

THÔNG TIN CUỘC THI WECODE NĂM 2020

“VÌ MỘT THẾ GIỚI KHÔNG COVID”



I. GIỚI THIỆU VỀ CUỘC THI:

1. Cuộc thi Wecode

Cuộc thi Wecode là một cuộc thi mở ra cho tất cả học sinh cấp Tiểu học và Trung học cơ sở đã hoàn thành chương trình học Lập trình Wecode chủ đề “ Vì một thế giới không Covid” với mong muốn tạo cơ hội giao lưu và thi đấu cho các học sinh tham gia khóa luyện thi, đồng thời nâng cao tri thức của học sinh về kiến thức và giải pháp phòng, chống và vượt qua đại dịch Covid-19.

Với chủ đề nóng bỏng về một đại dịch bệnh do virus Sars-Cov-2 gây nên, có sức tàn phá kinh hoàng, đã cướp đi hàng triệu sinh mạng và gây ra những tổn thất kinh tế xã hội vô cùng nặng nề cho toàn thế giới, người dự thi có nhiệm vụ sử dụng kiến thức lập trình ngôn ngữ Scratch 3.0 kết hợp với hiểu biết của mình để thiết kế sáng tạo ra sản phẩm lập trình là một đoạn phim hoạt hình, trò chơi hoặc một ứng dụng có nội dung liên quan đến chủ đề cuộc thi.

Cuộc thi Wecode được tổ chức trong tháng 12/2020 tại các thành phố Cần Thơ, Đà Nẵng và Hà Nội ở hai cấp độ Thành phố và Quốc gia. Những bài dự thi xuất sắc nhất sẽ được lựa chọn để tham gia cuộc thi Wecode cấp cao hơn.

1. Chủ đề:

Chủ đề của Cuộc thi Wecode 2020 là “Vì một thế giới không Covid”.

2. Mục tiêu cuộc thi

Mục tiêu của cuộc thi bao gồm:

- Tạo sân chơi để học sinh Tiểu học và Trung học cơ sở phát hiện và nuôi dưỡng đam mê về lập trình, giao lưu và trao đổi kiến thức về STEM.
- Tạo môi trường cho học sinh rèn luyện các kỹ năng số trong thời đại mới.
- Rèn luyện cho học sinh tư duy logic, sáng tạo, kỹ năng giải quyết vấn đề.
- Truyền dẫn sự tự học đến với học sinh trong việc nghiên cứu chủ đề và nhiệm vụ.

3. Đơn vị tổ chức:

- Công ty Cổ phần DTT Eduspec;
- Ban Quản lý Khu Công nghệ cao Hòa Lạc (Bộ Khoa học và Công nghệ);
- Đại học Công nghệ (Đại học Quốc gia Hà Nội);
- Sở Giáo dục và Đào tạo các thành phố.

3. Đối tượng tham gia

Học sinh Tiểu học và Trung học cơ sở đã hoàn thành chương trình luyện thi Wecode năm 2020 do Công ty Cổ phần DTT Eduspec tổ chức và đăng ký tham dự Ngày hội Robothon cấp thành phố năm học 2020 tại các trường, trung tâm liên kết/hợp tác với Công ty Cổ phần DTT Eduspec.

Thông tin về cấp độ, độ tuổi và sản phẩm dự thi tương ứng cụ thể như sau:

Cấp độ	Độ tuổi	Sản phẩm dự thi
Sơ cấp	7-9	Phim hoạt hình
Trung cấp	9-15	Trò chơi/ Mô phỏng ứng dụng

4. Cách thức tổ chức cuộc thi:

Tính đến nay, ở Việt Nam dịch bệnh Covid-19 đã được khống chế. Tuy nhiên, ở nhiều quốc gia trên thế giới, dịch bệnh vẫn đang diễn biến phức tạp, nguy cơ dịch bệnh vẫn còn bùng phát nên Ban Tổ chức thống nhất tổ chức cuộc thi cấp Thành phố và cấp Quốc gia theo hình thức nộp bài và chấm thi trực tuyến.

5. Lịch trình tổ chức:

- Khóa luyện thi cuộc thi Wecode

+ Thời lượng luyện thi (trực tiếp hoặc trực tuyến): 900 phút/khóa

+ Thời gian học: từ ngày 19/10/2020 đến ngày 10/12/2020.

- Chấm điểm và nghiệm thu sản phẩm học sinh, gửi bài tham dự Ngày hội Wecode cấp Thành phố trước ngày 11/12/2020.

- Thi cấp Thành phố:

+ Ngày 12/12/2020: Chấm thi.

+ Ngày 13/12/2020: Công bố kết quả, trao giải cấp Thành phố

+ Ngày 14-18/12/2020: Các vùng gửi kết quả thi cấp Thành phố và danh sách thí sinh tham gia kèm theo bài dự thi cấp Quốc gia về Ban Tổ chức.

- Thi cấp Quốc gia:

+ Ngày 19- 21/12/2020: Chấm thi.

Bài dự thi cấp Quốc gia gồm: Sản phẩm dự thi và Video thuyết trình (Mẫu tại Mục 4).

+ Ngày 22/12/2020: Công bố kết quả thi Wecode cấp Quốc gia và gửi chứng nhận, phần thưởng cho các thí sinh.

II. QUY ĐỊNH VÀ QUY TẮC THAM GIA

1. Ngôn ngữ:

Các thí sinh dự thi sử dụng ngôn ngữ tiếng Việt/ tiếng Anh (Thí sinh sử dụng ngôn ngữ tiếng Anh sẽ được cộng thêm điểm)

2. Chủ đề, giải pháp:

Hàng năm, Ban Tổ chức cuộc thi Wecode chọn ra các chủ đề và nhiệm vụ để thí sinh thực hiện dựa trên các vấn đề thế giới đang quan tâm và khuyến khích người tham gia tìm hiểu chủ đề, từ đó rèn luyện tư duy giải quyết vấn đề và tầm nhìn kết hợp với ngôn ngữ lập trình để thiết kế chương trình một cách hiệu quả thể hiện ý tưởng của mình.

Năm 2020, dịch viêm đường hô hấp cấp do chủng mới của virus Sars-Cov-2 (Covid-19) đã bùng phát trên toàn thế giới và vẫn đang là mối nguy hiểm hàng đầu của toàn nhân loại. Kể từ khi được phát hiện lần đầu vào tháng 12/2019 tại Vũ Hán (Trung Quốc), đến nay Covid 19 đã nhanh chóng lây lan ra trên 200 quốc gia và vùng lãnh thổ với tốc độ kinh khủng, nhiều quốc gia đã không thể kiểm soát được dịch. Tổ chức Y tế Thế giới (WHO) đã chính thức tuyên bố Covid-19 là đại dịch toàn cầu. Tính đến nay đã có hơn 1 triệu người thiệt mạng, hơn 40 triệu ca nhiễm, nhiều nền kinh tế bị suy thoái nghiêm trọng. Những con số được cập nhật liên tục, hàng ngày về số người bị nhiễm, bị chết vì dịch bệnh đã đẩy lên sự lo lắng, tâm trạng bất an không chỉ đối với người dân Việt Nam mà còn là đối với toàn nhân loại. Covid-19 không chỉ còn là mối quan tâm của mỗi một cá nhân, tổ chức, hay một cộng đồng, quốc gia mà đã trở thành mối quan tâm chung của toàn thế giới để tìm giải pháp phòng, chống sự lây lan của Covid, để nhân loại được sinh sống an toàn và khỏe mạnh, các nền kinh tế được sớm phục hồi.

Do đó, Ban Tổ chức đã lựa chọn chủ đề của cuộc thi Wecode năm 2020 là “Vì một thế giới không Covid”. Thí sinh có nhiệm vụ lập trình bộ phim hoạt hình, trò chơi hoặc mô phỏng ứng dụng liên quan đến chủ đề Covid-19 dựa trên một số ý tưởng dưới đây:

- 2.1. Câu chuyện, bài học ý nghĩa về tinh thần chiến đấu, học tập khắc phục khó khăn vượt qua dịch bệnh Covid-19.
- 2.2. Giải pháp ứng phó, phòng, chống lây nhiễm virus Sars-Cov-2 trong nhà trường, cộng đồng.
- 2.3. Giải pháp nâng cao nhận thức của học sinh, cộng đồng về dịch bệnh.
- 2.4. Giải pháp về dạy và học hiệu quả trong giai đoạn cách ly xã hội trong mùa dịch.
- 2.5. Giải pháp thích nghi học tập ở nhà trường với trạng thái “bình thường mới”.

3. Yêu cầu về bài dự thi:

3.1. Cấp độ Sơ cấp

- Bài dự thi: Phim hoạt hình
- Bài dự thi phải có 3 phần: giới thiệu, thân bài và kết thúc, trong đó có:
 - Ít nhất ba (3) đối tượng
 - Ít nhất một (1) tệp âm thanh làm hiệu ứng âm thanh hoặc nhạc nền
- Nội dung bài dự thi phải tuân thủ theo chủ đề và nhiệm vụ.
- Nền tảng lập trình: Scratch (bất kì phiên bản nào đều có thể sử dụng)
- Thời lượng của bài dự thi: từ 30 giây đến 4 phút.
- Dung lượng tệp tối đa: 40MB.

3.2. Cấp độ Trung cấp

- Bài dự thi: Trò chơi hoặc Mô phỏng ứng dụng
- Bài dự thi phải có 3 phần: giới thiệu, hướng dẫn trò chơi/mô phỏng ứng dụng thực tế, trong đó có:
 - Ít nhất ba (3) đối tượng.
 - Ít nhất một (1) tệp âm thanh làm hiệu ứng âm thanh hoặc nhạc nền
- Nội dung của chương trình phải tuân thủ theo chủ đề và nhiệm vụ.
- Nền tảng lập trình: Scratch (bất kì phiên bản nào đều có thể sử dụng)
- Thời lượng của bài thi: không quy định
- Dung lượng tệp tối đa: 40MB.

4. Video thuyết trình dự thi cấp Quốc gia:

Cùng với bài dự thi, thí sinh phải gửi một video thuyết trình (thời lượng từ với kịch bản như sau:

- **Bước 1:** Giới thiệu về bản thân: Họ và tên, tuổi, đang học trường nào, sinh sống ở thành phố nào (trình bày trong 1 slide thuyết trình).
- **Bước 2:** Trình bày tóm tắt về sản phẩm dự thi (trình bày trong 1 slide thuyết trình)
 - Thể loại tham gia dự thi.
 - Tên bài dự thi.

Ý tưởng, nội dung bài dự thi (thí sinh dùng phần mềm nào? Thực hiện trong bao lâu? Tự làm hay có ai hỗ trợ?, Nội dung chính là gì, giải pháp?, Thích nhân vật nào trong chương trình nhất, vì sao?, Thông điệp muốn truyền đạt?).

- Cách chơi, luật chơi (đối với sản phẩm là game).

➤ **Bước 3:** Trình chiếu bài dự thi

➤ **Bước 4:** Tuyên bố:

Tuyên bố rằng “Bài dự thi được chính tôi thực hiện. Tôi cam đoan không sao chép hoặc lấy mã từ bất kỳ nguồn nào”.

(Bài dự thi cấp Thành phố không yêu cầu làm video thuyết trình).

5. Tài liệu bên ngoài cho việc lập trình

Thí sinh tham gia chỉ được sử dụng các tài nguyên phù hợp với các yêu cầu được liệt kê dưới đây:

5.1. Hình ảnh

Thí sinh tham gia được phép tạo hình ảnh của riêng mình hoặc chỉnh sửa, thay đổi bất kỳ hình ảnh nào từ các nguồn khác với điều kiện sau đây:

KHÔNG có bất kỳ hình mờ, logo công ty, URL trang web hoặc bất cứ hình thức nào của bản sao có nhãn hiệu có thể nhìn thấy vi phạm pháp luật về tài liệu có bản quyền.

5.2. Âm thanh và bản nhạc

Thí sinh được phép tạo và ghi lại âm thanh và bản nhạc của riêng mình hoặc chỉnh sửa, thay đổi bất kỳ âm thanh và bản nhạc nào từ các nguồn khác với điều kiện sau đây:

KHÔNG vi phạm luật bản quyền. Thời lượng tối đa của tệp âm thanh và bản nhạc là 01 phút.

5.3. Bản quyền

Chương trình và ứng dụng đã có trong thị trường ứng dụng Scratch.mit.edu không thể dự thi.

Bài dự thi được nộp phải là tác phẩm gốc và không được vi phạm quyền riêng tư, quyền sở hữu trí tuệ hoặc các quyền khác của bất kỳ cá nhân hoặc tổ chức nào khác. Ban Tổ chức có quyền yêu cầu thí sinh cung cấp mã nguồn để xác minh bản quyền của sản phẩm.

5.4. Sở hữu trí tuệ

Ban Tổ chức có quyền sử dụng bài dự thi cho mục đích giáo dục hoặc quảng cáo theo các điều khoản mà Ban Tổ chức phải thừa nhận quyền tác giả chương trình của cá nhân/tổ chức/trường của họ.

5.5. Hoàn phí

KHÔNG hoàn trả phí cho thí sinh đã đăng ký tham gia nhưng rút hoặc bị loại vì vi phạm bất kỳ Quy định và Quy tắc được nêu trên.

5.6. Điều khoản chung

Thí sinh phải đọc, hiểu và đồng ý tuân thủ các Quy tắc và Quy định này và chấp nhận rằng tất cả các quyết định của Ban Tổ chức là cuối cùng và bắt buộc. Ban Tổ chức có quyền sửa đổi, thêm hoặc xóa bất kỳ Quy tắc và Quy định nào mà không cần thông báo trước cho những người tham gia và những người tham gia đồng ý tuân theo những thay đổi đó.

III. ĐÁNH GIÁ CUỘC THI

1. Chấm thi

- Chủ đề và nhiệm vụ của cuộc thi sẽ chi phối mọi danh mục.
- Ban giám khảo sẽ chấm từng bài dự thi theo các tiêu chí đánh giá dưới đây.
- Thí sinh có số điểm cao nhất sẽ nhận giải thưởng theo cơ cấu giải thưởng dưới đây.
- Trong trường hợp điểm số bằng nhau, các bài dự thi sẽ được đánh giá bởi giám khảo của bên thứ ba.
- Quyết định của Ban giám khảo là quyết định CUỐI CÙNG, CHÍNH THỨC VÀ BẮT BUỘC và không chấp nhận kháng cáo.

2. Tiêu chí đánh giá

Giám khảo sẽ đánh giá các chương trình tham gia dựa trên các tiêu chí sau đây:

- 2.1. Chương trình chạy có ổn định không?
- 2.2. Chương trình có tuân thủ chủ đề hay không?
- 2.3. Chương trình có hoàn thành các nhiệm vụ chủ đề hay không?
- 2.4. Chương trình có đưa ra giải pháp hợp lý cho chủ đề không?
- 2.5. Hình ảnh đặc sắc
- 2.6. Âm thanh phù hợp
- 2.7. Tính hấp dẫn của chương trình
- 2.8. Các phần của chương trình có logic, hợp lý, đúng thời gian
- 2.9. Trình bày trực quan, trải nghiệm người dùng
- 2.10. Cách chơi, luật chơi có rõ ràng không? (Game)
- 2.11. Thuyết trình bằng tiếng Anh hay tiếng Việt? Có tự tin không?

IV. CÔNG BỐ KẾT QUẢ:

- Cấp Thành phố: Dự kiến ngày 13/12/2020.
- Cấp Quốc gia: Dự kiến ngày 22/12/2020.