

CÔNG TY TNHH
SÂN CHƠI KỸ NĂNG SỐNG KNS
BAN TỔ CHỨC
Số: 15 /2025/KNS

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

Hà Nội, ngày 12 tháng 08 năm 2025

V/v triển khai miễn phí “Sân chơi Kỹ năng sống KN trên Internet” dành cho học sinh tiểu học năm học 2025 - 2026.

Kính gửi: Sở Giáo dục và Đào tạo TP Hà Nội.

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

Nhằm ứng dụng công nghệ thông tin và đổi mới hình thức giáo dục kỹ năng sống, xây dựng một sân chơi công nghệ thông tin lành mạnh, bổ ích, ý nghĩa trên không gian mạng.

Thông qua sân chơi, học sinh được tích lũy kiến thức và ứng dụng kỹ năng sống, nội dung hoạt động trải nghiệm vào trong đời sống thực tế; Rèn luyện đạo đức, nền nếp, lối sống văn minh tích cực; Trang bị các kỹ năng sinh tồn, ứng xử trước các tình huống trong cuộc sống như: *Phòng chống hỏa hoạn, cháy nổ; Phòng tránh đuối nước; Phòng chống bạo lực học đường... và các kỹ năng quan trọng khác*. Góp phần phát triển học sinh toàn diện, đồng thời về cả thể chất, trí tuệ, tinh thần, đạo đức và mối quan hệ xã hội của trẻ em.

Sân chơi đồng thời góp phần hỗ trợ nhà trường trong công tác tổ chức các hoạt động trải nghiệm và giúp thầy cô nâng cao năng lực chuyên môn; Góp phần thực hiện mục tiêu Chương trình giáo dục phổ thông 2018 mà Bộ GD&ĐT ban hành.

Với tinh thần **“Tự nguyện & miễn phí”** Ban tổ chức Sân chơi Kỹ năng sống KNS trên Internet (BTC) kính đề nghị Quý Sở cho phép Đơn vị được phối hợp tổ chức Sân chơi trên cụ thể như sau:

- Thời gian tổ chức: Tháng 09/2025 đến tháng 05/2026.
- Hình thức tham gia: Trực tuyến tại www.sanchoikns.vn (100% online).
- Đối tượng: Học sinh tiểu học.
- Kinh phí: Công ty TNHH Sân chơi Kỹ năng sống KNS tài trợ.
- Đầu mối: Đ/c Hoàng – 0906.159.037 (phụ trách phát triển).
- Thẻ lệ chi tiết (đính kèm).

Bằng công văn này, BTC kính đề nghị Quý Sở quan tâm, chỉ đạo và cho phép đơn vị tổ chức thành công Sân chơi Kỹ năng sống KNS trên Internet cho học sinh tiểu học trên địa bàn Tỉnh/TP năm học 2025 – 2026.

Ban tổ chức Sân chơi Kỹ năng sống KNS trên Internet rất mong nhận được sự ủng hộ và đồng hành của Quý Sở!

Trân trọng cảm ơn./.

Nơi nhận:

- Như trên;
- BTC Sân chơi KNS;
- Lưu VT.



PGS.TS Nguyễn Thanh Bình

Trưởng khoa Công tác xã hội, Trường Đại học
Sư phạm Hà Nội

THẺ LỆ
“Sân chơi Kỹ năng sống KNS trên Internet”
dành cho học sinh Tiểu học năm học 2025 – 2026

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 thể chất, trí tuệ, tinh thần, đạo đức và mối quan hệ xã hội của trẻ em.

II. ĐỐI TƯỢNG; ĐĂNG KÝ THAM GIA

1. Đối tượng

Học sinh Tiểu học từ lớp 01 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: <https://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	27/09	04/01/2026	Tất cả	Vòng tự do
2	Trải nghiệm 2	04/10		Tất cả	
3	Trải nghiệm 3	11/10		Tất cả	
4	Trải nghiệm 4	18/10		Tất cả	
5	Trải nghiệm 5	25/10		Tất cả	
6	Trải nghiệm 6	01/11		Tất cả	
B	Chặng II: Tăng tốc				
7	Trải nghiệm 7	08/11	04/01/2026	Tất cả	Vòng tự do
8	Trải nghiệm 8	15/11		Tất cả	
9	Trải nghiệm 9	22/11		Tất cả	
10	Trải nghiệm 10	29/11		Tất cả	
11	Trải nghiệm 11	06/12		Tất cả	
12	Vòng trải nghiệm thực tế (không tính điểm)	13/12		Tất cả	
C	Chặng III: Về đích (Thời gian dự kiến)				
13	Vòng chung kết cấp Trường	Tháng 01& 02/2026		Học sinh đạt từ 180 điểm trở lên	Vòng loại có mã thi
14	Vòng tuyển chọn cấp Tỉnh/TP	Tháng 03/2026		Top 50% hs tham gia cấp Trường trở lên	
15	Vòng chung kết cấp Tỉnh/TP	Tháng 03 & 04 /2026		Top 50% hs tham gia vòng tuyển chọn trở lên	
16	Vòng chung kết cấp Quốc Gia	Tháng 04/2026		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 <https://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 phải vượt qua trải nghiệm trước mới được tham gia trải nghiệm tiếp theo.

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: sancoikns.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 online, 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 mỗi 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 online, 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 online, 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 online, 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.

VCK cấp Trường & Vòng tuyển chọn tính riêng mỗi trường; VCK cấp Tỉnh/TP tính chung học sinh toàn tỉnh 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 Trãi 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. Khen thưởng

1. 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 balo KNS trị giá 500.000 VNĐ
3	Vị trí Top 04 - 06	03	01 bình nước 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. Cơ cấu giải thưởng chính thức sẽ được BTC ban hành kèm theo hướng dẫn tổ chức thi VCK cấp Quốc Gia.*

2. 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.

2.2 Vinh danh danh hiệu **“Người đồng hành tận tâm”**: BTC vinh danh 01 cán bộ trực tiếp phụ trách sân chơi tại đơn vị nhà trường có học sinh tham gia VCK cấp Quốc Gia.

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 hỗ trợ thông tin: 0943.606.226 (Hotline/zalo).

Email: hotro@sancoikns.vn

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./.

BAN TỔ CHỨC SÂN CHƠI

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 ;

