ỦY BAN NHÂN DÂN
THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

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

THỂ LỆ
Cuộc thi First Lego League
(Đính kèm kế hoạch Số 4747/GDĐT-TrH ngày 22/12/2017 của Sở GDĐT)

Các đơn vị phối hợp và tài trợ cuộc thi:

I. MÔ TẢ CHUNG VỀ CUỘC THI

Chủ đề cuộc thi: ***"Thử thách hành trình của dòng nước"***.

1. Đối tượng dự thi:

Mỗi đội chỉ chọn 01 trong 02 Bảng thi đấu dưới đây:

Thể loại thi đấu Bảng Junior (B):

- Trưng bày và Thuyết trình (theo thứ tự bốc thăm). Nằm trong khuôn khổ Cuộc thi Quốc tế - FLL Jr.

- Dành cho học sinh Tiểu học có độ tuổi từ 6 tuổi đến 11 tuổi tại thành phố Hồ Chí Minh và các tỉnh, thành phố khác, gồm các bảng:

- Mỗi đội từ 2 đến 3 thành viên.

+ Bảng B1: học sinh từ lớp 1 đến lớp 3

+ Bảng B2: học sinh từ lớp 4 đến lớp 5.

- Các đội ở cả hai bảng đều sẽ trình bày hai lần với cùng một nội dung cho hai nhóm Ban Giám Khảo, lấy trung bình cộng điểm từ hai lần thi đấu. Căn cứ vào điểm số trung bình cộng để xếp hạng và trao thưởng. Đối với các đội bằng điểm sẽ có câu hỏi phụ từ phía Ban Tổ Chức để căn cứ xếp loại.

Thể loại thi đấu Bảng Senior (C):

- Thi đấu thể thức robot game và thuyết trình. Nằm trong khuôn khổ Cuộc thi Quốc tế - FLL

- Dành cho học sinh có độ tuổi từ 9 tuổi đến 16 tuổi tại TP. Hồ Chí Minh và các tỉnh, thành phố khác.

- Các đội bao gồm 2 – 10 thành viên.

2. Thời gian và địa điểm:

- Thời gian đăng ký dự thi: Trước ngày 29/12/2017.

- Đăng ký trực tuyến tại địa chỉ: **http://bit.ly/2BkjQh6** hoặc **https://goo.gl/j6TdyY**

- Thời gian tổ chức: Ngày 27 và 28/01/2018 (sáng, chiều).

- Địa điểm: Khu vui chơi giải trí Vietopia – 02-04 Đường số 9, Tân Hưng, Quận 7, Hồ Chí Minh.

3. Công cụ thi đấu:

- Các bộ điều khiển, động cơ, cảm biến được dùng để lắp robot và mô hình phải thuộc bộ công cụ LEGO® Education WEDO 2.0 hoặc LEGO® Education WEDO 1.0 đối với Bảng Junior.

- Các bộ điều khiển, động cơ, cảm biến được dùng để lắp ráp robot và mô hình phải thuộc bộ công cụ LEGO® Education EV3 đối với bảng Senior

- Có thể dùng các khối lắp ráp khác thuộc nhãn hiệu LEGO® để xây dựng các bộ phận còn lại của robot và mô hình trưng bày.

- Các đội cần phải chuẩn bị và đem theo tất cả các thiết bị cần thiết như bộ công cụ, phần mềm, máy tính xách tay hoặc máy tính bảng trong ngày thi đấu.

- Các đội cần phải đem theo đầy đủ các đồ phụ tùng (thiết bị thay thế). Ban Tổ Chức không chịu trách nhiệm bảo trì hay thay thế các thiết bị có sự cố hay hư hỏng.

- Các huấn luyện viên không được phép vào khu vực thi đấu để đưa ra các chỉ thị và hướng dẫn trong suốt thời gian diễn ra thi đấu.

Đối với Bảng Junior:

- Các đội được phép lắp ráp, lập trình và chuẩn bị mô hình và áp – phích "Show me" trước khi bắt đầu thi đấu.

- Mô hình cần phải bao gồm Bộ kit gạch Truyền cảm hứng "Aqua Adventure".

- Các đội sẽ có tổng thời gian 30 phút để chuẩn bị trước khi bắt đầu thi đấu và 10 phút để trình bày cho mỗi lần thi đấu. Sau đó, sẽ lấy trung bình cộng của hai lần thi đấu để xếp hạng và trao thưởng. Các đội xuất sắc nhất bằng điểm nhau sẽ có các câu hỏi phụ để căn cứ vào đó chọn ra đội vô địch của bảng đấu.

- Lưu ý, mô hình trưng bày và áp – phích "Show me" phải được giữ nguyên, không thay đổi hay chỉnh sửa trong suốt ngày thi đấu. Ban tổ chức sẽ thường xuyên kiểm tra, nếu không tuân theo các điều luật này sẽ bị loại.

- Các thí sinh được phép lập trình trước, được phép lưu sẵn các dòng lệnh trong phần mềm hoặc phương tiện, thiết bị hỗ trợ việc lập trình.

- Phần mềm lập trình phải là phần mềm LEGO® Education WEDO 2.0 hoặc WEDO 1.0 được cung cấp kèm theo bộ sản phẩm.

Đối với Bảng Senior:

- Bộ gạch Thử thách Hydro Dynamics – Mã số 45804. (Một đơn vị trường có thể sử dụng 01 bộ để tất cả các đội có thể tập luyện).

- Các đội được phép lắp ráp, lập trình và chuẩn bị mô hình và áp – phích "Show me" trước khi bắt đầu thi đấu cho tất cả các phần thi.

II. MÔ TẢ CHUNG VÀ NHIỆM VỤ THI ĐẤU CỦA CÁC BẢNG:

1. Bảng Junior (B): Trưng bày và Thuyết trình (theo thứ tự bốc thăm). Nằm trong khuôn khổ Cuộc thi Quốc tế - FLL Jr.

a) Khu vực trưng bày

Mô hình trưng bày:

- Chỉ có thể sử dụng các chi tiết gạch LEGO để lắp ráp (Ví dụ như các khối gạch, hình nhân, tấm nền, v.v.). Không được phép sử dụng các vật dụng khác như keo dán, sơn, màu vẽ, giấy cắt dán thủ công, v.v.

- Mô hình cần phải bao gồm Bộ kit gạch Truyền cảm hứng "Aqua Adventure".

- Bắt buộc sử dụng bộ công cụ LEGO Education WeDo 2.0 hoặc WeDo 1.0 để tham gia tranh tài. Lưu ý, mô hình cần ít nhất một bộ phận có thể hoạt động được.

- Kích thước của mô hình trưng bày là 760mm x 380mm (được phép nhỏ hơn). Chiều cao và cân nặng là không giới hạn, tuy nhiên, cần đảm bảo an toàn trong quá trình di chuyển.

Áp phích "Show me":

- Trong phần này các đội thi sẽ tạo dựng tấm áp phích Show me để có thể chia sẻ cho những người xung quanh hiểu thêm về quá trình nghiên cứu của nhóm mình. Lưu ý, trên áp phích cần phải có ba phần sau đây:

+ Khám phá: Trình bày về những kiến thức mà các em đã học được xuyên suốt quá trình khám phá và nghiên cứu.

+ Sáng tạo và Thử nghiệm: Trình bày về Mô hình và dòng lệnh (Cách tạo dựng, quá trình thử nghiệm, cách thức lập trình).

+ Chia sẻ: Chia sẻ những thông tin về nhóm của các em.

- Gợi ý: Có thể viết, vẽ, sử dụng tranh ảnh, các mẫu vật thể nhỏ đính lên trên tấm áp phích.

- Nội dung trình bày trên áp phích phải là song ngữ: Tiếng Anh và Tiếng Việt.

- Các đội được phép lắp ráp, lập trình và chuẩn bị các mô hình và áp – phích "Show me" trước khi bắt đầu thi đấu. Các đội sẽ có tổng thời gian 30 phút để chuẩn bị trước khi bắt đầu thi đấu và 10 phút để trình bày và trả lời các câu hỏi cho mỗi lần thi đấu. Sau đó, sẽ lấy trung bình cộng của hai lần thi đấu để xếp hạng

và trao thưởng. Đối với các đội xuất sắc nhất bằng điểm nhau sẽ có các câu hỏi phụ để căn cứ vào đó chọn ra đội vô địch của bảng đấu.

- Lưu ý, mô hình trưng bày và áp – phích "Show me" phải được giữ nguyên, không thay đổi hay chỉnh sửa trong suốt ngày thi đấu. Ban tổ chức sẽ thường xuyên kiểm tra, đội vi phạm sẽ bị loại khỏi cuộc thi.

b) Mô tả chung và Luật thi đấu:

Bảng thi Junior trình bày và thuyết trình, nên các đội sẽ bốc thăm và thi đấu lần lượt. Đây là bảng thi nằm trong hệ thống quốc tế nên đội chiến thắng sẽ được tham gia thi đấu giải quốc tế. Như hình minh họa:

Mô tả đề thi:

Con người sử dụng rất nhiều nước cho các hoạt động hằng ngày ví dụ như uống nước, tưới cây, tắm rửa, v,v. Vậy có bao giờ chúng ta đặt câu hỏi, nguồn nước mà chúng ta đang sử dụng hằng ngày nó đến từ đâu? Bằng cách nào mà nguồn nước đến được với chúng ta? Nguồn nước mà chúng ta đang sử dụng đã được qua xử lý hoặc thật sự sạch trước khi sử dụng hay chưa? Và tại sao việc sử dụng nguồn nước một cách hợp lý lại quan trọng?

Để có thể hiểu rõ hơn về hành trình của dòng nước, các đội thi năm nay sẽ có nhiệm vụ:

- Lựa chọn một cách mà các em sử dụng nước tại nhà hoặc nơi công cộng.

- Tìm hiểu càng nhiều càng tốt về về cuộc hành trình đó.

- Sau đó, lên ý tưởng và thiết kế giải pháp để có thể cải thiện và phát triển giai đoạn này.

- Sử dụng Mô hình giải pháp và Áp phích "Show me" để trình bày những khám phá và hiểu biết của bản thân.

Luật thi đấu:

- Thời gian chuẩn bị, sắp xếp và trang trí khu vực thi đấu là 30 phút.

- Thời gian thuyết trình và trả lời các câu hỏi cho mỗi lần thi đấu là 10 phút.

- Các đội ở cả hai bảng đều sẽ trình bày hai lần cùng một nội dung cho hai nhóm Ban giám khảo, lấy trung bình cộng điểm từ hai lần thi đấu.

- Đối với các đội bằng điểm sẽ có câu hỏi từ phía Ban giám khảo để xếp loại. mô hình và về đội của các em.

Tiêu chí	**Tiêu chí chấm điểm** *(Thang điểm: từ 1 đến 5 điểm/tiêu chí theo các tiêu chuẩn dưới đây)*
	Khám phá
1	Chủ đề và ý tưởng (Ý tưởng mà đội thi lựa chọn, lựa chọn có phù hợp với chủ đề không, đảm bảo trả lời được khái niệm xuyên suốt của chủ đề cuộc thi)
2	Nguồn thông tin (Thông tin được lấy từ đâu, có mang tính xác thực hay không, có tính logic và phù hợp tiêu chí đề thi không).
3	Vấn đề cần giải quyết (Những vấn đề liên quan đến chủ đề mà đội thi phát hiện trong quá trình khám phá, đội thi chọn vấn đề nào, giải thích lý do)
4	Giải pháp cho vấn đề (Tại sao đội thi lại chọn giải pháp này, nó giải quyết được vấn đề gì, và cải thiện cho vấn đề ra sao).
	Tạo dựng
1	Mô hình trưng bày (Sự kết hợp giữa mô hình và bộ gạch truyền cảm hứng, bộ phận nào của mô hình hoạt động, giải thích lý do).
2	Khối lệnh/ Dòng lệnh lập trình (Nhiệm vụ và ý nghĩa, cách khiến cho mô hình hoạt động).
3	Nội dung trình bày trên Áp phích Show me (Tính sáng tạo, phù hợp chủ đề của cuộc thi, dựa trên ý tưởng của đội).
	Chia sẻ
1	Bài học kinh nghiệm (Đội đã gặp những khó khăn gì và giải quyết vấn đề đó như thế nào, điều gì làm cho đội ấn tượng nhất trong suốt quá trình làm việc và khám phá, đội đã học được những gì xuyên suốt quá trình này)
2	Tinh thần đồng đội (Tất cả các em có tham gia vào phần thi của đội hay không, các em hợp tác với nhau như thế nào, điều gì làm em thích thú và cảm thấy tự hào khi là một thành viên của đội).
3	Cách ứng xử và trả lời các câu hỏi mở rộng.

Lưu ý: Các đội xuất sắc nhất bằng điểm nhau sẽ có các câu hỏi phụ để căn cứ vào đó chọn ra đội vô địch của bảng đấu.

c) Thời gian thi đấu:

- Thời gian chuẩn bị, sắp xếp và trang trí khu vực thi đấu là 30 phút.

- Thời gian thuyết trình và trả lời các câu hỏi cho mỗi lần thi đấu là 10 phút.

3. Bảng Senior (C):

a) Mô tả đề thi:

- Mỗi năm, First® Lego League đưa ra một thử thách, dựa trên những chủ đề khoa học thực tế.

- Mỗi thử thách có 3 phần: Robot game, Dự án và Giá trị cốt lõi. Đội thi có tối đa 10 học sinh, với ít nhất hai huấn luyện viên, tham gia thử thách bằng cách lập trình một robot tự động để ghi điểm trên sa bàn thi đấu theo chủ đề (Robot Game), phát triển giải pháp cho vấn đề mà đội thi đã xác định (Project), tất cả được hướng dẫn bởi Giá trị cốt lõi (Core Value) của First Lego League.

- Một đội thi buộc phải tham gia hai phần thi đấu:

+ Thuyết trình: để chia sẻ công việc của bạn với ban giám khảo trong mùa giải.

+ Robot game: lập trình, thi đấu robot hoàn thành thử thách trên sa bàn.

b) Các thành viên của đội:

- Một đội phải có tối thiểu là hai (2) và tối đa là mười(10) thí sinh.

- Thí sinh chỉ có thể là thành viên của một (1) đội trong một mùa giải của First Lego League. Không một thành viên nào được phép vượt quá số tuổi tối đa.

c) Xây dựng kế hoạch dự án:

- Xác định một vấn đề trong quá trình sử dụng nguồn nước của con người.

- Thiết kế một giải pháp làm cho vấn đề trở nên tốt hơn.

- Chia sẻ vấn đề và giải pháp của bạn cho người khác.

Chúng ta sử dụng nước mỗi ngày, nhưng lại không nghĩ nhiều về lý do ta sử dụng nước và nên sử dụng nước như thế nào. Bất kể là trực tiếp(uống hoặc là giặt giũ) hoặc gián tiếp(trong quy trình sản xuất sản phẩm hoặc sản xuất thực phẩm hoặc năng lượng), chắc chắn con người có nhiều nhu cầu sử dụng nguồn nước khác nhau. Đề thi của mùa giải này là "Hydro Dynamic" giúp các bạn tìm hiểu cải tiến cách mọi người tìm kiếm, vận chuyển, sử dụng, hoặc xử lý nước thải.

Các thí sinh tham gia thi đấu sẽ hoàn thành các thử thách qua 3 giai đoạn sau:

- Indentify (Xác định vấn đề):

+ Hãy suy nghĩ về các cách mà chúng ta sử dụng nguồn hàng ngày như thỏa mãn cơn khát của bạn, dùng nước để bơi (trong hồ nhân tạo hoặc hồ tự nhiên). Nước có thể là một phần của quy trình sản xuất thực phẩm, năng lượng, điện thoại di động, hoặc các sản phẩm khác. Bạn cũng có thể sử dụng nước theo những cách

rất bình thường hoặc thậm chí là nước dùng để dội nhà vệ sinh. Nhưng tất cả những cách sử dụng đó là một phần của chu trình sử dụng nước của con người.

+ Chọn một phần trong chu kỳ sử dụng nước của con người mà bạn quan tâm và xác định một vấn đề cụ thể mà bạn muốn giải quyết.

+ Sau khi bạn chọn một vấn đề, tìm hiểu về các giải pháp hiện tại người ta đang sử dụng và cố gắng cải thiện nó. Tại sao vấn đề này vẫn còn tồn tại? Tại sao giải pháp hiện tại đủ tốt? Có thể cải tiến được tốt hơn hay không?

- Design (Thiết kế): Tiếp theo, thiết kế một giải pháp cho vấn đề của bạn. Bất kỳ giải pháp nào cũng đều là khởi đầu tốt. Vì mục tiêu cuối cùng của chúng ta là thiết kế một giải pháp sáng tạo đóng góp giá trị thêm cho xã hội bằng cách cải thiện một vấn đề đang tồn tại, bằng cách sử dụng những điều cũ theo một cách mới, hoặc sáng tạo ra một giải pháp hoàn toàn mới.

- Share (Chia sẻ): Suy nghĩ đến những ai cần giải pháp của bạn. Chia sẻ ý tưởng của bạn với ít nhất một người. Trình bày ý tưởng của bạn với các chuyên gia làm sạch, tích trữ, vận chuyển, hoặc sử dụng nước. Có thể chia sẻ với một chuyên gia hoặc người nào đó có thể giúp bạn hiểu về vấn đề sâu hơn. Bạn có thể nghĩ về bất kỳ nhóm người nào khác có thể quan tâm tới ý tưởng của bạn? Bạn có thể tìm hiểu thêm về nhóm người trong cộng đồng – có thể giải quyết các vấn đề về nước trong thử thách Hydro Dynamic.

Cuối cùng, chuẩn bị một bài thuyết trình để chia sẻ công việc của bạn với ban giám khảo trong mùa giải. Bài thuyết trình của bạn phải sống động và có thể bao gồm các áp phích, trình chiếu, mô hình, clip đa phương tiện, đạo cụ, trang phục, và nhiều thứ hơn nữa. Hãy sáng tạo, nhưng đảm bảo rằng bạn giới thiệu vấn đề của bạn, giải pháp, và làm thế nào bạn chia sẻ ý tưởng của bạn.

d) Robot game: Thiết kế mô hình robot sử dụng công cụ LEGO MINDSTORM để giải quyết các thử thách.

Sa bàn thi đấu: được đính kèm trong bộ gạch thử thách Hydro Dynamic – mã số 45804.

- Đảm bảo công cụ thi đấu theo quy định.

- Thời gian tối đa hoàn thành thử thách: 2 phút 30 giây.

- Robot sẽ thực hiện 18 nhiệm vụ khác nhau trên sa bàn, được đánh số từ M01 đến M018. Hoàn thành mỗi thử thách sẽ nhận được điểm.

e) Giải quyết vấn đề sử dụng:

Giá trị cốt lõi là trái tim của giải đấu First® Lego® League. Bằng việc bám sát vào Giá trị cốt lõi, các thí sinh sẽ hiểu được rằng cạnh tranh lành mạnh và thành quả đạt được không phải là những mục tiêu riêng biệt mà việc giúp đỡ lẫn nhau để đạt được kết quả cuối cùng mới chính là nền tảng của làm việc nhóm. Hãy cùng xác định các Giá trị cốt lõi cùng nhóm mình và thảo luận bất cứ lúc nào cần thiết, với các gợi ý:

- Chúng ta là một nhóm.

- Chúng ta làm việc để tìm ra giải pháp dưới sự hướng dẫn của các huấn luyện viên và các nhà cố vấn của chúng ta.

- Chúng ta biết rằng các huấn luyện viên và cố vấn viên không có tất cả các giải pháp; chúng ta cùng học hỏi để tìm ra giải pháp.

- Chúng ta tôn vinh tinh thần cạnh tranh lành mạnh.

- Điều chúng ta khám phá ra được quan trọng hơn chiến thắng.

- Chúng ta chia sẻ kinh nghiệm của mình cho mọi người.

- Chúng ta thể hiện Gracious Professionalism® - Duyên dáng chuyên nghiệp và Coopertition® Cạnh tranh - hợp tác (Hợp tác trong cạnh tranh) trong mọi điều chúng ta làm.

- Chúng ta hãy cùng vui chơi.

III. CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG

Bản tổ chức trao tặng Giấy khen của Sở GDĐT đối với đội đạt giải xuất sắc của mỗi bảng (01 đội giải xuất sắc/bảng). Ngoài ra, Ban tổ chức trao thưởng các giải sau:

1. Bảng Junior B1, B2

a) Giải Xuất sắc nhất:

- 2 bảng B1, B2.

- Số lượng: 02 giải. Mỗi Bảng 01 giải. Dành cho đội có điểm trung bình cao nhất trong Bảng thi của mình.

- Giải thưởng:

+ Cup Lego

+ Quyền đại diện Việt Nam tham dự cuộc thi FLL 2018 tại Mỹ

+ Hỗ trợ 50.000.000 VND/đội dự thi FLL

+ Gói quà tặng Lego Education dành cho mỗi thành viên

+ Kỷ niệm chương

+ Giấy khen của Sở GDĐT.

b) Giải Khám Phá

- 2 bảng B1, B2

- Dành cho 10 đội có điểm mục I cao nhất từ trên xuống.

- Giải thưởng: Gói quà tặng LEGO Education dành cho mỗi thành viên

c) Giải Tạo Dựng

- 2 bảng B1, B2

- Dành cho 10 đội có điểm mục II cao nhất từ trên xuống.

- Giải thưởng: Gói quà tặng LEGO Education dành cho mỗi thành viên

d) Giải Tiềm năng

- 2 bảng B1, B2

- Dành cho các đội có tổng điểm 3 hạng mục trên 70% số điểm

- Giải thưởng: Gói quà tặng LEGO Education dành cho mỗi thành viên

Tên giải thưởng có thể thay đổi để phù hợp với tiêu chí cuộc thi, tuy nhiên cơ cấu giải sẽ không thay đổi.

2. Bảng Thi Đấu Senior (Bảng C)

a) Giải vô địch

- Số lượng: 01 giải. Dành cho đội có điểm thi cao nhất.

- Giải thưởng:

+ Cup Lego

+ Quyền đại diện Việt Nam tham dự cuộc thi FLL 2018 tại Mỹ

+ Hỗ trợ 50.000.000 VND/đội dự thi FLL

+ Gói quà tặng Lego Education dành cho mỗi thành viên

+ Kỷ niệm chương

+ Giấy khen của Sở GDĐT

b) Giải Robot

Giải thiết kế robot sáng tạo

- Dành cho đội có thiết kế robot ấn tượng và hoàn thành nhiệm vụ được giao một cách hiệu quả nhất

- Giải thưởng: Gói quà tặng LEGO Education dành cho mỗi thành viên

Giải lập trình robot thông minh

- Dành cho đội có phần lập trình ngắn gọn và hoàn thành các nhiệm vụ được giao trong thời gian ngắn nhất

- Giải thưởng: Gói quà tặng LEGO Education dành cho mỗi thành viên

Giải chiến lược robot đột phá

- Dành cho đội có chiến lược tốt và phối hợp một cách hiệu quả

- Giải thưởng: Gói quà tặng LEGO Education dành cho mỗi thành viên

Giải robot hiệu quả

- Dành cho đội thi đấu ít nhất là 3 vòng mỗi vòng 2,5 phút và đạt số điểm cao nhất mỗi vòng đấu

- Giải thưởng: Gói quà tặng LEGO Education dành cho mỗi thành viên

c) Giải dự án

Giải nghiên cứu dự án

- Dành cho đội hiểu biết sâu và toàn diện về vấn đề nghiên cứu và sử dụng các nguồn lực một cách đa dạng

- Giải thưởng: Gói quà tặng LEGO Education dành cho mỗi thành viên

Giải dự án giải pháp sáng tạo

- Dành cho đội có giải pháp độc đáo có tiềm năng áp dụng vào thực tiễn

- Giải thưởng: Gói quà tặng LEGO Education dành cho mỗi thành viên

Giải thuyết trình dự án:

- Dành cho đội có phần trình bày rõ ràng, thuyết phục với ban giám khảo và có sự phối hợp với các thành viên

- Giải thưởng: Gói quà tặng LEGO Education dành cho mỗi thành viên

d) Giải giá trị cốt lõi

Giải giá trị cốt lõi truyền cảm hứng

- Dành cho đội có tinh thần hăng hái, nhiệt huyết trong cuộc thi

- Giải thưởng: Gói quà tặng LEGO Education dành cho mỗi thành viên

Giải đồng đội

- Dành cho đội có sự phối hợp với nhau trong việc tương tác để cùng nhau giải quyết vấn đề, quản lý thời gian để đạt được mục tiêu chung của nhóm

- Giải thưởng: Gói quà tặng LEGO Education dành cho mỗi thành viên

Giải tác phong chuyên nghiệp

- Dành cho đội có thái độ tốt, tôn trọng đồng đội và đối thủ cả trong và ngoài trận đấu

- Giải thưởng: Gói quà tặng LEGO Education dành cho mỗi thành viên

3. Giải huấn luyện viên xuất sắc nhất

- Số lượng: 02 giải.

- Dành cho huấn luyện viên có khả năng lãnh đạo và hướng dẫn đội thi đấu xuất sắc do Ban giám khảo xem xét thành tích và bình chọn.

Giải thưởng:

+ Phần thưởng trị giá 5.000.000 VND

+ Gói quà tặng Lego Education dành cho huấn luyện viên

+ Kỷ niệm chương

4. Kinh phí

Các đoàn tham dự cuộc thi tự túc kinh phí đi lại, ăn, ở trong thời gian diễn ra cuộc thi hoặc liên hệ với Ban tổ chức để hỗ trợ.

Thông tin liên hệ: Công ty Việt Tinh Anh – Lego Education:

- Ông Lê Long Zin (0917 766 911 – longzin@viettinhanh.com.vn).

- Bà Nguyễn Thị Kim Anh (0912 830 783–kimanh@viettinhanh.com.vn).

Các vấn đề phát sinh, Ban tổ chức sẽ xem xét, quyết định và thông báo đến các đội dự thi./.