



Trại hè KHÁM PHÁ

Khám phá có định hướng – Học qua nhiệm vụ – Tự tin thể hiện

Đối tượng: Học sinh chuẩn bị vào lớp 1 đến lớp 5

Thời gian: 8:30 – 16:00 | Thứ 2 – Thứ 6

Thời lượng: 3 tuần/ hành trình

- Trại hè Khám phá là chương trình thường niên của Vinschool, được thiết kế theo định hướng tích hợp giữa kiến thức học thuật, kỹ năng và trải nghiệm học tập trong cùng một hệ thống chủ đề.
- Nội dung Toán học, Ngôn ngữ (tiếng Anh và tiếng Việt); Khoa học tích hợp; Nghệ thuật và Thể chất được kết nối và triển khai thông qua các dự án học tập liên môn, giúp học sinh tiếp cận kiến thức trong các bối cảnh gắn với nhiệm vụ và sản phẩm cụ thể.
- Học sinh tham gia vào quá trình quan sát, thử nghiệm và điều chỉnh để hoàn thiện giải pháp. Việc học không diễn ra theo từng môn tách rời mà được tổ chức như một chuỗi nhiệm vụ liên kết. Quá trình học gắn với sản phẩm cụ thể qua từng giai đoạn. Từ các nhiệm vụ nhỏ đến dự án hoàn chỉnh, học sinh thể hiện cách hiểu và khả năng vận dụng thông qua sản phẩm của mình.
- Sau mỗi hành trình, học sinh hoàn thiện bộ sản phẩm cá nhân, thể hiện rõ tư duy, mức độ hiểu và khả năng ứng dụng, đồng thời tự tin trình bày và trao đổi trong môi trường học tập.





NHỮNG ĐIỂM NỔI BẬT

TẠO NÊN SỨC HÚT CỦA TRẠI HÈ KHÁM PHÁ 2026



Học theo chủ đề tích hợp:

Các nội dung học được kết nối trong cùng một chủ đề xuyên suốt, giúp học sinh tiếp cận kiến thức một cách liền mạch thay vì tách rời từng môn.



Học qua nhiệm vụ và dự án:

Mỗi hành trình được tổ chức thành chuỗi nhiệm vụ liên kết, học sinh giải quyết vấn đề, thử nghiệm và điều chỉnh để hoàn thiện sản phẩm theo từng giai đoạn.



Học gắn với sản phẩm:

Mỗi giai đoạn đều có kết quả cụ thể, sản phẩm phản ánh cách học sinh hiểu, vận dụng và phát triển ý tưởng của mình.



Phối hợp nhà trường – gia đình:

Phụ huynh theo dõi tiến trình học thông qua các hoạt động tương tác định kỳ và tham gia Ngày hội tổng kết.



Lựa chọn theo định hướng:

Học sinh lựa chọn định hướng Khoa học hoặc Nghệ thuật theo mô hình lớp học luân chuyển, phù hợp với sở thích và khả năng cá nhân.



Snag Golf – Rèn luyện tập trung, kiểm soát và bản lĩnh trong vận động

Snag Golf được đưa vào như một phần của hệ trải nghiệm, trong đó học sinh thực hiện các nhiệm vụ vận động yêu cầu độ chính xác, sự tập trung và khả năng kiểm soát cảm xúc. Các hoạt động được tổ chức theo lộ trình luyện tập và thi đấu phù hợp với từng độ tuổi.





3 HÀNH TRÌNH PHÁT TRIỂN

Hành trình 1: TIME QUEST Giải mã Trái Đất qua thời gian

Học sinh bước vào hành trình xuyên thời gian, khám phá Trái Đất từ quá khứ đến hiện tại thông qua các nhiệm vụ truy vết – giải mã – tái hiện. Các con làm việc theo nhóm, thu thập dữ liệu, đặt giả thuyết và xây dựng sản phẩm như bản đồ thời gian, mô hình Trái Đất hoặc câu chuyện khoa học. Đây là hành trình giúp học sinh học sâu qua khám phá, phát triển tư duy logic, khả năng quan sát và năng lực diễn đạt.

Hành trình 2: GREEN MISSION Tái sinh hành tinh xanh

Trong vai “đại sứ môi trường”, học sinh đối mặt với những vấn đề thực tế như rác thải, ô nhiễm và năng lượng. Từ khảo sát thực địa, học sinh cùng nhau đề xuất giải pháp, thiết kế sản phẩm tái chế và xây dựng “kế hoạch hành động xanh”. Hành trình giúp học sinh học qua giải quyết vấn đề, nuôi dưỡng ý thức trách nhiệm, tư duy bền vững và khả năng hợp tác.

Hành trình 3: FUTURE MAKERS Kiến tạo thế giới ngày mai

Học sinh trở thành những “nhà sáng chế nhí”, khám phá cách công nghệ và ý tưởng có thể thay đổi cuộc sống. Từ việc xác định vấn đề, thiết kế giải pháp đến tạo mô hình và thuyết trình như một startup, học sinh trải nghiệm trọn vẹn quy trình sáng tạo. Hành trình này giúp học sinh học qua kiến tạo sản phẩm, phát triển tư duy sáng tạo, năng lực công nghệ và sự tự tin làm chủ tương lai.



KẾT QUẢ SAU MỖI HÀNH TRÌNH

Hiểu cách học thông qua nhiệm vụ và trải nghiệm, biết vận dụng kiến thức vào tình huống cụ thể
Tự tin trình bày ý tưởng và sản phẩm, phát triển khả năng hợp tác và làm việc nhóm.

Mỗi học sinh hoàn thiện một bộ sản phẩm học tập riêng, phản ánh quá trình tham gia, cách suy nghĩ và khả năng ứng dụng kiến thức - Kết quả tích lũy qua từng nhiệm vụ trong suốt hành trình 3 tuần.



NỘI DUNG CHI TIẾT

Phần 1

KIẾN THỨC HỌC THUẬT

Lưu ý: “Sáng tạo Nghệ thuật” và “Khám phá Khoa học” là hai môn tự chọn; mỗi hành trình, học sinh chọn 1 trong 2 môn

LỚP 1

Hành trình 1 Time Quest

Hành trình 2 Green Mission

Hành trình 3 Future Makers

THỬ THÁCH TƯ DUY

Thực hiện phép đếm, phân loại nhóm (0-10). Sử dụng số thứ tự (1st - 5th). Nhận diện và phân loại hình phẳng theo cạnh/đỉnh. Hoàn thiện quy luật (Pattern) hình khối. Vẽ bản đồ vị trí (trong/ngoài, trên/dưới).

So sánh số lượng (phạm vi 20). Nhận diện khối cầu, khối trụ từ vật thể tự nhiên. Xem giờ đúng và giờ rưỡi. Thu thập dữ liệu và trình bày dưới dạng biểu đồ tranh đơn giản.

Đo lường bằng đơn vị không tiêu chuẩn (gang tay, que tính). Nhận diện khối đa diện (lập phương, hộp chữ nhật) để xây dựng cấu trúc. Giải quyết bài toán chia phần bằng nhau.

AI GIỎI TIẾNG VIỆT

Nhận diện chữ cái trong tên riêng; giải mã âm thanh ghép tên. Đọc hiểu nội quy bằng tranh. Phân biệt chữ hoa/thường. Viết đúng quy tắc viết hoa. Sáng tạo kể chuyện ngắn qua sơ đồ tư duy.

Mở rộng vốn từ về thực vật (rễ, thân, lá). Đọc hiểu sơ đồ mô tả quy trình (trồng cây, vòng đời). Sử dụng từ láy mô phỏng âm thanh tự nhiên. Viết đoạn văn ngắn về sự phát triển của sinh vật.

Viết/Tô danh từ chỉ vật liệu và công trình kiến trúc. Viết tên riêng xác nhận quyền sở hữu công trình. Kỹ năng thuyết trình dự án, chào hỏi khách tham quan triển lãm.

TIẾNG ANH MỖI NGÀY

Chào hỏi, giới thiệu bản thân. Từ vựng đồ dùng học tập & mệnh lệnh lớp học. Cấu trúc mô tả vật phẩm và vị trí (There is/are). Thi hiện tại tiếp diễn mô tả hoạt động.

Phonics (âm ch, sh, th). Cấu trúc "Can/Can't" mô tả đặc tính vật chất. Tính từ so sánh (louder, smaller). Sử dụng từ nối trình tự (First, Next, Then, Finally)

Từ vựng về không gian sống (phòng, nhà) và vật liệu xây dựng (Brick, wood, glass). Cấu trúc dự đoán: "I want to build...". Thuyết trình về dự án City: "This is our city...".



LỚP 1

Hành trình 1 Time Quest

Hành trình 2 Green Mission

Hành trình 3 Future Makers

SÁNG TẠO NGHỆ THUẬT

Thiết kế Avatar cá nhân; đắp nổi đất nặn hình con vật; tạo hình nhân vật từ vải vụn

Kỹ thuật in gân lá (Frottage); xây dựng mô hình tổ chim; thiết kế "Cửa sổ màu" từ giấy kiếng.

Phác thảo sơ đồ tư duy phân chia khu vực. Kỹ thuật lắp ghép 3D từ vật liệu tái chế. Phối hợp màu sắc tương phản.

KHÁM PHÁ KHOA HỌC

Phân biệt vật sống/vật không sống. Nhận diện bộ phận cơ thể. Thí nghiệm về 5 giác quan. Thí nghiệm điều hướng ánh sáng qua vật phản xạ. So sánh tính chất vật liệu (Gỗ, Nhựa, Giấy).

Thí nghiệm Chìm - Nổi với vật liệu tự nhiên. Quan sát vai trò của đất/nước. Thí nghiệm truyền âm qua vật chất (Điện thoại ống dây). Tìm hiểu vòng đời sinh trưởng (Bướm, Ếch, Cây).

Phân loại vật liệu theo độ cứng/chịu lực. Thí nghiệm cấu trúc thăng bằng (Xây cầu). Vận dụng truyền lực lắp ráp các chi tiết chuyển động (cồng, ròng rọc). Đánh giá và cải tiến mô hình.

DẪ NGOẠI TRONG NGÀY

Địa điểm tùy từng Cơ sở sắp xếp

Địa điểm tùy từng Cơ sở sắp xếp

Địa điểm tùy từng Cơ sở sắp xếp

SẢN PHẨM CUỐI HÀNH TRÌNH

CUỐN NHẬT KÝ "HỘ CHIẾU ĐẦU TIÊN" - Album khổ A4 trang trí thủ công, chứa các "Visa" kiến thức và mã QR ghi âm lời chào tự tin.

BỘ THẺ "MẮT KÍNH VẠN NĂNG" - Chuỗi 9 thẻ hình tròn xâu chuỗi lại, mỗi thẻ là một bằng chứng thực nghiệm (lá thật, hình vẽ thí nghiệm)

SA BÀN 3D "THÀNH PHỐ KIẾN TẠO NHÍ" - Mô hình đô thị được ghép nối từ các "mảnh đất" cá nhân, thể hiện đầy đủ các khối hình, công trình và không gian xanh do học sinh thiết kế.





LỚP 2

HÀNH TRÌNH 1 Time Quest

HÀNH TRÌNH 2 Green Mission

HÀNH TRÌNH 3 Future Makers

THỬ THÁCH TƯ DUY

Ước lượng và đếm hóa thạch (phạm vi 100). Phân loại số chẵn/lẻ. Nhận diện hình phẳng (đa giác) trên mẫu vật. Tính toán cộng/trừ (không nhớ) số lượng thức ăn/củ đốt. Đọc thời gian đến 5 phút. Làm quen phân số ($1/2$, $1/4$). Đo chiều dài mét (m) và vẽ biểu đồ tranh.

Vận dụng phép nhân & phép chia (bảng 2, 5) để tính số bộ phận sinh vật biển. Đo độ dài cm. Sử dụng đơn vị Lít (l) và Mililít (ml) đo dung tích nước sạch. Chia tài nguyên theo phân số $1/2$, $1/4$. Thu thập dữ liệu và vẽ biểu đồ cột/tranh về sinh vật biển.

Xem giờ chính xác đến 5 phút để đếm ngược giờ phóng tàu. Vận dụng bảng nhân 2, 5, 10 tính khẩu phần ăn/oxy. Sử dụng lịch để xem lộ trình di chuyển. Nhận dạng khối 3D (lập phương, hộp chữ nhật). Thực hiện đo mét (m) trên sơ đồ bay.

AI GIỎI TIẾNG VIỆT

Quy tắc chính tả (c/k, g/gh, ng/ngh). Nghi thức giao tiếp nhóm. Viết đoạn văn miêu tả về đẹp/khắc nghiệt của kỷ băng hà. Sử dụng dấu chấm, dấu hỏi. Lựa chọn từ xưng hô phù hợp (tớ - cậu, mình - bạn).

Mở rộng vốn từ về đại dương. Viết hoa tên riêng các đại dương lớn. Đọc hiểu văn bản thông tin/biển báo bảo vệ môi trường. Viết đoạn văn kể về loài vật yêu thích. Xác định nhân vật trong truyện

Đọc hiểu văn bản hệ Mặt Trời. Sử dụng đúng dấu chấm, dấu hỏi trong nhật ký kỹ sư. Xác định nhân vật/chi tiết trong truyện thiên hà. Nghi thức giao tiếp (xin lỗi, cảm ơn). Viết đoạn văn kỷ niệm chuyến bay.

TIẾNG ANH MỖI NGÀY

Số thứ tự (1st - 31st). Tính từ sở hữu (My, Your, His, Her). Thì quá khứ đơn (V-ed) kể lại hoạt động thám hiểm. Tính từ mô tả thời tiết. Thì hiện tại tiếp diễn mô tả hành động trên sân tập. Trạng từ (Quickly, Slowly).

Từ vựng bộ phận cơ thể cá (Fins, gills, scales). Câu hỏi What, Where, How. Động từ khuyết thiếu Can/Can't. Trạng từ chỉ cách thức. Đại từ chỉ định This/ That/ These/ Those. Thì hiện tại tiếp diễn.

Thì quá khứ đơn báo cáo việc đã hoàn thành. Số đếm đến 100. Tính từ mô tả ngoại hình sinh vật lạ và cảm xúc. Cấu trúc với "Too" (I like stars too). Cấu trúc "There is/There are" liệt kê quà lưu niệm.

LỚP 2

HÀNH TRÌNH 1 Time Quest

HÀNH TRÌNH 2 Green Mission

HÀNH TRÌNH 3 Future Makers

SÁNG TẠO NGHỆ THUẬT

Vận dụng kỹ thuật tạo bề mặt giả đá/hóa thạch bằng giấy bồi và màu nước. Thiết kế logo và bộ nhận diện đội thám hiểm. Tạo hình không gian hàng động 3D phối hợp đa chất liệu (bông gòn, nhũ bạc). Nặn tò he hoặc tạo hình khủng long từ vật liệu tái chế để trang trí ngoại thất cho "Hộp thời gian".

Thực hiện kỹ thuật in gân lá và dập khuôn tạo vảy cá nghệ thuật. Vẽ tranh màu nước loang chủ đề đáy đại dương. Thiết kế hệ thống lọc nước giả định từ vật liệu trang trí. Sáng tạo rạn san hô từ kẽm nhung và nhựa tái chế; sử dụng phối màu neon tạo hiệu ứng phát sáng cho "Rương báu".

Thiết kế bảng điều khiển 3D đối xứng bằng cách lắp ghép các nắp chai, nút áo tái chế. Sử dụng kỹ thuật dậm mút xốp (sponging) với màu nhũ bạc/vàng để tạo hiệu ứng kim loại an toàn cho vỏ tàu. Tạo hình sinh vật ngoài hành tinh từ đất nặn kết hợp các chi tiết đơn giản như kẽm nhung, bông gòn. Ứng dụng kỹ thuật vẽ màu nước loang (wet-on-wet) để tạo nền trời Galaxy đơn giản cho "Phi thuyền kỷ ực".

KHÁM PHÁ KHOA HỌC

Quan sát tính chất của đá. Phân biệt vật sống/không sống. Nhận diện nguồn sáng và bóng tối. Lắp ráp mạch điện nối tiếp đơn giản (đèn pin thám hiểm). Sử dụng lực đẩy/kéo. Vận động và sức khỏe (tim, phổi).

Phân loại môi trường sống (Habitat). So sánh cấu tạo vây/vảy. Thí nghiệm về tầm quan trọng của nước sạch và tác động của ô nhiễm. Phân tích tính chất vật liệu (chìm/nổi, cứng/mềm) để làm san hô tái chế.

Giải thích vị trí Mặt trời và bóng đổ. Nhận diện nguồn sáng tự nhiên/nhân tạo. So sánh sự thích nghi của sinh vật qua cấu tạo cơ thể. Giải thích lực đẩy động cơ. Phân tích tính chất vật liệu chịu nhiệt/nhẹ.

SẢN PHẨM CUỐI HÀNH TRÌNH

"CHIẾC HỘP THỜI GIAN: KÝ ỨC KỶ BĂNG HÀ" – Một bảo tàng mini trong hộp carton chứa hóa thạch số học, đèn pin mạch điện tự chế và nhật ký thám hiểm.

"CHIẾC RƯƠNG BÁU ĐẠI DƯƠNG" – Chiếc rương chứa các thẻ mật mã toán học, từ điển mini về biển, chai đo dung tích nước và mô hình hệ sinh thái san hô nhân tạo.

"PHI THUYỀN KỶ ỨC 2026" – Mô hình tàu vũ trụ lớn có các khoang: Khoang kỹ thuật (Toán/Lịch), Khoang ngoại giao (Sinh vật lạ) và Khoang báo cáo (Biểu đồ/Kỷ niệm).





LỚP 3

HÀNH TRÌNH 1 Time Quest

HÀNH TRÌNH 2 Green Mission

HÀNH TRÌNH 3 Future Makers

THỬ THÁCH TƯ DUY

Ôn tập đọc, viết số đến 1000. Phân loại tài nguyên bằng số chẵn/lẻ. Đo chiều dài cánh quạt (cm) và tính chu vi hình vuông/chữ nhật khung quạt. Vận dụng bảng nhân 2, 5 tính tổng số linh kiện. Chia màu trang trí bằng phân số $1/2$, $1/4$.

Vận dụng phép nhân & phép chia (bảng 2, 5) để tính số bộ phận sinh vật biển. Đo độ dài cm. Sử dụng đơn vị Lít (l) và Mililít (ml) đo dung tích nước sạch. Chia tài nguyên theo phân số $1/2$, $1/4$. Thu thập dữ liệu và vẽ biểu đồ cột/tranh về sinh vật biển.

Thiết kế tòa nhà bằng hình 2D/3D. Xác định góc vuông/góc bẹt trong bản vẽ. Tính khối lượng đất (g, kg). Theo dõi tăng trưởng cây bằng biểu đồ cột. Tính tiền thừa (Tiền Việt Nam) khi mua hạt giống.

Ai giỏi Tiếng Việt?

Mở rộng vốn từ về thiên nhiên và năng lượng. Viết đoạn văn khẳng định giới thiệu nguồn năng lượng sạch. Viết văn bản hướng dẫn các bước làm quạt gió (sử dụng dấu phẩy). Thuyết trình về cơ chế hoạt động của quạt bằng câu cảm thán.

Viết thư thiệp gửi Trái đất. Viết đoạn văn miêu tả đặc điểm món đồ chơi tái chế (từ ngữ chỉ đặc điểm). Kể lại sự việc "Một ngày ở xưởng tái chế" thể hiện tình cảm với môi trường.

Lập danh sách công trình và quản lý bằng mục lục. Viết đoạn văn giới thiệu loài cây (có minh họa). Thuyết trình sa bàn thành phố, lắng nghe và phản hồi theo lượt lời. Sử dụng biểu tượng (Icon) chỉ dẫn.

TIẾNG ANH MỖI NGÀY

Từ vựng Solar system, Earth Day, Shapes, đơn vị đo lường và động từ chỉ hành động (spin, move). Cấu trúc "The sun is shining" (Hiện tại tiếp diễn), "There is/are" và sử dụng trạng từ (quickly, slowly).

Cấu trúc xin phép "Can I...?". Từ vựng về mua sắm và vật liệu (Plastic, Metal). Tính từ sở hữu và giới từ vị trí (In, On, Under). Sử dụng thì tương lai "will" cho kế hoạch tái sử dụng.

Từ vựng địa điểm thành phố (Park, Hospital) và bộ phận của cây (Roots, Leaves). Giới từ chỉ phương hướng (Left, Right, Behind). Tham gia English Festival chủ đề "Green City".





LỚP 3		HÀNH TRÌNH 1 Time Quest	HÀNH TRÌNH 2 Green Mission	HÀNH TRÌNH 3 Future Makers
SÁNG TẠO NGHỆ THUẬT	Vẽ sơ đồ nguồn năng lượng sạch màu sắc tươi sáng. Thiết kế họa tiết đối xứng trên cánh quạt. Lắp ráp mô hình cối xay gió hoàn chỉnh từ vật liệu tái chế	Thiết kế trang phục từ túi nilon/giấy báo. Sáng tạo bình hoa từ vật liệu hỗn hợp. Trang trí sân golf mini bằng mầm xanh hoặc hoa giấy tái chế.	Xây dựng mô hình nhà tiết kiệm năng lượng (đón sáng). Làm tranh từ lá cây và hoa khô. Hoàn thiện sa bàn thành phố tổng hợp: quạt gió, cây xanh, khu tái chế.	
KHÁM PHÁ KHOA HỌC	Nhận biết Trái đất hình cầu và là nguồn cung cấp vật liệu. Thí nghiệm ma sát trên trục quay (bề mặt nhẵn/nhám). Sử dụng lực kế tự chế (dây thun) để đo lực gió tác động vào cánh quạt.	Phân loại trạng thái Rắn/Lỏng của rác thải. Thực hiện tách hỗn hợp bằng nam châm và sàng lọc. Thí nghiệm lọc nước bẩn bằng giấy lọc để quan sát chất rắn không tan.	Phân biệt sinh vật sống/không sống. Trồng cây và theo dõi điều kiện ánh sáng/nước. Dán nhãn chức năng rễ, thân, lá. Trình bày chuỗi thức ăn và tầm quan trọng của không khí sạch với tim, phổi.	
SẢN PHẨM CUỐI HÀNH TRÌNH	MÔ HÌNH "CỐI XAY GIÓ THUẬN PHONG" – Trạm phát điện sạch mini có cánh quạt quay được, kèm bảng hướng dẫn sử dụng và bản vẽ kỹ thuật đối xứng.	"WIZARD'S ECO-BOX: CHIẾC HỘP PHÉP THUẬT" – Một "bảo tàng di động" tích hợp máy lọc nước đa tầng, bộ sưu tập báu vật từ tính, mô hình nghệ thuật tái chế Assemblage và sân Golf mini ma thuật.	"CITY OF HOPE: SA BÀN THÀNH PHỐ HY VỌNG" – Mô hình đô thị bền vững tích hợp kiến trúc hình khối 3D, hệ sinh thái mầm xanh thực nghiệm và sân Golf cảnh quan dành cho cư dân tương lai.	



LỚP 4

HÀNH TRÌNH 1 Time Quest

HÀNH TRÌNH 2 Green Mission

HÀNH TRÌNH 3 Future Makers

THỬ THÁCH TƯ DUY

Khảo sát nhu cầu khách hàng; Phân tích bảng tần suất; So sánh số < 1000 để đánh giá quy mô thị trường; Lập biểu đồ cột tiến độ.

Cân đối "Số thu chi" bằng phép cộng/trừ trong phạm vi 1000; Chia lợi nhuận bằng phân số đơn vị ($1/2$, $1/4$); Nhận diện mức giảm giá %; Tìm quy luật dãy số tăng trưởng doanh thu và làm tròn số báo cáo

Kết toán lợi nhuận (Doanh thu - Chi phí); Phân tích xác suất khách hàng; Sử dụng biểu đồ Venn phân loại khách mục tiêu.

Ai giỏi Tiếng Việt?

Thiết lập nhan đề thương hiệu; Viết bản mô tả cấu tạo sản phẩm; Sử dụng từ chỉ đặc điểm và biện pháp so sánh thu hút.

Lập danh sách chi phí bằng dấu gạch ngang; Sử dụng từ trái nghĩa (Lãng phí - Tiết kiệm) xây dựng quy tắc "Chi tiêu xanh"; Viết bài học rút ra từ thực tế quản trị tiền và sử dụng câu khiến kêu gọi đầu tư.

Thuyết trình gọi vốn (Pitching); Sử dụng câu khiến và trích dẫn bằng dấu ngoặc kép; Báo cáo kết thúc dự án bằng số liệu.

TIẾNG ANH MỖI NGÀY

Lập trình quy trình sản xuất bằng số thứ tự (1st, 2nd...); Từ vựng chất liệu (Metal, Plastic); Thuyết phục khách hàng (Why - Because).

Báo cáo ngân sách bằng từ vựng tiền tệ; Sử dụng cấu trúc "There was/were" báo cáo số dư quỹ; Khẳng định cam kết minh bạch bằng trạng từ tần suất (Always, Never).

Sử dụng thì Tương lai (Will) để cam kết dịch vụ; Thì Quá khứ kể về hành trình 9 tuần; Thực hiện giao dịch bán hàng thực tế.



LỚP 4

HÀNH TRÌNH 1 Time Quest

HÀNH TRÌNH 2 Green Mission

HÀNH TRÌNH 3 Future Makers

SÁNG TẠO NGHỆ THUẬT

Vẽ phác thảo kỹ thuật đối xứng; Thiết kế Brochure quảng cáo gấp 3; Tạo hình Logo nhận diện thương hiệu độc bản.

Chế tác "Hũ tiết kiệm Start-up" từ vật liệu tái chế; Trang trí bằng sơ đồ cấu trúc Trái Đất và Hệ Mặt Trời; Nặn mô hình núi lửa 3D biểu tượng cho sự bùng nổ ý tưởng.

Hoàn thiện sa bàn hội chợ Tessellation; Trình bày Portfolio "Hành trình CEO nhí" cảm hứng Hệ Mặt Trời.

KHÁM PHÁ KHOA HỌC

Giải thích cấu tạo vật liệu bằng mô hình hạt; Lựa chọn chất rắn bảo toàn hình dáng; Thiết kế hệ thống đèn spotlight bằng phản xạ ánh sáng.

Nhận diện cơ chế bộ xương (khung xương tài chính); Thiết lập sơ đồ chuỗi thức ăn (mắt xích giá trị của Startup); Mô tả biến động thị trường qua hiện tượng Động đất và quản lý thời gian qua sự quay của Trái Đất.

Giải thích sự vững chắc của gian hàng qua cấu trúc đốt sống; Thuyết minh về năng lượng âm thanh và nhiệt tại hội chợ; Mô hình hạt vật liệu

SẢN PHẨM CUỐI HÀNH TRÌNH

MÔ HÌNH NGUYÊN MẪU "LIGHT-UP PROTOTYPE" – Sản phẩm khởi nghiệp đầu tiên có tích hợp mạch điện phát sáng và bộ nhận diện thương hiệu cơ bản.

BỘ CÔNG CỤ "SMART CEO WALLET & LOG" Ví doanh nhân/Hũ 3 ngăn: Phân chia quỹ Tiết kiệm - Đầu tư - Chi tiêu rõ ràng. CEO Log: Nhật ký dòng tiền tích hợp biểu đồ tăng trưởng, quy tắc chi tiêu xanh và bài học quản lý tài chính.

GIAN HÀNG DI ĐỘNG "START-UP EXHIBITION 2026" – Bao gồm Sa bàn gian hàng, Video Pitching gọi vốn và Portfolio năng lực CEO.





LỚP 5

HÀNH TRÌNH 1 Time Quest

HÀNH TRÌNH 2 Green Mission

HÀNH TRÌNH 3 Future Makers

THỬ THÁCH TƯ DUY

Khám phá cấu tạo Robot qua các khối 3D phức tạp (mặt, cạnh, đỉnh); Lập biểu đồ năng lượng bằng biểu thức chứa chữ; Thiết kế lộ trình trên lưới tọa độ; Tính toán pin bằng số thập phân và phép nhân 10, 100.

Diễn giải biểu đồ cột về biến đổi khí hậu; Đo độ dài mô hình hệ tiêu hóa; Tính tổng thời gian tiêu hóa; Khảo sát rác thải nhựa (tính số trung bình cộng, trung vị) và vẽ biểu đồ đường.

Lập biểu đồ hình quạt tỉ lệ % thời gian biểu lý tưởng; Tính chu vi/diện tích bì Portfolio; Sử dụng số thập phân chia tỉ lệ khung hình; Tổng kết số liệu dự án cuối khóa.

Ai giỏi Tiếng Việt?

Đọc văn bản "Kỷ nguyên Robot"; Trích dẫn từ khóa vận hành; Viết đoạn văn mô tả Robot có sử dụng từ nối; Soạn thảo "Sách hướng dẫn sử dụng" với tiêu đề in đậm và trình tự rõ ràng.

Đọc phóng sự thích nghi sinh vật; Viết tường thuật "Hành trình của thức ăn" (miêu tả & lời thoại); Lập danh sách tài liệu tham khảo theo định dạng chuẩn (Tác giả - Tên bài - Nguồn).

Viết đoạn văn nêu ý kiến về tiết kiệm nước; Viết bài tự giới thiệu "Tôi của năm lớp 5"; Thuyết trình hành trình 9 tuần kết hợp âm thanh và hình ảnh trực quan.

TIẾNG ANH MỖI NGÀY

Học danh từ kỹ thuật (Wires, Sensor, Metal); Sử dụng thì Quá khứ đơn kể về lịch sử Robot; Thuyết trình tọa độ di chuyển; So sánh hơn/nhất giữa các dòng Robot (More modern/The smartest).

Từ vựng môi trường (Pollution, Habitat); Sử dụng mệnh đề quan hệ (Defining relative clauses); Thuyết trình quy trình tiêu hóa (Present Simple); Báo cáo kết quả khảo sát (Present Perfect).

Nói về kế hoạch tương lai (Be going to); Viết 5 lời cam kết năm học mới (Will for promises); Thuyết trình tổng kết "Welcome to my journey".



LỚP 5

HÀNH TRÌNH 1 Time Quest

HÀNH TRÌNH 2 Green Mission

HÀNH TRÌNH 3 Future Makers

SÁNG TẠO NGHỆ THUẬT

Phác thảo Robot đối xứng trên lưới ô vuông; Lắp ráp mô hình Robot 3D từ vỏ hộp tái chế và giấy bạc; Nặn Logo thương hiệu bằng đất sét tự khô.

Thiết kế thẻ phóng viên nhí mã QR; Nặn mô hình thực phẩm lành mạnh; Thiết kế bìa tạp chí "Eco-News" bằng kỹ thuật Collage từ báo cũ.

Hoàn thiện sa bàn sinh thái; Làm huy hiệu "Nhà kiến tạo" từ đất sét và ruy băng; Sắp xếp gian hàng triển lãm theo phong cách bảo tàng công nghệ.

KHÁM PHÁ KHOA HỌC

Thí nghiệm "Hạt nhảy múa" (tĩnh điện); Giải thích chuyển động bằng mô hình hạt; Vẽ biểu đồ lực (trọng lực, ma sát); Thử nghiệm "Cánh tay nam châm" phân loại vật liệu từ tính.

Vẽ sơ đồ sự thích nghi của sinh vật (Xương rồng, Lạc đà); Làm mô hình hệ tiêu hóa vật lý (dạ dày túi nilon); Thí nghiệm "Ô nhiễm và lọc nước" (độ hòa tan của dầu, cát, muối).

Làm bình lọc nước mini từ cát/sỏi; Giải thích chu trình nước bằng mô hình hạt; Chế tạo mô hình hạt giống phát tán (dù/máy bay); Trình bày mô hình Quỹ đạo Trái đất và hiện tượng bốn mùa.

SẢN PHẨM CUỐI HÀNH TRÌNH

"HỒ SƠ CÔNG DÂN SỐ: SỨ MỆNH ROBOT X"
Mô hình vật lý: Robot 3D bọc giấy bạc, có logo đất sét và gắn bảng mô tả tính năng.
Hồ sơ kỹ thuật: Bản vẽ đối xứng, sơ đồ lực, bản đồ tọa độ di chuyển và bảng tính năng năng lượng pin

TẠP CHÍ SÁNG TẠO "XUỞNG TIN NHÍ - ECO NEWS"
Chuyên mục: "Bí mật trong bụng tớ" (Ký sự tiêu hóa), "Siêu năng lực thích nghi" (Thế giới sinh vật), "Giải mã rác nhựa" (Dữ liệu môi trường).
Hình thức: Tạp chí khổ A3 đóng tập nghệ thuật, tích hợp mã QR dẫn đến video "Phóng sự hiện trường" của nhóm.

SA BÀN SINH THÁI & HỒ SƠ "GLOBAL LEADER PORTFOLIO"
Sa bàn: Mô hình chu trình nước, hồ sinh thái và quỹ đạo Trái đất.
Portfolio: Bảng tầm nhìn lớp 5 (biểu đồ %), bài tự giới thiệu, lời cam kết tiếng Anh và chữ ký xác nhận của Nhà đồng hành.



Phần 2

DÃ NGOẠI VÀ GIÁO DỤC THỂ CHẤT



	HÀNH TRÌNH 1	HÀNH TRÌNH 2	HÀNH TRÌNH 3
Snag Golf	<p>Chạm & Khám phá (Level 1) + Khởi gợi đam mê thông qua các trò chơi vui nhộn dễ hiểu, dễ chơi + Cách cầm gậy và thế đứng + Làm quen với những cú đánh Putt cơ bản + Chipping cơ bản: cú đánh bóng bổng và ngắn + Công thức cơ bản và dễ hiểu nhất cho một cú Pitching tầm xa. + Làm quen với các quy tắc ứng xử (Etiquette) trong khi thi đấu</p>	<p>Rèn luyện & Bứt phá (Level 2): + Nâng cao độ khó trong các trò chơi Putting, Chipping + Kiểm soát lực đánh, hướng đánh + Làm quen với khái niệm “Điểm rơi” và “độ cao” + Điểm tiêu chuẩn, cách tính điểm và ghi điểm trong thi đấu golf + Làm quen với các thử thách, độ khó trong các hố đấu</p>	<p>Chiến thuật & Tranh tài (Level 3): + Những trò chơi luyện tập nâng cao các kỹ thuật golf + Học cách quan sát, phân tích tình huống trước khi chơi và thi đấu + Học cách chấm điểm chéo, ký xác nhận bảng điểm... trong khi thi đấu các giải golf đỉnh cao + Xây dựng chiến thuật thi đấu cơ bản + Sẵn sàng cho một giải đấu SNAG GOLF TOUR</p>
Dã ngoại 2N1Đ (Dành cho Khối 2-3-4-5)	<p>Miền Bắc: La Saveur De Resort, Suối Sếu B, Lương Sơn, Phú Thọ (dự kiến) Miền Nam: Mộc Villas - Vũng Tàu (dự kiến)</p>	<p>Miền Bắc: Ba Vì Resort, Cốt 400, VGQ Ba Vì, Hà Nội (dự kiến) Miền Nam: The Beach House Resort Hồ Tràm (dự kiến)</p>	<p>Miền Bắc: Tam Chuc EcoStay, Kim Bảng, Ninh Bình (dự kiến) Miền Nam: Du lịch sinh thái Bảo Gia Trang Viên - The Green resort (dự kiến)</p>



LỊCH HỌC MẪU HÀNG TUẦN

Lớp 1: 2 chuyến dã ngoại trong ngày (mỗi hành trình).

Lớp 2-5: 1 chuyến dã ngoại 2 ngày 1 đêm (mỗi hành trình)



THỜI GIAN	HOẠT ĐỘNG
8h – 8h30	Đón học sinh
8h30 – 9h30	Học tập/ trải nghiệm
9h30 – 10h00	Nghỉ giải lao
10h00 – 11h00	Học tập/ trải nghiệm
11h00 – 13h30	Ăn trưa – Nghỉ trưa
13h30 – 14h30	Học tập/ trải nghiệm
14h30 – 15h00	Nghỉ giải lao
15h00 – 16h00	Học tập/ trải nghiệm
16h00 trở đi	Tan học

HỌC PHÍ:

đã bao gồm phí bán trú

Explore Summer 1

(Chuẩn bị vào lớp 1):

8.800.000 VNĐ/hành trình

Explore Summer 2

(Chuẩn bị vào lớp 2-5):

10.500.000 VNĐ/ hành trình

Giảm 3% Học phí *khi đóng phí từ 2 hành trình hoặc 2 trại hè trở lên trước ngày 25/5/2026*
Chiết khấu theo hạng khách hàng trên VINCLUB