

Số: /KH-UBND

Bắc Ninh, ngày tháng 9 năm 2025

KẾ HOẠCH

Tổ chức Cuộc thi Robocon tỉnh Bắc Ninh lần thứ 3, năm 2026

Cuộc thi Robocon tỉnh Bắc Ninh (sau đây gọi tắt là Cuộc thi) được Chủ tịch UBND tỉnh chỉ đạo, giao cho Liên hiệp các hội Khoa học và Kỹ thuật tỉnh chủ trì, phối hợp với các sở, cơ quan, ban, ngành, đơn vị đã qua 2 lần tổ chức. Cuộc thi quy tụ hàng nghìn thanh, thiếu niên, giáo viên và chuyên gia công nghệ tham gia. Qua đó, đã tạo ra sân chơi trí tuệ mới, trở thành phong trào thúc đẩy thanh thiếu niên trong tỉnh nghiên cứu các nền tảng công nghệ, nâng cao kiến thức về lập trình, trí tuệ nhân tạo, robotics, giáo dục STEM. Để tiếp tục tạo sân chơi cho thanh thiếu niên, Chủ tịch UBND tỉnh ban hành Kế hoạch tổ chức Cuộc thi Robocon tỉnh Bắc Ninh lần thứ 3 năm 2026, cụ thể như sau:

I. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Mục đích

Tạo điều kiện, môi trường, khơi dậy đam mê sáng tạo, giúp thanh thiếu niên trong tỉnh có cơ hội thể hiện năng lực, kỹ năng làm việc nhóm, trau dồi kiến thức, nâng cao trình độ, khả năng tư duy sáng tạo trong lập trình, thiết kế robot để ứng dụng, giải quyết các vấn đề trong cuộc sống.

Duy trì phong trào nghiên cứu và lan tỏa sự yêu thích khám phá đối với ngành khoa học robot, lập trình cho thanh, thiếu niên. Qua đó, góp phần bồi dưỡng nguồn nhân lực cho đổi mới sáng tạo, chuyển đổi số, sự nghiệp công nghiệp hóa, hiện đại hóa của tỉnh, xây dựng hình ảnh thanh, thiếu niên Bắc Ninh năng động, sáng tạo.

Mở rộng cơ hội giao lưu, học hỏi, nâng cao trình độ, bản lĩnh tham gia các giải đấu, sân chơi trí tuệ dành cho thanh, thiếu niên trong tỉnh. Đồng thời, góp phần giới thiệu, quảng bá hình ảnh quê hương, con người Bắc Ninh trong vai trò tiên phong giáo dục STEM và đổi mới sáng tạo. Từng bước xây dựng thương hiệu cho Cuộc thi Robocon tỉnh Bắc Ninh.

2. Yêu cầu

Mở rộng đối tượng, tăng tính hấp dẫn, trình độ chuyên môn cho Cuộc thi. Lựa chọn chủ đề, thiết kế nội dung phải gắn với việc khơi gợi, lan tỏa khát vọng của thanh, thiếu niên và cộng đồng trong tỉnh về việc xây dựng Bắc Ninh văn hiến, thịnh vượng.

Cuộc thi phải được tuyên truyền sâu rộng, đặc biệt thông qua các nền tảng mạng xã hội và các phương tiện truyền thông. Tổ chức Cuộc thi phải đảm bảo thiết thực, tiết kiệm, khoa học, đúng tiến độ.

II. NỘI DUNG

1. Chủ đề: “*Bắc Ninh cất cánh*”

2. Đối tượng, bảng đấu, thời gian

Thanh, thiếu niên có độ tuổi từ 09 đến 22 tuổi (*sinh từ năm 2004 đến năm 2017*) đang học tập, sinh sống trong và ngoài tỉnh Bắc Ninh (*mốc để tính tuổi người dự thi là năm 2026*), cụ thể:

2.1. Giải “*Robocon Bắc Ninh lần thứ 3, năm 2026*”

2.1.1. Đối tượng: Dành cho thanh, thiếu niên đang sinh sống, học tập trên địa bàn tỉnh Bắc Ninh có độ tuổi từ 9 đến 18 tuổi (*sinh từ năm 2017 đến 2008*). Không hạn chế số đội đăng ký dự thi và số đội thi trong 01 trường học/địa phương. Mỗi đội có không quá 03 thành viên. Mỗi cá nhân chỉ được tham gia ở 01 đội thi và đứng bảng thi.

2.1.2. Bảng đấu: Giải gồm 03 bảng đấu

- Bảng A: Dành cho đối tượng từ 9-11 tuổi (*tương đương lớp 3 đến lớp 5*).
- Bảng B: Dành cho đối tượng từ 12-15 tuổi (*tương đương lớp 6 đến lớp 9*).
- Bảng C: Dành cho đối tượng từ 16-18 tuổi (*tương đương lớp 10 đến lớp 12*).

2.1.3. Thời gian: Phát động tháng 10/2025; thi Vòng loại tháng 3/2026; thi Chung kết tháng 4/2026.

2.2. Giải “*Robocon Bắc Ninh mở rộng 2026*”

2.2.1. Đối tượng: Dành cho thanh thiếu niên đang học tập, sinh sống trên địa bàn cả nước có độ tuổi từ 9 đến 22 tuổi. Giải đấu không quá 150 đội. Mỗi đội có không quá 03 thành viên. Mỗi cá nhân chỉ được tham gia ở 01 đội thi và đứng bảng thi.

Lưu ý: Các thí sinh đã dự thi ở Giải “Robocon Bắc Ninh lần thứ 3, năm 2026” có thể đăng ký dự thi Giải “Robocon Bắc Ninh mở rộng 2026”.

2.2.2. Bảng thi đấu

- Bảng O1: Dành cho đối tượng từ 9-15 tuổi (*tương đương lớp 3 đến lớp 9*).
- Bảng O2: Dành cho đối tượng từ 16-22 tuổi (*tương đương lớp 10 đến bậc đại học*).

2.2.3. Thời gian: Mở công đăng ký tháng 4/2026; tổ chức thi tháng 7/2026.

2.3. Tổng kết Cuộc thi: Tháng 7/2026.

3. Đào tạo, truyền thông

3.1. Đào tạo

Ban Tổ chức (BTC) Cuộc thi tổ chức các hoạt động đào tạo cho các đối tượng đăng ký dự thi, cán bộ xã, phường, giáo viên hướng dẫn các đội thi của Giải “Robocon Bắc Ninh lần thứ 3, năm 2026” theo hình thức trực tuyến, trực tiếp hoặc kết hợp; bố trí

các khóa tập huấn dưới sự hướng dẫn trực tiếp của chuyên gia nhằm giải đáp thắc mắc. Đảm bảo thời lượng học tập và thực hành liên tục, giúp các đội nắm vững kiến thức, kỹ năng lập trình, thiết kế và vận hành robot.

Triển khai các chương trình bồi dưỡng, tập huấn dành cho giáo viên, người hướng dẫn, cán bộ xã, phường với các nội dung về kiến thức cơ bản, phương pháp hỗ trợ thí sinh, đội thi trong quá trình nghiên cứu, thực hành. Hình thành các câu lạc bộ, nhóm STEM, STEAM trong các cơ sở giáo dục để duy trì hoạt động nghiên cứu thường xuyên, từng bước tạo thành phong trào học tập, nghiên cứu về lập trình, robotics, công nghệ tự động hóa trong thanh, thiếu niên.

3.2. Truyền thông

Tổ chức các hoạt động truyền thông thông qua các cơ quan Báo và Phát thanh, Truyền hình tỉnh gắn với tập trung đẩy mạnh hoạt động của các kênh thông tin trên mạng xã hội như Facebook, zalo, tiktok, website,... để quảng bá, tuyên truyền, đào tạo, chia sẻ kiến thức phục vụ Cuộc thi. Tổ chức đa dạng các hoạt động hỗ trợ để tăng tính tương tác, lan tỏa Cuộc thi gắn với giới thiệu về địa phương, đơn vị nơi thí sinh học tập, sinh sống.

4. Hình thức tổ chức Cuộc thi

4.1. Giải “Robocon Bắc Ninh lần thứ 3, năm 2026”

4.1.1. Vòng loại - Thi tập trung, trực tuyến

Các đội thi trực tuyến trên phần mềm Robot Simulation (*Robosim*). Kết thúc Vòng loại, chọn tối đa 24 đội có điểm số cao nhất của mỗi Bảng để tham gia Vòng chung kết.

4.1.2. Vòng chung kết - thi lắp ráp, lập trình và vận hành robot trực tiếp

Đội thi sẽ lắp ráp, lập trình robot và thi trực tiếp trên sa bàn. BTC Cuộc thi hỗ trợ kinh phí thuê thiết bị lắp ráp robot cho các đội tham gia dự thi trong thời gian 20 ngày (*ngoài thời gian trên, nếu có nhu cầu kéo dài thời gian thuê thiết bị các đội phải tự túc kinh phí chi trả*).

4.2. Giải “Robocon Bắc Ninh mở rộng 2026”

Tổ chức thi trực tiếp với robot ở tất cả các vòng thi. Các đội phải tự thiết kế và chuẩn bị robot với linh kiện, thiết bị, kích thước theo quy định của Thể lệ Cuộc thi.

(Nội dung, thời gian, địa điểm, hình thức, cách thức, nhiệm vụ thi cụ thể do BTC Cuộc thi quy định trong Thể lệ và các văn bản hướng dẫn Cuộc thi)

5. Cơ cấu và giá trị giải thưởng

5.1. Đối với Giải “Robocon Bắc Ninh lần thứ 3, năm 2026”: có tối đa 03 giải nhất, 06 giải nhì, 09 giải ba và 30 giải khuyến khích. Cơ cấu và giá trị giải thưởng đối với từng bảng đấu gồm:

- 01 giải nhất trị giá 12.000.000 đồng.
- 02 giải nhì, mỗi giải trị giá 8.000.000 đồng.

- 03 giải ba, mỗi giải trị giá 6.000.000 đồng.
- 10 giải khuyến khích, mỗi giải trị giá 4.000.000 đồng.

5.2. Đối với Giải “Robocon Bắc Ninh mở rộng 2026”:

Có tối đa 02 giải nhất, 04 giải nhì, 06 giải ba và 08 giải khuyến khích. Cơ cấu và giá trị giải thưởng đối với từng bảng gồm:

- 01 giải nhất trị giá 12.000.000 đồng.
- 02 giải nhì, mỗi giải trị giá 8.000.000 đồng.
- 03 giải ba, mỗi giải trị giá 6.000.000 đồng.
- 04 giải khuyến khích, mỗi giải trị giá 4.000.000 đồng.

(Căn cứ vào số lượng đội đăng ký thi đấu của các bảng Giải “Robocon Bắc Ninh mở rộng 2026” có thể điều chỉnh giữa các bảng về số lượng, cơ cấu giải nhưng không vượt quá 20 giải)

- Ngoài các giải chính trên, BTC có thể quy định trong Thể lệ và trao thêm các giải phụ từ nguồn kinh phí ngoài ngân sách nhà nước (nếu có).

BTC trao giấy chứng nhận tham gia Cuộc thi cho thành viên và người hướng dẫn tham gia thi vòng loại (*bản điện tử*), vòng chung kết (*bản giấy*). Thành viên các đội đạt giải nhất được tặng huy chương vàng, được đề nghị Trung ương Đoàn tặng Huy hiệu Tuổi trẻ sáng tạo; thành viên các đội đoạt giải nhì được tặng huy chương bạc; thành viên các đội đoạt giải ba được tặng huy chương đồng. Người hướng dẫn các đội đạt giải ba trở lên được trao huy chương tương ứng với thành tích của đội do mình hướng dẫn.

Chủ tịch UBND tỉnh tặng Bằng khen cho 02 tập thể hoặc cá nhân; BTC Cuộc thi tặng Giấy khen cho các tập thể và cá nhân có thành tích xuất sắc trong công tác tuyên truyền, tổ chức Cuộc thi.

6. Kinh phí đảm bảo Cuộc thi

- Kinh phí đảm bảo Cuộc thi được áp dụng thực hiện Nghị quyết số 26/2018/NQ-HĐND ngày 07/12/2018 của HĐND tỉnh Quy định nội dung, mức chi đối với các Hội thi Sáng tạo kỹ thuật và Cuộc thi Sáng tạo thanh thiếu niên, nhi đồng trên địa bàn tỉnh Bắc Giang; Nghị quyết số 28/2024/NQ-HĐND ngày 06/6/2024 của HĐND tỉnh sửa đổi, bổ sung một số khoản thuộc Điều 2, Nghị quyết số 26/2018/NQ-HĐND ngày 07/12/2018 của HĐND tỉnh Quy định nội dung, mức chi đối với các Hội thi Sáng tạo kỹ thuật và Cuộc thi Sáng tạo thanh thiếu niên, nhi đồng trên địa bàn tỉnh Bắc Giang. Trong trường hợp các Nghị quyết này được sửa đổi, bổ sung, thay thế bằng văn bản mới thì thực hiện theo quy định tại văn bản sửa đổi, bổ sung, thay thế đó.

- Kinh phí phục vụ Cuộc thi do ngân sách nhà nước tỉnh cấp.

III. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Nhiệm vụ chung của các cơ quan, đơn vị tham gia thành viên Ban Tổ chức Cuộc thi

- Quán triệt, triển khai, phổ biến chỉ đạo Cuộc thi trong ngành, lĩnh vực, đơn vị. Đăng tải các tài liệu, ấn phẩm tuyên truyền về Cuộc thi trên các nền tảng, phương tiện truyền thông của ngành, đơn vị.

- Cử nhân lực tham gia vào Ban Tổ chức BTC, Ban Thư ký (BTK) và các bộ phận giúp việc khi BTC Cuộc thi yêu cầu.

- Vận động thêm các nguồn lực, hỗ trợ các điều kiện tổ chức Cuộc thi.

2. Nhiệm vụ cụ thể

2.1. Liên hiệp các hội Khoa học và Kỹ thuật tỉnh

Liên hiệp các hội Khoa học và Kỹ thuật tỉnh là cơ quan chủ trì tổ chức Cuộc thi. Phối hợp với các sở, ban, ngành có liên quan:

- Tham mưu Chủ tịch UBND tỉnh thành lập BTC, BTK Cuộc thi. BTC Cuộc thi bao gồm: Chủ tịch Liên hiệp các hội Khoa học và Kỹ thuật là Trưởng ban; các phó trưởng ban là 01 Phó Chủ tịch Liên hiệp các hội Khoa học và Kỹ thuật tỉnh, đại diện lãnh đạo Sở Giáo dục và Đào tạo, Sở Khoa học và Công nghệ, Tỉnh đoàn; các thành viên gồm đại diện lãnh đạo: Ban Quản lý các khu công nghiệp tỉnh, Báo và Phát thanh, Truyền hình tỉnh; lãnh đạo các Trường: Cao đẳng Hà Nội, Cao đẳng Kỹ thuật Công nghiệp, Cao đẳng Công nghệ Việt - Hàn Bắc Giang, Cao đẳng Công nghiệp Bắc Ninh; lãnh đạo các Công ty: Cổ phần Giáo dục Việt Robot, TNHH Phát triển công nghệ giáo dục BG STEAM; đại diện một số ban của Liên hiệp các hội Khoa học và Kỹ thuật tỉnh. Ban thư ký gồm cán bộ, chuyên gia của một số cơ quan, đơn vị tham gia thành viên BTC Cuộc thi.

- Chủ động phối hợp với các đơn vị triển khai tốt Kế hoạch; hướng dẫn tổ chức và hoạt động của BTC, BTK Cuộc thi. Giới thiệu chuyên gia, nhà khoa học đồng hành với các đội trong nghiên cứu, hoàn thiện mô hình robot tham gia Cuộc thi.

- Chủ trì chuẩn bị đội ngũ chuyên gia phục vụ công tác đào tạo, hướng dẫn, hỗ trợ chuyên môn tổ chức Cuộc thi cấp cơ sở, cấp tỉnh.

- Tham mưu BTC ban hành các văn bản hướng dẫn, tổ chức Cuộc thi. Lựa chọn các đội đạt thành tích cao và có triển vọng trong Cuộc thi cấp tỉnh để giới thiệu, cử tham dự các Cuộc thi cấp Trung ương, khu vực và quốc tế.

- Xây dựng các nội dung phục vụ công tác truyền thông về Cuộc thi. Tập trung xây dựng các kênh truyền thông trên mạng xã hội để phục vụ hoạt động truyền thông, đào tạo, chia sẻ kiến thức và các hoạt động khác phục vụ Cuộc thi. Tổ chức các sân chơi bổ trợ để tăng cường tính hấp dẫn và quảng bá, giới thiệu về Cuộc thi.

- Phối hợp với Sở Giáo dục và Đào tạo, Tỉnh đoàn thanh niên hướng dẫn xây dựng các mô hình câu lạc bộ nghiên cứu về lập trình, robotics để trở thành phong trào thường xuyên trong các cơ sở giáo dục trên địa bàn tỉnh.

- Tham mưu tổng kết và trao giải Cuộc thi.
- Lập dự toán và quyết toán kinh phí tổ chức Cuộc thi.

2.2. Sở Giáo dục và Đào tạo

- Chỉ đạo Cuộc thi gắn với chỉ đạo các cuộc thi, hoạt động khác của ngành. Chỉ đạo các cơ sở giáo dục trên địa bàn tỉnh bố trí thời gian cố định trong ngày làm việc trong tuần để người hướng dẫn, các đội tham gia các hoạt động đào tạo, các hoạt động STEM, STEAM hỗ trợ Cuộc thi. Lấy kết quả tham gia Cuộc thi là một trong các tiêu chí thi đua của ngành để tạo động lực tham gia của các cơ sở giáo dục, giáo viên và học sinh.

- Tạo điều kiện và tổ chức các hoạt động hỗ trợ, hướng dẫn học sinh có năng lực và đam mê tham dự Cuộc thi. Thống nhất trong toàn tỉnh, các cơ sở giáo dục dành 1 buổi trong tuần (khoảng 90') đưa vào chương trình năm học để tạo điều kiện cho giáo viên hướng dẫn, học sinh đăng ký Cuộc thi tham gia các hoạt động đào tạo kiến thức về lập trình, robotics, ôn luyện để tham gia Cuộc thi.

- Chủ trì, phối hợp với Tỉnh đoàn thanh niên, Liên hiệp các hội Khoa học và Kỹ thuật tỉnh đẩy mạnh việc xây dựng các mô hình câu lạc bộ và vận động nguồn lực của các tổ chức, doanh nghiệp, cá nhân để hướng dẫn, hỗ trợ, duy trì hoạt động cho câu lạc bộ trong các cơ sở giáo dục, từng bước tạo thành phong trào sâu rộng nghiên cứu về lập trình, robotics thường xuyên của thanh thiếu niên, nhi đồng.

2.3. Đề nghị Tỉnh đoàn thanh niên

- Triển khai các văn bản chỉ đạo Cuộc thi đến các cơ sở Đoàn, Hội, Đội trong tỉnh. Vận động đoàn viên, thanh thiếu niên tích cực tham gia Cuộc thi. Làm đầu mối vận động hội viên của tổ chức sinh viên người Bắc Ninh đang học tập trên mọi miền Tổ quốc, trọng tâm là địa bàn Hà Nội, Thái Nguyên tham gia Cuộc thi. Gửi thư mời đến các tỉnh, thành Đoàn phía Bắc tuyên truyền về Giải “Robocon Bắc Ninh mở rộng 2026”.

- Phối hợp tổ chức các hoạt động hỗ trợ tạo môi trường để đoàn viên, thanh, thiếu niên phát triển tư duy sáng tạo, hướng dẫn đoàn viên, thanh, thiếu niên tham gia Cuộc thi. Phối hợp với Sở Giáo dục và Đào tạo, Liên hiệp các hội Khoa học và Kỹ thuật tỉnh xây dựng các mô hình câu lạc bộ về lập trình, robotics của thanh, thiếu niên, nhi đồng trong các cơ sở Đoàn, Hội, Đội.

- Phối hợp tổ chức phát trực tiếp chung kết Cuộc thi trên các nền tảng số do Đoàn, Hội, Đội và BTC Cuộc thi quản lý.

- Hướng dẫn thủ tục đề nghị Trung ương Đoàn TNCS Hồ Chí Minh tặng Huy hiệu Tuổi trẻ sáng tạo cho thành viên các đội đoạt giải nhất Cuộc thi. Lấy kết quả tham gia Cuộc thi là một trong các tiêu chí thi đua của Đoàn, Hội, Đội để tạo động lực tham gia của các cơ sở Đoàn, Hội, Đội và đoàn viên, thanh thiếu niên.

2.4. Sở Khoa học và Công nghệ

- Cử cán bộ có chuyên môn kỹ thuật tham gia tư vấn kỹ thuật, hỗ trợ BTC Cuộc thi trong việc xây dựng Thể lệ, đề thi.

- Chủ trì, phối hợp với các cơ quan liên quan nghiên cứu tham mưu cho cấp có thẩm quyền ban hành quy định nội dung, mức chi cho Cuộc thi Robocon tỉnh Bắc Ninh để thực hiện trong các Cuộc thi tiếp theo.

2.5. Sở Tài chính: Tham mưu đảm bảo kinh phí cho Cuộc thi; hướng dẫn BTC Cuộc thi sử dụng kinh phí đúng quy định hiện hành.

2.6. Ban Quản lý các khu công nghiệp tỉnh

- Phối hợp tuyên truyền, vận động các doanh nghiệp lĩnh vực công nghệ trong các khu công nghiệp hỗ trợ các điều kiện tổ chức Cuộc thi; giới thiệu các sản phẩm về robot, công nghệ mới tại các sự kiện của Cuộc thi và lập đội tham gia Giải “Robocon Bắc Ninh mở rộng 2026”.

- Nghiên cứu tìm kiếm và giới thiệu các nhà tài trợ chính cho Giải “Robocon Bắc Ninh mở rộng 2026”.

2.7. Báo và Phát thanh, Truyền hình tỉnh

- Truyền tải thông tin trên các phương tiện truyền thông do đơn vị quản lý; cử phóng viên theo sát tiến độ đưa tin, tuyên truyền về Cuộc thi.

- Phối hợp với Liên hiệp các hội Khoa học và Kỹ thuật xây dựng các nội dung tuyên truyền về Cuộc thi.

- Nghiên cứu, đề xuất phương án tổ chức truyền hình trực tiếp Chung kết Cuộc thi.

2.8. UBND các xã, phường

- Phổ biến, tuyên truyền về Cuộc thi trên các phương tiện truyền thông của xã, phường.

- Chỉ đạo Phòng Văn hóa- Xã hội là đơn vị đầu mối, tiếp nhận thông tin, triển khai Kế hoạch Cuộc thi, tham gia các hoạt động tập huấn cho cán bộ phụ trách. Tham mưu các cuộc thi tại các xã, phường (nếu có). Hỗ trợ các điều kiện cho các đội tham gia Cuộc thi các cấp.

- Chỉ đạo các cơ sở giáo dục trực thuộc xây dựng, triển khai các mô hình câu lạc bộ về lập trình, robotics của thanh thiếu niên, nhi đồng, tổ chức các cuộc thi cấp trường về lập trình, robotics... cấp trường, cấp xã, phường để tạo sân chơi cho thanh thiếu niên trên địa bàn.

2.9. Trường Cao đẳng Hà Nội và các Trường đại học, cao đẳng trên địa bàn tỉnh

- Tham gia xây dựng các văn bản hướng dẫn, tổ chức Cuộc thi, tư vấn kỹ thuật cho các đội thi. Hỗ trợ về cơ sở vật chất, nhân sự để tổ chức Cuộc thi. Lập các đội tham gia Cuộc thi.

- Khuyến khích tặng phần thưởng cho các đội thi chung kết; có chính sách tuyển dụng, ưu đãi khác khi thí sinh tham gia Cuộc thi vào học tập tại trường.

- Trường Cao đẳng Hà Nội làm đầu mối mời, vận động một số trường cao đẳng, đại học tham gia Giải “Robocon Bắc Ninh mở rộng 2026”.

2.10. Công ty Cổ phần Giáo dục Việt Robot và Công ty TNHH Phát triển công nghệ Giáo dục BG STEAM

- Cử chuyên gia hỗ trợ về chuyên môn để tập huấn, hướng dẫn kỹ thuật cho các đội thi. Tham gia xây dựng các văn bản hướng dẫn và tổ chức Cuộc thi.

- Vận động các đơn vị thành viên trong hệ sinh thái của các tỉnh, thành phố lập đội và tham gia Giải “Robocon Bắc Ninh mở rộng 2026”.

Trên đây là Kế hoạch tổ chức Cuộc thi Robocon tỉnh Bắc Ninh lần thứ 3, năm 2026. Các sở, cơ quan, ban, ngành, UBND các xã, phường, các đơn vị liên quan căn cứ Kế hoạch triển khai thực hiện. Trong quá trình thực hiện, nếu có vướng mắc, tổng hợp, báo cáo Chủ tịch UBND tỉnh (qua Liên hiệp các hội Khoa học và Kỹ thuật tỉnh) để xem xét, giải quyết./.

Nơi nhận:

- Liên hiệp các hội KHKT Việt Nam;
- TT TU, TT HĐND, UBND tỉnh;
- Chủ tịch, các PCT UBND tỉnh;
- Các sở: GD&ĐT, KH&CN, Tài chính, Nội vụ;
- Ban Quản lý các khu công nghiệp tỉnh;
- Báo và PT, TH tỉnh; Tỉnh đoàn thanh niên;
- Liên hiệp các hội KH và KT tỉnh;
- UBND các xã, phường;
- Các trường đại học, cao đẳng trong tỉnh;
- Trường Cao đẳng Hà Nội;
- Cty Cổ phần giáo dục Việt Robot;
- Cty TNHH Phát triển CNGD BG STEAM;
- VP UBND tỉnh:
- + LĐVP, các phòng, đơn vị;
- + Lưu: VT, KGVX.Dũng.

**KT. CHỦ TỊCH
PHÓ CHỦ TỊCH**

Mai Sơn