



Đơn vị đối tác



**NHÓM CÂU LẠC BỘ**

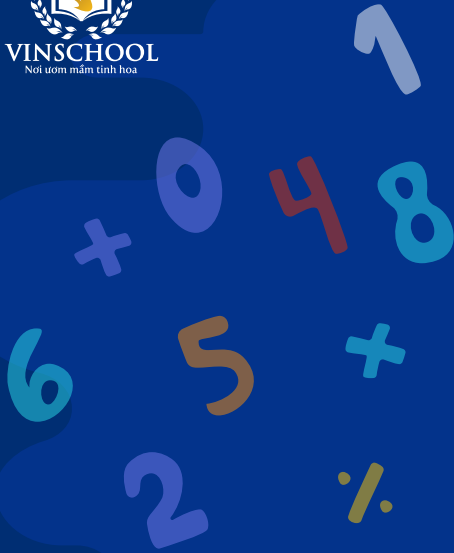
**TOÁN**

**KHOA HỌC**

**& CÔNG NGHỆ**

**NHÀ TOÁN HỌC TÀI BA – STEAM – KHOA HỌC ỨNG DỤNG  
ROBLOX - MINECRAFT – QUẢN LÝ TÀI CHÍNH  
LẬP TRÌNH ROBOTICS & DRONE  
IN 3D MAKERS - STREAM VỚI LEANBOT**





## CÂU LẠC BỘ NHÀ TOÁN HỌC TÀI BA

Ước mơ trở thành những “nhà toán học tài ba” của các Vinsers sẽ không còn xa vời khi CLB Toán học của Vinschool sẽ giúp học sinh chinh phục 8 năng lực toán học để giải quyết vấn đề: Cụ thể hóa - Khái quát hóa; Đặc điểm hóa - Phân loại; Phỏng đoán - Thuyết phục; Phản biện - Cải tiến. Bên cạnh đó, tham gia CLB giúp các bạn học sinh vận dụng những kiến thức về số học, hình học - đo lường và thống kê - xác suất để tạo ra những sản phẩm thiết thực.



## CÂU LẠC BỘ STEAM

STEAM là cụm từ viết tắt của Science (Khoa học), Technology (Công nghệ), Engineering (Kỹ Thuật), Art (Nghệ thuật) và Math (Toán học). Định hướng giáo dục STEAM hiện được chú trọng đặc biệt tại Vinschool, giúp học sinh phát triển toàn diện và làm chủ tương lai khoa học, công nghệ và nghệ thuật. CLB STEAM với chương trình học được nghiên cứu kỹ lưỡng, bao gồm các hoạt động lý thú với tất cả học sinh các khối Tiểu học sẽ giúp các em vận dụng được các kiến thức, kỹ năng đã học ở các môn vào giải quyết vấn đề thực tiễn, sáng tạo, và đưa ra các giải pháp mô hình thông qua quy trình thiết kế kỹ thuật hoặc khám phá khoa học.



## CÂU LẠC BỘ KHOA HỌC ỨNG DỤNG



Các thí nghiệm khoa học nhiều màu sắc, các sản phẩm độc đáo như mô hình cải thiện môi trường sống, những sản phẩm hữu ích trong cuộc sống hàng ngày...sẽ biến những giờ học trong CLB Khoa học ứng dụng trở thành những giây phút “chơi mà học” đầy hứng khởi.

Đến với CLB, học sinh sẽ có khả năng:

- Trình bày được các kiến thức cơ bản về đặc điểm và mối quan hệ của động vật;
- Phân loại, hiểu được tính chất của vật liệu và vận dụng để chế tạo các sản phẩm khoa học;
- Hiểu được các đặc điểm của ánh sáng, bóng tối, vận dụng ứng dụng của ánh sáng, bóng tối;
- Nêu được đặc điểm, ứng dụng của các lực quen thuộc, vận dụng thiết kế các mô hình kĩ thuật đơn giản.

## CÂU LẠC BỘ “SCIENCE MADE FUN”

“Science Made Fun” chọn giáo dục STEM làm kim chỉ nam trong chương trình trải nghiệm khoa học. Từ việc kết hợp Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật và Toán học, Science Made Fun tạo nên môi trường tương tác thú vị, khuyến khích trẻ tìm tòi, khám phá. Chương trình đa dạng về chủ đề khoa học, vừa mang tính giáo dục vừa giải trí, phù hợp lứa tuổi, giúp học sinh học hỏi và tìm hiểu về các nguyên lý khoa học một cách tự nhiên và sáng tạo.

Ngoài ra, đến với “Science Made Fun”, học sinh còn được:

- Tự tay thực hiện các thí nghiệm độc đáo
- Học cách thuyết trình một cách tự tin
- Phát triển kỹ năng đặt câu hỏi đúng
- Kích thích tò mò và tư duy sáng tạo





## CÂU LẠC BỘ

# ROBLOX



Lôi cuốn và bất ngờ - đó là những trải nghiệm khi học sinh được đắm chìm trong thế giới sáng tạo trò chơi, tạo ra những thử thách vui nhộn cho bạn bè, đồng thời phát triển tư duy giải quyết vấn đề, tư duy phân biện, kỹ năng giao tiếp thông qua việc cùng nhau giải quyết các nhiệm vụ.

### Tham gia CLB, học sinh sẽ cùng nhau:

- Tạo và xây dựng được các hình dạng, mô hình theo mong muốn vận dụng các kỹ thuật được học trong phần Building (Xây dựng);
- Lập trình, tạo ra các tương tác và hiệu ứng vận dụng các câu lệnh được học trong phần Scripting (Lập trình);
- Tự tạo được dự án xây dựng World theo sự sáng tạo riêng và chia sẻ dự án lên nền tảng Roblox.



## CÂU LẠC BỘ

# MINECRAFT

Minecraft là trò chơi trí tuệ về không gian 3 chiều - học sinh tham gia khóa học sẽ được tiếp cận phiên bản giáo dục của Minecraft (Minecraft Education Edition), học cách vận dụng kiến thức liên môn như Toán, Tin, Khoa học... để tính toán, lập trình và thực hành xây dựng trên đồ họa 3D theo từng chủ đề yêu thích, gắn với thực tế.

### Sau khóa học, các em học sinh sẽ:

- Phân biệt được các vật liệu cơ bản trong chế độ sáng tạo, sử dụng vật liệu phù hợp để xây dựng các mô hình theo đề tài như: Ngôi nhà, nông trại, mê cung, thành phố thông minh, công viên nước...

Sử dụng các lệnh trong nhóm lệnh để xây dựng một cách nhanh chóng, hiệu quả;

- Tìm hiểu về tọa độ 2D, 3D, tọa độ thế giới trong Minecraft; kết hợp được các lệnh về tọa độ với các lệnh đã học để giải quyết bài toán nhanh hơn, tối ưu hơn.



## CÂU LẠC BỘ

# QUẢN LÝ TÀI CHÍNH MONEYTREE



CLB Quản lý tài chính MoneyTree hướng đến mục tiêu giúp học sinh tiểu học hiểu được bản chất, vai trò và giá trị của đồng tiền, sự cần thiết phải quản lý tiền để có thể đưa ra quyết định phù hợp về việc sử dụng và quản lý tiền. Qua đó các em có khả năng đưa ra được những quyết định tài chính đơn giản như sử dụng tiền tiêu vặt, tham gia đóng góp quỹ từ thiện, v.v.



### Nội dung chính của khóa học:

- Lịch sử của đồng tiền;
- Thói quen mua sắm thông minh;
- Cân bằng thời gian và tiền bạc;
- Bài học từ các nhà triệu phú;
- Quy tắc ABC tạo thói quen mới;
- Mục tiêu & Đặt mục tiêu;
- Nguyên tắc Be-Do-Have (Năng lực-Hành động-Kết quả);
- Tìm hiểu về lạm phát, vai trò của ngân hàng;
- Nợ tốt & nợ xấu, tiết kiệm và đầu tư;
- Lập ngân sách thông minh.

## CÂU LẠC BỘ

# LẬP TRÌNH ROBOTICS & DRONE



Chương trình Lập trình Robotics & Drone với chủ đề Vũ điệu trên không được thiết kế phù hợp với học sinh khối 3,4,5. Mỗi nội dung bài học đều được thiết kế phân hóa kiến thức từ đơn giản đến nâng cao, để phù hợp với học sinh chưa tham gia, hoặc đã từng tham gia lớp học lập trình Drone.

### Nội dung chính của khóa học:

- Tìm hiểu cấu tạo và ứng dụng của các thiết bị không người lái Lắp ráp và lập trình mô hình robot tự động với Lego Spike Prime, Wedo, EV3: Robot giúp việc, Robot cứu thương, Robot giao Pizza...;
- Điều khiển và lập trình với Máy bay không người lái (Drone Blocks): lệnh Fly To, Thẻ lệnh Yaw, nhóm lệnh Lặp Loop, nhóm lệnh Lật Flip...;
- Thực hành theo các chủ đề: Cuộc đua kỳ thú, tìm hiểu về Sao Hỏa, Công viên khủng long, Giám sát môi trường sống gấu Kaola...



# IN 3D MAKERS EMPIRE

Xuất hiện lần đầu tiên trong chương trình hè vừa qua tại Vinschool, **In 3D Makers Empire** đã mang lại nhiều bất ngờ và ấn tượng sâu sắc với các học sinh yêu công nghệ và sáng tạo. Tại CLB In 3D Makers Empire, chương trình được thiết kế phù hợp với học sinh tiểu học dưới dạng gợi ý chủ đề, và chính các em sẽ là người sáng tạo.

Mỗi chủ đề học sinh phát huy được hết sức sáng tạo của bản thân và cũng qua từng bài học, các em được rèn luyện tư duy thiết kế và kĩ năng làm việc nhóm. Những sản phẩm thiết kế được in 3D luôn mang đến niềm vui và sự khích lệ để học sinh tiếp tục sáng tạo, các em còn có thể tự mình thiết kế những dụng cụ học tập, đồ chơi và các sản phẩm có tính hữu dụng cao.



## CÂU LẠC BỘ

# ROBOTICS

# MINDSTORMS EV3

Câu lạc bộ giúp học sinh xây dựng, củng cố vững chắc nền tảng Robotics qua các hoạt động thực hành lắp ráp động cơ, cảm biến, kết cấu khớp nối từ đơn giản đến phức tạp; lập trình điều khiển robot qua phần mềm Lego Mindstorms EV3 với khối câu lệnh gấp thả trực quan.

### Qua khóa học, học sinh được thực hành:

- Robot con quay: Biết và phân biệt được các chi tiết trong bộ LEGO EV3; hiểu nguyên tắc hoạt động robot;
- Cơ cấu biến đổi chuyển động: Lắp ráp mô hình chắc chắn và biết cách lập trình điều khiển robot hoạt động;
- Robot gấp hàng, Robot vượt mê cung kết hợp cảm biến chạm, robot Sumo dò đường...



## CÂU LẠC BỘ

# TOÁN SOROBAN



Soroban là một công cụ được sử dụng để thực hiện các phép tính (cộng- trừ-nhân-chia-lấy căn) dựa trên hệ thập phân.

Môn học Soroban là phương thức rèn luyện não bộ, thông qua việc tính toán trên bàn tính gậy Soroban với tốc độ nhanh, người học có được khả năng ảo tính bằng cách tưởng tượng vị trí các hạt và tính toán mà không cần đến bàn tính nữa.

### Sau khóa học, các em học sinh được rèn luyện:

- Tác phong học tập nghiêm túc thông qua việc duy trì quy tắc cầm bút, thao tác tay, tư thế ngồi;
- Khả năng tập trung ngắn hạn thông qua việc tính toán trên bàn tính;
- Ghi nhớ các số thông qua việc tương tác với bàn tính;
- Khả năng tưởng tượng thông qua bài tập ảo tính;
- Sử dụng thành thạo soroban để thực hiện các phép tính không nhớ;
- Ảo tính các phép tính cộng trừ không nhớ.



## CÂU LẠC BỘ

# KỸ SƯ NHÍ

Khóa học mang đến niềm vui về khoa học, công nghệ, kĩ thuật và toán học cho học sinh thông qua các hoạt động thực hành thú vị và sinh động. Các em được làm quen với các dụng cụ và nguyên vật liệu khác nhau; Tìm hiểu về công việc của một người kỹ sư; Khám phá kiến thức về khoa học, công nghệ, kĩ thuật hiện đại.

Ngoài ra, học sinh được khám phá nhiều chủ đề học tập hữu ích như: Khoa học Trái Đất, Khoa học Vũ trụ, Khoa học sự sống, Đại dương học, Động vật học, Thực vật học, Ô nhiễm môi trường... Khóa học giúp học sinh rèn luyện và phát triển những kĩ năng mềm, kiến thức khoa học nền tảng, tư duy phản biện, kĩ năng làm việc nhóm, kĩ năng giao tiếp nhằm góp phần giúp học sinh phát triển toàn diện.



## CÂU LẠC BỘ

# BỒI DƯỠNG LẬP TRÌNH

Câu lạc bộ bồi dưỡng lập trình giúp học sinh thỏa mãn niềm đam mê với khoa học công nghệ, rèn luyện tư duy logic, tư duy thuật toán để giải quyết vấn đề và kích thích các ý tưởng sáng tạo.

### Học sinh tham gia khóa học sẽ được học:

- Các ngôn ngữ lập trình cụ thể, có tính ứng dụng cao như Scratch...
- Lập trình mô phỏng một số trò chơi và dự án đơn giản;
- Làm quen với các dạng bài toán Logic, hình thành tư duy thuật toán để giải quyết vấn đề. Luôn tìm ra cách tối ưu để rút gọn các bước cũng như thời gian thực hiện với các phần mềm;
- Bồi dưỡng niềm say mê học tập, tính tự giác giải quyết các công việc chưa hoàn thành;
- Rèn luyện tính kiên trì, cẩn thận trong học tập và trong cuộc sống nói chung.



## CÂU LẠC BỘ

# STREAM VỚI LEANBOT

Câu lạc bộ Stream với Leanbot (Robotics Pythaverse) dành cho các học sinh yêu thích Robotics, với những hoạt động học tập bổ ích về lĩnh vực STEM. Khóa học giúp học sinh khám phá về Robotics thông qua ứng dụng công cụ Leanbot và ngôn ngữ lập trình Blockly, phát triển kỹ năng lập trình, tư duy sáng tạo, kỹ năng phân tích dữ liệu và khả năng xử lý lỗi lập trình cùng khả năng làm việc nhóm xuất sắc.

### Tham gia Câu lạc bộ, học sinh sẽ:

- Vận dụng kiến thức Leanbot và ngôn ngữ Blockly để lập trình Leanbot hoàn thành nhiệm vụ và tùy chỉnh các chức năng đa dạng;
- Xây dựng nền tảng kiến thức STEM Robotics và Công nghệ;
- Phát triển khả năng tư duy phản biện và khả năng giải quyết vấn đề thông qua việc đối mặt với các nhiệm vụ phức tạp và thách thức đòi hỏi sự sáng tạo và chính xác cao;
- Có cơ hội tham gia cuộc thi Robothon và hoàn thành thành công các nhiệm vụ với việc sáng tạo và tạo ra các giải pháp đột phá.





# THÔNG TIN CÁC KHÓA HỌC

Tên CLB	Số buổi/ tuần	Thời lượng/ buổi	Học phí HK 1 (VNĐ)	Học phí HK 2 (VNĐ)	Học phí cả năm (chiết khấu 5% nếu nộp phí 1 lần)
Nhà toán học tài ba	1	90p	3.080.000	3.080.000	5.850.000
Steam	1	90p	3.080.000	3.080.000	5.850.000
Khoa học ứng dụng	1	90p	3.080.000	3.080.000	5.850.000
Science Made Fun (Hà Nội)	1	90p	3.500.000	3.500.000	6.650.000
Science Made Fun (HCM)	1	90p	3.990.000	3.990.000	7.580.000
Roblox	1	90p	3.080.000	3.080.000	5.850.000
MineCraft	1	90p	3.080.000	3.080.000	5.850.000
Quản lý tài chính MoneyTree	1	90p	6.300.000	6.300.000	11.970.000
Lập trình Robotics & Drone	1	90p	4.200.000	4.200.000	7.980.000
In 3D Makers Empire	1	90p	4.200.000	4.200.000	7.980.000
Robotics Mindstorms Ev3	1	90p	3.990.000	3.990.000	7.580.000
Toán Soroban	1	90p	3.220.000	3.220.000	6.120.000
Kĩ sư nhí	1	90p	3.990.000	3.990.000	7.580.000
Bồi dưỡng lập trình (Central Park)	1	90p	3.990.000	3.990.000	7.580.000
Bồi dưỡng lập trình (Golden River)	1	90p	3.080.000	3.080.000	5.850.000
Robotics	1	90p	3.080.000	3.080.000	5.850.000
Stream với Leanbot (Chưa bao gồm phí học cụ: 3.000.000/bộ)	1	90p	3.080.000	3.080.000	5.850.000

