

Số: 32/BC-MNPD

Long Biên, ngày 28 tháng 11 năm 2024

BÁO CÁO

Tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEAM năm 2024

Căn cứ vào việc thực hiện nhiệm vụ năm học 2024-2025 của Trường Mầm non Phúc Đồng;

Trường MN Phúc Đồng báo cáo kết quả Tổ chức Ngày hội Công nghệ thông tin và STEAM năm 2024 như sau:

I. NHỮNG VẤN ĐỀ CHUNG:

1. Mục đích

- Thực hiện chuyển đổi số trong lĩnh vực giáo dục, đẩy mạnh ứng dụng CNTT trong quản lý, điều hành dạy và học theo đề án CNTT của Quận Long Biên giai đoạn 2022 - 2026 đảm bảo triển khai đồng bộ, hiệu quả các giải pháp công nghệ vào tất cả các hoạt động của nhà trường

- Tuyên truyền nội dung và các hoạt động đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) và Giáo dục STEM, STEAM trong trường MN

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

- 100% cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên (CBQL, GV, NV) hưởng ứng tham gia các hoạt động của Ngày hội CNTT và STEM tạo phòng trào thi đua ứng dụng CNTT hiệu quả trong quản lý và dạy học;

- Xây dựng kho học liệu số của nhà trường có chất lượng phục vụ đổi mới nội dung, phương pháp dạy - học, kiểm tra, đánh giá góp phần nâng cao chất lượng giáo dục; xây dựng môi trường học tập suốt đời và mang lại sự công bằng trong tiếp cận giáo dục.

- Nâng cao kỹ năng ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) và chuyển đổi số trong hoạt động dạy, học cho nhà giáo và học sinh.

2. Đối tượng tham gia và hình thức dự thi:

* Đối tượng dự thi: Cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên trường MN Phúc Đồng

* Hình thức dự thi: Cá nhân hoặc nhóm tác giả (mỗi nhóm không quá 3



người)

3. Nội dung thi

3.1 Sản phẩm bài giảng điện tử dự thi gồm:

- Bài giảng e-Learning (là sản phẩm được tạo ra từ các phần mềm thiết kế bài giảng e-learning theo phương pháp giáo dục STEM/STEAM);
- Bài giảng (là bài giảng được giáo viên thiết kế bài giảng điện tử và ghi hình, âm thanh, xuất ra video);
- Sản phẩm CNTT/STEM/STEAM:
 - Mỗi sản phẩm kèm theo giáo án (bài dạy).

4. Thời gian, địa điểm:

Phát động từ ngày 12 tháng 10 đến 18 tháng 11 năm 2024

5. Tổ chức chấm thi:

Nhà trường đã thành lập Ban giám khảo gồm các đ/c trong Ban giám hiệu, TTCM, giáo viên đạt giải CNTT cấp Trường/Quận các năm trước. Các giám khảo đã chấm thi theo đúng thể lệ, hướng dẫn, đánh giá bài thi khách quan, chính xác. Có 1 sản phẩm chất lượng gửi tham gia đăng ký thi cấp Quận.

II. ĐÁNH GIÁ CÁC BÀI GIẢNG DỰ THI.

1. Đánh giá chung:

100% GV hưởng ứng tham gia ngày hội Công nghệ thông tin và STEM/STEAM

Tác giả bài giảng tham dự cuộc thi nhận thức đúng về cuộc thi, có sự đầu tư thời gian nghiên cứu, chu đáo, bám sát công văn hướng dẫn đúng quy định.

*** Ưu điểm:**

- Hầu hết các bài giảng được xây dựng dưới dạng video hoặc thiết kế trên Power Point kết hợp với Ispring Suite, Storyline
- Tất cả bài giảng đều tuân thủ theo chuẩn đúng quy định của Bộ GD&ĐT.

+ Bài giảng điện tử được thiết kế trên powerpoint có ghi âm, lồng tiếng được xuất ra video.

+ Đối với sản phẩm là bài giảng e-Learning được đóng gói hoàn chỉnh, xuất bản dưới dạng web, bài giảng có thể đọc được trên các thiết bị di động như máy tính bảng, điện thoại di động (chuẩn HTML5), khuyến khích áp dụng các chuẩn đóng gói bài giảng (như SCORM, xAPI)

Bài dự thi E-learning có đầy đủ file nguồn, file dự thi đã xuất bản theo quy định và cơ bản đã lưu trữ theo cấu trúc thư mục quy định (3 folder: Baigiang_spl.zip, thumucngyon_spa.zip, giaoan_spl.pdf hoặc .doc

+ Hầu hết các bài giảng đều sử dụng hình ảnh, video tư liệu đầy đủ, phong phú minh họa thiết thực nội dung bài giảng. Một số bài giảng có đưa tình huống học tập tạo hứng thú cho người học.

+ 100% các bài giảng có ghi âm lời giảng của giáo viên rõ ràng; hình ảnh, video của giáo viên giảng bài.

+ Các bài giảng đều trình bày cấu trúc khoa học, hệ thống, thiết kế hệ thống câu hỏi tương tác thông minh, xử lý theo tình huống, có nhiều dạng câu hỏi phong phú: Câu hỏi nhiều chọn lựa, câu hỏi yêu cầu trả lời đúng/sai, câu hỏi yêu cầu điền vào chỗ khuyết, câu hỏi yêu cầu trả lời ngắn, câu hỏi kéo thả, câu hỏi ghép đôi.

- Tồn tại, hạn chế:

+ Một số bài giảng không có đoạn video ghi hình giáo viên giảng bài, thiếu hình ảnh của giáo viên. Âm thanh đoạn video và audio đôi chỗ chưa khớp với nhau.

+ Do điều kiện chưa có phòng thu, thiết bị thu chuyên dụng, sử dụng webcam bằng thiết bị đơn giản (điện thoại) nên các đoạn video thu được có hình ảnh chưa đẹp, ánh sáng tối, giọng nói chưa rõ, lúc to lúc nhỏ, âm thanh ảnh hưởng từ bên ngoài có lẫn tạp âm...

+ Một vài bài giảng có font chữ, hình ảnh, âm thanh chưa phù hợp (to, nhỏ, không rõ...) làm cho người học khó thấy. Hiệu ứng chữ, hình ảnh và âm thanh không đồng bộ. Hiệu ứng chưa phù hợp: Một số slide có đường viền hiệu ứng nhấp nháy chói mắt, hiệu ứng chữ xuất hiện từng đoạn mất thời gian người học. Các nút lệnh chồng lên nhau, một số nút lệnh chưa được Việt hóa.

*** Các bài giảng tiêu biểu như:**

+ Bài giảng cá nhân: Lưu Thị Hoài, Nguyễn Thị Minh Chinh, Nguyễn Thị Tuyết Mai, Lê Thị Phương Anh.

+ Bài giảng nhóm: tác giả: Phạm Thị Hiền – Trương Thị Hà Vân; Phạm Thị Bích – Nguyễn Thị Tuyết Mai.

7. Kết quả Cuộc thi:

Nhà trường công nhận và tặng thưởng cho 12 sản phẩm đạt giải, trong đó:

- Giải Nhất: 02 giải của nhóm tác giả
- Giải Nhì: 03 giải

- Giải Ba: 05 giải

- Giải Khuyến khích: 05 giải

Kết quả cụ thể có quyết định công nhận riêng.

Phần 2: Phương hướng, nhiệm vụ trong thời gian tiếp theo.

Qua ngày hội Công nghệ thông tin và STEM/STEAM cho thấy sự thành công của việc ứng dụng công nghệ thông tin vào việc tổ chức hoạt động dạy học cho trẻ. Qua cuộc thi này GV, HS được tiếp cận cách học, tiếp cận thông tin hoàn toàn mới. Trong thời gian tới và các năm học tiếp theo, nhà trường sẽ tiếp tục chỉ đạo một số nội dung sau:

- Tiếp tục triển khai thiết kế video, bài giảng E-Learning để tạo kho bài giảng dùng chung trong toàn ngành giáo dục để GV, HS cùng học tập góp phần đổi mới phương pháp dạy học. Cung cấp cho học sinh những bài dạy mà giáo viên đã thực hiện, tạo nên phong trào cho học sinh về tự học, tự khám phá.

- Tổ chức tập huấn, trao đổi kinh nghiệm, kỹ năng sử dụng phần mềm để mỗi CBQL, giáo viên biết soạn thành thạo một bài giảng điện tử E-Learning.

- Tăng cường công tác phổ biến kiến thức, nghiệp vụ thiết kế bài giảng e-Learning, chỉnh sửa video thông qua các sản phẩm trực tuyến.

- E-Learning là ứng dụng CNTT vào dạy học, là xu thế dạy học ngày càng được ứng dụng rộng rãi và phát triển mạnh mẽ hiện nay. Do vậy đây là cơ hội tiếp cận và là nhiệm vụ phía trước của mỗi một giáo viên và của đơn vị.

Trên đây là báo cáo kết quả thực ngày hội Công nghệ thông tin và STEM năm 2024 và phương hướng, nhiệm vụ trong thời gian tiếp theo của trường MN Phúc Đồng/.

Nơi nhận:

- Phòng GDĐT (b/c)

- Lưu: VT.

PHÓ HIỆU TRƯỞNG



Nguyễn Thuý Hạnh