

ỦY BAN NHÂN DÂN
THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

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

Số: **1499** GDĐT-TTTT

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày **08** tháng **05** năm **2019**

Về tổ chức Sân chơi giao lưu sản phẩm
CNTT học kỳ II năm học 2018 – 2019.

PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO CẦN GIỜ	
ĐẾN	Số: 203
	Ngày: 10/5/2019
Chuyển:	Quang i Thư?
	Bình Chánh,

Kính gửi: Trưởng phòng Giáo dục và Đào tạo các quận/huyện: 2, 8, Bình Chánh,
Cần Giờ, Củ Chi, Hóc Môn, Nhà Bè.

Căn cứ công văn số 3592/GDDT-TTTT ngày 15/10/2018 của Sở Giáo dục và Đào tạo Tp. Hồ Chí Minh về triển khai dạy-học ngoại khóa theo nội dung Dự án YouthSpark năm học 2018-2019;

Căn cứ văn bản số 19-14/VIETNET-ICT ngày 04 tháng 5 năm 2019 của Trung tâm Công nghệ Thông tin Truyền thông Vietnet về tổ chức Sân chơi giao lưu sản phẩm CNTT năm học 2018 – 2019 (học kỳ II).

Sở Giáo dục và Đào tạo Thành phố Hồ Chí Minh đề nghị Trưởng phòng Giáo dục và Đào tạo các quận huyện, Giám đốc các Trung tâm Giáo dục Thường xuyên triển khai sân chơi giao lưu sản phẩm CNTT học kỳ II năm học 2018 – 2019 như sau:

1. Từ 6/5/2019 – 31/5/2019:

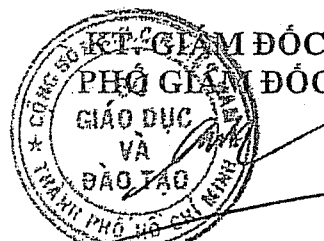
- Ban quản lý dự án phát động và tổng hợp các sản phẩm xuất sắc của các trường tham gia sân chơi chung thông qua đường link <http://sanchoi-cntt.digitalskill.vn/>. Sở Giáo dục và Đào tạo khuyến khích các Phòng Giáo dục và Đào tạo các Quận/Huyện tổng hợp và lựa chọn sản phẩm xuất sắc để gửi lại Sở Giáo dục và Đào tạo (hạn cuối nhận sản phẩm là ngày 30/5/2019 qua email: tttt_ctgd@hcm.edu.vn).

2. Tháng 6/2019: Ban Quản lý dự án chấm điểm, lựa chọn và công bố sản phẩm đạt giải thưởng.

Trong quá trình triển khai, Ban quản lý dự án tiếp nhận các yêu cầu hỗ trợ (qua đầu mối Trung tâm CNTT – Truyền thông Vietnet, ĐT: 04.6269.4690/0906.223.609, youthsparkvietnam@vietnet-ict.org).

Nơi nhận:

- Như trên;
- Giám đốc Sở GD&ĐT “để báo cáo”;
- TTTT&CTGD; GDTTH; GDTX “để thực hiện”;
- Lưu: VP (DTh) **2**



Nguyễn Văn Hiếu

KẾ HOẠCH SÂN CHƠI GIAO LƯU SẢN PHẨM CNTT NĂM HỌC 2018 – 2019

“YOUTHSPARK DIGITAL CAMPAIGN 2018 - 2019”

Dự án “Tăng cường kỹ năng CNTT cho giới trẻ hội nhập và phát triển”

1. Mục đích

Sân chơi giao lưu sản phẩm CNTT năm học 2018-2019 là hoạt động thuộc dự án “Tăng cường kỹ năng Công nghệ thông tin cho giới trẻ hội nhập và phát triển” - năm học 2018-2019, được tổ chức nhằm mở rộng cơ hội giao lưu học hỏi kinh nghiệm giữa các tỉnh/thành phố trong quá trình triển khai dạy và học ngoại khóa chương trình Tin học ứng dụng và Khoa học máy tính. Thông qua việc phát động tập hợp các sản phẩm xuất sắc của học sinh và ghi nhận các kết quả đào tạo tại các nhà trường, Dự án xét và trao giải cho các tập thể và cá nhân xuất sắc nhằm động viên, khích lệ và chia sẻ những câu chuyện thành công và kinh nghiệm triển khai tích cực từ các địa phương.

2. Thời gian, địa điểm

Sân chơi Giao lưu sản phẩm CNTT năm học 2018 - 2019 được tổ chức 2 đợt với các thông tin như sau:

Hoạt động	Đợt 2 – Học kỳ II
Phát động và tập hợp các sản phẩm xuất sắc	Từ ngày 6/5/2019 – 31/5/2019
Chấm giải và công bố	Tháng 6/2019

Thời gian và địa điểm tổ chức lễ trao giải đợt 2 sẽ được thông báo bằng văn bản sau tới các đơn vị.

3. Đối tượng tham gia

Đối tượng tham gia sân chơi là các nhà trường, giáo viên và các học sinh tham gia giảng dạy và học tập theo giáo trình của dự án “Tăng cường kỹ năng công nghệ thông tin cho giới trẻ hội nhập và phát triển” và nền tảng www.youthspark.digitalskill.vn.

4. Thể lệ sân chơi

a) Điều kiện tham gia

Các nhà trường, giáo viên và học sinh tham gia sân chơi cần đảm bảo các điều kiện bắt buộc sau:

- Triển khai hoạt động dạy và học theo chương trình dự án trong năm học 2018 - 2019
- Học sinh và giáo viên đăng ký tài khoản và tham gia các khóa học trực tuyến tại <http://youthspark.digitalskill.vn>

b) Cách thức tham gia

	Thời gian	Nội dung
Bước 1	Năm học 2018 – 2019	- Giáo viên và học sinh triển khai dạy và học theo bộ giáo trình chương trình Tin học ứng dụng và Khoa học máy tính. - Đồng thời , giáo viên và học sinh đăng ký tài khoản và tham gia các khóa học trực tuyến tại http://youthspark.digitalskill.vn. (Lưu ý: các nhà trường không tổ chức cho học sinh tham gia các khóa học trực tuyến không đủ điều kiện tham gia và xét giải sân chơi).
Bước 2	Tháng 5/2019	Các trường học tập hợp các sản phẩm xuất sắc và kết quả triển khai dự án để gửi tham gia sân chơi tại http://sanchoi-cntt.digitalskill.vn Hạn cuối nhận sản phẩm đợt 2 từ các trường và các Sở GDĐT: trước ngày 31/5/2019.

5. Hội đồng chấm giải

- Đội ngũ chuyên gia biên soạn giáo trình dự án.
- Thành viên ban Quản lý Dự án.

Phụ lục 3: Mẫu thông tin tham gia Sân chơi cấp toàn quốc

Phòng Giáo dục và Đào tạo:.....

THÔNG TIN THAM GIA SÂN CHƠI GIAO LƯU SẢN PHẨM

Dự án “Tăng cường kỹ năng công nghệ thông tin cho giới trẻ hội nhập và phát triển”

I. Thông tin chung

STT	Trường	Số học sinh toàn trường	Số học sinh được tập huấn theo chương trình Dự án
...			
TỔNG	(Tổng số trường)	(Tổng số học sinh)	(Tổng số sản phẩm)

II. Thông tin đề cử các hạng mục

1. Hạng mục Học sinh xuất sắc và Giáo viên xuất sắc

Sản phẩm	Họ và tên Học sinh	Giáo viên hướng dẫn	Đơn vị (Ghi rõ Lớp – Trường)	Tên sản phẩm & Link tải xuống sản phẩm
Sản phẩm 1				
Sản phẩm 2				
Sản phẩm 3				
Sản phẩm 4				
Sản phẩm 5				
Sản phẩm 6				

2. Hạng mục Trường học tích cực

- Tên trường:
- Số học sinh đào tạo:
- Số học sinh toàn trường:

3. Hạng mục Giáo viên tích cực

- Tên Giáo viên

- Đơn vị:
- Số học sinh đào tạo:

4. Hạng mục Khoảnh khắc ấn tượng

	Sản phẩm	Đơn vị (Ghi rõ Lớp – Trường)	Tên sản phẩm & Link tải xuống sản phẩm	Lời bình
Hình ảnh	Sản phẩm 1			
	Sản phẩm 2			
	Sản phẩm 3			
	Sản phẩm 4			
	Sản phẩm 5			
Video	Sản phẩm 1			
	Sản phẩm 2			
	Sản phẩm 3			

(Vui lòng gửi kèm bảng điểm chi tiết của các cá nhân/tập thể đề cử cho các hạng mục trên.)

..., ngày...tháng ... năm 2019

Xác nhận của Phòng Giáo dục và Đào tạo

Thủ trưởng

(Ký, ghi rõ họ tên và đóng dấu).