



TỈNH ĐOÀN THANH NIÊN  
SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO  
TỈNH  
SỞ KHOA HỌC - CÔNG NGHỆ  
SỞ THÔNG TIN - TRUYỀN THÔNG

\* \* \*

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM  
Độc Lập - Tự Do - Hạnh Phúc

## THẺ LỆ

**Hội thi Tin học trẻ tỉnh Đăk Nông lần thứ XVI, năm 2023**  
(*Ban hành kèm theo Kế hoạch số: 03 -KH/LT ngày 16 / 3 /2023  
giữa Ban Thường vụ Tỉnh đoàn, Sở Giáo dục và Đào tạo, Sở Khoa  
học - Công nghệ, Sở Thông tin - Truyền thông*)

-----

### I. ĐỐI TƯỢNG, SỐ LUỢNG, BẢNG THI

#### 1. Đối tượng

Thí sinh tham gia Hội thi là học sinh tiểu học, trung học cơ sở (THCS), trung học phổ thông (THPT) đang sinh sống, học tập tại tỉnh Đăk Nông trong độ tuổi tương đương với các cấp học từ tiểu học tới THPT trên toàn tỉnh. Trong đó:

- Thí sinh đã đạt giải Nhất Hội thi Tin học trẻ toàn quốc chỉ được tham gia thi ở cấp học cao hơn.
- Thí sinh là học sinh khối không chuyên có thể đăng ký tham gia khối chuyên, thí sinh có thể đăng ký thi vượt cấp học..

#### 2. Số lượng

Mỗi đơn vị huyện đăng ký không quá 15 thí sinh (*dành cho 3 cấp học*). Riêng thành phố Gia Nghĩa đăng ký không quá 25 thí sinh.

#### 3. Các bảng thi

- **Bảng A:** thi kỹ năng lập trình dành cho học sinh tiểu học (*thi cá nhân*).
- **Bảng B:** thi kỹ năng lập trình dành cho học sinh THCS (*thi cá nhân*).
- **Bảng C1:** thi kỹ năng lập trình dành cho học sinh THPT hệ chuyên (*thi cá nhân*). Học sinh khối trường không chuyên có thể đăng ký dự thi bảng C1.
- **Bảng C2:** thi kỹ năng lập trình dành cho học sinh không chuyên, học sinh đang học các lớp chuyên toán, chuyên tin, chuyên toán – tin không được đăng ký tham gia bảng thi C2 (*thi cá nhân*).
- **Bảng D2:** Thi sản phẩm sáng tạo (SPST) dành cho học sinh THCS. SPST bao gồm: phần mềm, phần cứng hoặc sản phẩm tích hợp. Mỗi đội có tối đa 2 thành viên, có thể có giáo viên hướng dẫn. SPST dự thi chưa từng đạt giải các cuộc thi, hội thi cấp quốc gia, quốc tế.
- **Bảng D3:** Thi sản phẩm sáng tạo dành cho học sinh THPT. SPST

bao gồm: phần mềm, phần cứng hoặc sản phẩm tích hợp. Mỗi đội có tối đa 2 thành viên, có thể có giáo viên hướng dẫn. SPST dự thi chưa từng đạt giải ở các cuộc thi, hội thi cấp quốc gia, quốc tế.

## II. NỘI DUNG, THỜI GIAN, ĐỊA ĐIỂM

### 1. Nội dung, phương thức thi

- **Bảng A** (*Thời gian thi 100 phút*): Sử dụng ngôn ngữ lập trình Scratch hoặc Python giải các bài toán thuộc chương trình tiểu học, hướng tạo ra sản phẩm thực tế.

- **Bảng B** (*Thời gian thi 120 phút*): Sử dụng ngôn ngữ lập trình bất kỳ như Free Pascal, DevC++, CodeBlock, Python... để lập trình online theo thể thức quốc tế (ICPC) với các thuật toán thuộc chương trình THCS. **Bảng C1** (*Thời gian thi 150 phút*): Thi lập trình Procon. Sử dụng ngôn ngữ lập trình bất kỳ như Free Pascal, DevC++, CodeBlock, Python... để lập trình trực tuyến theo thể thức quốc tế (ICPC) với các thuật toán thuộc chương trình THPT. Thí sinh làm và nộp bài thi.

- **Bảng C1** (*Thời gian thi 150 phút*): Thi lập trình Procon. Sử dụng ngôn ngữ lập trình bất kỳ như Free Pascal, DevC++, CodeBlock, Python... để lập trình trực tuyến theo thể thức quốc tế (ICPC) với các thuật toán thuộc chương trình THPT. Thí sinh làm và nộp bài thi.

- **Bảng C2** (*Thời gian thi 150 phút*): Sử dụng ngôn ngữ lập trình bất kỳ như Free Pascal, DevC++, CodeBlock, Python... để lập trình trực tuyến theo thể thức quốc tế (ICPC) với các thuật toán thuộc chương trình THPT. Thí sinh làm và nộp bài thi.

*Đối với Bảng A, B, C1, C2, trường hợp các thí sinh có cùng điểm số, Ban Tổ chức căn cứ vào thời gian làm bài (thời gian đạt mức điểm nhanh nhất) để xác định thứ hạng thí sinh.*

- **Bảng D2, D3:** Thi theo hình thức trực tiếp và trình bày sản phẩm trước Hội đồng giám khảo.

Sản phẩm sáng tạo của thí sinh là các sản phẩm tích hợp ứng dụng trong lĩnh vực tự động hóa, giáo dục, giao thông, môi trường, nông nghiệp ứng dụng công nghệ cao,... phải nêu rõ tỷ trọng của phần mềm trong tổng thể sản phẩm tích hợp (có mã nguồn). Nếu SPST đã tham gia cuộc thi, hội thi cấp tỉnh, quốc gia nhưng chưa đạt giải hoặc tham khảo mã nguồn mở thì trong bản thuyết minh, mô tả sản phẩm phải chỉ rõ những nội dung đã được nâng cấp mở rộng so với phiên bản trước hay những phần tham khảo, địa chỉ tham khảo, ý tưởng tham khảo bộ mã nguồn mở. Thí sinh tự chuẩn bị thiết bị, máy tính để triển lãm và thuyết trình SPST của mình.

Tiêu chí chung để đánh giá SPST:

- + Tính sáng tạo về ý tưởng, giải pháp của sản phẩm.
- + Triển vọng ứng dụng của sản phẩm trong thực tế.



- + Khả năng thương mại hóa sản phẩm.
- + Tỷ trọng của phần mềm trong tổng thể sản phẩm tích hợp.
- + Hồ sơ thuyết minh, phong cách thuyết trình sản phẩm.

### **1. Thời gian, địa điểm thi**

**1.1 Thời gian : Ngày 22 và 23/4/2023.**

**1.2 Địa điểm thi:** Ban Tổ chức sẽ thông báo cụ thể địa điểm thi trong Thông tri triệu tập thí sinh tham gia Hội thi.

### **III. ĐĂNG KÝ ĐÚC THI**

Hồ sơ dự thi của thí sinh (*theo mẫu m1, m2 gửi kèm*). Các đơn vị huyện, Thành đoàn nộp danh sách thí sinh đến hết ngày **14/4/2023**, có xác nhận của Phòng Giáo dục - Đào tạo các huyện, thành phố và Ban Thường vụ các huyện, Thành đoàn về Trung tâm Hoạt động thanh thiếu nhi tỉnh Đăk Nông đường Quang Trung, phường Nghĩa Tân, thành phố Gia Nghĩa, tỉnh Đăk Nông

**Email:** trungtamtdn48@gmail.com

### **IV. CÁC QUY ĐỊNH KHÁC**

Thí sinh phải cung cấp trung thực, chính xác thông tin cá nhân; thực hiện nghiêm các quy định thi; xuất trình giấy tờ tùy thân còn hiệu lực trước khi vào phòng thi (chứng minh nhân dân hoặc hộ chiếu hoặc thẻ học sinh có ảnh do nhà trường cấp hoặc bản sao giấy khai sinh đối với thí sinh chưa đủ điều kiện cấp các giấy tờ nêu trên). Thí sinh không được mang vào phòng thi vũ khí, chất gây nổ, gây cháy, đồ uống có cồn,...

Thông tin, hình ảnh của thí sinh có thể được Ban Tổ chức sử dụng để thông báo kết quả thi hoặc quảng bá, truyền thông cho Hội thi.

Nếu có vi phạm trong quá trình tham gia Hội thi, thì tùy theo mức độ vi phạm, Ban Tổ chức sẽ xem xét xử lý kỷ luật hoặc kiến nghị các cơ quan chức năng xử lý theo quy định hiện hành.

Trong quá trình tổ chức thực hiện, nếu cần sửa đổi Thể lệ này, Ban Tổ chức Hội thi sẽ xem xét, quyết định và thông báo công khai bằng văn bản./.

-----

