

KẾ HOẠCH

Tham gia sân chơi “Tài năng Robot - ROBOTACON WRO” thành phố Hải Phòng, năm học 2023 - 2024

Thực hiện Kế hoạch số 74-KH/TĐTN-TTNTTH ngày 27/4/2023 của Ban Thường vụ Thành đoàn về việc Tổ chức sân chơi “Tài năng Robot - ROBOTACON WRO” thành phố Hải Phòng, năm học 2023 – 2024 (sau đây gọi tắt là Sân chơi); Ban Thường vụ Quận đoàn ban hành Kế hoạch tham gia sân chơi, cụ thể như sau:

I. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

- Khuyến khích thanh thiếu nhi tích cực học tập, nghiên cứu làm chủ công nghệ thông tin, đồng thời phát hiện những tài năng trong lĩnh vực Robot, trí tuệ nhân tạo góp phần phát triển phong trào học tập, ứng dụng công nghệ thông tin trong thanh thiếu nhi và phát triển nguồn nhân lực trẻ đáp ứng yêu cầu công nghiệp hoá - hiện đại hoá thành phố và đất nước.

- Phát huy mạnh mẽ tính sáng tạo, kiến thức, kỹ năng của thí sinh để giải quyết các vấn đề trong thực tế, ứng dụng vào đời sống xã hội.

- Công tác tổ chức Sân chơi đảm bảo nghiêm túc, chặt chẽ, công bằng, thiết thực, tiết kiệm, hiệu quả, phù hợp và lan toả sâu rộng đến đối tượng là học sinh khối Tiểu học, Trung học cơ sở, Trung học phổ thông trên địa bàn quận.

II. TỔNG QUAN

1. Chủ đề mùa giải 2023: “GẮN KẾT TOÀN CẦU”

2. Đối tượng dự thi

- Học sinh Tiểu học (TH).
- Học sinh Trung học cơ sở (THCS).
- Học sinh Trung học phổ thông (THPT).

* Lưu ý:

- Mỗi học sinh chỉ được tham dự một bảng thi phù hợp với độ tuổi.
- Tuổi thí sinh được tính từ năm sinh đến năm tổ chức Sân chơi.

- Thành viên có độ tuổi lớn nhất trong đội dự thi là căn cứ để chọn bảng thi đấu chính thức.

- Huấn luyện viên phải từ 18 tuổi trở lên.

3. Các bảng thi

3.1. Bảng B0 - Robo Võ lòng (Sơ cấp)

- Thi đấu Robot thực hiện nhiệm vụ trên sa bàn.

- Dành cho học sinh từ 06 - 10 tuổi (*sinh từ năm 2013 - 2017*).

- Mỗi đội có từ 02 đến 03 thành viên (*kèm 01 Huấn luyện viên*).

3.2. Bảng B1 - Robo Nhiệm vụ (Sơ cấp)

- Thi đấu Robot thực hiện nhiệm vụ trên sa bàn.

- Dành cho học sinh từ 8 - 12 tuổi (*sinh từ năm 2011 - 2015*).

- Mỗi đội có từ 02 đến 03 thành viên (*kèm 01 Huấn luyện viên*).

3.3. Bảng B2 - Robo Nhiệm vụ (Trung cấp)

- Thi đấu Robot thực hiện nhiệm vụ trên sa bàn.

- Dành cho học sinh từ 11 - 15 tuổi (*sinh từ năm 2008 - 2012*).

- Mỗi đội có từ 02 đến 03 thành viên (*kèm 01 Huấn luyện viên*).

3.4. Bảng B3 - Robo Nhiệm vụ (Cao cấp)

- Thi đấu Robot thực hiện nhiệm vụ trên sa bàn.

- Dành cho học sinh từ 14 - 19 tuổi (*sinh từ năm 2004 - 2009*).

- Mỗi đội có từ 02 đến 03 thành viên (*kèm 01 Huấn luyện viên*).

4. Thời gian (dự kiến)

- Thời gian tổ chức: ngày 12-13/08/2023.

- Thời gian tập huấn tổ trọng tài chuyên môn: 03/07/2023.

5. Địa điểm (dự kiến): Trường Đại học Hàng hải Việt Nam.

6. Lịch trình (dự kiến)

NGÀY THI	BẢNG THI	THỜI GIAN	NỘI DUNG CHƯƠNG TRÌNH
12/8/2023	B1, B2, B3	08h00' - 11h30'	Đón khách, thí sinh và phụ huynh Thử sa bàn (<i>Chỉ bảng B1, B2, B3</i>)
		11h30'	Nghỉ trưa
		13h30' - 17h00'	Thử sa bàn (<i>Chỉ bảng B1, B2, B3</i>)
13/8/2023	B0, B1, B2, B3	06h30' - 07h30'	Đón khách, thí sinh và phụ huynh
		07h30' - 11h30'	Thời gian thi đấu chính thức xem trong <i>Đề và Luật thi đấu của từng bảng</i>
		11h30'	Nghỉ trưa
		13h30' - 15h30'	Tiếp tục thi đấu
		15h30' - 17h00'	Công tác tổng hợp và chuẩn bị cho lễ trao giải
		17h00' - 17h30'	Lễ trao giải Cuộc thi (<i>Giải thưởng sẽ không gửi về Trường cho các đội không tham gia lễ trao giải</i>)

7. Công cụ thi đấu

- Các bộ điều khiển, động cơ, cảm biến được dùng để lắp ráp robot và mô hình phải thuộc các bộ LEGO® Education WEDO 2.0, SPIKE Essential, LEGO® Education MINDSTORMSTM EV3, SPIKE Prime, MINDSTORMSTM EV3 INVENTOR, NXT; và yếu tố thứ ba duy nhất được sử dụng là cảm biến màu sắc HiTechnic.

- Chỉ có thể dùng các khối lắp ráp thuộc nhãn hiệu LEGO® để xây dựng các bộ phận còn lại của robot và mô hình trưng bày.

- Các đội cần chuẩn bị và đem theo tất cả các thiết bị, phụ tùng (*linh kiện thay thế*), phần mềm, và máy tính xách tay cần thiết trong thời gian thi đấu. Ban Tổ chức không chịu trách nhiệm bảo trì hoặc thay thế bất kỳ thiết bị, linh kiện có sự cố hay hư hỏng.

- Các huấn luyện viên không được phép vào khu vực thi đấu để đưa ra các chỉ thị và hướng dẫn trong suốt cuộc thi. Việc lắp ráp và lập trình robot chỉ có thể được thực hiện bởi các thành viên trong đội.

* *Lưu ý:* Cụ thể quy định về công cụ thi đấu, robot và mô hình của từng bảng đấu xem tại Thẻ lệ và quy định Sân chơi ROBOTACON công bố bởi Ban Tổ chức theo đường liên kết: <https://steamsolutions.com.vn/>.

8. Thể lệ: (Có thể lệ chi tiết kèm theo).

9. Cơ cấu giải thưởng

Bảng	Giải Nhất	Giải Nhì	Giải Ba
B0	1	1	1
B1	1	1	1
B2	1	1	1
B3	1	1	1
Giải thưởng	+ Huy chương, Giấy chứng nhận + Quà tặng từ BTC và nhà tài trợ	+ Huy chương, Giấy chứng nhận + Quà tặng từ BTC và nhà tài trợ	+ Huy chương, Giấy chứng nhận + Quà tặng từ BTC và nhà tài trợ

IV. HỒ SƠ ĐĂNG KÝ DỰ THI

1. Phiếu đăng ký dự thi (theo mẫu gửi kèm);

2. 01 ảnh 3x4 của tất cả các thí sinh đăng ký tham gia Sân chơi (ghi rõ họ tên, ngày tháng năm sinh, lớp, trường, Quận/Huyện);

3. Mô tả sản phẩm.

* Các đơn vị gửi hồ sơ dự thi về cơ quan Quận đoàn **trước 17h00' ngày 26/5/2023** (gửi hồ sơ đăng ký dự thi theo định dạng Word qua địa chỉ email: qdkienan@gmail.com).

Trên đây là Kế hoạch tham gia sân chơi “*Tài năng Robot - ROBOTACON WRO*” thành phố Hải Phòng, năm học 2023 - 2024; Ban Thường vụ Quận đoàn đề nghị Ban Thường vụ các trường THPT, các Liên đội trực thuộc triển khai thực hiện. Thông tin chi tiết liên hệ đồng chí **Bùi Thị Thanh Hiền** – Cán bộ Quận đoàn, điện thoại: 0981.901.282./.

Nơi nhận:

- BTV Đoàn các trường THPT, trung tâm GDNN-GDTX quận;
- Các Liên đội trực thuộc;
- Lưu QĐ.

TM. BAN THƯỜNG VỤ

PHÓ BÍ THƯ



Phạm Phương Anh