

THẺ LỆ CUỘC THI
"FPT SCHOOLS AI & ROBOTICS CHALLENGE 2025-2026"
(Dành cho Hạng mục Mở rộng - Hạng mục dành cho đội thi các trường ngoài FPT Schools)

I. Ý NGHĨA CỦA CUỘC THI

Cuộc thi FPT Schools AI & Robotics Challenge 2025-2026 (FAnRoC) với chủ đề "Sáng tạo số, Kiến tạo xanh" được tổ chức nhằm:

- Tạo sân chơi trí tuệ cho học sinh Tiểu học & THCS trên toàn quốc được trải nghiệm STEM bằng hình thức thi đấu kết hợp các thử thách sáng tạo;
- Khuyến khích học sinh tiếp cận, thực hành và ứng dụng AI & Robotics trong thực tiễn để giải quyết các vấn đề xã hội, đồng thời phát triển năng lực giải quyết vấn đề, hợp tác, lãnh đạo và sáng tạo;
- Kết nối những học sinh đam mê công nghệ trên toàn quốc, hình thành cộng đồng yêu thích AI & Robotics;
- Tìm kiếm, phát hiện và bồi dưỡng các tài năng công nghệ trẻ, trao cơ hội tham gia các cuộc thi AI & Robotics quốc gia, quốc tế và các suất học bổng giá trị tại Hệ thống Trường Phổ thông FPT cho những thí sinh xuất sắc;
- Thúc đẩy giáo dục STEM, góp phần phát triển nguồn nhân lực công nghệ cao trong lĩnh vực AI & Robotics tại Việt Nam.

II. ĐỐI TƯỢNG & BẢNG ĐẤU

		Bảng A	Bảng R
Đối tượng		Tiểu học (Lớp 3 đến Lớp 5)	Cấp THCS (Lớp 6 đến Lớp 9)
Số lượng thành viên/ đội thi		Tối đa 2-3 học sinh/đội thi	Tối đa 3-4 học sinh/đội thi
Nội dung thi đấu	Vòng thi AI	Sáng tạo video AI	Lập trình ứng dụng Android bằng App Inventor
	Vòng thi Robotics	Không tham gia	Thiết kế, chế tạo và lập trình robot

Lưu ý:

- Mỗi trường cử tối đa **5 đội/bảng đấu**.
- Thành viên trong một đội là học sinh của cùng một trường đăng ký tham gia cuộc thi.
- Một học sinh chỉ được đăng ký dự thi một lần và tham gia một đội thi duy nhất trong toàn bộ cuộc thi.
- Thành phần thí sinh trong đội cần giữ cố định và xuyên suốt các vòng thi.
- Mỗi đội cử tối đa 1 huấn luyện viên/mentor dẫn đội (là giáo viên hoặc cha mẹ học sinh có đủ năng lực chuyên môn). Vai trò của Mentor là đồng hành, hướng dẫn về công cụ, hỗ trợ tinh thần và kỹ thuật cơ bản cho học sinh.

III. ĐƠN VỊ & ĐỊA ĐIỂM TỔ CHỨC

Đơn vị tổ chức: Hệ thống Trường Phổ thông FPT

Địa điểm tổ chức:

- **Vòng thi AI & Robotics cấp cơ sở:** Trường THCS và THPT FPT, đường số 4 ngõ 195 Nguyễn Văn Hối, phường Hải An, Thành phố Hải Phòng.
- **Vòng Chung kết toàn quốc:** Tại Hà Nội.

IV. QUY TRÌNH TỔ CHỨC

GIẢI ĐOẠN	THỜI GIAN	NỘI DUNG
Đăng ký	Đến hết ngày 08/12/2025	Các trường cử đội đăng ký tham gia.
Đào tạo trực tuyến - Chủ đề AI	15/12/2025 - 11/01/2026	• Đào tạo Gen AI: 2 buổi; • Đào tạo App Inventor: 2 buổi. Lưu ý: Kết thúc đào tạo, BTC có thể yêu cầu đội thi nộp sản phẩm demo để tham gia sơ loại.

GIAI ĐOẠN	THỜI GIAN	NỘI DUNG
Thi AI tại cơ sở	18/01/2026	Thi đấu trực tiếp tại các cơ sở của Hệ thống Phổ thông FPT theo hình thức hackathon: - Bảng A: Trải nghiệm Prompt Engineering, sử dụng các công cụ AI để sáng tạo video - Bảng R: Lập trình ứng dụng sử dụng App Inventor (MIT) Sau vòng này, BTC sẽ lựa chọn: - Bảng A: 2 đội bước vào Vòng chung kết toàn quốc - Bảng R: Các đội vượt qua vòng AI sẽ nhận kit Robot để tham gia vòng thi Robotics cơ sở (dự kiến 25 đội)
Đào tạo trực tuyến - Chủ đề AI & Robotics	19/01/2026 - 31/01/2026	Các đội vượt qua vòng thi AI tại các cơ sở sẽ tham gia đào tạo trực tuyến.
Thi Robotics tại các cơ sở	01/03/2026	Tổ chức Vòng thi Robotics tại tất cả các cơ sở FPT Schools toàn quốc. - Chọn 2-3 đội xuất sắc/cơ sở bước vào Vòng chung kết toàn quốc
Chung kết toàn quốc	15/3/2026	Thi đấu trực tiếp tại Trường THPT FPT Hà Nội (Khu CNC Hoà Lạc, Hà Nội). - Bảng A: Trải nghiệm Prompt Engineering, sử dụng các công cụ AI để sáng tạo video - Bảng R: Thi đấu Robotics

VI. TIÊU CHÍ CHẤM ĐIỂM:

1. Vòng thi video AI - Bảng A (Tổng: 120 điểm)

TIÊU CHÍ CHẤM SẢN PHẨM VIDEO (100 điểm)			
Tiêu chí	Mô tả chi tiết	Điểm tối đa	Điểm BGK chấm
1. Ý tưởng & Nội dung	- Prompt rõ ràng, có cấu trúc; mô tả đúng ý tưởng và nội dung mong muốn. - Biết tối ưu prompt (điều chỉnh phiên bản, thử lại để đạt kết quả tốt hơn). - Hình ảnh/video tạo ra khớp với prompt và chủ đề. - Biết lựa chọn công cụ AI phù hợp (tạo hình, video, giọng đọc...). - Thể hiện được tư duy chủ động khi thao tác AI, không chỉ dùng mẫu có sẵn.	40	
2. Tính sáng tạo	- Phù hợp chủ đề “Sáng tạo số – Kiến tạo xanh”. - Thông điệp rõ ràng, giáo dục, hướng đến hành động xanh trong đời sống. - Câu chuyện mạch lạc, dễ hiểu với học sinh tiểu học. - Có giải pháp hoặc hành động xanh (trong trường – gia đình – cộng đồng).	30	
3. Trình bày	- Cách kể chuyện mới lạ, có dấu ấn cá nhân. - Hình ảnh/video AI được tạo theo phong cách độc đáo, không trùng lặp. - Thể hiện tư duy sáng tạo trong cách mô tả, lựa chọn hình ảnh, âm thanh.	20	
4. Kỹ thuật	- Giải thích được prompt đã dùng (vì sao viết vậy, logic thế nào). - Hiểu rõ quá trình tạo video bằng AI (công cụ, bước làm, chỉnh sửa). - Trả lời mạch lạc, ngắn gọn, đúng trọng tâm câu hỏi. - Thái độ hợp tác tốt, tự tin nhưng không áp lực.	10	
TỔNG ĐIỂM VIDEO:		100	

TIÊU CHÍ CHẤM THỬ THÁCH BGK (20 điểm bonus) (Áp dụng khi BGK giao thử thách)			
Tiêu chí	Mô tả chi tiết	Điểm tối đa	Điểm BGK chấm
1. Hoàn thành yêu cầu	- Thực hiện đúng và đủ yêu cầu BGK đưa ra. - Nội dung bổ sung ăn khớp với phần video gốc, không bị lạc tông hoặc phá vỡ câu chuyện.	10	
2. Tốc độ & Hợp tác nhóm	- Xử lý nhanh trong thời gian ngắn, không lúng túng kéo dài. - Chia việc trong nhóm hợp lý; các bạn phối hợp nhịp nhàng, hỗ trợ lẫn nhau.	5	
3. Sáng tạo trong xử lý thử thách	- Đưa ra cách xử lý không chỉ dừng ở mức đơn giản tối thiểu, thể hiện sự suy nghĩ thêm. - Có ý tưởng hoặc chi tiết bổ sung mới mẻ, làm cho video/giải pháp tốt hơn, thú vị hơn.	5	
TỔNG ĐIỂM THỬ THÁCH:		20	
TỔNG HỢP ĐIỂM CUỐI			
Hạng mục		Điểm tối đa	Điểm BGK chấm
Điểm Video		100	
Điểm Thử Thách		20	
TỔNG ĐIỂM:		120	

2. Vòng thi lập trình AI - Bảng R (Tổng: 120 điểm)

TIÊU CHÍ CHẤM SẢN PHẨM APP INVENTOR (100 điểm)			
Tiêu chí	Mô tả chi tiết	Điểm tối đa	Điểm BGK chấm
1. Tính năng & Vận hành	- App chạy ổn định, ít lỗi. - Các chức năng hoạt động đúng như mô tả. - Luồng xử lý logic, rõ ràng. - Đáp ứng yêu cầu đề bài và bám sát chủ đề “Sáng tạo số – Kiến tạo xanh”. - Có yếu tố AI Light /Tự động hóa đơn giản.	40	
2. Giao diện & Trải nghiệm (UI/UX)	- Bố cục rõ ràng. - Màu sắc dễ nhìn. - Thao tác thuận tiện.	30	

3. Sáng tạo	- Ý tưởng độc đáo. - Giải pháp mới mẻ. - Ứng dụng AI hoặc game mini.	20	
4. Trình bày & Demo	- Trình bày rõ ràng. - Demo mượt. - Nêu đúng vấn đề – giải pháp.	10	
TỔNG ĐIỂM SẢN PHẨM:		100	
TIÊU CHÍ CHẤM THỬ THÁCH BGK (20 điểm bonus) <i>(Áp dụng khi BGK giao thử thách)</i>			
Tiêu chí	Mô tả chi tiết	Điểm tối đa	Điểm BGK chấm
1. Hoàn thành yêu cầu	Thực hiện đúng và đủ nội dung thử thách BGK giao	10	
2. Tốc độ & Hợp tác	- Chia việc hợp lý, phối hợp nhịp nhàng. - Xử lý nhanh, ít lỗi. - Biết ưu tiên phân quan trọng để kịp thời gian.	5	
3. Sáng tạo khi xử lý thử thách	- Cách xử lý thông minh, không rập khuôn. - Có thể đề xuất hướng giải quyết hoặc cách triển khai tốt hơn so với gợi ý ban đầu.	5	
TỔNG ĐIỂM THỬ THÁCH:		20	
TỔNG HỢP ĐIỂM CUỐI			
Hạng mục		Điểm tối đa	Điểm BGK chấm
Điểm Sản Phẩm		100	
Điểm Thử Thách		20	
TỔNG ĐIỂM:		120	

3. Vòng thi Robotics - Bảng R:

Trong Vòng đấu xếp hạng, **mỗi đội sẽ thi đấu tổng cộng 4 trận**. Ở mỗi trận, các đội sẽ được **bốc thăm ngẫu nhiên** để ghép cặp với một đội khác, tạo thành một Liên minh thi đấu. Sau khi hoàn thành đủ 4 trận, các đội sẽ được xếp hạng dựa trên **điểm xếp hạng** và các tiêu chí ưu tiên đã quy định.

Các tiêu chí ưu tiên được tính theo thứ tự như sau:

- **Ưu tiên 1 – Điểm xếp hạng (Ranking Points):** Mỗi đội sẽ tham gia nhiều trận trong vòng loại. Kết quả xếp hạng dựa trên **tổng điểm của 4 trận đấu có điểm số cao nhất** mà đội đạt được. Đây là chỉ số chính để xác định thứ hạng.
- **Ưu tiên 2 – Điểm trận cao nhất (High Score):** Nếu có hai hoặc nhiều đội có cùng điểm xếp hạng, đội có **trận đấu đơn lẻ có điểm số cao nhất** sẽ được xếp trên.

- **Ưu tiên 3 – Điểm Sinh học (Biodiversity Points):** Nếu vẫn bằng nhau, đội có **tổng số điểm Sinh học (điểm từ Hạt giống sinh học)** ghi được trong toàn bộ vòng loại cao hơn sẽ được xếp trên.

Lưu ý:

- “Điểm xếp hạng” (**Ranking Points**) = tổng của 4 trận cao nhất, không tính trung bình.
- Điểm Sinh học chỉ bao gồm điểm từ **Hạt giống sinh học**, không bao gồm điểm từ Rào cản hoặc End Game.
- Mọi trường hợp vẫn còn bằng điểm sau 3 tiêu chí trên sẽ do **Ban tổ chức quyết định** theo tinh thần công bằng và minh bạch.

VII. CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG

1. Giải thưởng cấp cơ sở (dự kiến)

		Tên giải	SL	Tiền mặt	Tổng tiền mặt
Bảng A		Giải Nhất	1	5,000,000	5,000,000
		Giải Nhì	1	3,000,000	3,000,000
		Giải Ba	2	2,000,000	4,000,000
		Giải khuyến khích	3	1,000,000	3,000,000
		Giải phụ - Giải đội có video giới thiệu được bình chọn nhiều nhất	1	1,000,000	1,000,000
		Tổng giải thưởng bảng A			16,000,000
Bảng R	Vòng AI	Đội xuất sắc nhất lọt vào vòng Robotics	25		0
		Giải nhất (điểm cao nhất)	1	1,500,000	1,500,000
		Giải nhì (điểm cao nhì)	2	1,000,000	2,000,000
		Giải ba (điểm cao 3)	3	500,000	1,500,000
		Giải phụ - TOP1 đội có video giới thiệu được bình chọn nhiều nhất	1	1,000,000	1,000,000

		Giải phụ - TOP2 đội có video giới thiệu được bình chọn nhiều nhất	1	500,000	500,000
	Vòng Robotics	Giải Nhất	1	5,000,000	5,000,000
		Giải Nhì	1	3,000,000	3,000,000
		Giải Ba	2	2,000,000	4,000,000
		Giải khuyến khích	4	1,000,000	4,000,000
		Giải đồng đội phối hợp	4	500,000	2,000,000
		Giải phụ - Đội cổ động xuất sắc nhất (cho trường)	1	3,000,000	3,000,000
		Tổng giải thưởng bảng R			27,500,000

2. Giải thưởng chung kết toàn quốc (dự kiến):

Bảng	Tên giải	SL	Tiền mặt	Học bổng
A	Giải Nhất - AI Excellence Award	1	10,000,000	
	Giải Nhì - AI Outstanding Award	1	5,000,000	
	Giải Ba - AI Innovation Award	1	3,000,000	
	Giải khuyến khích - AI Rising Star Award	2	2,000,000	
R	Giải Nhất - FAnRoC Excellence Award	1	15,000,000	Học bổng 70% toàn cấp học
	Giải Nhì - FAnRoC Outstanding Award	1	7,000,000	Học bổng 50% toàn cấp học
	Giải Ba - FAnRoC Innovation Award	1	5,000,000	Học bổng 50% toàn cấp học
	Giải khuyến khích - FAnRoC Rising Star Award	3	3,000,000	
	Giải phụ	6	3,000,000	

GIẢI ĐẶC BIỆT (Seymour Papert Inspirer Award):

- Tiền mặt: 10,000,000 VND
- Hiện vật: Bộ kit Robot FTC trị giá 70,000,000 VND để tham dự cuộc thi FIRST Tech Challenge Vietnam 2026-2027 (Đội vô địch cuộc thi này sẽ có cơ hội được đi thi đấu quốc tế tại Mỹ)
- Học bổng: 100% toàn cấp học tại FPT Schools dành cho tất cả các thành viên trong đội

Lưu ý:

- **Học bổng:** Là mức % học phí dành cho tất cả các thành viên trong đội và không được quy đổi sang tiền mặt nếu học sinh không đăng ký nhập học tại FPT Schools.
 - **Top 10 đội có điểm xếp hạng cao nhất bảng R** của hạng mục Mở rộng sẽ nhận được suất tham dự cuộc thi STEM quốc gia **Vietnam STEM Challenge for Green Global (Green STEM 2025)**.
 - Ngoài bộ Kit Robot FTC và suất tham dự cuộc thi Green STEM 2025, BTC không chịu trách nhiệm đối với bất kỳ chi phí khác phát sinh trong quá trình thí sinh tham gia các cuộc thi nói trên.
-

VIII. QUYỀN HẠN VÀ TRÁCH NHIỆM

1. Trách nhiệm và quyền hạn của các đội thi:

1.1. Trách nhiệm:

- Tự túc phương tiện, chủ động di chuyển đến các địa điểm thi (tất cả các vòng) của Hệ thống Trường Phổ thông FPT.
- Tuân thủ mọi quy định và hướng dẫn từ BTC.
- Hoàn thành các vòng thi đúng thời gian quy định.
- Không gian lận hay có hành vi vi phạm đạo đức trong quá trình thi đấu.
- Chịu trách nhiệm pháp lý về nội dung và bản quyền của bài dự thi.

1.2. Quyền hạn:

- Thay đổi thành viên: Các đội được phép thay đổi trước hạn cuối đăng ký, nhưng phải thông báo và được BTC chấp thuận. Sau khi vòng sơ loại bắt đầu, không được thay đổi danh sách thành viên.
- Được cung cấp tài liệu đào tạo và hướng dẫn từ BTC.
- Được hỗ trợ Kit Robot nếu vào vòng đấu Robotics.
- Có quyền khiếu nại về kết quả thi đấu nếu có bằng chứng xác thực.

2. Trách nhiệm và quyền hạn của BTC:

2.1. Trách nhiệm:

- Tổ chức cuộc thi, cung cấp tài liệu đào tạo đầy đủ cho các đội thi.
- Đảm bảo công bằng, minh bạch trong đánh giá và chấm điểm.

2.2. Quyền hạn:

- BTC có quyền huỷ kết quả, thu hồi giải thưởng, loại bỏ quyền tham gia đối với đội dự thi gian lận, vi phạm thể lệ cuộc thi.
 - BTC có quyền sử dụng tài liệu, hình ảnh, sản phẩm của các đội thi cho mục đích truyền thông mà không cần xin phép thêm hoặc trả phí.
 - BTC có quyền điều chỉnh thể lệ, lịch trình cuộc thi nếu cần thiết để đảm bảo chất lượng và công bằng.
 - Trong trường hợp phát sinh tranh chấp, khiếu nại liên quan đến cuộc thi, BTC sẽ trực tiếp giải quyết và quyết định của BTC là kết quả cuối cùng.
-

IX. THÔNG TIN LIÊN HỆ VÀ ĐĂNG KÝ

- Ban tổ chức: Trường THCS và THPT FPT
 - Trưởng Ban tổ chức: Đàm Thuỳ Ngân, sdt: 0916.483.368
 - Phụ trách chuyên môn: Nguyễn Xuân Khiêm, sdt: 0961.810.444
 - Phụ trách kỹ thuật Robotics: Vũ Xuân Hiệp, sdt: 0934.394.957
- Email: fanroc@fe.edu.vn
- Website: www.fanroc.vn

Trân trọng kính mời các trường và các em học sinh tham gia!

HỆ THỐNG TRƯỜNG PHỔ THÔNG FPT