

CÔNG TY TNHH
SÂN CHƠI KỸ NĂNG SỐNG KNS
BAN TỔ CHỨC
Số: 134 /2026/KNS

V/v triển khai miễn phí “Sân chơi Kỹ năng sống KNS” trên Internet dành cho học sinh tiểu học

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Hà Nội, ngày 18 tháng 08 năm 2026

PHÒNG VĂN HÓA - XÃ HỘI
PHƯỜNG HÀ ĐÔNG

ĐẾN Số: 10138
Ngày: 20/8/2026
Chuyên: Nhằm tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và hỗ trợ các hoạt động dạy-học; Thực hiện “Hướng dẫn nhiệm vụ giáo dục tiểu học năm học” hằng năm của Bộ GD&ĐT.
Số và ký hiệu HS:

Kính gửi: Phòng Văn hóa - Xã hội Phường Hà Đông.

Nhằm tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và hỗ trợ các hoạt động dạy-học; Thực hiện “Hướng dẫn nhiệm vụ giáo dục tiểu học năm học” hằng năm của Bộ GD&ĐT. Ban Tổ chức Sân chơi kỹ năng sống KNS (BTC) đề xuất phối hợp cùng Phòng Văn hóa - Xã hội phổ biến Sân chơi “Kỹ năng sống KNS” trên Internet dành cho học sinh tiểu học tới các đơn vị Nhà trường tiểu học trên địa bàn xã/phường.

Sân chơi được thiết kế sinh động trên nền tảng Internet nhằm mục đích giúp học sinh tích lũy kiến thức, rèn luyện đạo đức, nề nếp, lối sống văn minh tích cực. Đặc biệt, toàn bộ nội dung chương trình được cố vấn và phát triển chuyên môn bởi **PGS.TS Nguyễn Thanh Bình** – Trưởng khoa Công tác xã hội, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội và cộng sự, đảm bảo tính khoa học, chuẩn mực sư phạm và bám sát tâm lý lứa tuổi.

Chương trình tập trung trang bị cho học sinh các kỹ năng sinh tồn thiết yếu trước các tình huống trong thực tế như: Phòng chống hỏa hoạn, cháy nổ; Phòng tránh đuối nước; Tai nạn thương tích, phòng chống bạo lực học đường và xâm hại trẻ em...

Trong năm học 2025 - 2026, BTC đã phối hợp với các Sở GD&ĐT; Phòng VH-XH; các đơn vị Nhà trường tổ chức thành công cho gần 1 triệu học sinh đến từ 34 tỉnh/thành phố trên cả nước tham gia.

Với tinh thần “**Tự nguyện & hoàn toàn miễn phí**”, thông tin sân chơi cụ thể như sau:

- Thời gian tổ chức: Tháng 09/2026 đến tháng 05/2027.
- Hình thức tham gia: Trực tuyến tại website www.sanchoikns.vn.
- Đối tượng: Học sinh tiểu học.
- Kinh phí và giải thưởng: Công ty TNHH Sân chơi Kỹ năng sống KNS tài trợ 100%.
- Thẻ lệ chi tiết đính kèm.

BTC kính đề nghị Quý Phòng Văn hóa – Xã hội quan tâm, tạo điều kiện và phối hợp nhằm phổ biến thành công sân chơi trên.

BTC rất mong nhận được sự ủng hộ và đồng hành của Quý Phòng!

Trân trọng cảm ơn./.

Nơi nhận:

- Như trên;
- PGS.TS Nguyễn Thanh Bình (để báo cáo và phối hợp);
- Lưu VT, BTC Sân chơi.

Thông tin liên hệ:

- Đt: 0906.159.037 (Đ/c Hoàng)



THẺ LỆ
Sân chơi “Kỹ năng sống KNS” trên Internet
dành cho học sinh Tiểu học năm học 2026 - 2027

Căn cứ Nghị quyết số 57-NQ/TW ngày 22/12/2024 của Ban Chấp hành Trung ương Đảng về *đột phá phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số quốc gia*.

Quyết định số 1895/QĐ-TTg ngày 11/11/2021 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt chương trình “*Tăng cường giáo dục lý tưởng cách mạng, đạo đức, lối sống và khơi dậy khát vọng cống hiến cho thanh niên, thiếu niên và nhi đồng giai đoạn 2021 - 2030*”.

Thông tư số 32/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 ban hành chương trình giáo dục phổ thông đối với “*Hoạt động trải nghiệm và hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp*” của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.

Triển khai “*Hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ giáo dục tiểu học năm học*” hằng năm của Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành.

Căn cứ vào nhu cầu và mong muốn thực hiện trách nhiệm xã hội của Công ty TNHH Sân chơi kỹ năng sống KNS, các cá nhân, tập thể sư phạm với nhiều thế hệ học sinh, giáo viên của Đất Nước. Ban tổ chức (BTC) ban hành Thẻ lệ Sân chơi “**Kỹ năng sống KNS**” trên Internet cụ thể như sau:

I. MỤC ĐÍCH SÂN CHƠI

Ứng dụng công nghệ thông tin trong quản lý, hỗ trợ dạy và học tại nhà trường; Rèn luyện và nâng cao kỹ năng Tin học cho học sinh Tiểu học.

Đổi mới sáng tạo các hoạt động giáo dục kỹ năng sống, giá trị sống, đạo đức, văn hóa ứng xử... nhằm thu hút, giáo dục sâu rộng cho học sinh Tiểu học.

Tạo sân chơi giao lưu, cọ xát, bổ ích, lý thú cho các bạn học sinh được học hỏi, trau dồi và phát triển các kỹ năng của bản thân mình; Áp dụng những kiến thức vào đời sống thực tế, góp phần phát triển học sinh toàn diện đồng thời về cả đức – trí – thể – mỹ.

II. ĐỐI TƯỢNG; ĐĂNG KÝ THAM GIA

1. Đối tượng

Học sinh Tiểu học từ lớp 1 đến lớp 5 trên toàn quốc trên tinh thần tự nguyện.

2. Đăng ký tham gia

- Học sinh đăng ký duy nhất 01 tài khoản trên website: www.sanchoikns.vn (tài khoản được sử dụng trong suốt 05 năm tiểu học).

- Nhà trường có nhu cầu tạo tài khoản cho học sinh toàn trường xin liên hệ tổng đài để được hỗ trợ.

III. QUY ĐỊNH CÁC VÒNG TRẢI NGHIỆM

1. Các vòng sân chơi:

Stt	Tên vòng	Thời gian mở	Thời gian đóng	Điều kiện vào	Ghi chú
A	Chặng I : Khởi động				
1	Trải nghiệm 1	26/09	03/01/2027	Tất cả	Vòng tự do
2	Trải nghiệm 2	03/10		Tất cả	
3	Trải nghiệm 3	10/10		Tất cả	
4	Trải nghiệm 4	17/10		Tất cả	
5	Trải nghiệm 5	24/10		Tất cả	
6	Trải nghiệm 6	31/10		Tất cả	
B	Chặng II: Tăng tốc				
7	Trải nghiệm 7	07/11	03/01/2027	Tất cả	Vòng tự do
8	Trải nghiệm 8	14/11		Tất cả	
9	Trải nghiệm 9	21/11		Tất cả	
10	Trải nghiệm 10	28/11		Tất cả	
11	Trải nghiệm 11	05/12		Tất cả	
12	Vòng trải nghiệm thực tế (không tính điểm)	12/12		Tất cả	
C	Chặng III: Về đích (Thời gian dự kiến)				
13	Vòng chung kết cấp Trường	Tháng 01/2027		Học sinh đạt từ 180 điểm trở lên	Vòng loại có mã thi
14	Vòng tuyển chọn cấp Tỉnh/TP	Tháng 02 & 03/2027		Top 50% hs tham gia cấp Trường trở lên	
15	Vòng chung kết cấp Tỉnh/TP	Tháng 03/2027		Top 50% hs tham gia vòng tuyển chọn trở lên	
16	Vòng chung kết cấp Quốc Gia	Tháng 04/2027		Top 50% hs tham gia cấp Tỉnh trở lên	

2. Cách thức tham gia:

- Học sinh tham gia trực tuyến trên tất cả các thiết bị thông minh (máy tính, laptop, ipad, điện thoại thông minh...) và có kết nối mạng; Đăng ký tài khoản trên website của sân chơi kỹ năng sống www.sanchoikns.vn bằng 01 tài khoản duy nhất.

- *Cấu trúc đề*: Gồm 30 câu hỏi trắc nghiệm.

- *Nội dung*: 30 câu hỏi (gồm nhiều mức độ Dễ - Trung bình - Khó) nội dung hoạt động trải nghiệm (theo phân phối chương trình giáo dục phổ thông mới về nội dung hoạt động trải nghiệm và hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp).

- *Thời gian*: 20 phút/vòng

Hệ thống sẽ tính thời gian làm bài của học sinh khi ấn vào nút làm bài, khi hết giờ hoặc khi trả lời xong câu hỏi hệ thống sẽ tự động nộp bài.

Học sinh có thể bắt đầu tham gia vào bất cứ thời điểm nào, chỉ cần trải nghiệm đã được mở.

Học sinh chỉ được làm bài trải nghiệm 01 lần. Học sinh cần chuẩn bị thật kỹ lưỡng về thiết bị và đường truyền mạng trước khi bắt đầu tham gia sân chơi.

Với mỗi câu trả lời đúng, học sinh sẽ đạt 01 điểm, tối đa là 30 điểm, trả lời sai không bị trừ điểm.

Khi kết thúc bài làm, hệ thống sẽ có vòng quay may mắn với những phần thưởng hấp dẫn, áp dụng cho tất cả các vòng.

3. Vòng Chung kết (VCK) và Vòng Tuyển chọn (VTC)

Mỗi vòng các cấp BTC sẽ có thông báo hướng dẫn cụ thể tới học sinh trên website: www.sanchoikns.vn.

- Vòng chung kết cấp Trường:

Tiêu chí	Trạng thái	Phần thưởng KNS
Học sinh có tổng điểm 11 vòng Trải nghiệm đạt bằng hoặc trên 180 điểm	Tham gia VCK cấp Trường	Giấy chứng nhận cấp Trường bản điện tử, vòng quay may mắn
Học sinh có tổng điểm dưới 180 điểm	Dừng lại	

- Vòng tuyển chọn cấp Tỉnh/TP:

Tiêu chí	Trạng thái	Phần thưởng KNS
50% học sinh đứng đầu mỗi khối của trường đồng thời có số điểm từ 15 điểm trở lên tại VCK cấp Trường	Tham gia VTC cấp Tỉnh/TP	Giấy chứng nhận VTC bản điện tử, vòng quay may mắn
50% học sinh còn lại	Dừng lại	

- Vòng chung kết cấp Tỉnh/TP:

Tiêu chí	Trạng thái	Phần thưởng KNS
50% học sinh đứng đầu mỗi khối của trường đồng thời có số điểm từ 15 điểm trở lên tại VTC cấp Tỉnh/TP	Tham gia VCK cấp Tỉnh/TP	Giấy chứng nhận cấp Tỉnh/TP bản điện tử, vòng quay may mắn
50% học sinh còn lại	Dừng lại	

- Vòng chung kết cấp Quốc Gia:

Tiêu chí	Trạng thái	Phần thưởng KNS
50% học sinh đứng đầu mỗi khối của Tỉnh/TP đồng thời có số điểm từ 15 điểm trở lên tại VCK cấp Tỉnh/TP	Tham gia VCK cấp Quốc gia	Giấy chứng nhận cấp Quốc Gia bản điện tử, vòng quay may mắn, xét giải thưởng Quốc Gia
50% học sinh còn lại	Dừng lại	

4. Xếp hạng học sinh

Bảng xếp hạng của học sinh tham gia Trải nghiệm liên tục được cập nhật trên sancoikns.vn căn cứ trên tổng điểm học sinh đạt được của mỗi Trải nghiệm. Trường hợp các học sinh có điểm bằng nhau, hệ thống sẽ sắp xếp (tự động) theo thứ tự thời gian. Sau 24 giờ, bảng xếp hạng sẽ được hệ thống cập nhật mới.

VCK cấp Trường & Vòng tuyển chọn tính riêng mỗi trường. VCK cấp Tỉnh/TP tính chung học sinh toàn tỉnh/thành phố để xếp hạng.

5. Giấy khen cấp Xã/Phường; Sở GD&ĐT

Khi có sự phối hợp và đồng hành cùng Xã/Phường; Sở GD&ĐT, BTC sẽ khen tặng học sinh có thành tích xuất sắc tại VCK các cấp tương đương.

IV. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Ban tổ chức

Quản lý, vận hành và tổ chức thực hiện Sân chơi do Công ty TNHH Sân chơi kỹ năng sống KNS.

Sở GD&ĐT; Nhà trường chỉ đạo thực hiện tổ chức VCK các cấp (nếu có).

2. Tổ chức VCK các cấp

a, VCK cấp Trường; VTC cấp Tỉnh/TP

Nhà trường đôn đốc nhắc nhở học sinh hoàn thiện các Trải nghiệm 01 – 12; Tuyên truyền, động viên, khuyến khích học sinh tham gia VCK cấp Trường, VTC cấp Tỉnh/TP trong khung thời gian hệ thống quy định, đồng thời theo dõi kết quả trên bảng xếp hạng.

Nắm bắt kịp thời, hướng dẫn tổ chức tham gia VCK cấp Trường, VTC cấp Tỉnh/TP và tổ chức sân chơi tập trung tại phòng máy của nhà trường (nếu có).

Nhà trường chủ động lựa chọn những học sinh có thành tích cao khen thưởng, động viên, tạo động lực phấn đấu cho học sinh tham gia VCK các cấp, mang thành tích về cho Nhà trường và thầy cô.

b, VCK Tỉnh/TP

Sở GD&ĐT; Nhà trường đôn đốc, nhắc nhở học sinh tham gia VCK cấp Tỉnh/TP theo thời gian BTC quy định, theo dõi kết quả trên bảng xếp hạng của hệ thống.

Nắm bắt kịp thời hướng dẫn tổ chức tham gia VCK cấp Tỉnh; Khuyến khích các đơn vị Nhà trường tổ chức sân chơi tập trung tại phòng máy của Nhà trường.

Sở GD&ĐT; Nhà trường chủ động lựa chọn học sinh có thành tích cao khen thưởng động viên, tạo động lực phấn đấu cho học sinh tham gia các cấp, mang thành tích vinh quang về cho Tỉnh/TP;

c, VCK cấp Quốc Gia

BTC sân chơi tổ chức VCK cấp Quốc Gia trực tuyến, BTC sẽ có hướng dẫn chi tiết khi thực hiện VCK cấp Quốc Gia.

Sở GD&ĐT; Nhà trường, học sinh cần chủ động nắm bắt kết quả trên hệ thống bảng xếp hạng, đồng thời nắm thông tin về hướng dẫn tổ chức VCK cấp Quốc Gia khi đủ điều kiện.

V. Giải thưởng

1. Vòng các cấp:

- Đối với Vòng chung kết cấp Trường, vòng tuyển chọn cấp Tỉnh/TP và Vòng chung kết cấp Tỉnh/TP, BTC sẽ cấp Giấy khen điện tử cho các học sinh đạt đủ điều kiện như sau:

- Giải Vàng: Học sinh đạt từ 29 đến 30 điểm.
- Giải Bạc: Học sinh đạt từ 26 điểm đến 28 điểm.
- Giải Đồng: Học sinh đạt từ 22 điểm đến 25 điểm.
- Giải Khuyến Khích: Học sinh đạt từ 18 điểm đến 21 điểm.

- Các đơn vị có thể chủ động xây dựng phương án xét giải riêng và cấp Giấy chứng nhận cho học sinh đạt giải (nếu có).

2. Vòng Quốc gia:

a, Đối với Học sinh:

Stt	Giải thưởng	Số lượng*	Phần thưởng
1	Vị trí Top 01	01	01 Tablet trị giá 3.000.000 VNĐ
2	Vị trí Top 02 & 03	02	01 phần quà KNS trị giá 500.000 VNĐ
3	Vị trí Top 04 - 06	03	01 phần quà KNS trị giá 200.000 VNĐ
4	Giải Vàng	Khoảng 2% (dự kiến)	- Huy chương Vàng; Giấy khen
5	Giải Bạc	Khoảng 3% (dự kiến)	- Huy chương Bạc; Giấy khen
6	Giải Đồng	Khoảng 5% (dự kiến)	- Huy chương Đồng; Giấy khen
7	Giải Khuyến Khích	Khoảng 20% (dự kiến)	- Giấy khen

* BTC xét giải với điều kiện học sinh đạt từ 15 điểm trở lên, cơ cấu giải thưởng áp dụng cho từng khối lớp và sẽ được BTC ban hành kèm theo hướng dẫn tổ chức thi VCK cấp Quốc Gia.

b, Đối với Giáo viên:

2.1 Vinh danh danh hiệu “**Giáo viên xuất sắc**”: BTC vinh danh giáo viên mỗi khối lớp có học sinh thuộc top 200 tại Bảng xếp hạng VCK cấp Quốc gia cụ thể như sau:

Stt	Giải thưởng	Số lượng	Phần thưởng
1	“Giáo viên xuất sắc” có học sinh thuộc Top 06 mỗi khối	06	- Giấy khen bản cứng - 01 Phần quà tặng hiện vật
2	“Giáo viên xuất sắc” có học sinh thuộc Top 200 mỗi khối	194	- Giấy khen bản cứng

2.2 Vinh danh danh hiệu “**Người đồng hành tận tâm**”: BTC vinh danh 01 thầy cô Admin trực tiếp phụ trách sân chơi thuộc đơn vị nhà trường có học sinh đạt giải tại VCK cấp Quốc Gia cụ thể như sau:

Stt	Giải thưởng	Số lượng*	Phần thưởng
1	“Người đồng hành tận tâm” có học sinh thuộc Top 06 mỗi khối	06	- Giấy khen bản cứng - 01 Phần quà tặng hiện vật
2	“Người đồng hành tận tâm” Có học sinh đạt giải VCK cấp Quốc Gia	Theo thực tế	- Giấy khen bản cứng

* Số lượng áp dụng cho mỗi khối lớp; Giấy khen bản cứng và quà tặng hiện vật (nếu có) sẽ được BTC gửi về các đơn vị trường.

VI. KINH PHÍ

Học sinh tham gia sân chơi trên tinh thần tự nguyện và miễn phí.

Kinh phí tổ chức, vận hành, giải thưởng do Công ty TNHH Sân chơi kỹ năng sống KNS tài trợ.

Tổ chức VCK các cấp; VTC và khen thưởng các VCK các cấp: Nhà Trường; UBND xã/phường; Sở GD&ĐT sử dụng nguồn hợp pháp: Ngân sách, cá nhân, tổ chức tài trợ cho sân chơi (nếu có).

Kinh phí tổ chức Vòng chung kết cấp Quốc Gia và giải thưởng do BTC thực hiện.

VII. HỖ TRỢ THÔNG TIN

Tổng đài Hotline:	0943.606.226
Email:	hotro@sanchaikns.vn
Tổng đài Zao OA:	 Tổng đài ZaloOA

BTC tạo nhóm zalo riêng và cử cán bộ hỗ trợ Nhà trường theo từng khu vực trong suốt quá trình triển khai. Nhà trường vui lòng cử đại diện liên hệ BTC để tham gia./.

Nơi nhận:

- Vụ GDPT; Vụ HSSV Bộ GD&ĐT (để b/c);
- UBND các Xã/Phường (để phối hợp);
- Các Sở GD&ĐT, Nhà trường (để tr/kh);
- Lưu VT.

BAN TỔ CHỨC SÂN CHƠI

Hà Nội, ngày 12 tháng 12 năm 2023

GIẤY XÁC NHẬN
Về việc Thẩm định Bộ học liệu số hỗ trợ thực hiện hoạt động
Giáo dục trải nghiệm ở cấp Tiểu học

Căn cứ Quyết định số 1667/QĐ-BNV ngày 08/5/2017 của Bộ Nội vụ về việc phê duyệt Điều lệ (sửa đổi, bổ sung) của Hội Khoa học Tâm lý – Giáo dục Việt Nam có quy định về chức năng, nhiệm vụ và quyền hạn của Hội;

Căn cứ Quyết định số 249/QĐ-HKHTLGDVN ngày 6/11/2023 của Chủ tịch Hội Khoa học Tâm lý – Giáo dục Việt Nam về việc thành lập Hội đồng khoa học thẩm định “Bộ học liệu số hỗ trợ thực hiện hoạt động Giáo dục trải nghiệm ở cấp Tiểu học”;

Xét đề nghị của Giám đốc Công ty TNHH Sân chơi Kỹ năng sống KNS – Tổ chức biên soạn chương trình;

Căn cứ Biên bản làm việc của Hội đồng thẩm định ngày 10/11/2023, Hội khoa học Tâm lý – Giáo dục Việt Nam xác nhận:

1. Tên tài liệu thẩm định: Bộ học liệu số hỗ trợ thực hiện hoạt động Giáo dục trải nghiệm ở cấp Tiểu học (thể hiện trên website <https://sanchoikns.vn/>)
2. Cấp học: Học sinh Tiểu học
3. Đơn vị biên soạn: Công ty TNHH Sân chơi kỹ năng sống KNS
4. Kết luận của Hội đồng thẩm định: Thành viên của Hội đồng 100% tán thành, đề nghị các cơ quan hữu quan cho phép đưa Bộ học liệu số này vào các trường Tiểu học trên phạm vi toàn quốc.
5. Danh sách các thành viên Hội đồng thẩm định gồm:

TT	Họ và tên	Chức vụ, đơn vị công tác
1	PGS. TS. Trần Kiều	- Nguyên Viện trưởng Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam - Chủ tịch Hội Khoa học Tâm lý - Giáo dục Việt Nam
2	PGS. TS. Vũ Trọng Rỹ	- Nguyên Trưởng phòng Nghiên cứu Khoa học, Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam - Phó Chủ tịch Hội Khoa học Tâm lý - Giáo dục Việt Nam
3	PGS. TS. Đào Thái Lai	- Nguyên Trưởng phòng Quản lý Khoa học, Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam
4	TS. Tạ Ngọc Trí	- Phó Vụ trưởng Vụ Giáo dục Tiểu học – Bộ Giáo dục và Đào tạo
5	ThS. Bùi Ngọc Diệp	- Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam
6	ThS. Hà Văn Quỳnh	- Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam
7	ThS. Nguyễn Thị Hoàng Yến	- Nguyên Phó Giám đốc Trung tâm Nghiên cứu Giáo dục Đại học, Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam - Chánh Văn phòng Hội Khoa học Tâm lý - Giáo dục Việt Nam

HỘI KHOA HỌC TÂM LÝ – GIÁO DỤC VIỆT NAM

CHỦ TỊCH
BAN CHẤP HÀNH
PGS. TS. TRẦN KIỀU

