

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM****Độc lập - Tự do - Hạnh phúc****Số: 8712 /BGDDT-GDPT**V/v phối hợp triển khai Cuộc thi Công nghệ
“AI Young Guru”*Hà Nội, ngày 31 tháng 12 năm 2025***Kính gửi: Các Sở Giáo dục và Đào tạo**

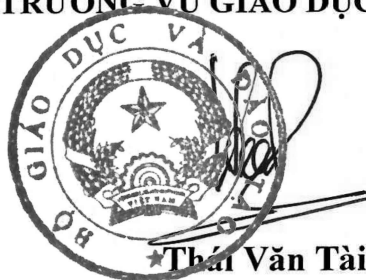
Thực hiện Nghị quyết số 71-NQ/TW ngày 22/8/2025 của Bộ Chính trị về đột phá phát triển giáo dục và đào tạo, đổi mới giáo dục phổ thông và thúc đẩy chuyển đổi số quốc gia; nhằm nâng cao năng lực số, trí tuệ nhân tạo (AI) và khuyến khích tư duy học tập chủ động cho học sinh, Trường Đại học FPT có Công văn số 928/ĐHFPT gửi Bộ Giáo dục và Đào tạo (GDĐT) về việc phối hợp triển khai Cuộc thi “Ai Young Guru” dành cho học sinh trung học phổ thông (THPT) và trung cấp nghề trên toàn quốc.

Sau khi nghiên cứu nội dung và thể lệ Cuộc thi, Bộ GDĐT đánh giá đây là sân chơi công nghệ thiết thực, góp phần tạo cơ hội tiếp cận kiến thức về AI theo định hướng triển khai giáo dục AI cho học sinh phổ thông của Bộ GDĐT.

Để Cuộc thi được triển khai hiệu quả và lan tỏa rộng rãi, Bộ GDĐT đề nghị các Sở GDĐT căn cứ điều kiện thực tế và kế hoạch giáo dục của địa phương, nghiên cứu các thông tin về Cuộc thi (*phụ lục kèm theo*), giới thiệu thông tin về Cuộc thi tới các cơ sở giáo dục trung học phổ thông, tạo điều kiện cho học sinh tham gia Cuộc thi trên tinh thần tự nguyện, đảm bảo linh hoạt, phù hợp với điều kiện thực tế của địa phương, theo các quy định hiện hành và không ảnh hưởng đến kế hoạch học tập của học sinh và nhà trường.

Nơi nhận:

- Như trên;
- Bộ trưởng (để b/c);
- TTrTT Phạm Ngọc Thường (để b/c);
- Trường Đại học FPT (để thực hiện);
- Lưu: VT, Vụ GDPT.

**TL. BỘ TRƯỞNG
VỤ TRƯỞNG VỤ GIÁO DỤC PHỔ THÔNG**

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

PHỤ LỤC

(Kèm theo Công văn số *8712*/BGDDĐT-GDPT ngày *31*/12/2025 của Bộ Giáo dục và Đào tạo)

Thông tin và Thể lệ Cuộc thi Công nghệ “AI Young Guru”

(Kèm theo Công văn số: /ĐHFPT ngày tháng năm 2025 của Hiệu trưởng Trường Đại học FPT)

AI YOUNG GURU là cuộc thi công nghệ dành cho học sinh THPT và Trung cấp nghề trên toàn quốc nhằm khuyến khích và hướng dẫn việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI). Cuộc thi không chỉ là cơ hội để học sinh phát triển khả năng tư duy đổi mới sáng tạo mà còn phát triển khả năng sử dụng AI thành thạo để giải quyết các vấn đề trong học tập, công việc... góp phần cải thiện chất lượng cuộc sống và sự phát triển bền vững của xã hội.

I. MỤC ĐÍCH

1. Phổ cập văn hóa “AI First”: Hình thành tư duy và phương pháp làm việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo ngay từ bước đầu trong việc giải quyết vấn đề cho học sinh. Khuyến khích học sinh coi AI là công cụ quan trọng giúp hỗ trợ học tập và sáng tạo, từ đó phát triển tư duy phản biện và kỹ năng giải quyết vấn đề.

2. Nâng tầm kỹ năng số quốc gia: Đưa kiến thức về AI tiếp cận rộng rãi đến học sinh trên toàn quốc một cách miễn phí và tự nguyện, nhằm giảm thiểu khoảng cách công nghệ giữa các vùng miền và góp phần thực hiện chủ trương chuyển đổi số trong giáo dục.

3. Thúc đẩy tư duy học tập dựa trên kết quả (Outcome-based): Chuyển đổi từ phương pháp học tập thụ động sang tư duy giải quyết vấn đề thực tế với sự hỗ trợ của AI. Trong đó, con người đóng vai trò chủ đạo và công nghệ là công cụ hỗ trợ, giúp học sinh phát triển kỹ năng tư duy phản biện và sáng tạo.

4. Định danh năng lực và tối ưu hóa năng suất: Tạo ra thế hệ học sinh không chỉ biết lập trình mà còn thành thạo kỹ năng “ra lệnh” cho máy tính (Prompt Engineering & AI-assisted Coding), qua đó lan tỏa kỹ năng số đến gia đình và cộng đồng, góp phần nâng cao năng lực số trong xã hội.

II. ĐỐI TƯỢNG VÀ ĐIỀU KIỆN THAM DỰ

1. Đối tượng dự thi

- Học sinh đang theo học tại các trường Trung học phổ thông (THPT).

- Học sinh đang theo học tại các trường Trung cấp nghề trên toàn quốc.

2. Điều kiện tham dự

- Hình thức đăng ký: Đăng ký tham gia nhóm hoặc cá nhân (gọi chung là Đội thi); mỗi cá nhân chỉ được đăng ký tham gia 01 Đội thi; mỗi Đội thi tham gia không quá 03 thành viên; các Đội thi không được thay đổi thành viên khi chính thức đăng ký.
- Yêu cầu tiên quyết: Tất cả thí sinh phải đăng ký tài khoản và hoàn thành khóa học miễn phí trên nền tảng Coursera (chương trình do Trường Đại học FPT biên soạn) trước khi bước vào các vòng thi.

III. NỘI DUNG KHÓA HỌC (Miễn phí)

- Công nghệ AI tạo sinh trong văn bản & tư duy số
- Công nghệ AI tạo sinh trong tổng hợp & phân tích dữ liệu
- Công nghệ AI tạo sinh trong sáng tạo đa phương tiện
- Sản xuất nội dung số: Bài hát
- Sản xuất nội dung số: Video
- Phát triển giải pháp & ứng dụng số

IV. QUY ĐỊNH VỀ CÁC VÒNG THI

Cuộc thi gồm 03 vòng thi chính:

1. Vòng 1: Vòng Phổ cập & Sàng lọc (Online)

- Điều kiện tham gia: Tất cả thí sinh đăng ký tài khoản, hoàn thành khóa học trên Coursera (do Trường ĐH FPT biên soạn) và có các bài thi (không bắt buộc) vào thứ 5 hàng tuần.

- Nội dung: Sau khi học xong, các đội thi sẽ chọn bất kỳ lĩnh vực nào và sử dụng bất kỳ công cụ AI nào không được trả phí (Chat GPT, Claude, Gemini, Mid Journey...) để xây dựng ý tưởng thông qua việc Prompt để giải quyết các vấn đề trong lĩnh vực đã chọn.

- Tiêu chí chấm: Tính khả thi, có giá trị thực tế; Phương án giải quyết bằng các công cụ AI; Chất lượng của kết quả (sản phẩm).

- Đầu ra: Chọn ra Top 150 đội thi xuất sắc nhất đi tiếp vào vòng tiếp theo.

2. Vòng 2: Vòng Sàn đấu (Offline tại các Khu vực)

- Đối tượng: Top 150 từ Vòng 1.
- Địa điểm: Thi trực tiếp tại 5 Campus của Trường Đại học FPT (Hà Nội, Đà Nẵng, Quy Nhơn, TP Hồ Chí và Cần Thơ).

- Nội dung: Thi lập trình giải quyết các vấn đề trực tiếp qua nền tảng thi lập trình trực tuyến (online judge) là hệ thống thi chính thức của các kỳ thi Olympic Tin học sinh viên, ACM ICPC quốc gia, và châu Á (VNOJ). Thí sinh được lựa chọn một trong các ngôn ngữ lập trình phổ biến nhất hiện nay như Python, Java, Javascript, C, C++, Pascal để lập trình giải quyết các bài toán con thực tế, hệ thống chấm thi tự động dựa trên các test-cases và công khai thứ hạng (scoreboard & ranking) theo quy chế cuộc thi.

- Phương thức chấm: Thông qua hệ thống thi lập trình trực tuyến (online judge). Hệ thống sẽ tự động kiểm tra các bài giải của thí sinh dựa trên các test-case và công khai thứ hạng của thí sinh trên bảng xếp hạng (scoreboard & ranking).

- Tiêu chí chấm: Độ chính xác của kết quả so với đáp án chuẩn (ví dụ: tính toán số liệu) và tính tối ưu của quy trình dùng AI.

- Đầu ra: Chọn ra Top 30 đội thi xuất sắc nhất đi tiếp vào vòng tiếp theo.

3. Vòng 3: Vòng Thực chiến (Offline tại Hà Nội)

Giai đoạn 01: Hackathon (27 tiếng liên tục)

- Đối tượng: Top 30 từ Vòng 2.

- Địa điểm: Thi tập trung tại campus Trường Đại học FPT Hà Nội.

- Nội dung: Đội thi nhận đề bài bí mật ngay tại giờ bắt đầu thi, sử dụng AI (Copilot, Cursor, GPT, Gemini,...) để lập trình ra một công cụ/phần mềm/ứng dụng giải quyết vấn đề. Sau 27 tiếng chọn ra 08 đội có sản phẩm tốt nhất.

Giai đoạn 02: Đối kháng (Chung kết trao giải):

- Đối tượng: Top 08 xuất sắc nhất.

- Địa điểm: Trường quay S14, Đài truyền hình Việt Nam.

- Hình thức: Debate (Tranh biện), Thuyết trình cách dùng AI, Demo sản phẩm.

- Nội dung: Thi đấu trực tiếp trên sân khấu.

V. CÁCH ĐĂNG KÝ, LỊCH TRÌNH CÁC VÒNG THI

1. Hồ sơ và cách đăng ký

- Thí sinh đăng ký trực tuyến tại Cổng thông tin chính thức của cuộc thi (Website cuộc thi: youngguru.ai).

- Hoàn thành việc học và thi chứng chỉ trên Coursera theo hướng dẫn của Ban Tổ chức.

2. Lịch trình các vòng thi:

STT	Tên vòng thi	Thời gian	Ghi chú
Giai đoạn I: Phát động và Đào tạo		Tháng 01 - 02.2026	
1	Lễ phát động cuộc thi Ra mắt Website & Khóa học	08.01.2026	Hội trường Diamond, FPT Tower
2	Mở cổng đăng ký & Học trực tuyến	10.01 - 28.02.2026	
3	Thi tuần trên khóa học Coursera	15.01, 22.01, 29.01, 05.02, 26.02.2026	Thứ 5 hàng tuần
Giai đoạn II: Sàng lọc và Sàn đấu		Tháng 03.2026	
4	Vòng Sàng lọc (Online)	03.2026	Chọn ra Top 150 vào vòng Sàn đấu
5	Chuỗi Workshop (Online & Offline)	03.2026	
6	Vòng Sàn đấu (Offline tại 5 khu vực)	03.2026	Chọn ra Top 30 vào vòng Thực chiến
Giai đoạn III: Thực chiến và Về đích		Tháng 04.2026	
7	Training Top 30	21.04.2026	
8	Khai mạc Vòng Thực chiến & Hackathon 27h	22.04.2026 23.04.2026	Hội trường Gamma, Trường Đại học FPT cơ sở Hà Nội
9	Top 8 Debate & Bế mạc và Trao giải	24.04.2026	Trường quay S14, Đài truyền hình Việt Nam

VI. GIẢI THƯỞNG

Cơ cấu giải thưởng bao gồm tiền mặt, hiện vật, giấy chứng nhận và các suất học bổng giá trị từ Trường Đại học FPT, cụ thể:

- Tất cả các đội thi tham gia khóa học đều nhận được Giấy chứng nhận hoàn thành khóa học do Coursera và Trường Đại học FPT cấp.



- Tất cả các đội thi tham gia Vòng Bán kết đều nhận được giấy chứng nhận tham gia Cuộc thi và quà lưu niệm từ Ban Tổ chức.

- Trong giai đoạn học và đăng ký tham gia cuộc thi, đội thi có cơ hội tham gia các nội dung thi theo tuần và nhận các giải thưởng phụ khác.

- Top 22 dừng chân trước Vòng Về đích sẽ đạt Giải Triển vọng nhận được 5.000.000 VND/cá nhân/đội thi và các Giải phụ khác

- Top 8 (Bao gồm Giải Nhất, Nhì, Ba, Khuyến khích) nhận được tiền mặt theo giải và học bổng của Trường Đại học FPT. Riêng đội thi giải Nhất sẽ được tham gia hoạt động trải nghiệm tại Hoa Kỳ.

Giải	Số lượng	Tiền mặt (VND)	Tổng tiền (VND)	Giải thưởng ngoài tiền mặt
Giải Nhất	1	100,000,000	100,000,000	Chuyến trải nghiệm Hoa Kỳ trị giá 300.000.000 VNĐ/đội thi Học bổng Tài năng/ mỗi học sinh
Giải Nhì	1	50,000,000	50,000,000	Học bổng Tài năng/ mỗi học sinh
Giải Ba	2	30,000,000	60,000,000	Học bổng Tài năng/ mỗi học sinh
Giải Khuyến khích	4	15,000,000	60,000,000	Học bổng Tài năng/ mỗi học sinh
Giải Triển vọng	22	5,000,000	110,000,000	-

VII. THÔNG TIN LIÊN HỆ

Trưởng Ban Tổ chức Cuộc thi: ông Lê Việt Long, Ban Công tác học đường,
Trường Đại học FPT, Khu GD và ĐT - Khu CNC Hòa Lạc - Km29 Đại lộ Thăng Long,
Xã Hòa Lạc, TP Hà Nội, (số điện thoại: 0969238966, hộp thư điện tử:
longlv27@fe.edu.vn).

