

Số: 577 /KH-GDĐT

Quận 1, ngày 8 tháng 5 năm 2023

KẾ HOẠCH

Ngày hội giao lưu học sinh tiểu học Quận 1 năm học 2022 - 2023
Chủ đề: “Khám phá cuộc sống muôn màu”

Thực hiện Công văn số 932/GDĐT ngày 09 tháng 9 năm 2022 của Phòng Giáo dục và Đào tạo về hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ giáo dục tiểu học năm học 2022 - 2023, Phòng Giáo dục và Đào tạo Quận 1 xây dựng Kế hoạch ngày hội giao lưu học sinh tiểu học Quận 1 như sau:

I. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

- Tổ chức ngày hội giao lưu học sinh tiểu học trong Quận 1, thông qua hình thức trải nghiệm vui chơi nhằm cụ thể hoá mục tiêu Chương trình giáo dục phổ thông 2018, giúp học sinh biết vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học vào giải quyết vấn đề thực tiễn với chủ đề *“Khám phá cuộc sống muôn màu”*.

- Nâng cao nhận thức về vai trò giáo dục STEM, góp phần định hướng giáo dục STEM tại các trường tiểu học trên địa bàn quận.

- Tạo sân chơi khoa học cho học sinh, khuyến khích tinh thần sáng tạo trong học tập và rèn luyện kỹ năng thực hành với ý tưởng học sinh khám phá cuộc sống muôn màu qua hành trình trải nghiệm thực tế từ khởi động, khám phá và về đích.

- Xây dựng môi giao lưu đoàn kết, thân ái giữa học sinh các trường tiểu học trên địa bàn quận.

II. ĐỐI TƯỢNG THAM GIA

Học sinh tiêu biểu của các trường tiểu học trong Quận 1, tối đa 30 học sinh/1 trường.

III. THỜI GIAN, ĐỊA ĐIỂM TỔ CHỨC

- Thời gian: 07g30, Thứ Sáu, ngày 19 tháng 05 năm 2023.

- Địa điểm: Trường tiểu học Trần Hưng Đạo - Số 81 Trần Đình Xu, phường Nguyễn Cư Trinh, Quận 1.

IV. NỘI DUNG VÀ HÌNH THỨC

- Tổ chức hoạt động vui chơi tập thể, tham gia thực hành thí nghiệm khoa học, vận dụng kiến thức khoa học vào giải quyết tình huống thực tiễn theo chủ đề học sinh đã được học.

- Tuyên dương, khen thưởng học sinh chăm ngoan, rèn luyện tốt.
- Hoạt động cụ thể:

	NỘI DUNG	CHI TIẾT
<u>PHẦN 1 :</u> LỄ 07g30 - 08g00	1. Văn nghệ	
	2. Tuyên bố lí do, giới thiệu đại biểu	
<u>PHẦN 2:</u> HỘI 08g00 - 10g00 <u>Ghi chú:</u> Các hoạt động trạm diễn ra cùng thời gian.	3. Trò chơi vận động	- Các đội chơi tập trung tham gia thi các trò chơi vận động. - Hoàn thành thử thách về phối hợp tinh thần đồng đội, đội chơi mỗi trường được đóng dấu bắt đầu hành trình qua các trạm. - Học sinh tham gia trải nghiệm tại các trạm. Mỗi trạm đều đặt ra một nhiệm vụ, học sinh vận dụng các kiến thức khoa học đã học để giải quyết tình huống. Các trạm được sắp xếp như sau:
	4. Hoạt động trạm	+ Trạm 1: Khởi hành + Trạm 2: Cuộc sống muôn màu + Trạm 3: Ứng dụng khoa học trong cuộc sống + Trạm 4: Về đích
	5. Đổi quà - nhận chứng nhận.	- Khi hoàn thành mỗi trạm, học sinh nhận sticker chứng nhận và quà lưu niệm.
	6. Văn nghệ	- Đại diện đội thi của 16 trường sẽ dự thi thiết kế xe thể năng
	7. Thi “Về đích”	
<u>PHẦN 3 :</u> PHÁT THƯỞNG - BẾ MẠC 10g00 - 11h30	8. Tặng hoa các đơn vị tài trợ	- Đợt 1: Cùng sáng tạo qua hành trình đọc sách - Đợt 2: Tài năng tin học cấp quận - Đợt 3: Nhạc kịch lịch sử Việt Nam bằng Tiếng Anh - Đợt 4: Sân chơi Ý tưởng trẻ thơ.
	9. Phát thưởng	
	10. Bế mạc	

Đề nghị hiệu trưởng các trường tiểu học nghiêm túc triển khai kế hoạch, thực hiện đúng nhiệm vụ theo các trạm được phân công (*phụ lục đính kèm*)/.

Nơi nhận:

- Sở GDĐT: P.GDTH (*để báo cáo*);
- UBND Quận 1: PCT/VX (*để báo cáo*);
- Các trường tiểu học (*để thực hiện*);
- Lưu: VT, tổ TiH.

TRƯỞNG PHÒNG



Lê Thị Bình

PHỤ LỤC
HOẠT ĐỘNG NGÀY HỘI HỌC SINH TIỂU HỌC QUẬN 1
NĂM HỌC 2022-2023



I. PHÂN CÔNG THỰC HIỆN

T T	NỘI DUNG	ĐƠN VỊ PHỤ TRÁCH	GHI CHÚ
1	Chịu trách nhiệm xây dựng kịch bản, MC, liên kết toàn toàn bộ hoạt động ngày hội.	- Trần Hưng Đạo	
2	- Văn nghệ khai mạc. - Văn nghệ bế mạc. (xoay quanh chủ đề Khoa học)	- Khai Minh - Nguyễn Thái Bình - Nguyễn Thái Học - Đuốc Sống	
3	- Cơ sở vật chất, nhân lực hỗ trợ ngày hội - Sắp xếp khu vực hoạt động trạm	- Trần Hưng Đạo	
4	Phụ trách phát thưởng	- Trần Khánh Dư	
5	Âm thanh, thiết bị hoạt động tại các trạm	- Các trường phụ trách trạm 1 (Nguyễn Bình Khiêm); trạm 2 (Hòa Bình); trạm 3 (Lương Thế Vinh), trạm 4 (Lê Ngọc Hân)	
6	Thực hiện sân khấu, phong sân khấu, âm thanh chính, quay clip trực tiếp lên màn hình LED	Chương Dương Kết Đoàn Nguyễn Huệ	
7	Dù Ngày hội	Phan Văn Trị Trần Quang Khải	
8	Quà lưu niệm ngày hội	Đinh Tiên Hoàng	

II. GỢI Ý HOẠT ĐỘNG

- Các hoạt động tại mỗi trạm là gợi ý, các đơn vị trường có thể chủ động linh hoạt nhằm hoàn thành mục tiêu kiến thức cũng như yêu cầu hoạt động của mỗi trạm.

- Các em học sinh tham dự ngày hội tự kết thành nhóm hoặc hoạt động cá nhân để giải quyết yêu cầu đặt ra của mỗi trạm.

- Tất cả trạm đều phải có giáo viên kiểm tra sở nhận thức của học sinh. Mỗi em sẽ được 1 dấu đóng, đủ dấu sẽ được đổi quà lưu niệm. (Thiết kế sổ, chuẩn bị sticker cho tất cả HS ghi nhận qua các hoạt động)

A. THỬ THÁCH TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG

- Các đội chơi tập trung trên sân trường, thực hiện các thử thách phối hợp đồng đội theo sự điều khiển của Ban Tổ chức qua 4 trò chơi. (Gợi ý: Xây tháp người hoặc Chiếc bàn kiên cố, Nhảy bao bố, Ai dài hơn, Bánh xe đồng đội,...).

- Hoàn thành thử thách trong thời gian sớm nhất sẽ được Ban Tổ chức tính điểm cộng, nhận hình dán (sticker) bắt đầu hành trình vượt trạm. (Thầy Thụy- Nguyễn Thái Bình phụ trách chung).

B. HÀNH TRÌNH CHINH PHỤC CÁC TRẠM

1. Trạm 1: “Khởi hành”

1.1. Phụ trách: *Trường tiểu học Nguyễn Bình Khiêm*

1.2. Mục đích - Yêu cầu

- Giáo viên có sự chuẩn bị về tài liệu, vật dụng cho các nhóm.
- Học sinh hiểu được lực tác động đến máy bay.
- Học sinh biết quan sát, gấp giấy, thử nghiệm các chất liệu, ghi nhận dữ liệu để cải tiến máy bay.

- Trang trí cổng trạm và các mô hình vật dụng liên quan đến máy bay, tàu bay, tên lửa,...
- Gấp máy bay cỡ li 4m; khuyến khích chở thêm khối lượng

1.3. Vật liệu

- Thẻ từ hoặc file powerpoint phân loại vật bay được/ không bay được (file đính kèm).
- Clip giới thiệu về các lực ảnh hưởng đến máy bay, tên lửa...
- Băng keo trong, giấy A4 nhiều chất liệu và độ dày, đồng xu tượng trưng cho hàng hoá.
- Vạch kẻ đích đến khi thi đấu.
- Đồng hồ bấm giây.

1.4. Gợi ý tiến hành

- Chào đón các em bằng trò chơi thi nhau phân biệt bay được hoặc không bay được.
- Hỏi các em vì sao các loài trên bay được, một số sự vật lại không? Dùng video giải thích một vật có thể bay được nhờ vào các lực khác nhau.

- Nhấn mạnh rõ sự tương quan giữa các lực hút trái đất, lực đẩy làm máy bay tiến về phía trước, lực cản của không khí, các yếu tố ảnh hưởng khí động học, lực nâng tạo ra từ 2 cánh máy bay. Các lực này tỷ lệ thuận, tỷ lệ nghịch với nhau như thế nào.

- **Tạo tình huống** : Đoàn phi hành gia khởi hành để khám phá cuộc sống muôn màu.
 - Giúp các em hình thành đội nhóm. Mỗi đội gồm 2-3 người tham gia. Phổ biến thời gian và mục tiêu gấp được một máy bay chở được phi hành gia/hàng hoá (đối với học sinh lớn) đi khám phá.

- Mỗi nhóm cần phác thảo bản sơ khảo và trình bày với giáo viên phụ trách trạm. Sau khi thử nghiệm về độ bay xa, ổn định, ghi nhận lại dữ liệu và hoàn thiện để thi đấu chính thức.

- Giáo viên phải bảo đảm các quá trình thử nghiệm và để cho các em được mày mò, cải tiến mô hình; Thông qua gợi ý:

- + Em đã học được gì?
- + Em đã thực hiện những thay đổi nào trong thiết kế máy bay thử hai của mình và những thay đổi đó ảnh hưởng đến quãng đường bay như thế nào?
- + Máy bay của ai đã bay xa hơn 5m? Xa nhất của tất cả?
- + Một số thiết kế có đi xa hơn những thiết kế khác không? Tại sao?
- + Một số thiết kế có ở trên không trung lâu hơn những thiết kế khác không? Tại sao?
- + Em có nhận thấy mối quan hệ giữa khoảng cách trung bình và thời gian trung bình không?

Gợi ý bảng ghi nhận dữ liệu thử nghiệm

Số lần thử	Vật liệu sử dụng	Thời gian trên không	Ghi nhận hiện tượng	Điều chỉnh thiết kế máy bay
1	Giấy, băng keo	3 giây	Đảo, cắm xuống đất	Gấp rộng cánh

- Sau khi hết thời gian quy định, tiến hành cho thi đấu; Tham khảo thêm về gấp máy bay đạt kỷ lục thế giới:

<https://www.youtube.com/watch?v=3dbmsdprJoA>

1.5. Tiêu chí chấm: xếp theo thứ tự cao đến thấp

- Máy bay đáp xuống đúng trạm không gian.
- Thời gian bay về đích ngắn nhất.

2. Trạm 2: “Cuộc sống muôn màu”

2.1 Phụ trách: Trường tiểu học Hoà Bình

2.2 Hoạt động làm kính vạn hoa

2.2.1. Mục đích- yêu cầu

- Nhận biết được hiện tượng phản xạ ánh sáng khi gặp bề mặt nhẵn bóng.
- Giải thích được sự xuất hiện hình ảnh đẹp mắt khi nhìn qua kính vạn hoa dựa trên hiện tượng phản xạ ánh sáng nhiều lần.

- Vận dụng Khoa học lớp 4: Bài Ánh sáng.

2.2.2. Vật liệu

- Bìa cứng, ống nhựa đoạn 15cm, băng keo.
- Giấy màu trang trí, tấm nhựa trong.

2.2.3. Gợi ý tiến hành

- Xếp 3 miếng bìa kính hình chữ nhật thành hình lăng trụ tam giác (mặt phản xạ quay vào trong).

- Dán cố định các mép bằng băng keo.

- Đặt mắt nhìn vào một đầu kính, đầu còn lại hướng về phía có hình ảnh nhiều màu sắc hoặc cảnh vật bên ngoài bất kì.

- Xoay kính và quan sát.

2.3.4. Tiêu chí chấm

- Học sinh hoàn thành được sản phẩm kính vạn hoa.

- Khi nhìn qua kính vạn hoa thấy hình ảnh, khung cảnh.

- Trang trí bằng ống nhựa và kim tuyến cho kính đẹp hơn.

3. Trạm 3: “Ứng dụng khoa học trong cuộc sống”

3.1 Phụ trách: *Trường tiểu học Lương Thế Vinh*

3.2 Hoạt động:

A. Học sinh làm điện thoại

a. Mục đích, yêu cầu

- Nêu được đặc điểm các vật khi phát ra âm thanh.

- Nêu được các môi trường truyền âm (rắn, lỏng, khí).

- So sánh được tốc độ truyền âm trong môi trường rắn và khí.

- Vận dụng bài Khoa học: Âm thanh của lớp 4.

b. Vật liệu

- Ly giấy, ống bơ, sợi dây dù.

c. Gợi ý cách thực hiện

- Tạo một lỗ nhỏ ở đáy 2 chiếc ly;

- Bẻ đôi tấm tre;

- Luồn dây qua lỗ nhỏ của chiếc ly thứ nhất. Sau đó, cột vào nửa tấm tre để cố định lại;

- Làm tương tự đầu dây còn lại với chiếc ly thứ 2.

- Hãy thử nói chuyện với âm lượng nhỏ qua điện thoại ống bơ.

- Học sinh A chọn 1 mẫu thông tin bất kỳ do trường cung cấp để truyền đạt cho học sinh B theo khoảng cách và thời gian do trường yêu cầu.

d. Tiêu chí chấm

- Học sinh hoàn thành được sản phẩm.

- Học sinh truyền được thông tin qua điện thoại ở khoảng cách cho phép.

B - Học sinh làm đá bào

a. Mục đích- yêu cầu

- Giải thích được nội dung khái niệm chất làm lạnh.

- Nêu được một số ứng dụng của chất làm lạnh trong cuộc sống.

- Thực hiện thí nghiệm kiểm chứng và giải thích được hiện tượng nước đông đá khi cho túi nước vào hỗn hợp đá và muối.

b. Vật liệu

- Đá lạnh đập nhỏ.

- Muối.
- Nước trái cây.

c. Gợi ý các thực hiện

- Cho 30 ml nước trái cây vào túi zipper nhỏ và đóng miệng túi;
- Cho 20 g muối vào ly chứa đá lạnh;
- Cho túi zipper chứa nước trái cây vào giữa ly chứa đá lạnh và đập nắp ly;
- Lắc đều ly đá trong vòng 2 phút và lấy túi zipper ra.

d. Tiêu chí chấm

- Học sinh hoàn thành được sản phẩm đá bào, đảm bảo vệ sinh an toàn thực phẩm, thường thức được.

4. Trạm Về đích “Xe thể năng” - Phần thi chung của 16 trường

4.1 Trường phụ trách: Trường tiểu học Lê Ngọc Hân

4.2. Mục tiêu

- Dựa trên việc vận dụng các kiến thức, kỹ năng về toán học, khoa học kỹ thuật và công nghệ, thí sinh tìm tòi và thử nghiệm để thiết kế, chế tạo chiếc xe thể năng chở theo một thùng container và trong container chở theo một vật nặng 1kg di chuyển xuống theo một mặt dốc và tiếp tục di chuyển xa nhất trên mặt ngang.

4.3 Nội dung

- Thí sinh sử dụng các vật tư, linh kiện rời thông dụng để chế tạo chiếc xe thể năng chở theo một thùng container và trong container chở theo một vật nặng 1kg di chuyển xuống theo một mặt dốc và tiếp tục di chuyển xa nhất trên mặt ngang.

- Các vật tư, linh kiện rời được sử dụng: các tấm, thanh nhựa, gỗ, thủy tinh, kim loại, ổ bi (bạc đạn) rời, ốc, vít, đinh, đinh tán để làm khung sườn xe, trục và bánh xe. Thí sinh được tự lắp ráp hoàn thiện mô hình xe tại nhà để tham gia dự thi, tuy nhiên không được sử dụng những vật liệu thể lệ quy định không được dùng. Không sử dụng các vật liệu sản xuất sẵn như bánh xe, đĩa CD, đĩa DVD hoặc các vật liệu có cấu trúc ban đầu dạng đĩa tròn (hình trụ dẹp) để lắp ráp, chế tạo xe. Vật nặng và thùng container phải là vật liệu rắn. Vật nặng không được dính liền với xe.

- Thông số kỹ thuật của xe dự thi được quy định như sau:

+ Tổng kích thước của xe và thùng xe có chiều ngang tối đa 20 cm, chiều cao tối đa 25 cm, chiều dài xe không giới hạn.

+ Thùng container có kích thước dài: 15 cm; rộng: 10 cm; cao: 10 cm.

+ Vật nặng có kích thước tối đa dài: 12 cm; rộng: 7 cm; cao: 7 cm (*Vật nặng không được chạm vào 2 cạnh bên và trần của thùng container. Vật nặng phải lấy ra được khỏi thùng container bất kỳ lúc nào*).

+ Xe có công năng chở vật nặng 01kg.

+ Tổng khối lượng xe đã có khối vật nặng và khối lượng xe không quá 2,2 kg.

- Xe có từ 3 đến 4 bánh xe. Bánh xe có dạng đĩa tròn (hình trụ dẹp), được cưa, cắt ra từ các tấm vật liệu nhựa, gỗ hoặc kim loại; không sử dụng vật liệu, bánh xe theo hình dạng tròn sẵn có. Không sử dụng trực tiếp ổ bi (bạc đạn) để làm bánh xe.

- Các bánh xe gắn với trục bánh xe bằng các ổ bi (bạc đạn), trục bánh xe gắn cố định với thân xe. Khi xe chuyển động, các bánh xe lăn trên mặt đường, trục bánh xe và thân xe chuyển động tịnh tiến với mặt đường. Các bánh xe chuyển động độc lập nhau.

- Thí sinh tự chuẩn bị vật nặng đặt lên xe và sẽ được Ban tổ chức kiểm tra trước khi thí sinh bắt đầu vào thi đấu.

- Khi xe chuyển động, các bánh xe cũng như thùng container phải được gắn liền với xe, không được rời ra khỏi xe, vật nặng không được chạm xuống mặt sàn. Trong quá trình xe chạy, vật nặng không được rơi ra ngoài.

- Trên xe có một tấm biển (vật liệu bất kỳ) có kích thước 5 cm x 5 cm để ghi mã số xe.

- Thí sinh tự trang bị và sử dụng các công cụ cầm tay (kềm, búa, tuốc-nơ-vít) để sửa chữa sản phẩm trong quá trình dự thi (nếu có). Trong quá trình dự thi, thí sinh chỉ được sửa chữa sản phẩm tối đa 03 lần, mỗi lần không quá 05 phút.

- Khi hoạt động, xe không được sử dụng bất cứ nguồn năng lượng nào dự trữ trong xe (nhiệt năng, điện năng, quang năng, các cơ chế dự trữ năng lượng qua lò xo, bánh đà ...). Chỉ sử dụng năng lượng thế năng ban đầu cung cấp bởi một mặt phẳng nghiêng, xe phải lăn được một quãng đường đi xa nhất.

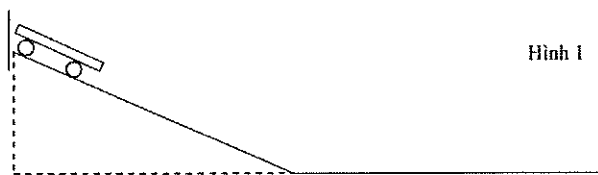
- Để có được một chiếc xe đạt hiệu quả cao, thí sinh cần nghiên cứu, thử nghiệm và tìm phương án thích hợp cho một số vấn đề sau: ảnh hưởng của khối lượng xe, chiều cao xe, hình dạng xe, hình dạng và kích thước bồn vật nặng, kích thước bánh xe, sự khác biệt về kích thước giữa bánh trước và bánh sau xe, chiều dài trục xe, khoảng cách giữa trục trước và trục sau xe, chất liệu làm bánh xe... để xe chạy được xa hơn.

4.4. Thể thức thi đấu

- Các thí sinh và sản phẩm dự thi tập kết trong một khu vực quy định. Mỗi xe ghi tên, trang trí trường của mình.

- Xe dự thi của mỗi đội sẽ xuất phát lần lượt.

- Mỗi thí sinh đặt xe xuất phát ở vị trí mép sau của xe tại đỉnh của mặt phẳng nghiêng. Giám khảo và thí sinh buông cho xe lăn xuống dốc rồi tiếp tục chuyển động trên mặt phẳng ngang. (hình 1)



Hình 1

- Xe đạt kết quả càng cao khi di chuyển quãng đường trên mặt phẳng ngang càng dài. Kết quả chỉ tính khi xe đảm bảo yêu cầu chế tạo và các yêu cầu khi xe chuyển động

- Mặt phẳng nghiêng có chiều dài 1 m, chiều ngang 0,5 m, chiều cao 0,4 m. Đường trung tâm giữa sân thi đấu nằm vuông góc với đáy mặt phẳng nghiêng, tại trung điểm của đáy mặt phẳng nghiêng. Hai đường biên nằm hai bên đường trung tâm, mỗi đường biên cách đường trung tâm 1m (hình 2).

- Kết quả thi của xe được tính tại vị trí xe dừng lại và bằng khoảng cách từ mép sau của xe đến đường thẳng đi qua đáy mặt phẳng nghiêng, theo phương song song với đường trung tâm. Nếu xe vượt ra ngoài đường biên, kết quả được tính bằng khoảng cách từ vị trí cuối cùng nơi xe ra khỏi đường biên (do giám khảo biên xác định) dọc theo đường biên đến chân mặt phẳng nghiêng. Mỗi vòng thi, thí sinh được cho xe chuyển động 2 lần và lấy kết quả cao nhất trong 2 lần thực hiện này.

Hình 2

