

Số: /KH-THBĐ

Hải Châu, ngày tháng năm 2026

KẾ HOẠCH **Tổ chức Ngày hội STEAM năm học 2025 – 2026**

I. CĂN CỨ XÂY DỰNG KẾ HOẠCH

- Căn cứ Kế hoạch thực hiện nhiệm vụ năm học 2025–2026 của nhà trường;
- Căn cứ định hướng đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát triển năng lực học sinh;
- Căn cứ kế hoạch tổ chức hoạt động trải nghiệm STEM của các tổ chuyên môn.

II. MỤC ĐÍCH – YÊU CẦU

1. Mục đích

- Tổ chức sân chơi trải nghiệm STEAM cho học sinh toàn trường;
- Giúp học sinh vận dụng kiến thức liên môn theo chương trình giáo dục phổ thông;
- Phát triển năng lực: sáng tạo, hợp tác, giải quyết vấn đề và kỹ năng thực hành.

2. Yêu cầu

- 100% học sinh tham gia;
- Tổ chức khoa học, đảm bảo an toàn, không ùn tắc;
- Mỗi học sinh đều trực tiếp tham gia và hoàn thành sản phẩm tại các trạm.

III. THỜI GIAN – ĐỊA ĐIỂM

Thời gian: 13h30 – 16h20, ngày 17 tháng 4 năm 2026

Địa điểm: Khuôn viên trường và các phòng học theo phân khu từng khối

IV. HÌNH THỨC TỔ CHỨC

Tổ chức theo khối lớp;

Học sinh tham gia theo nhóm;

Hoạt động theo mô hình trạm, luân chuyển theo vòng tròn;

Mỗi nhóm thực hiện **trọn vẹn nội dung tại từng trạm.**

V. NỘI DUNG VÀ MÔ HÌNH TỔ CHỨC CỤ THỂ

1. KHỐI 1

1.1. Quy mô

75 học sinh;

Mỗi lớp chia 6 nhóm (6–7 học sinh/nhóm);

03 trạm hoạt động.

1.2. Mô hình tổ chức

Học sinh di chuyển trạm trong phạm vi lớp;

Mỗi trạm tiếp nhận 02 nhóm;

Hai nhóm thực hiện cùng một nội dung và hoàn thành sản phẩm;

Thời gian mỗi trạm: 25–30 phút.

1.3. Nội dung các trạm

Trạm 1: Thiệp hoa yêu thương nở rộ <ul style="list-style-type: none">- Mục tiêu: Nhận biết hiện tượng hoa nở khi gặp nước; rèn kỹ năng cắt, gấp.- Nhiệm vụ: Tạo thiệp có bông hoa gấp lại và nở ra khi xịt nước.- Sản phẩm: Thiệp hoa có hiệu ứng nở.	Trạm 2: Khung cửa sổ ngày – đêm <ul style="list-style-type: none">- Mục tiêu: Phân biệt ngày và đêm; phát triển tư duy quan sát.- Nhiệm vụ: Thiết kế khung cửa sổ thể hiện hai thời điểm ngày và đêm.- Sản phẩm: Tranh khung cửa sổ ngày – đêm.	Trạm 3: Mô hình máy tính bỏ túi <ul style="list-style-type: none">- Mục tiêu: Củng cố phép cộng, trừ đơn giản.- Nhiệm vụ: Tạo mô hình tính toán đơn giản bằng thẻ số.- Sản phẩm: Mô hình máy tính đơn giản.
--	--	--

2. KHỐI 2

2.1. Quy mô

- 101 học sinh;

- Mỗi lớp chia 5 nhóm;

- 03 trạm chính và 01 trạm chờ.

2.2. Mô hình tổ chức

- Tổ chức chạy trạm giữa các lớp;

- Mỗi lớp là một trạm;

- Tại mỗi thời điểm: 3 nhóm hoạt động, 1 nhóm tại trạm chờ;

- Luân chuyển sau mỗi 30 phút.

2.3. Nội dung các trạm

Trạm 1: Cuộc đua kỳ thú <ul style="list-style-type: none">- Mục tiêu: Phát triển tư duy sáng tạo, vận dụng kiến thức khoa học.- Nhiệm vụ: Thiết kế mô hình con vật từ vật liệu tái chế và tham gia thi chạy.- Sản phẩm: Mô hình con vật chuyển động.	Trạm 2: Ký ức tuổi thơ <ul style="list-style-type: none">- Mục tiêu: Phát triển thẩm mỹ và kỹ năng trang trí. –- Nhiệm vụ: Thiết kế khung ảnh kỷ niệm theo chủ đề.- Sản phẩm: Khung ảnh trang trí hoàn chỉnh.	Trạm 3: Ống bút đa năng <ul style="list-style-type: none">- Mục tiêu: Rèn kỹ năng thực hành, tái chế vật liệu.- Nhiệm vụ: Tạo ống đựng bút từ vật liệu đơn giản.- Sản phẩm: Ống bút sử dụng được.
---	--	--

Trạm chờ (sạc pin)

Học sinh nghỉ, quan sát, chuẩn bị cho trạm tiếp theo.

2.4. Vị trí

- Sảnh trước phòng tư vấn;
- Phòng học 21; Lớp 2/2; Lớp 2/3.

3. KHỐI 3

3.1. Quy mô

- 100 học sinh;
- Chia nhóm theo lớp;
- 03 trạm chính và 01 trạm chờ.

3.2. Mô hình tổ chức

- Chạy trạm theo lớp;
- Luân chuyển theo vòng tròn;
- Thời gian: 30 phút/trạm.

3.3. Nội dung các trạm

Trạm 1: Tháp dinh dưỡng - Mục tiêu: Nhận biết nhóm thực phẩm và chế độ dinh dưỡng hợp lý. - Nhiệm vụ: Sắp xếp và thiết kế tháp dinh dưỡng. - Sản phẩm: Mô hình/thẻ tháp dinh dưỡng.	Trạm 2: Xe đua tốc độ - Mục tiêu: Hiểu nguyên lý chuyển động đơn giản. - Nhiệm vụ: Chế tạo xe từ vật liệu tái chế và thử nghiệm chạy. - Sản phẩm: Mô hình xe có thể di chuyển.	Trạm 3: Biển báo giao thông - Mục tiêu: Nhận biết và vận dụng kiến thức an toàn giao thông. - Nhiệm vụ: Thiết kế biển báo theo nội dung đã học. - Sản phẩm: Biển báo giao thông hoàn chỉnh.
---	--	---

3.4. Vị trí

- Phòng học lớp 3/2;
- Sảnh sân trước thư viện tầng 2.

4. KHỐI 4

4.1. Quy mô

- 03 trạm hoạt động;
- Học sinh chia nhóm trong lớp.

4.2. Mô hình tổ chức

- Học sinh ngồi cố định theo nhóm;
- Nhóm trưởng nhận vật liệu theo trạm;
- Thực hiện nhiệm vụ tại chỗ;

- Luân chuyển sau mỗi 30 phút.

4.3. Nội dung các trạm

<p>Trạm 1: Truyền âm kỳ diệu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mục tiêu: Hiểu sự truyền âm qua môi trường. - Nhiệm vụ: Chế tạo điện thoại dây và thử nghiệm truyền âm. - Sản phẩm: Mô hình điện thoại dây hoạt động. 	<p>Trạm 2: Nhạc cụ sáng tạo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mục tiêu: Nhận biết âm thanh và cách tạo âm. - Nhiệm vụ: Tạo nhạc cụ đơn giản từ vật liệu sẵn có. - Sản phẩm: Nhạc cụ phát ra âm thanh. 	<p>Trạm 3: Chuỗi thức ăn kỳ thú</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mục tiêu: Hiểu mối quan hệ trong tự nhiên. - Nhiệm vụ: Xây dựng mô hình chuỗi thức ăn. - Sản phẩm: Sơ đồ/mô hình chuỗi thức ăn.
---	--	--

4.4. Vị trí

- Sân tầng 3;
- Phòng truyền thống.

5. KHỐI 5

5.1. Quy mô

- 03 trạm;
- Mỗi trạm 07 nhóm;
- Thời gian: 30 phút/trạm.

5.2. Mô hình tổ chức

- Học sinh tham gia theo nhóm;
- Thực hiện trọn vẹn sản phẩm;
- Luân chuyển trạm theo vòng tròn;
- Có chấm điểm, đánh giá.

5.3. Nội dung các trạm

<p>Trạm 1: Chinh phục sức gió</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mục tiêu: Vận dụng kiến thức về lực gió và chuyển động. - Nhiệm vụ: Thiết kế xe chạy bằng sức gió từ vật liệu cho sẵn. - Sản phẩm: Mô hình xe gió có thể di chuyển. 	<p>Trạm 2: Tên lửa khí động học</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mục tiêu: Hiểu nguyên lý chuyển động và lực đẩy. - Nhiệm vụ: Thiết kế mô hình tên lửa đơn giản. - Sản phẩm: Mô hình tên lửa bay/di chuyển. 	<p>Trạm 3: Kiến trúc sư cảnh quan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mục tiêu: Vận dụng kiến thức Toán (diện tích, tỉ lệ). - Nhiệm vụ: Thiết kế mô hình khu vườn theo kích thước cho trước. - Sản phẩm: Mô hình khu vườn hoàn chỉnh.
--	---	--

5.4. Vị trí

Sân chính khu vực sân khấu.

VI. TIẾN TRÌNH THỰC HIỆN

Thời gian	Nội dung
13h30 – 14h00	Ổn định tổ chức, khai mạc
14h15 – 15h45	Hoạt động trạm
15h45 – 16h00	Nghỉ giải lao
16h00 – 16h20	Tổng kết, khen thưởng

VII. PHÂN CÔNG NHIỆM VỤ

STT	Nội dung công việc	Người phụ trách	Thời gian thực hiện	Ghi chú
1	Chỉ đạo chung	Ban Giám hiệu	Trước – trong – sau hoạt động	
2	Xây dựng nội dung trạm và bộ phiếu trạm	Tổ chuyên môn	Trước ngày hội	
3	Chuẩn bị vật liệu STEM	Tổ chuyên môn	Trước ngày hội	
4	Chia nhóm học sinh	GVCN các lớp	Trước ngày hội	
5	Quản lý học sinh	GVCN	Trong suốt hoạt động	
6	Phụ trách trạm	GVCN được phân công	Trong hoạt động	
7	Điều phối chuyển trạm	TPT Đội	Theo từng vòng	
8	Chụp ảnh hoạt động	Cô Cẩm	Trong hoạt động	
9	Hỗ trợ khối 2	Cô Duyên	Trong hoạt động	
10	Hỗ trợ khối 3	Cô Quyên, cô Hải Vân	Trong hoạt động	
11	Hỗ trợ khối 4	Cô Quỳnh	Trong hoạt động	
12	Hỗ trợ khối 5	Cô Thu Hà	Trong hoạt động	

STT	Nội dung công việc	Người phụ trách	Thời gian thực hiện	Ghi chú
13	Thiết kế – in ấn (giấy mời, form trưng bày); 15 phần quà cho HS	Cô Hà Thanh	Trước ngày hội	
14	Âm thanh – pano; hỗ trợ chung	Thầy Cường	Trước & trong hoạt động	
15	Văn nghệ khai mạc	Cô Hải	Trước & đầu chương trình	
16	Chuẩn bị CSVC (bàn ghế, khu vực trạm)	Văn phòng	Trước ngày hội	
17	Nước uống khách mời	Văn phòng	Trong hoạt động	
18	Tổng kết – báo cáo	BGH + Tổ CM	Sau hoạt động	

VIII. CƠ CẤU THƯỞNG

15 phần quà cho 15 nhóm xuất sắc của 15 trạm của 5 khối.

VIII. DỰ TRÙ KINH PHÍ

Nội dung	Kinh phí (đồng)
Thuê trang phục múa	1.000.000
Trang trí	2.000.000
Phần thưởng	1.500.000
Tổng cộng	4.500.000

IX. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

- Các tổ chuyên môn triển khai đến giáo viên;
- Giáo viên chuẩn bị đầy đủ vật liệu;
- Ban tổ chức điều phối, giám sát và xử lý tình huống phát sinh;
- Đảm bảo an toàn tuyệt đối cho học sinh trong quá trình tham gia.

X. CÔNG TÁC CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của nhà trường

- Xây dựng kế hoạch tổ chức Ngày hội STEAM;
- Phân công nhiệm vụ cho các bộ phận, giáo viên;
- Chuẩn bị cơ sở vật chất: bàn ghế, khu vực trạm, âm thanh;

- In ấn: bảng tên trạm, phiếu nhiệm vụ, sticker đánh giá;
- Đảm bảo an toàn, vệ sinh, y tế trong quá trình tổ chức.

2. Chuẩn bị của tổ chuyên môn

- Xây dựng nội dung các trạm theo chương trình học;
- Chuẩn bị vật liệu, học cụ cho từng trạm;
- Phân công giáo viên phụ trách trạm;
- Hướng dẫn giáo viên thực hiện.

3. Chuẩn bị của giáo viên chủ nhiệm

- Chia nhóm học sinh;
- Phổ biến nội quy, cách tham gia hoạt động;
- Phối hợp quản lý học sinh trong quá trình tham gia.

4. Chuẩn bị của học sinh

- Chuẩn bị dụng cụ cá nhân (nếu có);
- Tham gia đầy đủ, đúng thời gian;
- Thực hiện theo hướng dẫn của giáo viên.

Trên đây là Kế hoạch tổ chức Ngày hội STEAM năm học 2025–2026 của Trường Tiểu học Bạch Đằng. Đây là hoạt động có ý nghĩa thiết thực nhằm phát triển năng lực, khơi dậy niềm đam mê học tập và sáng tạo cho học sinh. Đề nghị các tổ chuyên môn, giáo viên và các bộ phận liên quan nghiêm túc triển khai thực hiện, góp phần tổ chức ngày hội thành công, hiệu quả. Trong quá trình thực hiện, nếu có khó khăn, vướng mắc, kịp thời báo cáo Ban Giám hiệu để được hướng dẫn, điều chỉnh.

Nơi nhận:

- CB-GV-NV (thực hiện);
- Lưu: VT.

HIỆU TRƯỞNG

Trương Thị Hồng Thanh