



Số: 05-2026/VT/VC-WRO
Về kế hoạch tổ chức và thể lệ cuộc
tầm "Tài năng Robot ROBOTACON
WRO – 2026" lần thứ 12, năm học
2026-2027

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày ... tháng ... năm 2026

Kính gửi: **Sở Giáo dục và Đào tạo Tp Hồ Chí Minh;**
Phòng giáo dục Phổ thông.

Lời đầu tiên Công ty Cổ phần Việt Tinh Anh – LEGO Education trân trọng cảm ơn Sở Giáo dục và Đào tạo thành phố Hồ Chí Minh đã đồng hành và ủng hộ Sân chơi "Tài năng Robot – ROBOTACON WRO" trên địa bàn thành phố trong suốt thời gian qua.

Căn cứ Công văn số 2262/SGDĐT-GDPT ngày 19/03/2026 của Sở Giáo dục và Đào tạo thành phố Hồ Chí Minh về việc tổ chức sân chơi ROBOTACON năm 2026 trên địa bàn thành phố;

Tiếp tục phát huy thành công của Sân chơi "Tài năng Robot – ROBOTACON WRO" thành phố Hồ Chí Minh dành cho các cấp từ Tiểu học đến Trung học phổ thông qua các năm. Đồng thời cập nhật đổi mới mở rộng sân chơi nhằm thúc đẩy sự phát triển của giáo dục STEM một cách hiệu quả theo chỉ thị số 16/CT-TTg của Thủ tướng Chính phủ và theo nhu cầu nhân lực toàn cầu trong những năm tiếp theo cho các lĩnh vực STEM (Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật, Toán). Trên cơ sở đó, Công ty Cổ phần Việt Tinh Anh kính trình kế hoạch tổ chức Sân chơi Tài năng Robot ROBOTACON WRO – 2026" lần thứ 12, năm học 2026-2027 với các nội dung cụ thể như sau:

I. TỔNG QUAN VỀ SÂN CHƠI "TÀI NĂNG ROBOT - ROBOTACON WRO 2026" (LẦN THỨ 12) TẠI TP. HỒ CHÍ MINH (TP. HỒ CHÍ MINH MỞ RỘNG)

1. Chủ đề sân chơi: ROBOTS MEET CULTURE

2. Bảng thi đấu và đối tượng tham gia:

- **Bảng Robo Vỡ lòng (B0):** Học sinh tiểu học từ 06 - 10 tuổi (sinh từ năm 2016 - 2020)
- **Bảng Sơ cấp - Robo Nhiệm vụ (B1):** Học sinh từ 08 - 12 tuổi (sinh từ năm 2014 - 2018)
- **Bảng Trung cấp - Robo Nhiệm vụ (B2):** Học sinh từ 11 - 15 tuổi (sinh từ năm 2011 - 2015)
- Học sinh sinh sống và học tập trên địa bàn Tp. Hồ Chí Minh và các Tỉnh thành khác

Lưu ý chung:

- Vui lòng xem thông tin chi tiết về Quy định Bảng thi, Đề và Luật, Công cụ thi đấu, v.v. của từng Bảng thi tại Quy định chung của Giải đấu;
- Mỗi thí sinh chỉ có thể được phép tham gia trong 01 (Một) đội dự thi ở 01 (Một) Bảng thi trong xuyên suốt một mùa giải tại duy nhất một khu vực, trừ khi có các hướng dẫn khác từ Ban tổ chức (Ví dụ: Thí sinh Nguyễn Văn A đã đăng ký tham gia Đội B của Bảng B1 tại Vòng Chung kết Khu vực Miền Bắc sẽ KHÔNG được phép tiếp tục đăng ký tham gia tranh tài tại Bảng B1 của Vòng Chung kết Khu vực Miền Bắc và Đông Bắc Bộ);
- **Đối với Bảng Trung cấp - Robo Nhiệm vụ (B2):** Dành cho học sinh từ 11 - 15 tuổi (sinh từ năm 2011 - 2015), Sân chơi sẽ là căn cứ để BTC tuyển chọn các đội xuất sắc tham dự Chung kết Toàn quốc. Chỉ tiêu đi tiếp sẽ được BTC thông báo chính thức bằng văn bản trong thời gian tới;



- Bảng thi đấu tại từng Vòng thi sẽ chỉ tổ chức khi có tối thiểu 16 đội thi; Đối với các Bảng thi có dưới 10 đội thi sẽ KHÔNG có giải vô địch.

3. Thời gian và địa điểm diễn ra:

- Thời gian tổ chức (dự kiến): 18 – 19 tháng 07 năm 2026
- Địa điểm tổ chức: Tp. Hồ Chí Minh (Thông báo sau)

4. Lịch trình dự kiến của Sân chơi “Tài năng Robot – Robotacon WRO 2026” (lần thứ 12):

NGÀY THI DỰ KIẾN	BẢNG THI	THỜI GIAN DỰ KIẾN	NỘI DUNG CHƯƠNG TRÌNH
Ngày 1	Tất cả các Bảng thi	8g30 - 11g30	Đón khách, thí sinh và phụ huynh
			Thủ sa bàn
		11g30 - 13g00	Nghỉ trưa
		13g00 - 17g00	Thi thử
Ngày 2	Tất cả các Bảng thi	06g30 - 07g00	Đón khách, thí sinh và phụ huynh
		07g00 - 11g30	Thời gian thi đấu chính thức xem trong Đề và Luật thi đấu của từng bảng
		11g30 - 12g30	Nghỉ trưa
		12g30 - 15g30	Tiếp tục thi đấu
		15g30 - 16g30	Công tác tổng hợp và chuẩn bị cho lễ trao giải
		16g30 - 17g30	Lễ trao giải Sân chơi

5. Quy định và thể lệ Sân chơi

- Được đính kèm trong **Phụ lục**;
- Thời gian tập huấn tổ trọng tài chuyên môn (dự kiến): tháng 6/2026;
- Hình thức đăng ký: Các đội thi vui lòng nhấn vào đường link để tiến hành đăng ký <https://forms.gle/5EooYTbzansFBzCR7> hoặc quét mã QR



- Trong trường hợp cần thiết, Ban Tổ chức có quyền điều chỉnh, bổ sung các quy định và giải quyết các tình huống phát sinh.

6. Cơ cấu giải thưởng:

Bảng thi	Giải thưởng chung của Sân chơi			Giải thưởng dành cho các trường công lập thuộc địa bàn Tp. Hồ Chí Minh		
	Giải vô địch	Giải Nhì	Giải Ba	Giải vô địch	Giải Nhì	Giải Ba
B0 – Robo Starter	1	1	1	1	1	1
B1 – Robot Mission	1	1	1	1	1	1

GIẢI THƯỞNG	+ Huy chương, Giấy chứng nhận + Quà tặng từ BTC và nhà tài trợ
--------------------	---

*****Lưu ý:** Đối với các bảng thi nếu số lượng đăng ký tham gia dự thi dưới 10 đội tham dự thì các Bảng thi đấu sẽ **KHÔNG** có giải Vô Địch. Bên cạnh đó, nhằm tạo điều kiện và khuyến khích khối trường công lập tiếp cận với các sân chơi quốc tế, ban tổ chức **thiết lập hệ thống xếp hạng riêng và phân bổ suất tham gia các sân chơi quốc tế** dành cho các đơn vị/nhà trường thuộc khối trường công lập tại địa bàn Tp. Hồ Chí Minh.

7. Vòng Chung kết Toàn Quốc và Sân chơi Quốc tế

- Đối với Bảng B0 và B1 chỉ tổ chức thi đấu tại Vòng loại (**KHÔNG** tổ chức thi đấu tại Vòng Chung kết).
- Các đội vô địch của các Bảng thi khác sẽ tham gia thi đấu Vòng Chung kết Quốc Tế tại Trung Quốc, Puerto Rico và Ấn Độ dự kiến được tổ chức từ tháng 9 – 12/2026
- Đối với các Bảng B2: BTC sẽ căn cứ trên kết quả thi đấu vòng loại để tuyển chọn Top 50% đội thi dựa trên tổng số lượng đội đăng ký tại Vòng thi ở TP Hồ Chí Minh (*Hoặc sẽ thông báo chính thức sau khi có kết quả đăng ký số lượng đội thi*) để cấp quyền tham gia vào Vòng Chung Kết Toàn quốc cùng các bảng thi B3, B4-01, B4-02, B4-03 tại Tỉnh Gia Lai được tổ chức vào các ngày 21 – 24/08/2026. Đội vô địch mỗi bảng thi sẽ đại diện Việt Nam tham dự các Vòng Chung Kết Quốc Tế tại Trung Quốc, Puerto Rico, Croatia và Ấn Độ dự kiến được tổ chức từ tháng 9 – 12/2026

II. VÒNG CHUNG KẾT TOÀN QUỐC SÂN CHƠI WORLD ROBOT OLYMPIAD™ (WRO®) MÙA GIẢI 2026 TẠI GIA LAI

- Thời gian tổ chức dự kiến:** Ngày 21 – 24 tháng 08 năm 2026
- Địa điểm tổ chức dự kiến:** Nhà thi đấu đa năng – Trường Đại học Quy Nhơn, 170 An Dương Vương, Phường Quy Nhơn Nam, Tỉnh Gia Lai.
- Bảng thi đấu và đối tượng tham gia:**
 - **Bảng Trung cấp - Robo Nhiệm vụ (B2):** Học sinh từ 11 - 15 tuổi (sinh từ năm 2011 - 2015)
 - **Bảng Cao cấp - Robo Nhiệm vụ (B3):** Học sinh từ 14 - 19 tuổi (sinh từ năm 2007 - 2012)
 - **Bảng Sơ cấp - Nhà Kiến tạo Tương lai (B4 – 01):** Học sinh từ 08 - 12 tuổi (sinh từ năm 2014 - 2018)
 - **Bảng Trung cấp - Nhà Kiến tạo Tương lai (B4 – 02):** Học sinh từ 11- 15 tuổi (sinh từ năm 2011 - 2015)
 - **Bảng Cao cấp - Nhà Kiến tạo Tương lai (B4 – 03):** Học sinh từ 14 - 19 tuổi (sinh từ năm 2007 - 2012)
 - Học sinh sinh sống và học tập trên địa bàn Tỉnh Gia Lai và các Tỉnh thành khác và / hoặc là học sinh nằm trong top các đội xuất sắc nhất của các bảng thi được cấp quyền tham gia vào Vòng Chung Kết Toàn quốc theo căn cứ xếp hạng và quy định của từng Bảng thi

III. ĐỀ XUẤT PHỐI HỢP VÀ HỖ TRỢ:

1. Về phía Công ty Cổ phần Việt Tinh Anh:

- Phụ trách tập huấn, chuẩn bị nhân sự chuyên môn phục vụ công tác tổ chức sân chơi;

- Phối hợp tập huấn, cấp giấy chứng nhận cho đội ngũ Huấn luyện viên tham gia sân chơi;
- Phụ trách công tác tổ chức sân chơi, truyền thông về sân chơi và các chi phí liên quan;
- Hướng dẫn học sinh và các trường đạt giải tham gia vào Vòng Chung kết Toàn quốc và Vòng Chung kết Thế giới;
- Theo dõi thông tin sân chơi tại Fanpage Hệ thống giải đấu Robotacon: <https://www.facebook.com/TAINANGROBOT>

2. Đề xuất hỗ trợ của Sở Giáo dục & Đào tạo TP. Hồ Chí Minh:

- Hỗ trợ truyền thông thông tin về sân chơi đến các trường phổ thông trên địa bàn TP. Hồ Chí Minh
- Cho phép học sinh đạt giải tham gia Vòng Chung kết Toàn quốc của cuộc thi tại Tỉnh Gia Lai
- Hỗ trợ hướng dẫn quy trình tham gia sân chơi quốc tế dành cho học sinh và các trường đoạt giải trong cuộc thi.
- Cử đại diện tham dự Lễ trao giải Sân chơi “Tài năng Robot - ROBOTACON WRO 2026” thành phố Hồ Chí Minh năm học 2026 - 2027 (lần thứ 12) tại Tp. Hồ Chí Minh.

Trên đây là Kế hoạch tổ chức sân chơi “Tài năng Robot - ROBOTACON WRO 2026” thành phố Hồ Chí Minh năm học 2026 - 2027 (lần thứ 12) tại Tp. Hồ Chí Minh, Công ty Cổ Phần Việt Tinh Anh – LEGO® Education trân trọng cảm ơn và rất mong nhận được sự hỗ trợ của Sở Giáo dục & Đào tạo TP. Hồ Chí Minh để sân chơi được diễn ra thành công tốt đẹp.

Trân trọng.

Nơi nhận:

- Như trên;
- Giáo đốc (để báo cáo);
- Lưu: VP.

**CÔNG TY CỔ PHẦN VIỆT TINH ANH
GIÁM ĐỐC MẢNG GIẢI PHÁP GIÁO DỤC**


SỬ KIM NGÂN



PHỤ LỤC 01

ĐIỀU KIỆN THAM GIA VÀ MÔ TẢ VỀ CÁC BẢNG THI THUỘC SÂN CHƠI TÀI NĂNG ROBOT - ROBOTACON WRO 2026

(Đính kèm công văn số: 05-2026/VTÁ/CV-WRO

Kế hoạch tổ chức và thể lệ sân chơi “Tài năng Robot - ROBOTACON WRO 2026”)

I. Đối tượng và độ tuổi dự thi:

- Đối tượng: Học sinh từ 6 đến 15 tuổi tại TP. Hồ Chí Minh và mở rộng sang các Tỉnh/thành khác.
- Số lượng thành viên của đội: Từ 02 đến 03 thí sinh + 01 Huấn luyện viên.
- Độ tuổi: Mỗi học sinh chỉ được tham dự một bảng thi phù hợp với độ tuổi. Tuổi của thí sinh được tính từ năm sinh đến năm tổ chức sân chơi.
- Các thí sinh chỉ được phép đăng ký tham gia thi đấu cho một đội trong một bảng thi duy nhất trong suốt mùa giải (Ví dụ: Thí sinh Nguyễn Văn A đã đăng ký tham gia Đội B của Bảng B1 sẽ KHÔNG được phép đăng ký tham gia Đội C của Bảng B2)
- Huấn luyện viên trên 18 tuổi và bắt buộc phải có chứng nhận khóa đào tạo **STEAM LEGO Education – Hệ thống giải đấu ROBOTACON** hợp lệ do Công ty cổ phần Việt Tinh Anh cấp.

II. Mô tả chung về sân chơi:

1. Bảng B0 – Robo Vỡ lòng:

- Nằm trong khuôn khổ Sân chơi Quốc tế
- Hình thức thi đấu: Thi đấu Robot thực hiện nhiệm vụ trên sa bàn.
- Đối tượng dự thi: Học sinh tiểu học từ 06 - 10 tuổi (sinh từ năm 2016 - 2020)

2. Bảng B1 – Robo Nhiệm vụ

- Nằm trong khuôn khổ Sân chơi Quốc tế WRO (World Robot Olympiad)
- Hình thức thi đấu: Thi đấu Robot thực hiện nhiệm vụ trên sa bàn.
- Đối tượng dự thi: Học sinh từ 08 - 12 tuổi (sinh từ năm 2014 - 2018)

3. Bảng B2 – Robo Nhiệm vụ

- Nằm trong khuôn khổ Sân chơi Quốc tế WRO (World Robot Olympiad)
- Hình thức thi đấu: Thi đấu Robot thực hiện nhiệm vụ trên sa bàn.
- Đối tượng dự thi: Học sinh từ 11 - 15 tuổi (sinh từ năm 2011 - 2015)

III. Mô tả về nhiệm vụ của từng bảng

Công cụ thi đấu:

- Bảng thi B0, B1 và B2: Các bộ điều khiển, động cơ, cảm biến được dùng để lắp ráp robot và mô hình thuộc bộ công cụ LEGO® Education WeDo 2.0, SPIKE Essential, LEGO® Education MINDSTORM EV3, SPIKE Prime, MINDSTORM EV3 INVENTOR, NXT, Matrix Robotics. Có thể dùng các khối lắp ráp nguyên bản khác thuộc nhãn hiệu LEGO® để xây dựng các bộ phận còn lại của robot và mô hình trưng bày.

*Cụ thể quy định về công cụ thi đấu xem tại Thể lệ và quy định sân chơi Robotacon Phụ lục 2 đính kèm.

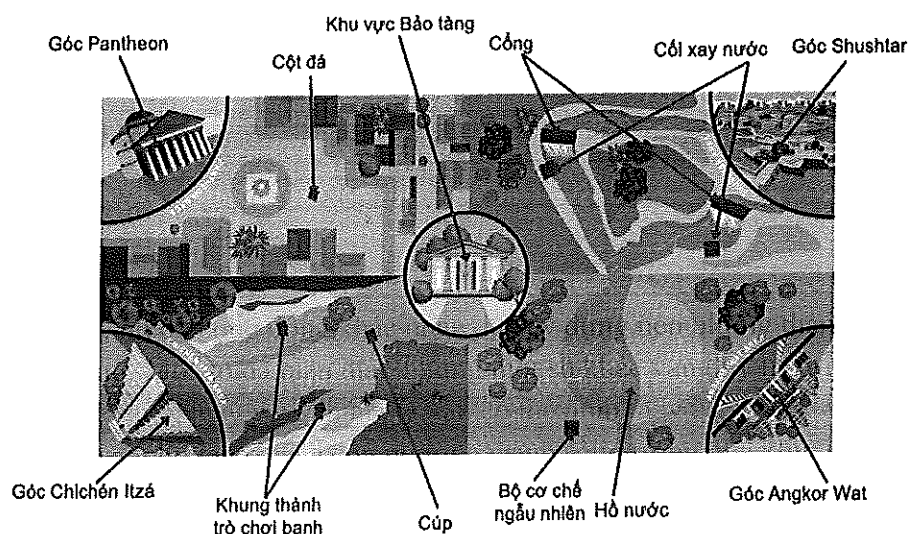
1. Bảng B0 – Robo Vỡ lòng (thuộc thể lệ thi quốc tế WRO)

1.1. Chủ đề: Cỗ vật thời cổ đại

1.2. Giới thiệu:



Từ rất lâu trước đây, nhiều cộng đồng khác nhau đã xây dựng nên những thành phố ấn tượng và tạo ra cách sống riêng. Một số đã biến mất, nhưng một số khác vẫn duy trì truyền thống và truyền lại cho thế hệ sau. Ngày nay, chúng ta vẫn có thể nhìn thấy các công trình cổ và những hiện vật đặc biệt, nhắc nhở ta về cách con người đã sinh sống trong quá khứ. Các bảo tàng giúp bảo tồn những di sản quý báu này để mọi người có thể học hỏi. Chúng thể hiện sự sáng tạo, niềm tin và những điều quan trọng đối với con người thời đó.



1.3. Nhiệm vụ của Robot: Nhiệm vụ của robot là thu thập các hiện vật cổ và đưa chúng đến bảo tàng an toàn.

1.4. Cách tính điểm:

- Điểm được trao khi nhiệm vụ được hoàn thành hoặc khi hết thời gian.
- Điểm tối đa = 175 điểm (chưa tính điểm luật bất ngờ và thử thách cộng thêm)
- Điểm trừ chỉ trừ khi nó không gây ra kết quả âm.
- Nếu các đội có số điểm giống nhau, thứ hạng được quyết định bởi đội có thời gian hoàn thành ngắn nhất.

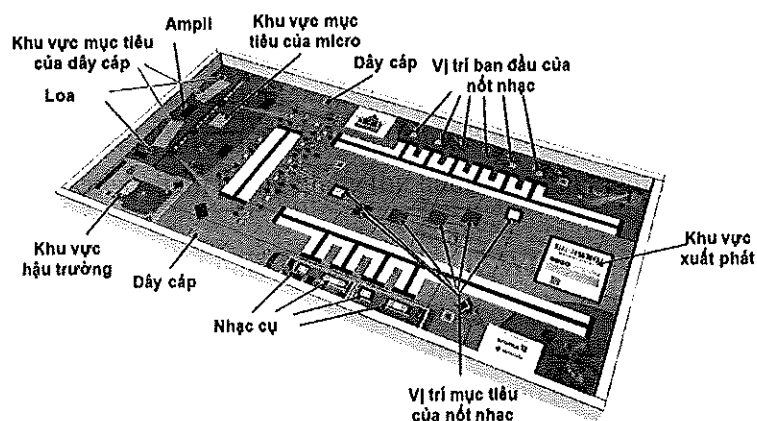
2. Bảng B1 – Robo Nhiệm vụ (thuộc thể lệ thi quốc tế WRO)

2.1 Chủ đề: Siêu sao robot

2.2 Giới thiệu: Chào mừng đến với lễ hội âm nhạc lớn nhất năm!

Hôm nay, sân khấu gần như đã sẵn sàng, đèn đã sáng, và khán giả đang rất háo hức chờ đợi chương trình bắt đầu. Nhưng trước khi âm nhạc vang lên, các nghệ sĩ cần một trợ thủ đặc biệt: Robot của bạn!

Khắp sân khấu, các nhạc cụ, nốt nhạc, micro và dây cáp đang chờ được sắp xếp cho buổi hòa nhạc.



313232

ÔNG T

PHẦN

TÍNH A

10' HỒ C

2.3 Nhiệm vụ của Robot: Nhiệm vụ của robot là đưa mọi thứ đến đúng vị trí để các ban nhạc có thể trình diễn các bài hát của họ.

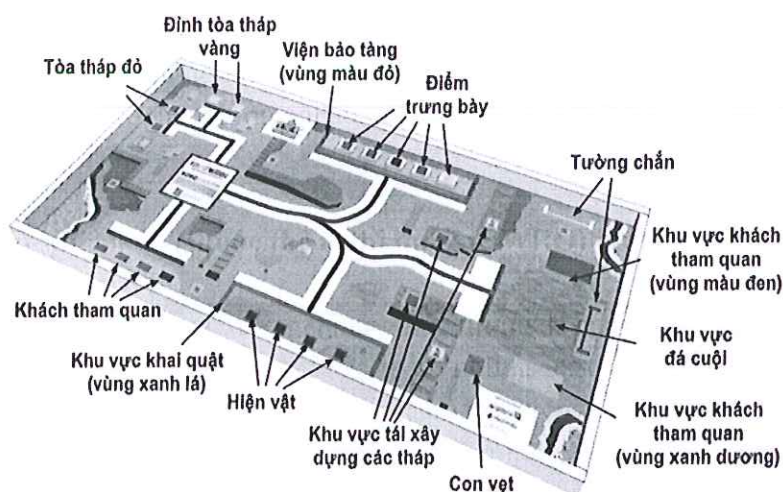
2.4 Cách tính điểm:

- Điểm được trao khi nhiệm vụ được hoàn thành hoặc khi hết thời gian.
- Điểm tối đa = 255 điểm (chưa tính điểm luật bất ngờ và thử thách cộng thêm)
- Điểm trừ chỉ trừ khi nó không gây ra kết quả âm.
- Nếu các đội có số điểm giống nhau, thứ hạng được quyết định bởi đội có thời gian hoàn thành ngắn nhất.

3. Bảng B2 – Robo Nhiệm vụ (thuộc thể lệ thi quốc tế WRO)

3.1 Chủ đề: Người Hùng Di Sản

3.2 Giới thiệu: Ở cao phía trên đại dương, những bức tường đá của một pháo đài cổ đã bảo vệ lịch sử suốt hàng trăm năm qua. Bên dưới các tòa tháp, những lối đi và những con đường lát đá là những câu chuyện về con người, văn hóa, động vật và các hiện vật đã định hình nên cuộc sống từ thuở xa xưa. Theo thời gian, các phần của di tích lịch sử này đã bị hư hại, chôn vùi hoặc bị lãng quên. Các nhà khoa học, sử gia và kỹ sư đang làm việc cùng nhau để bảo vệ di sản quan trọng này và họ đang sử dụng robot để hỗ trợ.



3.3 Nhiệm vụ của Robot: Robot của đội các bạn được đưa vào khu vực pháo đài để hướng dẫn du khách, xây dựng lại các tòa tháp bị hỏng, làm sạch các lối đi quan trọng và vận chuyển cẩn thận các hiện vật quý giá đến bảo tàng.

3.4 Cách tính điểm:

- Điểm được trao khi nhiệm vụ được hoàn thành hoặc khi hết thời gian.
- Điểm tối đa = 230 điểm (chưa tính điểm luật bất ngờ và thử thách cộng thêm)
- Điểm trừ chỉ trừ khi nó không gây ra kết quả âm.
- Nếu các đội có số điểm giống nhau, thứ hạng được quyết định bởi đội có thời gian hoàn thành ngắn nhất.

