

**KẾ HOẠCH PHỐI HỢP
TỔ CHỨC HỘI THI TIN HỌC TRẺ
LẦN THỨ XXII - NĂM 2018**

Nhằm khuyến khích, động viên và đẩy mạnh phong trào học tập và ứng dụng rộng rãi công nghệ thông tin trong thanh thiếu niên nhi đồng – học sinh; đồng thời phát hiện tài năng trẻ Công nghệ Thông tin trong trường học, góp phần phát triển nguồn nhân lực Công nghệ Thông tin của tỉnh, Sở Giáo dục và Đào tạo – Sở Thông tin và Truyền thông – Sở Khoa học và Công nghệ – Tỉnh Đoàn phối hợp tổ chức “Hội thi Tin học trẻ Tỉnh Long An lần thứ XXII - năm 2018”. Kế hoạch Hội thi như sau:

1. Đối tượng dự thi

Học sinh cấp Tiểu học, THCS, THPT thuộc các trường trên địa bàn tỉnh Long An; Học sinh (có thể học ở ngoài tỉnh) là con của cán bộ công chức, viên chức đang công tác ở các Sở, Ngành, Đoàn thể cấp tỉnh (sau đây gọi chung là Sở); Học sinh tham gia hội thi phải có xếp loại hạnh kiểm và học lực từ khá trở lên theo kết quả cuối học kỳ 1, năm học 2017-2018.

2. Các bảng dự thi

a. Bảng A

- Dành cho thí sinh đang là học sinh cấp Tiểu học.
- Số lượng: Tối đa 03 học sinh/huyện hoặc Sở. Riêng các đơn vị huyện Bến Lức, Đức Hòa, thị xã Kiến Tường và thành phố Tân An đăng ký tối đa 05 học sinh/đơn vị.

b. Bảng B

- Dành cho thí sinh đang là học sinh cấp THCS.
- Số lượng: tối đa 03 học sinh/huyện hoặc Sở (kể cả học sinh cấp THCS của trường THCS&THPT trong huyện). Riêng các đơn vị huyện Bến Lức, Đức Hòa, thị xã Kiến Tường và thành phố Tân An đăng ký tối đa 05 học sinh/đơn vị.

c. Bảng C

- Dành cho thí sinh đang là học sinh cấp THPT.

- Số lượng: tối đa 03 học sinh/trường hoặc Sở. Riêng các trường THPT: Chuyên Long An, Tân An, Nguyễn Hữu Thọ được đăng ký tối đa 05 thí sinh/trường.

d. Bảng D

- Thi phần mềm sáng tạo.

- Dành cho thí sinh đang là học sinh cấp Tiểu học, THCS, THPT (Kể cả những thí sinh đã dự thi bảng A, B, C).

- Số lượng: Không hạn chế.

3. Đăng ký dự thi

- Mỗi Phòng GD&ĐT, trường THPT, THCS&THPT và mỗi Sở tổ chức thành một đoàn dự thi gồm các thí sinh dự thi và giáo viên hoặc cán bộ làm trưởng đoàn.

- Đăng ký số lượng thí sinh dự thi theo mẫu **phụ lục 1**, gửi văn bản và file đính kèm về Sở GD&ĐT, qua Phòng Khảo thí và Kiểm định chất lượng giáo dục (KT&KĐCLGD), **hạn cuối ngày 10/3/2018** theo địa chỉ email của phòng như sau: phongtkkd.solongan@moet.edu.vn; số điện thoại: (0272) 3831105.

- Lập danh sách thí sinh dự thi các bảng theo mẫu **phụ lục 2 (đúng mẫu mới, không lấy mẫu cũ)**; lập danh sách cán bộ giáo viên **môn tin học** tham gia coi thi chấm thi theo mẫu **phụ lục 3**, gửi văn bản và file mềm (bằng Word hay Excel) đính kèm về Sở GD&ĐT (qua Phòng KT&KĐCLGD), **hạn cuối ngày 10/3/2018** theo địa chỉ email của phòng KT&KĐCLGD như trên.

4. Lịch thi ngày Chủ nhật 18/3/2018

a. Phần thi

- 07 giờ: Khai mạc “Hội thi tin học trẻ lần thứ XXII - năm 2018” tại trường THPT Tân An, số 213 Nguyễn Thái Bình, P3, TP. Tân An, Long An.

- 08 giờ: Tính giờ làm bài

+ Thí sinh các bảng thi tại trường THPT Tân An.

+ Thời gian làm bài: Tiểu học 120 phút, THCS 150 phút, THPT 150 phút.

- 10 giờ 15: Bốc thăm chia bảng thi trò chơi cấp Tiểu học.

- 10 giờ 45: Bốc thăm chia bảng thi trò chơi cấp THCS, THPT.

b. Phần Hội (Tổ chức trò chơi theo *phụ lục 4*)

- 13 giờ 30: Cấp Tiểu Học, THCS, THPT chơi trò chơi “**Tìm hiểu biển báo giao thông**”.

- 15 giờ 30: Tổng kết hội thi tại trường THPT Tân An.

5. Nội dung thi

a. Thí sinh bảng A sẽ thi các nội dung: Vẽ hình, giải toán bằng ngôn ngữ LOGO; Thao tác đồ họa bằng chương trình Paint trong Windows; Dùng phần mềm MS Powerpoint tạo các slide ghi kết quả 02 phần trên để trình chiếu.

b. Thí sinh bảng B sẽ thi các nội dung : Thi lập trình giải các bài toán tin học bằng ngôn ngữ Pascal: duyệt loang, hoán vị tổ hợp, quy luật, sắp xếp...

c. Thí sinh bảng C sẽ thi các nội dung: Thi lập trình giải các bài toán tin học bằng ngôn ngữ Pascal: duyệt loang, hoán vị tổ hợp, quy luật, trạng thái, đệ quy, quy hoạch động, lập lịch...

d. Thí sinh bảng D: dự thi sản phẩm phần mềm sáng tạo tự làm, có giải thưởng riêng. Phần mềm sáng tạo do thí sinh tự làm với mọi ngôn ngữ lập trình và được lưu vào đĩa dưới dạng chương trình nguồn cùng với bản thuyết minh phần mềm, nộp cho Ban tổ chức (qua Phòng KT&KĐCLGD) hạn cuối ngày **12/3/2018** (Xem biểu điểm phụ lục 5).

** Các đề thi bảng A, B, C theo cấu trúc đề thi phụ lục 6.*

6. Giải thưởng

a. Phần thi

GIẢI THƯỞNG	TIỂU HỌC	THCS	THPT
GIẢI NHẤT	1	1	2
GIẢI NHÌ	3	3	3
GIẢI BA	7	7	6
PHẦN MỀM SÁNG TẠO	1 giải nhất; 2 giải nhì; 3 giải ba		
TỔNG SỐ	39		

b. Phần hội

GIẢI THƯỞNG	TIỂU HỌC	THCS	THPT
GIẢI NHẤT	1	1	1
GIẢI NHÌ	1	1	1
GIẢI BA	1	1	1

c. Phần thưởng khác: 01 phần thưởng cho thí sinh trẻ tuổi nhất tham gia hội thi (không nhất thiết thí sinh đó có giải) với điều kiện không bị điểm liệt: 00 (không điểm).

7. Kinh phí

- Ban tổ chức hội thi chi các khoản sau: Chi giải thưởng, chi tổ chức hội thi, hỗ trợ một phần tiền ăn cho thí sinh dự thi, hỗ trợ bồi dưỡng đội tuyển và kinh phí dự thi cấp quốc gia (theo phụ lục 7).

- Nguồn chi cho hội thi lấy từ nguồn kinh phí sự nghiệp của các đơn vị phối hợp và đơn vị tài trợ chính cho Hội thi (VNPT Long An).

8. Tổ chức, chỉ đạo và thực hiện

- Ban tổ chức: Ban tổ chức hội thi gồm đại diện của các cơ quan phối hợp hội thi nói trên do UBND tỉnh ra quyết định.

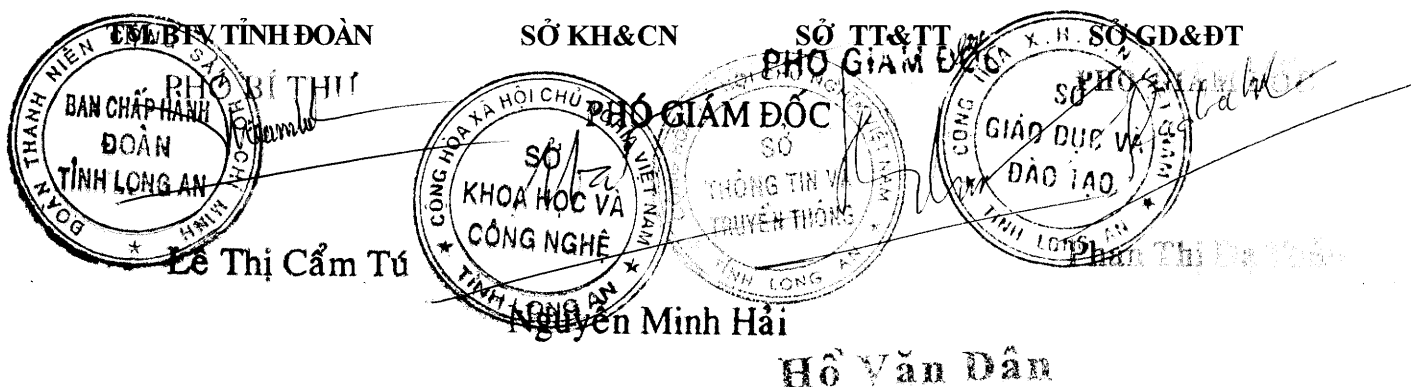
- Hội đồng ra đề thi và hội đồng coi – chấm thi: Do Ban tổ chức hội thi (Sở GD&ĐT) ra quyết định thành lập.

- Phân công tổ chức hội thi (phụ lục 8).

- Sau hội thi các phần mềm sáng tạo, các ý tưởng và các giải pháp được đánh giá cao và mang tính khả thi sẽ tiếp tục được phát triển, nhằm phát huy, động viên hoạt động nghiên cứu khoa học của học sinh và ứng dụng vào thực tế.

+Lưu ý: Các Phòng GD&ĐT, trường THPT, THCS&THPT và các Sở, Ngành, Đoàn thể cấp Tỉnh cử cán bộ, giáo viên làm trưởng đoàn có nhiệm vụ lo việc dự thi, ăn, nghỉ cho các thí sinh của đơn vị mình.

Trên đây là kế hoạch phối hợp tổ chức Hội thi Tin học trẻ cấp Tỉnh lần XXII - năm 2018./. *vr*



Nơi nhận:

- Sở, Ngành, Đoàn thể cấp Tỉnh;
- Các Sở phối hợp, Báo Long An, VNPT LA;
- GD và các PGĐ sở GD&ĐT;
- Các Phòng GD&ĐT, trường THCS&THPT, THPT;
- Phòng KT&KĐCLGD(5), GDTH, GDTTrH;
- Lưu VT Sở GD&ĐT.

Phụ lục 1:

Đơn vị :

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

....., ngày ... tháng ... năm 201...

Kính gửi : Sở Giáo dục và Đào tạo Long An.
(Phòng khảo thí và Kiểm định CLGD)

Đơn vị

Đăng ký số lượng thí sinh tham gia dự thi tin học trẻ như sau:

Bảng A (Tiểu học): thí sinh (Đối với phòng GD&ĐT)

Bảng B (THCS): thí sinh (Đối với phòng GD&ĐT)

Bảng C (THPT): thí sinh (Đối với trường THPT, THCS&THPT)

Bảng D (Phần mềm sáng tạo): thí sinh

THỦ TRƯỞNG ĐƠN VỊ
(Ghi rõ họ, tên, chữ ký và đóng dấu)

Phụ lục 2:

KỲ THI TIN HỌC TRẺ LẦN THỨ năm 201...

DANH SÁCH THÍ SINH DỰ THI

ĐƠN VỊ DỰ THI:

TT	Họ lót	Tên	Ngày tháng năm sinh			Nơi sinh (ghi tỉnh)	Dân tộc	Giới tính	Trường đang học	Huyện/ TX/TP	Bảng dự thi	Ghi chú
			Ngày	Tháng	Năm							
1	Nguyễn Thanh	Toàn	09	02	2000	TP. Hồ Chí Minh	Kinh	Nam	THCS&THPT X	...	D	Phần mềm
2	Trần Minh	Hải	11	12	2000	Long An			THCS&THPT X	...	C	
3	...	...	...	...	...	...	..	..	THCS&THPT X		B	

....., ngày tháng ... năm 201 ...

Thủ trưởng đơn vị

(Ghi rõ họ, tên, chữ ký và đóng dấu)

CHÚ Ý: Mỗi đơn vị lập 01 danh sách thí sinh

dự thi chung cho các bảng A, B, C, D.

Đề nghị đúng mẫu này không lấy mẫu cũ.

Phụ lục 3:

**DANH SÁCH CÁN BỘ GIÁO VIÊN TIN HỌC ĐỀ NGHỊ THAM GIA
HỘI ĐỒNG COI VÀ CHẤM THI HỘI THI TIN HỌC TRẺ
NĂM HỌC**

STT	Họ và tên	Chức vụ	Đơn vị
1			
2			
3			

Danh sách này có cán bộ giáo viên đề nghị tham gia hội đồng

....., ngày ...thángnăm
Thủ trưởng đơn vị
(Ký, ghi rõ họ và tên, đóng dấu)

Phụ lục 4: Tổ chức trò chơi

Trò chơi “Tìm hiểu biển báo giao thông”

1) Mục đích

- Qua hình ảnh về giao thông nhằm tuyên truyền và giúp thí sinh tìm hiểu về luật giao thông, an toàn khi tham gia giao thông.
- Tạo sự hợp tác của các thí sinh trong một đội do thời gian ngắn, có nhiều hình ảnh phải ghi nhớ và tìm ý nghĩa cho phù hợp nên các thí sinh trong đội phải có sự phân công rõ ràng và hợp tác lẫn nhau.

2) Tổ chức

- Mỗi cấp Tiểu học, THCS và THPT của một đơn vị dự thi cử đại diện 3 em học sinh lập thành 1 đội thi trò chơi.
- Các đội cùng cấp chia thành các bảng, mỗi bảng có nhiều nhất ba đội.
- Các đội trong một bảng so tài cùng nhau trong một đợt chọn 1 đội vào vòng trong, tiếp tục so tài theo lịch của ban tổ chức.

3) Cách chơi

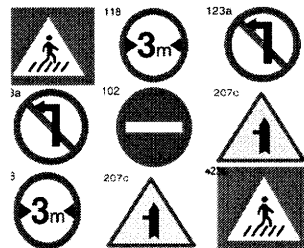
- Ban tổ chức trình chiếu 01 slide, trong đó có chứa 01 bảng 16 ô (4x4) chứa 08 cặp ảnh về luật giao thông giống nhau, mỗi ô hiện 01 một ảnh trong vòng 05 giây sẽ đóng lại và hiện ô kế tiếp, hiện lần lượt từ ô đầu tiên đến ô cuối cùng. Các đội dùng trí nhớ của mình, **ghi nhớ các cặp hình ảnh theo vị trí** và **trả lời ý nghĩa** tương ứng của chúng.

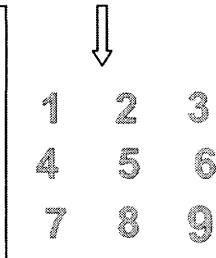
VD: Bảng gồm 09 ô (3x3), Mỗi lần lật 01 ô sau đó đóng lại lật ô kế tiếp, lật lần lượt đến hết và các ô đóng lại như ban đầu

1	2	3		2	3	1		3	1	2	3			
4	5	6	⇒	4	5	6	⇒	4	5	6	⇒	4	5	6
7	8	9		7	8	9		7	8	9		7	8	

Trả lời

(1-9) Đường người đi bộ sang ngang.
(2-7) Hạn chế chiều ngang.
(3-4) Cấm rẽ trái.
(6-8) Giao nhau với đường không ưu tiên.
HS có thể trả lời (9-1) ... vẫn đúng.





- Khi kết thúc trình chiếu, trong thời gian 2 phút các đội cử người ghi lại vị trí của 02 hình giống nhau và ý nghĩa của hình. Nếu đúng 08 cặp vị trí hình giống nhau và đúng tương ứng 08 ý nghĩa sẽ được 16 điểm (Đúng 01 cặp vị trí được 01 điểm + đúng ý nghĩa của hình được 01 điểm = 02 điểm).

- Đội ghi nhiều điểm nhất là đội thắng tiếp tục vào vòng trong. Khi đồng điểm sẽ xét đến tính chính xác của tên các hình ảnh, nếu tiếp tiếp tục đồng điểm phân thắng thua bằng cách thi một file trình chiếu phụ.

Phụ lục 5:**BIỂU ĐIỂM CHẤM PHẦN MỀM SÁNG TẠO**

Mục	Nội dung	Chi tiết	Điểm
1	Ý tưởng khoa học (25 điểm)	Ý tưởng mới về khoa học	15
		Cách trình bày khoa học	10
2	Tính thực tiễn của đề tài (15 điểm)	Phạm vi ứng dụng của đề tài	8
		Đối tượng sử dụng đề tài	7
3	Mức độ hoàn thiện (20 điểm)	Mức độ hoàn thiện về giải pháp	10
		Mức độ hoàn thiện về cài đặt	10
4	Tính sáng tạo trong đề tài (25 điểm)	Sáng tạo về giải pháp	15
		Sáng tạo về công cụ	10
5	Hình thức và thẩm mỹ (15 điểm)	Giao diện (thân thiện, thẩm mỹ)	8
		Hình thức đóng gói	7

Phụ lục 6:

CẤU TRÚC ĐỀ THI TIN HỌC TRẺ

1. Bảng A (Tiểu học): Thời gian 120 phút

Gồm 03 bài:

Bài 1: Sử dụng chương trình Paint của hệ điều hành Window vẽ theo một chủ đề.

Bài 2: Vẽ hình bằng ngôn ngữ LOGO.

Bài 3: Vẽ hình bằng ngôn ngữ LOGO.

Bài 4: Giải bài toán bằng ngôn ngữ LOGO.

(Kết quả các lệnh và hình của bài 2, 3, 4 ghi vào cùng 01 tập tin powerpoint gồm có nhiều slide)

2. Bảng B (THCS): Thời gian 150 phút

Lập trình bằng ngôn ngữ pascal

Bài 1: Xử lý số, xử lý chuỗi, quy luật. Dữ liệu vào, ra có thể dùng file văn bản.

Bài 2: Xử lý số, xử lý chuỗi, quy luật. Dữ liệu vào, ra có thể dùng file văn bản.

Bài 3: Bài toán quy luật, tổng hợp. Dữ liệu vào, ra dùng file văn bản.

3. Bảng C (THPT): Thời gian 150 phút

Lập trình bằng ngôn ngữ pascal

Bài 1: Xử lý số, xử lý chuỗi, quy luật. Dữ liệu vào, ra có thể dùng file văn bản.

Bài 2: Các bài toán giải thuật cơ bản tìm kiếm, sắp xếp, quy hoạch động, đệ quy, đồ thị, quy luật. Dữ liệu vào, ra có thể dùng file văn bản.

Bài 3: Tổng hợp. Dữ liệu vào, ra dùng file văn bản.