

Số: 12/KH-TNH

Hải phòng, ngày 27 tháng 01 năm 2023

KẾ HOẠCH

Tổ chức Ngày hội Sáng tạo TNH lần thứ nhất năm 2023

Thực hiện kế hoạch giáo dục của nhà trường năm học 2022-2023;

Ban Lãnh đạo nhà trường xây dựng kế hoạch tổ chức Ngày hội sáng tạo TNH lần thứ nhất năm 2023, cụ thể như sau:

I. Mục đích yêu cầu

1. Mục đích

- Góp phần thực hiện mục tiêu giáo dục định hướng phát triển phẩm chất và năng lực người học theo chương trình GDPT 2018;

- Khơi dậy và phát huy khả năng tư duy, sáng tạo của giáo viên, học sinh qua đó giúp giáo viên, học sinh trau dồi, nâng cao kiến thức, rèn kỹ năng sáng tạo; học sinh được bồi đắp thêm niềm đam mê, yêu thích đối với các môn học; giúp các em có thêm động lực để học tập, nghiên cứu;

- Đẩy mạnh phong trào học tập, sáng tạo, nghiên cứu của giáo viên, học sinh cũng như ứng dụng có hiệu quả các sản phẩm sáng tạo vào đời sống hàng ngày.

- Huy động sự tham gia, hỗ trợ của cha mẹ học sinh trong tổ chức các hoạt động giáo dục STEM, nghiên cứu khoa học;

2. Yêu cầu

- Ngày hội có nội dung phong phú, hấp dẫn, mới mẻ, thu hút được giáo viên và học sinh tham gia;

- Các tổ chuyên môn, các câu lạc bộ, các lớp cần thực hiện theo đúng tinh thần tiết kiệm, hiệu quả, đảm bảo tính sáng tạo và ý tưởng mới.

- Tất cả CBGVNV, HS trong nhà trường đều có trách nhiệm thực hiện tốt công tác chuẩn bị, nghiêm túc thực hiện các phần việc khi được phân công.

II. Thời gian, địa điểm:

1. Thời gian: 1/2 ngày, từ 07h00 ngày 15/4/2023 (Thứ Bảy);

2. Địa điểm: Trường THPT Trần Nguyễn Hãn.

III. Thành phần tham dự:

1. Khách mời: Đại biểu Sở GD&ĐT, Quận Lê Chân, Phường An Dương; Giảng viên các trường Đại học trong thành phố;
2. Hội đồng sư phạm;
3. Phụ huynh học sinh;
4. Học sinh toàn trường.

IV. Nội dung

1. Đối tượng tham gia: Giáo viên và HS đang làm việc và học tập tại trường (lớp 10, 11: bắt buộc; lớp 12: tự nguyện).

2. Lĩnh vực tham gia:

2.1. Đối với giáo viên

- Các bài giảng;
- Các sản phẩm hướng dẫn học sinh tham gia;
- Các ý tưởng, sản phẩm sáng tạo thuộc 08 lĩnh vực tại mục 2.2.

2.2. Đối với học sinh

2.2.1. Ý tưởng khoa học: Mỗi lớp tối thiểu 01 ý tưởng thuộc các lĩnh vực của cuộc thi khoa học kỹ thuật cho học sinh trung học được quy định tại phụ lục I ban hành kèm theo Thông tư 32/2017/TT-BGDĐT;

2.2.2. Các sản phẩm STEM, sản phẩm sáng tạo thuộc các lĩnh vực gắn với chương trình học (*đặc biệt chương trình GDPT 2018*), gắn với chuyển đổi số:

Mỗi lớp tối thiểu 01 sản phẩm, thuộc:

- (1) Đạo cụ, đồ dùng dành cho học tập;
- (2) Phần mềm tin học;
- (3) Khoa học xã hội và hành vi;
- (4) Sản phẩm thân thiện với môi trường;
- (5) Các dụng cụ sinh hoạt gia đình;
- (6) Các giải pháp kỹ thuật nhằm ứng phó với biến đổi khí hậu, bảo vệ môi trường và phát triển kinh tế;
- (7) Các sản phẩm nghệ thuật, thể thao, ...
- (8) Các sản phẩm STEM: Các loại công cụ, máy móc, thiết bị, mô hình phục vụ học tập, đời sống, sản xuất, kinh doanh, ...; Các thí nghiệm minh họa kiến thức đã học, các thí nghiệm vui, phần mềm giải trí, hữu ích, ...; Mô phỏng các hiện tượng thiên nhiên, mô hình hóa các thiết bị, máy móc phức tạp,...; Các thiết bị tự

động hóa, chế tạo robot và trình diễn robot; Các đề án, dự án, giải pháp khả thi, ... giải quyết sáng tạo và tối ưu những vấn đề trong nhà trường, gia đình và xã hội.

*** Yêu cầu về các sản phẩm STEM, sản phẩm sáng tạo:**

- Do học sinh nghiên cứu, chế tạo, khuyến khích sáng tạo các ý tưởng mới, cách làm mới, cải tiến mới; khuyến khích các sản phẩm có sự hỗ trợ của cha mẹ học sinh về chuyên gia, cơ sở vật chất, thiết bị, nguồn lực; khuyến khích sử dụng nguyên liệu tái chế, đã qua sử dụng, rẻ tiền, thân thiện với môi trường và các sản phẩm có đầu tư chiều sâu về chuyên môn.

- Sản phẩm STEM phải an toàn cho người sử dụng, không có nguyên liệu gây cháy, nổ, ô nhiễm môi trường, .. và có mục đích áp dụng vào thực tiễn.

- Gian trưng bày sản phẩm bao gồm: Mô hình sản phẩm, poster; máy tính trình chiếu bản báo cáo, video, bản thuyết minh. Việc thiết kế, sắp xếp gian trưng bày đảm bảo tính khoa học, nổi bật, phát huy tính sáng tạo của tác giả. Các sản phẩm sẽ được trưng bày trong góc triển lãm của Ngày hội.

V. Các bước triển khai, thời gian thực hiện

1. Bước 1: Tuyên truyền, triển khai Ngày hội

- Từ ngày 30/01/2023 đến 10/02/2023:

- Tổ chức tuyên truyền, triển khai kế hoạch tổ chức Ngày hội trên các phương tiện thông tin: Website, fanpage, phát thanh, ... ;

- Ngay sau khi phát động, các tổ chuyên môn, các lớp, các câu lạc bộ triển khai đến toàn thể giáo viên, học sinh kế hoạch này.

- Tập thể, cá nhân (*các tổ, các lớp, các CLB, GVCN, GVBM, cha mẹ học sinh*) định hướng ý tưởng nghiên cứu, thiết kế sản phẩm;

- Đối với các lớp: GVCN thành lập nhóm ý tưởng khoa học, nhóm STEM, sáng tạo của lớp, giao nhiệm vụ cho các nhóm.

- Hoàn thành đăng ký sơ bộ về ý tưởng, sản phẩm theo biểu mẫu tại link: <https://tinyurl.com/2olejs84>.

2. Bước 2: Kiểm tra, đôn đốc và hướng dẫn thực hiện

- Từ ngày 11/02/2023 đến 11/3/2023:

+ Các tổ chuyên môn phân công giáo viên bộ môn hỗ trợ các lớp;

+ HS tiến hành hoàn thiện ý tưởng; thực hiện thiết kế, sáng tạo và hoàn thiện sản phẩm;

+ Ban Tổ chức Ngày hội sẽ kiểm tra, hướng dẫn và góp ý hoàn thiện về mô hình, giải pháp, sản phẩm.

- Từ ngày 13/3/2023 đến 18/3/2023: Các tổ chức, cá nhân sẽ đăng ký sản phẩm, mô hình hoàn chỉnh tham gia Ngày hội, đăng ký tổ chức các nội dung trong góc thi đấu, góc trải nghiệm cho Ban tổ chức tại đường link do Ban tổ chức gửi.

- Từ ngày 20/3/2023 đến 25/3/2023:

+ Các tổ chức, cá nhân sẽ nộp các sản phẩm STEM, sản phẩm sáng tạo thực tế có chất lượng tốt về Ban tổ chức.

+ Tổ chức thử nghiệm các trò chơi trong góc thi đấu;

3. Bước 3: Chấm, trưng bày các sản phẩm STEM, sản phẩm sáng tạo trong Ngày hội Sáng tạo:

- Ngày 31/3/2023: Thành lập Hội đồng Giám khảo;

- Ngày 01/4/2023 đến ngày 08/4/2023: Tổ chức đánh giá các sản phẩm STEM, sản phẩm sáng tạo;

- Ngày 15/4/2023: Tổ chức Ngày hội trưng bày các sản phẩm Ngày hội Sáng tạo.

4. Bước 4: Tổ chức Ngày hội (*Chia làm 03 góc*):

4.1. Góc triển lãm: Khách mời, giáo viên và học sinh sẽ tham quan các sản phẩm STEM, sản phẩm sáng tạo.

4.2. Góc trải nghiệm: Khách mời, giáo viên và học sinh sẽ tham gia các trò chơi, trải nghiệm các sản phẩm do các tập thể, cá nhân tổ chức.

4.3. Góc thi đấu: Các tập thể, cá nhân sẽ tham gia thi đấu các nội dung do các tổ chuyên môn, tập thể lớp, CLB tổ chức.

VI. Tổ chức thực hiện

1. Thành lập Ban tổ chức

- **Trưởng ban:** Ông Nguyễn Minh Quý, Hiệu trưởng.

- **Phó Trưởng ban:**

+ Ông Nguyễn Trọng Đại, Trưởng ban Đại diện CMHS;

+ Ông Phạm Huy Bình, Phó Hiệu trưởng.

+ Bà Nguyễn Thị Đoan Trang, Phó Hiệu trưởng;

+ Bà Phạm Thị Hương Xuân, Phó Hiệu trưởng;

- Các thành viên: Chủ tịch Công đoàn trường, Bí thư Đoàn TNCSHCM, Tổ phó văn phòng, Tổ trưởng chuyên môn, Trưởng ban Thanh tra nhân dân, Giáo viên chủ nhiệm.

2. Phân công nhiệm vụ

2.1. Ban lãnh đạo

- Lên kế hoạch tổ chức Ngày hội Sáng tạo, triển khai kế hoạch;
- Chỉ đạo các tổ chuyên môn, các câu lạc bộ, các GVCN thực hiện công việc theo kế hoạch; hướng dẫn và góp ý hoàn thiện về mô hình, giải pháp, sản phẩm;
- Tổ chức cho các tập thể, cá nhân đăng ký các sản phẩm STEM, sản phẩm sáng tạo, đăng ký tổ chức các nội dung trong góc thi đấu, góc trải nghiệm;
- Thành lập Ban Giám khảo để đánh giá các sản phẩm STEM, sản phẩm sáng tạo;

2.2. Các tổ chuyên môn

- Xây dựng kế hoạch của tổ, phân công giáo viên giảng dạy tham gia xây dựng bài giảng, chỉ đạo học sinh làm các sản phẩm STEM, sản phẩm sáng tạo theo các lĩnh vực;
- Đôn đốc giáo viên kiểm tra, hướng dẫn và góp ý hoàn thiện về mô hình, giải pháp, sản phẩm của học sinh;
- Mỗi tổ chuyên môn xây dựng 01 đến 02 gian hàng để giới thiệu sản phẩm, mô hình của tổ trong góc triển lãm;
- Tư vấn, tham gia tổ chức cùng Ban tổ chức nội dung trải nghiệm, thi đấu trong góc thi đấu, góc trải nghiệm.

2.3. Đoàn TNCS Hồ Chí Minh, Chi đoàn giáo viên

- Lực lượng nòng cốt tổ chức các hoạt động của Ngày hội;
- Xây dựng các nội dung trong góc thi đấu, góc trải nghiệm;
- Hỗ trợ các mô hình, giải pháp, sản phẩm của đoàn viên;
- Chấm điểm thi đua các chi đoàn.

2.4. Giáo viên chủ nhiệm

Ngoài việc thực hiện nhiệm vụ của của giáo viên bộ môn, các thầy cô chủ nhiệm cần thực hiện tốt các công việc sau:

- Tuyên truyền kế hoạch tổ chức Ngày hội đến các bậc phụ huynh, các em học sinh;
- Động viên, hướng dẫn học sinh học sinh tham gia các hoạt động Ngày hội theo đúng kế hoạch;
- Phối hợp với cha mẹ học sinh giúp đỡ học sinh về chuyên gia, cơ sở vật chất, thiết bị, nguồn lực để giúp học sinh tham gia nghiên cứu, đề xuất ý tưởng, chế tạo các sản phẩm STEM, sản phẩm sáng tạo;
- Phối hợp chặt chẽ với giáo viên bộ môn để hướng dẫn học sinh xây dựng ý tưởng, áp dụng kiến thức bộ môn vào nghiên cứu, chế tạo sản phẩm;

- Đôn đốc tiến độ, hỗ trợ học sinh hoàn thành sản phẩm đúng hạn đáp ứng yêu cầu Ngày hội;

- Quản lý học sinh trong suốt quá trình diễn ra các hoạt động Ngày hội.

2.5. Giáo viên bộ môn

- Tích cực tham gia nghiên cứu, thực hiện có hiệu quả chương trình GDPT 2018, có ít nhất một sản phẩm đổi mới sáng tạo trong công tác giảng dạy và giáo dục học sinh.

- Định hướng, hướng dẫn cho HS nghiên cứu các dự án, chế tạo sản phẩm và hỗ trợ học sinh tham gia, giới thiệu sản phẩm;

- Phối hợp chặt chẽ với giáo viên chủ nhiệm, tạo điều kiện tốt nhất cho học sinh tham gia hoạt động, tháo gỡ khó khăn cho học sinh trong quá trình thực hiện.

2.6. Văn phòng nhà trường

- Kết hợp với Đoàn TNCSHCM, Công đoàn chuẩn bị cơ sở vật chất cho các hoạt động của Ngày hội.

- Làm giấy mời đại biểu tham dự chương trình;

- In Giấy khen của nhà trường cho các sản phẩm đạt thành tích cao;

- Chuẩn bị các phần quà cho các nội dung tham gia Ngày hội;

- Thanh, quyết toán kinh phí cho các hoạt động của chương trình.

2.6. Y tế học đường

- Chuẩn bị các trang thiết bị y tế, thuốc dự phòng, thường trực cấp cứu để kịp thời xử lý các vấn đề liên quan đến sức khỏe của các thành viên trong quá trình tổ chức Ngày hội.

- Có phương án, biện pháp phòng chống dịch Covid-19.

2.7. Đội dân quân tự vệ

- Huy động 100% thành viên đội dân quân tự vệ tham gia chương trình.

- Kết hợp với Đoàn TNCSHCM lên kế hoạch (*nêu rõ phương tiện, người phụ trách, ...*) bảo vệ an ninh, an toàn cho Ngày hội (15/4/2023).

2.8. Các câu lạc bộ

- CLB Media team:

- + Viết nội dung, làm poster để giới thiệu, tuyên truyền Ngày hội;

- + Phản ánh kịp thời tiến trình, kết quả Ngày hội trên các phương tiện truyền thông nhằm động viên, khích lệ phong trào học tập trong toàn trường;

- + Phân công chi tiết công việc cho các thành viên tác nghiệp, chủ động lưu lại những hình ảnh của từng hoạt động. Các thành viên chuyển ảnh hoạt động vào từng

thư mục riêng biệt, sau đó lưu trữ trên đám mây (*OneDrive hoặc Google Drive*) và chuyển link cho thầy Phạm Huy Bình vào tối 15/4/2023.

- CLB Nhảy hiện đại, âm nhạc: Chuẩn bị chương trình văn nghệ cho phần khai mạc, tổng kết (*báo cáo nội dung tiết mục vào ngày 20/3/2023, duyệt tiết mục vào ngày 25/3/2023*);

- CLB tình nguyện:

+ Hỗ trợ công tác tổ chức Ngày hội;

+ Phân công nhân lực tổ chức các nội dung trong góc thi đấu, góc trải nghiệm.

- Câu lạc bộ Mỹ thuật, Media team, Tình nguyện họp bàn, lên phương án thiết kế, trang trí cho Ngày hội (*đặc biệt các góc check in*);

- Tất cả các CLB:

+ Chuẩn bị sản phẩm để tham gia Ngày hội theo kế hoạch;

+ Xây dựng nội dung trong góc thi đấu, góc trải nghiệm;

Các CLB có thể xây dựng gian hàng trưng bày các sản phẩm, mô hình của CLB, đăng ký gian hàng với thầy Bình trước ngày 20/3/2023.

Phụ trách các câu lạc bộ báo cáo lại công việc chuẩn bị cho thầy Phạm Huy Bình vào ngày 20/3/2023.

Trên đây là kế hoạch tổ chức Ngày hội sáng tạo TNH lần thứ nhất năm 2023, Ban Lãnh đạo nhà trường đề nghị các tổ chức, cá nhân liên quan căn cứ những nội dung nêu trên chủ động chuẩn bị, thực hiện công việc. Quá trình triển khai nếu có vướng mắc cần báo cáo về Lãnh đạo trường để kịp thời giải quyết./.

Nơi nhận:

- Các PHT (để xây dựng kế hoạch và chỉ đạo);
- Ban Đại diện CMHS trường (để phối hợp);
- Hội đồng sư phạm (để thực hiện);
- CTCD, BTĐT (để phối hợp);
- Chuyển lên Website trường;
- Lưu VT.


HIỆU TRƯỞNG
TRƯỜNG
TRUNG HỌC THÔNG TƯ
TRẦN NGUYỄN HÂN
HANOI
Nguyễn Minh Quý

PHỤ LỤC I
CÁC LĨNH VỰC CỦA CUỘC THI

*(Kèm theo Thông tư số 32/2017/TT-BGDĐT ngày 19 tháng 12 năm 2017
của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)*

TT	Lĩnh vực	Lĩnh vực chuyên sâu
1	Khoa học động vật	Hành vi; Tế bào; Mối liên hệ và tương tác với môi trường tự nhiên; Gen và di truyền; Dinh dưỡng và tăng trưởng; Sinh lý; Hệ thống và tiến hóa;...
2	Khoa học xã hội và hành vi	Điều dưỡng và phát triển; Tâm lý; Tâm lý nhận thức; Tâm lý xã hội và xã hội học;...
3	Hóa Sinh	Hóa-Sinh phân tích; Hóa-Sinh tổng hợp; Hóa-Sinh-Y; Hóa-Sinh cấu trúc;...
4	Y Sinh và khoa học Sức khỏe	Chẩn đoán; Điều trị; Phát triển và thử nghiệm dược liệu; Dịch tễ học; Dinh dưỡng; Sinh lý học và Bệnh lý học;...
5	Kỹ thuật Y Sinh	Vật liệu Y Sinh; Cơ chế Sinh học; Thiết bị Y sinh; Kỹ thuật tế bào và mô; Sinh học tổng hợp;...
6	Sinh học tế bào và phân tử	Sinh lý tế bào; Gen; Miễn dịch; Sinh học phân tử; Sinh học thần kinh;...
7	Hóa học	Hóa phân tích; Hóa học trên máy tính; Hóa môi trường; Hóa vô cơ; Hóa vật liệu; Hóa hữu cơ; Hóa Lý;...
8	Sinh học trên máy tính và Sinh-Tin	Kỹ thuật Y sinh; Dược lý trên máy tính; Sinh học mô hình trên máy tính; Tiến hóa sinh học trên máy tính; Khoa học thần kinh trên máy tính; Gen;...
9	Khoa học Trái đất và Môi trường	Khí quyển; Khí hậu; Ảnh hưởng của môi trường lên hệ sinh thái; Địa chất; Nước;...
10	Hệ thống nhúng	Kỹ thuật mạch; Vi điều khiển; Giao tiếp mạng và dữ liệu; Quang học; Cảm biến; Gia công tín hiệu;...
11	Năng lượng: Hóa học	Nhiên liệu thay thế; Năng lượng hóa thạch; Phát triển tế bào nhiên liệu và pin; Vật liệu năng lượng mặt trời;...

TT	Lĩnh vực	Lĩnh vực chuyên sâu
12	Năng lượng: Vật lý	Năng lượng thủy điện; Năng lượng hạt nhân; Năng lượng mặt trời; Năng lượng nhiệt; Năng lượng gió;...
13	Kỹ thuật cơ khí	Kỹ thuật hàng không và vũ trụ; Kỹ thuật dân dụng; Cơ khí trên máy tính; Lý thuyết điều khiển; Hệ thống vận tải mặt đất; Kỹ thuật gia công công nghiệp; Kỹ thuật cơ khí; Hệ thống hàng hải;...
14	Kỹ thuật môi trường	Xử lý môi trường bằng phương pháp sinh học; Khai thác đất; Kiểm soát ô nhiễm; Quản lý chất thải và tái sử dụng; Quản lý nguồn nước;...
15	Khoa học vật liệu	Vật liệu sinh học; Gốm và Thủy tinh; Vật liệu composite; Lý thuyết và tính toán; Vật liệu điện tử, quang và từ; Vật liệu nano; Pô-li-me;...
16	Toán học	Đại số; Phân tích; Rời rạc; Lý thuyết Game và Graph; Hình học và Tô pô; Lý thuyết số; Xác suất và thống kê;...
17	Vi Sinh	Vi trùng và kháng sinh; Vi sinh ứng dụng; Vi khuẩn; Vi sinh môi trường; Kháng sinh tổng hợp; Vi-rút;...
18	Vật lý và Thiên văn	Thiên văn học và Vũ trụ học; Vật lý nguyên tử; phân tử và quang học; Lý - Sinh; Vật lý trên máy tính; Vật lý thiên văn; Vật liệu đo; Từ, Điện từ và Plasma; Cơ học; Vật lý hạt cơ bản và hạt nhân; Quang học; La-de; Thu phát sóng điện từ; Lượng tử máy tính; Vật lý lý thuyết;...
19	Khoa học Thực vật	Nông nghiệp; Mối liên hệ và tương tác với môi trường tự nhiên; Gen và sinh sản; Tăng trưởng và phát triển; Bệnh lý thực vật; Sinh lý thực vật; Hệ thống và tiến hóa;...
20	Rô bốt và máy thông minh	Máy sinh học; Lý thuyết điều khiển; Rô bốt động lực;...
21	Phần mềm hệ thống	Thuật toán; An ninh máy tính; Cơ sở dữ liệu; Hệ điều hành; Ngôn ngữ lập trình;...
22	Y học chuyển dịch	Khám bệnh và chẩn đoán; Phòng bệnh; Điều trị; Kiểm định thuốc; Nghiên cứu tiền lâm sàng;...