

THẺ LỆ CHI TIẾT CUỘC THI
“CÙNG NON SÔNG CÁT CÁNH”
NĂM HỌC 2019 - 2020

I. PHẦN THI THIẾT KẾ PHÒNG NỀN CHỤP ẢNH

1. Mục đích

Nhằm lựa chọn phong nền chụp ảnh cho cuộc thi “Cùng non sông cát cánh” lần 1 – Năm 2019, góp phần quảng bá, nhận diện cuộc thi.

2. Đối tượng tham gia

– Học sinh/ nhóm học sinh của các trường THCS. Số lượng tối đa mỗi đơn vị được tham dự: 5 thiết kế. Số lượng tối đa học sinh dự thi theo nhóm: 5 học sinh.

3. Đơn vị tổ chức, tài trợ

– Đơn vị tổ chức: Phòng Giáo dục và Đào tạo

4. Nội dung thi và yêu cầu đối với tác phẩm dự thi

– Mẫu thiết kế phù hợp với mục đích, ý nghĩa cuộc thi, có tính khái quát cao, tính thẩm mỹ và tính đặc trưng phù hợp sử dụng chính thức trong cuộc thi.

– Mẫu thiết kế đảm bảo thuần phong mỹ tục của Việt Nam, không sao chép, trùng lặp với các thiết kế đã có.

– Trên mẫu thiết kế không ghi thêm bất kì thông tin gì khác (tên, ký hiệu riêng,...)

– Tập tin thiết kế trên phần mềm Adobe Illustrator, Corel, Photoshop; Dung lượng cao, độ phân giải sắc nét)

– Ban tổ chức được quyền sử dụng các mẫu thiết kế đạt giải để phục vụ công tác truyền thông và công tác tổ chức giải.

– Kích thước: ngang 4 mét, cao 3 mét.

5. Hồ sơ dự thi

Bao gồm:

– Phiếu đăng ký dự thi (Mẫu đính kèm)

– Mẫu thiết kế được thể hiện trên khổ giấy A4 và in màu

– File thiết kế định dạng PDF gửi qua hộp thư điện tử

6. Cách thức và thời gian dự thi

– Hồ sơ dự thi đựng trong phong bì A4, ghi rõ tiêu đề “Tác phẩm dự thi thiết kế phong nền Cuộc thi “Cùng non sông cát cánh”, năm 2018 và gửi về:

+Phòng Giáo dục và Đào tạo

– Thời gian nhận hồ sơ: đến hết ngày **27/9/2019**

7. Tiêu chí đánh giá

- Ý tưởng của mẫu thiết kế;
- Sự sáng tạo của mẫu thiết kế;
- Thể hiện được ý nghĩa – mục đích của cuộc thi;
- Tính thẩm mỹ của mẫu thiết kế.

8. Giải thưởng

Ban tổ chức trao 2 giải:

- 01 giải do Ban tổ chức chọn
- 01 giải bình chọn trên Fanpage cuộc thi “Cùng non sông cất cánh”.

Sản phẩm đạt giải được chọn làm phong nền chụp hình trong thời gian diễn ra cuộc thi.

II. PHẦN THI KIẾN THỨC

Riêng ở chặng CÁT CÁNH của mỗi trận thi đấu, nhóm câu hỏi chung cuối cùng sẽ có chủ đề về di chúc của chủ tịch Hồ Chí Minh và thực hiện di chúc Bác. Đây là nội dung quan trọng trong mỗi trận đấu.

Ngoài ra, ở chặng CÁT CÁNH của mỗi trận đấu sẽ có nội dung hướng ra các chủ đề về thế giới, khám phá và phát minh khoa học – kỹ thuật. Đây là một nét mới so với các cuộc thi của những năm trước.

CÁC KIẾN THỨC TRỌNG TÂM (sử dụng chủ yếu):

- Các nhà văn nổi tiếng, các tác phẩm văn học, điển tích, nhân vật văn học kinh điển của Việt Nam, kho tàng văn học dân gian Việt Nam
- Các anh hùng lịch sử, các địa danh lịch sử, các sự kiện lịch sử nổi tiếng của Việt Nam.
- Các địa danh nổi tiếng, di tích, thắng cảnh thiên nhiên, các đơn vị hành chính các cấp tại Việt Nam.
- Các lễ hội văn hóa, các phong tục tập quán dân gian phong phú và đa dạng của đất nước ta.
- Các loại hình nghệ thuật dân gian Việt Nam, các bộ phim nổi tiếng của Việt Nam, các ca khúc được yêu thích và đi cùng năm tháng của các nhạc sĩ Việt Nam.
- Các sự kiện thể thao nổi tiếng, các thành tích của đoàn thể thao Việt Nam, các đội tuyển của các môn.
- Di chúc của chủ tịch Hồ Chí Minh và thực hiện di chúc Bác (được sử dụng ở nhóm câu hỏi chung mỗi trận).
- Địa lý, Văn học, Lịch sử, Văn hóa, Thể thao, Nghệ thuật của các vùng các quốc gia trên thế giới (chỉ áp dụng ở chặng CÁT CÁNH)
- Khám phá và phát minh khoa học – kỹ thuật (chỉ áp dụng ở chặng CÁT CÁNH).

Dự kiến thể lệ như sau:

2.1. VÒNG LOẠI (DỰ KIẾN 15 ĐỘI)

- Dự kiến sẽ có 4 trận, 4 đội sẽ thi trong một trận. chọn 04 đội có thành tích tốt nhất gồm các đội nhất của mỗi trận và một số đội nhì xuất sắc nhất vào vòng chung kết.

Riêng ở chặng CÁT CÁNH của mỗi trận, câu hỏi chung cuối cùng với chủ đề về di chúc của chủ tịch Hồ Chí Minh và thực hiện di chúc Bác. Đây là nội dung quan trọng trong mỗi trận đấu.

2.1.1. CHẶNG 1: KHỞI ĐỘNG

- Gồm 10 câu hỏi trắc nghiệm. Mỗi đội sẽ xuất phát với 1 thành viên.
- Thành viên đứng ở vị trí thi đấu sẽ trả lời câu hỏi bằng cách chọn bảng đáp án: A – B – C – D. Trả lời đúng được cộng điểm, sai không bị trừ điểm nhưng sẽ phải cộng một thành viên vào vị trí thi đấu.
- Nếu đội nào có 4 thành viên đầy đủ ở vị trí thi đấu nhưng tiếp tục trả lời sai thì sẽ ngừng phần thi Khởi động tại câu hỏi đó.
- Tùy vào số lượng thành viên ở vị trí đứng mà các đội trả lời đúng sẽ được số điểm khác nhau.

+ 1 thành viên ở vị trí đứng: 20 điểm

+ 2 thành viên ở vị trí đứng: 15 điểm

+ 3 thành viên ở vị trí đứng: 10 điểm

+ 4 thành viên ở vị trí đứng: 5 điểm

- Trước câu hỏi số 10, nếu đội nào loại hết các đội còn lại thì chặng đấu sẽ kết thúc và đội đó sẽ là đội giành chiến thắng ở Khởi động đồng thời được cộng thêm 20 điểm vào quỹ điểm.

2.1.2. CHẶNG 2: LĂN BÁNH

Sẽ có 2 câu hỏi được đặt ra ở phần thi này dưới dạng liệt kê, các đội sẽ lần lượt đưa ra các câu trả lời bằng cách liệt kê các đáp án theo thứ tự luân phiên, một đáp án đúng được tính 10 điểm. Một đáp án sai được đưa ra thì đội sẽ bị dừng phần thi lại và các đội còn lại tiếp tục, đến khi có một đội đã loại được các đội kia và đưa ra được đáp án cuối cùng thì đội đó sẽ được thưởng thêm 20 điểm thưởng của Ban tổ chức.

2.1.3. CHẶNG 3: TĂNG TỐC

Ở nội dung thi này sẽ có 3 mảng dữ kiện: dữ kiện bằng chữ, dữ kiện hình ảnh, dữ kiện âm nhạc, Mỗi mảng sẽ có tất cả 5 dữ kiện, các đội giành quyền trả lời bằng cách bấm chuông nhanh, mỗi câu trả lời đúng được cộng 10 điểm, trả lời sai bị trừ 10 điểm. Một đội bấm chuông trả lời sai hoặc không trả lời được, các đội còn lại sẽ giành quyền trả lời bằng cách bấm chuông sau hiệu lệnh người dẫn chương trình. Trong một nhóm dữ kiện sẽ áp dụng luật ghi điểm liên hoàn. Một đội trả lời đúng 1 dữ kiện, được 10 điểm, đến dữ kiện tiếp theo đội đó bấm chuông đầu tiên và trả lời đúng sẽ được 15 điểm, nếu tiếp tục sẽ là 20, 25 hoặc 30.

2.1.4. CHẶNG 4: CÁT CÁNH

- Ban tổ chức đưa ra 4 mảng chủ đề: Ai, Ở đâu, Khi nào, Cái gì. Mỗi mảng chủ đề có 4 câu hỏi. Các đội lần lượt lựa chọn các chủ đề và trả lời, 2 lượt lựa chọn phải là 2 mảng chủ đề khác nhau.

- Trả lời đúng được 15 điểm, trả lời sai các đội khác có quyền bấm chuông trả lời. Sau 2 lượt lựa chọn của 4 đội, Ban tổ chức sẽ đưa ra 3 câu hỏi chung, lúc này các đội sẽ bấm chuông nhanh để giành quyền trả lời. Trả lời sai trong lượt lựa chọn của đội khác bị trừ 10 điểm.

- Mỗi đội sẽ được quyền đặt quyền gấp đôi số điểm trong lượt lựa chọn của mình bằng cách máy bay nhiều lần, quyền gấp đôi số điểm được sử dụng khi đội lựa chọn câu hỏi hoặc ở phần câu hỏi chung, trả lời đúng được 30 điểm, sai bị trừ 15 điểm.

2.2. VÒNG CHUNG KẾT (04 ĐỘI)

2.2.1. KHỞI ĐỘNG

4 đội cùng xuất phát đầy đủ các thành viên, có 3 câu hỏi tam cấp được đưa ra dành cho cả 4 đội cùng trả lời. Câu hỏi gồm có 3 phần.

- Phần 1 là một câu hỏi liệt kê, mỗi đội sẽ có 1 lần trả lời, bắt đầu theo đội thấp điểm nhất và theo thứ tự ưu tiên vị trí (nếu cùng điểm số) mỗi đội sẽ ghi 15 điểm đưa ra được 1 câu trả lời đúng, trả lời sai không bị trừ. Riêng ở câu đầu tiên, các đội trả lời theo vị trí đúng.

- Phần 2 là câu hỏi trắc nghiệm liên quan đến câu hỏi liệt kê ở trên với 4 phương án trả lời A, B, C, D. 4 đội cùng đưa ra đáp án, nếu có 1 đội trả lời đúng, đội sẽ được cộng 20 điểm. Nếu 2 đội trả lời đúng, mỗi đội được cộng 15 điểm. Nếu 3 đội trả lời đúng, mỗi đội được cộng 10 điểm. Nếu tất cả các đội cùng trả lời đúng, mỗi đội được cộng 5 điểm.

- Phần 3 là một câu hỏi bấm chuông nhanh, chỉ đội có câu trả lời đúng ở phần 2 mới được tiếp tục trả lời câu hỏi bấm chuông là câu hỏi liên quan đến đáp án của câu trắc nghiệm trên, đội nào trả lời đúng được cộng 20 điểm, trả lời sai không bị trừ điểm.

2.2.2. LĂN BÁNH

Gồm 2 phần thi:

- Phần 1: Ban tổ chức đưa ra 5 câu ca dao, thành ngữ, tục ngữ khuyết chữ, các đội phải điền vào chỗ trống các câu ca dao này. Tương ứng với mỗi câu đúng được 10 điểm. Trả lời sai không bị trừ điểm.

- Phần 2: Ban tổ chức đưa ra 5 hình ảnh mô tả 1 câu thành ngữ, tục ngữ ca dao, các đội cần đưa ra được đáp án. Tương ứng với mỗi câu đúng được 10 điểm. Trả lời sai không bị trừ điểm.

Sau mỗi câu, các đội trả lời sai hoặc không trả lời được sẽ bị loại 1 thành viên do đội trả lời đúng chỉ định, trong trường hợp tất cả các đội cùng không đưa ra được câu trả lời, 1 thành viên của mỗi đội sẽ cùng bị loại, người bị loại do đội tự thảo luận để đưa ra quyết định.

2.2.3 TĂNG TỐC

- Có 3 ẩn số dành cho các đội ở phần thi này. Các ẩn số thể hiện dưới dạng hình ảnh, mỗi ẩn số có 4 hình gợi ý được che bởi các miếng ghép mang hình ảnh, trong những hình gợi ý này sẽ có điểm số 15 đ nếu trả lời được câu hỏi và mở được hình.

- Cả 4 đội sẽ giành quyền trả lời bằng cách bấm chuông. Câu hỏi hình ảnh nhỏ sẽ thể hiện bằng 3 từ (cụm từ) khóa liên quan đến hình ảnh.

- Nếu không có đội nào trả lời được hình ảnh bằng 3 từ khóa, MC sẽ bật mí tiếp tục 1 từ khóa thứ tư nhưng lúc này điểm số chỉ còn 10 điểm nếu trả lời đúng.

- Nếu vẫn không có đội nào trả lời được hình ảnh bằng 4 từ khóa, MC sẽ bật mí tiếp tục 1 từ khóa cuối cùng nhưng lúc này điểm số chỉ còn 5 điểm nếu trả lời đúng.

- Mỗi đội được chọn một miếng hình ảnh để nghe câu hỏi và trả lời, đáp án câu hỏi cũng chính là hình ảnh được mở ra, và hình ảnh câu hỏi nhỏ sẽ liên quan trực tiếp đến ẩn số lớn. Các đội đều có quyền bấm chuông trả lời ẩn số bất kỳ lúc nào. Nếu trả lời sai sẽ

ngừng luôn phần thi ở ẩn số đó. Điểm số của ẩn số các đội trả lời được sẽ thay đổi tùy vào tình hình thực tế, nếu đã có 1 hình ảnh nhỏ được mở ra sẽ có 30 điểm, 2 hình ảnh nhỏ đã được mở sẽ có 25 điểm, 3 hình ảnh nhỏ được mở chỉ còn 20 điểm, khi đã có 4 hình ảnh trả lời được chỉ còn 15 điểm. Sau khi đã mở cả 4 gợi ý, nếu không có đội nào trả lời đúng, MC sẽ đọc thêm 1 gợi ý cho các đội chưa trả lời. Nếu trả lời đúng sau gợi ý này sẽ được 10 điểm.

2.2.4. CÁT CÁNH

- Có 3 chủ đề được đưa ra: Văn học – Nghệ thuật, Lịch sử – Địa lý, Thể thao – Văn hóa, mỗi chủ đề có 1 câu 10 điểm, 2 câu 15 điểm và 2 câu 20 điểm. Các đội lần lượt chọn chủ đề, người dẫn chương trình sẽ đặt câu hỏi, mỗi đội sẽ có 2 lượt lựa chọn và 2 lần lựa chọn này phải là 2 chủ đề khác nhau.

- Các đội sẽ lần lượt chọn dữ kiện. Đội nào chọn dữ kiện có quyền đặt “MÁY BAY”. Mỗi câu hỏi có 10 giây suy nghĩ.

- Một đội trả lời sai, các đội khác có quyền bấm chuông sau hiệu lệnh của MC. Tuy nhiên nếu trả lời sai trong lượt lựa chọn của đội khác, đội đó sẽ bị trừ ít hơn 5 điểm so với điểm số của câu hỏi đó.

- Trong lượt lựa chọn dữ kiện của mình, nếu một đội đặt MÁY BAY, đội này có quyền trả lời câu hỏi đó hoặc chuyển cho một đội khác bất kỳ trong 3 đội còn lại. Tuy nhiên, nếu cả hai lượt lựa chọn, đội đó đều chuyển câu hỏi thì các câu hỏi được chuyển phải được chuyển cho 2 đội khác nhau.

- + Nếu không chuyển, trả lời đúng được gấp đôi số điểm của câu đó, trả lời sai bị trừ chính số điểm của câu hỏi đó.

- + Nếu chuyển cho một đội khác, đội bị chỉ định sẽ phải trả lời câu hỏi này. Trả lời đúng được gấp đôi số điểm của câu đó và đội đã chọn câu hỏi này lúc đầu sẽ bị trừ chính số điểm của câu hỏi đó. Nếu đội bị chỉ định trả lời không được, đội bị chỉ định sẽ bị trừ chính số điểm của câu hỏi đó và đội đã chọn câu hỏi này lúc đầu sẽ không bị trừ điểm.

- Sau 2 lượt lựa chọn của mỗi đội, sẽ có 3 câu hỏi chung dành cho cả 4 đội, các đội có quyền sử dụng hoặc không sử dụng MÁY BAY, tuy nhiên lúc này đội đặt MÁY BAY sẽ không còn quyền chuyển phần trả lời cho các đội khác nữa .

- *Số điểm cuối cùng quyết định thứ hạng các đội.*

Lưu ý: Căn cứ vào tình hình thực tế, Ban tổ chức có quyền điều chỉnh điều lệ thi đấu phù hợp.

BAN TỔ CHỨC

ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN 9
ĐƠN VỊ:

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

Quận 9, ngày tháng năm 2019

**BẢNG ĐĂNG KÝ THAM DỰ PHẦN THI KIẾN THỨC
CUỘC THI “CÙNG NON SÔNG CÁT CÁNH” LẦN 1 - NĂM 2019**

Họ và tên Lãnh đội:.....

ĐT liên lạc:..... Mail:.....

Họ và tên giáo viên phụ trách:.....

ĐT liên lạc:..... Mail:.....

TT	Họ và tên học sinh	Năm sinh			Nơi sinh (Tỉnh/Thành)	Lớp	Đơn vị	Ghi chú
		Ngày	Tháng	Năm				
1								Chính thức
2								Chính thức
3								Chính thức
4								Chính thức
5								Dự bị

THỦ TRƯỞNG ĐƠN VỊ

(Ký tên, đóng dấu và ghi rõ Họ và tên)