HỘI KHUYẾN HỌC TP HẢI PHÒNG -
THÀNH ĐOÀN HẢI PHÒNG -
TRƯỜNG CAO ĐẲNG FPT POLYTECHNIC
***

Số: 157/KH-HKH-TĐTN-FPOLY

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

Hải Phòng, ngày 05 tháng 10 năm 2026

KẾ HOẠCH PHỐI HỢP

Tổ chức Sân chơi Trí tuệ nhân tạo dành cho học sinh THCS thành phố Hải Phòng năm 2026 (HẢI PHÒNG AI CHALLENGE 2026)
Chủ đề: "REAL OR AI? - THẬT HAY GIẢ?"

Thực hiện Chương trình phối hợp giữa Hội Khuyến học thành phố Hải Phòng, Thành đoàn Hải Phòng và Trường Cao đẳng FPT Polytechnic về triển khai Sân chơi Trí tuệ nhân tạo dành cho học sinh THCS thành phố Hải Phòng năm 2026; nhằm tạo môi trường học tập, trải nghiệm, sáng tạo về trí tuệ nhân tạo (AI), góp phần phát triển năng lực số, tư duy phản biện, khả năng làm việc nhóm và ý thức sử dụng AI có trách nhiệm cho học sinh, Hội Khuyến học thành phố Hải Phòng, Thành đoàn Hải Phòng và Trường Cao đẳng FPT Polytechnic phối hợp ban hành Kế hoạch tổ chức sân chơi trí tuệ nhân tạo dành cho học sinh THCS thành phố Hải Phòng - HẢI PHÒNG AI CHALLENGE 2026 với các nội dung cụ thể như sau:

I. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Mục đích

- Tạo môi trường để học sinh lớp 6, 7, 8 và 9 tiếp cận AI theo hướng dễ hiểu, phù hợp lứa tuổi, gắn với tình huống thực tế trong học tập và đời sống.

- Giúp học sinh hiểu bản chất, khả năng và giới hạn của AI; biết nhận diện nội dung do AI tạo ra, kiểm chứng thông tin, nhận biết tin giả, deepfake và hạn chế phụ thuộc vào AI.

- Khuyến khích học sinh sử dụng AI như một công cụ hỗ trợ tư duy, sáng tạo, học tập và giải quyết vấn đề; không sử dụng AI đơn thuần để tìm đáp án hoặc thay thế vai trò của con người.

- Phát triển tư duy phản biện, giải quyết vấn đề, sáng tạo, giao tiếp, thuyết trình, làm việc nhóm, năng lực số và kỹ năng sử dụng công nghệ an toàn, có trách nhiệm.

- Tìm kiếm, phát hiện và khuyến khích học sinh có năng lực, niềm đam mê với công nghệ, đổi mới sáng tạo và ứng dụng AI; tạo cơ hội giao lưu giữa học sinh, giáo viên các trường THCS trên địa bàn thành phố.

2. Yêu cầu

- Sân chơi được tổ chức nghiêm túc, công bằng, minh bạch, an toàn, tiết kiệm, thiết thực và phù hợp với học sinh THCS.

- Nội dung có sự phân tầng, không đặt nặng yêu cầu lập trình; chú trọng khả năng hiểu, lựa chọn, sử dụng và kiểm soát AI hợp lý.

- Quy định rõ phạm vi được phép sử dụng AI, công cụ hỗ trợ, tài nguyên chuẩn bị trước và trách nhiệm kiểm chứng thông tin ở từng vòng.

- Bảo đảm quyền riêng tư, an toàn dữ liệu, bản quyền, điều kiện độ tuổi và các yêu cầu liên quan khi học sinh sử dụng nền tảng AI.

- Thể lệ, tiêu chí chấm điểm, cách xử lý trường hợp bằng điểm, khiếu nại và vi phạm phải được công bố trước khi tổ chức từng vòng.

- Việc triển khai phải phù hợp với kế hoạch giáo dục của các trường, không ảnh hưởng đến lịch học, lịch kiểm tra, thi chính khóa và chất lượng hoạt động giáo dục.

II. NỘI DUNG KẾ HOẠCH

1. Thời gian tổ chức

- Phát động, truyền thông, đăng ký và hướng dẫn: triển khai trước Vòng 1 theo thông báo của Ban Tổ chức.

- Vòng 1 - Vòng loại: dự kiến từ ngày 16/11/2026 đến ngày 30/11/2026.

- Vòng 2 - Vòng bán kết: dự kiến từ ngày 14/12/2026 đến ngày 15/01/2027, bao gồm thời gian xây dựng, hoàn thiện và trình bày ý tưởng của các đội.

- Vòng 3 - Vòng chung kết và tổng kết, trao giải: dự kiến tổ chức trong 01 ngày vào tháng 02/2027; thời gian cụ thể do Ban Tổ chức thống nhất và thông báo.

- Thời gian giữa các vòng được sử dụng để tổng hợp kết quả, công bố danh sách, hướng dẫn thí sinh/đội thi, tổ chức hoạt động hỗ trợ chuyên môn và chuẩn bị điều kiện cho vòng tiếp theo.

2. Địa điểm

- Vòng 1: tổ chức trên hệ thống thi trực tuyến do Ban Tổ chức chỉ định; có thể triển khai tại phòng máy của các trường THCS hoặc địa điểm do nhà trường bố trí.

- Vòng 2: tổ chức trực tiếp hoặc trực tuyến theo phương án của Ban Tổ chức, bảo đảm thống nhất tiêu chí chấm và quy trình giám sát.

- Vòng 3: tổ chức trực tiếp tại địa điểm do Ban Tổ chức thông báo; địa điểm phải đáp ứng không gian làm sản phẩm, khu vực thuyết trình, Internet ổn định, điện dự phòng và khu vực chấm thi.

3. Đối tượng tham gia

Học sinh có độ tuổi từ 12 đến 16 đang học tại các trường THCS, liên cấp trên địa bàn thành phố Hải Phòng trong năm học 2026 - 2027.

4. Nội dung Sân chơi

Sân chơi được thiết kế theo hành trình chuyên môn: HIỂU AI -> NGHĨ CÙNG AI -> TẠO CÙNG AI; mỗi vòng đánh giá một nhóm năng lực khác nhau,

phát triển từ kiến thức cá nhân đến hợp tác nhóm và ứng dụng AI trong tình huống thực tế.

- Vòng 1 - HIỂU AI: đánh giá kiến thức nền tảng về AI, AI tạo sinh, ứng dụng AI trong học tập và đời sống, nhận diện nội dung AI, tin giả/deepfake, kỹ năng kiểm chứng thông tin, sử dụng AI hiệu quả, an toàn và có trách nhiệm.

- Vòng 2 - NGHĨ CÙNG AI: các đội xây dựng ý tưởng ứng dụng AI để giải quyết một vấn đề hoặc tình huống thực tế; làm rõ vấn đề, đối tượng hưởng lợi, vai trò của AI, giá trị mang lại, tính sáng tạo, tính khả thi, rủi ro và trách nhiệm khi sử dụng AI.

- Vòng 3 - TẠO CÙNG AI: các đội nhận tình huống thực tế, sử dụng công cụ AI được phép để tạo sản phẩm trực tiếp, kiểm chứng và chỉnh sửa đầu ra, thuyết trình sản phẩm và phản biện trước Ban Giám khảo.

- Nhóm chủ đề có thể gồm: giáo dục và học tập thông minh; môi trường và phát triển bền vững; thành phố thông minh và giao thông; an toàn trên môi trường số, an ninh mạng, phòng chống tin giả/deepfake và lừa đảo trực tuyến; văn hóa, lịch sử, du lịch và hình ảnh Hải Phòng; hỗ trợ cộng đồng, đời sống học đường và kỹ năng sống; truyền thông, sáng tạo nội dung và tiếp cận thông tin.

5. Hình thức tổ chức

- Vòng 1 thi theo hình thức cá nhân. Tại Vòng 2 và Vòng 3, mỗi đội gồm từ 03 đến 05 học sinh thuộc cùng một trường; đội có thể gồm học sinh ở nhiều khối lớp khác nhau và cử 01 đội trưởng. Nhà trường cử giáo viên phụ trách đội theo hướng dẫn của Ban Tổ chức.

- Vòng 1: thi trắc nghiệm cá nhân trên hệ thống trực tuyến, thời gian dự kiến 30 - 40 phút, gồm khoảng 30 - 40 câu hỏi với các dạng một đáp án, nhiều đáp án, đúng/sai, câu hỏi tình huống và nhận diện hình ảnh/nội dung. Không sử dụng AI, công cụ tìm kiếm, tài liệu hoặc sự trợ giúp của người khác trong thời gian làm bài, trừ trường hợp Ban Tổ chức có quy định khác.

- Sau Vòng 1, căn cứ kết quả học sinh tại từng trường, nhà trường lựa chọn học sinh để thành lập đội 03 - 05 thành viên; dự kiến toàn thành phố lựa chọn khoảng 50 đội vào Vòng bán kết.

- Vòng 2: đội nộp hồ sơ ý tưởng theo mẫu và chuẩn bị slide; thời lượng đề xuất 05 phút trình bày và 03 phút trả lời câu hỏi. Căn cứ tổng điểm, lựa chọn 15 đội vào Vòng chung kết.

- Vòng 3: 15 đội thi trực tiếp theo hai phần AI Creation và AI Pitch. Sản phẩm có thể là video, poster, infographic, website/prototype, chatbot/trợ lý AI, sản phẩm truyền thông đa phương tiện, podcast/audio, truyện tranh, giải pháp học tập, mô hình sản phẩm số hoặc dạng sản phẩm khác được Ban Tổ chức chấp thuận; không bắt buộc lập trình.

- Mỗi đội Vòng chung kết phải nộp Nhật ký sử dụng AI (AI LOG), ghi rõ công cụ sử dụng, prompt/chỉ dẫn chính, các bước chỉnh sửa, phần do AI hỗ trợ, phần do học sinh thực hiện, nguồn dữ liệu/tài nguyên và nội dung đã kiểm chứng.

- Ban Tổ chức có thể triển khai workshop AI Starter, AI Bootcamp hoặc hoạt động hỗ trợ chuyên môn cho học sinh, giáo viên và các đội thi theo kế hoạch.

6. Cơ cấu giải thưởng

- 01 Giải Nhất.
- 02 Giải Nhì.
- 03 Giải Ba.
- 09 Giải Khuyến khích.
- 01 Giải Trường có nhiều học sinh tham gia nhất.
- Các giải chuyên đề (dự kiến): Ý tưởng AI sáng tạo nhất; Sản phẩm AI ấn tượng nhất; Thuyết trình xuất sắc; Giải pháp có giá trị cộng đồng; AI Responsible Award - Sử dụng AI có trách nhiệm.

- Giá trị phần thưởng, giấy chứng nhận và hình thức khen thưởng do Ban Tổ chức phê duyệt căn cứ nguồn lực thực tế. Ban Tổ chức xem xét cấp giấy chứng nhận cho các đội Vòng bán kết và Vòng chung kết theo quy định.

III. KINH PHÍ THỰC HIỆN

- Kinh phí tổ chức Sân chơi được bảo đảm từ nguồn kinh phí của Trường Cao đẳng FPT Polytechnic cơ sở Hải Phòng, nguồn tài trợ, xã hội hóa và các nguồn hợp pháp khác theo quy định; các đơn vị phối hợp huy động và sử dụng nguồn lực trên cơ sở thống nhất, công khai, đúng quy định.

- Không thu phí tham gia Sân chơi đối với học sinh.

IV. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Hội Khuyến học thành phố Hải Phòng

- Giới thiệu nhân sự đảm nhiệm Trưởng Ban Tổ chức Sân chơi.

- Báo cáo Sở Giáo dục và Đào tạo Hải Phòng về việc tổ chức Sân chơi; đề nghị phối hợp, hỗ trợ và tạo điều kiện trong quá trình triển khai tại các trường THCS, liên cấp.

- Phối hợp tuyên truyền trong hệ thống Hội Khuyến học; kết nối, triển khai thông tin tới Hội Khuyến học các xã, phường, đặc khu; vận động các trường, giáo viên, học sinh và lực lượng xã hội tham gia.

- Phối hợp huy động các nguồn lực xã hội hóa hợp pháp phục vụ tổ chức, khen thưởng và các hoạt động đồng hành; phối hợp phát hiện, biểu dương các học sinh, tập thể có thành tích nổi bật.

- Cử cán bộ tham gia Ban Chỉ đạo, Ban Tổ chức, Ban Giám khảo và các bộ phận liên quan theo thống nhất.

2. Thành đoàn Hải Phòng

- Giới thiệu nhân sự đảm nhiệm Phó Trưởng ban Ban Tổ chức Sân chơi.

- Phối hợp triển khai, hướng dẫn nội dung Sân chơi tới các cơ sở Đoàn, Đội, các trường THCS và các đơn vị liên quan.

- Chỉ đạo, hướng dẫn các đơn vị trực thuộc phối hợp tuyên truyền, phát động, vận động học sinh tham gia; hỗ trợ đăng ký và tổ chức các vòng theo kế hoạch.

- Phối hợp huy động lực lượng đoàn viên, thanh niên hỗ trợ công tác tổ chức, truyền thông, hậu cần; phối hợp tổng kết, trao giải, tuyên dương và truyền thông kết quả.

- Cử cán bộ tham gia Ban Chỉ đạo, Ban Tổ chức và các bộ phận liên quan theo thống nhất của Ban Tổ chức và các đơn vị phối hợp.

3. Trường Cao đẳng FPT Polytechnic cơ sở Hải Phòng

- Giới thiệu nhân sự đảm nhiệm Phó Trưởng ban thường trực Ban Tổ chức Sân chơi.

- Chủ trì xây dựng kế hoạch chuyên môn, nội dung, hình thức, yêu cầu từng vòng; xây dựng thể lệ, ma trận kiến thức, ngân hàng câu hỏi, đề thi, tình huống, rubric và tiêu chí đánh giá phù hợp học sinh cấp THCS.

- Chủ trì xây dựng và vận hành hệ thống thi trực tuyến; chuẩn bị tài khoản, dữ liệu kết quả, thi thử, hỗ trợ kỹ thuật, sao lưu và phương án xử lý sự cố.

- Chủ trì đề xuất nhân sự Hội đồng chuyên môn, Ban Giám khảo, Ban Thư ký, Ban Kỹ thuật; tổ chức tập huấn, thống nhất tiêu chí và phương pháp chấm.

- Chủ trì tổ chức chấm thi, tổng hợp điểm, đối soát kết quả; hướng dẫn sử dụng AI an toàn, minh bạch, có trách nhiệm và triển khai AI LOG ở vòng có yêu cầu.

- Chuẩn bị hoặc phối hợp chuẩn bị cơ sở vật chất, thiết bị, Internet, trình chiếu và điều kiện kỹ thuật; phối hợp tổ chức Chung kết, tổng kết, trao giải và lưu trữ hồ sơ chuyên môn.

4. Trân trọng đề nghị Phòng An ninh mạng (PA05) - Công an thành phố Hải Phòng

- Cử đại diện tham gia Ban Tổ chức, Hội đồng chuyên môn, Ban Giám khảo, Ban Giám sát hoặc các bộ phận liên quan của Sân chơi theo nội dung và nhân sự được các đơn vị thống nhất.

- Phối hợp tư vấn, rà soát và thẩm định các nội dung chuyên môn liên quan đến an ninh mạng, an toàn thông tin, bảo vệ dữ liệu cá nhân, nhận diện tin giả/deepfake, lừa đảo trực tuyến và phòng, chống tội phạm sử dụng công nghệ cao; bảo đảm nội dung phù hợp với lứa tuổi học sinh THCS.

- Phối hợp xây dựng, góp ý ngân hàng câu hỏi, tình huống, chuyên đề và nội dung phản biện thuộc chủ đề "REAL OR AI? - THẬT HAY GIẢ?", nhất là các nội dung về kiểm chứng thông tin, nhận diện hành vi giả mạo và rủi ro trên không gian mạng.

- Phối hợp tổ chức hoặc cử báo cáo viên tham gia các hoạt động tuyên truyền, workshop/chuyên đề về an ninh mạng, kỹ năng tự bảo vệ trên môi trường số, phòng ngừa lừa đảo và sử dụng AI an toàn, có trách nhiệm cho học sinh, giáo viên theo kế hoạch của Ban Tổ chức.

- Phối hợp tư vấn Ban Tổ chức về yêu cầu bảo đảm an toàn thông tin, bảo vệ tài khoản và dữ liệu trong quá trình tổ chức; khi phát sinh vụ việc có dấu hiệu liên quan đến an ninh mạng hoặc tội phạm sử dụng công nghệ cao, phối hợp hướng dẫn, xử lý theo chức năng, nhiệm vụ và thẩm quyền.

5. Các trường THCS, liên cấp trên địa bàn thành phố

- Phổ biến Kế hoạch, Thể lệ đến giáo viên, học sinh và cha mẹ học sinh.

- Tổ chức đăng ký, xác thực thông tin, hỗ trợ điều kiện Vòng 1; lựa chọn học sinh, thành lập đội Vòng bán kết theo nguyên tắc công bằng và đúng quy định.

- Cử giáo viên phụ trách đội, hỗ trợ thủ tục và bảo đảm học sinh tham dự đúng lịch; không can thiệp vào nội dung sản phẩm vượt quá vai trò hướng dẫn được phép.

- Phối hợp với Ban Tổ chức trong công tác truyền thông, xác nhận học sinh và xử lý các tình huống phát sinh.

Ban Tổ chức đề nghị các đơn vị có liên quan phối hợp triển khai, góp phần tổ chức sân chơi HẢI PHÒNG AI CHALLENGE 2026 thiết thực, an toàn, hiệu quả, tạo môi trường học tập, trải nghiệm và sáng tạo AI lành mạnh cho học sinh thành phố Hải Phòng./.

HỘI KHUYẾN HỌC THÀNH PHỐ HẢI PHÒNG CHỦ TỊCH	TM. BAN THƯỜNG VỤ THÀNH ĐOÀN HẢI PHÒNG PHÓ BÍ THƯ	TUQ. HIỆU TRƯỞNG GIÁM ĐỐC CƠ SỞ ĐÀO TẠO TRƯỜNG CAO ĐẲNG FPT POLYTECHNIC TẠI HẢI PHÒNG
TS. Nguyễn Kim Pha	Nguyễn Tiến Mạnh	Phạm Thị Vân Anh

Nơi nhận:
- Sở Giáo dục và Đào tạo Hải Phòng (để b/c, p/h);
- Hội Khuyến học thành phố Hải Phòng;
- Thành đoàn Hải Phòng;
- Trường Cao đẳng FPT Polytechnic;
- Phòng An ninh mạng (PA05) – Công an thành phố Hải Phòng
- UBND các xã, phường, đặc khu;
- Hội Khuyến học xã, phường, đặc khu;
- Ban Thường vụ Đoàn - Hội đồng Đội các xã, phường, đặc khu;
- Các trường THCS trên địa bàn thành phố (để t/h);
- Lưu: BTC.

THỂ LỆ

Sân chơi Trí tuệ nhân tạo dành cho học sinh THCS thành phố Hải Phòng năm 2026 (HẢI PHÒNG AI CHALLENGE 2026)

Chủ đề: "REAL OR AI? - THẬT HAY GIẢ?"

(Ban hành kèm theo Kế hoạch số 157/KH-HKH-TĐTN-FPOLY ngày 05/10/2026 của Hội Khuyến học thành phố Hải Phòng - Thành đoàn Hải Phòng - Trường Cao đẳng FPT Polytechnic)

---

1. Cơ quan tổ chức và đơn vị phối hợp chuyên môn

- Hội Khuyến học thành phố Hải Phòng.
- Thành đoàn Hải Phòng.
- Trường Cao đẳng FPT Polytechnic cơ sở Hải Phòng.
- Phòng An ninh mạng (PA05) - Công an thành phố Hải Phòng: đơn vị phối hợp chuyên môn.

Đại diện Hội Khuyến học thành phố Hải Phòng đảm nhiệm Trưởng Ban Tổ chức; đại diện Trường Cao đẳng FPT Polytechnic cơ sở Hải Phòng đảm nhiệm Phó Trưởng ban thường trực; đại diện Thành đoàn Hải Phòng đảm nhiệm Phó Trưởng ban. Phòng An ninh mạng (PA05) - Công an thành phố Hải Phòng cử đại diện tham gia Ban Tổ chức, Hội đồng chuyên môn, Ban Giám khảo, Ban Giám sát hoặc bộ phận liên quan theo nội dung được thống nhất. Nhân sự cụ thể được kiện toàn theo quyết định của cơ quan có thẩm quyền và thống nhất của các đơn vị tổ chức, phối hợp.

2. Ban Tổ chức, Hội đồng chuyên môn, Ban Giám khảo và các bộ phận

Ban Chỉ đạo, Ban Tổ chức, Hội đồng chuyên môn, Ban Giám khảo, Ban Thư ký, Ban Kỹ thuật, Ban Truyền thông, Ban Hậu cần, Ban Giám sát và các bộ phận liên quan được thành lập theo quyết định riêng hoặc phân công của Ban Tổ chức. Đối với các nội dung về an ninh mạng, an toàn thông tin, bảo vệ dữ liệu cá nhân, nhận diện tin giả/deepfake, lừa đảo trực tuyến và phòng, chống tội phạm sử dụng công nghệ cao, Ban Tổ chức phối hợp PA05 để tư vấn, rà soát hoặc tham gia chuyên môn theo kế hoạch. Nhân sự phải bảo đảm phù hợp chuyên môn, khách quan, công bằng, minh bạch và chịu trách nhiệm đối với nhiệm vụ được giao.

3. Đối tượng dự thi

- Học sinh có độ tuổi từ 12 đến 16 đang học tại các trường THCS, liên cấp trên địa bàn thành phố Hải Phòng trong năm học 2026 - 2027.
- Vòng 1 thi cá nhân. Vòng 2 và Vòng 3 thi theo đội, mỗi đội 03 - 05 học sinh cùng một trường THCS, có thể khác khối lớp; mỗi đội cử 01 đội trưởng và có 01 giáo viên phụ trách.

- Sau khi danh sách đội Vòng bán kết được xác nhận, việc thay đổi thành viên chỉ thực hiện trong trường hợp đặc biệt/bất khả kháng, có xác nhận của nhà trường và được Ban Tổ chức chấp thuận trước thời điểm thi.

4. Nội dung, hình thức và yêu cầu đối với phần thi/sản phẩm dự thi

4.1. Vòng 1 - Vòng loại: HIỂU AI

- Thi cá nhân trên hệ thống trực tuyến tại địa chỉ https://aichallenge.hoikhuyenhochaiphong.edu.vn; mỗi học sinh sử dụng 01 tài khoản, thực hiện trong khung thời gian và trên thiết bị theo hướng dẫn.

- Thời gian dự kiến 30 - 40 phút; số lượng khoảng 30 - 40 câu hỏi. Dạng câu hỏi có thể gồm: một đáp án, nhiều đáp án, đúng/sai, câu hỏi tình huống, nhận diện hình ảnh/nội dung.

- Phạm vi kiến thức: khái niệm, khả năng và giới hạn của AI; ứng dụng AI trong học tập và đời sống; Generative AI; nhận diện nội dung AI, deepfake, tin giả và dấu hiệu lừa đảo trực tuyến; kiểm chứng nguồn; kỹ năng giao nhiệm vụ/prompt; an ninh, an toàn trên môi trường số; quyền riêng tư, bản quyền, dữ liệu cá nhân, đạo đức và trách nhiệm của người dùng.

- Không sử dụng AI, công cụ tìm kiếm, tài liệu hoặc sự trợ giúp của người khác trong thời gian làm bài, trừ trường hợp Ban Tổ chức có quy định khác.

4.2. Vòng 2 - Vòng bán kết: NGHĨ CÙNG AI

- Khoảng 50 đội, mỗi đội 03 - 05 thành viên. Ban Tổ chức công bố một chủ đề chung hoặc nhóm tình huống thực tế; đội lựa chọn hoặc bốc thăm theo thể lệ từng đợt.

- Hồ sơ ý tưởng phải nêu: tên giải pháp, khẩu hiệu ngắn; vấn đề cần giải quyết; đối tượng sử dụng/hưởng lợi; mô tả ý tưởng và cách hoạt động; vai trò của AI và công cụ dự kiến; giá trị mang lại; điểm mới; tính khả thi; nguồn lực; giới hạn, rủi ro; cách sử dụng AI an toàn, minh bạch và có trách nhiệm.

- Mỗi đội nộp hồ sơ ý tưởng theo mẫu và chuẩn bị slide; thời lượng đề xuất 05 phút trình bày + 03 phút trả lời câu hỏi. Hình thức trực tiếp hoặc trực tuyến do Ban Tổ chức thông báo.

- Căn cứ tổng điểm Ban Giám khảo, lựa chọn 15 đội có kết quả cao nhất vào Vòng chung kết sau khi Ban Thư ký hoàn tất đối soát và xử lý phản ánh/khiếu nại (nếu có).

4.3. Vòng 3 - Vòng chung kết: TẠO CÙNG AI

- 15 đội thi trực tiếp. Mỗi đội nhận tình huống thực tế do Ban Tổ chức công bố và thực hiện hai phần: AI Creation (tạo sản phẩm) và AI Pitch (thuyết trình, phản biện).

- Nhiệm vụ: đọc và phân tích tình huống; xác định vấn đề trọng tâm; lựa chọn hướng giải quyết; lựa chọn công cụ AI được phép; tạo sản phẩm trong thời gian quy định; kiểm chứng thông tin; chỉnh sửa đầu ra; hoàn thiện sản phẩm; trình bày rõ vai trò của AI và vai trò của con người.

- Sản phẩm không bắt buộc lập trình; có thể là video, poster, infographic, website/prototype, chatbot/trợ lý AI, sản phẩm truyền thông đa phương tiện, podcast/audio, truyện tranh, giải pháp học tập, mô hình sản phẩm số hoặc dạng khác được Ban Tổ chức chấp thuận.

- Thời lượng dự kiến: 15 phút nhận đề/phổ biến quy định; 150 - 180 phút xây dựng sản phẩm trực tiếp; 15 phút chuẩn bị khu vực trình bày; mỗi đội 05 phút thuyết trình và 05 phút phản biện. Ban Tổ chức có thể điều chỉnh phù hợp thực tế và thông báo trước khi thi.

4.4. Yêu cầu về AI LOG, tính nguyên gốc và bản quyền

- Mỗi đội Vòng chung kết phải nộp Nhật ký sử dụng AI (AI LOG) kèm sản phẩm, tối thiểu gồm: công cụ AI; mục đích sử dụng; prompt/chỉ dẫn chính; đầu ra AI; nội dung nhóm đã chỉnh sửa/kiểm chứng; phần do AI hỗ trợ; phần do học sinh thực hiện; nguồn dữ liệu/tài nguyên.

- Sản phẩm phải do đội trực tiếp thực hiện trong phạm vi thời gian và tài nguyên được phép; không sao chép sản phẩm có sẵn, không khai báo sai nguồn gốc và không vi phạm quyền sở hữu trí tuệ.

- Thí sinh chịu trách nhiệm về quyền sử dụng hình ảnh, dữ liệu, âm thanh, video và các thành phần trong sản phẩm; phải kiểm chứng các thông tin quan trọng trước khi sử dụng.

- AI là công cụ hỗ trợ, không thay thế tư duy và trách nhiệm của học sinh. Không nhập dữ liệu cá nhân nhạy cảm hoặc nội dung không được phép lên công cụ AI; không sử dụng AI để tạo nội dung nguy hiểm, xúc phạm, phân biệt đối xử, phản cảm hoặc không phù hợp lứa tuổi.

5. Đăng ký và hồ sơ tham gia

5.1. Đăng ký Vòng 1

- Các trường đăng ký giáo viên đầu mối và danh sách học sinh theo biểu mẫu của Ban Tổ chức.

- Dữ liệu tối thiểu gồm họ tên, lớp, trường, mã định danh nội bộ/tài khoản thi và thông tin cần thiết để xác thực; hạn chế thu thập dữ liệu cá nhân không cần thiết.

- Ban Tổ chức cấp hoặc hướng dẫn tạo tài khoản, công bố khung thời gian thi thử, thời gian thi chính thức và hướng dẫn xử lý sự cố.

5.2. Thành lập và xác nhận đội Vòng bán kết

- Căn cứ kết quả Vòng 1, nhà trường lựa chọn học sinh và thành lập đội 03 - 05 thành viên. Dự kiến toàn thành phố lựa chọn khoảng 50 đội.

- Trường hợp số đội đủ điều kiện vượt quy mô dự kiến, Ban Tổ chức có thể sử dụng "điểm hạt giống": điểm trung bình Vòng 1 của 03 thành viên có điểm cao nhất trong đội. Nếu bằng điểm, xét lần lượt tổng thời gian làm bài của 03 thành viên, điểm cá nhân cao nhất trong đội và tiêu chí phụ đã công bố.

- Nhà trường gửi danh sách đội chính thức, cử giáo viên phụ trách và xác nhận thông tin học sinh; số lượng đội tối đa của mỗi trường thực hiện theo thông báo của Ban Tổ chức.

5.3. Hồ sơ Vòng bán kết và Vòng chung kết

- Vòng bán kết: Phiếu thông tin đội; hồ sơ ý tưởng theo mẫu; slide/file trình bày; các tài liệu minh chứng khác nếu Ban Tổ chức yêu cầu.

- Vòng chung kết: sản phẩm được tạo trong thời gian thi; file trình bày/pitch; AI LOG và tài liệu/đường dẫn minh chứng theo yêu cầu.

- Hồ sơ nộp sau thời hạn, thiếu thành phần bắt buộc hoặc không bảo đảm điều kiện xác thực có thể không được xem xét.

6. Các vòng thi và nguyên tắc lựa chọn

6.1. Vòng loại

Kết quả cá nhân được xếp theo tổng điểm. Trường hợp bằng điểm, ưu tiên học sinh có thời gian hoàn thành ngắn hơn; nếu vẫn bằng nhau, áp dụng tiêu chí phụ do Ban Tổ chức công bố trước khi thi. Kết quả là căn cứ để các trường lựa chọn học sinh thành lập đội Vòng bán kết.

6.2. Vòng bán kết

Ban Giám khảo chấm hồ sơ, phần trình bày và trả lời câu hỏi theo rubric. Ban Thư ký tổng hợp, đối soát điểm và trình Ban Tổ chức công bố 15 đội vào Vòng chung kết.

6.3. Vòng chung kết và Lễ trao giải

Các đội thực hiện sản phẩm trực tiếp, thuyết trình và phản biện. Ban Giám khảo chấm theo rubric chung kết; Ban Tổ chức căn cứ kết quả để xếp hạng, trao giải và ghi nhận các sản phẩm nổi bật.

7. Tiêu chí chấm điểm

7.1. Vòng bán kết

STT	Nội dung đánh giá	Điểm tối đa
1	Xác định đúng vấn đề thực tế	15
2	Mức độ phù hợp của việc sử dụng AI	20
3	Tính sáng tạo của ý tưởng	20
4	Tính khả thi	15
5	Giá trị đối với người sử dụng/cộng đồng	15

STT	Nội dung đánh giá	Điểm tối đa
6	Khả năng trình bày và bảo vệ ý tưởng	10
7	An toàn, đạo đức và trách nhiệm khi sử dụng AI	5
	TỔNG CỘNG	100

7.2. Vòng chung kết

STT	Nội dung đánh giá	Điểm tối đa
1	Phân tích và hiểu tình huống	10
2	Ý tưởng giải quyết vấn đề	15
3	Mức độ ứng dụng AI hợp lý	20
4	Chất lượng và mức độ hoàn thiện sản phẩm	20
5	Tính sáng tạo	15
6	Tính thực tế và khả năng áp dụng	10
7	Thuyết trình và phản biện	5
8	Sử dụng AI an toàn, minh bạch và có trách nhiệm	5
	TỔNG CỘNG	100

7.3. Nguyên tắc chấm và xử lý bằng điểm

- Mỗi đội được chấm bởi số lượng giám khảo theo phân công; điểm chính thức là điểm trung bình sau khi áp dụng quy tắc xử lý sai lệch (nếu có) theo quy chế chấm.

- Không chấm cao chỉ vì đội sử dụng nhiều công cụ AI; trọng tâm là lựa chọn đúng công cụ, dùng đúng việc, biết kiểm soát đầu ra và tạo giá trị rõ ràng.

- Nếu bằng điểm tại vị trí quyết định suất đi tiếp hoặc giải thưởng, ưu tiên lần lượt: điểm ứng dụng AI hợp lý, điểm sáng tạo, điểm chất lượng sản phẩm/khả thi và phần phản biện; nếu vẫn bằng, Trưởng Ban Giám khảo xử lý theo quy chế đã công bố.

- Mọi phiếu chấm, biên bản tổng hợp và dữ liệu điểm phải được Ban Thư ký lưu trữ để đối soát.

8. Cơ cấu giải thưởng

- 01 Giải Nhất: Giấy chứng nhận của Ban Tổ chức và phần thưởng theo cơ cấu được phê duyệt.

- 02 Giải Nhì: Giấy chứng nhận của Ban Tổ chức và phần thưởng theo cơ cấu được phê duyệt.

- 03 Giải Ba: Giấy chứng nhận của Ban Tổ chức và phần thưởng theo cơ cấu được phê duyệt.

- 09 Giải Khuyến khích: Giấy chứng nhận của Ban Tổ chức và phần thưởng theo cơ cấu được phê duyệt.

- Giải chuyên đề dự kiến: Ý tưởng AI sáng tạo nhất; Sản phẩm AI ấn tượng nhất; Thuyết trình xuất sắc; Giải pháp có giá trị cộng đồng; AI Responsible Award - Sử dụng AI có trách nhiệm.

- Ban Tổ chức xem xét cấp giấy chứng nhận cho các đội Vòng bán kết và Vòng chung kết nhằm ghi nhận quá trình tham gia; mức thưởng cụ thể được công bố sau khi phê duyệt nguồn lực.

9. Quyền sử dụng sản phẩm, dữ liệu và trách nhiệm của thí sinh

- Học sinh/đội thi chịu trách nhiệm về tính trung thực, tính nguyên gốc, quyền sở hữu trí tuệ, nguồn dữ liệu và nội dung cuối cùng của phần thi/sản phẩm, kể cả nội dung do AI hỗ trợ.

- Ban Tổ chức được quyền sử dụng hình ảnh, video, thông tin về đội thi và sản phẩm để phục vụ truyền thông, tổng kết, hoạt động giáo dục và giới thiệu Sân chơi theo quy định; việc sử dụng hình ảnh học sinh phải tuân thủ yêu cầu về sự đồng ý và quản lý dữ liệu.

- Không công khai số điện thoại, địa chỉ hoặc thông tin nhạy cảm của học sinh; tài khoản, dữ liệu kết quả và hồ sơ đội thi phải được phân quyền và lưu trữ an toàn.

- Ban Tổ chức có quyền yêu cầu cung cấp bằng chứng về quá trình tạo sản phẩm, lịch sử chỉnh sửa, prompt, nguồn dữ liệu và các tài liệu liên quan khi cần đối soát.

10. Vi phạm và xử lý

- Nhờ người khác làm bài hoặc sử dụng tài khoản không đúng người; trao đổi trái phép trong Vòng 1.

- Sao chép sản phẩm; sử dụng sản phẩm có sẵn nhưng khai báo là sản phẩm làm trong thời gian thi; cung cấp thông tin không trung thực.

- Sử dụng công cụ/tài nguyên bị cấm hoặc không khai báo theo yêu cầu; vi phạm bản quyền, quyền riêng tư hoặc tạo nội dung không phù hợp.

- Can thiệp hệ thống, gian lận điểm, gây ảnh hưởng đến đội khác hoặc cản trở hoạt động của Ban Tổ chức.

- Tùy mức độ, Ban Tổ chức có thể nhắc nhở, trừ điểm, hủy kết quả phần thi, hủy tư cách đội thi hoặc áp dụng biện pháp khác theo thể lệ. Mọi mức xử lý phải được ghi nhận bằng biên bản.

11. Tổ chức thực hiện

- Ban Tổ chức hoàn thiện và ban hành hướng dẫn kỹ thuật, mẫu đăng ký, lịch triển khai; tổ chức chuyên môn, kỹ thuật, truyền thông, an toàn, hậu cần; công bố kết quả và xử lý phản ánh/khiếu nại theo đầu mối, thời hạn quy định.

- Website chính thức: https://aichallenge.hoikhuyenhochaiphong.edu.vn. Mọi thông tin, thông báo chính thức của Ban Tổ chức được công bố tại đây; website đồng thời là hệ thống thi trực tuyến Vòng 1.

- Fanpage chính thức: https://www.facebook.com/haiphongaichallenge2026.

- Thông tin liên hệ: Đồng chí Hoàng Quang Thắng - Điện thoại: 0879339888.

- Hội Khuyến học thành phố Hải Phòng phối hợp báo cáo, kết nối hệ thống Hội Khuyến học, vận động nguồn lực hợp pháp và biểu dương các tập thể, cá nhân tiêu biểu.

- Thành đoàn Hải Phòng phối hợp triển khai tới các cơ sở Đoàn, Đội và trường THCS; hỗ trợ công tác phát động, truyền thông, lực lượng tổ chức và các hoạt động tổng kết.

- Trường Cao đẳng FPT Polytechnic cơ sở Hải Phòng chủ trì chuyên môn, hệ thống thi, kỹ thuật, chấm thi, đối soát kết quả và các hoạt động hướng dẫn sử dụng AI an toàn, có trách nhiệm.

- Phòng An ninh mạng (PA05) - Công an thành phố Hải Phòng phối hợp tư vấn, rà soát nội dung về an ninh mạng, an toàn thông tin, dữ liệu cá nhân, tin giả/deepfake, lừa đảo trực tuyến; tham gia chuyên môn, tuyên truyền, phản biện hoặc chấm các nội dung phù hợp theo phân công; phối hợp hướng dẫn xử lý các vấn đề liên quan đến an ninh mạng và tội phạm sử dụng công nghệ cao theo chức năng, nhiệm vụ và thẩm quyền.

- Các trường THCS tổ chức tuyên truyền, đăng ký, xác thực thông tin, hỗ trợ Vòng 1, thành lập đội, cử giáo viên phụ trách và tạo điều kiện cho học sinh tham gia đúng quy định.

12. Điều khoản thi hành

Thể lệ này có hiệu lực kể từ ngày Kế hoạch tổ chức Sân chơi được ban hành. Trong quá trình triển khai, trường hợp phát sinh nội dung cần điều chỉnh, Ban Tổ chức xem xét, thống nhất, quyết định và thông báo tới các đơn vị, nhà trường, giáo viên và học sinh tham gia./.

BAN TỔ CHỨC SÂN CHƠI