

*Thành phố Hồ Chí Minh, ngày 20 tháng 3 năm 2019*

## **KẾ HOẠCH**

### **Tổ chức Liên hoan Câu lạc bộ Sáng tạo Kỹ thuật các Nhà Thiếu nhi toàn thành – Năm 2019**

-----

Thực hiện chương trình hoạt động của hệ thống Nhà Thiếu nhi Quận, Huyện năm 2019;

Căn cứ hướng dẫn và chỉ đạo của Ban Giám đốc Nhà Thiếu Nhi thành phố về việc đăng cai Liên hoan Câu lạc bộ Sáng tạo Kỹ thuật các Nhà Thiếu nhi toàn thành năm 2019;

Nhà Thiếu nhi thành phố phối hợp với Nhà Thiếu nhi Quận 7, cụm trường cụm thi đua 3, và các Nhà Thiếu nhi trong cụm thi đua 3 xây dựng Kế hoạch tổ chức Liên hoan Câu lạc bộ Sáng tạo Kỹ thuật các Nhà Thiếu nhi toàn thành năm 2019 với nội dung cụ thể như sau:

#### **I. MỤC ĐÍCH – YÊU CẦU:**

##### **1. Mục đích:**

- Tuyên truyền cổ động, khuyến khích tinh thần sáng tạo, tìm kiếm những ý tưởng mới, sáng kiến, hiến kế hoặc giải pháp cụ thể, thiết thực có khả năng ứng dụng trong đời sống thực tiễn trong các em Thiếu nhi.

- Khuyến khích các em Thiếu nhi tìm hiểu, sử dụng và ứng dụng công nghệ khoa học vào trong thực tế cuộc sống hằng ngày.

- Xây dựng cho các em ý thức về giữ gìn và bảo vệ môi trường trên nhiều lĩnh vực trong khả năng của lứa tuổi học sinh.

##### **2. Yêu cầu:**

- Đảm bảo phương châm: “Kiến thức - Kỹ năng - Sáng tạo - Ý nghĩa”.

- Công tác phối hợp hiệu quả, mang đến một liên hoan thành công và thu hút các em tham gia.

#### **II. ĐỐI TƯỢNG VÀ SỐ LƯỢNG DỰ THI:**

##### **1. Đối tượng:**

- Các em Thiếu nhi đang học tập, sinh hoạt tại 24 Nhà Thiếu nhi Quận, Huyện của thành phố Hồ Chí Minh (có độ tuổi không quá 15 tuổi).

## 2. Số lượng:

- Mỗi Nhà Thiếu Nhi mời tham gia ít nhất 15 em Thiếu nhi gồm đội hình tham dự Liên hoan, các em cố vũ và ít nhất 01 phụ trách.

## III. THỜI GIAN – ĐỊA ĐIỂM:

- Thời gian : 07g30 ngày 05/5/2019 (*Chủ nhật*)

(*các đơn vị tập trung lúc 07g00 để điểm danh và chuẩn bị công tác tổ chức*)

- Địa điểm: Tại Nhà Thiếu nhi thành phố Hồ Chí Minh

(số 4 Tú Xương, phường 7, quận 3)

## IV. NỘI DUNG – HÌNH THỨC – THỂ LỆ:

### 1. Robot đồ vật : 20 điểm

- Số lượng: 03 em/ đội.

#### - Quy định về robot:

+ Kích thước tối đa: 40cm x 20cm x 30cm (dài x rộng x cao)

+ Khối lượng tối đa: 05 kg.

+ Robot tự lắp ráp và lập trình chạy trên nền tảng như Arduino, Raspberry... và các module phần mềm đã được viết sẵn.

+ Robot phải bắt buộc sử dụng nguồn điện là pin.

+ Sử dụng tất cả hệ thống điều khiển robot bằng tín hiệu không dây.

+ Ngoài hệ thống điều khiển di chuyển, các đội có thể lắp thêm các hệ thống điều khiển khác như tay đòn bẩy, máy thổi hơi... nhưng không được vượt quá kích thước và khối lượng quy định.

+ Không sử dụng các thiết bị có thể làm vỡ hoặc hỏng sàn thi đấu.

+ Không đặt lên robot các vật chứa chất lỏng, các loại bột hoặc chất khí dùng để chống lại đối thủ.

+ Không sử dụng các thiết bị và hóa chất gây cháy. Không dùng thiết bị ném, bắn hoặc phun xịt vào đối thủ. Không dùng các vật liệu có tính dính như keo, băng keo... để dính robot với sàn thi đấu.

- **Quy định về sân thi đấu:** Sân thi đấu có dạng hình tròn đường kính 1,5m, được đặt cao hơn mặt đất 10cm. Vạch khởi động (nơi robot được đặt lúc bắt đầu một hiệp đấu) là hai vạch thẳng kẻ song song dài 20cm và rộng 5cm đặt cách nhau 30cm đối xứng qua tâm hình tròn.

#### - Cách thức thi đấu:

+ Vòng 1: lần lượt các Robot được điều khiển không dây di chuyển trên sa hình qua các chướng ngại vật đến đích trong thời gian 2 phút được 10 điểm (quá thời gian 10 giây trừ 1 điểm, quá 60 giây ngưng thi đấu chỉ đạt 3 điểm).

#### + Vòng 2:

- Bốc thăm chia thành 8 bảng thi đấu vòng tròn tính điểm (3 đội/bảng), đội có điểm cao nhất mỗi bảng điểm sẽ vào vòng 8 đội đấu đối kháng để chọn ra robot chiến thắng cuối cùng.

- Các đội điều khiển robot của mình đẩy robot đối thủ rơi khỏi sân thi đấu trong 3 hiệp (mỗi hiệp 3 phút) để chọn ra robot chiến thắng mỗi bảng.

- Khi trận đấu kết thúc mà tỷ số hòa thì trọng tài sẽ đặt 1 trái banh tại tâm vòng tròn, robot hai đội theo hiệu lệnh từ vạch xuất phát, robot nào chạm vào trái banh trước là chiến thắng.

- Trường hợp hai robot bị kẹt với nhau, đứng yên một chỗ hoặc xoay tròn, không có biểu hiện nào cho thấy một bên sẽ dành lợi thế thì trọng tài thông báo trở về vạch khởi động và tiếp tục trận đấu.

- Trường hợp robot không điều khiển được hoặc không di chuyển được trên sân thi đấu trong vòng 20 giây thì bị xử thua trong hiệp đó.

- Đội nhất bảng sẽ được cộng thêm 2 điểm, đội nhì bảng được cộng thêm 1 điểm. Đội có robot thắng vào vòng 4 đội sẽ được cộng thêm 2 điểm. Đội có robot vô địch được cộng thêm 6 điểm, hạng nhì 4 điểm và hạng ba 2 điểm.

### **2. Phần thi sản phẩm sáng tạo: 10 điểm**

- Số lượng: 2 em/ đội.

- Chủ đề: Xử lý rác, phân loại rác.

- Mỗi đơn vị tham gia **01** sản phẩm sáng tạo mang tính ứng dụng thực tế cao trong cuộc sống, khuyến khích các sản phẩm sử dụng công nghệ (điện thoại, lập trình vi mạch...).

- Các đơn vị chuẩn bị sản phẩm hoàn thiện kèm theo bài thuyết minh sản phẩm. Ban Tổ chức chuẩn bị sẵn bàn, bảng tên và nguồn điện chung 220V tại khu vực thi (khuyến khích sử dụng pin, hạn chế sử dụng điện).

- Lưu ý: Các đơn vị có thời gian 30 phút để chuẩn bị, hoàn thiện mô hình tại điểm thi. Các em tự thực hiện và bảo quản sản phẩm, phụ trách không được vào khu vực thi (vi phạm bị trừ điểm hoặc hủy kết quả phần thi này).

### **3. Phần thi bong bóng xà phòng: 10 điểm**

- Số lượng: 2 em/ đội.

#### ***Phần 1: chế tạo dung dịch, dụng cụ tạo hình (05 điểm)***

- Các đội tự chuẩn bị nguyên liệu, vật dụng, dung dịch pha chế xà phòng và các vật dụng cho bong bóng xà phòng.

- Mỗi đơn vị tham gia pha chế trong thời gian 30 phút.

- Tiêu chí chấm điểm:
  - + Tạo ra dung dịch (2 điểm)
  - + Thiết kế dụng cụ tạo hình bong bóng xà phòng đẹp, sáng tạo (2 điểm)
  - + Trình bày đầy đủ thành phần, quy trình, tỉ lệ và phương pháp điều chế dung dịch (1 điểm)

### **Phần 2: Biểu diễn bong bóng xà phòng (05 điểm)**

- Mỗi đơn vị trình diễn bong bóng xà phòng với thời gian là 02 phút.
- Tiêu chí chấm điểm:
  - + Tạo được hình bong bóng kích thước to tối thiểu 30cm (2 điểm).
  - + Độ bền: 5 giây/ 1 điểm; cứ thêm 02 giây cộng thêm 0,5 điểm nhưng tối đa cộng không quá 1 điểm.
  - + Kỹ thuật biểu diễn: độ khó, độc lạ và sự sáng tạo trong biểu diễn (1 điểm).

### **4. Sân chơi kỹ lục Rubic**

- Số lượng: 2 em/ đội
- Hình thức thi: tính thời gian (thời gian được tính khi thí sinh tự nhấn nút đồng hồ bắt đầu phần thi đến lúc thí sinh tự nhấn nút đồng hồ sau khi hoàn thành phần thi)
  - + **Vòng 01:** sử dụng Rubic thường 3x3x3 (đơn vị tự chuẩn bị), BTC chọn 12 bạn có thời gian nhanh nhất.
  - + **Vòng 02:** sử dụng Rubic 4x4x4 (BTC chuẩn bị), BTC chọn 06 bạn có thời gian nhanh nhất.
  - + **Vòng 03:** sử dụng Rubic 6x6x6 (BTC chuẩn bị), chọn 03 bạn trao giải I,II,III.

### **5. Sân chơi kỹ lục Bong bóng tạo hình**

- Số lượng: 3 em/ đội
- Mỗi đội tự chuẩn bị các vật liệu (ống bơm bằng tay, bong bóng, vật dụng treo, đế cố định...) để tạo hình sản phẩm bong bóng theo chủ đề, yêu cầu của Ban Tổ chức trong thời gian 45 phút. Sản phẩm tạo hình xong phải được treo hoặc cố định dưới đất.
  - Chủ đề gợi ý: thiên nhiên quanh em, những người bạn thú cưng, các nhân vật hoạt hình.
  - Lưu ý: chỉ được sử dụng ống bơm bằng tay.

### **6. Sân chơi kỹ lục Gấp máy bay giấy**

- Số lượng: 3 em/ đội
- Mỗi đội thực hiện xếp máy bay trên 10 tờ A4 do BTC phát (không cắt, không xé) trong thời gian 30 phút. Mỗi đội chọn 6 chiếc máy bay tốt nhất để thi đấu.

- Mỗi em có 2 lượt phóng máy bay từ vạch mức quy định trong đường băng có chiều ngang 2m.

- Những máy bay nằm trong đường băng mới được tính, kết quả sẽ căn cứ vào tổng số khoảng cách bay xa của 6 máy bay cộng lại.

**\* Ghi chú :**

*Phần sân chơi: Ban Tổ chức sẽ trao giải I, II, III cho mỗi sân chơi, các đơn vị tham gia đủ số người và thực hiện đúng yêu cầu được cộng 1 điểm/sân chơi và cộng thêm 1 điểm cho các giải thưởng (chỉ cộng 1 lần cho tất cả giải của đơn vị trong 1 sân chơi) vào điểm tổng của đơn vị.*

**V. CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG:**

- Ban Tổ chức sẽ trao các giải A, B, C chung cuộc cho các đơn vị tham gia đầy đủ các nội dung trong Liên hoan (6 nội dung).

**VI. TỔ CHỨC THỰC HIỆN:**

**1. Thành lập Ban Tổ chức:**

**1.1 Trưởng ban:**

- Đ/c Phạm Ngọc Tuyền - Giám đốc Nhà Thiếu nhi thành phố.

**1.2 Phó ban:**

- Đ/c Dương Đức Minh - Phó Giám đốc Nhà Thiếu nhi thành phố.

**1.3 Ủy viên thường trực:**

- Đ/c Nguyễn Lưu Vĩnh Phú - Giám đốc Nhà Thiếu nhi Quận 7.

**1.4 Thành viên:**

- Đ/c Phạm Hồng Tuấn - Trưởng khoa Nghiệp vụ Cơ sở Nhà Thiếu nhi thành phố.

- Đ/c Phan Thanh Duẩn - Trưởng khoa Chính trị - Phương pháp Công tác Đội Nhà Thiếu nhi thành phố.

- Đ/c Nguyễn Đỗ Minh - Q.Trưởng khoa Sáng tạo Kỹ thuật Nhà Thiếu nhi thành phố.

- Đ/c Trần Tiểu Bình - Trưởng phòng Tổ chức - Hành chính Quản trị Nhà Thiếu nhi thành phố

- Đ/c Nguyễn Thanh Phong - Phó Trưởng Phòng Tài chính Nhà Thiếu nhi thành phố.

- Đ/c Phạm Thị Ngọc Yến - Phó Giám đốc Nhà Thiếu nhi Quận 7.

- Ban Giám đốc các Nhà Thiếu nhi Quận 2, 9, 12, Bình Tân, Thủ Đức là thành viên Ban Tổ chức.

## **2. Phân công thực hiện:**

### **2.1. Nhà Thiếu Nhi thành phố:**

- Định hướng các hoạt động tổ chức Liên hoan, duyệt các nội dung tổ chức, triển khai các Nhà Thiếu nhi Quận, Huyện tham gia.

- Phối hợp với Nhà Thiếu nhi Quận 7 và cụm thi đua 3 tổ chức Liên hoan.

- Mời Ban Giám khảo, Báo chí và Đài Truyền hình đưa tin hoạt động.

- Mời gọi các đơn vị tài trợ.

- Chịu trách nhiệm giấy khen và công tác thi đua khen thưởng.

### **2.2. Nhà Thiếu nhi quận 7 và các đơn vị trong cụm thi đua 3**

- Nhà Thiếu nhi các đơn vị trong cụm 3 xin chủ trương lãnh đạo Quận ủy, Ủy ban Nhân dân, Thường trực Quận Đoàn về việc tổ chức Liên hoan.

- Phối hợp với các Nhà Thiếu nhi cụm thi đua 3 (Nhà Thiếu nhi quận 7, 2, 9, 12, Bình Tân, Thủ Đức) tham mưu kế hoạch, phương án kinh phí và đăng cai tổ chức thành công Liên hoan.

- Liên hệ địa điểm, đảm bảo cơ sở vật chất, trang thiết bị phục vụ Liên hoan, thực hiện công tác tuyên truyền (băng rôn, pa nô, cờ phướn...).

- Vận động đơn vị tài trợ.

## **VII. KINH PHÍ**

- Nhà Thiếu nhi thành phố: Chịu trách nhiệm kinh phí bồi dưỡng Ban Giám khảo, Báo đài và khen thưởng các đơn vị đạt giải.

- Các Nhà Thiếu nhi cụm thi đua 3:

+ Chịu trách nhiệm kinh phí đăng cai tổ chức Liên hoan, do cụm trưởng thống nhất với các đơn vị trong cụm, yêu cầu đảm bảo cơ sở vật chất phục vụ các nội dung trong Liên hoan.

+ Kinh phí in ấn tuyên truyền, quay phim, chụp hình, ăn trưa cho Ban Giám khảo.

- Nhà Thiếu nhi các Quận, Huyện: tham mưu phương án kinh phí di chuyển, ăn uống, vật dụng tham gia các nội dung trong Liên hoan tốt nhất.

## **VIII. ĐĂNG KÝ THAM GIA:**

- Các đơn vị đăng ký tham gia theo mẫu đính kèm gửi trực tiếp về Khoa Nghiệp vụ Cơ sở Nhà Thiếu nhi thành phố - địa chỉ: 36 Lê Quý Đôn, Phường 7, Quận 3 thành phố Hồ Chí Minh, hạn chót là ngày 23/4/2019.

- Mọi chi tiết về Liên hoan vui lòng liên hệ:

+ Về công tác chuyên môn: Đ/c Nguyễn Đỗ Minh – Q.Trưởng khoa Sáng tạo Kỹ thuật Nhà Thiếu nhi thành phố Hồ Chí Minh – ĐT: 0907.913.960

+ Về công tác tổ chức: Đ/c Phạm Thị Ngọc Yến – Phó Giám đốc Nhà Thiếu nhi Quận 7 – ĐT 0938.911.114

+ Về đăng ký danh sách: Đ/c Tô Kiều Mai Thy – Cán bộ Nhà Thiếu nhi thành phố Hồ Chí Minh – ĐT 0908.961.291

#### **IX. TIẾN ĐỘ THỰC HIỆN:**

- Từ 18/3 đến 23/3/2019 : Xây dựng Kế hoạch và xin ý kiến thành phố.
- Từ 25/3 đến 28/3/2019 : Triển khai các cơ sở
- Ngày 23/4/2019 : Hạn chót đăng ký danh sách tham gia.
- Ngày 5/5/2019 : Tổ chức Liên hoan
- Ngày 8/5/2019 : Tổ chức rút kinh nghiệm công tác tổ chức

Trên đây là Kế hoạch tổ chức Liên hoan Câu lạc bộ Sáng tạo Kỹ thuật các Nhà Thiếu nhi toàn thành năm 2019. Đề nghị các đơn vị tổ chức cho các em tham gia Liên hoan đạt kết quả cao nhất.

#### **Nơi nhận:**

- HĐĐ Trung ương;
- BTV Thành Đoàn; HĐĐ thành phố;
- BGĐ Nhà Thiếu nhi thành phố;
- BGĐ 24 NTN Quận, Huyện;
- BTC Liên hoan;
- Lưu VP.



**GIÁM ĐỐC**

**Phạm Ngọc Tuyền**

Tên đơn vị .....

## DANH SÁCH

**Đăng ký tham gia Liên hoan Câu lạc bộ Sáng tạo Kỹ thuật  
các Nhà Thiếu nhi toàn thành năm 2019**

STT	HỌ TÊN	NĂM SINH		Nội dung tham gia (ghi cụ thể các nội dung)	GHI CHÚ
		NAM	NỮ		
01	Nguyễn Văn A	2006		.....	
02	Nguyễn Văn B				Phụ trách

**XÁC NHẬN CỦA BAN GIÁM ĐỐC**

