

Số: /KH-UBND

Biên Hòa, ngày tháng năm 2026

## **KẾ HOẠCH**

### **Tổ chức Cuộc thi Sáng tạo và Ngày hội trải nghiệm sáng tạo Khoa học - Công nghệ Thanh thiếu niên, nhi đồng phường Biên Hòa năm 2026**

Căn cứ Kế hoạch số 01-KH/BCĐ ngày 19/01/2026 của Ban chỉ đạo phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số Đảng ủy phường Biên Hòa, triển khai Nghị quyết số 57-NQ/TW ngày 22 tháng 12 năm 2024 của Bộ Chính trị về “đột phá phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số quốc gia” trên địa bàn phường Biên Hòa năm 2026;

Căn cứ Kế hoạch số 180/KH-BTC ngày 24/4/2026 của Ban tổ chức Cuộc thi Sáng tạo thanh thiếu niên, nhi đồng tỉnh Đồng Nai về việc tổ chức Cuộc thi Sáng tạo thanh thiếu niên, nhi đồng tỉnh Đồng Nai năm 2026 (nay là thành phố Đồng Nai);

Căn cứ Quyết định số 181/QĐ-BTC ngày 24/4/2026 của Ban Tổ chức Cuộc thi Sáng tạo thanh thiếu niên, nhi đồng tỉnh Đồng Nai (nay là thành phố Đồng Nai) về việc ban hành Thẻ lệ Cuộc thi Sáng tạo thanh thiếu niên, nhi đồng năm 2026;

Căn cứ các quy định, kế hoạch có liên quan về hoạt động khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo, giáo dục STEM và hoạt động dành cho thanh thiếu niên, nhi đồng năm 2026;

UBND phường Biên Hòa ban hành Kế hoạch Tổ chức Cuộc thi Sáng tạo và Ngày hội trải nghiệm sáng tạo Khoa học - Công nghệ Thanh thiếu niên, nhi đồng phường Biên Hòa năm 2026 với các nội dung sau:

#### **A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU, ĐỐI TƯỢNG THAM GIA**

##### **I. Mục đích**

Khơi dậy tiềm năng, phát huy tư duy sáng tạo, khả năng nghiên cứu, thực hành khoa học - công nghệ của thanh thiếu niên, nhi đồng trên địa bàn phường Biên Hòa; tạo môi trường để các em học hỏi, khám phá, trải nghiệm và phát triển năng lực sáng tạo.

Tạo sân chơi khoa học - công nghệ bổ ích, thiết thực, trực quan và phù hợp với từng lứa tuổi, giúp thanh thiếu niên, nhi đồng vận dụng kiến thức đã học vào nghiên cứu, thiết kế, chế tạo sản phẩm và giải quyết những vấn đề trong học tập, sinh hoạt và đời sống.

Khuyến khích thanh thiếu niên, nhi đồng hình thành ý tưởng, nghiên cứu, thiết kế, chế tạo và giới thiệu các mô hình, sản phẩm, giải pháp sáng tạo có tính mới, tính khoa học và khả năng ứng dụng vào thực tiễn.

Đưa các hoạt động STEM, Robotics, trí tuệ nhân tạo (AI), Internet vạn vật (IoT), công nghệ số, bảo vệ môi trường và sử dụng năng lượng hiệu quả đến gần học sinh; góp phần hình thành tư duy khoa học, kỹ năng số, kỹ năng làm việc nhóm, giải quyết vấn đề, thuyết trình và phản biện.

Góp phần đẩy mạnh phong trào nghiên cứu khoa học, sáng tạo kỹ thuật và đổi mới sáng tạo trong trường học và cộng đồng; phát hiện, khuyến khích và bồi dưỡng những ý tưởng, sản phẩm có tiềm năng phát triển.

## **II. Yêu cầu**

Tổ chức Cuộc thi và Ngày hội thiết thực, hiệu quả, an toàn, tiết kiệm, phù hợp với điều kiện thực tế của phường và đặc điểm, độ tuổi của thanh thiếu niên, nhi đồng.

Tuyên truyền sâu rộng về mục đích, ý nghĩa, nội dung và Thể lệ Cuộc thi; vận động đông đảo thanh thiếu niên, nhi đồng tại các trường học và khu phố tích cực hưởng ứng, tham gia.

Phát huy vai trò phối hợp của nhà trường, giáo viên, Đoàn Thanh niên, Đội Thiếu niên, Ban điều hành các khu phố, phụ huynh, doanh nghiệp và các tổ chức, cá nhân có liên quan trong việc phát hiện, hướng dẫn, hỗ trợ học sinh tham gia.

Việc tiếp nhận, lựa chọn, chấm và đánh giá sản phẩm phải bảo đảm khách quan, công bằng, khoa học, công khai và đúng Thể lệ; ưu tiên các sản phẩm có tính mới, tính sáng tạo, tính khoa học, khả năng ứng dụng và hiệu quả thực tế.

Các hoạt động trải nghiệm, thực hành tại Ngày hội phải bảo đảm an toàn cho học sinh và các lực lượng tham gia, nhất là đối với hoạt động có sử dụng điện, thiết bị điện tử, thiết bị công nghệ, dụng cụ thí nghiệm và vật tư thực hành.

Khuyến khích các sản phẩm, ý tưởng và hoạt động trải nghiệm gắn với những vấn đề gần gũi với học tập, đời sống, môi trường, cộng đồng, chuyển đổi số và địa bàn dân cư.

## **III. Đối tượng tham gia**

Thanh thiếu niên, nhi đồng, học sinh đang sinh sống và/hoặc học tập trên địa bàn phường Biên Hòa.

Khuyến khích học sinh tại các trường học, cơ sở giáo dục và thanh thiếu niên, nhi đồng tại các khu phố tích cực tham gia các hoạt động của Cuộc thi và Ngày hội.

## **B. CUỘC THI SÁNG TẠO THANH THIẾU NIÊN, NHI ĐỒNG**

### **I. Lĩnh vực dự thi**

Các sản phẩm, mô hình, giải pháp tham gia Cuộc thi tập trung vào các lĩnh vực theo Thể lệ Cuộc thi năm 2026, trong đó khuyến khích: Đồ dùng dành cho học tập; Phần mềm tin học; Sản phẩm thân thiện với môi trường; Dụng cụ sinh hoạt gia đình và đồ chơi trẻ em; Các giải pháp kỹ thuật nhằm ứng phó với biến đổi khí hậu, bảo vệ môi trường, tiết kiệm năng lượng và phát triển kinh tế.

## II. NỘI DUNG

### 1. Tổ chức phát động và tuyên truyền về Cuộc thi

- Thời gian tổ chức phát động Cuộc thi: thực hiện bằng hình thức phù hợp, hoàn thành **trong tháng 9/2026**.

- Tuyên truyền trên hệ thống loa truyền thanh tại phường, trên Trang thông tin điện tử, Bản tin của các đơn vị phối hợp tổ chức, tuyên truyền bē nổi, các trang mạng xã hội và các hình thức khác.

### 2. Tiếp nhận sản phẩm dự thi và chấm điểm

- Các khu phố và trường học tổ chức hướng dẫn, lựa chọn sản phẩm và gửi hồ sơ, sản phẩm dự thi về Ban Tổ chức theo thời gian quy định.

- Thời gian nhận sản phẩm: **06 giờ 00 ngày 13/9/2026**.

- Địa điểm: tại trường THPT Chu Văn An.

- Hồ sơ, sản phẩm thực hiện theo hướng dẫn của Ban Tổ chức và Thể lệ Cuộc thi. **Thời gian tiếp nhận phiếu đăng ký dự thi trước 07/9/2026**.

Phòng Văn hóa - Xã hội là đầu mối tiếp nhận, kiểm tra thành phần hồ sơ, tổng hợp danh sách sản phẩm và tham mưu Ban Tổ chức tổ chức đánh giá.

### 3. Tổ chức chấm thi

- Ban Tổ chức thành lập Ban Giám khảo tổ chức chấm, đánh giá các sản phẩm dự thi.

- Việc chấm, đánh giá sản phẩm thực hiện theo thể lệ cuộc thi và căn cứ vào các tiêu chí chủ yếu: Tính mới; Tính sáng tạo; Tính khoa học; Khả năng ứng dụng; Hiệu quả thực tế; Mức độ phù hợp với lứa tuổi; Khả năng trình bày, thuyết minh và bảo vệ ý tưởng.

- Đối với sản phẩm có ứng dụng công nghệ, khuyến khích đánh giá thêm khả năng vận hành, tính ổn định, khả năng mở rộng và tác động thực tế.

### 4. Giải thưởng

- Mỗi cấp học (Tiểu học, THCS, THPT): 01 giải Nhất, 01 giải Nhì, 01 giải Ba và 03 giải Khuyến khích.

- Dự kiến:

+ 01 Giải nhất: 1.000.000 đồng

+ 01 Giải nhì: 800.000 đồng

+ 01 Giải ba: 600.000 đồng

+ 03 Giải khuyến khích: mỗi giải 300.000 đồng

- Ngoài ra, căn cứ điều kiện thực tế và nguồn kinh phí hợp pháp, Ban Tổ chức xem xét biểu dương, khen thưởng các tập thể, giáo viên hướng dẫn, cá nhân có thành tích nổi bật trong công tác tổ chức, tuyên truyền và tham gia Cuộc thi.

## C. NGÀY HỘI TRẢI NGHIỆM SÁNG TẠO KHOA HỌC - CÔNG NGHỆ THANH THIẾU NIÊN, NHỊ ĐỒNG PHƯỜNG BIÊN HÒA

### I. THỜI GIAN, ĐỊA ĐIỂM

#### 1. Thời gian

Dự kiến tổ chức Ngày hội: **09 giờ 00 ngày 13/9/2026 (Chủ nhật)**

#### 2. Địa điểm

Trường THPT Chu Văn An (đường Nguyễn Ái Quốc, khu phố Hóa An, phường Biên Hòa, thành phố Đồng Nai).

### II. NỘI DUNG NGÀY HỘI

#### 1. Khu vực 1: Gian hàng Robot - Đường đua

**Tên hoạt động:** *Chinh phục đường đua Robot*

**Mục tiêu:** Tạo điều kiện để học sinh trực tiếp trải nghiệm điều khiển robot; rèn luyện khả năng quan sát, phản xạ, tư duy logic, kỹ năng giải quyết vấn đề và phối hợp tay – mắt; đồng thời tạo không khí vui tươi, hào hứng, khơi dậy niềm yêu thích khoa học, công nghệ và Robotics.

#### **Nội dung và cách thức thực hiện:**

- Mỗi lượt trải nghiệm bố trí 01–02 học sinh tham gia.
- Nhân sự hướng dẫn giới thiệu ngắn gọn về robot, bộ điều khiển và các nguyên tắc an toàn trước khi bắt đầu.
- Robot được đặt tại vị trí START. Khi có hiệu lệnh, học sinh sử dụng bộ điều khiển để điều khiển robot di chuyển theo đường đua.
- Đường đua bố trí các thử thách phù hợp với lứa tuổi như: cọc tiêu, khúc cua, cầu, đoạn đường hẹp hoặc khu vực giới hạn.
- Học sinh phải điều khiển robot vượt qua các chướng ngại vật và đưa robot về đích (FINISH) trong thời gian quy định.
- Trường hợp robot chạm chướng ngại vật hoặc đi ra ngoài phạm vi đường đua, học sinh thực hiện đưa robot về vị trí quy định và tiếp tục lượt chơi.
- Nhân sự phụ trách có thể điều chỉnh mức độ khó của đường đua tùy theo độ tuổi và khả năng của học sinh.

**Thời lượng:** Khoảng 02–03 phút/lượt, có thể điều chỉnh phù hợp với số lượng học sinh tham gia thực tế.

#### **Hình thức đánh giá/trải nghiệm:**

- Học sinh hoàn thành toàn bộ đường đua được ghi nhận 01 lượt hoàn thành.
- Trường hợp tổ chức theo hình thức thi đấu, Ban Tổ chức có thể sử dụng thời gian hoàn thành đường đua làm tiêu chí xếp hạng.
- Trường hợp có cùng thời gian, có thể căn cứ số lần robot chạm chướng ngại vật hoặc số lỗi trong quá trình điều khiển để xác định thứ hạng.

- Hoạt động chủ yếu mang tính trải nghiệm, khuyến khích học sinh tham gia, không đặt nặng thành tích.

**Nhân sự dự kiến:** 03 người/lượt hoạt động, gồm

- 01 người hướng dẫn: Giới thiệu robot, hướng dẫn sử dụng bộ điều khiển và hỗ trợ học sinh.

- 01 người điều phối: Quản lý danh sách, sắp xếp lượt chơi, hướng dẫn học sinh vào/ra khu vực trải nghiệm.

- 01 người kỹ thuật: Kiểm tra robot, đường đua, xử lý sự cố kỹ thuật và bảo đảm thiết bị hoạt động ổn định.

**Yêu cầu an toàn:** Khu vực đường đua phải được bố trí ổn định, có ranh giới rõ ràng; thiết bị, robot và bộ điều khiển được kiểm tra trước khi hoạt động. Học sinh chỉ vận hành robot dưới sự hướng dẫn và giám sát của nhân sự phụ trách.

## **2. Khu vực 2 - Gian hàng Robot Football – Đấu trường Robot**

**Tên hoạt động:** *Robot Football – Đấu trường Robot*

**Mục tiêu:** Tạo hoạt động trải nghiệm tương tác vui nhộn, hấp dẫn, giúp học sinh trực tiếp điều khiển robot, rèn luyện khả năng quan sát, phản xạ, tư duy logic, khả năng xử lý tình huống và tư duy chiến thuật; đồng thời tạo cơ hội để học sinh làm quen với công nghệ Robotics thông qua hình thức chơi mà học. Các hoạt động bóng đá robot trong giáo dục STEM cũng thường được thiết kế để học sinh vận dụng kỹ năng điều khiển, lập trình và giải quyết vấn đề trong môi trường thực hành.

### **Nội dung và cách thức thực hiện:**

- Mỗi trận đấu gồm 02 học sinh, mỗi học sinh điều khiển 01 robot.
- Bố trí sân thi đấu có 02 khung thành và khu vực giới hạn rõ ràng.
- Bóng được đặt tại vị trí trung tâm sân; hai robot được bố trí tại hai khu vực xuất phát riêng biệt.
- Trước khi bắt đầu, nhân sự hướng dẫn phổ biến nhanh cách sử dụng bộ điều khiển và các quy định an toàn.
- Khi có hiệu lệnh của trọng tài, hai học sinh điều khiển robot để tranh bóng và đưa bóng vào khung thành của đối phương.
- Trong thời gian trận đấu, người chơi không được dùng tay chạm trực tiếp vào bóng hoặc robot, trừ trường hợp trọng tài cho phép để xử lý tình huống kỹ thuật.
- Khi robot gặp sự cố hoặc bóng ra khỏi khu vực thi đấu, trọng tài có thể tạm dừng trận đấu để nhân sự kỹ thuật xử lý và đưa trận đấu trở lại trạng thái ban đầu.
- Kết thúc trận đấu, học sinh ghi được nhiều bàn thắng hơn được xác định là người thắng trong lượt thi đấu.

**Thời lượng:** Khoảng 02–03 phút/trận, có thể điều chỉnh theo số lượng học sinh tham gia và tình hình thực tế.

**Hình thức trải nghiệm:**

- Đấu giao hữu: áp dụng khi số lượng học sinh tham gia đông, tổ chức các trận đấu ngắn để nhiều học sinh có cơ hội trải nghiệm.
- Thi đấu theo lượt: học sinh đăng ký và lần lượt tham gia các trận đấu.
- Trường hợp Ban Tổ chức có nhu cầu tạo không khí thi đua, có thể tổ chức vòng loại – bán kết – chung kết theo số lượng người tham gia thực tế.
- Hoạt động ưu tiên mục tiêu trải nghiệm, vui chơi, học hỏi và khuyến khích học sinh tiếp cận Robotics, không đặt nặng thành tích.

**Tiêu chí xác định kết quả nếu tổ chức thi đấu:** Số bàn thắng ghi được. Trường hợp hòa, có thể tổ chức thêm một lượt thi đấu phụ hoặc áp dụng tiêu chí phụ do Ban Tổ chức công bố trước khi bắt đầu. Trọng tài là người điều hành và quyết định các tình huống phát sinh trong trận đấu.

**Nhân sự dự kiến:** 03 người, gồm

- 01 trọng tài: Điều hành trận đấu, ra hiệu lệnh bắt đầu/kết thúc, theo dõi bàn thắng và xử lý các tình huống vi phạm.
- 01 kỹ thuật viên: Kiểm tra robot, bộ điều khiển, sân đấu; xử lý sự cố kỹ thuật và bảo đảm thiết bị hoạt động ổn định.
- 01 người điều phối học sinh: Tiếp nhận, sắp xếp lượt chơi, hướng dẫn học sinh chờ và ra vào khu vực trải nghiệm.

**Yêu cầu an toàn:**

- Khu vực sân đấu phải có ranh giới rõ ràng, bố trí hàng rào hoặc khoảng cách an toàn với khu vực chờ.
- Nhân sự phụ trách phải kiểm soát khu vực sân trong suốt thời gian robot hoạt động.
- Không để học sinh đưa tay hoặc bước vào sân khi robot đang vận hành.
- Khi cần lấy bóng, di chuyển robot hoặc xử lý sự cố, phải tạm dừng trận đấu và ngắt/khóa điều khiển trước khi nhân sự vào sân.
- Kiểm tra robot, pin, bộ điều khiển và các thiết bị liên quan trước khi đưa vào hoạt động.

**3. Khu vực 3 – Gian hàng Cờ vua**

**Tên hoạt động:** *Đấu trường Cờ vua – Thử thách tư duy*

**Mục tiêu:** Tạo không gian trải nghiệm cờ vua vui nhộn, phù hợp với nhiều độ tuổi và trình độ khác nhau; giúp học sinh làm quen với bàn cờ, quân cờ và các nước đi cơ bản, đồng thời rèn luyện khả năng tập trung, quan sát, tư duy logic, tư duy chiến thuật, lập kế hoạch và xử lý tình huống. Cách tiếp cận này phù hợp với

định hướng của FIDE về sử dụng cờ vua như một công cụ giáo dục thông qua hoạt động học mà chơi.

### **Nội dung và cách thức tổ chức**

- Vòng 1 (Làm quen với cờ vua): Nhân sự phụ trách giới thiệu cho học sinh bàn cờ, các quân cờ và cách bố trí quân ban đầu. Hướng dẫn cách di chuyển của từng quân: Vua, Hậu, Xe, Tượng, Mã và Tốt. Học sinh được thực hành một số nước đi cơ bản ngay trên bàn cờ. Đối với học sinh chưa từng chơi cờ, ưu tiên hướng dẫn trực quan, ngắn gọn, dễ hiểu.

- Vòng 2 (Thực hành): Học sinh được ghép thành từng cặp để thực hiện một ván cờ ngắn. Học sinh đã biết chơi có thể bắt đầu ván đấu ngay dưới sự điều phối của nhân sự phụ trách. Đối với học sinh mới làm quen, nhân sự hướng dẫn hỗ trợ giải thích luật và cách di chuyển quân khi cần thiết. Khuyến khích học sinh tự suy nghĩ và lựa chọn nước đi, hạn chế việc nhân sự hướng dẫn trực tiếp quyết định nước đi thay cho học sinh.

- Vòng 3 (Thử thách tư duy): Tổ chức các thử thách ngắn phù hợp với từng độ tuổi, chẳng hạn:

- + Tìm nước đi đúng trong một thế cờ đơn giản.
- + Tìm cách bắt quân đối phương trong một nước.
- + Bảo vệ quân Vua hoặc quân quan trọng.
- + Tìm đường đi của Mã, Xe hoặc Tượng.
- + Giải quyết một tình huống cờ vua trong thời gian quy định.

Học sinh hoàn thành thử thách có thể được tặng sticker, huy hiệu hoặc quà lưu niệm nhỏ nhằm khuyến khích tinh thần tham gia, không đặt nặng thành tích.

### **Hình thức tổ chức:**

- Học sinh đã biết chơi cờ: tham gia các bàn đấu giao hữu hoặc thử thách thế cờ.

- Học sinh chưa biết chơi: tham gia khu vực hướng dẫn cơ bản trước khi thực hành.

- Có thể bố trí bàn cờ dành cho người mới và bàn cờ dành cho học sinh đã biết chơi để tránh chênh lệch trình độ.

- Trường hợp số lượng học sinh đông, tổ chức theo nhiều lượt trải nghiệm ngắn, bảo đảm nhiều học sinh có cơ hội tham gia.

**Thời lượng:** Khoảng 05–10 phút/học sinh/lượt, tùy theo hình thức trải nghiệm và số lượng học sinh tham gia thực tế.

Đối với ván đấu giao hữu, thời gian có thể được giới hạn để bảo đảm luân chuyển học sinh giữa các lượt.

**Nhân sự dự kiến:** 03 người, gồm

- 01 giáo viên/người hướng dẫn: Giới thiệu cờ vua, hướng dẫn luật chơi, giải thích các thế cờ và hỗ trợ học sinh.

- 01–02 nhân sự hỗ trợ: Quản lý các bàn cờ, sắp xếp học sinh theo lượt, hỗ trợ các em trong quá trình trải nghiệm.

**Hình thức ghi nhận kết quả:** Hoạt động chủ yếu mang tính trải nghiệm, giao lưu và rèn luyện tư duy.

**Yêu cầu tổ chức:**

- Bố trí bàn cờ chắc chắn, khu vực ngồi phù hợp với chiều cao và độ tuổi học sinh. Mỗi bàn có đủ bộ cờ và đồng hồ cờ nếu tổ chức đấu có tính thời gian.

- Nhân sự hướng dẫn cần ưu tiên giải thích và gợi mở, tạo điều kiện để học sinh tự suy nghĩ, lựa chọn nước đi.

**4. Khu vực 4: Gian hàng Tranh quạt sáng tạo**

*Tên hoạt động: Em là họa sĩ – Trang trí quạt sáng tạo*

**Mục tiêu:** Tạo không gian trải nghiệm nghệ thuật vui tươi, thân thiện, giúp học sinh phát huy khả năng sáng tạo, tư duy thẩm mỹ, khả năng phối màu và thể hiện ý tưởng cá nhân thông qua việc thiết kế, trang trí một chiếc quạt.

**Nội dung và cách thức thực hiện**

- Bước 1. Nhận dụng cụ, mỗi học sinh được phát: 01 chiếc quạt giấy/quạt cầm tay phù hợp; Bút màu, màu vẽ; Các vật liệu trang trí phù hợp; Sticker hoặc một số phụ kiện trang trí khác.

- Bước 2. Lựa chọn chủ đề, học sinh được tự do lựa chọn nội dung trang trí theo sở thích, có thể tham khảo các chủ đề: Thiên nhiên, cây cỏ; Con vật; Hoa, lá; Trường học, thầy cô, bạn bè; Khoa học – công nghệ, robot, AI;...

- Bước 3. Trang trí quạt: Học sinh trực tiếp vẽ, tô màu và trang trí trên quạt theo ý tưởng đã lựa chọn; Có thể sử dụng sticker, hình dán hoặc vật liệu trang trí bổ sung để tăng tính sinh động.

- Bước 4. Hoàn thiện và lưu niệm

**Thời lượng:** Khoảng 10–15 phút/sản phẩm.

**Nhân sự dự kiến: 04 người**

- 01 người hướng dẫn: Hướng dẫn nội dung, cách trang trí, phối màu và hỗ trợ học sinh.

- 02 người hỗ trợ: Phát dụng cụ, hỗ trợ học sinh trong quá trình thực hiện, kiểm tra và hoàn thiện sản phẩm.

- 01 người quản lý vật tư: Chuẩn bị, cấp phát và thu gom vật tư, bảo đảm đủ dụng cụ và giữ vệ sinh khu vực.

**Yêu cầu tổ chức:**

- Sắp xếp bàn ghế phù hợp với chiều cao, độ tuổi học sinh. Chuẩn bị đầy đủ vật tư trước khi bắt đầu mỗi lượt.

- Ưu tiên sử dụng màu vẽ, keo dán và vật liệu trang trí an toàn, phù hợp với học sinh.

- Không sử dụng vật liệu sắc nhọn, dễ gây thương tích hoặc các chất có nguy cơ gây kích ứng.

- Bố trí khu vực để sản phẩm hoàn thiện tránh bị lem màu hoặc hư hỏng trước khi học sinh mang về. Thường xuyên vệ sinh bàn ghế và khu vực trải nghiệm.

### **5. Khu vực 5: gian hàng KAHOOT! – đấu trường kiến thức**

*Tên hoạt động: Kahoot! – Nhanh tay, nhanh trí*

**Mục tiêu:** Tạo sân chơi kiến thức tương tác trên nền tảng số, kết hợp giữa kiến thức, tốc độ, phản xạ và tư duy logic; giúp học sinh vừa học hỏi, vừa trải nghiệm hình thức tương tác số hiện đại, tạo không khí vui tươi, sôi nổi và hào hứng trong Ngày hội.

#### **Nội dung và cách thức tổ chức**

Bước 1 – Tham gia trò chơi

- Học sinh tập trung tại khu vực Kahoot!.
- Nhân sự phụ trách hướng dẫn cách tham gia trò chơi.
- Học sinh sử dụng điện thoại, máy tính bảng hoặc thiết bị được Ban Tổ chức bố trí.
- Học sinh quét mã QR hoặc nhập mã PIN của phòng chơi để tham gia. Kahoot! hiện hỗ trợ cả hai hình thức này trong các phiên chơi trực tiếp.
- Người chơi nhập tên/biệt danh theo hướng dẫn của Ban Tổ chức.

Bước 2 – Bắt đầu đấu trường kiến thức

- MC giới thiệu chủ đề, thể lệ và hướng dẫn cách trả lời.
- Câu hỏi được trình chiếu trên màn hình chung.
- Học sinh lựa chọn đáp án trên thiết bị cá nhân.
- Hệ thống tự động ghi nhận kết quả và tính điểm.
- Sau mỗi câu hỏi, có thể hiển thị kết quả và bảng xếp hạng để tạo không khí thi đua. Kahoot! hỗ trợ hiển thị bảng xếp hạng trong phiên chơi trực tiếp.

Bước 3 – Công bố kết quả

- Kết thúc bộ câu hỏi, hệ thống tổng hợp điểm và công bố kết quả.
- Học sinh có thành tích nổi bật có thể được trao sticker, huy hiệu hoặc quà lưu niệm theo điều kiện thực tế của Ngày hội.

#### **Cách tính điểm:**

- Câu trả lời đúng được tính điểm.

- Với cơ chế tính điểm tiêu chuẩn của Kahoot!, tốc độ trả lời có thể ảnh hưởng đến số điểm, bên cạnh yếu tố trả lời đúng.

- Câu Bonus có thể được thiết lập mức điểm cao hơn tùy nội dung.

- Người có tổng điểm cao nhất được hệ thống xếp ở vị trí cao nhất.

### **Hình thức tổ chức:**

- Chơi cá nhân: mỗi học sinh sử dụng một thiết bị để trả lời.

- Chơi theo nhóm: 02–03 học sinh cùng sử dụng một thiết bị trong trường hợp số lượng thiết bị hạn chế.

**Thời gian:** Khoảng 10–15 phút/lượt, tùy số lượng câu hỏi và thời gian trả lời mỗi câu.

**Nhân sự dự kiến:** 03 người

- 01 MC: Giới thiệu, điều hành trò chơi, đọc/giải thích câu hỏi và tạo không khí.

- 01 kỹ thuật viên: Chuẩn bị Kahoot!, máy tính, màn hình/máy chiếu, âm thanh, Internet và xử lý sự cố kỹ thuật.

- 01 người hỗ trợ học sinh: Hướng dẫn quét QR/nhập PIN, hỗ trợ thiết bị và sắp xếp học sinh theo lượt.

### **Yêu cầu kỹ thuật:**

- Chuẩn bị máy tính điều khiển, màn hình/máy chiếu và đường truyền Internet ổn định. Kiểm tra hệ thống trước khi bắt đầu.

- Chuẩn bị phương án dự phòng khi mất kết nối hoặc thiết bị gặp sự cố.

- Mã PIN/QR chỉ cung cấp cho người tham gia tại khu vực Ngày hội; không công khai rộng rãi trên mạng xã hội để hạn chế người ngoài tham gia phiên chơi. Kahoot! cũng khuyến nghị không chia sẻ mã PIN của phiên trực tiếp công khai.

## **6. Tổ chức, điều phối hoạt động**

Ban Tổ chức căn cứ số lượng học sinh đăng ký và điều kiện thực tế để bố trí số lượt trải nghiệm, thời gian và số lượng học sinh tham gia tại từng khu vực; bảo đảm không tập trung quá đông người tại một thời điểm.

Các đơn vị phụ trách từng khu vực chịu trách nhiệm chuẩn bị nội dung, thiết bị, vật tư, nhân sự hướng dẫn và kiểm tra an toàn trước khi tổ chức.

Học sinh tham gia Ngày hội thực hiện theo hướng dẫn của Ban Tổ chức và cán bộ phụ trách từng khu vực; đối với các hoạt động có sử dụng điện, thiết bị điện tử, dụng cụ thí nghiệm hoặc thiết bị công nghệ, phải có người hướng dẫn, giám sát trong suốt quá trình trải nghiệm.

Ban Tổ chức ưu tiên sử dụng thiết bị, vật tư có tính trực quan, dễ thao tác, an toàn và phù hợp với từng độ tuổi; hạn chế các hoạt động có nguy cơ gây mất an toàn cho học sinh.

Trường THPT Chu Văn An (đơn vị đăng cai) phối hợp bố trí khu vực trải nghiệm, bàn ghế, nguồn điện, mạng Internet và các điều kiện cơ sở vật chất cần thiết theo yêu cầu của Ban Tổ chức.

### **III. QUÀ TẶNG THAM GIA NGÀY HỘI**

- Học sinh tham gia các hoạt động trải nghiệm, thực hành và tương tác tại Ngày hội được Ban Tổ chức trao tặng quà lưu niệm nhằm động viên, khích lệ tinh thần tích cực tham gia, học hỏi, khám phá và sáng tạo; qua đó tạo không khí vui tươi, phấn khởi và lan tỏa niềm đam mê khoa học, công nghệ trong thanh thiếu niên, nhi đồng.

- Quà tặng được trao cho học sinh tham gia các khu vực trải nghiệm theo hình thức phù hợp và điều kiện thực tế theo chương trình tổ chức Ngày hội.

### **D. PHÂN CÔNG NHIỆM VỤ**

#### **1. Phòng Văn hóa - Xã hội**

Chủ trì tham mưu UBND phường ban hành Kế hoạch và các văn bản liên quan đến tổ chức Cuộc thi và Ngày hội; tham mưu thành lập Ban Tổ chức, Ban Giám khảo và các bộ phận phục vụ theo yêu cầu.

Chủ trì xây dựng dự toán kinh phí, chương trình, kịch bản chi tiết, nội dung thư mời và các điều kiện cần thiết phục vụ tổ chức Cuộc thi và Ngày hội.

Chủ trì công tác tuyên truyền, phổ biến Kế hoạch và Thể lệ Cuộc thi; hướng dẫn, đôn đốc các trường học, khu phố và các đơn vị liên quan triển khai thực hiện.

Chủ trì tiếp nhận, kiểm tra, tổng hợp hồ sơ và sản phẩm dự thi; phối hợp Ban Giám khảo tổ chức chấm, đánh giá; tổng hợp kết quả, tham mưu công nhận, trao giải và khen thưởng theo quy định.

Chủ trì phối hợp với Công ty Cổ phần Giáo dục và VNPT Đồng Nai trong việc tổ chức Cuộc thi và Ngày hội; phối hợp chuẩn bị nội dung, thiết bị, nhân lực chuyên môn và các điều kiện kỹ thuật phục vụ các hoạt động trải nghiệm STEM, Robotics, AI, IoT, công nghệ số theo chương trình được phê duyệt.

Là đầu mối theo dõi, đôn đốc và điều phối chung; tổng hợp tình hình, kết quả thực hiện, kịp thời báo cáo và tham mưu UBND phường xử lý những khó khăn, vướng mắc phát sinh.

#### **2. Đoàn Thanh niên phường**

Phối hợp tuyên truyền, vận động đoàn viên, thanh thiếu niên, nhi đồng tham gia Cuộc thi và Ngày hội; hỗ trợ thông tin, hướng dẫn thí sinh và phối hợp huy động khoảng 100 đoàn viên, thanh niên tình nguyện tham gia đón tiếp, hướng dẫn, điều phối học sinh, hỗ trợ các khu vực trải nghiệm và các hoạt động phục vụ Ngày hội theo phân công của Ban Tổ chức.

#### **3. Các trường học**

Tổ chức tuyên truyền đến giáo viên, học sinh và phụ huynh tham gia. Khuyến khích học sinh hình thành ý tưởng.

Tổ chức hướng dẫn, lựa chọn sản phẩm tham gia cuộc thi. Hoàn thiện hồ sơ, sản phẩm đúng thời gian, mỗi trường phải có ít nhất 05 sản phẩm dự thi trở lên.

Huy động lực lượng tham gia, mỗi đơn vị huy động 50 học sinh, riêng trường THCS Tân An và Tiểu học Biên Hoà huy động 80 em học sinh.

#### **4. Ban điều hành các khu phố**

Phối hợp tuyên truyền, vận động thanh thiếu niên, nhi đồng trên địa bàn tích cực tham gia Cuộc thi và Ngày hội; hỗ trợ thông tin, tạo điều kiện để các em phát huy ý tưởng, hoàn thiện sản phẩm tham gia dự thi. Phân đầu mỗi khu phố có ít nhất 01 sản phẩm tham gia dự thi.

#### **5. Trường THPT Chu Văn An**

Phối hợp bố trí địa điểm, cơ sở vật chất, thiết bị, hệ thống điện, nước, khu vực để xe và các điều kiện cần thiết phục vụ tổ chức Cuộc thi và Ngày hội theo yêu cầu của Ban Tổ chức và điều kiện thực tế của nhà trường.

Phối hợp bảo đảm an toàn cho học sinh, giáo viên, đại biểu và các lực lượng tham gia trong thời gian tổ chức; phối hợp sắp xếp, hướng dẫn các khu vực hoạt động, trải nghiệm và các khu vực phục vụ chương trình.

Phối hợp với Phòng Văn hóa - Xã hội, Đoàn Thanh niên phường và các đơn vị liên quan trong công tác chuẩn bị, bố trí địa điểm, kiểm tra các điều kiện phục vụ trước và trong thời gian diễn ra Cuộc thi và Ngày hội.

Tuyên truyền, huy động lực lượng giáo viên, học sinh tham gia cuộc thi và ngày hội. Trường có ít nhất 05 sản phẩm dự thi.

#### **6. Công an phường, BCH Quân sự phường**

Phối hợp bảo đảm an ninh, trật tự, an toàn, phòng cháy, chữa cháy và xử lý các tình huống phát sinh trong quá trình tổ chức Cuộc thi, Ngày hội theo chức năng, nhiệm vụ và sự phân công của UBND phường, Ban Tổ chức.

#### **7. Văn phòng UBND phường**

Phối hợp với Phòng Văn hóa - Xã hội trong công tác hành chính, phát hành thư mời, chuẩn bị tài liệu, hậu cần và các điều kiện phục vụ lãnh đạo, đại biểu; phối hợp đón tiếp đại biểu, khách mời và thực hiện các nhiệm vụ khác theo phân công của UBND phường, Ban Tổ chức.

#### **8. Trung tâm Dịch vụ tổng hợp phường.**

Phối hợp bảo đảm vệ sinh môi trường, cảnh quan và các điều kiện phục vụ chung tại khu vực tổ chức Cuộc thi và Ngày hội.

Phối hợp bố trí, sắp xếp, vệ sinh khu vực trước, trong và sau chương trình; hỗ trợ các đơn vị trong quá trình tổ chức theo phân công của Ban Tổ chức.

Phối hợp với Phòng Văn hóa - Xã hội, Trường THPT Chu Văn An và các đơn vị liên quan xử lý các vấn đề phát sinh thuộc phạm vi nhiệm vụ được giao.

#### **E. KINH PHÍ**

Kinh phí thực hiện từ ngân sách phường theo dự toán được giao, nguồn kinh phí thực hiện nhiệm vụ khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số năm 2026 và các nguồn huy động, tài trợ, xã hội hóa hợp pháp khác.

Việc quản lý, sử dụng và thanh quyết toán kinh phí phải bảo đảm đúng mục đích, đúng chế độ, tiết kiệm, hiệu quả, công khai và minh bạch.

## **F. TỔ CHỨC THỰC HIỆN**

- Các cơ quan, đơn vị được phân công nhiệm vụ tại Kế hoạch này căn cứ chức năng, nhiệm vụ và nội dung được giao chủ động phối hợp triển khai thực hiện, bảo đảm đúng tiến độ, chất lượng, thiết thực, tiết kiệm và an toàn.

- Phòng Văn hóa - Xã hội là cơ quan đầu mối, có trách nhiệm theo dõi, đôn đốc, phối hợp các cơ quan, đơn vị trong quá trình triển khai; tổng hợp tình hình, kết quả thực hiện và kịp thời tham mưu UBND phường chỉ đạo, giải quyết những khó khăn, vướng mắc phát sinh.

- Trong quá trình thực hiện, nếu có khó khăn, vướng mắc, các cơ quan, đơn vị kịp thời phản ánh về Phòng Văn hóa - Xã hội để tổng hợp, tham mưu UBND phường xem xét, giải quyết.

Trên đây là Kế hoạch tổ chức Cuộc thi Sáng tạo thanh thiếu niên, nhi đồng và Ngày hội trải nghiệm sáng tạo Khoa học - Công nghệ thanh thiếu niên, nhi đồng phường Biên Hòa năm 2026. UBND phường đề nghị các cơ quan, đơn vị, trường học, khu phố và các tổ chức, cá nhân căn cứ chức năng, nhiệm vụ được giao phối hợp triển khai thực hiện kế hoạch, đảm bảo thiết thực, an toàn, hiệu quả./.

### **Nơi nhận:**

- Thường trực Đảng ủy phường;
- Thường trực HĐND phường;
- Chủ tịch, các PCT UBND phường;
- UBMTTQ Việt Nam phường;
- Các cơ quan, đơn vị liên quan;
- Các trường học trên địa bàn;
- Đoàn Thanh niên phường;
- Trường THPT Chu Văn An;
- Công an, Quân sự phường;
- Ban điều hành các khu phố;
- Lưu: VT, VHXH.

**KT. CHỦ TỊCH  
PHÓ CHỦ TỊCH**

**Trương Vĩnh Hiệp**