

Số: 492 /KH-TrTHPTCBQ

Tân An, ngày 28 tháng 9 năm 2026

KẾ HOẠCH

Tổ chức hoạt động Câu lạc bộ STEM/STEAM – Khoa học kỹ thuật và Hướng nghiệp năm học 2026 – 2027

Căn cứ Quyết định số 2574/QĐ-UBND, ngày 17/8/2026 của UBND tỉnh Đắk Lắk về việc Ban hành kế hoạch thời gian năm học 2026 - 2027 đối với giáo dục mầm non, giáo dục phổ thông và giáo dục thường xuyên trên địa bàn tỉnh Đắk Lắk;

Căn cứ Công văn số 3136/SGDĐT-GDPT ngày 16/9/2026 của Sở Giáo dục và Đào tạo về việc hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ giáo dục phổ thông năm học 2026-2027;

Căn cứ Quyết định số 471/QĐ-TrTHPT Cao Bá Quát ngày 11/9/2026 của Hiệu trưởng trường THPT Cao Bá Quát về việc thành lập các Câu lạc bộ học thuật, năng khiếu và kỹ năng; Kế hoạch giáo dục năm học 2026 - 2027 và điều kiện thực tế của trường THPT Cao Bá Quát,

Trường THPT Cao Bá Quát ban hành Kế hoạch tổ chức hoạt động Câu lạc bộ STEM/STEAM – Khoa học kỹ thuật và Hướng nghiệp năm học 2026 – 2027 với nội dung cụ thể như sau:

I. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Mục đích

- Tạo môi trường học tập trải nghiệm, sáng tạo, giúp học sinh vận dụng kiến thức liên môn để giải quyết các vấn đề thực tiễn.
- Phát triển các năng lực: giải quyết vấn đề và sáng tạo, giao tiếp và hợp tác, tự chủ và tự học, năng lực khoa học, công nghệ và năng lực số
- Phát hiện, bồi dưỡng học sinh có năng khiếu, sở thích về khoa học, kỹ thuật, công nghệ, nghệ thuật và nghiên cứu khoa học.
- Hình thành cho học sinh kỹ năng nghiên cứu: phát hiện vấn đề – hình thành ý tưởng – xây dựng giả thuyết/giải pháp – thiết kế – thử nghiệm – cải tiến – hoàn thiện – trình bày sản phẩm.
- Hỗ trợ học sinh, đặc biệt học sinh lớp 12, hiểu bản thân, khám phá nghề nghiệp, ngành đào tạo và xây dựng kế hoạch học tập sau THPT.

2. Yêu cầu

- Hoạt động thiết thực, tự nguyện, an toàn, tiết kiệm, phù hợp tâm sinh lý và điều kiện thực tế của học sinh.
- Lấy học sinh làm trung tâm; giáo viên giữ vai trò định hướng, tư vấn và hỗ trợ.

- Mỗi hoạt động ưu tiên tạo ra sản phẩm, hồ sơ, dự án hoặc kết quả cụ thể có thể đánh giá.

- Kết hợp STEM, STEAM, khoa học kỹ thuật, công nghệ số/AI và hướng nghiệp; tăng cường liên hệ các vấn đề thực tiễn của địa phương.

- Không làm ảnh hưởng đến chương trình chính khóa; thực hiện đúng quy định của nhà trường.

3. Chỉ tiêu phấn đấu

TT	Chỉ tiêu	Mức phấn đấu
1	Tỷ lệ thành viên tham gia hoạt động	100% thành viên tham gia ít nhất 01 hoạt động
2	Chuyên đề/hoạt động STEM–STEAM	Ít nhất 6–8 hoạt động
3	Ý tưởng/dự án	10–15 ý tưởng/dự án
4	Sản phẩm STEM/STEAM	Ít nhất 5–7 sản phẩm
5	Dự án KHKT có chất lượng	Ít nhất 1–2 dự án
6	Chuyên đề hướng nghiệp	Ít nhất 1 chuyên đề
7	Tham gia sân chơi/cuộc thi	Có sản phẩm tham gia các cuộc thi phù hợp cấp trường/cấp trên
8	Ngày hội/triển lãm	Ít nhất 01 ngày hội/triển lãm trong năm học

II. ĐỐI TƯỢNG, PHẠM VI, HÌNH THỨC TỔ CHỨC, CHỦ ĐỀ

1. Đối tượng tham gia

Học sinh Trường THPT Cao Bá Quát có nhu cầu, sở thích và tự nguyện tham gia; ưu tiên học sinh có năng lực/sở thích về khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật, tin học và hướng nghiệp.

2. Phạm vi

Hoạt động trong nhà trường; chủ động phối hợp với cơ sở giáo dục đại học, doanh nghiệp, chuyên gia và các đơn vị liên quan khi được nhà trường cho phép.

3. Hình thức tổ chức

Sinh hoạt CLB định kỳ, workshop, trải nghiệm, dự án, nghiên cứu KHKT, ngày hội STEM–STEAM, tham quan/trải nghiệm nghề nghiệp và hoạt động trực tuyến phù hợp.

4. Chủ đề, dự án lựa chọn

- Xe thể năng nước
- Máy phát điện
- Chế tạo sản phẩm bằng pp gia công cắt gọt (giá móc treo Chìa khóa)
- Máy hút bụi mi ni cầm tay làm từ vật liệu tái chế
- Nhà thông minh và tiết kiệm năng lượng; hệ thống tưới cây tự động.

- Thiết bị cảnh báo ngập nước, cháy hoặc điều kiện môi trường.
- Lọc và xử lý nước; tái sử dụng vật liệu, giảm rác thải nhựa.
- Năng lượng tái tạo và giải pháp sử dụng năng lượng hiệu quả.
- Ứng dụng AI/công nghệ số hỗ trợ học tập và hướng nghiệp.
- Robot, cảm biến và tự động hóa trong đời sống.

III.CO CẤU TỔ CHỨC

TT	Vị trí	Nhiệm vụ chính
1	Chủ nhiệm CLB	Chịu trách nhiệm chung; xây dựng kế hoạch, điều hành, phối hợp với Ban Giám hiệu và các lực lượng giáo dục; kiểm tra, đánh giá và báo cáo.
2	Phó Chủ nhiệm/giáo viên phụ trách	Hỗ trợ điều hành; phụ trách một hoặc một số mảng chuyên môn; theo dõi tiến độ dự án.
3	Thư ký	Quản lý hồ sơ, danh sách thành viên, biên bản, kế hoạch, minh chứng và tổng hợp báo cáo.
4	Nhóm STEM–Kỹ thuật	Thiết kế, chế tạo, thí nghiệm, giải pháp kỹ thuật.
5	Nhóm STEAM–Sáng tạo	Thiết kế, mỹ thuật, truyền thông, trình bày sản phẩm.
6	Nhóm KHKT	Hướng dẫn lựa chọn vấn đề, phương pháp nghiên cứu, hồ sơ và thuyết trình.
7	Nhóm Công nghệ–Robotics–AI	Lập trình, cảm biến, tự động hóa, AI và sản phẩm số.
8	Nhóm Hướng nghiệp	Khảo sát sở thích, tìm hiểu nghề nghiệp/ngành học, giao lưu chuyên gia, hỗ trợ định hướng.

III. NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

1. Nội dung hoạt động theo mảng

TT	Mảng	Nội dung	Sản phẩm/Kết quả
1	STEM	Thí nghiệm, thiết kế kỹ thuật, chế tạo mô hình, giải quyết vấn đề thực tiễn.	Mô hình, thiết bị, sản phẩm kỹ thuật.
2	STEAM	Kết hợp khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật và toán học.	Mô hình, poster, video, sản phẩm sáng tạo.
3	KHKT	Xây dựng đề tài, nghiên cứu, thử nghiệm, xử lý dữ liệu và báo cáo.	Đề tài/dự án, hồ sơ nghiên cứu, sản phẩm.
4	Công nghệ số/AI	Sử dụng công cụ số, mô phỏng, thiết kế, lập trình, AI có trách nhiệm.	Sản phẩm số, ứng dụng, mô phỏng, video.
5	Hướng nghiệp	Khám phá bản thân, ngành nghề, trường đào tạo, kỹ năng nghề nghiệp.	Hồ sơ định hướng nghề nghiệp/kế hoạch cá nhân.

6	Truyền thông	Giới thiệu hoạt động, sản phẩm và lan tỏa văn hóa sáng tạo.	Tin/bài, ảnh, video, triển lãm.
---	--------------	---	---------------------------------

2. Kế hoạch cụ thể

Thời gian	Hoạt động trọng tâm	Sản phẩm/Minh chứng
09/2026	Ra mắt CLB; tuyển thành viên; khảo sát sở thích/năng lực; phổ biến quy chế hoạt động.	Danh sách thành viên; phiếu khảo sát; kế hoạch nhóm.
10/2026	Workshop STEM/STEAM; hoạt động “Mỗi học sinh một ý tưởng sáng tạo”.	Ngân hàng ý tưởng; nhóm dự án.
11/2026	Tập huấn nghiên cứu KHKT; lựa chọn vấn đề và xây dựng đề cương.	Đề cương 1–2 dự án tiêu biểu.
12/2026	Thiết kế, chế tạo, thử nghiệm và cải tiến sản phẩm.	Sản phẩm nguyên mẫu; nhật ký dự án.
01/2027	Hoàn thiện dự án; tập huấn thuyết trình, poster và hồ sơ.	Hồ sơ/sản phẩm hoàn chỉnh.
02/2027	Tổ chức Ngày hội STEM–STEAM và triển lãm sản phẩm.	Ngày hội; sản phẩm; biên bản/ảnh minh chứng.
03/2027	Chuyên đề hướng nghiệp: Hiểu mình – hiểu nghề – chọn đúng tương lai; giao lưu chuyên gia.	Phiếu định hướng; báo cáo chuyên đề.
04/2027	Triển lãm/tổng kết; đánh giá, khen thưởng; xây dựng ngân hàng sản phẩm và đề xuất năm sau.	Báo cáo tổng kết; danh sách khen thưởng.

3. Kiểm tra đánh giá

- Đánh giá quá trình, không chỉ đánh giá sản phẩm cuối cùng.
- Tiêu chí tham khảo: tính thực tiễn 20%; cơ sở khoa học 20%; thiết kế/kỹ thuật 20%; sáng tạo 15%; khả năng ứng dụng 15%; hợp tác và thuyết trình 10%.
- Mỗi nhóm duy trì nhật ký dự án, lưu minh chứng, hình ảnh, dữ liệu thử nghiệm và bản hoàn thiện.
- Cuối năm học tổ chức đánh giá, tuyên dương thành viên/nhóm có đóng góp nổi bật và đề xuất sản phẩm tiếp tục phát triển.

IV. KINH PHÍ, CƠ SỞ VẬT CHẤT

1. Kinh phí

- Kinh phí hoạt động giáo dục của nhà trường theo dự toán được phê duyệt.
- Nguồn xã hội hóa và hỗ trợ hợp pháp của tổ chức, cá nhân, doanh nghiệp theo quy định.

2. Cơ sở vật chất

Tận dụng thiết bị, vật tư sẵn có; khuyến khích sử dụng vật liệu tái chế, an toàn, tiết kiệm.

V. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Lãnh đạo trường

Phê duyệt kế hoạch; định hướng, giám sát; cho phép sử dụng không gian, thời gian và hoạt động dưới cờ; hỗ trợ kinh phí theo quy định.

2. Câu lạc bộ

TT	Bộ phận	Trách nhiệm
1	Chủ nhiệm CLB	- Tham mưu lãnh đạo ban hành kế hoạch; chủ động phối hợp với các tổ chuyên môn, Đoàn trường, giáo viên chủ nhiệm và các đơn vị liên quan triển khai thực hiện. - Điều hành chung; xây dựng lịch; kiểm tra tiến độ; tổng hợp báo cáo. - Chủ động đề xuất lãnh đạo trường xem xét đề nghị xem xét thi đua đối với những cá nhân có đóng góp cho CLB.
2	Giáo viên phụ trách các nhóm	Xây dựng nội dung; hướng dẫn học sinh; đảm bảo an toàn; quản lý tiến độ và sản phẩm.
3	Giáo viên chủ nhiệm	Tuyên truyền, giới thiệu học sinh tham gia; phối hợp theo dõi và hỗ trợ học sinh.
4	Ban Chấp hành Đoàn trường	Phối hợp truyền thông, huy động học sinh, tổ chức ngày hội và hoạt động trải nghiệm.
5	Học sinh	Tự nguyện tham gia; chấp hành nội quy; chủ động nghiên cứu, thực hành; bảo quản thiết bị; chịu trách nhiệm về tiến độ nhóm.
6	Phụ huynh/đơn vị phối hợp	Phối hợp hỗ trợ khi được nhà trường thống nhất và theo đúng quy định.

3. Đoàn Thanh niên

Phối hợp lịch dưới cờ, âm thanh/sân khấu, điều phối học sinh toàn trường, truyền thông chính thức khi phù hợp.

4. Giáo viên chủ nhiệm các lớp

Hỗ trợ thông tin lịch, nhắc học sinh, phản hồi mức độ vận dụng; kết nối khi có vấn đề cần phối hợp.

5. Giáo viên bộ môn

Tham gia khi chủ đề phù hợp, có kế hoạch và được nhà trường đồng ý; ưu tiên nhiệm vụ thực hành, không biến thành nói chuyện dài.

Trên đây là Kế hoạch tổ chức hoạt động Câu lạc bộ STEM/STEAM – Khoa học kỹ thuật và Hướng nghiệp năm học 2026–2027 của Trường THPT Cao Bá Quát, yêu cầu toàn thể cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên và học sinh có liên quan trong toàn trường nghiêm túc thực hiện. Trong quá trình thực hiện, nếu có vấn đề phát sinh vượt thẩm quyền báo cáo lãnh đạo nhà trường để được chỉ đạo, xử lý./.

Nơi nhận:

- Sở GDĐT (để b/c);
- HT, PHT (để c/d);
- GV, NV, HS (để thực hiện);
- Đăng Websile của nhà trường;
- Lưu: VT, CLBSTEM.



Phạm Thị Nguyệt Thơ