

Thủ Dầu Một, ngày 08 tháng 3 năm 2024

Số: 296 /KH-PGDĐT

KẾ HOẠCH

Tổ chức Ngày hội Chuyển đổi số và Giáo dục STEAM Ngành Giáo dục và Đào tạo thành phố Thủ Dầu Một năm học 2023 - 2024

Căn cứ Quyết định số 131/QĐ-TTg ngày 25/01/2022 của Thủ tướng Chính phủ về việc phê duyệt Đề án “Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022-2025, định hướng đến năm 2030”;

Căn cứ Quyết định số 1282/QĐ-BGDĐT ngày 10/5/2022 của Bộ Giáo dục và Đào tạo (GDĐT) về ban hành Kế hoạch tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022-2025;

Căn cứ Công văn số 1937/UBND-VX ngày 29/3/2023 của Ủy ban nhân dân tỉnh Bình Dương về việc thực hiện các nhiệm vụ thúc đẩy hoạt động khoa học, công nghệ và đổi mới sáng tạo trên địa bàn tỉnh Bình Dương năm 2023;

Căn cứ Kế hoạch số 3776/KH-UBND ngày 26/7/2022 của Ủy ban nhân dân (UBND) tỉnh Bình Dương về thực hiện Đề án “Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022-2025, định hướng đến năm 2030” trên địa bàn tỉnh Bình Dương;

Căn cứ Kế hoạch số 360/KH-SGDĐT ngày 22/02/2023 của Sở Giáo dục và Đào tạo Bình Dương về tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo năm 2023, định hướng đến năm 2025;

Căn cứ Công văn hướng dẫn số 2211/SGDĐT-GDTrHTX ngày 06/9/2023 của Sở Giáo dục và Đào tạo tỉnh Bình Dương về việc hướng dẫn nhiệm vụ giáo dục trung học và Giáo dục thường xuyên năm học 2023 - 2024;

Căn cứ Công văn hướng dẫn số 1487/SGDĐT-GDTH ngày 15/9/2023 của Sở Giáo dục và Đào tạo tỉnh Bình Dương về việc hướng dẫn nhiệm vụ giáo dục tiểu học năm học 2023 - 2024;

Căn cứ Kế hoạch số 28/KH-UBND ngày 11/02/2022 của Ủy ban nhân dân thành phố Thủ Dầu Một về chuyển đổi số thành phố Thủ Dầu Một giai đoạn đến năm 2025, định hướng đến năm 2030.

Phòng Giáo dục và Đào tạo xây dựng kế hoạch tổ chức Ngày hội Chuyển đổi số và Giáo dục STEAM - ngành Giáo dục và Đào tạo thành phố năm học 2023-2024 với chủ đề “Đẩy mạnh Chuyển đổi số và giáo dục STEAM ngành GDĐT theo định hướng giáo dục thông minh” gồm các nội dung như sau:

A. MỤC ĐÍCH YÊU CẦU

I. Mục đích

- Thông qua các hoạt động của Ngày hội Chuyển đổi số và Giáo dục STEAM để nâng cao nhận thức về việc ứng dụng CNTT trong quản lý, dạy và học; tuyên truyền, quảng bá rộng rãi nội dung và các hoạt động đầy mạnh ứng dụng CNTT và giáo dục STEM, STEAM trong ngành GDĐT thành phố Thủ Dầu Một;

- Thúc đẩy giáo dục STEAM trong các nhà trường, khuyến khích phong trào học tập, nghiên cứu khoa học, phát huy khả năng sáng tạo của học sinh; từng bước xây dựng Ngày hội Chuyển đổi số và Giáo dục STEAM trở thành một sân chơi khoa học thường niên, khơi dậy đam mê nghiên cứu khoa học và vận dụng kiến thức các môn học vào giải quyết các vấn đề thực tiễn cho học sinh;

- Giới thiệu các sản phẩm, giải pháp CNTT tiêu biểu trong lĩnh vực chuyển đổi số, đã ứng dụng thành công trong công tác 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 GDĐT;

- Tổ chức cho học sinh sân chơi trí tuệ, phát triển kỹ năng hoạt động nhóm cũng như tìm tòi các ý tưởng sáng tạo, độc đáo trong khoa học và rèn luyện thêm các kỹ năng trong giao tiếp, tương tác, thực hành, thực nghiệm cho học sinh;

- Xây dựng Kế hoạch bài dạy các môn học, các cấp học theo phương pháp giáo dục STEM/STEAM, 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.

II. Yêu cầu

- Ngày hội Chuyển đổi số và Giáo dục STEAM thu hút được đông đảo sự quan tâm của các cán bộ, giáo viên, học sinh, phụ huynh học sinh các trường trên địa bàn thành phố Thủ Dầu Một; các trường Mầm non, Tiểu học, THCS tích cực hưởng ứng, tham gia, tạo nên phong trào thi đua hiệu quả trong các hoạt động GDĐT;

- Công tác tổ chức khoa học, đảm bảo tính công bằng, khách quan; các hoạt động đảm bảo tính giáo dục, tính sáng tạo, tính đoàn kết, sự an toàn và tiết kiệm.

B. THỜI GIAN, ĐỊA ĐIỂM TỔ CHỨC

- Thời gian: ngày 07/4/2024;

- Địa điểm: Trường THCS Chu Văn An (Số 13, đường Âu Cơ, Khu 1, Phường Hiệp Thành, Tp Thủ Dầu Một, Bình Dương);

- Cơ quan chủ trì: Phòng GDĐT thành phố;

- Cơ quan phối hợp: Các cơ quan, đơn vị thành phố: Công an, phòng VHHT, PYT, TTYT, Điện lực thành phố.....và các đơn vị đối tác, đồng hành.

C. CÁC NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG TRONG NGÀY HỘI

I. Trưng bày sản phẩm CNTT, STEM/STEAM và nghiên cứu khoa học

1. Đối tượng tham gia

- Tham gia theo cụm: Mỗi cấp học phổ thông chia làm 2 cụm, cụ thể như sau:

Cấp	Cụm số	Trường
THCS	1	THCS Chu Văn An (cụm trưởng); THCS Nguyễn Việt Xuân, THCS Phú Cường, THCS Chánh Nghĩa, THCS Nguyễn Thị Minh Khai; THCS Phú Hòa.
	2	THCS Phú Mỹ (cụm trưởng); THCS Nguyễn Văn Cừ; THCS Tương Bình Hiệp, THCS Hiệp An, THCS Định Hòa; THCS Trần Bình Trọng, THCS Hòa Phú.
Tiểu học	3	Tiểu học Hòa Phú (cụm trưởng); Tiểu học Tương Bình Hiệp; Tiểu học Nguyễn Hiền; Tiểu học Định Hòa; Tiểu học Định Hòa 2; Tiểu học Kim Đồng; Tiểu học Phú Tân; Tiểu học Tân An; Tiểu học Lê Thị Hồng Gấm; Tiểu học Phú Mỹ; Tiểu học Hiệp Thành; Tiểu học Lê Hồng Phong.
	4	Tiểu học Chánh Nghĩa (cụm trưởng); Tiểu học Trần Phú; Tiểu học Chánh Mỹ; Tiểu học Nguyễn Du; Tiểu học Phú Hòa 3; Tiểu học Phú Thọ; Tiểu học Phú Lợi; Tiểu học Phú Hoà 2; Tiểu học Phú Hòa 1; Tiểu học Phú Lợi 2; Tiểu học Nguyễn Trãi.

- Mỗi cụm tổ chức 01 gian trưng bày (diện tích mỗi gian 4m x 4m) và thực hiện trải nghiệm theo hướng dẫn và quy định của Ban tổ chức Ngày hội.

- Bên cạnh 04 gian trưng bày của 04 cụm, dự kiến sẽ có các gian hàng của các đơn vị đồng hành, đơn vị đối tác trong lĩnh vực CNTT và STEM đăng ký tham gia trong hội thảo và trưng bày, hoạt động tổ chức trải nghiệm tại Ngày hội.

2. Nội dung trưng bày

- Thiết bị tự cải tiến, chế tạo, phần mềm ứng dụng, phần mềm dạy học, phần mềm quản lý, thiết bị thông minh, lớp học thông minh, dạy và học thông minh,...;

- Các sản phẩm STEM/STEAM của giáo viên và học sinh nhà trường thiết kế, chế tạo, nâng cấp...Đề cao các sản phẩm có thể sử dụng cho quá trình dạy học hoặc có ứng dụng trong cuộc sống;

- Các sản phẩm thi nghiên cứu khoa học của các trường qua các năm có kèm poster thuyết minh và học sinh giới thiệu.

Lưu ý:

- Khu trưng bày, giới thiệu của mỗi cụm tự trang trí, sắp đặt đảm bảo tính thẩm mỹ, giáo dục và sáng tạo, thể hiện phong cách riêng của các cụm, đồng thời phù hợp với quan cảnh chung;

- Có đủ hệ thống máy móc, thiết bị phục vụ cho giới thiệu: máy tính, máy chiếu đa năng, màn hình tivi, màn hình tương tác, ổ cắm điện, hệ thống đèn chiếu sáng, đèn trang trí, thiết bị âm thanh, hình ảnh,...;

- Có người trực tiếp giới thiệu cho Ban tổ chức, khách tham quan, trao đổi kinh nghiệm trong suốt thời gian tổ chức Ngày hội. Nội dung giới thiệu cần ngắn gọn, có mô tả, minh họa bằng hình ảnh;

- Khu trưng bày đảm bảo vệ sinh

II. Tổ chức các hoạt động trải nghiệm STEM/STEAM

- Mỗi cụm tổ chức 02 hoạt động trải nghiệm dành cho giáo viên, học sinh, phụ huynh, cần đăng ký qua email: phonggiaoduc@tptdm.edu.vn trước ngày 31/3/2024 để được phê duyệt trước khi triển khai, thực hiện;

- Giáo viên, học sinh, phụ huynh học sinh khi dự Ngày hội sẽ được tham gia hoạt động trải nghiệm từ các đơn vị (các cụm hoặc các đối tác) đã đăng ký nội dung, khung giờ với Ban tổ chức.

III. Các hoạt động thi trong Ngày hội

1. Dự án STEAM với chủ đề: “Thành phố không rác” (đính kèm kế hoạch chi tiết)

- Học sinh lên ý tưởng, thiết kế, chế tạo, xây dựng mô hình, sản phẩm nhằm giải quyết các vấn đề về môi trường sống, tạo ra môi trường sống sạch hơn. Tiêu chí của dự án là ý tưởng sáng tạo, tiết kiệm, có tính ứng dụng cao trong dạy - học;

- Đối tượng tham gia: học sinh các trường có cấp Tiểu học, THCS trên địa bàn thành phố Thủ Dầu Một;

- Hình thức tham gia: Học sinh dự thi có thể đăng ký tham dự theo nhóm, tập thể (mỗi nhóm, tập thể từ 2-3 học sinh);

- Mỗi trường đăng ký một (01) đến (02) nhóm dự thi. Tại ngày thi, các thí sinh sẽ thuyết trình dự án và trả lời các câu hỏi của Ban Giám khảo.

- Một số đề tài gợi ý để xây dựng dự án:

+ *Hệ thống thu gom và phân loại chất thải; Sản phẩm tái chế chất thải vô cơ; Giải pháp bảo vệ môi trường*: các sản phẩm thân thiện với môi trường, tiết kiệm điện, cải thiện môi trường trên địa bàn; các giải pháp sản phẩm tuyên truyền hiệu quả tác động đến người dân trên địa bàn, thu gom rác trong trường học hoặc khu dân cư... Sản phẩm có thể làm từ vật liệu, nguyên liệu sẵn có và không nguy hại, là các mô hình thông minh, hữu ích, dụng cụ đa năng, các thiết bị máy móc, robot, thiết bị tự động hóa, mô hình thông minh, phải có lập trình điều khiển.

Lưu ý: các dự án dự thi sẽ được trưng bày tại Ngày hội theo khu vực quy định. Ban Tổ chức sẽ chấm các dự án dự thi theo các tiêu chí quy định và lựa chọn giải theo cấp học. Các dự án đạt giải cao sẽ tham gia trưng bày tại khu gian hàng trưng bày của các cụm.

2. Thi kỹ năng ứng dụng CNTT (đính kèm hướng dẫn chi tiết)

- Đối tượng tham gia: Giáo viên (kể cả giáo viên hợp đồng) các trường Tiểu học và THCS trên địa bàn thành phố. Mỗi cụm đăng ký 04 cá nhân tham gia.

- Nội dung thi: Kỹ năng xây dựng bài giảng e-learning bằng các phần mềm, công cụ như: Adobe Presenter, Articulate, Adobe Captivate, Adobe Authorware, iSpring Suite, Producer, MS Producer, Raptivity, Storyline, Educa, ...

- Thời gian thi: 90 phút.

IV. Hoạt động hội thảo chuyên đề “Chuyển đổi số trong giáo dục thành phố Thủ Dầu Một hướng tới giáo dục thông minh” (đính kèm kế hoạch chi tiết)

- **Thành phần:** mời dự Sở GDĐT, Sở KH-CN, Sở TTTT, UBND, Phòng, ban, chuyên gia, đối tác; Cán bộ, nhân viên, phụ huynh ... quan tâm đến giáo dục mầm non, giáo dục phổ thông.

- Nội dung tham luận được in và đóng thành tập tài liệu, tập trung các chủ đề:

+ Chuyển 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, giáo dục phổ thông;

+ Giới thiệu sản phẩm, giải pháp mới về ứng dụng CNTT trong GDĐT.

- **Đại biểu tham luận:** khách mời, các đơn vị đối tác, đơn vị đồng hành.

V. Dự kiến tiến độ triển khai Ngày hội

Thời gian	Đơn vị	Nội dung
Tháng 11/2023	Phòng GDĐT	- Phát động, tuyên truyền Kế hoạch Ngày hội Giáo dục STEAM ngành Giáo dục và Đào tạo thành phố

		Thủ Dầu Một năm học 2023-2024; - Ban hành Kế hoạch Ngày hội Giáo dục STEAM; Hướng dẫn tham gia các hoạt động trong Ngày hội.
Tháng 11/2023	Các trường học trên địa bàn thành phố	Gửi danh sách tham gia Hội thi: Mỗi đơn vị tối thiểu 01 nhóm từ 2-3 học sinh. Tối đa 02 nhóm/Đơn vị.
Tháng 12/2023	Phòng GDĐT	Họp hướng dẫn các nội dung liên quan đến Hội thi.
Tháng 01,02/2024	Các trường học trên địa bàn thành phố	Tham gia bồi dưỡng các nội dung liên quan đến sản phẩm dự thi;
Tháng 03/2023	Các cụm thi, các đối tác	- Gửi 02 kế hoạch hoạt động trải nghiệm; - Gửi đề tài báo cáo tham luận, các nội dung trưng bày gian hàng.
Ngày 02/4/2024	Phòng GDĐT	Họp Ban tổ chức, Ban giám khảo; Họp các cụm trường và đơn vị đối tác; gửi thiết kế, kích thước gian trưng bày.
Ngày 07/04/2024 (Chủ nhật)	Phòng GDĐT tổ chức Ngày hội tại trường THCS Chu Văn An	- Chấm dự án STEAM; - Chấm bài giảng Elearning; - Chấm gian hàng triển lãm; Chấm hoạt động trải nghiệm; - Tổ chức Hội thảo; - Tổng kết (video), trao thưởng và bế mạc.

VI. Cơ cấu BGK, khen thưởng và xử lý vi phạm

1. Ban giám khảo

- Gồm các chuyên gia, quản lý từ các trường đại học; chuyên viên, giáo viên có chuyên môn sâu về lĩnh vực CNTT và STEM;

- Chấm điểm, đánh giá kết quả các nội dung thi theo tiêu chí chấm điểm rõ ràng, minh bạch và trên nguyên tắc độc lập, khách quan. BGK sẽ chịu trách nhiệm với phiếu chấm điểm của mình trước Ban Tổ chức.

2. Cơ cấu giải thưởng

- Tất cả các nội dung thi, trưng bày tại (**mục I, II, III**) được Ban Giám khảo chấm, xếp hạng và được Ban tổ chức trao giải, khen thưởng tại Ngày hội;

- Ngoài ra còn nhiều phần thưởng khác cho học sinh khi tham gia trò chơi, giao lưu trải nghiệm trong Ngày hội.

3. Khiếu nại, xử lý vi phạm

- Sản phẩm và tác giả (nhóm tác giả) tham gia hội thi theo đúng danh sách đã đăng ký với Ban Tổ chức. Nếu có sự thay đổi, đơn vị cần báo cáo với Ban Tổ chức và phải được sự đồng ý của Ban Tổ chức;

- Các đơn vị tham gia có quyền khiếu nại với Ban Tổ chức về những hành vi vi phạm thể lệ, nội quy. Các khiếu nại (nếu có) được tổng hợp, báo cáo bằng văn bản gửi Ban Tổ chức để giải quyết và chỉ có giá trị giải quyết trước thời gian Bế mạc Hội thi;

- Các cá nhân và nhóm tham gia hội thi nếu có vi phạm thể lệ, nội quy sẽ không được tham gia tiếp, không được công nhận kết quả.

D. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Phòng Giáo dục và Đào tạo

- Xây dựng Kế hoạch, ban hành các văn bản chỉ đạo, hướng dẫn liên quan để tổ chức và triển khai thực hiện các nội dung theo yêu cầu;

- Mời đại biểu các cấp, các đơn vị đối tác, các cơ quan truyền thông trong tổ chức Ngày hội;

- Thành lập Ban Tổ chức, Ban Giám khảo, chỉ đạo trực tiếp các đơn vị trường tham gia Ngày hội thiết thực, chất lượng và hiệu quả.

2. Các cơ quan, đơn vị thành phố có liên quan

- Phối hợp Công an thành phố đảm bảo an ninh trật tự cho Ngày hội

- Phối hợp PYT, TTYT đảm bảo trực cấp cứu, xử lý y tế trong quá trình diễn ra Ngày hội.

- Phối hợp phòng VH TT, TTVH TTTT thành phố chuẩn bị cơ sở vật chất cho Ngày hội.

- Phối hợp Điện lực thành phố đảm bảo cung cấp điện ổn định trong ngày 7/4/2024

3. Các đơn vị, đối tác đồng hành

- Chuẩn bị bài tham luận và trang trí gian hàng trưng bày sản phẩm.

- Phối hợp, hỗ trợ Phòng GDĐT trong công tác chuẩn bị, triển khai thực hiện để tổ chức Ngày hội thành công;

- Chủ động hỗ trợ hướng dẫn, tập huấn cho cán bộ, giáo viên, học sinh các trường theo đề nghị của Phòng GDĐT.

4. Các trường trên địa bàn thành phố

- Phổ biến Kế hoạch của Phòng đến cán bộ, giáo viên, nhân viên và học sinh nhà trường, đăng tải trên các phương tiện truyền thông hiện có của nhà trường;

- Xây dựng kế hoạch của nhà trường để tổ chức và triển khai, tham gia Ngày hội có hiệu quả, đạt chất lượng. Khuyến khích các trường có đủ điều kiện tổ chức Ngày hội Chuyển đổi số và STEM cấp trường hoặc cụm trường. Kính phí tổ chức thực hiện từ nguồn ngân sách nhà nước của các đơn vị;

- Lập danh sách cán bộ, giáo viên, học sinh tham gia Hội thi theo quy định của Kế hoạch;

- Phối hợp với các đơn vị, chuyên gia để bồi dưỡng giáo viên, hướng dẫn học sinh chuẩn bị các điều kiện tham gia tốt Ngày hội;

- Phối hợp với phụ huynh đưa học sinh tham gia Ngày hội; cử cán bộ quản lý, giáo viên tham gia Hội thảo; phối hợp cùng các trường trong cụm thực hiện tốt nội dung theo kế hoạch của cụm;

- Thông báo phụ huynh tham gia hội thảo “Chuyển đổi số trong giáo dục Thành phố Thủ Dầu Một”.

Trên đây là Kế hoạch tổ chức Ngày hội Chuyển đổi số và Giáo dục STEAM ngành Giáo dục và Đào tạo thành phố Thủ Dầu Một năm học 2023-2024 đề nghị các trường thực hiện nghiêm túc, thực chất và hiệu quả. Trong quá trình thực hiện, báo cáo về Phòng Giáo dục và Đào tạo qua đồng chí Lê Minh Tiến - Chuyên viên phụ trách (SĐT: 0913860438, email: leminhtien@tptdm.edu.vn) để cùng phối hợp, giải quyết./.

Nơi nhận:

- Sở GDĐT tỉnh;
- UBND thành phố;
- Các đơn vị, đơn vị TP;
- Các đơn vị đồng hành;
- Các trường MN, TH, THCS, THPT, ĐH trên địa bàn;
- Website phòng GDĐT;
- Lưu: VT, TCCB, Ti.



Nguyễn Thị Thanh Phương

**PHÊ DUYỆT CỦA LÃNH ĐẠO UBND THÀNH PHỐ
TM. UBND THÀNH PHỐ
KT. CHỦ TỊCH
PHÓ CHỦ TỊCH**



Trần Bảo Lâm