VINSCHOOL
Nơi ươm mầm tinh hoa

Trại hè

KHOA HỌC CÔNG NGHỆ

MINECRAFT - ROBLOX - AI CODING INNOVATORS - TƯ DUY TOÁN HỌC
ENJOY AI ROBOTICS - FUTURE SCIENTISTS & AI (MIỀN BẮC)
LEGO SPIKE ROBOTICS AND STEM - LEGO WEDO 2.0

Trong bối cảnh AI, robot và công nghệ số phát triển nhanh chóng, năng lực công nghệ không còn là lợi thế mà đã trở thành nền tảng cần thiết cho học sinh ngay từ sớm. Trại hè Khoa học – Công nghệ Vinschool được thiết kế nhằm giúp học sinh tiểu học tiếp cận và từng bước làm chủ công nghệ thông qua trải nghiệm thực hành, từ lập trình, thiết kế game, vận hành robot đến khám phá khoa học và AI. Qua đó, học sinh không chỉ tích lũy kỹ năng, mà còn hình thành tư duy sáng tạo và cách tiếp cận vấn đề một cách có hệ thống – nền tảng quan trọng cho hành trình học tập trong tương lai số.

Tại trại hè, mỗi hành trình được xây dựng như một chuỗi trải nghiệm liên kết, nơi học sinh học thông qua làm, thử nghiệm và điều chỉnh. Thông qua các mô hình như Minecraft, Roblox, AI Coding, LEGO Robotics, Whalesbot AI và Future Scientists, học sinh được đặt vào vai trò của người tạo ra sản phẩm: từ ý tưởng, thiết kế đến lập trình và trình diễn. Quá trình này không chỉ phát triển tư duy logic và kỹ năng công nghệ, mà còn rèn luyện khả năng hợp tác, giải quyết vấn đề và sự tự tin khi hiện thực hóa ý tưởng trong một môi trường học tập hiện đại, giàu tính tương tác và truyền cảm hứng.

MINECRAFT

TƯ DUY KHÔNG GIAN - THIẾT KẾ HỆ THỐNG
KIẾN TẠO THẾ GIỚI SỐ

Độ tuổi: Học sinh chuẩn bị vào lớp 1 – Lớp 5
Giảng dạy: Giáo viên Vinschool
Thời lượng: 3 tuần/hành trình (Sáng/Chiều Thứ 2 - Thứ 6)

Xây dựng - Tự động hóa - Tối ưu giải pháp
Minecraft được triển khai như một môi trường mô phỏng để phát triển tư duy thiết kế và logic hệ thống. Học sinh xây dựng công trình, lập trình tự động hóa và tổ chức không gian theo mục tiêu cụ thể. Các nhiệm vụ yêu cầu học sinh tính toán, thử nghiệm và điều chỉnh để đạt được cấu trúc tối ưu.

Sau mỗi hành trình, học sinh thiết kế được hệ thống hoàn chỉnh, vận dụng lập trình để tự động hóa và triển khai ý tưởng trong môi trường số.

HÀNH TRÌNH	TRỌNG TÂM PHÁT TRIỂN
Hành trình 1: Khởi đầu khám phá	Học sinh làm quen với Minecraft qua các hoạt động xây dựng và lập trình cơ bản, phát triển tư duy logic, trí tưởng tượng và hoàn thành sản phẩm đầu tiên.
Hành trình 2: Thiết kế & sáng tạo	Phát triển kỹ năng xây dựng và lập trình trong Minecraft Education, các em vận dụng tọa độ và lập trình MakeCode để xây dựng các dự án theo chủ đề. Học sinh được tự do sáng tạo, kết hợp lập trình và thiết kế, tạo ra công trình quy mô lớn và sản phẩm cá nhân độc đáo.
Hành trình 3 Nhà phát minh nhí	Học sinh phát triển dự án nâng cao, kết hợp xây dựng, lập trình và tư duy chiến lược để tạo ra thế giới riêng, giải quyết thử thách và trình bày sản phẩm cuối khóa như những nhà sáng tạo thực thụ.

ROBLOX

TƯ DUY THIẾT KẾ GAME – LẬP TRÌNH TƯƠNG TÁC XÂY DỰNG TRẢI NGHIỆM NGƯỜI DÙNG

Độ tuổi: Học sinh chuẩn bị vào lớp 3 – Lớp 5
Giảng dạy: Giáo viên Vinschool
Thời lượng: 3 tuần/hành trình (Sáng/Chiều Thứ 2 - Thứ 6)

Từ ý tưởng đến sản phẩm – Làm chủ cơ chế vận hành game
Roblox được tiếp cận như một nền tảng phát triển sản phẩm số với trọng tâm là trải nghiệm người dùng. Học sinh thiết kế không gian, xây dựng cơ chế tương tác và lập trình logic vận hành cho trò chơi. Các dự án yêu cầu học sinh kiểm soát hành vi người chơi và tối ưu trải nghiệm.

Sau mỗi hành trình, học sinh xây dựng được trò chơi hoàn chỉnh, kiểm soát logic hệ thống và tự tin trình bày sản phẩm của mình.

HÀNH TRÌNH	TRỌNG TÂM PHÁT TRIỂN
Hành trình 1: Khởi đầu khám phá	Học sinh làm quen với Roblox Studio qua các hoạt động xây dựng và tạo game cơ bản, phát triển tư duy thiết kế, trí tưởng tượng và hoàn thiện dự án đầu tiên.
Hành trình 2: Lập trình & tương tác	Học sinh nâng cao kỹ năng tạo mô hình, chỉnh vật liệu và lập trình cơ chế tương tác (chạm, click, trigger) trong Roblox Studio. Các em áp dụng vào dự án, hoàn thiện sản phẩm cá nhân.
Hành trình 3 Nhà sáng tạo game nhí	Học sinh phát triển các dự án nâng cao với hiệu ứng, hội thoại, cơ chế trap, explosion, ẩn/hiện, kết hợp tư duy chiến lược và lập trình để tạo nên trò chơi hoàn chỉnh và thuyết trình sản phẩm trước lớp.

AI CODING INNOVATORS

TƯ DUY THUẬT TOÁN
XÂY DỰNG GIẢI PHÁP - ỨNG DỤNG AI

Độ tuổi: Học sinh chuẩn bị vào lớp 3 – Lớp 5
Giảng dạy: Giáo viên Vinschool
Thời lượng: 3 tuần/hành trình (Sáng/Chiều Thứ 2 - Thứ 6)

Phân tích vấn đề – Thiết kế mô hình – Triển khai giải pháp
Chương trình được thiết kế theo định hướng giải quyết vấn đề bằng công nghệ và trí tuệ nhân tạo. Học sinh làm việc với các bài toán cụ thể, từ phân tích dữ liệu, xây dựng logic đến triển khai giải pháp bằng lập trình và AI. Các dự án yêu cầu tối ưu và cải tiến liên tục.

Sau mỗi hành trình, học sinh xây dựng được sản phẩm ứng dụng AI, hiểu cách thuật toán vận hành và triển khai giải pháp trong bối cảnh thực tế.

HÀNH TRÌNH	TRỌNG TÂM PHÁT TRIỂN
Hành trình 1: Khởi động lập trình & AI	Học sinh làm quen với lập trình qua các dự án ứng dụng cơ bản, phát triển tư duy logic, sáng tạo và xây dựng sản phẩm số tích hợp AI đầu tiên.
Hành trình 2: Phát triển dự án AI	Nâng cao kỹ năng lập trình, rèn tư duy phân tích và tối ưu giải pháp. Học sinh phát triển các dự án ứng dụng AI nâng cao, hướng tới việc giải quyết các vấn đề thực tế.
Hành trình 3 Nhà phát minh AI nhí	Phát triển kỹ năng lập trình chuyên sâu, tối ưu giải pháp và xây dựng các dự án tích hợp AI. Học sinh hoàn thiện sản phẩm công nghệ có tính ứng dụng thực tế và sẵn sàng trình bày, triển khai.

TƯ DUY TOÁN HỌC

TƯ DUY LOGIC – NHẬN DIỆN QUY LUẬT
GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

Độ tuổi: Học sinh chuẩn bị vào lớp 1 – lớp 5
Giảng dạy: Giáo viên Vinschool
Thời lượng: 3 tuần/hành trình (Sáng/Chiều Thứ 2 - Thứ 6)

Từ dữ liệu đến mô hình – Tư duy có cấu trúc
Tư duy Toán học được triển khai như một nền tảng cho suy luận và giải quyết vấn đề.
Học sinh làm việc với số liệu, hình khối và quy luật thông qua các tình huống thực tế. Các bài toán được thiết kế để học sinh phân tích, xây dựng mô hình và tìm ra lời giải hợp lý.

Sau mỗi hành trình, học sinh nhận diện quy luật, tổ chức tư duy logic và giải quyết vấn đề một cách có hệ thống.

HÀNH TRÌNH	TRỌNG TÂM PHÁT TRIỂN
Hành trình 1: Khám phá toán cơ bản	Làm quen với số, phép tính, hình khối và đo lường qua các dự án và hoạt động trải nghiệm. Học sinh rèn tư duy logic, khả năng giải quyết vấn đề và ứng dụng kiến thức vào thực tế.
Hành trình 2: Toán ứng dụng sáng tạo	Mở rộng kiến thức với phân số, đo lường, thời gian và dữ liệu. Học sinh vận dụng tư duy logic và kỹ năng giải quyết vấn đề để phát triển các dự án toán học liên quan đến tình huống thực tế.
Hành trình 3 Nhà toán học nhí	Khám phá các chủ đề nâng cao: quy luật, số học, hình học, đo lường và dữ liệu. Học sinh ứng dụng kiến thức để phân tích, suy luận, giải quyết vấn đề thực tế và hoàn thiện các dự án sáng tạo độc đáo.

WHALESBOT AI ROBOTICS

TƯ DUY KỸ THUẬT – THIẾT KẾ HỆ THỐNG ĐIỀU KHIỂN ROBOT THÔNG MINH

Độ tuổi: Học sinh chuẩn bị vào lớp 1 – lớp 5
Giảng dạy: Trung tâm One Space
Thời lượng: 3 tuần/hành trình (Sáng/Chiều Thứ 2 - Thứ 6)

Từ cơ học đến AI – Tối ưu hiệu suất hệ thống
Chương trình được xây dựng như một lộ trình phát triển tư duy kỹ thuật từ nền tảng đến nâng cao. Học sinh lắp ráp, lập trình và điều khiển robot trong các nhiệm vụ mô phỏng thực tế. Các thử thách yêu cầu học sinh kết hợp cơ học, cảm biến và thuật toán để tối ưu hiệu suất.

Sau mỗi hành trình, học sinh thiết kế và vận hành hệ thống robot hoàn chỉnh, kiểm soát chuyển động và tối ưu giải pháp trong môi trường thi đấu.

HÀNH TRÌNH	TRỌNG TÂM PHÁT TRIỂN
Hành trình 1: Bình minh công nghệ	Học sinh lắp ráp Base Bot, lập trình di chuyển, định hướng tọa độ và điều khiển robot vượt chướng ngại vật. Khám phá các phát minh như la bàn, thuốc súng để áp dụng vào thiết kế và tối ưu hệ thống robot.
Hành trình 2: Kỷ nguyên kiến tạo	Khám phá các phát minh cổ đại như nghề in và máy ghi địa chấn. Học sinh làm chủ robot, tìm hiểu cơ cấu bánh răng – chuyển động và ứng dụng cảm biến thông minh. Lập trình robot thực hiện nhiệm vụ phức tạp, tối ưu toàn bộ hệ thống trong môi trường thi đấu.
Hành trình 3 Kỹ sư bậc thầy	Tìm hiểu các công trình vĩ đại như tháp Eiffel, Kim tự tháp, Pisa. Học sinh điều khiển robot trên mặt phẳng và trên không, vận chuyển, xây dựng và thực hiện thử thách liên hoàn. Hoàn thiện dự án, thi đấu cùng bạn bè và trở thành "kỹ sư bậc thầy" của chính mình, sẵn sàng tranh tài Enjoy AI Châu Á mở rộng.

Ưu đãi đặc biệt: Học sinh đã học ít nhất 1 hành trình Whalesbot AI Robotics tại Vinschool được miễn phí Phí dự thi Enjoy AI Việt Nam 2026 tại 1 HOST bất kỳ hoặc giảm 50% Phí dự thi Enjoy AI Asian Open 2026.

FUTURE SCIENTISTS & AI (MIỀN BẮC)

TƯ DUY KHOA HỌC – KHÁM PHÁ
XÂY DỰNG MÔ HÌNH GIẢI THÍCH THẾ GIỚI

Độ tuổi: Học sinh chuẩn bị vào lớp 1 – lớp 5
Giảng dạy: Học viện Khám phá
Thời lượng: 3 tuần/hành trình (Sáng/Chiều Thứ 2 - Thứ 6)

Quan sát – Thử nghiệm – Diễn giải bằng dữ liệu
Chương trình được triển khai như một hành trình khám phá khoa học gắn với tư duy hệ thống và công nghệ. Học sinh thực hiện thí nghiệm, xây dựng mô hình và sử dụng dữ liệu để giải thích các hiện tượng tự nhiên. Các dự án tích hợp công nghệ và AI giúp mở rộng cách tiếp cận vấn đề.

Sau mỗi hành trình, học sinh phân tích hiện tượng, xây dựng mô hình khoa học và trình bày kết quả một cách rõ ràng và có cơ sở.

HÀNH TRÌNH	TRỌNG TÂM PHÁT TRIỂN
Hành trình 1: Science Plus	Khám phá khoa học Trái Đất, môi trường, năng lượng và sinh học qua thí nghiệm, chế tạo và dự án thực tế. Học sinh phát triển tư duy sáng tạo, kỹ năng giải quyết vấn đề và làm quen với công nghệ, AI.
Hành trình 2: Mysteries of Science	Khám phá quy luật khoa học qua Vật lý, Sinh học và Khoa học Trái Đất. Học sinh phát triển tư duy logic, khả năng phân tích và ứng dụng AI trong dự án kỹ thuật, tự tin trình bày và bảo vệ ý tưởng.
Hành trình 3 Earth & Marine Sciences	Khám phá vũ trụ, đại dương và hệ sinh thái biển. Học sinh vận dụng kiến thức vào thí nghiệm, chế tạo mô hình và dự án môi trường, phát triển tư duy hệ thống, khả năng sáng tạo và thuyết trình tự tin.

LEGO SPIKE ROBOTICS

TƯ DUY KỸ THUẬT – LẮP RÁP
LẬP TRÌNH HỆ THỐNG

Độ tuổi: Học sinh chuẩn bị vào lớp 1 – lớp 3
Giảng dạy: Giáo viên Vinschool
Thời lượng: 3 tuần/hành trình (Sáng/Chiều Thứ 2 - Thứ 6)

Kết nối phần cứng – phần mềm – hành vi robot
LEGO SPIKE Robotics được thiết kế như một môi trường học tập tích hợp giữa cơ học và lập trình. Học sinh xây dựng robot, lập trình hành vi và điều chỉnh hệ thống để thực hiện nhiệm vụ cụ thể. Các bài tập yêu cầu kiểm tra, điều chỉnh và tối ưu liên tục.

Sau mỗi hành trình, học sinh xây dựng được robot hoàn chỉnh, điều khiển chính xác và hiểu cách hệ thống vận hành.

HÀNH TRÌNH	TRỌNG TÂM PHÁT TRIỂN
Hành trình 1: Làm quen với robot	Học sinh khám phá LEGO SPIKE qua các mô hình và robot cơ bản. Phát triển tư duy logic, kỹ năng lắp ráp và lập trình qua thử thách sáng tạo, hoàn thiện dự án đầu tiên của mình.
Hành trình 2: Xây dựng & lập trình nâng cao	Mở rộng kỹ năng lắp ráp và lập trình với các mô hình thú vị. Học sinh phát triển tư duy sáng tạo, lập trình tương tác và hoàn thiện dự án robot riêng.
Hành trình 3 Thách thức robot thông minh	Nâng cao kỹ năng lập trình robot với các mô hình phức tạp, cơ chế tự động và cảm biến. Học sinh phát triển tư duy công nghệ, giải quyết vấn đề và hoàn thiện sản phẩm robot thông minh, sẵn sàng trình diễn.

LEGO WEDO 2.0

KHÁM PHÁ CÔNG NGHỆ – TƯ DUY LOGIC
ỨNG DỤNG VÀO ĐỜI SỐNG

Độ tuổi: Học sinh chuẩn bị vào lớp 1 – lớp 3
Giảng dạy: Giáo viên Vinschool
Thời lượng: 3 tuần/hành trình (Sáng/Chiều Thứ 2 - Thứ 6)

Lắp ráp – Lập trình – Giải quyết tình huống thực tế
LEGO WEDO 2.0 được triển khai như bước khởi đầu giúp học sinh tiếp cận công nghệ một cách trực quan. Học sinh xây dựng các mô hình gắn với đời sống, lập trình chuyển động và giải quyết các tình huống cụ thể. Các hoạt động tập trung vào việc quan sát, thử nghiệm và điều chỉnh.

Sau mỗi hành trình, học sinh hiểu cách công nghệ hoạt động, vận dụng kiến thức vào tình huống thực tế và tự tin tiếp cận các cấp độ cao hơn.

HÀNH TRÌNH	TRỌNG TÂM PHÁT TRIỂN
Hành trình 1: Khám phá cơ bản	Học sinh làm quen với LEGO WEDO 2.0, khám phá lắp ráp và lập trình robot qua các mô hình chuyển động và dự án thực tế. Phát triển tư duy logic, sáng tạo và hiểu cách công nghệ ứng dụng trong đời sống.
Hành trình 2: Khám phá nâng cao	Củng cố kiến thức robot với cảm biến, chuyển động và các dự án thực tế như xe đua, robot thám hiểm, hệ sinh thái tự nhiên. Phát triển tư duy tính toán, kỹ năng hợp tác và khả năng ứng dụng công nghệ vào tình huống thực tiễn.
Hành trình 3 Dự án sáng tạo	Vận dụng kiến thức để xây dựng và lập trình các mô hình theo chủ đề khoa học và đời sống như động vật, môi trường, không gian và thành phố an toàn. Phát triển tư duy sáng tạo, kỹ năng giải quyết vấn đề và khả năng ứng dụng công nghệ vào các tình huống thực tế.

HỌC PHÍ

Giảm 3% Học phí khi đóng phí từ 2 hành trình hoặc 2 trại hè trở lên trước 25/05/2026
Chiết khấu theo hạng thành viên VinClub

Trại hè	Học phí/ hành trình (VNĐ)	Số hành trình	Số tuần/ hành trình	Số buổi/tuần	Thời gian học
Minecraft	4.500.000	3 hành trình	3 tuần	5 buổi/tuần (sáng/ chiều Thứ 2- Thứ 6)	Hành trình 1 (8/6 - 26/6) Hành trình 2 (29/6 - 17/7) Hành trình 3 (20/7 - 7/8)
Roblox	4.500.000				
AI Coding Innovators	4.950.000				
Tư duy Toán học	4.500.000				
Whalesbot AI Robotics	5.250.000				
Future Scientists & AI	4.500.000				
LEGO SPIKE Robotics	4.500.000				
LEGO WEDO 2.0	4.500.000				

DỊCH VỤ BÁN TRÚ (TỰ CHỌN)

Điều kiện đăng ký	Thời lượng	Phí/hành trình (VNĐ)
Không áp dụng cho Học sinh đăng ký học 1 buổi/ngày	3 tuần/ hành trình (từ thứ Hai đến thứ Sáu)	1.125.000