|  |  |
| --- | --- |
| ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN 8  **PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**  Số: 1536 /GDĐT  Về tham gia cuộc thi “Giờ lập trình” năm 2017 và giao lưu sản phẩm 2017 – Dự án “Tăng cường kỹ năng CNTT cho giới trẻ hội nhập và phát triển” | **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  **Độc lập – Tự do – Hạnh phúc** Quận 8, ngày 18 tháng 12 năm 2017 |

Kính gửi: Hiệu trưởng các trường THCS.

Căn cứ Công văn số 4665/GDĐT-TTTT ngày 15/12/2017 của Sở Giáo dục và Đào tạo Thành phố Hồ Chí Minh về triển khai cuộc thi “Giờ lập trình” năm 2017 và giao lưu sản phẩm 2017 – Dự án “Tăng cường kỹ năng CNTT cho giới trẻ hội nhập và phát triển”;

Phòng Giáo dục và Đào tạo Quận 8 lập kế hoạch tham gia cuộc thi “Giờ lập trình” năm 2017 và giao lưu sản phẩm 2017 – Dự án “Tăng cường kỹ năng CNTT cho giới trẻ hội nhập và phát triển” dành cho học sinh THCS với nội dung cụ thể như sau:

1. **Mục đích, yêu cầu:**

* Sân chơi Giờ lập trình và giao lưu sản phẩm 2017 là hoạt động thuộc dự án “Tăng cường kỹ năng Công nghệ thông tin cho giới trẻ hội nhập và phát triển – giai đoạn 2” được tổ chức nhằm khuyến khích và tạo động lực cho học sinh học khoa học máy tính và CNTT, tìm kiếm tài năng, 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.
* Giờ lập trình (Hour of Code) do Microsoft hỗ trợ, tổ chức Code.org phát động là chiến dịch khuyến khích học sinh trên khắp thế giới trải nghiệm học lập trình trong vòng một giờ. Đây là năm thứ 3 liên tiếp Giờ lập trình được triển khai ở Việt Nam trong tuần lễ Khoa học máy tính vào tháng 12/2017. Mục tiêu của chiến dịch này nhằm giúp thế hệ trẻ chuẩn bị sẵn sàng các kỹ năng cho tương lai trong thời đại công nghệ.Giờ lập trình 2017 tại Việt Nam được xem như phần khởi động cho việc giảng dạy chương trình Tin học Ứng dụng và Khoa học máy tính của dự án.
* Thông qua việc phát động Giờ lập trình 2017 và giao lưu sản phẩm lập trình xuất sắc của học sinh, BQL dự án sẽ chấm 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 đào tạo KHMT và CNTT tích cực từ các địa phương.

1. **Đối tượng tham gia:**

100% Học sinh Trung học cơ sở trên địa bàn Quận 8.

**III/- Triển khai sự kiện và nộp bài dự thi:**

1. **Hướng dẫn giáo viên triển khai sự kiện, học sinh tham gia sự kiện.**

* ***Tìm hiểu sự kiện Giờ lập trình và tài liệu hướng dẫn qua link:*** [**http://tinyurl.com/videoHoC2017**](http://tinyurl.com/videoHoC2017) ***, tài liệu gồm:***
* Văn bản hướng dẫn triển khai Giờ lập trình từ Microsoft.
* Bài trình chiếu triển khai Giờ lập trình.
* Mẫu xác nhận của trường tham gia sự kiện.
* ***Triển khai đến học sinh và hướng dẫn học sinh tham gia.***
* Tham gia bằng cách truy cập link sau: <https://code.org/minecraft>.
* Thực hiện nhiệm vụ của Minecraft: Hero’s Journey.
* Hoàn tất 12 vòng thi để có chứng nhận.
* ***Hướng dẫn học sinh nộp giấy chứng nhận tham gia.***
* Sau khi hoàn tất và nhận được giấy chứng nhận, học sinh điền thông tin xác nhận, copy đường link nhận giấy chứng nhận lại để nộp bài.
* Chụp các hình ảnh trong quá trình tổ chức giờ lập trình tại lớp/nhà trường, tổng hợp và lưu trữ online.

1. **Hướng dẫn các nội dung dự thi.**

* ***Dự thi Giải học sinh xuất sắc.***
* Mỗi đơn vị thực hiện chọn và nộp 01 sản phẩm xuất sắc nhất của học sinh về nhóm chủ đề **Ứng dụng CNTT** và 01 sản phẩm xuất sắc nhất của học sinh về nhóm chủ đề **Khoa học máy tính.**
* **Phòng Giáo dục sẽ chọn ra 06 sản phẩm nhóm chủ đề Ứng dụng CNTT và 06 sản phẩm nhóm chủ đề Khoa học máy tính xuất sắc nhất để dự thi cấp Thành phố.**
* ***Dự thi Giải giáo viên xuất sắc.***
* Giáo viên có học sinh đạt giải trong hạng mục Học sinh xuất sắc sẽ được xét cơ cấu giải dự trên bảng điểm của sản phẩm.
* ***Dự thi Giải giáo viên tích cực.***
* Giáo viên dạy được nhiều học sinh nhất thành phố.
* ***Dự thi Giải trường học tích cực.***
* Trường học có số lượng đào tạo học sinh tham gia cuộc thi cao nhất thành phố.
* ***Dự thi Giải khoảnh khắc ấn tượng.***
* Mỗi đơn vị thực hiện tối thiểu 01 video và 05 hình ảnh có nội dung về triển khai dạy và học chương trình theo các tiêu chí:

+ Nội dung và ý nghĩa hình ảnh/video truyền cảm hứng.

+ Chất lượng hình ảnh và âm thanh rõ nét.

+ Đối với video: dưới 02 phút.

* **Phòng Giáo dục sẽ chọn 03 video và 05 hình ảnh xuất sắc nhất để dự thi cấp Thành phố.**
* ***Dự thi Giải Trường tích cực Giờ lập trình***
* Trường học có học sinh tham gia Giờ lập trình nhiều nhất thành phố.

1. **Hướng dẫn nộp bài dự thi**

***Để tham gia dự thi, Thầy (cô) các trường đăng kí dự thi qua link sau:*** digitalskill.vn 🡺 Sân chơi Giờ lập trình + Giao lưu sản phẩm CNTT 🡺 Khai báo thông tin 02 mục Giờ lập trình và Sân chơi giao lưu sản phẩm CNTT cụ thể như sau:

* ***Đối với nội dung Giờ lập trình 2017***
* Khai báo tất cả thông tin theo yêu cầu.
* Tại Mục số 3 và 4, thực hiện theo mẫu đính kèm số 1 và số 2 rồi upload file (đặt tên theo hướng dẫn trong mẫu đính kèm).
* ***Đối với nội dung Sân chơi giao lưu sản phẩm CNTT (chọn mẫu dành cho trường và cá nhân)***
* Khai báo tất cả thông tin theo yêu cầu (theo phụ lục 2 đính kèm).

***Sau khi hoàn tất việc gửi bài theo đường link trên, các đơn vị gửi các nội dung: Phụ lục 2, mẫu đính kèm số 1, mẫu đính kèm số 2 và tiến độ thực hiện cuộc thi về Tổ Trung học trước 16 giờ 00 ngày 28/12/2017 (mail+ văn bản).***

Trong quá trình thực hiện, nếu có các vấn đề cần trao đổi, Thầy (cô) vui lòng liên lạc với Tổ Trung học – Thầy Nguyễn Hoàng Hải để được hướng dẫn.

Trên đây là Công văn tham gia cuộc thi “Giờ lập trình” năm 2017 dành cho học sinh THCS, đề nghị Hiệu trưởng các đơn vị triển khai thực hiện đúng nội dung và thời gian quy định./.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nơi nhận:***  - Như trên;  - Lưu VP. Hh-03b. | **KT.TRƯỞNG PHÒNG PHÓ TRƯỞNG PHÒNG**  **Đã ký**  **Nguyễn Xuân Mai** |