

Fairmont STEAM Camp

21-25 tháng 12, 2026

Thiết kế 3D



Làm phim



Lập trình



Robotics



ĐĂNG KÝ TẠI



Mùa Đông kỳ thú
với những trải nghiệm thực tế

ĐĂNG KÝ TRẠI ĐÔNG FAIRMONT STEAM

Nhà trường rất mong nhận được ý kiến từ Quý Phụ huynh!

Trường Quốc tế Fairmont Việt Nam (FISV) đang lên kế hoạch tổ chức Trại STEAM vào tháng 12 này, với nhiều hoạt động thực hành thú vị về Robot, Lập trình, Thiết kế 3D và Làm phim, dành cho học sinh từ 8–15 tuổi.

Xin lưu ý rằng hạn chót đăng ký là ngày 30 tháng 10 năm 2026 và hạn nhận Ưu đãi thanh toán sớm (Early Bird) là ngày 15 tháng 11 năm 2026.





Fairmont STEAM Camp

Tuổi 8–15

21-25 tháng 12, 2026

Robotics


Lập trình


Thiết kế 3D


Làm phim


ĐĂNG KÝ TẠI


Mùa Đông kỳ thú
với những trải nghiệm thực tế

Quét mã QR hoặc bấm vào đây. 

1. Lịch trình hàng ngày

Thời gian	Hoạt động
9:00–9:15	Đón học sinh
9:15–10:15	Buổi học STEAM 1
10:15–10:40	Bữa ăn nhẹ
10:40–11:40	Buổi học STEAM 2
11:40 – 12:15	Nghỉ trưa và ăn trưa
12:15–1:15	Buổi học STEAM 3
1:15–2:15	Buổi học STEAM 4
14:15–14:30	Bữa ăn nhẹ & Trả học sinh

**Lưu ý: Tất cả học sinh tham gia phải tự mang iPad hoặc máy tính xách tay*

2. Phân nhóm học sinh

Nhóm	Tuổi	Tối đa	Tập trung
1	8–9	20	Khám phá, sáng tạo, lập trình cơ bản và thực hành chế tạo
2	10–11	20	Lập trình, robot, thiết kế và giải quyết vấn đề
3	12–15	20	Lập trình nâng cao, robot, thiết kế 3D và sản xuất nội dung số

3. Học phí

Mức phí	Phí (VND)	Thời hạn thanh toán
Ưu đãi đăng ký sớm	13.200.000	Trước ngày 15 tháng 11 năm 2026
Học phí tiêu chuẩn	16.500.000	Sau ngày 15 tháng 11 năm 2026

TỔNG QUAN NỘI DUNG HỌC TẬP

Sản xuất phim & Kể chuyện kỹ thuật số

Học sinh khám phá các phương thức truyền tải ý tưởng sáng tạo thông qua sản xuất nội dung đa phương tiện và nghệ thuật kể chuyện.

Nội dung học tập có thể bao gồm: Xây dựng bảng phân cảnh, sử dụng máy quay, kỹ thuật quay phim, viết kịch bản, biên tập video và xây dựng ý tưởng thuyết trình.

Robot & Lập trình nâng cao

Học sinh phát triển tư duy máy tính và kỹ năng kỹ thuật thông qua lắp ráp robot, lập trình và giải quyết các thử thách thực tiễn.

Nội dung học tập có thể bao gồm: Lắp ráp robot, điều khiển chuyển động, cảm biến và tự động hóa, tư duy logic trong lập trình, lập trình trò chơi và các cuộc thi giải quyết thử thách.

Thiết kế đồ họa & Sáng tạo kỹ thuật số

Học sinh học cách truyền tải ý tưởng bằng hình ảnh thông qua việc ứng dụng các nguyên tắc thiết kế chuyên nghiệp.

Nội dung học tập có thể bao gồm: Nguyên lý thiết kế, nghệ thuật chữ, lý thuyết màu sắc, thiết kế áp phích, minh họa kỹ thuật số, xây dựng bộ nhận diện thương hiệu và các ấn phẩm truyền thông.

Thiết kế & In 3D

Học sinh khám phá quá trình biến ý tưởng thành sản phẩm thực tế thông qua thiết kế kỹ thuật số và công nghệ tạo mẫu nhanh.

Nội dung học tập có thể bao gồm: Thiết kế mô hình CAD, tư duy thiết kế sản phẩm, quét 3D, tạo mẫu thử và quy trình in 3D.



Dự án tốt nghiệp

Triển lãm Sáng tạo STEAM

Dự án nhóm	Dự án cá nhân
Thử thách robot	Tác phẩm nghệ thuật kỹ thuật số
Sản xuất phim ngắn	Dự án thiết kế 3D

Trại STEAM khép lại bằng một buổi triển lãm, nơi học sinh giới thiệu các sản phẩm và thành quả học tập của mình tới phụ huynh và cộng đồng Trường Quốc tế Fairmont Việt Nam.

Những điểm nổi bật của chương trình bao gồm:

- Trình diễn robot
- Trung bày sản phẩm mẫu in 3D
- Triển lãm thiết kế đồ họa
- Trình chiếu phim ngắn của học sinh
- Thuyết trình và giới thiệu các ý tưởng sáng tạo