

BAN CHẤP HÀNH TRUNG ƯƠNG  
TRUNG TÂM PHÁT TRIỂN KHOA HỌC,  
CÔNG NGHỆ VÀ TÀI NĂNG TRẺ

\*\*\*

Số: 14 - CV/KHCN  
“V/v triển khai Hội thi Tin học trẻ toàn quốc  
lần thứ 31, năm 2025”

**ĐOÀN TNCS HỒ CHÍ MINH**

Hà Nội, ngày 10 tháng 02 năm 2025

**Kính gửi: Ban Thường vụ các tỉnh, thành Đoàn.**

Căn cứ Kế hoạch 315-KH/TWĐTN-KHCN ngày 30/12/2024 của Ban Bí thư Trung ương Đoàn về việc tổ chức Hội thi Tin học trẻ toàn quốc lần thứ 31, năm 2025; được sự đồng ý của Ban Bí thư Trung ương Đoàn, Trung tâm Phát triển Khoa học, Công nghệ và Tài năng trẻ thông báo một số nội dung liên quan đến công tác triển khai Hội thi, cụ thể như sau:

**1. Công bố chủ trương D1 - Thi sản phẩm sáng tạo dành cho học sinh tiểu học**

**Chủ đề: MÔ PHỎNG HỖ TRỢ HỌC TẬP**

- Các thí sinh sáng tạo sản phẩm phần mềm hỗ trợ học tập, vui chơi, giải trí, trong đó yêu cầu phải sử dụng các kỹ thuật mô phỏng hoặc mô phỏng có tương tác. Việc đưa các kỹ năng mô phỏng vào sản phẩm sẽ là điểm nhấn làm cho các phần mềm trở nên sinh động, hấp dẫn hơn, dễ học hơn, thực sự mang lại ích lợi cho người sử dụng (*Chi tiết theo Phụ lục gửi kèm*).

- Ban Tổ chức Hội thi toàn quốc bố trí buổi hướng dẫn dự thi bảng D1 cho các thí sinh và thầy, cô hướng dẫn **vào ngày 22/02/2025** thông qua hình thức trực tuyến (*Chi tiết theo dõi tại Hệ thống <https://tinhoctre.vn>*).

**2. Công tác triển khai Hội thi cấp tỉnh, thành**

Căn cứ Kế hoạch và Thể lệ Hội thi tin học trẻ toàn quốc lần thứ 31, năm 2025 đã được ban hành, đề nghị các tỉnh, thành Đoàn chủ động phối hợp với các sở, ngành liên quan tiến hành tổ chức Hội thi tại cơ sở và địa phương đảm bảo tuân thủ nội dung và thời gian quy định. Sau khi hoàn thành công tác tổ chức Hội thi cấp tỉnh, thành và lựa chọn đội tuyển dự thi Vòng Khu vực đề nghị liên hệ với Trung tâm Phát triển Khoa học, Công nghệ và Tài năng trẻ để nhận tài khoản đăng ký. Hồ sơ đăng ký thực hiện trực tuyến tại địa chỉ: <https://dangky.tinhoctre.vn>.

Trong quá trình triển khai Hội thi cấp tỉnh đối với các bảng A, B, C1, C2, các tỉnh, thành cần hỗ trợ đề nghị đăng ký và gửi công văn đề xuất với Trung tâm Phát triển Khoa học, Công nghệ và Tài năng trẻ **trước ngày 20/4/2025** (Công tác hỗ trợ bao gồm: hệ thống thi, đề thi, hướng dẫn kỹ thuật, chấm thi tại Hệ thống <https://tinhoctre.vn> và kết quả thi sẽ được gửi về Ban Tổ chức Hội thi các tỉnh, thành để xem xét trao giải thưởng).

Chi tiết vui lòng liên hệ: Đồng chí Đoàn Quang Trung, chuyên viên Phòng Khoa học, Công nghệ, Trung tâm Phát triển Khoa học, Công nghệ và Tài năng trẻ, số điện thoại: 0344 268 982, email: [tainangviet.twd@gmail.com](mailto:tainangviet.twd@gmail.com).

Trân trọng cảm ơn!

**Nơi nhận:**

- Như trên;
- Đ/c Nguyễn Minh Triết - Bí thư TWĐ (để báo cáo);
- Lưu VP, KHCN.

**GIÁM ĐỐC**



**Trần Hữu**



## **PHỤ LỤC: HƯỚNG DẪN THI BẢNG D1**

**HỘI THI TIN HỌC TRẺ TOÀN QUỐC LẦN THỨ 31, NĂM 2025**

**Thi sản phẩm sáng tạo theo chủ đề cho trước dành cho học sinh tiểu học**

*(Kèm theo Công văn số 14-CV/KHCN ngày 10/02/2025*

*của Giám đốc Trung tâm Phát triển Khoa học, Công nghệ và Tài năng trẻ)*

-----

### **1. Chủ đề: MÔ PHÒNG HỖ TRỢ HỌC TẬP**

### **2. Giới thiệu chung**

Mô phỏng có thể hiểu là quá trình tái tạo lại chính xác các hoạt động thực tế trên máy tính với mục đích hỗ trợ quá trình học tập một kiến thức nào đó. Trong tất cả các phần mềm giáo dục, mô phỏng và tương tác là các tính năng không thể thiếu và rất cần thiết. Kỹ thuật mô phỏng có thể ở dạng tự động hoặc do người dùng điều khiển thông qua bàn phím, chuột hoặc cảm biến.

Một số ví dụ về mô phỏng:

- Mô tả vật thể chuyển động chính xác, chuyển động có điều khiển hoặc tự động theo quy trình đã được xác định trước. Ví dụ: Mô phỏng Mặt trăng quay quanh Trái đất, Trái đất xoay quanh Mặt trời.

- Mô phỏng lực hút trái đất.

- Mô phỏng người, con vật chạy, nhảy, leo trèo, lộn nhào, làm xiếc.

- Mô phỏng đu quay, bơi thuyền, đá bóng, ...

- Mô phỏng xoay một vật thể tròn. Ví dụ: Mô phỏng bánh xe quay tròn, quả bóng vừa di chuyển vừa xoay tròn.

- Mô phỏng thực hiện các phép tính cộng, trừ, nhân, chia các số tự nhiên.

- Mô phỏng các thao tác nháy chuột, nháy đúp chuột, rê chuột tạo ra các tương tác thích hợp trong khi học tập với sự trợ giúp của phần mềm.

- Mô phỏng các thao tác gõ bàn phím, tạo ra các tương tác thích hợp trong quá trình sử dụng phần mềm.

- ...

Với chủ đề “Mô phỏng hỗ trợ học tập”, các thí sinh sáng tạo sản phẩm phần mềm hỗ trợ học tập, vui chơi, giải trí, trong đó yêu cầu phải sử dụng các kỹ thuật mô phỏng hoặc mô phỏng có tương tác. Việc đưa các kỹ năng mô phỏng vào sản phẩm sẽ là điểm nhấn làm cho các phần mềm trở nên sinh động, hấp dẫn hơn, dễ học hơn, thực sự mang lại ích lợi cho người sử dụng.

### **3. Yêu cầu về nội dung sản phẩm**

- Nội dung phải phù hợp với chủ đề chính là MÔ PHÒNG HỖ TRỢ HỌC TẬP.

- Khuyến khích thí sinh sử dụng ngôn ngữ Scratch để thực hiện các sản phẩm sáng tạo.

- Sản phẩm cần nộp với đầy đủ dữ liệu và mã nguồn dưới dạng tài được chạy trên máy tính cá nhân hoặc dạng đường dẫn (link) để chạy online.

- Tiêu chí đánh giá sản phẩm phần mềm:

+ Tính sáng tạo: Phần mềm cần có các tính năng, tính chất khác biệt, có ý nghĩa, thể hiện tính sáng tạo, độc lập của người viết ra sản phẩm phần mềm, đặc biệt là tính sáng tạo trong việc sử dụng kỹ năng mô phỏng.

+ Tính hữu ích, hiệu quả của nội dung: Phần mềm cần có đủ các tính năng phục vụ mục đích chính của sản phẩm với người sử dụng, thể hiện bởi tính đa dạng, phong phú của nội dung.

+ Khả năng thiết lập và sử dụng mô phỏng và tương tác trong phần mềm.

+ Tính thẩm mỹ, đẹp của giao diện, phù hợp lứa tuổi của người sử dụng.

+ Tính hoàn thiện của sản phẩm.

+ Các yêu cầu bắt buộc của sản phẩm.

- Một số gợi ý: Mỗi đề thi sẽ đều bao gồm 02 phần: Phần bắt buộc và phần mở rộng.

+ Phần bắt buộc: Mỗi thí sinh cần làm theo đề bài cụ thể của Ban Giám khảo với nội dung sẽ có các yêu cầu về sáng tạo liên quan đến mô phỏng và tương tác.

+ Phần mở rộng: Mỗi thí sinh được phép thực hiện các mở rộng theo khả năng riêng của mình, nhưng vẫn phải tuân thủ một số yêu cầu bắt buộc của Ban Giám khảo liên quan đến nội dung cụ thể cho phần mở rộng này.

+ Cho phép sử dụng lại chủ đề Hỗ trợ vui học tiếng Việt tại Hội thi năm 2024 với các bộ dữ liệu gốc liên quan đến tiếng Việt.

+ Cho phép sản phẩm là trò chơi vui học tập.

+ Khuyến khích các sản phẩm là phần mềm hỗ trợ học các môn học tự nhiên như toán, khoa học tự nhiên hay phần mềm tương tự khác, ví dụ phần mềm khám phá thiên nhiên xung quanh chúng ta, phần mềm tìm hiểu các loài động vật, cây cỏ hay phần mềm luyện trí thông minh, trí nhớ, ...

-----