

KẾ HOẠCH

Tổ chức Cuộc thi HACKATHON AI IN EDUCATION 2025 với chủ đề "Shaping the World of Tomorrow"

Kính gửi: Sở Giáo dục và Đào tạo Hải Phòng

Hệ thống Giáo dục Alpha (Alpha School) là đơn vị tiên phong trong việc ứng dụng công nghệ vào giáo dục, nhằm tạo ra môi trường học tập sáng tạo và hiệu quả cho học sinh. Với mong muốn thúc đẩy khả năng tư duy, sáng tạo và làm chủ công nghệ của học sinh, Alpha School tổ chức cuộc thi **HACKATHON AI IN EDUCATION 2025** với chủ đề **"Shaping the World of Tomorrow"**. Cuộc thi là sân chơi bổ ích giúp học sinh tiếp cận trí tuệ nhân tạo (AI), nâng cao nhận thức về công nghệ và khám phá tiềm năng của bản thân trong lĩnh vực này.

I. MỤC ĐÍCH

- Khuyến khích sự sáng tạo và năng lực giải quyết vấn đề của học sinh
- Thúc đẩy phong trào học tập và nghiên cứu cho học sinh trên địa bàn thành phố
- Khám phá và phát triển tài năng công nghệ của học sinh, đóng góp vào sự phát triển của ngành công nghệ thông tin trong tương lai của thành phố
- Nâng cao nhận thức về công nghệ AI trong học tập cho học sinh
- Tạo sân chơi giao lưu và học hỏi giữa các trường tham dự
- Mở rộng tầm nhìn về những cơ hội phát triển nghề nghiệp trong tương lai cho học sinh, phụ huynh và nhà trường.

II. TỔNG QUAN

1. Đối tượng dự thi

- Cuộc thi chia thành 3 bảng thi đấu:
 - Bảng A: Dành cho học sinh lớp 4 và 5
 - Bảng B: Dành cho học sinh lớp 6 và 7
 - Bảng C: Dành cho học sinh lớp 8 và 9
 - Bảng D: Dành cho học sinh lớp 10, 11 và 12



- Mỗi đội gồm 2– 3 học sinh, có tên đội và một người hướng dẫn (giáo viên/phụ huynh).

2. Chủ đề gợi ý

2.1. Bảng A

- Chủ đề: **"AI Friends: Making Learning Fun and Easy"**

- Mô tả: Tập trung vào các ứng dụng AI giúp việc học tập sáng tạo trở nên thú vị và dễ tiếp cận hơn cho trẻ em.

- Mục tiêu: Giúp học sinh tiếp cận AI theo cách đơn giản, trực quan và gần gũi với các môn học. Hiểu khái niệm cơ bản về AI và ứng dụng trong đời sống. Thực hành sử dụng các công cụ AI đơn giản để sáng tạo nội dung.

- Công cụ AI gợi ý (miễn phí, thân thiện với trẻ em):

- Text-to-Image: Canva Magic Design, Craiyon.
- Storytelling: ChatGPT (chế độ Safe for Kids), StoryJumper.
- Music/Art: Google's Blob Opera, AutoDraw.

- Chủ đề Hackathon:

- Định hướng ứng dụng và sáng tạo AI:
 - + Xây dựng, sáng tác các câu chuyện
 - + Hỗ trợ học tập các môn học
 - + Tạo poster, thẻ học từ vựng, truyện tranh
 - + Xây dựng bài hát có nội dung liên quan đến học tập (phổ nhạc cho bài thơ, nội dung học tập, ...)

2.2. Bảng B

- Chủ đề: **"AI Tutors: Personalized Learning for Everyone"**

- Mô tả: Ứng dụng các công cụ AI có sẵn như: Chat GPT, Google Teachable Machine, Scratch AI... để sáng tạo ra các mô hình đơn giản giúp học sinh có thể tùy chỉnh phương pháp và nội dung học tập dựa trên nhu cầu và khả năng của mình.

- Mục tiêu: Mục tiêu: Tập trung vào các ứng dụng AI giúp cá nhân hóa việc học và hỗ trợ học tập. Hiểu nguyên lý cơ bản của AI và cách nó xử lý dữ liệu. Thực hành sáng tạo đa phương tiện (văn bản, hình ảnh, âm thanh) với AI.

- Công cụ AI gợi ý (nâng cao hơn nhưng vẫn thân thiện):

- Hình ảnh & Video: Runway ML (đơn giản), Canva AI, Deep Dream Generator.
- Văn bản & Âm thanh: ChatGPT, Suno.ai (tạo nhạc), Google Text-to-Speech.
- Lập trình đơn giản: Scratch + mở rộng AI (như Machine Learning for Kids).

- Chủ đề Hackathon:

- Định hướng ứng dụng và sáng tạo AI:
 - + Xây dựng hình minh họa cho các dự án học tập
 - + Xây dựng bài thuyết trình, sơ đồ tư duy
 - + Xây dựng một sản phẩm truyền thông về một chủ đề trong xã hội
 - + Tìm kiếm, giải thích kiến thức
 - + Hỗ trợ học tập các môn học

2.3. Bảng C

- Chủ đề: **"AI Tutors: Personalized Learning for Everyone"**
- Mô tả: Ứng dụng các công cụ AI có sẵn như: Chat GPT, Google Teachable Machine, Scratch AI, ... để sáng tạo ra các mô hình đơn giản giúp học sinh có thể tùy chỉnh phương pháp và nội dung học tập dựa trên nhu cầu và khả năng của mình.
- Mục tiêu: Ứng dụng AI để hỗ trợ học sinh học tập hiệu quả hơn, từ ôn thi đến rèn luyện kỹ năng.
- Chủ đề Hackathon:

- Định hướng ứng dụng và sáng tạo AI:
 - + Xây dựng hình minh họa cho các dự án học tập
 - + Xây dựng bài thuyết trình, sơ đồ tư duy
 - + Tìm kiếm, giải thích kiến thức
 - + Hỗ trợ học tập các môn học
 - + Chỉnh sửa ảnh, thiết kế nội dung
 - + Viết luận, hỗ trợ nghiên cứu, phân tích dữ liệu

2.3. Bảng D

- Chủ đề: **"AI Mentors: Preparing for the Future"**
- Mô tả: Sử dụng các ứng dụng AI giúp học sinh định hướng nghề nghiệp, chuẩn bị cho kỳ thi quan trọng, hoặc rèn luyện các kỹ năng cần thiết cho tương lai.
- Mục tiêu: Phát triển ứng dụng AI mang tính thực tiễn cao, có thể mở rộng thành sản phẩm hoàn chỉnh.

- Chủ đề Hackathon:

- Định hướng ứng dụng và sáng tạo AI:
 - + Xây dựng hình minh họa cho các dự án học tập
 - + Xây dựng bài thuyết trình, sơ đồ tư duy
 - + Tìm kiếm, giải thích kiến thức khoa học
 - + Hỗ trợ học tập các môn học theo hướng cá nhân hóa
 - + Hỗ trợ học lập trình Python, HTML, Java Script, ...
 - + Chỉnh sửa ảnh, video, thiết kế nội dung

- + Viết luận, hỗ trợ nghiên cứu, phân tích dữ liệu
- + Quản lý, lập kế hoạch học tập

3. Thời gian tổ chức (Dự kiến): Ngày 29 – 30 tháng 3 năm 2025

- Ngày mở Đăng ký: 01/03/2025
- Ngày tập huấn: 15 - 16/03/2025
- Ngày thi chính thức: Ngày 29, 30/03/2025

4. Địa điểm tổ chức: Trường Tiểu học, THCS và THPT Alpha, địa chỉ: Khu đô thị Anh Dũng 7, phường Anh Dũng, quận Dương Kinh, thành phố Hải Phòng.

5. Chi phí: Miễn phí tham dự, tự túc đi lại và ăn uống

6. Thẻ lệ cuộc thi: Xem Phụ lục đính kèm

7. Tiêu chí đánh giá: Xem Phụ lục đính kèm

8. Nội dung đào tạo: Xem Phụ lục đính kèm

9. Cơ cấu giải thưởng:

- Tất cả các đội thi tham gia vòng chung kết nhận được quà tặng và giấy chứng nhận đã tham gia cuộc thi của Ban tổ chức.

- Cơ cấu giải thưởng cho mỗi bảng thi đấu:

+ 01 Giải AI xuất sắc - Outstanding AI Award, trị giá 5.000.000 đồng kèm kỷ niệm chương cho mỗi thành viên tham gia.

+ 01 Giải AI đột phá - Breakthrough AI Award, trị giá 4.000.000 đồng kèm kỷ niệm chương cho mỗi thành viên tham gia.

+ 01 Giải AI Tầm nhìn - Visionary AI Award, trị giá 3.000.000 đồng kèm kỷ niệm chương cho mỗi thành viên tham gia.

+ 03 Giải AI Triển vọng - Future Potential Award, mỗi giải thưởng trị giá 1.000.000 đồng kèm kỷ niệm chương cho mỗi thành viên tham gia.

III. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Về phía Hệ thống Giáo dục Alpha

- Phụ trách công tác tổ chức, truyền thông về cuộc thi và các chi phí liên quan;
- Hỗ trợ hướng dẫn các đơn vị trường triển khai cuộc thi;
- Phụ trách và hướng dẫn nhóm giám khảo tham gia đánh giá tại cuộc thi.

2. Về phía Sở Giáo dục và Đào tạo Hải Phòng

- Hỗ trợ ra văn bản thông báo giới thiệu về cuộc thi đến các trường trên địa bàn Thành phố Hải Phòng;

- Hỗ trợ truyền thông, thông tin về cuộc thi đến các trường trên địa bàn Thành phố Hải Phòng trên Cổng thông tin chính thống.

IV. ĐĂNG KÝ DỰ THI

- Để đăng ký tham gia **HACKATHON AI IN EDUCATION 2025**, các đội thi cần thực hiện đầy đủ các bước sau:

+ Bước 1: Truy cập đường link: <https://forms.gle/zNyEbzC3kbGiRoHEA>

+ Bước 2: Điền đầy đủ thông tin theo form đăng ký

- Thời gian nhận hồ sơ đăng ký được bắt đầu từ khi công bố Thể lệ cuộc thi đến 17h00 ngày 20/03/2025.

VI. THÔNG TIN LIÊN HỆ

- Ban tổ chức cuộc thi **HACKATHON AI IN EDUCATION 2025**

+ Địa chỉ: Trường Tiểu học, THCS và THPT Alpha Hải Phòng, KĐT Anh Dũng 7, Anh Dũng, Dương Kinh, Hải Phòng

+ Điện thoại: 0987.826.770 (Thầy Đào Duy Tùng)

+ Email: hackathonai@alphahaiphong.edu.vn

Trên đây là Kế hoạch tổ chức Cuộc thi **HACKATHON AI IN EDUCATION 2025**, Hệ thống Giáo dục Alpha – Ban tổ chức cuộc thi kính đề nghị Sở Giáo dục và Đào tạo Hải Phòng cho phép và tạo điều kiện để chúng tôi tiến hành tổ chức Cuộc thi **HACKATHON AI IN EDUCATION 2025** đến học sinh các trường Tiểu học, Trung học cơ sở, Trung học phổ thông một sân chơi hoàn toàn mới mẻ và bổ ích.

Nơi nhận:

- Như trên;

- Lưu: VT; P. ĐBCL.

**CÔNG TY CỔ PHẦN
ALPHA HẢI PHÒNG**



CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG QUẢN TRỊ
Dàm Quang Minh

PHỤ LỤC 1:

THẺ LỆ CUỘC THI

1. Yêu cầu về sản phẩm dự thi

- Sản phẩm dự thi là kết quả sử dụng các ứng dụng AI kèm theo hệ thống các câu lệnh.
- Sản phẩm dự thi dưới dạng hình ảnh, video, slide trình chiếu (ppt), pdf...
- Bản giới thiệu sản phẩm đính kèm trên Padlet dưới dạng đường link truy cập được theo MẪU

- Lưu ý: Đối với những sản phẩm dự thi có dung lượng >20MB không thể tải lên nền tảng padlet, đội thi nộp bài dưới dạng đường link có thể truy cập được.

2. Các quy tắc cuộc thi:

- **Quy tắc trung thực:**
 - + Học sinh đến dự thi chính là học sinh đăng ký với BTC.
 - + Sản phẩm dự thi phải do chính các thành viên của các đội thi phát triển, không sao chép từ nguồn khác.
 - + Các đội không được nhận sự hỗ trợ từ bên ngoài dưới bất kỳ hình thức nào.
 - + Đội nào gian lận sẽ bị loại.
- **Quy tắc đạo đức:** Không sử dụng AI để tạo sản phẩm phi đạo đức hoặc gây ảnh hưởng tiêu cực đến xã hội.
- **Thiết bị:** Mỗi nhóm sẽ tự chuẩn bị 01 máy tính, dây sạc.
- **Truyền thông:** BTC có quyền trưng bày, quảng bá sản phẩm và hình ảnh của cuộc thi trên các phương tiện truyền thông.

3. Tiêu chí bình chọn, đánh giá và chấm thi

- **Cách thức tính điểm:** Sản phẩm được tính điểm bằng cách lấy tổng điểm của 5 tiêu chí đánh giá (Điểm tối đa: 100 điểm)

STT	Tiêu chí đánh giá các sản phẩm dự thi	Điểm (Điểm số tối đa của mỗi tiêu chí)
1	Tính thực tiễn và ứng dụng sản phẩm đạt hiệu quả cao trong học tập/ công việc	30
2	Giải thích sản phẩm kèm câu lệnh chi tiết	20
3	Tính sáng tạo, đổi mới	20
4	Tính thẩm mỹ: hình thức đẹp mắt, ấn tượng	20

5	Sử dụng đa dạng các công cụ AI để tạo ra sản phẩm	10
Tổng điểm		100

PHỤ LỤC 2:

TỔNG QUAN CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

I. MỤC ĐÍCH CHƯƠNG TRÌNH

Chương trình đào tạo "**Ứng dụng Trí tuệ Nhân tạo (AI) trong giảng dạy và học tập**" được thiết kế nhằm trang bị cho giáo viên và học sinh những kiến thức nền tảng về AI, giúp họ hiểu đúng về công nghệ này, đồng thời rèn luyện kỹ năng sử dụng các công cụ AI phổ biến để hỗ trợ giảng dạy, học tập và sáng tạo nội dung.

Thông qua chương trình, học viên sẽ có khả năng **ứng dụng AI một cách chủ động, sáng tạo và có trách nhiệm**, từ đó nâng cao hiệu quả trong giáo dục, nghiên cứu và phát triển cá nhân.

II. ĐỐI TƯỢNG ĐÀO TẠO

- Giáo viên, học sinh các độ tuổi từ **lớp 4 đến lớp 12**, tùy theo từng nội dung học tập cụ thể.
- Những người quan tâm đến AI và mong muốn tìm hiểu cách áp dụng công nghệ này vào thực tiễn giảng dạy và học tập.

III. HÌNH THỨC ĐÀO TẠO

- **Phương thức:** Đào tạo trực tuyến.
- **Thời lượng:** 05 buổi, mỗi buổi kéo dài từ 2 giờ đến 2 giờ 30 phút.
- **Tài nguyên & công cụ hỗ trợ:** Máy tính cá nhân hoặc thiết bị di động có kết nối Internet, tài khoản Gmail và các nền tảng AI phù hợp.

IV. NỘI DUNG CHƯƠNG TRÌNH

1. Buổi 1 - Tổng quan về AI & Tư duy đúng đắn về AI

- Hiểu khái niệm AI, nguyên lý hoạt động và ứng dụng thực tiễn.
- Nắm vững **Khung năng lực AI của UNESCO** dành cho giáo viên và học sinh.
- Học kỹ thuật **Viết yêu cầu (Prompt Engineering)** hiệu quả khi tương tác với AI.
- Sử dụng **ChatGPT và Gemini** để hỗ trợ học tập, giảng dạy và tư duy phản biện.

2. Buổi 2 - Ứng dụng AI chuyển văn bản thành giọng nói

- Tìm hiểu công nghệ **Text-to-Speech (TTS)** và ứng dụng trong giáo dục.
- Hướng dẫn sử dụng **Vbee, ElevenLabs, Suno AI** để tạo ra giọng nói và giọng hát từ văn bản.
- Thực hành chuyển đổi nội dung học tập thành giọng đọc AI và tạo bài giảng hấp dẫn, sinh động.

3. Buổi 3 - Ứng dụng AI chuyển văn bản thành hình ảnh & thiết kế đồ họa

- Tìm hiểu công nghệ **Text-to-Image (TTI)** và cách AI tạo hình ảnh từ mô tả văn

bản.

- Sử dụng **DALL·E**, **Leonardo AI**, **Canva AI** để tạo tranh minh họa, poster và nội dung trực quan.

- Ứng dụng AI để hỗ trợ giảng dạy và sáng tạo nội dung đồ họa trong giáo dục.

4. Buổi 4 - Ứng dụng AI chuyển văn bản thành video

- Hiểu công nghệ **AI Video Generation** và các bước tạo video từ văn bản.

- Sử dụng **Invideo AI**, **Hailuo AI** để sản xuất video giảng dạy, video học tập.

- Tùy chỉnh video với giọng đọc, hình ảnh và hiệu ứng phù hợp với nội dung giáo dục.

5. Buổi 5 - Ứng dụng AI tạo Chatbot hỗ trợ giảng dạy

- Hiểu nguyên lý hoạt động của chatbot AI và ứng dụng trong giáo dục.

- Sử dụng **Agent của ElevenLabs AI** để tạo chatbot giọng nói tương tác tự nhiên.

- Tạo chatbot học tập cá nhân hóa trên **Brisk Teaching** để hỗ trợ giảng dạy, ôn tập.

V. KẾT QUẢ MONG MUỐN SAU CHƯƠNG TRÌNH

Sau khi hoàn thành khóa học, học viên sẽ:

- Hiểu đúng về AI, cách hoạt động và ứng dụng trong giảng dạy và học tập.

- Thành thạo kỹ năng sử dụng AI để hỗ trợ tạo nội dung giọng nói, hình ảnh, video và chatbot.

- Biết cách sử dụng AI để tối ưu hóa công việc giảng dạy, học tập và sáng tạo nội dung giáo dục.

- Nâng cao tư duy phản biện, tư duy sáng tạo và khả năng khai thác công nghệ AI một cách hiệu quả.

- Ứng dụng AI vào thực tế để tạo bài giảng, tài liệu học tập, thiết kế nội dung và phát triển kỹ năng cá nhân.

PHỤ LỤC 3: ĐỀ MẪU TẠI CÁC BẢNG THI

1. Bảng A: Sáng tác một câu chuyện với các nhân vật hoạt hình kể một câu chuyện về một đức tính tốt của học sinh. Học sinh tự chọn hình thức thể hiện, gợi ý có thể qua slide, phim ngắn có kết hợp nhạc nền

2. Bảng B: Sáng tạo một sản phẩm truyền thông nhằm định hướng giải quyết một vấn đề xã hội tại Thành phố Hải Phòng. Học sinh tự chọn hình thức thể hiện.

3. Bảng C: Bạn được giao nhiệm vụ kèm một học sinh để học một bài học, hãy sử dụng xây dựng một bài giảng sống động và cuốn hút.

4. Bảng D: Hãy hình dung tương lai xã hội với các công cụ AI, hãy sáng tạo một nội dung chia sẻ với các bạn cùng lớp về xã hội tương lai, định hướng nghề nghiệp và cuộc sống. Bài trình bày sáng tạo được trình bày dưới dạng phim điện ảnh với các nhân vật giả tưởng.

