

TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ VIDEO TIẾT DẠY

Nhóm Tiêu chí	Điểm nhóm	Tiêu chí thành phần	Điểm TP	Mô tả chi tiết & Chỉ báo hành vi	Điểm
I. KẾ HOẠCH BÀI DẠY	20	1.1. Mục tiêu bài học (10 điểm)	7	Chỉ báo 1.1.1: Xác định mục tiêu rõ ràng, phù hợp với yêu cầu cần đạt của chương trình, thể hiện rõ mục tiêu phát triển năng lực chung, năng lực đặc thù và các phẩm chất chủ yếu.	3
				Chỉ báo 1.1.2: Mục tiêu có tính khả thi, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý, nhận thức và thể chất của đối tượng học sinh cụ thể trong lớp.	4
		1.2. Cấu trúc và nội dung	13	Chỉ báo 1.2.1: Các hoạt động dạy học được thiết kế logic, khoa học, có sự chuyển tiếp tự nhiên, đảm bảo tính liên kết và tuân thủ quy trình của một giờ học GDTC. Thể hiện rõ các yếu tố đảm bảo an toàn tối đa cho học sinh khi tham gia hoạt động.	6
				Chỉ báo 1.2.2: Thể hiện rõ ý đồ sư phạm, mục đích và cách thức vận dụng các thành tố của Chiến lược 6C trong từng hoạt động để đạt được mục tiêu bài học.	7
II. TỔ CHỨC DẠY HỌC & VẬN DỤNG CHIẾN LƯỢC 6C	60	2.1. Confidence (Tự tin)	10	Chỉ báo 2.1.1 (Hành động của GV): Tạo môi trường học tập an toàn, thân thiện; thiết kế các hoạt động có nhiều mức độ khó-dễ khác nhau để mọi học sinh đều có cơ hội thành công. Giúp học sinh vượt qua e ngại, rào cản tâm lý về giới, hình thể, năng lực...	5
				Chỉ báo 2.1.2 (Biểu hiện của HS): Học sinh chủ động, mạnh dạn thử sức, không sợ mắc lỗi; thể hiện sự tự tin, vui vẻ khi thực hiện nhiệm vụ.	5
		2.2. Contribution (Đóng góp)	10	Chỉ báo 2.2.1 (Hành động của GV): Tổ chức các hoạt động đảm bảo 100% học sinh được tham gia, không có em nào bị đứng ngoài cuộc hoặc chờ đợi quá lâu.	5
				Chỉ báo 2.2.2 (Biểu hiện của HS): Học sinh tích cực tham gia vào các vai trò khác nhau (làm nhóm trưởng, hỗ trợ bạn, chuẩn bị dụng cụ, trình bày ý kiến...).	5
		2.3. Celebration (Công nhận)	10	Chỉ báo 2.3.1 (Hành động của GV): Công nhận, khen ngợi kịp thời, cụ thể và có chủ đích đối với sự nỗ lực, tiến bộ của cá nhân/nhóm, không chỉ tập trung vào kết quả cuối cùng. Động viên học sinh hoàn thành thử thách, vượt qua tâm lý nản chí hay bỏ cuộc khi kết quả không tốt so với các bạn học khác.	5
				Chỉ báo 2.3.2 (Biểu hiện của HS): Học sinh vui vẻ, tự hào khi được công nhận; biết cách tự công nhận, khen ngợi và động viên lẫn nhau.	5
		2.4. Choice (Lựa chọn)	10	Chỉ báo 2.4.1 (Hành động của GV): Trao cho học sinh quyền lựa chọn có ý nghĩa trong một số hoạt động phù hợp (chọn trò chơi, mức độ thử thách, bạn đồng hành, cách thức thực hiện...).	5
				Chỉ báo 2.4.2 (Biểu hiện của HS): Học sinh thể hiện sự hào hứng, chủ động và có trách nhiệm với lựa chọn của mình.	5
		2.5. Clear/Concise (Rõ ràng)	10	Chỉ báo 2.5.1 (Hành động của GV): Hướng dẫn, khẩu lệnh ngắn gọn, súc tích, dễ hiểu; kết hợp hiệu quả lời nói, động tác thị phạm và các tín hiệu phi ngôn ngữ.	5
				Chỉ báo 2.5.2 (Hiệu quả): Tối ưu hóa thời gian chuyển tiếp giữa các hoạt động, gia tăng tối đa thời gian vận động thực tế (thời gian động) cho học sinh.	5
2.6. Connection (Gắn kết)	10	Chỉ báo 2.6.1 (Hành động của GV): Thể hiện sự quan tâm, gần gũi, đôi khi tham gia hoạt động cùng học sinh; tạo ra các hoạt động tương tác hai chiều, cởi mở.	5		
		Chỉ báo 2.6.2 (Không khí lớp học): Lớp học vui vẻ, thân thiện, học sinh thể hiện năng lượng tích cực, chủ động tương tác với bạn và giáo viên.	5		
III. CHẤT LƯỢNG KỸ THUẬT VIDEO	20	3.1. Hình ảnh & Âm thanh	10	Chỉ báo 3.1.1 (Hình ảnh): Sắc nét (tối thiểu Full HD 1080p), đủ sáng, ổn định (không rung lắc), bố cục hợp lý.	5
				Chỉ báo 3.1.2 (Âm thanh): Trong, rõ ràng, không bị nhiễu tạp âm; nghe rõ lời giảng của giáo viên và các tương tác, trao đổi của học sinh.	5
		3.2. Biên tập & Góc quay (10 điểm)	10	Chỉ báo 3.2.1 (Biên tập): Video truyền tải được toàn bộ các hoạt động trong giờ học, đảm bảo tính chân thực, được phép cắt ghép các góc quay nhưng sắp xếp theo đúng trình tự các bước của giờ học và không làm sai lệch nội dung.	5
				Chỉ báo 3.2.2 (Góc quay): Sử dụng các góc quay đa dạng (toàn, trung, cận), bắt được những khoảnh khắc sư phạm giá trị, thể hiện rõ được tinh thần 6C qua biểu cảm và hành động của thầy và trò.	5
Tổng điểm					100

TIÊU CHÍ CHẤM CÁC GIẢI CHUYÊN ĐỀ

1. Giải sáng tạo trong sử dụng, thiết kế thiết bị, đồ dùng luyện tập:

Tiêu chí	Điểm	Mô tả chi tiết và chỉ báo	Điểm
1. Tính mới và sáng tạo	5	1.1. Ý tưởng thiết kế độc đáo, cải tiến vượt trội; sử dụng vật liệu mới lạ so với đồ dùng truyền thống.	3
		1.2. Sáng tạo trong công năng: Một dụng cụ dùng được cho nhiều bài tập/trò chơi khác nhau.	2
2. Tính sư phạm	5	2.1. Hỗ trợ đắc lực việc hình thành kỹ năng vận động, giải quyết được khó khăn cụ thể trong bài dạy.	3
		2.2. Kích thích sự tò mò, hứng thú và yêu thích tập luyện của học sinh tiểu học.	2
3. Tính kinh tế và phổ biến	5	3.1. Sử dụng vật liệu rẻ tiền, dễ kiếm, vật liệu tái chế, chi phí thấp.	3
		3.2. Dễ làm, dễ nhân rộng để giáo viên các trường khác có thể tự làm theo.	2
4. An toàn và thẩm mỹ	5	4.1. Đảm bảo an toàn tuyệt đối (không sắc nhọn, độc hại, chắt chắn) khi HS sử dụng.	3
		4.2. Hình thức đẹp, màu sắc hài hòa, phù hợp tâm lý lứa tuổi học sinh.	2
Tổng điểm			20

2. Giải sáng tạo trong cách xử lí tình huống sư phạm:

Tiêu chí	Điểm	Mô tả chi tiết và chỉ báo	Điểm
1. Kỹ năng nhận diện	5	1.1. Phát hiện tình huống nhanh nhạy, kịp thời ngay khi sự việc mới phát sinh.	2.5
		1.2. Thái độ bình tĩnh, tự tin, kiểm soát tốt cảm xúc bản thân trước tình huống bất ngờ.	2.5
2. Tính giáo dục và nhân văn	5	2.1. Giải pháp xử lý tôn trọng học sinh, không gây tổn thương tâm lý (đảm bảo yếu tố Confidence).	3
		2.2. Biến tình huống rắc rối thành cơ hội giáo dục giá trị cho cả lớp/cá nhân.	2
3. Vận dụng 6C	5	3.1. Sử dụng khéo léo các yếu tố 6C (Gắn kết, Công nhận, Lựa chọn...) để giải quyết vấn đề.	3
		3.2. Cách giải quyết linh hoạt, không rập khuôn, máy móc theo quy định cứng nhắc.	2
4. Hiệu quả thực tế	5	4.1. Tình huống được giải quyết triệt để, học sinh tâm phục khẩu phục.	3
		4.2. Lớp học nhanh chóng ổn định nề nếp và tiếp tục bài học một cách vui vẻ.	2
Tổng điểm			20

3. Giải sáng tạo trong tổ chức lớp học với điều kiện cơ sở vật chất khó khăn

Tiêu chí	Điểm	Mô tả chi tiết và chỉ báo	Điểm
1. Khả năng Thích ứng	5	1.1. Điều chỉnh kế hoạch/nội dung dạy học thông minh, phù hợp với không gian hẹp/thiếu thốn.	2.5
		1.2. Có giải pháp thay thế hiệu quả khi thiếu dụng cụ tiêu chuẩn (vạch kẻ, chai lọ...).	2.5
2. Tối ưu hóa Không gian	5	2.1. Bố trí đội hình tập luyện khoa học, tận dụng tối đa diện tích hiện có.	3
		2.2. Đảm bảo khoảng cách an toàn giữa các học sinh dù không gian hạn chế.	2
3. Hiệu quả "Vượt khó"	5	3.1. Đảm bảo học sinh vẫn đạt được lượng vận động và mục tiêu bài học như điều kiện chuẩn.	3
		3.2. Duy trì mật độ vận động cao, không để học sinh chờ đợi lâu do thiếu dụng cụ/sân bãi.	2
4. Tinh thần 6C	5	4.1. Tạo không khí sôi nổi, xóa tan sự e ngại về điều kiện vật chất (Celebration & Connection)	3
		4.2. Biến sự "khó khăn" thành thử thách thú vị để học sinh hào hứng chinh phục.	2
Tổng điểm			20

4. Giải sáng tạo tiết học phù hợp với mọi đối tượng học sinh, có tính khả thi/dễ áp dụng và nhân rộng:

Tiêu chí	Điểm	Mô tả chi tiết và chỉ báo	Điểm
1. Tính Đơn giản	5	1.1. Quy trình tổ chức gãy gọn, dễ hiểu, không đòi hỏi kỹ thuật/công nghệ quá phức tạp.	2.5
		1.2. Không phụ thuộc vào các thiết bị đắt tiền hay điều kiện sân bãi quá tiêu chuẩn.	2.5
2. Tính Phổ quát	5	2.1. Có thể áp dụng được cho nhiều đối tượng học sinh (vùng miền, trình độ khác nhau, trẻ em dân tộc thiểu số, trẻ em khuyết tật...)	3
		2.2. Phù hợp với nhiều loại hình trường lớp (trường chuẩn, trường vùng khó, lớp đồng...).	2
3. Hiệu quả Minh chứng	5	3.1. Mang lại hiệu quả rõ rệt ngay lập tức (tiết kiệm thời gian, HS hiểu bài nhanh).	3
		3.2. Giải quyết được những vấn đề thực tế chung mà nhiều giáo viên đang gặp phải.	2
4. Khả năng Chuyển giao	5	4.1. Mô hình dễ dàng được mô tả, hướng dẫn lại cho đồng nghiệp thực hiện thành công	3
		4.2. Chi phí triển khai thấp (hoặc 0 đồng), tận dụng nguồn lực tại chỗ.	2
Tổng điểm			20

5. Giải sáng tạo trong thiết kế và tổ chức dạy học

Tiêu chí	Điểm	Mô tả chi tiết và chỉ báo	Điểm
1. Cấu trúc Đột phá	5	1.1. Thiết kế tiến trình bài học mới mẻ, thoát khỏi lối mòn truyền thống nhưng vẫn khoa học.	2.5
		1.2. Sự chuyển tiếp giữa các phần (Mở đầu, Cơ bản, Kết thúc) mượt mà như một câu chuyện.	2.5
2. Hoạt động Độc đáo	5	2.1. Sáng tạo trò chơi vận động mới hoặc "gamification" các bài tập nhằm chán thành thử thách.	3
		2.2. Hoạt động có tính tương tác cao, kích thích tư duy chiến thuật của học sinh	2
3. Tích hợp 6C Sâu sắc	5	3.1. Các yếu tố 6C được "cài cắm" có hệ thống vào luật chơi/quy định/cách tính điểm.	3
		3.2. 6C xuất hiện tự nhiên, là linh hồn của thiết kế chứ không phải gượng ép	2
4. Trải nghiệm Người học	5	4.1. Tạo ra "dòng chảy" cảm xúc tích cực, học sinh đi từ tò mò đến phấn khích và thỏa mãn	3
		4.2. Duy trì sự tập trung và cường độ vận động cao suốt tiết học nhờ thiết kế lôi cuốn	2
Tổng điểm			20