

Số: 2174 /SGDDĐT-GDTrH

Bình Dương, ngày 25 tháng 11 năm 2014

V/v Tổ chức các hoạt động đồng  
hành cùng cuộc thi giải toán qua  
Internet

Kính gửi:

- Trường phòng GDĐT thành phố Thủ Dầu Một;
- Trường phòng GDĐT thị xã Bến Cát.
- Trường phòng GDĐT thị xã Dĩ An.
- Hiệu trưởng trường THCS Chu Văn An.
- Hiệu trưởng trường THCS Mỹ Phước.
- Hiệu trưởng trường THCS Bình Thắng.

Thực hiện nội dung Công văn số 4099/BGDĐT-GDTrH ngày 05/8/2014 của Bộ Giáo dục và Đào tạo (BGDDĐT) về việc Hướng dẫn nhiệm vụ giáo dục trung học năm học 2014 – 2015;

Thực hiện nội dung Công văn số 6446/BGDĐT-GDTrH ngày 12/11/2014 về việc “Tổ chức các hoạt động đồng hành cùng cuộc thi giải toán qua Internet”;

Trên cơ sở thống nhất với Sở Giáo dục và Đào tạo, để học sinh hiểu rõ hơn về cuộc thi “Giải toán qua Internet” (Violympic Toán), Ban tổ chức cấp toàn quốc tổ chức chương trình “Đồng hành cùng cuộc thi giải toán qua Internet – Violympic”.

Sở Giáo dục và Đào tạo thông báo kế hoạch triển khai cụ thể như sau :

Cấu trúc cuộc thi được chia làm 2 vòng thi:

- Vòng loại: giao lưu, thi đấu giữa 3 trường: THCS Chu Văn An, THCS Mỹ Phước, THCS Bình Thắng vào ngày 16/01/2015, tại hội trường của THCS Chu Văn An.
- Đội thắng cuộc trong kỳ thi vòng loại sẽ tham gia vòng thi chung kết diễn ra tại thành phố Hồ Chí Minh vào ngày 30/01/2015.

Nội dung tổ chức các hoạt động cụ thể theo kế hoạch gửi kèm công văn.

Nhận được công văn này, đề nghị các Phòng giáo dục (PGD) Thủ Dầu Một, Bến Cát, Dĩ An cử 02 tiết mục văn nghệ /01 đơn vị; các trường THCS được cử tham dự cuộc thi: mỗi trường cử 01 đội thi đấu gồm 6 học sinh (đầy đủ từ lớp 6 đến lớp 9) và 01 đội cổ động gồm 60 học sinh tham dự vòng loại tại THCS Chu Văn An.

Ban tổ chức sẽ hỗ trợ kinh phí hoạt động cho đơn vị được chọn làm địa điểm đặt vòng thi và kinh phí cho học sinh tham dự vòng thi tại tỉnh khác, các đơn vị tham gia chương trình đồng hành lấy kinh phí từ nguồn kinh phí chi thường xuyên và các nguồn kinh phí hợp pháp khác.

Trong quá trình thực hiện nếu có vướng mắc, báo cáo về Phòng GDTrH, qua Ông Huỳnh Anh Khoa, chuyên viên phòng GDTrH, điện thoại 0948.648.648, email: [khoaha@sgdbinhduong.edu.vn](mailto:khoaha@sgdbinhduong.edu.vn) để được hướng dẫn. /.

**Nơi nhận:**

- Như trên;
- Ban Giám đốc Sở;
- Website Sở;
- Lưu: VT, TrH, Kh20.



GIÁM ĐỐC

Dương Thế Phương

**HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC CHƯƠNG TRÌNH  
“ ĐỒNG HÀNH CÙNG CUỘC THI GIẢI TOÁN QUA INTERNET”**

**Năm học 2014 – 2015**

*(Kèm theo Công văn số 6446 /BGDDĐT – GDTrH ngày 12 tháng 11 năm 2014 của Bộ GDĐT)*

**I. Nội dung**

Tổ chức chương trình đồng hành cùng cuộc thi giải toán qua Internet bằng hình thức giao lưu, trực tiếp thi giải các bài toán giữa các đội học sinh của các trường trung học cơ sở. Cấu trúc cuộc thi được chia thành 2 vòng thi, cụ thể như sau:

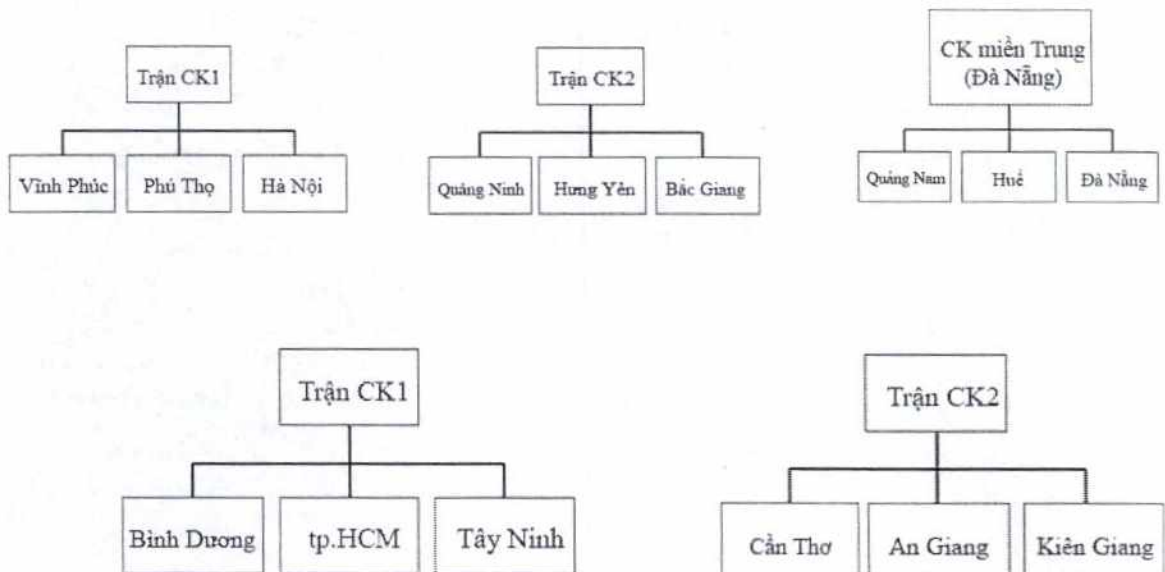
**1. Vòng loại**

Mỗi tỉnh tham gia chương trình đồng hành lựa chọn 3 trường để giao lưu, thi đấu vòng loại. Đội xếp thứ nhất trong 3 đội sẽ đại diện tỉnh đó giao lưu, thi đấu vòng bán kết.

**2. Vòng chung kết**

Tại mỗi vùng sẽ diễn ra 1 cuộc giao lưu chung kết: gồm 3 đội đại diện cho 3 tỉnh giao lưu, thi giải các bài toán với nhau.

**Mô tả nội dung theo sơ đồ sau:**



## Nội dung chi tiết chương trình

STT	Nội dung	Chi tiết thực hiện
<b>I. CHUẨN BỊ TRƯỚC CHƯƠNG TRÌNH</b>		
1	Chuẩn bị hội trường thi đấu	Nếu tổ chức tại trường nào, trường đó có trách nhiệm phối hợp cùng ban tổ chức chuẩn bị hội trường.
2	Số lượng cổ động viên	Tùy vào điều kiện của hội trường, mỗi trường sẽ chuẩn bị từ 50 đến 150 em học sinh đến cổ động.
3	Văn nghệ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mỗi trường tham dự chuẩn bị 01 số tiết mục văn nghệ để biểu diễn trong chương trình. Các tiết mục sẽ được bố trí xen kẽ giữa các phần thi chính của cuộc thi.</li> <li>- Trong trường hợp không đảm bảo được mỗi trường có 01 số tiết mục văn nghệ, sở GDĐT chỉ định 1 trường duy nhất chuẩn bị các tiết mục.</li> </ul>
4	Đón khách trước chương trình	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 30 phút trước giờ thi đấu.</li> <li>- Nếu tổ chức tại trường, trường có trách nhiệm chuẩn bị phòng, tiệc trà và nhân sự đón đại biểu đến tham dự.</li> <li>- Nếu tổ chức tại nhà thi đấu, ban tổ chức sẽ có trách nhiệm phối hợp cùng 3 trường tham dự để thực hiện việc này.</li> </ul>
5	Phát biểu	Đại diện các đơn vị (Bộ/Sở/Ban tổ chức) phát biểu trong chương trình.
<b>II. CHƯƠNG TRÌNH GIAO LƯU</b>		
1	Đối tượng	3 đội thi đấu, mỗi đội có 06 học sinh ( <b>đầy đủ từ lớp 6 đến lớp 9</b> )
2	Hình thức	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 đội thi đấu theo 4 vòng thi: Vòng 1: Khởi động. Vòng 2: Vượt chướng ngại vật. Vòng 3: Tăng tốc; Vòng 4: Về đích.</li> <li>Sau 3 vòng thi, 2 đội đạt điểm cao nhất sẽ tham gia vòng thi Về đích.</li> <li>- Cuối cùng, trao giải Nhất - Nhì - Ba cho 3 đội.</li> </ul>
3	Thời gian cho mỗi vòng	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vòng Khởi động: 5 phút/đội.</li> <li>- Vòng Vượt chướng ngại vật: 1 phút/câu hỏi (tối đa 15 câu)</li> <li>- Vòng Tăng tốc: 30s/câu hỏi (5 câu hỏi)</li> <li>- Vòng Về đích: 10 phút/đội.</li> </ul>
4	Phần thi dành cho khán giả	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Phần thi dành cho các học sinh đang theo dõi phần chơi của các đội thi</li> <li>- MC đọc câu hỏi và khán giả giơ tay xin trả lời câu hỏi.</li> <li>- Nội dung câu hỏi sẽ xoay quanh những kiến thức thường thức trong xã hội, thông qua các phần thi "Đuổi hình - bắt chữ" (nhìn hình ảnh trên màn hình và đoán ra thành ngữ, cụm từ nào đó).</li> </ul>

5	Luật thi	Khởi động	<p>- Cả 3 đội lần lượt thi đấu. Mỗi đội sẽ có 5 phút làm bài thi. Trong 5 phút, mỗi đội phải tìm và ghép 5 cặp số có giá trị tương đương nhau lên bảng đáp án của mình.</p> <p>- Điểm số vòng Khởi động sẽ được tính theo 2 chỉ số:</p> <p>+ Chỉ số 1: Mỗi cặp số đúng sẽ được 10 điểm.</p> <p>+ Chỉ số 2: Đội có kết quả cao nhất và thời gian hoàn thành bài thi sớm nhất, sẽ được cộng 20 điểm thưởng.</p> <p><i>* Lưu ý: Cao nhất được hiểu là không có đội nào cao điểm hơn.</i></p>
		Vượt chướng ngại vật	<p>- Tối đa có 15 câu hỏi. Mỗi câu sẽ có 60 giây để cả 3 đội suy nghĩ và trả lời.</p> <p>- Sau khi câu hỏi xuất hiện trên màn hình, các đội bấm chuông nhanh giành quyền trả lời. Sau khi bấm chuông, nếu đội đó không trả lời được trong vòng 3 giây hoặc trả lời sai, đội đó sẽ phải nhường quyền trả lời cho 2 đội còn lại.</p> <p>- Thành viên trả lời đúng sẽ đi lên sân khấu và không được nhắc bài cho đồng đội ở phía dưới theo mọi hình thức.</p> <p>- Điểm số được tính theo 2 chỉ số:</p> <p>+ <i>Chỉ số 1</i>: Số điểm các đội giành được cho mỗi câu trả lời đúng, phụ thuộc vào thứ tự trả lời tương ứng với các mức điểm: 15 – 10 – 5</p> <p>+ <i>Chỉ số 2</i>: Đội nào hết thành viên đầu tiên sẽ ghi được 50 điểm. Hai đội còn lại tiếp tục thi đấu đến lúc tìm được đội về nhì, đạt 40 điểm, và đội về ba đạt 30 điểm.</p> <p>(Trong trường hợp hết 15 câu hỏi mà chưa phân thắng bại, BTC sẽ phân định thắng thua dựa vào số thành viên còn lại của mỗi đội)</p> <p><i>Tổng số điểm vòng 2 = Chỉ số 1 + Chỉ số 2</i></p>
		Tăng tốc	<p>- Vòng tăng tốc có 5 câu hỏi.</p> <p>- Khi câu hỏi xuất hiện, các đội bấm chuông nhanh để giành quyền trả lời. Đội nào bấm chuông sẽ phải trả lời trong vòng 3 giây.</p> <p>- Nếu trong 3 giây đó đội không đưa ra được đáp án, hoặc trả lời sai, đội đó sẽ phải nhường quyền trả lời cho 2 đội còn lại.</p> <p>- Mỗi câu hỏi sẽ có 3 gợi ý xuất hiện tại giây thứ 30, 15 và 5. Trả lời ở gợi ý đầu tiên được 15 điểm. Trả lời ở gợi ý thứ hai được 10 điểm. Trả lời ở gợi ý cuối cùng được 5 điểm.</p> <p>Sau 30s nếu không có đội chơi nào có câu trả lời đúng hoặc không có câu trả lời thì sẽ chuyển sang câu mới.</p>

		Về đích	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ban tổ chức sẽ mời đại lãnh đạo Sở GDĐT lên bốc thăm vòng thi cho các đội.</li> <li>- Hai đội sẽ cùng thi một vòng từ lớp 6 đến lớp 9.</li> <li>- Vòng thi sẽ diễn ra tối đa trong 10 phút tính từ khi có hiệu lệnh bắt đầu. Hết 10 phút hai đội chơi bắt buộc rời tay khỏi bàn phím.</li> <li>- Đội nào có số điểm cao hơn là đội giành chiến thắng, trong trường hợp hai đội có số điểm bằng nhau, đội nào có thời gian làm bài ít hơn sẽ giành chiến thắng.</li> <li>- Nếu hai đội chơi có cùng số điểm và thời gian làm bài, kết quả chung cuộc sẽ dựa vào tổng số điểm của 3 vòng chơi trước của 2 đội.</li> <li>- Đội thắng sẽ giành giải nhất chung cuộc, đội thua sẽ đạt giải nhì trong cuộc thi.</li> </ul>
6	Trao giải, cảm ơn	Giải thưởng Nhất, Nhì, Ba cho cả 3 đội chơi, bao gồm tiền mặt, giấy khen và những phần quà bằng hiện vật khác đến từ công ty FPT Telecom. Các trận thi đấu vòng loại, vòng bán kết, vòng chung kết sẽ có trị giá giải thưởng khác nhau.	

## II. Thời gian và địa điểm

**Vòng loại:** lựa chọn 1 trường học để làm địa điểm tổ chức. Trường được chọn là trường có cơ sở vật chất, chất lượng các hoạt động giáo dục tốt, quang cảnh nhà trường sạch đẹp, nằm ở khu vực trung tâm.

**Vòng chung kết:** lựa chọn 1 trong 3 tỉnh tham dự trận đấu cấp vùng làm địa điểm tổ chức. Tiêu chí lựa chọn tinh thuận tiện cho việc đi lại cho 2 tỉnh còn lại. Vòng chung kết sẽ được tổ chức tại nhà văn hóa cấp thành phố hoặc hội trường lớn, có sức chứa khoảng 300 người.

### Thời gian và danh sách các tỉnh tổ chức chương trình “Đồng hành cùng Violympic”

Vòng	Miền Bắc		Miền Trung		Miền Nam	
	Tỉnh	Thời gian	Tỉnh	Thời gian	Tỉnh	Thời gian
Vòng loại	Phú Thọ	28/11/2014	Huế	29/11/2014	An Giang	28/11/2014
	Hung Yên	05/12/2014	Quảng Nam	06/12/2014	Kiên Giang	05/12/2014
	Bắc Giang	12/12/2014	Đà Nẵng	28/12/2014	Cần Thơ	12/12/2014
	Quảng Ninh	19/12/2014			Tây Ninh	08/01/2015
	Vĩnh Phúc	09/01/2015			Bình Dương	16/01/2015
	Hà Nội	15/01/2015			Tp.HCM	23/01/2015
Chung kết 1	Hà Nội	23/01/2015			An Giang	19/12/2014
Chung kết 2	Quảng Ninh	06/02/2015	Đà Nẵng	16/01/2015	Tp.HCM	30/01/2015

### **III. Thành phần tham dự**

Đại diện Bộ GDĐT, sở GDĐT, phòng GDĐT; Đại diện FPT; Đơn vị truyền thông; CBQL, giáo viên, học sinh của trường sở tại và các trường khác.

### **IV. Kinh phí**

Ban tổ chức sẽ hỗ trợ kinh phí hoạt động cho đơn vị được chọn làm địa điểm đặt các vòng thi và kinh phí cho học sinh tham dự vòng thi tại tỉnh khác, các đơn vị tham gia chương trình đồng hành lấy kinh phí từ nguồn kinh phí chi thường xuyên và các nguồn kinh phí hợp pháp khác. Chi tiết liên hệ với Bà Nguyễn Thị Ngọc, Trung tâm Hỗ trợ học đường, Trường Đại học FPT, số điện thoại CQ 04 63278041, ĐD 01293039999, Email: [ngocnt3@fpt.edu.vn](mailto:ngocnt3@fpt.edu.vn).