

CÔNG TY TNHH FPT IS
TRUNG TÂM GDĐT VIOEDU

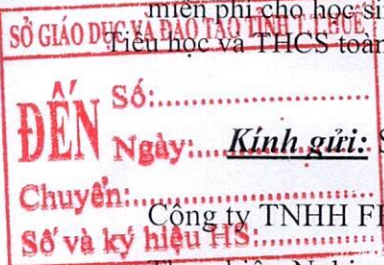
Số: 2193/24/FPT IS

V/v: Triển khai sân chơi “Đường đua lập trình”

miễn phí cho học sinh
Tiểu học và THCS toàn quốc

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

Hà Nội, ngày 02 tháng 10 năm 2024



Sở Giáo dục và Đào tạo tỉnh Thừa Thiên – Huế

Công ty TNHH FPT IS (Tập đoàn FPT) xin gửi tới Quý Sở lời chào trân trọng nhất!

Thực hiện Nghị quyết Đại hội lần thứ XIII của Đảng về việc: “Thúc đẩy mạnh mẽ chuyển đổi số quốc gia, phát triển kinh tế số, xã hội số”; Căn cứ Quyết định số 749/QĐ-TTg ngày 3/6/2020 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt “Chương trình Chuyển đổi số quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030” và Đề án “Phát hiện, bồi dưỡng và phát huy tài năng trẻ Việt Nam giai đoạn 2022 - 2030” được Thủ tướng Chính phủ phê duyệt và ban hành tại Quyết định số 1314/QĐ-TTg ngày 01/11/2022.

Nhằm mục tiêu thúc đẩy tiếp cận số, ứng dụng số trong toàn dân thông qua một môi trường cọ xát, thi đua về lập trình ngay từ lứa tuổi thanh thiếu nhi, qua đó phát hiện các tài năng trẻ, bồi dưỡng, nâng cao chất lượng nguồn nhân lực phục vụ cho công tác chuyển đổi số và phát triển đất nước trong tương lai, Công ty TNHH FPT IS triển khai sân chơi lập trình dành riêng cho học sinh lớp 1-9 toàn quốc trên tinh thần tự nguyện và miễn phí. Tham gia sân chơi, các em học sinh sẽ có cơ hội được học hỏi và nâng cao khả năng của bản thân với ngôn ngữ công nghệ thông tin, từ đó hoàn thiện năng lực số, gia tăng cơ hội nghề nghiệp trong tương lai.

Để chương trình được lan tỏa mạnh mẽ tới toàn thể các em học sinh phổ thông trên toàn quốc, Công ty TNHH FPT IS kính đề nghị Quý Sở GD&ĐT đồng hành cùng chúng tôi để tổ chức sân chơi nói trên với thông tin chính như sau:

- Tên gọi: Đường đua lập trình
- Thời gian: tháng 09/2024 - 04/2025
- Đối tượng tham gia: Học sinh Tiểu học & Trung học cơ sở trên toàn quốc
- Đơn vị chỉ đạo: Sở Giáo dục và Đào tạo tỉnh Thừa Thiên – Huế
- Đơn vị tổ chức và tài trợ giải thưởng: Công ty TNHH FPT IS

Mọi chi tiết xin liên hệ đại diện Ban tổ chức sân chơi: Bà Nguyễn Thị Ngọc;

email: ngocnt68@fpt.com, điện thoại: 082.303.9999.

LOGO DI UN'AZIENDA ITALIANA
SOCIETÀ ITALIANA
SOCIETÀ ITALIANA
SOCIETÀ ITALIANA
SOCIETÀ ITALIANA


Công ty TNHH FPT IS rất mong nhận được sự cho phép và đồng thuận của Quý Sở để chương trình thành công và đem lại nhiều giá trị cho cộng đồng học sinh phổ thông trên toàn quốc.

Trân trọng./.

Tài liệu gửi kèm: Thẻ lệ sân chơi.

Nơi nhận:

- Như trên;
- Lưu VT;
- Lưu TT GDĐT VioEdu.

CÔNG TY TNHH FPT IS 
GIÁM ĐỐC TT GDĐT VIOEDU



Nguyễn Thị Ngọc

Handwritten signature and a faint circular stamp.

THẺ LỆ SÂN CHƠI

ĐƯỜNG ĐUA LẬP TRÌNH NĂM HỌC 2024-2025

I. THÔNG TIN CHUNG

1. Thông tin chung

- Tên sân chơi: Đường đua lập trình 2024
- Đơn vị chỉ đạo: Sở Giáo dục và Đào tạo tỉnh Thừa Thiên – Huế
- Đơn vị tổ chức và tài trợ giải thưởng: Công ty TNHH FPT IS
- Hình thức tổ chức: Kết hợp thi trực tuyến trên hệ thống <https://codelearn.io> và thi trực tiếp tại từng khu vực ở vòng Chung kết.
- Đối tượng tham gia: Học sinh từ lớp 1 đến lớp 9 trên toàn quốc.
- Chi phí tham gia: Miễn phí.

2. Mục đích

- Nhằm tạo sân chơi bổ ích, lý thú, hiện đại qua đó giúp học sinh Tiểu học và THCS làm quen với ngôn ngữ lập trình, nâng bậc tư duy, tăng cường ứng dụng CNTT vào học tập, hoàn thiện bộ kỹ năng của công dân thời đại số.
- Mang đến cơ hội cọ xát, giao lưu, học hỏi cho học sinh, đồng thời góp phần phát hiện các tài năng lập trình nhí, tạo điều kiện để các em khám phá khả năng, nuôi dưỡng đam mê của bản thân.
- Góp phần thúc đẩy tiếp cận số, chuyển đổi số trong giáo dục, nâng cao chất lượng nguồn nhân lực phát triển đất nước trong tương lai.

II. THẺ LỆ SÂN CHƠI

1. Hạng mục thi đấu

Cuộc thi chia làm 3 hạng mục giải xuyên suốt các vòng thi. Khối học và nội dung thi đấu theo từng hạng mục như sau:

- + Hạng mục Lập trình nhí: từ khối 1 đến khối 3, thi ngôn ngữ Scratch;
- + Hạng mục Lập trình thiếu nhi: từ khối 4 đến khối 5, thi ngôn ngữ Scratch;
- + Hạng mục Lập trình trẻ: Các khối THCS, học sinh chọn 1 trong 3 ngôn ngữ lập trình Python, C++ hoặc Java.

2. Cách thức tham gia

Học sinh tham gia sân chơi theo các bước sau:

- **Bước 1:** Đăng ký tài khoản trên Codelearn. Nếu đã có tài khoản có thể bỏ qua bước này. Có 2 cách đăng ký tài khoản:

+ Cách 1: Đăng ký tự do. Học sinh đăng ký và kích hoạt tài khoản trên hệ thống <https://codelearn.io>

+ Cách 2: Đăng ký qua trường học. Các trường lập danh sách học sinh đăng ký theo mẫu của Ban tổ chức (BTC) và gửi về địa chỉ support@codelearn.io. BTC sẽ xác nhận thông tin và cung cấp tài khoản đăng nhập.

- **Bước 2**: Cập nhật thông tin cá nhân.

Học sinh sau khi đăng nhập vào đường dẫn <https://codelearn.io/event/duong-dua-lap-trinh>.

Bấm nút Cập nhật hồ sơ và điền thông tin đúng với địa chỉ, trường, khối của mình.

Học sinh điền sai thông tin sẽ không vào được đúng cuộc thi theo hạng mục.

- **Bước 3**: Khi các vòng thi được mở, học sinh vào đúng hạng mục thi của mình và làm các đề đã mở trong thời gian quy định.

Nếu trong quá trình đăng ký, dự thi có sự cố hoặc cần trợ giúp, vui lòng liên hệ theo thông tin của BTC tại mục VI.

3. Thể lệ

Sân chơi gồm tổng số 03 vòng thi: Khởi động, Tăng tốc và Chung kết.

3.1 Vòng Khởi động

- Hình thức thi: Học sinh tham gia thi trắc nghiệm lý thuyết, trực tuyến trên hệ thống Codelearn.

- Thời gian diễn ra: 0h00 ngày 30/09/2024 đến 23h59 ngày 12/01/2025

- Vòng thi bao gồm 15 thử thách.

- Mỗi thử thách có 20 câu hỏi (mỗi câu trả lời đúng được 01 điểm), thời gian làm bài 15 phút.

- Kết thúc toàn bộ thử thách, các học sinh có tổng điểm đạt 150 điểm trở lên sẽ được tham gia vòng Tăng tốc.

*Lưu ý:

+ Đối với hạng mục Lập trình trẻ, học sinh phải lựa chọn 1 trong 3 ngôn ngữ lập trình Python, C++ hoặc Java trước khi làm bài lần đầu tiên. Học sinh đã chọn ngôn ngữ sẽ không được thay đổi lựa chọn trong suốt vòng thi đấu.

+ Mỗi tuần hệ thống sẽ mở mới 01 Thử thách, học sinh có thể tham gia làm bài bất cứ thời điểm nào nhưng chỉ có 01 lượt làm bài duy nhất.

+ Học sinh thuộc hạng mục nào chỉ được tham gia thử thách của hạng mục đó.

+ Bảng xếp hạng của vòng Khởi động sẽ được cập nhật liên tục (luỹ kế) và chốt vào 23h59 ngày 12/01/2025, là căn cứ để tính điểm thưởng cho danh sách 100 học sinh đứng đầu.

- Lịch thi:

Thử thách	Ngày bắt đầu (0h00)	Ngày kết thúc (23h59)
Thử thách 1	Ngày (thứ Hai): 30/09/2024	Ngày (Chủ Nhật): 12/01/2025
Thử thách 2	Ngày (thứ Hai): 07/10/2024	Ngày (Chủ Nhật): 12/01/2025
Thử thách 3	Ngày (thứ Hai): 14/10/2024	Ngày (Chủ Nhật): 12/01/2025
Thử thách 4	Ngày (thứ Hai): 21/10/2024	Ngày (Chủ Nhật): 12/01/2025
Thử thách 5	Ngày (thứ Hai): 28/10/2024	Ngày (Chủ Nhật): 12/01/2025
Thử thách 6	Ngày (thứ Hai): 04/11/2024	Ngày (Chủ Nhật): 12/01/2025
Thử thách 7	Ngày (thứ Hai): 11/11/2024	Ngày (Chủ Nhật): 12/01/2025
Thử thách 8	Ngày (thứ Hai): 18/11/2024	Ngày (Chủ Nhật): 12/01/2025
Thử thách 9	Ngày (thứ Hai): 25/11/2024	Ngày (Chủ Nhật): 12/01/2025
Thử thách 10	Ngày (thứ Hai): 02/12/2024	Ngày (Chủ Nhật): 12/01/2025
Thử thách 11	Ngày (thứ Hai): 09/12/2024	Ngày (Chủ Nhật): 12/01/2025
Thử thách 12	Ngày (thứ Hai): 16/12/2024	Ngày (Chủ Nhật): 12/01/2025
Thử thách 13	Ngày (thứ Hai): 23/12/2024	Ngày (Chủ Nhật): 12/01/2025
Thử thách 14	Ngày (thứ Hai): 30/12/2024	Ngày (Chủ Nhật): 12/01/2025
Thử thách 15	Ngày (thứ Hai): 06/01/2025	Ngày (Chủ Nhật): 12/01/2025

3.2 Vòng Tăng tốc

- Hình thức: Học sinh thực hành làm bài tập trực tuyến trên hệ thống Codelearn.
- Vòng Tăng tốc bao gồm 2 phần thi: Chạy đà và Bút phá.
- Các vòng thi sẽ được xếp hạng theo khu vực: phía Bắc và phía Nam.
- Kết thúc phần thi Bút phá, BTC sẽ lựa chọn 100 học sinh đứng đầu BXH/hạng mục/khu vực lọt vào Vòng chung kết.

3.2.1 Khối Tiểu học (Hạng mục Lập trình nhí và thiếu nhí)

- Lịch thi:

	Nội dung	Ngày bắt đầu	Ngày kết thúc
Chạy đà: Chọn học sinh có tổng	BTC công bố đề	10/01/2025	
	Học sinh làm và nộp sản phẩm	13/01/2025	27/01/2025

điểm vòng Khởi động đạt từ 150 điểm.	BTC kiểm duyệt nội dung	03/02/2025	10/02/2025
	Người dùng bình chọn và BTC chấm điểm	12/02/2025	23/02/2025
Bứt phá: Chọn 50% học sinh có thành tích tốt nhất từ phần thi Chạy đà theo từng khu vực.	BTC công bố đề	27/02/2025	
	Học sinh làm và nộp sản phẩm	03/03/2025	17/03/2025
	BTC kiểm duyệt nội dung	18/03/2025	24/03/2025
	Người dùng bình chọn và BTC chấm điểm	25/03/2025	13/04/2025

- Thể lệ và cách thức tính điểm áp dụng chung cho cả hai hạng mục của khối Tiểu học, tuy nhiên đề thi và xếp hạng sẽ tính riêng từng hạng mục.

- Học sinh sử dụng phần mềm Scratch trên hệ thống của BTC để thiết kế và lập trình sản phẩm theo đề bài và các tiêu chí cho trước, sau đó nộp bài thi trên hệ thống đúng thời gian quy định.

- Phần thi Chạy đà học sinh sẽ xây dựng video hoạt hình.

- Phần thi Bứt phá học sinh sẽ xây dựng game.

- Học sinh có thể gửi sản phẩm nhiều lần, tuy nhiên hệ thống chỉ ghi nhận sản phẩm ở lần gửi cuối cùng để tham gia bước tiếp theo.

- Tiêu chí đánh giá:

+ Bất kỳ sản phẩm nào vi phạm quy định trong thể lệ này sẽ bị hủy bỏ.

+ Các sản phẩm bị nghi ngờ sao chép mà không chứng minh được sản phẩm của mình sẽ bị hủy kết quả và loại khỏi cuộc thi.

- BTC lựa chọn 100 học sinh có tổng điểm mỗi khu vực/mỗi hạng mục từ phần thi Bứt phá để tham gia vòng Chung kết.

- Công thức tính điểm bình chọn:

Điểm = 30% điểm quy đổi từ điểm cộng đồng (*) + 70% điểm chấm của BTC

Trong đó:

(*) Điểm cộng đồng bao gồm:

+ Mỗi lượt bình chọn hợp lệ trên hệ thống codelearn.io được 01 điểm.

+ Mỗi lượt share hợp lệ trên Facebook được 02 điểm.

Điểm quy đổi từ điểm cộng đồng được tính theo bảng dưới đây:

Xếp hạng tổng điểm cộng đồng	Điểm quy đổi
Xếp hạng 1 - 5	100
Xếp hạng 6 - 100	90
Xếp hạng 101 - 200	80
Xếp hạng 201 - 500	60
Xếp hạng 501 trở đi	50

Ví dụ:

Xếp hạng	Điểm cộng đồng	Hệ số (cộng đồng)	Điểm BTC	Hệ số (BTC)	Tổng điểm
Hạng 1 - 5	100	0.3	100	0.7	100
Hạng 6 - 100	90	0.3	100	0.7	97
Hạng 101 - 200	80	0.3	100	0.7	94
Hạng 201 - 500	60	0.3	100	0.7	88
Hạng 501 trở đi	50	0.3	100	0.7	85

3.2.2 Khối THCS (Hạng mục Lập trình trẻ)

- Học sinh làm các bài tập thực tiễn liên quan đến các thuật toán trong lập trình:

+ Chạy đà: 10 bài tập

+ Bứt phá: 12 bài tập

- Quy tắc tính điểm: Mỗi bài tập có số điểm tối đa là 100 điểm, học sinh tự code thuật toán trên hệ thống sau đó chạy qua các test-case (kiểm thử) trong thời gian quy định được BTC cài đặt trước đó. Một nửa số bộ kiểm thử sẽ hiển thị đối với học sinh và học sinh có thể chạy thử trong quá trình làm bài. Một nửa số bộ kiểm thử còn lại sẽ ẩn và tự chạy khi học sinh nộp bài. Điểm của học sinh được tính dựa trên số lượng bộ kiểm thử bị sai, cụ thể như sau:

+ Nộp bài trong thời gian quy định và vượt qua tất cả bộ kiểm thử, đạt: 100 điểm

+ Nộp bài trong thời gian quy định và sai 1 bộ kiểm thử, đạt: 50 điểm.

+ Nộp bài trong thời gian quy định và sai 2 bộ kiểm thử, đạt: 25 điểm.

+ Nộp bài trong thời gian quy định và sai hơn 2 bộ kiểm thử, đạt: 0 điểm.

+ Thời gian làm bài: tính kể từ khi học sinh nhấn vào nút “Bắt đầu làm bài”.

- Trong suốt thời gian mở vòng thi học sinh có thể truy cập hệ thống và thực hiện hoàn thành bài tập bất cứ lúc nào.

- Mỗi bài tập cho phép học sinh nộp tối đa 10 lần, hệ thống sẽ ghi nhận bài làm có điểm số cao nhất, thời gian chạy mã ngắn nhất và nộp bài sớm nhất của mỗi học sinh để xếp hạng.
- Bảng xếp hạng của vòng thi dựa trên tổng điểm số và tổng thời gian làm bài của học sinh đạt được ở các bài tập, được sắp xếp theo thứ tự sau:
 - + Ưu tiên 1: Tổng điểm cao nhất
 - + Ưu tiên 2: Tổng thời gian chạy mã ngắn nhất
 - + Ưu tiên 3: Tổng lượt làm bài ít nhất
 - + Ưu tiên 4: Thời gian từ khi bắt đầu đến khi hoàn thành ngắn nhất
- Hệ thống sẽ hiển thị BXH tổng điểm số và số lượng bài tập đã làm của học sinh (BXH sẽ được làm mới sau mỗi 12 tiếng đồng hồ kể từ khi bắt đầu thời gian thi thử thách đầu tiên).
- Lịch thi:

Tăng tốc	Ngày bắt đầu	Ngày kết thúc
Chạy đà: Chọn học sinh có tổng điểm vòng Khởi động đạt từ 150 điểm.	13/01/2025	23/02/2025
Bứt phá: Chọn 50% học sinh có thành tích tốt nhất từ phần thi Chạy đà theo từng khu vực.	03/03/2025	13/04/2025

3.3 Vòng Chung kết

- Đối tượng: Top 100 học sinh được chọn từ phần Bứt phá (vòng Tăng tốc) mỗi hạng mục/vùng miền.
- Hình thức thi: Học sinh thi đấu trực tiếp tại mỗi khu vực (phía Bắc và phía Nam)
- Địa điểm thi đấu theo chỉ định của BTC. BTC sẽ tiến hành chấm điểm trực tiếp theo tiêu chí và chọn ra các học sinh đạt giải.
- Thời gian và địa điểm: BTC sẽ thông báo cụ thể trước 15 ngày trên các kênh truyền thông của sân chơi và gửi về email mà thí sinh đăng ký khi tạo tài khoản.
- Nội dung thi: Luật thi và tiêu chí chấm điểm sẽ được BTC thông báo trước 15 ngày trước khi kỳ thi diễn ra:
 - + Khối Tiểu học: Gồm 02 lượt thi thiết kế sản phẩm và hùng biện.
 - + Khối THCS: Thi code thuật toán trực tiếp trên hệ thống thi của BTC.

III. PHẦN THƯỞNG

1. Giải thưởng vòng Khởi động

Học sinh tham gia vòng Khởi động sẽ nhận các phần thưởng theo bảng sau:

Xếp hạng theo hạng mục	Phần thưởng
Hạng 1 vòng Lý thuyết	200 gold
Hạng 2 - 10 vòng Lý thuyết	150 gold
Hạng 11 - 100 vòng Lý thuyết	100 gold
Hoàn thành mỗi thử thách và đạt từ 10 điểm trở lên	10 gold
Hoàn thành mỗi thử thách và đạt từ 15 điểm trở lên	01 lượt quay “Vòng quay kỳ thú”

- Gold là một dạng điểm thưởng được tích lũy để đổi các phần quà, voucher để mua khóa học trên hệ thống của Codelearn.

- “Vòng quay kỳ thú” gồm các phần thưởng online, voucher khoá học, quà hiện vật. Học sinh có thể tích lũy lượt quay và quay bất cứ lúc nào tại mục “Vòng quay kỳ thú” trong bảng xếp hạng trên hệ thống.

- Với các giải thưởng online, hệ thống sẽ tự động cập nhật vào tài khoản học sinh, các giải thưởng hiện vật thực tế BTC sẽ gửi về địa chỉ của học sinh đã điền trong mục thông tin nhận thưởng.

2. Giải thưởng vòng Tăng tốc

Toàn bộ học sinh tham gia phần Bút phá sẽ nhận giấy chứng nhận online từ BTC và các học bổng khoá học lập trình của Codelearn.

3. Giải thưởng vòng Chung kết

Kết thúc vòng thi Chung kết, BTC sẽ trao giải cho 20 học sinh đứng đầu mỗi hạng mục theo quy định như sau:

STT	Xếp hạng	Trị giá
1	Xếp hạng 1	10,000,000 đ + cúp + giấy chứng nhận
2	Xếp hạng 2-3	5,000,000 đ + giấy chứng nhận
3	Xếp hạng 4 - 10	3,000,000 đ + giấy chứng nhận
4	Xếp hạng 11 - 20	1,000,000 đ + giấy chứng nhận

Toàn bộ thí sinh lọt vào và tham gia vòng Chung kết sẽ nhận một bộ kit kỷ niệm của sân chơi.

IV. QUY ĐỊNH KHÁC

- Tất cả các sản phẩm tham gia dự thi không được chứa nội dung gây thù địch, chống phá, công kích bất cứ cá nhân hoặc tổ chức nào, phải đảm bảo phù hợp với thuần phong mỹ tục và pháp luật Việt Nam.
- Trong quá trình tổ chức cuộc thi, nếu gặp những vấn đề phát sinh ngoài quy định này, Ban tổ chức sẽ xem xét sửa đổi, bổ sung cho phù hợp với tình hình thực tiễn và thông báo tới các đơn vị, cá nhân tổ chức qua các kênh truyền thông của cuộc thi.
- Quyết định của BTC là quyết định cuối cùng.
- Các đơn vị, cá nhân nhận giải thưởng thực hiện nghĩa vụ nộp thuế thu nhập (nếu có) theo quy định pháp luật và có nghĩa vụ cung cấp đầy đủ các giấy tờ, hồ sơ theo yêu cầu của BTC.
- Khu vực phía Bắc bao gồm các Tỉnh/TP: Hà Giang, Cao Bằng, Lào Cai, Sơn La, Lai Châu, Bắc Kạn, Lạng Sơn, Tuyên Quang, Yên Bái, Thái Nguyên, Điện Biên, Phú Thọ, Vĩnh Phúc, Bắc Giang, Bắc Ninh, Hà Nội, Quảng Ninh, Hải Dương, Hải Phòng, Hòa Bình, Hưng Yên, Hà Nam, Thái Bình, Nam Định, Ninh Bình, Thanh Hóa, Nghệ An, Hà Tĩnh, Quảng Bình, Quảng Trị, Thừa - Thiên Huế, Đà Nẵng.
- Khu vực phía Nam bao gồm các Tỉnh/TP: Quảng Nam, Quảng Ngãi, Kon Tum, Gia Lai, Bình Định, Phú Yên, Đắk Lắk, Khánh Hòa, Đắk Nông, Lâm Đồng, Ninh Thuận, Bình Phước, Tây Ninh, Bình Dương, Đồng Nai, Bình Thuận, Hồ Chí Minh, Long An, Bà Rịa - Vũng Tàu, Đồng Tháp, An Giang, Tiền Giang, Vĩnh Long, Bến Tre, Cần Thơ, Kiên Giang, Trà Vinh, Hậu Giang, Sóc Trăng, Bạc Liêu, Cà Mau.

V. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Công ty TNHH FPT IS

- Phối hợp với Sở Giáo dục và Đào tạo xây dựng thể lệ, cách thức tổ chức sân chơi, tài trợ toàn bộ kinh phí tổ chức và giải thưởng cho học sinh.
- Phối hợp với Phòng Giáo dục và Đào tạo các Quận, Huyện; các trường Tiểu học cung cấp tài khoản cho học sinh, hướng dẫn sử dụng hệ thống và cách thức tham gia sân chơi, quản lý hệ thống, tổ chức cuộc thi các cấp và hỗ trợ kỹ thuật trong suốt quá trình diễn ra sân chơi.
- Gửi số liệu báo cáo số lượng học sinh tham gia hàng tuần cho các trường tiểu học và các Phòng giáo dục và đào tạo.
- Phối hợp với Sở Giáo dục và Đào tạo tổ chức Vòng chung kết cấp Khu vực.

2. Sở Giáo dục và Đào tạo tỉnh Thừa Thiên – Huế

- Phê duyệt chủ trương triển khai sân chơi Đường đua lập trình và Thể lệ sân chơi năm học 2024 -2025.

- Theo dõi và chỉ đạo triển khai sân chơi đến các đơn vị giáo dục và đào tạo trên địa bàn.
- Cử đại diện lãnh đạo tham gia Lễ trao giải sân chơi khu vực, dự kiến vào tháng 4/2025.

3. Phòng Giáo dục và Đào tạo các Quận/Huyện

- Ban hành công văn, kế hoạch về sân chơi Đường đua lập trình, thời gian tập huấn và thông tin đến các trường Tiểu học, THCS trên địa bàn.
- Tổ chức phổ biến, triển khai sân chơi đến các trường Tiểu học, THCS trên địa bàn: Cử cán bộ đầu mối tham gia vào các nhóm Zalo hỗ trợ kỹ thuật của BTC để tiếp nhận thông tin về quá trình triển khai sân chơi và phối hợp truyền thông, gửi tin từ BTC đến các trường học trên địa bàn.
- Phối hợp với BTC để tổ chức thi vòng Chung kết vào tháng 04/2025.

4. Các trường Tiểu học và THCS

- Phổ biến thông tin sân chơi “Đường đua lập trình” đến toàn bộ cán bộ quản lý, giáo viên, phụ huynh và học sinh trong thời gian quy định.
- Cử cán bộ giáo viên phụ trách sân chơi tham gia đầy đủ chương trình tập huấn, hướng dẫn do Phòng Giáo dục và Đào tạo phối hợp cùng BTC tổ chức (nếu có), tham gia các nhóm Zalo của BTC để tiếp nhận thông tin về quá trình triển khai sân chơi và phối hợp truyền thông, gửi tin từ BTC đến các phụ huynh, học sinh của trường, lớp mình phụ trách.
- Gửi danh sách học sinh và giáo viên theo mẫu quy định cho BTC để tạo tài khoản thi đấu cho học sinh trước ngày 15/10/2024.
- Phối hợp với BTC trong quá trình triển khai, tổ chức sân chơi.

VI. THÔNG TIN LIÊN HỆ

Ban tổ chức sân chơi Đường đua lập trình - Công ty TNHH FPT IS - Tập đoàn FPT

- Địa chỉ: FPT Tower, số 10 Phạm Văn Bạch, quận Cầu Giấy, Hà Nội;
- Hotline: 077 567 6116
- Email: support@vio.edu.vn hoặc support@codelearn.io
- Website: <https://codelearn.io/event/duong-dua-lap-trinh>
- Facebook: <https://www.facebook.com/CodeLearnFanpage>



