</b><br/> <b>Giáo viên: Lê Văn Nam</b><br/> <a href="mailto:levannam@moet.edu.vn">levannam@moet.edu.vn</a><br/> <b>Trường THPT Chu Văn An,</b><br/> <b>huyện ABC, tỉnh/tp XYZ</b><br/><br/> <b>Tháng 4/2010</b></p> |

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

e) Nội dung bài giảng có thể có các trang trắc nghiệm tương tác để củng cố kiến thức, kích thích người học học một cách tích cực.

f) Dạng xuất bản và công bố bài giảng: Khuyến khích dùng các công cụ soạn bài giảng để tùy theo nhu cầu sử dụng có thể xuất ra các dạng: CD (offline), web (online), pdf (textbook);

g) Tư liệu giảng dạy: Bên cạnh việc dùng các tư liệu của xã hội, Ban Tổ chức khuyến khích giáo viên tự tạo video quay 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) 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.

### 3. Yêu cầu đối với sản phẩm Website e-Learning

a) Website e-Learning thể hiện môi trường học trực tuyến gồm các bài giảng e-Learning, hệ thống quản lý học tập LMS; khuyến khích dùng phần mềm

mã nguồn mở như hệ thống quản lý học tập LMS của Moodle, Dokeos; website chứa phòng học ảo như Adobe Connect;

- b) Cần có trang giới thiệu tóm tắt nội dung trên website;
- c) Địa chỉ website (nếu có online);
- d) Website trên localhost, ghi vào đĩa CD để chạy ngoại tuyến.

#### **4. Yêu cầu đối với sản phẩm Sách giáo khoa điện tử**

a) Định hướng:

- Có mục lục sách giáo khoa điện tử đầy đủ theo chương trình môn học;
- Khuyến khích xây dựng sách giáo khoa điện tử được xây dựng trên nền **wikipedia** và **toolbook**;

- Tích hợp đa phương tiện;

- Có tính mở để tạo điều kiện cho mọi người góp ý, bổ sung, cập nhật;

b) Cách tiếp cận nội dung sách giáo khoa mang tính sáng tạo, mới và hiệu quả hơn;

c) Khối lượng nội dung hoàn chỉnh theo từng chương hoặc toàn bộ chương trình;

d) Có định hướng phát triển, bổ sung và cập nhật tiếp;

e) Các sản phẩm hỗ trợ kèm theo (phần mềm chuyên dụng nếu có).

#### **5. Yêu cầu đối với sản phẩm Thí nghiệm ảo**

a) Thí nghiệm ảo: Là các phần mềm hoặc mô đun phần mềm mô phỏng, thường là các mô đun được viết bằng Java applet, Interactive flash video, tích hợp đa phương tiện và có tính mở (mã nguồn) để tạo điều kiện cho mọi người bổ sung, cập nhật;

b) Thí nghiệm ảo được xây dựng theo bài, theo chương, theo chương trình môn học hoặc theo mô đun kiến thức, khuyến khích xây dựng một tập hợp các thí nghiệm hoàn thiện cho một nội dung cụ thể;

c) Nội dung thí nghiệm phải chính xác, phản ánh đúng tính chất khoa học;

d) Khuyến khích xây dựng thí nghiệm khó thực hiện trong thực tế.

## **Điều 6. Nộp sản phẩm**

1. Hồ sơ sản phẩm và đóng gói nộp dự thi: xem trong phần *hướng dẫn* trên website cuộc thi.

2. Hồ sơ dự thi được 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 hồ sơ dự thi:

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

“Sản phẩm dự thi Thiết kế hồ sơ bài giảng e-Learning”

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

Số 30/18 Tạ Quang Bửu, 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](mailto:thi-baigiang@moet.edu.vn) với chủ đề (subject) của thư điện tử là “*Sản phẩm dự thi Thiết kế hồ sơ Bài giảng điện tử e-Learning*”;

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

## **Điều 7. 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) và chỗ đặt website. Địa chỉ e-mail tư vấn [thi-baigiang@moet.edu.vn](mailto: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 8. Tiến độ thời gian**

1. Thời gian kết thúc nhận hồ sơ sản phẩm dự thi đến hết ngày 20/7/2010 (theo dấu bưu điện).

2. Tổ chức chấm sản phẩm trong tháng 8 năm 2010.

3. Công bố, trao giải thưởng và tổng kết cuộc thi trước ngày 15/9/2010.

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 9. Giải thưởng của cuộc thi**

1. 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.

Cơ cấu giải thưởng cuộc thi như sau:

| TT | Giải thưởng  | Số giải theo môn học | Số giải theo sản phẩm khác | Tổng số giải | Mức thưởng (VNĐ) |
|----|--|----------------------|----------------------------|--------------|------------------|
| 1  | Giải đặc biệt  |                      | 1                          | 1            | 50.000.000       |
| 2  | Giải xuất sắc  | 24                   | 3                          | 27           | 30.000.000       |
| 3  | Giải nhất  | 60                   | 6                          | 66           | 20.000.000       |
| 4  | Giải nhì   | 96                   | 9                          | 105          | 15.000.000       |
| 5  | Giải ba  | 180                  | 12                         | 192          | 10.000.000       |
| 6  | Giải khuyến khích                                      | 240                  | 30                         | 270          | 5.000.000        |
| 7  | Giải đồng đội (cấp trường)                             | 30                   | 3                          | 33           | 20.000.000       |
| 8  | Giải đồng đội (cấp Sở)                                 | 5                    |                            | 5            | 20.000.000       |
| 9  | Quà lưu niệm (cho tất cả các nhóm vào vòng chung khảo) |                      |                            | 2000         | 200.000          |

**Giải thích:**

- Môn học: Toán, Vật lý, Hóa học, Sinh Học, Tiếng Anh, Tin học, Văn, Lịch sử, Địa lý, Giáo dục Công dân, Công nghệ và Mỹ thuật.

- Sản phẩm khác: Website e-Learning; Sách giáo khoa điện tử và Thí nghiệm ảo.

- 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. Tặng Bằng khen của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo cho các tập thể và cá nhân có sản phẩm đoạt giải cao.

3. Có giấy chứng nhận đạt giải của Ban Tổ chức cuộc thi.

**Điều 10. Hội đồng Giám khảo**

Hội đồng giám khảo gồm: Hội đồng sơ khảo và Hội đồng chung khảo, do Ban Tổ chức quyết định thành lập.

Hội đồng sơ khảo chấm và lựa chọn đối với tất cả các sản phẩm dự thi để chọn những sản phẩm tốt chuyển sang vòng chung khảo.

Hội đồng chung khảo gồm đại diện 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.

## **Điều 11. Tổ chức chấm sản phẩm dự thi**

### **1. Vòng sơ khảo:**

Hội đồng sơ khảo kiểm tra, thảo luận, đánh giá các sản phẩm dự thi để đưa vào vòng chung khảo.

### **2. Vòng chung khảo**

a) Tổ thư ký lập báo cáo tổng hợp về những sản phẩm dự thi được chọn vào vòng chung khảo theo từng nội dung môn thi, tiến hành thành lập các Tiểu ban thuộc Hội đồng chấm thi riêng hoặc chấm chung, tùy theo số lượng và chủng loại của các sản phẩm dự thi; xây dựng kế hoạch và cách thức chấm thi báo cáo với Chủ tịch Hội đồng chung khảo.

b) Chủ tịch Hội đồng chung khảo chịu trách nhiệm phân công thành viên phản biện cho những sản phẩm dự thi. Chủ tịch Hội đồng giám khảo quyết định quy trình và lịch làm việc của Hội đồng giám khảo, danh sách những chuyên gia được mời và các vấn đề quan trọng khác của vòng chung khảo.

c) Ban Tổ chức tạo mọi điều kiện cho những người tham gia cuộc thi có sản phẩm được đánh giá cao được trình bày ý tưởng và được hỗ trợ công nghệ để hoàn thiện sản phẩm.

d) Hội đồng Giám khảo lên thang điểm khi chấm. Quá trình chấm có tính đến ý kiến bình chọn, nhận xét của cộng đồng người sử dụng trên mạng.

## **Điều 12. Tiêu chí đánh giá sản phẩm dự thi**

Việc đánh giá kết quả của sản phẩm dự thi thông qua một số tiêu chí chính trên các phương diện sau:

### **a) Công nghệ:**

- Bài giảng e-Learning phải được xây dựng trên các công cụ hỗ trợ đóng gói sản phẩm theo chuẩn SCORM hoặc AICC;

- Sử dụng các công cụ quản lý học tập LMS (website);

- 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;

- Sử dụng đa phương tiện để truyền tải; 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. Công cụ mở như wikibook hoặc có phần tiếp thu ý kiến đóng góp;

- Sử dụng các đường kết nối khi cần;
- Tính mẫu mực trong thiết kế để người khác có thể áp dụng theo.

**b) 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.

**c) 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 độc giảng;
- Có tính tương tác và hấp dẫn;
- Có nội dung kiểm tra, đánh giá.

**d) Đánh giá chung:**

- Hiệu quả có thể đem lại cho người học;
- Tính hấp dẫn;
- Có thể áp dụng đại trà, phổ biến được trong thực tiễn.

**Điều 13. 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 được tổ chức vào tháng 9 năm 2010.
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 14. 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 quy 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 15. Tổ chức thực hiện**

1. Cục CNTT chủ trì, phối hợp với các đơn vị có liên quan thuộc Bộ Giáo dục và Đào tạo, có trách nhiệm hướng dẫn, đôn đốc, khuyến khích và động viên 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 Thẻ lệ cuộc thi đến các cơ sở giáo dục trực thuộc;

b) Chỉ đạo các cơ sở giáo dục tham gia dự thi;

c) Chỉ đạo, hướng dẫn và tổ chức tập huấn về công nghệ e-Learning tại địa bàn.

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

a) Tổ chức phổ biến nội dung và Thẻ lệ cuộc thi đến các đơn vị trực thuộc và đến tất cả sinh viên của trường;

b) Chỉ đạo các đơn vị thuộc trường tổ chức cho sinh viên tham gia dự thi;

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

## **Điều 16. Điều khoản thi hành**

Bản Thẻ lệ này đã được Ban Chỉ đạo và Ban Tổ chức cuộc thi thông qua và có hiệu lực kể từ ngày có 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./.

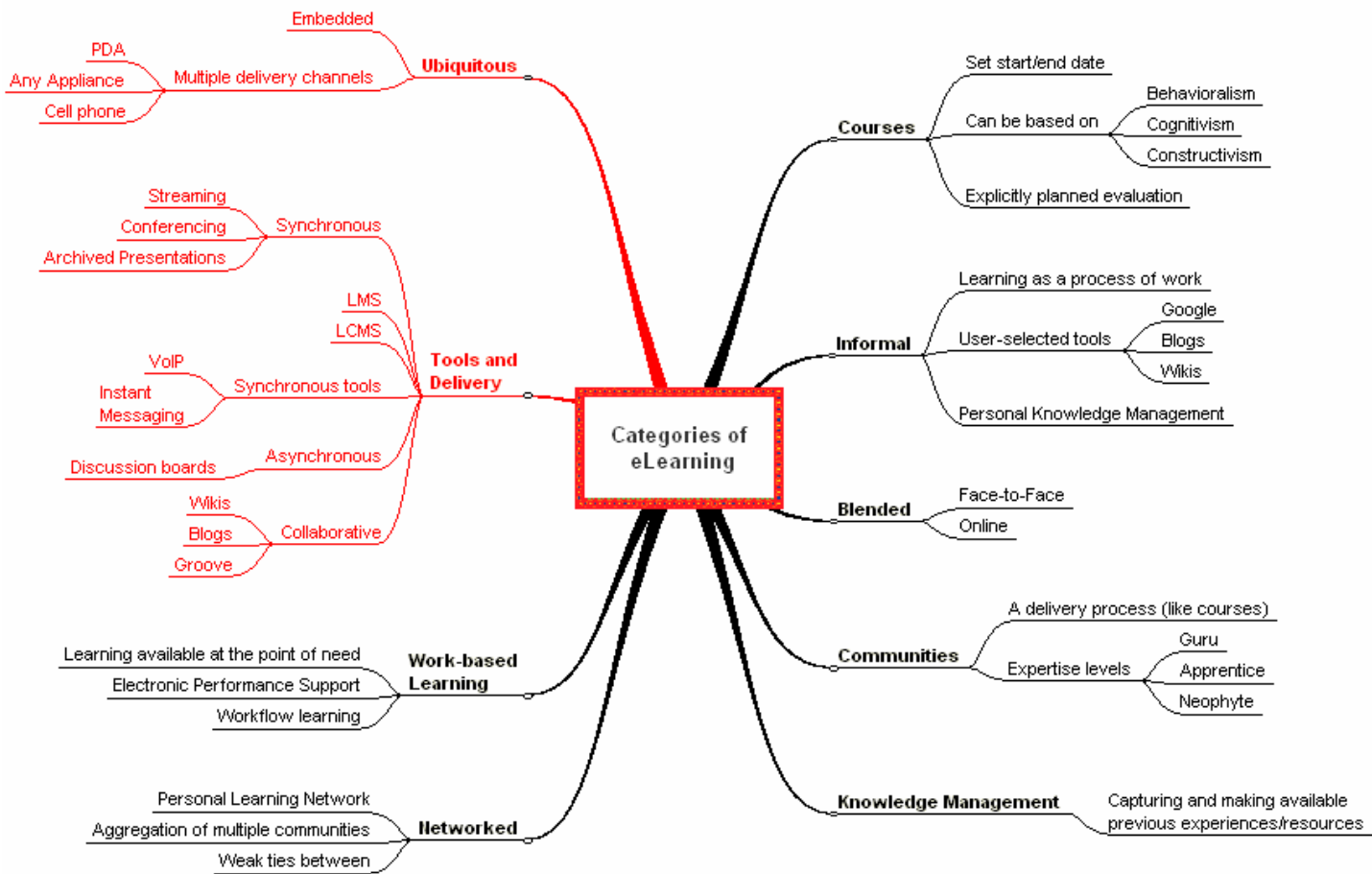
## PHỤ LỤC

### **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](http://www.adobe.com)
2. Wondershare PPT2flash (chạy trên powerpoint); [www.wondershare.com](http://www.wondershare.com)
3. Articulate (chạy trên powerpoint); <http://www.articulate.com/>
4. Adobe Captivate;
5. 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/dungthu>
6. Adobe Authorware;
7. Adobe Director;
8. LectureMAKER (Cục CNTT cung cấp);
9. Raptivity;
10. Phần mềm quay hoạt động màn hình Camtasia và Adobe Captivate.
11. MS Producer (phiên bản beta 2010);  
(tải nhanh về từ <http://edu.net.vn/media>)
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/>
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)

## MỘT SỐ THUẬT NGỮ VÀ KHÁI NIỆM

a) mô hình tổng quan các phương thức và công nghệ e-Learning:



b) Giáo án (Lesson Plan) là kế hoạch lên lớp giảng dạy của một bài học, một tiết học.

c) Bài trình chiếu được soạn từ các phần mềm Microsoft Powerpoint, Open Office Impress. Người soạn bài trình chiếu sẽ thuyết trình nội dung giảng dạy trong khi trình chiếu.

d) Khái niệm e-Learning

Hiện nay trên thế giới có rất nhiều định nghĩa về e-Learning, các định nghĩa này xuất phát từ cách hiểu về thuật ngữ e-Learning như học điện tử, học tập điện tử, học tập trên mạng hoặc học tập trực tuyến. Dưới đây là các định nghĩa tiêu biểu:

*E-Learning là sử dụng các công nghệ Web và Internet trong học tập (William Horton).*

*E-Learning là một thuật ngữ dùng để mô tả việc học tập, đào tạo dựa trên công nghệ thông tin và truyền thông ( Compare Infobase Inc).*

*E-Learning* nghĩa là việc học tập hay đào tạo được chuẩn bị, truyền tải hoặc quản lý sử dụng nhiều công cụ của công nghệ thông tin, truyền thông khác nhau và được thực hiện ở mức cục bộ hay toàn cục (MASIE Center).

Việc học tập được truyền tải hoặc hỗ trợ qua công nghệ điện tử. Việc truyền tải qua nhiều kỹ thuật khác nhau như Internet, TV, video tape, các hệ thống giảng dạy thông minh, và việc đào tạo dựa trên máy tính (CBT) (Sun Microsystems, Inc).

Việc truyền tải các hoạt động, quá trình và sự kiện đào tạo, học tập thông qua các phương tiện điện tử như Internet, intranet, extranet, CD-ROM, video tape, DVD, TV, các thiết bị cá nhân... (e-learning site).

Việc sử dụng công nghệ để tạo ra, đưa các dữ liệu có giá trị, thông tin, học tập và kiến thức với mục đích nâng cao hoạt động của tổ chức và phát triển khả năng cá nhân. (Định nghĩa của Lance Dublin, hướng tới e-Learning trong doanh nghiệp).

Tuy có nhiều định nghĩa khác nhau, nhưng tựu chung lại, chúng ta có thể đưa ra khái niệm e-Learning như sau:

***E-Learning 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 qua Internet, CD-ROM, DVD, TiVi, hay các thiết bị cá nhân (điện thoại di động),...***

e) 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 SCORM, AICC. Bài giảng điện tử e-Learning tích hợp đa phương tiện (văn bản, âm thanh, lời nói, hình ảnh, video, đồ họa) một cách đồng bộ, có chứa nhiều dạng câu hỏi trắc nghiệm và có thể xuất bản dưới dạng trực tuyến (on-line), ngoại tuyến (off-line) hoặc tài liệu theo định dạng pdf.

f) Công cụ soạn bài giảng e-Learning (Authoring tool):

Công cụ tạo bài giảng điện tử (Authoring Tools) là các công cụ trợ giúp tạo nội dung học tập một cách dễ dàng như Powerpoint, Word, eXe, LectureMAKER, Hot Potatoes... Các công cụ có thể chia thành các nhóm:

- Công cụ soạn thảo bài giảng thông thường (dạng văn bản);
- Công cụ Mô phỏng/Giả lập,
- Công cụ Kiểm tra và Đánh giá,
- Công cụ tạo bài trình bày multimedia.

g) Chuẩn và đặc tả trong e-Learning

ISO (International Organization for Standardization) định nghĩa chuẩn như sau: "Các thỏa thuận trên văn bản chứa các đặc tả kỹ thuật hoặc các tiêu chí chính xác khác được sử dụng một cách thống nhất như các luật, các chỉ dẫn,

*hoặc các định nghĩa của các đặc trưng, để đảm bảo rằng các vật liệu, sản phẩm, quá trình, và dịch vụ phù hợp với mục đích của chúng".*

Trong e-Learning chuẩn/đặc tả cho phép đóng gói các nội dung học tập, quy định cách thức trao đổi thông tin giữa các thành phần nội dung, tái sử dụng/chia sẻ /phân phối nội dung, đem lại tính bền vững cho nội dung (vẫn có thể sử dụng được các nội dung học tập khi công nghệ thay đổi, mà không phải thiết kế lại), giảm thời gian và chi phí tạo nội dung, đảm bảo chất lượng của nội dung. Vì vậy các công cụ tạo nội dung nên tuân theo các chuẩn hiện hành trên thế giới. Dưới đây là một số chuẩn/đặc tả về e-Learning trên thế giới:

- Chuẩn SCORM (Sharable Content Object Reference Model)
- Chuẩn IMS (IMS Global Learning Consortium, Inc.)
- Chuẩn AICC (Aviation Industry CBT Committee)
- Các chuẩn Media: HTML, XML, GIF, JPEG, MPEG...