

Hà Nội, ngày 12 tháng 11 năm 2018

Kính gửi: Các Sở Giáo dục và Đào tạo: Hòa Bình, Quảng Ninh, Hải Phòng, Thái Nguyên, Đà Nẵng, Quảng Nam, Khánh Hòa, Lâm Đồng, Kiên Giang, Sóc Trăng, An Giang, Thành phố Hồ Chí Minh.

Ngày 26/9/2018, Cục Công nghệ thông tin (Bộ Giáo dục và Đào tạo) đã gửi công văn số 349/CNTT tới các Sở Giáo dục và Đào tạo về việc triển khai dự án “Tăng cường kỹ năng công nghệ thông tin cho giới trẻ hội nhập và phát triển” năm học 2018-2019. Tiếp tục thực hiện kế hoạch Dự án, Ban quản lý Dự án kính đề nghị quý Sở triển khai hoạt động Giờ Lập trình 2018 với nội dung như sau:

1. Phát động Giờ Lập trình tại các nhà trường

Giờ Lập trình (Hour of Code) là chiến dịch toàn cầu khuyến khích học sinh trên khắp thế giới trải nghiệm học lập trình trong vòng một giờ. Mục tiêu của chiến dịch này nhằm giúp học sinh nâng cao tư duy logic, kỹ năng giải quyết vấn đề và sự sáng tạo cũng chính là những năng lực cơ bản của thế kỷ 21. Tại Việt Nam, trong năm học 2017 – 2018, Giờ Lập trình được phát động trong khuôn khổ dự án “Tăng cường kỹ năng Công nghệ thông tin cho giới trẻ hội nhập và phát triển” với sự tham gia của hơn 70.000 học sinh đến từ 12 tỉnh/thành phố. Phát huy những kết quả tích cực, Ban quản lý Dự án tiếp tục phối hợp cùng Quỹ Dariu (The Dariu Foundation) triển khai chiến dịch trong năm học 2018 – 2019:

- Thời gian triển khai tại các trường: từ ngày 15/11 – 20/12/2018.
- Thông tin về Giờ Lập trình vui lòng xem trong phụ lục 1.
- Hướng dẫn giáo viên triển khai vui lòng xem trong phụ lục 2.

2. Chấm giải, công bố và tổ chức lễ trao giải thưởng

Dựa trên kết quả triển khai Giờ Lập trình 2018 tại các trường, Ban quản lý Dự án chấm và trao các giải thưởng cho các đơn vị, cá nhân có kết quả tham gia tích cực và xuất sắc nhất. Lễ trao giải thưởng dự kiến được tổ chức vào tháng 1/2018 trong khuôn khổ ngày hội Lập trình dành cho thanh thiếu niên tại Hà Nội (khu vực miền Bắc) và TP.Hồ Chí Minh (khu vực miền Nam).

Kế hoạch và thời gian tổ chức lễ trao giải thưởng sẽ được thông báo cụ thể bằng văn bản tới các Sở Giáo dục và Đào tạo sau khi có kết quả của Giờ Lập trình 2018. Mục đích, đối tượng tham gia, thể lệ, cơ cấu trao giải thưởng vui lòng xem trong phụ lục 3.

Để tổ chức thực hiện hiệu quả công tác trên, Ban quản lý Dự án trân trọng đề nghị Quý Sở thông báo kế hoạch tới các trường. Trong quá trình triển khai, Ban quản lý Dự án tiếp nhận các yêu cầu hỗ trợ qua hotline: 0965012902, youthparkvietnam@vietnet-ict.org.

Trân trọng./.

Nơi nhận:

- Như trên;
- Cục CNTT (để b/c);
- Microsoft (để p/h);
- Dariu Foundation (để p/h);
- Lưu VP.

TM.BAN QUẢN LÝ DỰ ÁN



Ngô Minh Trang

Phụ lục 1: THÔNG TIN VỀ GIỜ LẬP TRÌNH

I. Tổng quan về Giờ Lập Trình

Tại sao cần Giờ Lập trình?

Hiện nay, các công việc thuộc các ngành nghề STEM (khoa học - công nghệ – kỹ thuật – toán học) chiếm tới 60%, trong khi sinh viên tốt nghiệp chỉ đáp ứng được 2% nhu cầu. Không phải tất cả học sinh đều có cơ hội học tập STEM và khoa học máy tính, và số học sinh quan tâm đến STEM có xu hướng giảm dần khi bắt đầu vào cấp trung học cơ sở và trung học phổ thông. Hơn 50% các cơ hội nghề nghiệp hiện nay đòi hỏi các kỹ năng công nghệ. Các chuyên gia dự báo rằng tỉ lệ này sẽ tăng lên 77% vào cuối thế kỷ này. Để đáp ứng nhu cầu đó, học sinh hiện nay không chỉ cần học về cách sử dụng công nghệ mà còn cần tìm hiểu và học hỏi về lập trình nói riêng và khoa học máy tính nói chung để tăng khả năng sáng tạo, giải quyết vấn đề, tư duy logic và nhiều các kỹ năng hữu ích khác cho tương lai.

Từ năm 2015, Minecraft và Microsoft hợp tác với tổ chức phi chính phủ Code.org phát động Giờ Lập trình – một phong trào toàn cầu nhằm giới thiệu về Khoa học máy tính và giúp lĩnh vực này trở nên dễ dàng tiếp cận với mọi người cùng với việc lập trình chỉ trong 1 giờ đồng hồ. Kể từ khi phát động, tới nay đã có hơn 96 triệu Giờ lập trình phiên bản Minecraft ở 180 quốc gia trên thế giới. Giờ Lập trình thúc đẩy thanh thiếu niên học tập và tìm hiểu về Khoa học máy tính, giúp các em trang bị những kỹ năng cần thiết sẵn sàng cho tương lai, đồng thời tăng cường cơ hội tiếp cận với công nghệ, từ đó xây dựng các kỹ năng, phát triển niềm đam mê và theo đuổi nghề nghiệp trong lĩnh vực STEM. Ngoài Giờ Lập trình, chúng tôi cung cấp các hướng dẫn phát triển chuyên môn, hướng dẫn viên và các tập huấn trực tuyến để khuyến khích các nhà giáo dục bắt đầu dạy khoa học máy tính.

Một số thông tin về chương trình Giờ lập trình đã được triển khai tại Việt Nam:

Sau hơn một tháng phát động từ ngày 1/12/2017, chiến dịch Giờ lập trình lần thứ 4 tại Việt Nam, thuộc khuôn khổ dự án “Tăng cường kỹ năng công nghệ thông tin cho giới trẻ hội nhập và phát triển – giai đoạn 2” do Bộ Giáo dục và Đào tạo, Microsoft Việt Nam và Trung tâm công nghệ thông tin – truyền thông Vietnet (Vietnet-ICT) phối hợp triển khai, đã được ghi nhận con số kỷ lục với 70.000 học sinh hưởng ứng và hiệu quả trong việc thúc đẩy niềm đam mê công nghệ, khoa học máy tính cho thanh thiếu niên vùng khó khăn. Sự hưởng ứng rộng rãi Giờ Lập trình 2017 tại Việt Nam là kết quả chung tay trong việc nỗ lực nâng cao nhận thức về tầm quan trọng của giáo dục khoa học máy tính của cộng đồng gần 400 tổ chức xã hội và các nhà trường, hơn 800 giáo viên, tình nguyện viên đến từ 13 tỉnh thành phố: Hà Nội, Hòa Bình, Quảng Ninh, Hải Phòng, Thái Nguyên, Đà Nẵng, Quảng Nam, Lâm Đồng, Khánh Hòa, Kiên Giang, Sóc Trăng, An Giang và TP.Hồ Chí Minh.

Nội dung của Giờ Lập trình 2018:

Phiên bản Giờ Lập trình mới được ra mắt vào tháng 11 năm 2018 là **Minecraft Voyage Aquatic**. Với phiên bản này, giáo viên, phụ huynh và các em học sinh có thể dành 1 giờ đồng hồ để tìm hiểu về các khái niệm lập trình cơ bản như các vòng lặp, sửa lỗi và các nhóm lệnh chức năng.v.v. Tìm phiên bản **Minecraft Voyage Aquatic** cụ thể trong link: <https://code.org/minecraft>.

Giờ Lập trình năm nay bao gồm:

1. Mở đầu là một video giới thiệu nhiệm vụ của HoC Minecraft.
2. Giờ lập trình được thiết kế dưới dạng trò chơi gồm 12 bước.
3. Ở mỗi bước đều có hướng dẫn và ghi chú cụ thể để người học làm theo bằng cách thực hiện các câu lệnh ngắn như kéo thả, di chuyển lên xuống, sang trái, phải,...
4. Ở bước thứ 1, 4, 7 và 12, hệ thống sẽ tự hiển thị video giới thiệu nhiệm vụ và hướng dẫn người học lần đầu do những bước này sẽ có thêm một số câu lệnh và tính năng mới. Trong trường hợp chưa hiểu rõ, người học có thể xem lại video này bất kỳ lúc nào.
5. Hoàn thành bước thứ 12, người học chính thức hoàn thiện một giờ lập trình và được nhận 1 chứng chỉ trực tuyến về việc đã hoàn thành giờ lập trình và có thể chia sẻ đường link trò chơi Minecraft do chính họ tạo ra cho bạn bè hoặc chơi trên điện thoại.

Phụ lục 2
HƯỚNG DẪN TRIỂN KHAI LỚP HỌC GIỜ LẬP TRÌNH
DÀNH CHO GIÁO VIÊN

1. Các bước triển khai

- Giáo viên tham khảo video hướng dẫn triển khai và tài liệu tham khảo do Microsoft cung cấp (Phụ lục)

- Giáo viên tham gia buổi hỏi-đáp trực tuyến cùng ban tổ chức.

- Giáo viên tổ chức Giờ Lập trình trong 1 giờ cho học sinh/thanh thiếu niên cho học sinh của mình:

- Truy cập: <https://code.org/minecraft>
- Thực hiện các nhiệm vụ của MineCraft: Chuyến thám hiểm đại dương (**Voyage Aquatic**)

- Giáo viên nộp kết quả tham gia chấm giải (thẻ lệ chấm và trao giải thưởng vui lòng xem trong phụ lục 3).

Lưu ý: video hướng dẫn, tài liệu tham khảo, đường link hỏi đáp trực tuyến và đường link nộp kết quả vui lòng xem tại mục 3.

2. Đề xuất nội dung lớp học Giờ lập trình

Thời gian	Nội dung	Nguồn tài liệu
10 phút	Giải thích mục tiêu “Tại sao lại là Một giờ lập trình”	Có slides đi kèm trong tài liệu cho giáo viên
60 phút	Triển khai Giờ Lập Trình	Học sinh tham gia trực tuyến tại: https://code.org/minecraft (Chọn “Chuyến thám hiểm đại dương” (Voyage Aquatic))
10 phút	Tóm tắt các điểm chính của bài học và nguồn tài liệu	Sử dụng slide trong tài liệu cho giáo viên
5 phút	Chụp hình nhóm và trao chứng chỉ (nếu có)	https://code.org/certificates

Sau giờ lập trình:

Chia sẻ trên mạng xã hội Instagram, Twitter, LinkedIn và dùng hashtag #HourOfCode: hình ảnh/câu chuyện hay sẽ được chia sẻ bởi Microsoft.

3. Tài liệu tham khảo

Nội dung tài liệu	Link	Lưu ý
<p>Tài liệu bao gồm:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Video tập huấn giảng viên - Slides và các tài liệu chuẩn bị sẵn dành cho giảng viên tổ chức tiết học HoC bằng Tiếng Việt: + Slide dùng để dạy trẻ em (5-10 tuổi) + Slide dùng để dạy thanh thiếu niên (từ 11 tuổi) - Mẹo dành cho người điều phối - Link tham gia nộp sản phẩm 	<p>https://digitalskill.vn/HoC2018</p>	
<p>Đường link tham gia hỏi đáp trực tuyến qua Skype cùng BTC</p>		<p>Thời gian từ 12-16/11 sẽ được gửi thông báo qua email giáo viên.</p>
<p>Videos truyền cảm hứng</p>	<p>1000 bước chân: https://tinyurl.com/1000buoc</p> <p>Tình bạn lập trình (người khuyết tật): https://tinyurl.com/tinhbanlaptrinh</p>	
<p>Link để in chứng chỉ cho học sinh</p>	<p>https://code.org/certificates</p>	

Phụ lục 3: THẺ LỆ CHĂM VÀ TRAO GIẢI GIỜ LẬP TRÌNH 2018

1. Mục đích

Khuyến khích và ghi nhận, khen thưởng các tập thể và cá nhân tích cực và có kết quả xuất sắc tham gia Giờ Lập trình 2018.

2. Đối tượng tham gia

- Các nhà trường và giáo viên triển khai Giờ Lập trình 2018 tại Việt Nam

3. Thời gian tham gia

- Từ 16/11 đến 20/12/2018

4. Cách thức tham gia

Bước 1: Các nhà trường và giáo viên triển khai Giờ Lập trình 2018 (theo các hướng dẫn tại Phụ lục 1 và Phụ lục 2)

Bước 2: Các nhà trường và giáo viên gửi kết quả triển khai của trường mình tại địa chỉ trang thông tin chiến dịch tại <https://digitalskill.vn/HoC2018>

Kết quả tham gia chăm giải bao gồm:

- Danh sách và số lượng học sinh tham gia (có xác nhận của nhà trường và tổng hợp đường dẫn giấy chứng nhận của tất cả học sinh tham gia)
- Tối đa 05 hình ảnh (dung lượng tối thiểu 2MB và tối đa 5MB), 01 video ấn tượng về hoạt động Giờ lập trình tại trường (thời lượng không quá 5 phút).

5. Cơ cấu giải thưởng và tiêu chí chăm giải

STT	Hạng mục	Tiêu chí	Số lượng giải	Trị giá giải thưởng	Tổng trị giá
1	Trường học tích cực	Trường học triển khai tới nhiều học sinh nhất	6	3,000,000	18,000,000
2	Giáo viên tích cực	Giáo viên triển khai tới nhiều học sinh nhất	14	2,000,000	28,000,000
3	Khoảnh khắc ấn tượng (hình ảnh)	Hình ảnh về quá trình triển khai có ý nghĩa nhất	6	2,000,000	12,000,000
4	Video ấn tượng	Video về quá trình triển khai có ý nghĩa nhất	6	2,000,000	12,000,000
	TỔNG				70,000,000