

KẾ HOẠCH LIÊN TỊCH
Tổ chức Ngày hội Steam Chủ đề “Chiến binh học đường”
Năm học 2023 – 2024

Căn cứ Chỉ thị số 16/CT-TTg ngày 04 tháng 5 năm 2017 của Thủ tướng Chính phủ về việc tăng cường năng lực tiếp cận cuộc cách mạng công nghiệp lần thứ 4;

Căn cứ Thông tư số 04/2014/TT-BGDĐT ngày 28 tháng 2 năm 2014 của Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành quy định quản lý hoạt động giáo dục kỹ năng sống và hoạt động giáo dục ngoài giờ chính khóa;

Căn cứ Công văn số 1010/KH-GDDĐT-PT ngày 10 tháng 8 năm 2023 của Phòng Giáo dục và Đào tạo về Kế hoạch công tác giáo dục cấp trung học cơ sở năm học 2023 – 2024;

Căn cứ Công văn số 1057/KH-GDDĐT-TH ngày 22 tháng 8 năm 2023 của Phòng Giáo dục và Đào tạo về Kế hoạch thực hiện nhiệm vụ giáo dục tiểu học năm học 2023 – 2024;

Phòng Giáo dục và Đào tạo phối hợp với Hội Đồng Đội Quận 12 xây dựng Kế hoạch tổ chức Ngày hội Steam Chủ đề “Chiến binh học đường” dành cho đội viên, thiếu niên, nhi đồng tại các trường tiểu học, trung học cơ sở trên địa bàn Quận 12 năm học 2023 – 2024 với những nội dung cụ thể như sau:

I. MỤC ĐÍCH YÊU CẦU

- Tuyên truyền, quảng bá các hoạt động giáo dục STEAM tại các trường tiểu học, trung học cơ sở trên địa bàn Quận 12 năm học 2023 - 2024.
- Giới thiệu các sản phẩm STEAM tiêu biểu, tạo môi trường và cơ hội giao lưu, chia sẻ, học tập kinh nghiệm, tiếp cận giáo dục STEAM của cán bộ, giáo viên, nhân viên và học sinh trong toàn ngành.
- Góp phần thúc đẩy đổi mới nội dung, hình thức tổ chức, phương pháp dạy học và kiểm tra đánh giá kết quả học tập, phát triển năng lực học sinh, nâng cao chất lượng dạy học trong khu vực quận 12
- Thông qua Ngày hội xây dựng cho các em học sinh một sân chơi giải trí lành mạnh đồng thời củng cố kiến thức và rèn luyện thêm một số kỹ năng trong giao tiếp, ứng xử, thực hành kỹ năng giao tiếp và kỹ năng sử dụng tiếng Anh cho học sinh.

II. ĐỐI TƯỢNG THAM GIA

Giáo viên, học sinh các trường Tiểu học, Trung học cơ sở trên địa bàn Quận 12

III. NỘI DUNG

Mỗi trường tiểu học, trung học cơ sở chọn ít nhất một trong hai hình thức sau:

STEAM Trải nghiệm	STEM Nghiên cứu
1. Nội dung	
Các dự án chế tạo sản phẩm tham dự dưới hình thức Cuộc thi, đồng thời triển lãm tại Ngày hội STEAM với Chủ đề Chiến binh học đường hướng đến mục tiêu học sinh nghiên cứu, thiết kế các dự án phục vụ trong trường học và đời sống, nâng cao năng lực ngôn ngữ tiếng Anh. Các đội dự thi được chọn hình thức thuyết trình bằng tiếng Anh hoặc tiếng Việt (chia theo bảng riêng để tính điểm)	Tổ chức thi đấu Robot nhằm hướng đến mục tiêu học sinh tìm hiểu cấu tạo cơ bản của Robot, logic lập trình hướng đến sự tìm hiểu về khoa học máy tính và các nguyên tắc kỹ thuật, dựa trên các chủ đề thực tiễn trong cuộc sống.
2. Quy định về bài dự thi	
2.1. Phạm vi nội dung dự án: - Cấp tiểu học: Nghiên cứu và phát triển các dự án phục vụ cho việc học, giữ gìn môi trường học tập ngăn nắp, sạch sẽ - Cấp THCS: Nghiên cứu và phát triển dự án về tiết kiệm năng lượng/ sử dụng năng lượng xanh, bảo vệ môi trường Các chủ đề gợi ý dành cho 02 cấp học: - Trường học xanh - Trường học sáng tạo - Trường học tiện ích 2.2. Mục tiêu dự án. Kiến thức:	2.1. Phạm vi nội dung dự án Phân loại rác thải, bảo vệ môi trường. 2.2. Mục tiêu dự án Kiến thức: - Kiến thức khoa học, phân loại rác

	Cấp Tiểu học	Cấp THCS
Khoa học	Các kiến thức khoa học đơn giản, trong chương trình học và gần gũi với đời sống.	Các kiến thức khoa học trong chương trình cấp học, ứng dụng thực tế vào đời sống: năng lượng, sự chuyển hoá năng lượng, điện, sự biến đổi hoá học,....
Công nghệ	Cắt, dán, lắp ráp.	Ứng dụng được các thiết bị công nghệ vào đời sống.
Kỹ thuật	Quy trình chế tạo sản phẩm.	Quy trình chế tạo sản phẩm.
Nghệ thuật	Thiết kế đẹp mắt, phù hợp bối cảnh trường học/ gia đình.	Thiết kế đẹp mắt, phù hợp bối cảnh trường học/ gia đình.
Toán	Các hình dạng cơ bản, đo độ dài, tính toán kích thước của sản phẩm phù hợp.	Tính toán kích thước của sản phẩm cho phù hợp.
Thực tế đời sống	Ứng dụng kiến thức khoa học vào thực tiễn đời sống thông qua một sản phẩm cụ thể.	
Tiếng Anh	Các điểm ngữ pháp, từ vựng, kỹ năng nghe / nói/ hùng biện bằng Tiếng Anh.	

Năng lực:

- Rèn luyện năng lực quan sát, phân tích, xác định và giải quyết vấn đề.
 - Nghiên cứu, chọn lọc, liên kết và tổng hợp kiến thức.
 - Sáng tạo và ứng dụng dựa trên thành tựu KHKT đã có trên thế giới.
 - Giao tiếp, truyền đạt, xử lý và tiếp nhận thông tin hiệu quả.
 - Hùng biện và ứng xử bằng tiếng Anh
- Phẩm chất:** Ham học, cầu tiến, trách nhiệm,

thải và bảo vệ môi trường.

- Tìm hiểu cấu tạo cơ bản của Robot, chức năng của các bộ phận và ứng dụng trong cuộc sống thực tiễn.
- Tìm hiểu bước đầu về lập trình khoa học máy tính dựa trên ngôn ngữ kéo thả cơ bản.

Kỹ năng:

- Rèn luyện khả năng quan sát, phân tích, giải quyết vấn đề.
- Tư duy thực hiện theo quy trình.
- Làm việc nhóm, hợp tác giải quyết vấn đề.
- Sáng tạo, đề xuất phương án thú vị, nâng cao hiệu quả.

Phẩm chất: Ham học, cầu tiến, trách nhiệm, đoàn kết, nhân ái, khiêm tốn.

đoàn kết, nhân ái, khiêm tốn

2.3. Cách thức tham gia

- Tham gia theo nhóm : Mỗi nhóm 5 học sinh (có thể khác nhau về khối lớp nhưng không quá cách biệt 2 khối) và 1 giáo viên hướng dẫn.
- Hồ sơ dự thi bao gồm:
 - 01 File đăng ký dự thi: chi tiết hướng dẫn ở phụ lục 1.
 - 01 File trình bày dự án: chi tiết hướng dẫn ở phụ lục 2.
- Các đơn vị tham gia ngày hội nộp hồ sơ dự thi tại link.... này. Hạn chót đăng ký dự thi ngày.....

2.4. Hồ sơ đăng ký hợp lệ.

- Đầy đủ các yếu tố theo quy định tại mục 2.1, 2.2, 2.3.
- Đầy đủ thông tin liên hệ.
- Không liên quan đến tranh chấp bản quyền.

2.3. Cách thức tham gia:

Tham gia theo nhóm: Mỗi nhóm 3 học sinh.

3. Các vòng thi

A. Vòng Sơ khảo

- Thời gian chuẩn bị ý tưởng dự thi: Từ ngày 11/9/2023 đến ngày 22/9/2023.
- Đại diện đơn vị gửi Phiếu đăng ký dự thi theo link, tối đa 01 bài thi/nhóm.
- Thời hạn nhận bài: Ngày 22/9/2023
- Thời gian công bố kết quả: 27/9/2023
- Ban Giám Khảo (BGK) là Lãnh đạo, chuyên viên phòng GD&ĐT, Hội đồng Đội quận và các chuyên gia trong lĩnh vực để duyệt các bản thảo và chọn 10 dự án xuất sắc mỗi cấp để vào vòng bán kết. Các dự án còn lại sẽ được trưng bày và triển khai thực hiện trong Ngày

A. Vòng 1 - Môi trường xanh

a. Luật thi đấu:

- Các đội có 10 phút thực hiện nhiệm vụ cho biết trước gồm có:
 - Điều khiển robot vượt chướng ngại vật: điều khiển robot di chuyển trên khu vực cho phép, khéo léo vượt qua các trở ngại và những đoạn đường quanh co.
 - Điều khiển robot thực hiện nhiệm vụ phân loại 5/6 khối rác thải: điều khiển robot di chuyển trên khu vực cho phép, đẩy các khối rác thải vào đúng vùng phân loại rác.

hội để tranh giải Dự án được yêu thích nhất.

- Lưu ý:

- Các dự án được chọn sẽ được BTC hỗ trợ một phần chi phí nguyên vật liệu cơ bản để tiến hành làm sản phẩm.
- Các sản phẩm của dự án là sản phẩm về khoa học sáng tạo (Makerspace) không bao gồm các sản phẩm lập trình và robot (Robotics).

B. Vòng bán kết: Chọn ra 6 sản phẩm mỗi cấp

Hình thức	- Thuyết trình : Các đơn vị gửi video thuyết trình về dự án qua mail - Hạn chót: 29/9/2023
-----------	---

○ Lập trình điều khiển robot về đích: Sử dụng những câu lệnh kéo thả điều khiển robot di chuyển giải ma trận và về đích.

b. Tính điểm:

- Robot chỉ được di chuyển trong khu vực cho phép, nếu ra khỏi khu vực cho phép - 5 điểm / 1 lần.
- Robot chạm chướng ngại vật - 10 điểm / 1 lần.
- Robot phân loại đúng + 10 điểm / 1 lần, sai không cộng / trừ điểm.
- Hoàn thành nhiệm vụ vượt chướng ngại vật + 50 điểm.
- Hoàn thành nhiệm vụ điều khiển robot về đích + 100 điểm.
- Tổng điểm tối đa trong vòng thi này là 200 điểm.
- Nếu có đội bằng điểm nhau sẽ tính thời gian thực hiện nhiệm vụ.
- 4 đội có thành tích tốt nhất sẽ được bước vào vòng 2.

Luật bắt ngờ:

Sẽ có thêm luật bắt ngờ được BGK bốc thăm và công bố trước khi đội thi 1 phút.

- Ban Giám Khảo (BGK) là Lãnh đạo, chuyên viên phòng GD&ĐT, Hội đồng Đội quận và các chuyên gia trong lĩnh vực

B. Vòng 2 - Trận cầu đỉnh cao

1. Vòng Bán kết:

4 đội vượt qua thử thách Vòng 1, BGK sẽ tiến hành bốc thăm 2 đội thi đấu vòng Bán kết.

Luật thi đấu:

Thời lượng	- 5 phút/ đội - Vượt thời gian quy định trừ điểm.
Nội dung	- Thuyết trình: Bám sát mô hình 5E (Xác định vấn đề/ Hình dung giải pháp/ Lập kế hoạch và tiến hành/Kiểm tra và đánh giá/ Đưa ra giải pháp và cải tiến) - Thể hiện cách vận hành mô hình dự án.
Tính điểm	- Điểm Trung bình của các giám khảo, trường hợp trùng điểm, bầu chọn dự án có tính thực tế có thể nhân rộng sử dụng hơn. - BGK đưa ra câu hỏi (tối đa 3 câu) cho các đội phản biện tại vòng chung kết.

C. Vòng Chung kết:

- Thời gian: Dự kiến 27/10/2023
- Địa điểm: Hội trường Ủy ban nhân dân Quận 12
- Ban giám khảo: Lãnh đạo, chuyên viên phòng GD&ĐT, Hội đồng Đội quận và các chuyên gia trong lĩnh vực
- Thể thức thi:

	Phản biện bằng tiếng Anh	Thử thách Đào vàng
Thời lượng	5 phút/đội – Vượt thời gian quy định trừ điểm.	5 phút/gian hàng. Tiến hành cùng lúc trong khi BGK tính điểm cho phần thuyết trình.

- 2 đội thi bắt cặp thi đấu với nhau điều khiển robot thi đấu bóng đá.
- 5 phút / 1 hiệp thi đấu, 2 hiệp / 1 trận thi đấu
- Đội nào có điểm số cao hơn sẽ bước vào vòng thi đấu tiếp theo.
- Sau khi kết thúc trận đấu, trong trường hợp 2 đội bằng tỉ số sẽ tiến hành 2 hiệp thi đấu phụ.
- Thời gian hiệp phụ là 2 phút.
- Nếu sau hiệp phụ, tỉ số vẫn hòa sẽ thi đấu Penalty.

2. Vòng chung kết:

Hai đội chiến thắng vòng Bán kết sẽ tiến hành thi đấu trận Chung kết để tìm ra đội vô địch.
Luật thi đấu vẫn giữ nguyên.

Các đơn vị đăng ký bảng Stem Nghiên Cứu sẽ được tập huấn trước ngày thi 10 ngày

Nội dung	Vận hành thực nghiệm sản phẩm mô hình sau khi cải tiến. Giải đáp các câu hỏi của BGK.	Vận dụng kiến thức Khoa học tự nhiên, Toán, Kỹ thuật, Nghệ thuật, công nghệ để hoàn thành thử thách để nhận được kho báu.
Tính điểm	Điểm Trung bình của các giám khảo, trường hợp trùng điểm, bầu chọn dự án có tính thực tế có thể nhân rộng sử dụng hơn.	Tuỳ thuộc vào số kho báu nhận được (5 – 50đ)
Giải thưởng	Chọn ra I, II, III và các giải khuyến khích	

Tiêu chí đánh giá:

Tiêu chí	Thuyết trình	Thử thách Đào Vàng
Kiến thức	Đúng và đủ kiến thức các môn STEAM & Tiếng Anh	Đúng và đủ kiến thức
Cách trình bày	Cô đọng/bám sát theo mô hình 5E/không lan man	Nhanh và đúng luật
Kỹ năng	Theo kỹ năng quy định điều 2.2	Vận động tinh/làm việc nhóm/phản biện

Thang điểm dự kiến:

Nội dung chi tiết	Điểm
1. Hình thức	1

2. Nội dung	6
a. Ý tưởng	1
b. Tính sáng tạo - Tính sáng tạo thể hiện trong sản phẩm. - Sử dụng kiến thức nền để làm ra sản phẩm.	2
c. Tính hiệu quả - Công dụng của sản phẩm. - Lợi ích mà sản phẩm có thể mang lại cho trường, lớp.	2
d. Tính khả thi Dễ làm, dễ sử dụng.	1
3. Trình bày - Bám sát nội dung bản mô tả sản phẩm. - Phát âm tốt, đúng ngữ pháp, - Phong cách trình bày tự tin, ngắn gọn, xúc tích, rõ ràng.	2
4. Phản biện Các nhóm dự thi trả lời câu hỏi của BGK.	1
TỔNG ĐIỂM	10

IV. CƠ CẤU - KINH PHÍ GIẢI THƯỞNG

1. Cơ cấu giải thưởng

- Nội dung thi: STEAM trải nghiệm (tính theo bảng thuyết trình tiếng Anh hoặc tiếng Việt)

Dự kiến gồm các giải/bảng: 01 giải Nhất, 02 giải nhì, 03 giải Ba, 01 giải được yêu thích nhất và các giải khuyến khích

- Nội dung thi: STEM nghiên cứu

Dự kiến gồm các giải: 01 giải Nhất, 01 giải nhì, 02 giải Ba và các giải khuyến khích

2. Kinh phí

Toàn bộ kinh phí tổ chức, khen thưởng và hỗ trợ các đội dự thi được vận động từ các nguồn tài trợ theo quy định.

V. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Phòng Giáo dục và Đào tạo

- Xây dựng Kế hoạch tổ chức, ban hành các văn bản chỉ đạo, hướng dẫn liên quan để tổ chức và triển thực hiện các nội dung theo yêu cầu.

- Thành lập Ban tổ chức, Ban giám khảo, chỉ đạo trực tiếp các nhà trường tham gia Ngày hội thiết thực, chất lượng, hiệu quả.

- Tặng giấy Biểu dương các tập thể, cá nhân đoạt giải.

2. Hội đồng Đội quận

- Phối hợp xây dựng kế hoạch và tham gia thành phần Ban tổ chức, Ban giám khảo hội thi.

- Cử lực lượng hỗ trợ công tác tổ chức các hoạt động diễn ra trong ngày hội.

3. Các đơn vị đồng hành

- Phối hợp, hỗ trợ Phòng GD&ĐT trong công tác chuẩn bị, triển khai thực hiện để tổ chức cuộc thi, ngày hội thành công.

- Hỗ trợ hướng dẫn, tập huấn cho cán bộ, giáo viên, học sinh các trường theo đề nghị của Phòng GD&ĐT Quận.

- Hỗ trợ kinh phí tổ chức thực hiện các nội dung theo Kế hoạch,

4. Các trường tiểu học, trung học cơ sở trên địa bàn quận

- Triển khai và tham gia đầy đủ các nội dung theo kế hoạch một cách thiết thực, hiệu quả.

- Tổ chức thiết kế, xây dựng khu trưng bày, giới thiệu sản phẩm, giải pháp thực hiện trong Ngày hội.

Trên đây là kế hoạch tổ chức Tổ chức Ngày hội STEAME - chủ đề “Chiến binh học đường” học năm học 2023 – 2024, đề nghị Hiệu trưởng các trường nghiên cứu, vận động học sinh tham gia trên tinh thần tự nguyện nhằm tạo sân chơi bổ ích cho học sinh. Trong quá trình tham gia, các khó khăn, thắc mắc vui lòng liên hệ phòng Giáo dục và Đào tạo (thông qua Tổ Phổ thông) để được hướng dẫn./.



Khưu Mạnh Hùng

Nơi nhận:

- UBND quận (PCT/VX);
- Hội đồng Đội quận;
- Các trường tiểu học, trung học cơ sở;
- Lưu: VT.



Hồ Thị Kiều Trang

Phụ lục 1

MẪU TRÌNH BÀY DỰ ÁN THAM DỰ CUỘC THI

Lưu ý: Bài dự thi được trình bày bằng Tiếng Việt, đánh máy trên khổ A4, cỡ chữ 13, phông chữ Times New Roman, nội dung trình bày theo hướng dẫn chi tiết.

Trang bìa

**ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN 12
PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**

Cuộc thi - Ngày hội STEAME

Chủ đề.....Năm học 2023 - 2024

Đơn vị trường:

Bảng tham gia thi:

- Steam Trải nghiệm
- Steam Nghiên cứu

Trang thứ 1 : Thông tin vắn tắt về các thành viên tham gia dự án:

Giáo viên hướng dẫn:

1.Họ & tên :.....

2. SĐT :.....

3.Email:.....

Danh sách học sinh tham dự (tên học sinh – Khối lớp – Vị trí trong nhóm

1. Trưởng nhóm:

2. Thư ký:
3. Báo cáo viên:.....
4. Nghệ thuật/ thiết kế:.....
5. Quản lý nguyên vật liệu:.....

Lưu ý: các vị trí mang tính gợi ý để học sinh rèn luyện kỹ năng làm việc nhóm, GVHD có thể đề xuất vị trí phù hợp với dự án thực tế

Trang thứ 2

Thông tin về dự án

1. Tên dự án:

.....

2. Mục đích:

.....

3. Ý tưởng:

.....

4. Các kiến thức được áp dụng trong dự án:

.....

5. Nguyên vật liệu cần dùng để chế tạo sản phẩm:

.....

Phụ lục 2**HƯỚNG DẪN TRÌNH BÀY VỀ YÊU CẦU VỀ VIDEO CLIP****- Hình thức:**

- Quay bằng điện thoại hoặc các thiết bị điện tử, định dạng theo file mp4.
- Thời lượng: không quá 5 phút.
- Lưu tên video theo cú pháp “Tentruong_tennhom_tenduan”.

- Nội dung: Clip mô giới thiệu, mô tả ngắn gọn về dự án mình thực hiện. Cụ thể:

- Giới thiệu tên nhóm, các thành viên trong nhóm.
- Tên dự án.
- Mục đích dự án.
- Ý tưởng. Tại sao nhóm em lại chọn dự án này.
- Các kiến thức sẽ được áp dụng trong quá trình thực hiện dự án.
- Cách hoạt động của sản phẩm.