

Số: /KH-UBND

Bắc Giang, ngày tháng 10 năm 2024

KẾ HOẠCH

Tổ chức Cuộc thi Robocon tỉnh Bắc Giang lần thứ 2, năm 2025

Cuộc thi Robocon tỉnh Bắc Giang lần thứ nhất, năm 2024 được UBND tỉnh chỉ đạo, giao cho Liên hiệp các hội Khoa học và Kỹ thuật tỉnh (*Liên hiệp các hội KH&KT*) chủ trì phối hợp với các sở, ban, ngành, đơn vị tổ chức đã thành công. Cuộc thi thu hút sự tham gia của 350 đội thi với hàng nghìn thanh, thiếu niên, người hướng dẫn, giáo viên và chuyên gia công nghệ. Cuộc thi đã tạo ra sân chơi trí tuệ mới, tạo thành phong trào thúc đẩy thanh thiếu niên trong tỉnh nghiên cứu các nền tảng công nghệ, nâng cao kiến thức về lập trình, trí tuệ nhân tạo, robotics, giáo dục STEM. Để tiếp tục triển khai Cuộc thi, Chủ tịch UBND tỉnh ban hành Kế hoạch tổ chức Cuộc thi Robocon tỉnh Bắc Giang lần thứ 2, năm 2025 (*sau đây gọi tắt là Cuộc thi*) như sau:

I. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Mục đích

Tạo điều kiện, môi trường, khơi dậy đam mê sáng tạo, giúp thanh thiếu niên trong tỉnh có cơ hội thể hiện năng lực, kỹ năng làm việc nhóm, trau dồi kiến thức, nâng cao trình độ, khả năng tư duy sáng tạo trong lập trình, thiết kế robot để ứng dụng, giải quyết các vấn đề trong cuộc sống.

Duy trì phong trào nghiên cứu, lan tỏa sự yêu thích khám phá đối với ngành khoa học robot, lập trình cho thanh, thiếu niên trên địa bàn tỉnh. Qua đó, góp phần bồi dưỡng nguồn nhân lực cho đổi mới sáng tạo, sự nghiệp công nghiệp hóa, hiện đại hóa của tỉnh.

2. Yêu cầu

Mở rộng đối tượng, tăng tính hấp dẫn, trình độ chuyên môn cho các bảng thi. Lựa chọn chủ đề, thiết kế nội dung thi nhằm hướng tới nâng cao nhận thức của thanh, thiếu niên về bảo vệ môi trường, xây dựng một Bắc Giang xanh.

Tuyên truyền sâu rộng, đặc biệt thông qua các phương tiện mạng xã hội về Cuộc thi đến thanh, thiếu niên tỉnh Bắc Giang. Tổ chức Cuộc thi phải đảm bảo thiết thực, tiết kiệm, khoa học, đúng tiến độ.

II. NỘI DUNG

1. Chủ đề: “*Vì một Bắc Giang xanh*”

2. Đối tượng dự thi

- Thanh, thiếu niên có độ tuổi từ 09 đến 22 tuổi (*sinh từ năm 2003 đến năm 2016*) đang học tập, sinh sống hoặc có hộ khẩu thường trú trên địa bàn tỉnh Bắc Giang (*mốc để tính tuổi người dự thi là năm 2025*).

- Số đội tham gia:

+ Bảng A, B, C: Không hạn chế số đội đăng ký dự thi và số đội trong 01 trường học/địa phương; mỗi đội có không quá 03 thành viên.

+ Bảng D: Không quá 50 đội. Mỗi đội có không quá 3 thành viên.

Mỗi cá nhân chỉ được tham gia ở 1 đội thi và đứng bảng thi theo độ tuổi. Ban Tổ chức (BTC) sẽ dừng tiếp nhận đăng ký khi hết thời gian quy định hoặc khi đủ đội đăng ký dự thi (Bảng D) tùy theo điều kiện nào đến trước.

3. Các bảng thi đấu

- Bảng A: Dành cho đối tượng từ 9-11 tuổi (*ương đương cấp Tiểu học*).

- Bảng B: Dành cho đối tượng từ 12-15 tuổi (*ương đương cấp THCS*).

- Bảng C: Dành cho đối tượng từ 16-18 tuổi (*ương đương cấp THPT*).

- Bảng D: Dành cho đối tượng không quá 22 tuổi đang học tập, sinh sống hoặc có hộ khẩu thường trú trên địa bàn tỉnh Bắc Giang.

4. Thời gian tổ chức Cuộc thi

Thời gian tổ chức Cuộc thi từ tháng 11/2024 đến hết tháng 8/2025. Cụ thể như sau:

- Từ ngày ban hành Kế hoạch Cuộc thi đến hết tháng 12/2024: Công bố Thể lệ; tuyên truyền, giới thiệu Cuộc thi; mở cổng đăng ký tham gia Cuộc thi.

- Từ tháng 01/2025 đến tháng 6/2025: Tập huấn, đào tạo và thi vòng loại vào cuối tháng 6/2025.

- Từ ngày 01/7 đến trung tuần tháng 8/2025: Tập huấn, đào tạo cho các bảng. Hỗ trợ thiết bị cho các đội tham gia vòng chung kết của các bảng A, B, C.

- Trung tuần tháng 8/2025: Tổ chức thi vòng chung kết; trao giải.

- Tổng hợp, báo cáo kết quả Cuộc thi cuối tháng 8/2025.

5. Đăng ký và địa điểm tổ chức Cuộc thi

- Nhận đăng ký tham gia Cuộc thi: Các đội đăng ký xong chậm nhất 31/12/2024.

- Địa điểm tổ chức thi các vòng thi: Tại Thành phố Bắc Giang.

6. Đào tạo, truyền thông

6.1. Đào tạo

BTC Cuộc thi tổ chức các hoạt động đào tạo cho các đối tượng đăng ký dự thi theo hình thức trực tuyến, trực tiếp hoặc hình thức đào tạo phù hợp. Hình thành các câu lạc bộ, tổ STEM trong các cơ sở giáo dục để tham gia các hoạt động đào tạo, từng bước tạo thành phong trào nghiên cứu về lập trình, robotics... thường xuyên.

6.2. Truyền thông

Tổ chức các hoạt động truyền thông thông qua các cơ quan Đài Phát thanh và Truyền hình tỉnh, Báo Bắc Giang gắn với tập trung xây dựng, duy trì các kênh thông tin trên mạng xã hội để quảng bá, tuyên truyền, đào tạo, chia sẻ kiến thức

phục vụ Cuộc thi. Tổ chức thi thiết kế, lựa chọn linh vật để tăng tính nhận diện Cuộc thi.

7. Hình thức tổ chức Cuộc thi

7.1. Bảng A, B, C:

*** Vòng loại - Thi tập trung, trực tuyến**

- Các đội thi trực tuyến trên phần mềm Robot Simulation (*Robosim*) theo nội dung của từng Bảng thi. Đội thi sẽ thiết kế robot trên phần mềm giả lập, lập trình robot giải quyết các nhiệm vụ theo yêu cầu của Thẻ lệ Cuộc thi trên sa bàn được thiết kế Virtual (*ảo*) và tính điểm trên phần mềm hệ thống.

- Kết thúc vòng loại, BTC sẽ chọn tối đa 16 đội có điểm số cao nhất của mỗi Bảng để tham gia vòng chung kết.

*** Vòng chung kết - Thi lắp ráp, lập trình và vận hành robot trực tiếp**

- Đội thi sẽ lắp ráp, lập trình cho robot và thi trực tiếp trên sa bàn tại địa điểm thi vòng chung kết. BTC hỗ trợ kinh phí thuê thiết bị lắp ráp robot cho các đội tham gia dự thi trong thời gian 20 ngày (*ngoài thời gian trên, nếu có nhu cầu kéo dài thời gian thuê thiết bị các đội phải tự túc kinh phí chi trả*).

7.2. Bảng D

Vòng loại và vòng chung kết tổ chức thi trực tiếp. Không giới hạn nền tảng lập trình, chủng loại robot, nhưng đội thi cần đảm bảo yêu cầu về thiết kế robot theo Thẻ lệ của Cuộc thi. Kết thúc vòng loại, chọn tối đa 16 đội xuất sắc nhất để tham gia thi vòng chung kết. BTC căn cứ vào thực tế số đội đăng ký để quyết định hình thức, số lượng các vòng thi.

(nội dung, thời gian, địa điểm, hình thức, cách thức, nhiệm vụ thi cụ thể do BTC Cuộc thi quy định trong Thẻ lệ Cuộc thi)

8. Cơ cấu và giá trị giải thưởng

- Cuộc thi có tối đa 04 giải nhất, 08 giải nhì, 12 giải ba và 16 giải khuyến khích. Cơ cấu và giá trị giải thưởng đối với từng bảng đấu gồm:

- + 01 giải nhất trị giá 12.000.000 đồng.
- + 02 giải nhì, mỗi giải trị giá 9.000.000 đồng.
- + 03 giải ba, mỗi giải trị giá 6.000.000 đồng.
- + 04 giải khuyến khích, mỗi giải trị giá 4.000.000 đồng.

Ngoài các giải chính trên, BTC có thể quy định trong Thẻ lệ và trao các giải phụ từ nguồn kinh phí ngoài ngân sách nhà nước.

- BTC trao giấy chứng nhận tham gia Cuộc thi cho thành viên và người hướng dẫn tham gia thi vòng loại (*bản điện tử*), vòng chung kết (*bản giấy*). thành viên các đội đoạt giải nhất được tặng huy chương vàng, được Chủ tịch UBND tỉnh tặng Bằng khen, được đề nghị Trung ương Đoàn tặng Huy hiệu Tuổi trẻ sáng tạo; thành viên các đội đoạt giải nhì được tặng huy chương bạc; thành viên các đội đoạt giải ba được tặng huy chương đồng.

- Chủ tịch UBND tỉnh tặng Bằng khen cho 2 tập thể hoặc cá nhân; BTC Cuộc thi tặng Giấy khen cho các tập thể và cá nhân có thành tích xuất sắc trong công tác tuyên truyền, tổ chức Cuộc thi.

9. Kinh phí đảm bảo Cuộc thi

- Kinh phí đảm bảo Cuộc thi được áp dụng thực hiện theo Nghị quyết số 26/2018/NQ-HĐND ngày 07/12/2018 của HĐND tỉnh Quy định nội dung, mức chi đối với các Hội thi Sáng tạo kỹ thuật và Cuộc thi Sáng tạo thanh thiếu niên, nhi đồng trên địa bàn tỉnh Bắc Giang; Nghị quyết số 28/2024/NQ-HĐND ngày 06/6/2024 của HĐND tỉnh Sửa đổi, bổ sung một số khoản thuộc Điều 2, Nghị quyết số 26/2018/NQ-HĐND ngày 07/12/2018 của HĐND tỉnh Quy định nội dung, mức chi đối với các Hội thi Sáng tạo kỹ thuật và Cuộc thi Sáng tạo thanh thiếu niên, nhi đồng trên địa bàn tỉnh Bắc Giang.

- Kinh phí phục vụ Cuộc thi do ngân sách nhà nước tỉnh cấp cho Liên hiệp các hội Khoa học và Kỹ thuật tỉnh trong dự toán ngân sách năm 2025.

III. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Nhiệm vụ chung của các cơ quan, đơn vị tham gia thành viên Ban Tổ chức Cuộc thi

- Triển khai, phổ biến chỉ đạo Cuộc thi trong ngành, lĩnh vực, đơn vị. Đăng tải các tài liệu, ấn phẩm tuyên truyền về nội dung, mục đích của Cuộc thi trên các phương tiện truyền thông của ngành, đơn vị.

- Cử nhân lực tham gia vào BTC, Ban Thư ký (BTK) và các bộ phận giúp việc khi BTC Cuộc thi yêu cầu.

- Vận động thêm các nguồn lực, hỗ trợ các điều kiện tổ chức Cuộc thi.

2. Nhiệm vụ cụ thể

2.1. Liên hiệp các hội Khoa học và Kỹ thuật tỉnh

Liên hiệp các hội KH&KT là cơ quan chủ trì Cuộc thi. Phối hợp với các sở, ban, ngành có liên quan:

- Tham mưu Chủ tịch UBND tỉnh thành lập BTC, BTK Cuộc thi. BTC Cuộc thi bao gồm: Chủ tịch Liên hiệp các hội KH&KT là Trưởng ban; các phó trưởng ban là đại diện Phó Chủ tịch Liên hiệp các hội KH&KT tỉnh, lãnh đạo Sở Giáo dục và Đào tạo, lãnh đạo Tỉnh đoàn; các thành viên gồm đại diện lãnh đạo Sở Khoa học và Công nghệ, Ban Quản lý Các khu công nghiệp tỉnh, Đài Phát thanh và Truyền hình tỉnh, Báo Bắc Giang; lãnh đạo các Trường: Cao đẳng Hà Nội, Cao đẳng Kỹ thuật Công nghiệp, Cao đẳng Công nghệ Việt - Hàn Bắc Giang; lãnh đạo các Công ty: Cổ phần Giáo dục Việt Robot, TNHH Phát triển công nghệ Giáo dục BG STEAM; đại diện một số ban của Liên hiệp các hội KH&KT tỉnh. BTK gồm cán bộ, chuyên gia của một số cơ quan, đơn vị tham gia thành viên BTC giúp việc BTC trong triển khai Kế hoạch Cuộc thi.

- Chủ động phối hợp với các đơn vị triển khai tốt Kế hoạch; hướng dẫn tổ chức và hoạt động của BTC, BTK Cuộc thi. Giới thiệu chuyên gia, nhà khoa học đồng hành với các đội trong nghiên cứu, hoàn thiện mô hình robot tham gia Cuộc thi.

- Tiếp nhận đăng ký tham gia của các đội thi; tham mưu BTC ban hành các văn bản hướng dẫn, tổ chức Cuộc thi.

- Xây dựng các ấn phẩm phục vụ công tác tuyên truyền về Cuộc thi. Xây dựng, duy trì các kênh truyền thông trên mạng xã hội để phục vụ hoạt động truyền thông, đào tạo, chia sẻ kiến thức và các hoạt động khác phục vụ Cuộc thi. Tổ chức Cuộc thi thiết kế, lựa chọn linh vật để tăng cường nhận diện về Cuộc thi.

- Chủ trì phối hợp với Sở Giáo dục và Đào tạo, Tỉnh đoàn thanh niên nghiên cứu xây dựng các mô hình câu lạc bộ và vận động nguồn lực của các tổ chức, doanh nghiệp, cá nhân để hướng dẫn, hỗ trợ, duy trì hoạt động cho câu lạc bộ trong các cơ sở giáo dục, từng bước tạo thành phong trào nghiên cứu về lập trình, robotics... thường xuyên của thanh thiếu niên, nhi đồng.

- Tham mưu tổng kết và trao giải Cuộc thi.

- Lập dự toán và quyết toán kinh phí tổ chức Cuộc thi.

2.2. Sở Giáo dục và Đào tạo

- Triển khai các văn bản chỉ đạo Cuộc thi đến các đơn vị trong ngành. Chỉ đạo Cuộc thi gắn với chỉ đạo các cuộc thi, hoạt động khác của ngành.

- Tạo điều kiện và tổ chức các hoạt động hỗ trợ, hướng dẫn học sinh có năng lực và đam mê tham dự Cuộc thi. Phối hợp hướng dẫn xây dựng các mô hình câu lạc bộ nghiên cứu về lập trình, robotics,... để trở thành phong trào thường xuyên trong các cơ sở giáo dục trên địa bàn tỉnh.

2.3. Đề nghị Tỉnh đoàn thanh niên

- Triển khai các văn bản chỉ đạo Cuộc thi đến các cấp bộ Đoàn, Hội, Đội trong tỉnh. Vận động đoàn viên, thanh thiếu niên tích cực tham gia Cuộc thi.

- Phối hợp tổ chức các hoạt động hỗ trợ tạo môi trường để đoàn viên, thanh, thiếu niên phát triển tư duy sáng tạo, hướng dẫn đoàn viên, thanh, thiếu niên tham gia Cuộc thi. Phối hợp xây dựng các mô hình câu lạc bộ về lập trình, robotics,... của thanh thiếu niên, nhi đồng trong các cơ sở Đoàn, Hội, Đội.

- Tổ chức tường thuật và phát trực tiếp chung kết Cuộc thi trên các nền tảng số do Đoàn, Hội, Đội và BTC Cuộc thi quản lý.

- Hướng dẫn thủ tục đề nghị Trung ương Đoàn TNCS Hồ Chí Minh tặng Huy hiệu Tuổi trẻ sáng tạo cho thành viên các đội đoạt giải nhất Cuộc thi.

2.4. Sở Khoa học và Công nghệ

Cử cán bộ tham gia BTC, BTK Cuộc thi; cử cán bộ có chuyên môn kỹ thuật tham gia tư vấn kỹ thuật khi BTC Cuộc thi đề nghị.

2.5. Sở Tài chính

Tham mưu đảm bảo kinh phí cho Cuộc thi; hướng dẫn BTC Cuộc thi sử dụng kinh phí đúng quy định hiện hành.

2.6. Ban Quản lý các khu công nghiệp tỉnh

Phối hợp trong việc tuyên truyền, vận động các doanh nghiệp lĩnh vực công nghệ trong các khu công nghiệp đăng ký, lập đội, tham gia thi và hỗ trợ các điều kiện tổ chức Cuộc thi.

2.7. Đài Phát thanh và Truyền hình tỉnh, Báo Bắc Giang

Truyền tải thông tin trên các phương tiện do đơn vị quản lý, nhất là nền tảng số; cử phóng viên theo sát tiến độ đưa tin, tuyên truyền về Cuộc thi.

2.8. UBND các huyện, thị xã, thành phố

- Phổ biến, tuyên truyền Cuộc thi trên các phương tiện truyền thông của huyện, thị xã, thành phố.

- Chỉ đạo Phòng Giáo dục và Đào tạo là đơn vị đầu mối, tiếp nhận thông tin của BTC Cuộc thi cấp tỉnh và tham mưu về Cuộc thi tại huyện, thị xã, thành phố. Hỗ trợ các điều kiện cho các đội tham gia Cuộc thi.

2.9. Trường Cao đẳng Hà Nội, Cao đẳng Kỹ thuật Công nghiệp, Cao đẳng Công nghệ Việt-Hàn Bắc Giang, các trường đại học, cao đẳng, THCN khác trên địa bàn tỉnh

- Tham gia xây dựng các văn bản hướng dẫn, tổ chức Cuộc thi, tư vấn kỹ thuật cho các đội thi. Hỗ trợ về cơ sở vật chất, nhân sự để tổ chức các vòng thi theo đề nghị của BTC. Lập các đội tham gia Cuộc thi.

- Khuyến khích các trường tặng phần thưởng cho các đội thi chung kết; có chính sách tuyển dụng, ưu đãi khác khi thí sinh tham gia Cuộc thi vào học tập tại trường.

2.10. Công ty Cổ phần Giáo dục Việt Robot và Công ty TNHH Phát triển công nghệ Giáo dục BG STEAM

- Cử chuyên gia hỗ trợ về chuyên môn để tập huấn, hướng dẫn kỹ thuật cho các đội thi trong quá trình chuẩn bị và tham gia Cuộc thi.

- Tham gia xây dựng các văn bản hướng dẫn và tổ chức Cuộc thi.

Trên đây là Kế hoạch tổ chức Cuộc thi Robocon tỉnh Bắc Giang lần thứ 2, năm 2025. Các sở, cơ quan, ban, ngành, UBND các huyện, thị xã, thành phố, các đơn vị liên quan căn cứ Kế hoạch triển khai thực hiện. Trong quá trình thực hiện, nếu có vướng mắc, tổng hợp, báo cáo Chủ tịch UBND tỉnh (*qua Liên hiệp các hội Khoa học và Kỹ thuật tỉnh*) để xem xét, giải quyết./.

Nơi nhận:

- Liên hiệp các hội KHKT Việt Nam (b/c);
- TT TU, TT HĐND tỉnh (b/c);
- Q. Chủ tịch, các PCT UBND tỉnh;
- Các sở: GD&ĐT, KH&CN, Tài chính;
- Ban Quản lý các Khu công nghiệp tỉnh;
- Liên hiệp các hội KH và KT tỉnh;
- Tỉnh đoàn thanh niên;
- Báo Bắc Giang, Đài PT và TH tỉnh;
- UBND các huyện, thị xã, thành phố;
- Các trường đại học, cao đẳng, THCN trên địa bàn;
- Trường Cao đẳng Hà Nội;
- Cty Cổ phần giáo dục Việt Robot;
- Cty TNHH Phát triển CN giáo dục BG STEAM;
- VP UBND tỉnh:
 - + LĐVP, các phòng, đơn vị;
 - + Lưu: VT, KGVX.Đưng.

Q. CHỦ TỊCH

Mai Sơn