

Thừa Thiên Huế, ngày 15 tháng 12 năm 2023

KẾ HOẠCH - CHƯƠNG TRÌNH HỘI THI NGHIỆP VỤ SƯ PHẠM CẤP KHOA NĂM HỌC 2023 - 2024

I. MỤC TIÊU

- Nâng cao năng lực nghiệp vụ sư phạm cho sinh viên, từ đó góp phần nâng cao chất lượng đào tạo giáo viên tiểu học, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục tiểu học trong giai đoạn mới.

- Thúc đẩy các hoạt động rèn luyện nghiệp vụ sư phạm nhằm nâng cao trình độ hiểu biết, khả năng ứng xử sư phạm, kỹ năng thực hành các hoạt động giảng dạy và trải nghiệm; tạo cơ hội phát huy tài năng, học hỏi kinh nghiệm và hiểu biết lẫn nhau cho sinh viên. Thông qua hội thi, phát động phong trào sinh viên tự rèn luyện nghiệp vụ sư phạm thường xuyên theo định hướng phát triển năng lực nghề nghiệp trong bối cảnh đổi mới và hội nhập.

II. KẾ HOẠCH HỘI THI

1. Nội dung thi nghiệp vụ sư phạm

Bao gồm 06 nội dung:

- Giới thiệu về lớp và ngành học
- Thiết kế thiết bị dạy học số
- Thiết kế sản phẩm STEM/STEAM
- Thiết kế bài giảng tương tác dạng phim
- Xử lý tình huống sư phạm
- Tài năng

Ngoài ra, Hội thi còn tổ chức *Quay số mở thưởng* và trao các giải *Cổ động viên ấn tượng*.

2. Thời gian và địa điểm tổ chức Hội thi

Hội thi được bắt đầu tổ chức từ ngày **02/01/2024** đến hết ngày **13/01/2024**. Các hoạt động được thực hiện theo khung thời gian như sau:

✓ Từ ngày **06/01/2024 đến 10/01/2024**: Chấm thi nội dung *Giới thiệu về lớp và ngành học; Thiết kế Thiết bị dạy học số; Thiết kế bài giảng tương tác dạng phim*. Thời gian, địa điểm cụ thể sẽ được thông báo cho các đội thi sau khi ban tổ

chức và tiêu ban giám khảo thống nhất.

✓ Tối ngày **07/01/2024**, từ 18h00, tổ chức và chấm nội dung thi *Tài năng* tại **Giảng đường I**. Thứ tự dự thi do ban tổ chức sắp xếp theo nội dung đăng ký dự thi và sẽ thông báo cho các đội thi trước ngày **05/01/2024**.

✓ Chiều ngày **13/01/2024**, từ 13h00, khai mạc Hội thi và tổ chức thi các nội dung: *Xử lí tình huống sư phạm, Thiết kế sản phẩm STEM/STEAM, Quay số mở thưởng* và *Trao giải - Bế mạc* tại **Giảng đường I** (Nội dung thi thiết kế sản phẩm STEM/STEAM tổ chức tại sảnh sau của Giảng đường cùng lúc với thi Xử lí tình huống sư phạm).

Đại diện các đội thi sẽ bốc thăm các nội dung vào **17h00 ngày 20/12/2023** tại Văn phòng khoa.

III. HÌNH THỨC TỔ CHỨC - THỂ LỆ HỘI THI

1. Quy định chung về đội thi

Mỗi lớp thành lập một đội thi gồm 15 sinh viên (cử 01 SV làm trưởng đoàn, 1 sinh viên làm phó đoàn), riêng hai trường hợp TU 1E ghép với TU 1Q và TU2E ghép với TU 2Q lập thành 1 đội. Trong đó, mỗi sinh viên dự thi không quá 02 nội dung (không kể phần thi *Giới thiệu lớp và ngành học*). Danh sách các đội thi (được đánh máy) gửi về Ban thư kí Hội thi (qua cô Tôn Nữ Khánh Quyên) trước **17h00 ngày 20/12/2023**.

2. Hình thức và thể lệ thi các nội dung

2.1. Giới thiệu về lớp và ngành học

- Mỗi lớp (đội thi) thực hiện 01 video clip *giới thiệu về đặc trưng khối lớp và ngành mình đang theo học*.

- Thời gian mỗi video clip không quá 5 phút.

- Hình thức: Trình bày dưới dạng phim ngắn, sử dụng hình ảnh trình chiếu hoặc tiêu phẩm...

- Các đội thi quay video gửi về Ban thư kí Hội thi (qua thầy Dương Đức Lợi) **trước 17h00 ngày 02/01/2024**. Ban tổ chức sẽ có hướng dẫn cụ thể về hình thức gửi video qua *Internet* tới các đơn vị lớp.

- Yêu cầu về sản phẩm: Nêu được khái quát chương trình, ngành học, lớp học, về môi trường học tập, video mang ý nghĩa truyền thông. Nội dung sáng tạo, phù hợp. Hình ảnh và âm thanh, kĩ xảo, hiệu ứng có sự đầu tư, công phu, hấp dẫn. Có thể xuất bản trực tuyến.

2.2. Thiết kế thiết bị dạy học số

Đây là một nội dung mới nhằm khuyến khích SV ứng dụng các phần mềm để thiết kế thiết bị dạy học số. Hình thức thi cụ thể như sau:

- Mỗi đội thi cử gồm 03 SV tập trung thiết kế thiết bị dạy học số hỗ trợ dạy học trong một môn học/Hoạt động giáo dục ở tiểu học với sự hỗ trợ của phần mềm.

- Yêu cầu về hình thức thể hiện của Thiết bị dạy học số: Thiết bị dạy học số phải đảm bảo tính khoa học, tính sư phạm và thẩm mỹ, tính sáng tạo và ứng dụng linh hoạt,... đáp ứng yêu cầu của Chương trình giáo dục phổ thông cấp Tiểu học, phù hợp với xu hướng đổi mới phương pháp dạy học trong bối cảnh của cuộc cách mạng công nghiệp lần thứ 4;

+ Nếu là phim tư liệu, tổng thời lượng phim không quá 10 phút, phim có thuyết minh hoặc phụ đề.

+ Có văn bản đề xuất cách sử dụng trong dạy học.

- Thiết bị dạy học số được hoàn thành và nộp cho thầy Nguyễn Văn Vượng trước **17h00 ngày 02/01/2024**. Ban tổ chức sẽ có hướng dẫn chi tiết về cách thức tổ chức nhận bài và chấm thi.

2.3. Thiết kế sản phẩm STEM/STEAM

+ Mỗi đội dự thi có tối đa 03 SV, thiết kế một sản phẩm STEM/STEAM tiểu học.

+ Sản phẩm dự thi phải đảm bảo tính khoa học, thẩm mỹ và sư phạm, đồng thời phù hợp với các hướng dẫn của Bộ GD&ĐT về mục tiêu, yêu cầu, nội dung và phương pháp dạy học của Chương trình giáo dục phổ thông 2018; tuân theo Công văn số 909/BGDĐT-GDTH về hướng dẫn tổ chức hoạt động giáo dục STEM trong giáo dục Tiểu học; đảm bảo sự xuất hiện của các yếu tố STEM/STEAM; đảm bảo sự tương thích khi đưa vào hoạt động dạy học.

+ Sản phẩm dự thi không được sao chép ý tưởng dưới mọi hình thức.

+ Tiêu chí chấm thi: phù hợp với nội dung giáo dục tiểu học, ý tưởng độc đáo, sản phẩm có khả năng sử dụng trên thực tế, công phu nhưng không quá tốn kém.

+ **Chiều 13/01/2024**, sinh viên sẽ mang sản phẩm tới để dự thi và thuyết trình về sản phẩm tại sảnh sau Giảng đường I theo hướng dẫn của ban tổ chức và tiêu ban giám khảo.

2.4. Thiết kế Thiết kế bài giảng tương tác dạng phim

- Đây là nội dung thi bắt buộc đối với các lớp năm thứ 3 và 4; mỗi lớp thiết kế 01 bài giảng tương tác dạng phim để hướng dẫn học sinh tự học, dựa trên cơ sở 01 kế hoạch bài dạy cụ thể. Video dạy học tương tác khuyến khích sinh viên đóng vai giáo viên, có sự tham gia của sinh viên lớp mình, hoặc học sinh tiểu học, theo khả năng quay, dựng video của từng đội thi. Thời gian video không quá 35 phút.

Các đội thi tham khảo video dạy học mẫu của VTV7, tại link: <https://www.youtube.com/watch?v=EOV85KnTF2Y>

Yêu cầu với sản phẩm dự thi:

- Mỗi đội (năm 3 và 4) **bốc thăm chọn môn học/hoạt động giáo dục** theo chương trình và sách giáo khoa **lớp 4** (Dự kiến 04 tiết dạy môn Toán, 04 tiết dạy môn Tiếng Việt, 04 tiết dạy môn Khoa học, 04 tiết dạy môn Lịch sử - Địa lý, 04 tiết dạy môn Đạo đức, 04 tiết dạy môn Âm nhạc - Mỹ thuật, 02 tiết dạy Hoạt động - trải nghiệm). Sau khi bốc thăm môn học/hoạt động giáo dục, các đội có thể tự do chọn bài dạy cụ thể. Kế hoạch bài dạy phải do SV dự thi tự thiết kế, chưa dự thi cấp Khoa, cấp Trường lần nào và không được sao chép dưới mọi hình thức. Nếu không thực hiện đúng những quy định này, bài dự thi sẽ bị loại. Video bài giảng phải thể hiện rõ nét kịch bản dạy học theo chương trình và sách giáo khoa mới, đảm bảo định hướng phát triển năng lực người học, thể hiện rõ nét tương tác của GV và HS trong quá trình dạy học. Các sản phẩm cần có sự tư vấn góp ý của giảng viên phụ trách các môn học/hoạt động giáo dục.

- Đại diện các đội thi sẽ bốc thăm vào **17h00 ngày 20/12/2023** tại Văn phòng khoa để chọn môn học/hoạt động giáo dục. Các lớp nộp bản in thiết kế và video cho Ban thư kí Hội thi, chậm nhất ngày chiều **17h00 ngày 04/01/2024** qua cô Hoàng Như Quỳnh tại Văn phòng khoa. Ban tổ chức sẽ có hướng dẫn chi tiết về cách thức tổ chức nhận bài và chấm thi.

2.5. Xử lý tình huống sự phạm

- Mỗi lớp cử một đội gồm 03 SV tham gia. Mỗi lượt thi có 3 đội.
- Các đội bốc thăm tình huống sự phạm do BGK đưa ra. Nội dung tình huống sự phạm tập trung vào những vấn đề về tâm lí, giáo dục học xảy ra trong phạm vi trường học (không chi tiết vào các nội dung dạy học cụ thể).

- Sau khi bốc thăm tình huống, mỗi đội được chuẩn bị 1 phút, giải quyết tình huống sự phạm trong thời gian không quá 2 phút. Yêu cầu cách xử lý đúng trọng tâm, phù hợp với thực tiễn, tính khả thi của giải pháp, giải thích có dựa vào kiến thức tâm lý, giáo dục học, trình bày lưu loát, chững chạc, tự tin.

- Nếu cách giải quyết tình huống của một đội dự thi chưa thoả đáng, BGK có thể mời thêm 01 đội trong nhóm thi (bằng hình thức đăng kí nhanh) đề xuất cách xử lý khác. Đội trả lời bổ sung nếu xử lý tốt sẽ được cộng điểm khuyến khích (từ 1 đến 2 điểm).

- Các đội thi cử đại diện tập trung tại Văn phòng khoa, gặp cô Hoàng Phương Tú Anh để bốc thăm thứ tự dự thi vào lúc **17h00 ngày 20/12/2023**.

2.6. Tài năng

- Mỗi đội cử không quá 10 SV tham gia dự thi.
- SV tự chọn và trình diễn tài năng của mình trong thời gian tối đa 5 phút. Đội trưởng các lớp lập danh sách SV dự thi, tiết mục tài năng đăng kí thể hiện chuyên

cho cô Nguyễn Thị Hiền Trang **lúc 17h00 ngày 02/01/2024**. Các tiết mục dự thi cần phương tiện hỗ trợ như máy vi tính, máy chiếu,... cần tập hợp file cho BTC vào trước ngày **04/01/2024**. Căn cứ vào tính chất của tiết mục dự thi, ban tổ chức sẽ sắp xếp thứ tự dự thi sao cho phù hợp và sẽ thông báo thứ tự dự thi **ngày 05/01/2024**

- Tiết mục dự thi phải có nội dung, chủ đề và hình thức thể hiện gắn với nghiệp vụ nghề, chuyên môn đang theo học, có sự sáng tạo, mới lạ; phù hợp với môi trường sư phạm, có giá trị giáo dục đạo đức, khích lệ, động viên thế hệ trẻ, thể hiện nội dung sống động, mang tính biểu cảm cao.

3. Quay số mở thưởng và Trao giải Cổ động viên ấn tượng nhất

3.1. Quay số mở thưởng

Để chào mừng Hội thi, BTC sẽ phát hành vé số mở thưởng có số lượng dự kiến 2 000 vé, với giá là 5 000đ/vé.

- Căn cứ vào số lượng cán bộ và sinh viên, khoa dự kiến sẽ phân phối đều số vé cho cả các lớp sinh viên và giảng viên.

- Dự kiến quay số mở thưởng như sau:

+ Mỗi vé có số hiệu là một số gồm 3 chữ số.

+ Quay số trên máy vi tính tại giảng đường I và sẽ trao thưởng trong phần tổng kết - bế mạc.

- Kinh phí thu được từ phát hành vé số sẽ dùng để trao cho các vé trúng thưởng, phần còn lại sẽ bổ sung vào giải thưởng cho các nội dung thi.

- Các lớp nhận vé số tại Ban thư kí Hội thi (qua cô Tôn Nữ Khánh Quyên) **lúc 16h00 ngày 05/01/2024**.

3.2. Cổ động viên ấn tượng

Mỗi lớp thành lập một đội cổ động viên, lựa chọn hình thức cổ vũ cho hội thi ấn tượng và đảm bảo phù hợp với môi trường sư phạm.

Tiêu chí: số lượng cổ động viên đông, được tổ chức quản lý chu đáo, có tính tập thể cao, cổ động sôi nổi, nhiệt tình, lịch thiệp, tạo không khí hào hứng, vui vẻ, có các phương tiện, trang phục, băng cờ khẩu hiệu ấn tượng, đẹp mắt.

IV. ĐÁNH GIÁ VÀ TÍNH ĐIỂM

1. Đánh giá

- Ban giám khảo mỗi nội dung thi gồm 03 thành viên là giảng viên của khoa. Từng thành viên trong Ban giám khảo cho điểm độc lập bằng phiếu đánh giá ngay sau khi sinh viên hoàn thành nội dung thi. Ban thư kí sẽ chịu trách nhiệm tổng hợp và tính điểm cuối cùng cho mỗi đội dự thi.

- Dựa trên thang điểm và tiêu chí chung của trường, BTC điều chỉnh thang

điểm cho phù hợp với đặc thù các nội dung thi cấp khoa như sau:

- + Giới thiệu về lớp và ngành học : 20 điểm
- + Xử lí tình huống sư phạm : 20 điểm
- + Tài năng : 20 điểm
- + Thiết kế Thiết bị dạy học số : 20 điểm
- + Thiết kế sản phẩm STEM/STEAM : 20 điểm

✍ Ghi chú: Riêng các phần thi *Thiết kế bài giảng tương tác dạng phim, Cổ động viên ấn tượng nhất* sẽ tính giải riêng, không cộng điểm vào bảng xếp hạng chung toàn đoàn.

- Điểm cho mỗi đội sau một nội dung thi được tính bằng *điểm trung bình cộng* của các thành viên BGK. Khi đánh giá từng phần thi, nếu điểm của giám khảo nào lệch 05 điểm so với trung bình cộng của 2 giám khảo còn lại thì sẽ không được tính.

- Mỗi nội dung thi đều có quy định thời gian, nếu vượt quá thời gian quy định thì bị trừ điểm theo các mức sau:

- + Từ 30 giây đến dưới 1 phút : trừ 0.5 điểm
- + Từ 1 phút đến dưới 2 phút : trừ 1.0 điểm
- + Từ 2 phút trở lên : trừ 2.0 điểm.

✍ Ghi chú: giám khảo không trừ điểm các đội thi bị quá thời gian quy định. Tổ thư kí sẽ tổng hợp và trừ trên điểm cuối cùng của phần thi đó.

2. Cách tính điểm và xếp hạng

- Điểm của lớp (hoặc cá nhân) đạt được sau mỗi nội dung thi được xếp hạng theo số điểm từ cao đến thấp. Chọn 3 đội đầu bảng để xếp loại Nhất, Nhì, Ba; nếu cùng điểm thì xếp đồng hạng.

- Tính điểm để xếp hạng toàn đoàn:

+ **Điểm tổng kết để xếp hạng mỗi đội** là tổng số điểm mà đội đã đạt được ở 05 nội dung thi chung (*Giới thiệu về lớp và ngành học, Xử lí tình huống sư phạm, Tài năng, Thiết kế Thiết bị dạy học số, thiết kế sản phẩm STEM/STEAM*) cộng với số điểm thưởng cho mỗi giải Nhất, Nhì, Ba của mỗi nội dung thi. Quy định điểm thưởng cho giải đạt được của mỗi nội dung: Giải Nhất thưởng 3 điểm; giải Nhì thưởng 2 điểm; giải Ba thưởng 1 điểm.

+ **Xếp hạng toàn đoàn** theo thứ tự tổng điểm (bao gồm điểm thưởng) từ cao đến thấp; nếu đồng điểm: ưu tiên xét tổng số giải Nhất, Nhì, Ba đã đạt được.

- Giải cổ động viên ấn tượng: Trao giải Nhất, Nhì và Ba cho các lớp có số sinh viên đến dự nghiêm túc với tỉ lệ cao, có hình thức cổ động sôi nổi đến tận thời gian cuối cùng của hội thi. BTC sẽ thành lập BGK để theo dõi, đánh giá, cho điểm các đội về nội dung này.

V. CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG

1. Giải toàn đoàn:

- 01 giải nhất : 1 000.000^d
- 02 giải nhì : 800.000^d
- 03 giải ba : 700.000^d
- 04 giải khuyến khích : 600.000^d

2. Giải cá nhân (theo từng môn thi):

- 01 giải nhất : 500.000^d
- 01 giải nhì : 350.000^d
- 01 giải ba : 200.000^d

3. Giải cổ động viên ấn tượng:

- 01 giải nhất : 500.000^d
- 01 giải nhì : 350.000^d
- 01 giải ba : 200.000^d

4. Giải thưởng quay số:

- 01 giải nhất : 500.000^d/giải
- 02 giải nhì : 300.000^d/giải
- 06 giải ba : 150.000^d/giải
- 20 giải khuyến khích : 50.000^d/giải

Đây là một hoạt động quan trọng, gắn liền với nội dung đào tạo của đơn vị. Vì vậy, Ban Chủ nhiệm khoa yêu cầu các cố vấn học tập phối hợp với các lớp triển khai công tác chuẩn bị một cách nghiêm túc và đầy đủ để góp phần đưa hội thi đến thành công tốt đẹp.

Trưởng khoa

TS. Nguyễn Hoài Anh