

KẾ HOẠCH

V/v Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo “Ngày hội Scratch Day!” lần thứ I, năm học 2020 – 2021

Căn cứ vào kế hoạch số 188/KH-THCS&THPTKH, ngày 10 tháng 10 năm 2020 về kế hoạch giáo dục năm học 2020 - 2021.

Căn cứ vào kế hoạch số 190/KH-THCS&THPTKH, ngày 12 tháng 10 năm 2020 của trường THCS&THPT Khánh Hòa về việc ban hành Kế hoạch chuyên môn năm học 2020 – 2021. Tổ Lý – Tin – CN, trường THCS&THPT Khánh Hòa xây dựng kế hoạch tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo “Ngày hội Scratch Day!” dành cho học sinh như sau:

I. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Mục đích

- Phát triển các hoạt động trải nghiệm sáng tạo cho học sinh theo tinh thần của kế hoạch giáo dục năm học của nhà trường.
- Tạo sân chơi công nghệ cho các em học sinh.
- Khuyến khích tinh thần học tập, nghiên cứu làm chủ công nghệ thông tin trong thời đại công nghệ 4.0.
- Phát hiện các tài năng trẻ tin học, tạo động lực để các tài năng trẻ tiếp tục phát huy, đạt thành tích cao trong học tập, góp phần phát triển nguồn nhân lực trẻ đáp ứng yêu cầu Công nghiệp hóa, hiện đại hóa đất nước.
- Phát hiện bồi dưỡng nguồn học sinh tham gia các kỳ thi “Tin học trẻ” cho nhà trường.

2. Yêu cầu

- Nhà trường tạo điều kiện thuận lợi để các em tham gia ngày hội được kết quả tốt.
- Sự tham gia nghiêm túc học hỏi, nghiên cứu của các học sinh.

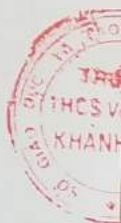
II. THỜI GIAN, ĐỊA ĐIỂM, THÀNH PHẦN THAM DỰ

1. Thời gian: Vào ngày 10/01/2021, Chủ Nhật.

Buổi sáng: Bắt đầu lúc 7 giờ 30 phút đến 10 giờ 30 phút.

Buổi chiều: Bắt đầu lúc 13 giờ 30 phút đến 15 giờ 00 phút.

2. Địa điểm: Hội trường, Phòng Tin học 1&2, trường THCS&THPT Khánh Hòa.



3. Thành phần tham dự

a. Về phía nhà trường: Lãnh đạo trường; Giáo viên bộ môn tin học, tổ Lý – Tin – CN và giáo viên các bộ môn khác có quan tâm; Học sinh khối 6, 10 (Có đăng ký tham gia).

b. Báo cáo viên: TS. Bùi Lê Diễm – Trung tâm phát triển kỹ năng sư phạm, Khoa Sư phạm, Trường Đại học Cần Thơ.

III. NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Buổi	Nội dung	Người phụ trách	Địa điểm	Ghi chú
Sáng	Khai mạc, giới thiệu mục đích của hoạt động.	Ban tổ chức	Hội trường	
	Giới thiệu về OKMindmap	Báo cáo viên	Hội trường	
	Giới thiệu về ngôn ngữ lập trình Scratch và các ứng dụng	Báo cáo viên	Hội trường	
	Hướng dẫn học sinh đăng ký; thao tác, lập trình.	Báo cáo viên	Phòng máy	
Chiều	Giới thiệu về Micro:bit	Báo cáo viên	Phòng máy	
	Trưng bày các sản phẩm Robotic	Báo cáo viên	Phòng máy	
	Học sinh làm bài tập thu hoạch và nộp.	Báo cáo viên	Phòng máy	
	Tổng kết, phát thưởng cho học sinh có bài thực hành tốt.	Ban tổ chức	Hội trường	

IV. BAN TỔ CHỨC

Stt	Họ và tên	Chức vụ	Nhiệm vụ	Ghi chú
1	Lê Đại Quang	Hiệu trưởng	Trưởng ban	
2	Huỳnh Văn Thư	P. Hiệu trưởng	P. Trưởng ban	
3	Nguyễn Thị Trang	TTCM	Thành viên	
4	Lê Minh Trường	P. TTCM	Thành viên	

V. KINH PHÍ TỔ CHỨC

Trích từ nguồn kinh phí hoạt động của nhà trường.

Stt	Nội Dung	Số lượng	Thành tiền (đồng)	Ghi chú
1	In băng gôn cho hoạt động “Ngày hội Scratch Day!” lần thứ nhất.	2	1.700.000	
2	Bồi dưỡng cho báo cáo viên	1	1.000.000	
3	Photo tài liệu	100	500.000	
4	Nước uống	100	500.000	
5	Quà phát thưởng	4	160.000	
Tổng tiền			3.860.000	

VI. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Tổ Lý – Tin – CN

- Xây dựng kế hoạch và triển khai kế hoạch đến tất cả giáo viên, học sinh toàn trường;
- Hỗ trợ tổng hợp danh sách học sinh tham gia hoạt động;
- Quản lý học sinh khi hoạt động diễn ra.

2. Bộ phận thiết bị

- Bộ phận thiết bị chuẩn bị các máy tính có kết nối Internet;
- Chuẩn bị máy chiếu ở hội trường.
- Chuẩn bị phòng Tin học 1 và 2, có kết nối Internet.

3. Giáo viên chủ nhiệm

- Triển khai kế hoạch đến tất cả học sinh.
- Tạo điều kiện, khuyến khích học sinh tham gia hoạt động trải nghiệm.
- Lập danh sách học sinh tham dự được gửi về ban tổ chức trước ngày 08/01/2021.

Trên đây là kế hoạch tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo “Ngày hội Scratch Day!” của tổ Lý – Tin – CN, trường THCS&THPT Khánh Hòa.

DUYỆT CỦA HIỆU TRƯỞNG



Lê Đại Quang

TỔ TRƯỞNG CHUYÊN MÔN

Nguyễn Thị Trang

Nơi nhận:

- BGH trường, Chi bộ;
- GVCN, GVBM, Học sinh các lớp;
- Thành viên ban tổ chức;
- Lưu: tổ Lý – Tin – CN, VP.