

Số: /ĐHBK-TSHN

Hà Nội, ngày tháng năm 2025

V/v: mời tham dự Chương trình  
“STEAMese Festival 2025: Làm chủ AI  
- Ai cũng có thể”

Kính gửi: Sở Giáo dục và Đào tạo các Tỉnh/Thành phố

Nhằm thúc đẩy niềm hứng thú về việc ứng dụng AI (Trí tuệ nhân tạo) vào cuộc sống thường ngày, tạo sân chơi chất lượng và cơ hội bình đẳng trong việc tiếp cận, học, hiểu và sử dụng AI cho tất cả mọi người ở mọi vùng miền, Đại học Bách khoa Hà Nội (sau đây viết tắt là “ĐHBK Hà Nội”) đã ký hợp tác số 02/MOU-STEAM for Vietnam-ĐHBKHN với công ty TNHH STEAM FOR VIETNAM (gọi tắt là STEAM for Vietnam) để đồng tổ chức chương trình “STEAMese Festival 2025: Làm chủ AI - Ai cũng có thể”.

Trong năm 2024, chương trình “STEAMese Festival” với chủ đề “Phiêu lưu đến thế giới năm 3000” do năm đơn vị đồng tổ chức đã tạo nên thành công với hơn 8.500 người đăng ký tham gia trải nghiệm những hoạt động sáng tạo, đầy cảm hứng; từ đó, khuyến khích giáo dục STEAM (Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật, Nghệ thuật và Toán học) từ sớm và toàn diện đến cộng đồng. Tiếp nối thành công đó, trong năm 2025, chương trình “STEAMese Festival 2025: Làm chủ AI - Ai cũng có thể” sẽ tiếp tục được triển khai **tổ chức trực tiếp tại ĐHBK Hà Nội vào ngày 19/10/2025 (Chủ nhật)** với chi tiết như sau:

- Địa chỉ: Đại học Bách khoa Hà Nội, Số 1 Đại Cồ Việt, phường Bạch Mai, TP.Hà Nội;
- Phí tham gia: Miễn phí;
- Đối tượng tham gia: Đội ngũ giáo viên, Học sinh các cấp từ Mầm non, Tiểu học, Trung học cơ sở, Trung học phổ thông, Đại học; và Quý phụ huynh trên toàn quốc;
- Đồng tổ chức: STEAM for Vietnam, ĐHBK Hà Nội, UNICEF Việt Nam, Đại sứ quán Hoa Kỳ tại Việt Nam.

Đặc biệt, với chủ đề “Làm chủ AI - Ai cũng có thể”, chương trình năm nay mang đến tư duy mới và cơ hội tiếp cận, học, hiểu và sử dụng AI dành cho tất cả mọi đối tượng bao gồm đội ngũ giáo viên, học sinh các cấp từ Mầm non, Tiểu học, Trung học cơ sở, Trung học phổ thông, đến Đại học và Quý phụ huynh trên toàn quốc, với hình thức triển khai tổ chức trực tiếp (offline) và miễn phí tham dự. Chương trình bao gồm 2 chuyên mục chính: AI Summit và Sân chơi AI, cụ thể:

- AI Summit: Sự kiện lần đầu tiên được diễn ra tại STEAMese Festival. Tại đây, các hoạt động như diễn đàn về AI cấp quốc gia, tọa đàm chuyên sâu, cuộc thi AI for Good cho học sinh và giáo viên... được diễn ra, hứa hẹn mang đến một không gian đối thoại chuyên nghiệp nhưng cũng không kém phần thú vị;

- Sân chơi AI: Nơi một loạt các hoạt động ngoại khóa sáng tạo, hấp dẫn và bổ ích như ứng dụng AI trong mọi hoạt động thường ngày, trải nghiệm điều khiển robot, định hướng nghề nghiệp bằng AI... Từ đó, giúp các em phát triển tư duy STEAM một cách tự nhiên.

Chương trình “STEAMese Festival 2025: Làm chủ AI - Ai cũng có thể” là cơ hội để tất cả mọi người tiếp cận những kiến thức, kỹ năng mới nhất về trí tuệ nhân tạo (AI), đồng thời trải nghiệm nhiều hoạt động thú vị nhằm định hướng nghề nghiệp tương lai, nhất là dành cho các em nhỏ. Đặc biệt, STEAM for Vietnam phối hợp cùng Đại học Bách khoa Hà Nội, Đại sứ quán Hoa Kỳ tổ chức không gian STEAM Hub giúp các em học sinh thỏa sức sáng tạo và trải nghiệm (Sử dụng máy in 3D, cánh tay robot, thí nghiệm khoa học...). Ngoài ra, đây cũng là cơ hội mở rộng mạng lưới kết nối chuyên môn thông qua việc giao lưu, học hỏi cùng các chuyên gia trong lĩnh vực giáo dục và công nghệ AI đến từ STEAM for Vietnam, Đại học Bách khoa Hà Nội và các đơn vị đồng hành.

Chúng tôi xin gửi đến Quý Sở chương trình “STEAMese Festival AI - Ai cũng có thể”. Trên cơ sở đó, ĐHBK Hà Nội kính đề nghị Quý Sở thông báo đến các trường Mầm non, Tiểu học, Trung học cơ sở, Trung học phổ thông trên địa bàn về chương trình “STEAMese Festival 2025: Làm chủ AI - Ai cũng có thể”, lan tỏa và tạo điều kiện cho giáo viên, học sinh và Quý phụ huynh tham gia chương trình.

Trân trọng cảm ơn./.

***Nơi nhận:***

- Như trên;
- Lưu: VT, TSHN.

**KT. GIÁM ĐỐC  
PHÓ GIÁM ĐỐC**

**PGS.TS Nguyễn Phong Điền**

**PHỤ LỤC 1**  
**HƯỚNG DẪN ĐĂNG KÝ THAM DỰ**  
**CHƯƠNG TRÌNH “STEAMESE FESTIVAL 2025: LÀM CHỦ AI - AI CŨNG CÓ THỂ”**  
(Kèm theo Công văn số /ĐHBK-TSHN ngày tháng năm 2025  
của Đại học Bách khoa Hà Nội)

---

## 1. Thông tin chương trình

- Thời gian: **8:00 - 17:30, Chủ nhật, ngày 19/10/2025.**
- Hình thức triển khai: Trực tiếp
- Địa chỉ: Đại học Bách khoa Hà Nội, Số 1 Đại Cồ Việt, phường Bạch Mai, TP.Hà Nội
- Phí tham gia: Miễn phí;
- Đối tượng tham gia: Đội ngũ giáo viên, Học sinh các cấp từ Mầm non, Tiểu học, Trung học cơ sở, Trung học phổ thông, Đại học; và Quý phụ huynh trên toàn quốc.
- Đồng tổ chức: STEAM for Vietnam, Đại học Bách khoa Hà Nội, UNICEF Việt Nam, Đại sứ quán Hoa Kỳ tại Việt Nam.

## 2. Nội dung

**STEAMEse Festival 2025** mang đến cho học sinh cơ hội tham gia vào một loạt hoạt động ngoại khóa sáng tạo và bổ ích, giúp các em phát triển tư duy STEAM một cách tự nhiên, thông qua các trải nghiệm hấp dẫn. Trong đó, gồm 2 chuyên mục chính:

**2.1. AI Summit:** Nơi kết nối học sinh, giáo viên, nhà hoạch định chính sách và chuyên gia công nghệ. Từ đó, tạo nên không gian đối thoại và hợp tác nhằm cùng nhau khám phá cách trí tuệ nhân tạo (AI) đang và sẽ tiếp tục tái định hình tương lai giáo dục - từ phương pháp giảng dạy, trải nghiệm học tập cho đến chính sách và hệ sinh thái giáo dục toàn diện.

### Nội dung nổi bật:

- *Cuộc thi AI For Good (Sáng kiến AI - vì tương lai giáo dục):* Sân chơi ứng dụng AI để kiến tạo giải pháp vì cộng đồng, nơi những sáng kiến nổi bật sẽ được vinh danh tại AI Awards - lần đầu tiên ra mắt, dành riêng cho hai hạng mục:
  - AI Educator Innovators - Giáo viên tiên phong trong ứng dụng AI;
  - GenAI Young Innovators - Học sinh sáng tạo với AI.
- *Diễn đàn "Reimagining Education in the Age of AI"*
- *Tọa đàm chuyên sâu về đạo đức, bình đẳng và chuyển đổi số trong giáo dục*

**2.2. Sân chơi AI:** Khu vực thú vị với nhiều hoạt động vui chơi, học tập sôi động - nơi các bạn nhỏ vừa học vừa chơi vừa tạo ra tương lai thông qua ứng dụng AI, thông qua các trạm trải nghiệm như sau:

**Trạm 1 - Studio AI sáng tạo:** Biến trí tưởng tượng thành hiện thực với các công cụ AI để vẽ tranh, viết truyện, sáng tạo video và kể câu chuyện của riêng bạn. Đặc biệt, tại đây còn

cho phép học sinh ghi âm hoặc quay video một thông điệp gửi đến bản thân trong tương lai;

**Trạm 2 - Đấu Trường Robotics:** Một khu vực tràn đầy sức nóng với các hoạt động hấp dẫn như xem robot biểu diễn cảm xúc cực đỉnh. Tại đây, các bạn nhỏ còn cơ hội tham gia cuộc thi “Đấu trường Bot chiến” và tự tay lắp ráp và điều khiển các robot nhỏ;

**Trạm 3 - Xưởng sáng chế DIY:** Nơi các bạn có thể thỏa sức trải nghiệm nhiều hoạt động thủ công như tự tay thiết kế, lắp ráp và chế tạo nhiều món sản phẩm thú vị;

**Trạm 4 - Cánh Cổng Tương Lai:** Gặp gỡ các chuyên gia trong ngành AI, trải nghiệm mô phỏng công việc tương lai, khám phá nghề nghiệp mới.

### 3. Lý do nên tham gia STEAMese Festival 2025


STEAMese Festival 2025 là sự kiện giáo dục trải nghiệm quy mô lớn với chủ đề "Làm chủ AI- Ai cũng có thể", nơi học sinh, giáo viên và Nhà trường cùng khám phá các ứng dụng Trí tuệ Nhân tạo, Robotics, sáng tạo STEAM, và định hướng nghề nghiệp tương lai.

Đối tượng	Lợi ích
<b>Học sinh</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trực tiếp trải nghiệm các công nghệ AI, robot, mô phỏng nghề nghiệp và sản phẩm công nghệ sáng tạo;</li> <li>- Phát triển kỹ năng tư duy phản biện, giải quyết vấn đề và làm việc nhóm qua các hoạt động như Hackathon, Battle Bot, DIY Workshop...;</li> <li>- Hiểu hơn về bản thân, định hướng nghề nghiệp sớm thông qua GenAI và tư vấn hướng nghiệp cá nhân hóa;</li> <li>- Giao lưu với bạn bè toàn quốc, tạo kết nối tích cực trong môi trường công nghệ thân thiện;</li> <li>- Học qua trải nghiệm, “chạm vào tương lai” bằng cách làm thật - thử thật - thi thật.</li> </ul>
<b>Giáo viên</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cập nhật các xu hướng giáo dục tích hợp AI &amp; STEAM thông qua hội thảo, khóa tập huấn và showcase sáng kiến sư phạm;</li> <li>- Tham gia cuộc thi AI Educator Award - nơi giáo viên được phát triển và trình bày giải pháp đổi mới lớp học bằng AI;</li> <li>- Kết nối với chuyên gia công nghệ, giáo dục và cộng đồng giáo viên đổi mới toàn quốc;</li> </ul>

	- Nhận tài liệu chuyên môn, chứng nhận tập huấn và cơ hội xuất bản/chia sẻ sáng kiến.
<b>Nhà trường</b>	- Tạo điều kiện cho giáo viên và học sinh tham gia đổi mới, góp phần thúc đẩy giáo dục chuyển đổi số và phát triển toàn diện; - Xây dựng hình ảnh Nhà trường hiện đại, tích cực đổi mới và gắn kết với cộng đồng công nghệ giáo dục; - Kết nối với các tổ chức quốc tế, doanh nghiệp công nghệ, trường đại học nhằm mở rộng cơ hội hợp tác và tài trợ.

#### 4. Đăng ký tham gia chương trình

- **Hoạt động ngày hội:** Đăng ký tự do theo cá nhân hoặc theo trường;
- **Cuộc thi AI for Good:** Đăng ký theo đội/nhóm thi.

Đăng ký bằng đường link	Quét mã QR để đăng ký
<a href="https://survey.filum.ai/1/txpdes">https://survey.filum.ai/1/txpdes</a>	

Mọi thông tin chi tiết và đăng ký tham gia, vui lòng liên hệ:

#### 1. Ban Tuyển sinh Hướng nghiệp, Đại học Bách khoa Hà Nội:

- TS. Hà Mạnh Tuấn, Phó Trưởng ban; điện thoại: 0888304368, Email: [tuan.hamanh@hust.edu.vn](mailto:tuan.hamanh@hust.edu.vn);
- TS. Lê Hồng Hải; Chuyên viên chính, điện thoại: 0903230819; Email: [hai.lehong@hust.edu.vn](mailto:hai.lehong@hust.edu.vn);

#### 2. STEAM for Vietnam:

- Phương Thị Hằng Nga, Quản lý dự án, điện thoại: 0988897266, Email: [nga.phuong@steamforvietnam.org](mailto:nga.phuong@steamforvietnam.org)

*(Do số lượng giới hạn, BTC sẽ lựa chọn danh sách tham gia Chương trình theo thứ tự ưu tiên đăng ký)*

Trân trọng cảm ơn!

**PHỤ LỤC 2**  
**LỊCH TRÌNH CHI TIẾT CỦA SỰ KIỆN**  
**CHƯƠNG TRÌNH “STEAMESE FESTIVAL 2025: LÀM CHỦ AI - AI CŨNG CÓ THỂ”**  
(Kèm theo Công văn số /ĐHBK-TSHN ngày tháng năm 2025  
của Đại học Bách khoa Hà Nội)

Sự kiện STEAMEse Festival 2025 sẽ được tổ chức với nhiều hoạt động đa dạng, hấp dẫn và thực tiễn, giúp học sinh, giáo viên và phụ huynh có cơ hội tham gia trải nghiệm, học tập và chia sẻ về AI, STEAM, Robotics, và hướng nghiệp cùng công nghệ.

**1. Tổng quan chương trình**

Thời gian	Nội dung	Đối tượng
8:00 - 15:30	<b>AI FOR ALL: Làm chủ AI, ai cũng có thể!</b> - Check in; - Tham gia các hoạt động tại sự kiện.	Tất cả
<b>KHU VỰC LỐI VÀO QUẢNG TRƯỜNG TRẦN ĐẠI NGHĨA</b>		
7:30 - 8:00	<b>Đón tiếp và chào mừng</b> - Check in và nhận vật phẩm; - Giao lưu, kết nối.	Tất cả
<b>HỘI TRƯỜNG C2 - TÒA C2</b>		
8:00 - 8:15	<b>Khai mạc chương trình</b> - Văn nghệ chào mừng; - Phát biểu khai mạc; - Phát động chương trình: AI for Good - Khai mở Hành trình Tương lai	Tất cả
8:15 - 8:45	<b>National Keynote</b> Định hình tương lai với trí tuệ nhân tạo	Tất cả
9:00 - 10:00	<b>Đối thoại tương lai</b> Xây dựng thế hệ đổi mới cùng GenAI	Tất cả
	<b>Vinh danh nhà giáo đổi mới</b> Giải thưởng AI vì cộng đồng	Tất cả (Các đội thi lọt vào chung kết)
13:00 - 14:00	<b>Workshop</b> Xác định nghề nghiệp tương lai cùng GenAI	Học sinh Phụ huynh
14:00 - 15:00	<b>Chung kết Hackathon</b> AI cùng các mục tiêu phát triển bền vững	Tất cả (Các đội thi lọt

		vào chung kết)
15:00 - 15:30	<b>Lễ trao giải và bế mạc</b> Các giải pháp xuất sắc từ AI for Good Award, Youth AI Hackathon và Robotics Battle Bot Challenge.	Tất cả
<b>KHU VỰC QUẢNG TRƯỜNG TRẦN ĐẠI NGHĨA</b>		
8:00 - 17:30	<b>Khu vực trải nghiệm (Studio sáng tạo AI và xưởng chế tạo DIY)</b> 1. Kính 3D giấy 2. Smartphone Microscope Hack 3. Robot bìa carton 4. Tháp Spaghetti 5. Xà Phòng Rửa Tay Kỳ Ảo 6. Time Capsule 2040 7. AI Avatar Studio 8. Robot bìa carton	Học sinh Phụ huynh Giáo viên
<b>KHU VỰC TOÀ C2</b>		
8:00 - 12:00	<b>Đấu trường Robotics</b> Giải đấu Giao hữu Robotics - Battle Bot Challenge	Các đội chơi đăng ký trước
13:00 - 15:00	<b>Workshop Robotics</b> “Build Your First Robot”	Học sinh
<b>PHÒNG HỌC TÒA C7/C9</b>		
9:00 - 10:00	<b>Tọa đàm &amp; Chia sẻ</b> Kỹ năng cần thiết trong kỷ nguyên AI	Học sinh
10:00 - 11:00	<b>Phòng Hướng nghiệp</b> - Hỗ trợ viết CV ấn tượng, luyện phỏng vấn mô phỏng (job simulation); - Tham gia bài kiểm tra “AI Career Compass”.	Học sinh
<b>PHÒNG HỘI THẢO TÒA C1</b>		
9:00 - 12:00	<b>Khu vực Hackathon - AI for Good</b> Các hoạt động dành riêng cho các đội thi tham gia vòng chung kết Hackathon với nhiều hoạt động hấp dẫn: - Hoạt động khởi động, gắn kết;	Các đội thi lọt vào chung kết

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apple Workshop: “Ứng dụng AI để Tìm ý tưởng, Tạo sản phẩm &amp; Trình bày”;</li> <li>- Cố vấn 1:1 chuẩn bị cho thuyết trình buổi chiều chung kết.</li> </ul>	
--	---	--

## 2. Nội dung chương trình chi tiết:

Thời gian	Hoạt động	Mô tả
<b>HỘI TRƯỜNG C2 - TÒA C2</b>		
8:00 - 8:15	<b>KHAI MẠC CHÍNH THỨC</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Văn nghệ chào mừng</li> <li>2. Phát biểu khai mạc</li> <li>3. Phát động chương trình: AI for Good - Khai mở Hành trình Tương lai</li> </ol>	
	<p><b>Tổng quan:</b> Lễ khai mạc là lời chào gửi đến toàn thể học sinh, giáo viên cùng các nhà quản lý giáo dục tham gia vào hành trình đổi mới, sẵn sàng đồng hành cùng trí tuệ nhân tạo để kiến tạo tương lai. Chương trình có sự hiện diện của đại diện các tổ chức giáo dục, doanh nghiệp và đối tác, nhằm lan tỏa cảm hứng về việc ứng dụng AI trong dạy và học, đồng thời khẳng định vai trò của công nghệ trong việc hướng tới những mục tiêu phát triển bền vững cho cộng đồng và đất nước.</p>	
<b>KHU VỰC HỘI THẢO AI - AI FOR GOOD</b>		
8:15 - 8:45	<b>Keynote:</b> Định hình tương lai với Trí tuệ Nhân tạo	Chương trình “Định hình Tương lai với Trí tuệ Nhân tạo” tập trung thảo luận các định hướng chiến lược và giải pháp thực tiễn nhằm khai thác tiềm năng của AI phục vụ mục tiêu phát triển kinh tế - xã hội bền vững tại Việt Nam. Sự kiện quy tụ đại diện Chính phủ, các tổ chức quốc tế, giới học thuật và doanh nghiệp công nghệ để chia sẻ tầm nhìn, kinh nghiệm và sáng kiến ứng dụng AI có trách nhiệm, bảo đảm tính toàn diện

		<p>và phù hợp với bối cảnh quốc gia.</p> <p><b>Điểm nhấn chiến lược:</b> Lời kêu gọi hành động - “AI vì Lợi ích Chung: Hiện thực hóa Tầm nhìn”</p> <p><b>Diễn giả tham luận:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Đại diện UNICEF Việt Nam</b> - Trình bày các ưu tiên hợp tác quốc tế trong thúc đẩy công bằng giáo dục, bảo vệ quyền trẻ em và áp dụng công nghệ có trách nhiệm; nhấn mạnh vai trò của AI trong việc hỗ trợ thực hiện các Mục tiêu Phát triển Bền vững (SDGs) dành cho trẻ em và thanh thiếu niên.</li> <li>● <b>Đại diện ĐHBK Hà Nội (HUST)</b> - Nêu bật vai trò của cơ sở đào tạo và nghiên cứu hàng đầu quốc gia trong phát triển AI, đào tạo nguồn nhân lực chất lượng cao, đồng thời thúc đẩy hợp tác khoa học - công nghệ ở cấp khu vực và quốc tế.</li> <li>● <b>Đại diện STEAM for Vietnam</b> - Chia sẻ kinh nghiệm xây dựng và triển khai các chương trình giáo dục số ở quy mô quốc gia, phát triển kỹ năng số và AI cho giáo viên, học sinh, đồng thời tích hợp công nghệ AI vào chương trình STEAM và Robotics nhằm chuẩn bị nguồn nhân lực đáp ứng yêu cầu của nền kinh tế tri thức.</li> </ul>
9:00 - 10:00	<b>Đối thoại tương lai:</b> Xây dựng thể hệ đổi	<b>Tổng quan:</b> Phiên đối thoại quy tụ đại diện Ban tuyên giáo trung ương, các tổ chức quốc tế, tổ chức phi chính phủ, trường đại học và doanh nghiệp để thảo luận về cách thức xây dựng một hệ thống giáo dục sẵn

	<p>mới cùng GenAI</p>	<p>sàng cho kỹ nguyên AI tại Việt Nam. Nội dung tập trung vào việc phát triển năng lực thông thạo AI (AI literacy) cho học sinh, sinh viên và giáo viên trong nhiều bối cảnh khác nhau; bảo đảm công bằng số và an toàn trong môi trường có sự hỗ trợ của AI; đồng thời tích hợp kiến thức AI vào chương trình giáo dục quốc gia và khung giảng dạy.</p> <p>Bên cạnh đó, chương trình sẽ làm rõ tiềm năng của AI, Robotics và giáo dục STEAM như những công cụ mạnh mẽ để thúc đẩy thực hiện các Mục tiêu Phát triển Bền vững (SDGs), khuyến khích đổi mới sáng tạo, và giúp học sinh áp dụng kiến thức vào các vấn đề thực tiễn thông qua học tập trải nghiệm và giải quyết vấn đề sáng tạo.</p> <p><b>Diễn giả đề xuất:</b></p> <p>Đại diện UNICEF Việt Nam - Chia sẻ kinh nghiệm và giải pháp bảo đảm công bằng số, an toàn, và khả năng tiếp cận toàn diện tới AI và giáo dục STEAM cho mọi trẻ em.</p> <p>Đại diện ĐHBK Hà Nội (HUST) - Giới thiệu các hoạt động nghiên cứu và đào tạo về AI và Robotics trong giáo dục; kết nối hợp tác giữa nhà trường - đại học và các dự án cộng đồng.</p> <p>Đại diện FPT Education - Cung cấp góc nhìn từ doanh nghiệp về nhu cầu kỹ năng AI trong tương lai, mô hình hợp tác công - tư, và cách thức mở rộng phổ cập kiến thức AI.</p>
--	-----------------------	--

		Đại diện STEAM for Vietnam - Trình bày các mô hình và chương trình đào tạo thực tiễn nhằm nâng cao năng lực về AI, Robotics và STEAM cho đội ngũ giáo viên và học sinh.
10:00 11:00	- <b>Vinh danh nhà giáo đổi mới</b> - Giải thưởng AI vì Cộng đồng	<p><b>Tổng quan:</b> Chung kết Giải thưởng AI vì cộng đồng là sân chơi vinh danh những sáng kiến đổi mới, ứng dụng trí tuệ nhân tạo vào giáo dục nhằm tạo ra tác động tích cực cho cộng đồng. Sau vòng sơ khảo và bán kết, các đội thi xuất sắc nhất sẽ trình bày dự án của mình trước hội đồng giám khảo là các chuyên gia giáo dục, công nghệ và đại diện các tổ chức quốc tế. Mục tiêu là khuyến khích giáo viên chủ động ứng dụng AI để giải quyết các vấn đề thực tế trong giáo dục tại Việt Nam.</p> <p><b>Thể lệ:</b> Mỗi đội (2 - 5 giáo viên) sẽ có <b>10 phút</b> trình bày ý tưởng/dự án và <b>5 phút</b> trả lời câu hỏi từ giám khảo.</p> <p><b>Đối tượng tham gia:</b> Giáo viên và cán bộ quản lý giáo dục đã lọt vào vòng chung kết sau 2 vòng thi trước.</p> <p><b>Điều kiện dự thính:</b> Dự án/ý tưởng phải do chính đội thực hiện, chưa từng đạt giải cao ở cuộc thi cấp quốc gia hoặc quốc tế cùng chủ đề.</p> <p><b>Đối tượng:</b> Giáo viên các cấp, cán bộ quản lý giáo dục, chuyên gia và đại diện các tổ chức giáo dục.</p> <p><b>Hoạt động hỗ trợ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chuỗi workshop tiền sự kiện giúp giáo viên hoàn thiện hồ sơ và ý tưởng dự thi;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Phiên chia sẻ và kết nối với các chuyên gia AI, nhà tài trợ và doanh nghiệp giáo dục;</li> <li>• Hỗ trợ và đồng hành cùng giáo viên sau sự kiện để đưa ý tưởng vào thực tế;</li> <li>• Chuỗi tập huấn về ứng dụng AI trong giáo dục cho giáo viên toàn quốc</li> </ul>
13:00 - 14:00 Phòng Hội trường C2	<b>Workshop</b> “Xác định nghề nghiệp tương lai cùng GenAI”	<p><b>Tổng quan:</b> Học sinh sẽ khám phá bản thân thông qua các bài trắc nghiệm gắn kết hợp công nghệ AI, từ đó nhận được phân tích sâu về điểm mạnh, tính cách và sở thích nghề nghiệp. Công cụ AI sẽ đưa ra phản hồi cá nhân hóa, giúp định hướng lựa chọn ngành học và nghề nghiệp trong tương lai một cách khoa học và sát với năng lực bản thân.</p> <p><b>Đối tượng:</b> Học sinh trung học (THCS, THPT) và sinh viên đại học, Giáo viên, chuyên viên tư vấn hướng nghiệp, Phụ huynh quan tâm đến định hướng nghề nghiệp cho con</p> <p><b>Hoạt động hỗ trợ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trắc nghiệm MBTI + Sở thích Holland tích hợp AI để phân tích cá nhân hóa;</li> <li>• Nhận báo cáo nghề nghiệp với gợi ý ngành nghề phù hợp, mã hóa kết quả dễ hiểu;</li> <li>• Hướng dẫn cách ứng dụng GenAI để tìm kiếm thông tin nghề nghiệp và xây dựng lộ trình học tập;</li> <li>• Chia sẻ từ chuyên gia về xu hướng việc làm mới và các kỹ năng cần có trong kỷ nguyên AI.</li> </ul>

<p>14:00 - 15:00</p>	<p>- <b>Chung kết Hackathon - AI</b> cùng các mục tiêu phát triển bền vững</p>	<p><b>Tổng quan:</b> Chung kết Hackathon là vòng thi quyết định của cuộc thi lập trình sáng tạo ứng dụng AI nhằm giải quyết các thách thức xã hội, môi trường, văn hóa... gắn với các Mục tiêu phát triển bền vững (SDGs). Các đội học sinh đã vượt qua vòng sơ khảo (ý tưởng) và bán kết (MVP) sẽ trình bày sản phẩm hoàn chỉnh trước hội đồng giám khảo, đồng thời trải qua phần thử thách sáng tạo trực tiếp.</p> <p><b>Thể lệ:</b> Mỗi đội (2 - 5 học sinh) có <b>10 phút</b> để demo sản phẩm và <b>5 phút</b> trả lời câu hỏi.</p> <p><b>Đối tượng tham gia:</b> Học sinh THPT đã lọt vào vòng chung kết sau 2 vòng thi trước.</p> <p><b>Đối tượng dự thính:</b> Học sinh THPT yêu thích công nghệ, lập trình và sáng tạo giải pháp cho các vấn đề xã hội.</p> <p><b>Điều kiện tham gia:</b> Sản phẩm dự thi phải do chính đội thực hiện, có MVP trước ngày chung kết.</p> <p><b>Hoạt động hỗ trợ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Phiên mentoring trực tiếp từ các chuyên gia công nghệ, UI/UX và kỹ năng thuyết trình;</li> <li>• Workshop chia sẻ từ chuyên gia: “Sử dụng AI để tối ưu ý tưởng và bài thuyết trình”;</li> <li>• Khu trải nghiệm sản phẩm thử nghiệm (prototype testing) để nhận phản hồi trước giờ pitching.</li> </ul>
<p>15:00 - 15:30</p>	<p>- <b>Lễ Bế mạc và Trao giải</b></p>	<p>Chương trình trao giải AI Educator Awards, Youth AI Hackathon và Robotics Battle Bot Challenge, qua đó minh chứng cách công nghệ và sức sáng tạo có thể kết</p>

		hợp để tạo ra những giá trị mới, đóng góp cho giáo dục và xã hội.
<b>KHU VỰC QUẢNG TRƯỜNG TRẦN ĐẠI NGHĨA</b>		
	<b>KHU VỰC TRẢI NGHIỆM (STUDIO SÁNG TẠO AI &amp; XƯỞNG SÁNG CHẾ DIY)</b>	
Cả ngày	<b>Kính 3D Giấy</b>  (15 phút mỗi người tham gia/nhóm)	<p><b>Tổng quan:</b> “Kính 3D giấy” là một hoạt động kết hợp thủ công và khoa học, nơi học sinh được tự tay thiết kế và lắp ráp kính xem hình ảnh nổi 3D bằng giấy, nhựa mica màu hoặc giấy bóng kính. Hoạt động giúp học sinh hiểu nguyên lý thị giác lập thể và cách các hiệu ứng 3D hoạt động, từ đó mở rộng kiến thức về thị giác trong điện ảnh và thực tế ảo.</p> <p><b>Đối tượng:</b> Học sinh từ 6 - 12 tuổi, Phụ huynh.</p> <p><b>Hoạt động bổ trợ:</b> Gợi ý các ứng dụng VR đơn giản để học sinh khám phá thêm sau sự kiện.</p>
	<b>Smartphone Microscope Hack</b>  (15-20 phút mỗi người/nhóm)	<p><b>Tổng quan:</b> "Smartphone Microscope Hack" giúp học sinh biến chiếc điện thoại thành kính hiển vi bằng cách tận dụng ống kính phóng đại mini và dụng cụ làm thủ công. Các em sẽ được quan sát các vật thể nhỏ như sợi vải, cánh lá, côn trùng khô và khám phá thế giới vi mô một cách dễ hiểu.</p> <p><b>Đối tượng:</b> Học sinh từ 8 - 15 tuổi, phụ huynh.</p> <p><b>Hoạt động bổ trợ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hướng dẫn dựng kính hiển vi từ đồ tái chế;</li> <li>• Danh sách các vật thể có thể khám phá tại nhà.</li> </ul>

	<p><b>Robot bìa carton</b></p> <p>(15-20 phút mỗi người/nhóm)</p>	<p><b>Tổng quan:</b> "Mini Trash Collector" là một hoạt động STEAM thú vị, nơi học sinh thiết kế một tay máy robot đơn giản bằng bìa cứng để mô phỏng cơ chế nhặt rác. Qua việc lắp ráp các bộ phận cơ học như đòn bẩy, trục quay và cần gấp, học sinh sẽ học được kiến thức cơ bản về kỹ thuật, tái chế và bảo vệ môi trường.</p> <p><b>Đối tượng:</b> Học sinh từ 8 - 14 tuổi.</p> <p><b>Hoạt động bổ trợ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mẫu thiết kế tay máy robot để làm tại nhà bằng vật liệu tái chế;</li> <li>• Hướng dẫn nâng cấp robot thành bản điều khiển đơn giản với motor/servo.</li> </ul>
	<p><b>Tháp spaghetti</b></p> <p>(15 phút mỗi người tham gia/nhóm)</p>	<p><b>Tổng quan:</b> “Tháp Spaghetti” là thử thách tư duy sáng tạo và kỹ thuật, nơi học sinh sử dụng mì spaghetti sống, băng dính và dây thun để xây dựng tháp cao nhất có thể. Hoạt động này rèn luyện tư duy thiết kế, khả năng giải quyết vấn đề và kỹ năng làm việc nhóm.</p> <p><b>Đối tượng:</b> Học sinh từ 8 - 14 tuổi.</p> <p><b>Hoạt động bổ trợ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gợi ý các cấu trúc vững chắc và nguyên lý lực đỡ;</li> <li>• Hướng dẫn kết hợp các vật liệu khác để nâng cao độ cao tháp.</li> </ul>
	<p><b>Xà Phòng Rửa Tay Kỳ Ảo</b></p>	<p><b>Tổng quan:</b> Hoạt động “Làm xà phòng kỳ ảo” cho phép học sinh tự tay pha trộn xà phòng rửa tay từ nguyên liệu an toàn, kết hợp thêm tinh dầu và màu thực phẩm để tạo hiệu ứng kỳ ảo (sủi bọt, chuyển màu,</p>

	(15 phút mỗi người tham gia/nhóm)	<p>lắp lánh...). Qua đó, học sinh hiểu về phản ứng hóa học, sự kết hợp giữa acid - base và tính ứng dụng của hóa học trong đời sống.</p> <p><b>Đối tượng:</b> Học sinh từ 6 - 12 tuổi, có phụ huynh hỗ trợ.</p> <p><b>Hoạt động bổ trợ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hướng dẫn chi tiết cách pha chế tại nhà bằng nguyên liệu an toàn;</li> <li>• Những kiến thức đơn giản về pH và an toàn hóa học.</li> </ul>
	<p><b>Time Capsule 2040</b></p> <p>(10 phút mỗi người/nhóm)</p>	<p><b>Tổng quan:</b> “Time Capsule 2040” cho phép học sinh ghi âm hoặc quay video một thông điệp gửi đến bản thân trong tương lai. Người tham gia sử dụng công cụ AI để cá nhân hóa giọng nói, tạo avatar và khung hình đặc biệt. Dữ liệu có thể được gửi về email hoặc in mã QR để lưu giữ.</p> <p><b>Đối tượng:</b> Học sinh 10 - 18 tuổi.</p> <p><b>Hoạt động bổ trợ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gợi ý câu hỏi tự phân chiếu;</li> <li>• Hướng dẫn ghi hình + tạo avatar AI miễn phí.</li> </ul>
	<p><b>AI Avatar Studio</b></p> <p>(10 phút mỗi người/nhóm)</p>	<p><b>Tổng quan:</b> “AI Avatar Studio” là hoạt động nơi người tham gia tạo một hình đại diện kỹ thuật số của bản thân bằng công cụ AI như Lensa, Ready Player hoặc HeyGen. Học sinh có thể chọn giới tính, phong cách, màu sắc, thêm mô tả AI-generated để tạo nên “phiên bản tương lai” của chính mình.</p> <p><b>Đối tượng:</b> Học sinh 10 - 18 tuổi, giáo viên và phụ</p>

		<p>huynh.</p> <p><b>Hoạt động bổ trợ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hướng dẫn tạo Avatar miễn phí;</li> <li>• Cách sử dụng Avatar trong CV, Portfolio hoặc bài thuyết trình.</li> </ul>
	<p><b>Robot bìa carton</b> (15-20 phút mỗi người/nhóm)</p>	<p><b>Tổng quan:</b> "Mini Trash Collector" là một hoạt động STEAM thú vị, nơi học sinh thiết kế một tay máy robot đơn giản bằng bìa cứng để mô phỏng cơ chế nhặt rác. Qua việc lắp ráp các bộ phận cơ học như đòn bẩy, trục quay và cần gấp, học sinh sẽ học được kiến thức cơ bản về kỹ thuật, tái chế và bảo vệ môi trường.</p> <p><b>Đối tượng:</b> Học sinh từ 8 - 14 tuổi.</p> <p><b>Hoạt động bổ trợ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mẫu thiết kế tay máy robot để làm tại nhà bằng vật liệu tái chế;</li> <li>• Hướng dẫn nâng cấp robot thành bản điều khiển đơn giản với motor/servo.</li> </ul>
<b>KHU VỰC TOÀ C2</b>		
<b>KHU VỰC ĐÁU TRƯỜNG ROBOTICS</b>		
8:00 - 12:00	<p><b>Giải đấu Giao hữu Robotics - Battle Bot Challenge</b> (Dành cho 16 đội chơi đăng ký trước)</p>	<p><b>Tổng quan:</b> Giải đấu Giao hữu Robotics - Battle Bot Challenge là sân chơi công nghệ đầy kịch tính, nơi học sinh được thử sức trong việc thiết kế, chế tạo và điều khiển robot chiến đấu. Thông qua các trận đấu đối kháng và thử thách kỹ năng, học sinh không chỉ rèn luyện tư duy kỹ thuật, chiến thuật thi đấu mà còn phát triển kỹ năng làm việc nhóm, khả năng ứng biến</p>

		<p>và sáng tạo. Sự kiện khuyến khích tinh thần cạnh tranh lành mạnh, đồng thời khơi dậy niềm đam mê khoa học - công nghệ - kỹ thuật trong cộng đồng học sinh.</p> <p><b>Thể lệ:</b> Các đội tham gia thiết kế và điều khiển robot tự chế để thi đấu đối kháng theo luật thi <i>Battle Bot Challenge</i>.</p> <p>Robot được chấm điểm dựa trên khả năng di chuyển linh hoạt, tấn công - phòng thủ hiệu quả và chiến lược thi đấu sáng tạo.</p> <p>Các trận đấu diễn ra theo thể thức vòng loại trực tiếp, chọn ra đội mạnh nhất để bước vào vòng Chung kết.</p> <p><b>Đối tượng:</b> Học sinh THCS và THPT (từ 12 - 18 tuổi), đăng ký theo nhóm 2 - 5 người.</p> <p><b>Điều kiện tham gia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mỗi đội gồm từ 2 - 5 thành viên;</li> <li>• Robot tham gia phải do đội tự thiết kế và lắp ráp;</li> <li>• Có thể sử dụng các bộ kit robot phổ biến hoặc tự chế tạo từ vật liệu phù hợp với luật thi đấu.</li> </ul> <p><b>Hoạt động hỗ trợ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hướng dẫn trước sự kiện về cách điều khiển và luật thi đấu;</li> <li>• Khu vực thử nghiệm robot trước giờ thi chính thức;</li> <li>• Tổ chức lớp học Robo01 để hỗ trợ học sinh sau sự kiện.</li> </ul>
--	--	--

<p>13:30 - 15:00</p>	<p><b>Workshop Robotics: “Build Your First Robot”</b> (80-100 học sinh)</p>	<p><b>Tổng quan:</b> Workshop trải nghiệm Robotics cơ bản dành cho học sinh chưa có kinh nghiệm, giúp các em tiếp cận tư duy kỹ thuật, lắp ráp và điều khiển robot đơn giản. Hoạt động kết hợp giữa học - chơi - thực hành giúp khơi dậy đam mê công nghệ và làm nền tảng cho các hoạt động STEM sau này.</p> <p><b>Đối tượng:</b> Học sinh Tiểu học cuối cấp và THCS (10 - 15 tuổi), chưa từng học Robotics hoặc mới bắt đầu.</p> <p><b>Hoạt động hỗ trợ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bộ kit robot mini đơn giản do BTC chuẩn bị;</li> <li>• Tổ chức lớp học Robo01 để hỗ trợ học sinh sau sự kiện.</li> </ul>
----------------------	---	--

<p><b>PHÒNG HỌC TÒA C7/C9</b></p>		
<p><b>KHU VỰC CÁNH CÔNG TƯƠNG LAI</b></p>		
<p>9:00 - 10:00</p>	<p><b>Tọa đàm &amp; Chia sẻ: "Kỹ năng cần thiết trong kỷ nguyên AI"</b> (80 - 100 học sinh)</p>	<p><b>Tổng quan:</b> Phiên tọa đàm quy tụ các chuyên gia từ doanh nghiệp công nghệ, đại diện các trường đại học hàng đầu và chuyên gia giáo dục để cùng trao đổi về những kỹ năng cốt lõi học sinh cần trang bị trong thời đại trí tuệ nhân tạo. Nội dung tập trung vào AI literacy, tư duy phản biện, sáng tạo, kỹ năng làm việc nhóm đa văn hóa, và khả năng thích ứng nhanh với thay đổi công nghệ. Đây là cơ hội để học sinh và phụ huynh nắm bắt xu hướng nghề nghiệp mới cũng như định hướng lộ trình học tập phù hợp.</p> <p><b>Đối tượng:</b> Học sinh THPT, Sinh viên đại học,</p>

		<p>Giáo viên định hướng nghề nghiệp, Phụ huynh quan tâm đến lộ trình nghề nghiệp của con</p> <p><b>Hoạt động hỗ trợ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hỏi - đáp trực tiếp với diễn giả;</li> <li>• Mini - poll đánh giá kỹ năng bản thân ngay tại sự kiện;</li> <li>• Tài liệu hướng dẫn về bộ kỹ năng “AI-ready” phát miễn phí.</li> </ul>
10:00 - 11:00	<p><b>Phòng Hướng nghiệp</b></p> <p>(80 - 100 học sinh)</p>	<p><b>Tổng quan:</b> Khu vực trải nghiệm cá nhân hóa, nơi học sinh được sử dụng các công cụ GenAI để khám phá sở thích, năng lực, và định hướng nghề nghiệp tương lai. Các bạn sẽ được hỗ trợ viết CV ấn tượng, luyện phỏng vấn mô phỏng (job simulation), và tham gia bài kiểm tra “AI Career Compass” để khám phá các nghề nghiệp mới nổi trong kỷ nguyên số. Không gian được thiết kế mở, thân thiện và giàu tính tương tác.</p> <p><b>Đối tượng:</b> Học sinh THPT, Sinh viên đại học, Giáo viên định hướng nghề nghiệp, Phụ huynh quan tâm đến lộ trình nghề nghiệp của con</p> <p><b>Hoạt động hỗ trợ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trải nghiệm “AI Career Compass” - Trắc nghiệm định hướng nghề nghiệp ứng dụng GenAI;</li> <li>• Workshop mini: “GenAI &amp; CV hoàn hảo”;</li> <li>• Góc job simulation - Thử phỏng vấn trực tiếp với AI;</li> <li>• Tư vấn 1-1 với chuyên gia hướng nghiệp</li> </ul>

		và cố vấn từ doanh nghiệp.
--	--	----------------------------

<b>PHÒNG HỘI THẢO TÒA C1</b>		
<b>KHU VỰC HACKATHON - AI FOR GOOD</b> <i>(Dành cho học sinh vòng chung kết Hackathon)</i>		
09:00 - 09:30	<b>Icebreaker Challenge:</b> Team Identity Jam	Hoạt động khởi động giúp các thành viên nhanh chóng gắn kết và thống nhất bản sắc đội. Mỗi nhóm sẽ sáng tạo logo và khẩu hiệu thể hiện ý tưởng hoặc giải pháp, tạo nền tảng tinh thần đoàn kết và định hướng xuyên suốt quá trình thi.
09:30 - 10:30	<b>Apple Workshop:</b> “Ứng dụng AI để Tìm ý tưởng, Tạo sản phẩm & Trình bày”	Phiên hướng dẫn thực hành, trang bị cho các đội kỹ năng tận dụng AI cùng các công cụ số (như iPad, Keynote) để phát triển ý tưởng, tạo nguyên mẫu và kể câu chuyện dự án một cách thuyết phục.
10:30 - 11:30	<b>Mentor Drop-ins</b>	Các đội nhận phản hồi 1:1 từ cố vấn về nội dung, cấu trúc và cách trình bày. Đây là giai đoạn quan trọng để hoàn thiện thông điệp, tăng tính logic và sức thuyết phục của phần pitching.
11:30 - 12:00	<b>Mindfulness Break</b>	Khoảng nghỉ ngắn với hoạt động giãn cơ, âm nhạc hoặc bài tập tập trung, giúp các thí sinh tái tạo năng lượng và duy trì hiệu suất tinh thần trước khi bước vào phần thi tiếp theo.

