

ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI
TRƯỜNG ĐẠI HỌC GIÁO DỤC

Số: 2006 /ĐHGD-HTPT

V/v phối hợp phát động Cuộc thi Canva
Creative Challenge năm học 2026 - 2027

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Hà Nội, ngày 07 tháng 9 năm 2026

Kính gửi:

- Sở Giáo dục và Đào tạo các tỉnh, thành phố;
- Các cơ sở giáo dục phổ thông trên toàn quốc.

Nhằm tạo môi trường học tập và trải nghiệm sáng tạo, góp phần phát triển năng lực số, tư duy thẩm mỹ, kỹ năng làm việc nhóm, thuyết trình và khả năng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thiết kế cho học sinh phổ thông, Trường Đại học Giáo dục - Đại học Quốc gia Hà Nội phối hợp với Canva Việt Nam và Công ty Cổ phần Giáo dục KDI tổ chức Cuộc thi Canva Creative Challenge với chủ đề “Đánh thức năng lực số - Hành trình làm chủ tương lai”, năm học 2026 - 2027.

Trường Đại học Giáo dục trân trọng đề nghị Quý Sở Giáo dục và Đào tạo, Quý Nhà trường quan tâm phối hợp phát động và tạo điều kiện để học sinh tham gia Cuộc thi, với các nội dung chính sau:

1. Thông tin chính về cuộc thi

- Đối tượng: Học sinh lớp 3, 4, 5 (Bảng A - Tiểu học); lớp 6, 7, 8, 9 (Bảng B - Trung học cơ sở); lớp 10, 11, 12 (Bảng C - Trung học phổ thông).
- Hình thức tham gia: Theo đội; mỗi đội gồm 02 học sinh và có 01 giáo viên hướng dẫn. Mỗi trường (sau sáp nhập) đăng ký tối đa 05 đội thi.
- Cấu trúc cuộc thi gồm 4 vòng: Vòng trường; Vòng sơ loại trực tuyến; Vòng khu vực tổ chức tại ba khu vực Miền Bắc, Miền Trung và Miền Nam; Vòng Chung kết toàn quốc.
- Thời gian đăng ký: Từ ngày 19/09/2026 đến hết ngày 30/10/2026.
- Đăng ký trực tuyến:

Link đăng ký: <https://forms.gle/wHaGFcFKEYBGR3UA8>

Hoặc mã QR:



- Nội dung, lịch trình, tiêu chí chấm điểm và các yêu cầu chuyên môn: Thực hiện theo Kế hoạch và Thẻ lệ cuộc thi gửi kèm theo phụ lục của công văn này và các thông báo chính thức của Ban tổ chức.

2. Nội dung đề nghị phối hợp

a) Đối với các Sở Giáo dục và Đào tạo:

- Hỗ trợ chuyển tiếp thông tin và phát động cuộc thi tới các cơ sở giáo dục phổ thông thuộc phạm vi quản lý.
- Khuyến khích, tạo điều kiện để các nhà trường tổ chức tuyển chọn học sinh, thành lập đội thi và đăng ký tham gia đúng thời hạn.
- Phối hợp truyền thông về cuộc thi trên các kênh thông tin phù hợp; hỗ trợ kết nối đầu mối khi Ban tổ chức triển khai hoạt động tại địa phương.

b) Đối với các cơ sở giáo dục phổ thông:

- Thông tin rộng rãi về mục đích, nội dung và thể lệ cuộc thi tới giáo viên, học sinh và cha mẹ học sinh.
- Chủ động tuyển chọn hoặc tổ chức Vòng trường; cử tối đa 05 đội đại diện, bố trí giáo viên hướng dẫn và hoàn thành đăng ký trực tuyến.
- Tạo điều kiện phù hợp về thời gian, thiết bị và công tác quản lý học sinh; bảo đảm đội thi tuân thủ quy định về tính nguyên bản, quyền sở hữu trí tuệ, sử dụng tài nguyên số và ứng dụng trí tuệ nhân tạo có trách nhiệm.
- Phối hợp với Ban tổ chức trong việc xác nhận thông tin thí sinh, truyền thông và triển khai các vòng thi theo thông báo.

3. Tổ chức thực hiện

Ban tổ chức cuộc thi có trách nhiệm cung cấp tài liệu, hướng dẫn đăng ký, giải đáp các nội dung chuyên môn và thông báo kịp thời những điều chỉnh (nếu có). Thông tin cập nhật được đăng tải tại trang thông tin của cuộc thi:

<https://duan.kdi.edu.vn/sangtaocungcanva>

Trong quá trình đăng ký và tham gia cuộc thi, nếu cần hỗ trợ, đề nghị Quý Sở Giáo dục và Đào tạo, Quý Nhà trường liên hệ với Ban tổ chức qua:

Email: branding@kdi.edu.vn | Hotline: (+84) 36 216 6698

Trường Đại học Giáo dục - Đại học Quốc gia Hà Nội trân trọng đề nghị Quý Sở Giáo dục và Đào tạo, Quý Nhà trường quan tâm phối hợp triển khai. Sự đồng hành của Quý Đơn vị sẽ góp phần tạo cơ hội để học sinh trên toàn quốc phát huy năng lực sáng tạo, làm chủ công cụ số và hình thành những kỹ năng cần thiết cho học tập, nghề nghiệp và cuộc sống trong tương lai./.

Phụ lục kèm theo:

Phụ lục 01: Kế hoạch tổ chức cuộc thi

Phụ lục 02: Thể lệ Cuộc thi Canva Creative Challenge năm học 2026 - 2027.

Nơi nhận:

- Như trên;
- Đại học Quốc gia Hà Nội (để báo cáo);
- Các đơn vị phối hợp (để phối hợp);
- Lưu: VT, KH&HTPT.



PHỤ LỤC 01
KẾ HOẠCH TỔ CHỨC CUỘC THI CANVA CREATIVE CHALLENGE
“Đánh thức năng lực số - Hành trình làm chủ tương lai”
Năm học 2026 - 2027

*(Kèm theo Công văn số 2006 /ĐHGD-HTPT ngày 07 tháng 9 năm 2026
của Trường Đại học Giáo dục - Đại học Quốc gia Hà Nội)*

I. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Mục đích

- Tạo sân chơi học thuật và sáng tạo dành cho học sinh phổ thông; hỗ trợ học sinh hình thành, phát triển năng lực số, tư duy thẩm mỹ và khả năng truyền đạt thông điệp bằng sản phẩm trực quan.
- Khuyến khích học sinh ứng dụng Canva và các công cụ trí tuệ nhân tạo một cách sáng tạo, an toàn, có trách nhiệm trong học tập và giải quyết những vấn đề gắn gũi với cuộc sống.
- Rèn luyện kỹ năng làm việc nhóm, tư duy phản biện, thuyết trình; phát hiện và bồi dưỡng học sinh có năng khiếu trong lĩnh vực thiết kế, truyền thông và sáng tạo nội dung số.
- Tăng cường kết nối giữa cơ sở giáo dục đại học, doanh nghiệp công nghệ - giáo dục và các cơ sở giáo dục phổ thông trong hoạt động phát triển năng lực số cho học sinh.

2. Yêu cầu

- Cuộc thi được tổ chức thiết thực, công bằng, minh bạch, phù hợp với độ tuổi và điều kiện của học sinh ở các vùng, miền.
- Sản phẩm dự thi phải do học sinh trực tiếp thực hiện, tuân thủ quy định về bản quyền, quyền riêng tư, an toàn số và sử dụng trí tuệ nhân tạo có trách nhiệm.
- Các đơn vị phối hợp triển khai đúng tiến độ; thông tin điều chỉnh chỉ có giá trị khi được Ban tổ chức thông báo chính thức.

II. ĐỐI TƯỢNG, BẢNG THI VÀ QUY MÔ

1. Đối tượng: Học sinh đang học tại các cơ sở giáo dục phổ thông trên toàn quốc, thuộc các lớp từ lớp 3 đến lớp 12.

2. Bảng thi:

- Bảng A - Tiểu học: Học sinh lớp 3, 4, 5.
- Bảng B - Trung học cơ sở: Học sinh lớp 6, 7, 8, 9.
- Bảng C - Trung học phổ thông: Học sinh lớp 10, 11, 12.

3. Thành phần đội thi: Mỗi đội gồm 02 học sinh cùng trường và 01 giáo viên hướng dẫn. Mỗi trường đăng ký tối đa 05 đội; nhà trường chủ động phân bổ đội thi giữa các bảng phù hợp.

III. ĐƠN VỊ TỔ CHỨC VÀ PHỐI HỢP

1. Đơn vị tổ chức:

- Canva Việt Nam;
- Trường Đại học Giáo dục - Đại học Quốc gia Hà Nội;

- Công ty Cổ phần Giáo dục KDI.
- Công ty Cổ phần giáo dục KDC

2. Đơn vị đồng tổ chức, hỗ trợ:

- Trung tâm Đổi mới sáng tạo Quốc gia - hỗ trợ truyền thông toàn quốc;
- Vườn ươm doanh nghiệp công nghệ cao.

IV. NỘI DUNG VÀ CÁC VÒNG THI

TT	Vòng thi	Nội dung chính
1	Vòng trường - “Khởi động cùng Canva”	Nhà trường chủ động tuyển chọn hoặc tổ chức thi; lựa chọn tối đa 10 học sinh để thành lập 05 đội đại diện.
2	Vòng sơ loại - “Thiết kế vì ngày mai”	Thi trực tuyến trong 90 phút. Mỗi đội thiết kế 01 poster trên Canva theo chủ đề chung; nộp bản thuyết minh tối đa 300 từ, ảnh đội thi và video ghi lại quá trình thực hiện.
3	Vòng khu vực - “Sáng tạo không giới hạn”	Thi trực tiếp trong 90 phút. Mỗi đội thiết kế 01 bài trình chiếu tương tác tối thiểu 10 trang theo chủ đề công bố tại buổi thi.
4	Vòng Chung kết toàn quốc - “Đỉnh cao sáng tạo”	Thi trực tiếp trong 90 phút. Mỗi đội thiết kế 01 website truyền thông trên Canva, tích hợp tối thiểu 03 tính năng Canva AI và bảo đảm tính thống nhất của các thành phần nội dung đa phương tiện.

V. THỜI GIAN VÀ ĐỊA ĐIỂM DỰ KIẾN

TT	Hoạt động	Thời gian dự kiến	Hình thức/địa điểm
1	Vòng Trường	19/09 - 30/10/2026	Tại các trường hoặc theo hình thức tuyển chọn của nhà trường
2	Vòng Sơ loại	Thời gian thi dự kiến 8/11/2026 Thời gian công bố kết quả dự kiến 20/11/2026	Tổ chức thi trực tuyến có camera giám sát
3	Khu vực Miền Nam	29/11/2026	Địa điểm tổ chức tại Tp Hồ Chí Minh, gồm 08 tỉnh, thành phố: Tp Hồ Chí Minh; Tp Đồng Nai; Tây Ninh; Đồng Tháp; Vĩnh Long; An Giang; Tp Cần Thơ; Cà Mau.
4	Khu vực Miền Bắc	05/12/2026	Địa điểm tổ chức tại Tp Hà Nội, gồm 15 tỉnh, thành phố: Tp Hà Nội; Tp Hải Phòng; Tp Bắc Ninh; Tp Quảng Ninh; Cao Bằng; Lạng Sơn; Tuyên Quang; Lào Cai; Thái Nguyên; Phú Thọ; Hưng Yên; Ninh Bình; Điện Biên; Lai Châu; Sơn La.
5	Khu vực Miền Trung	06/12/2026	Địa điểm tổ chức tại Nghệ An, gồm 11 tỉnh, thành phố: Thanh Hóa; Nghệ An; Hà Tĩnh; Quảng Trị; Tp Huế; Tp Đà

			Năng; Quảng Ngãi; Gia Lai; Đắk Lắk; Khánh Hòa; Lâm Đồng.
6	Chung kết toàn quốc	17/01/2027	TP. Hồ Chí Minh

Thời gian và địa điểm có thể được điều chỉnh phù hợp với điều kiện tổ chức thực tế. Mọi thay đổi được Ban Tổ chức thông báo chính thức tới các đơn vị và đội thi hoặc thông qua chuyên trang cuộc thi: <https://duan.kdi.edu.vn/sangtaocungcanva>.

VI. SỐ LƯỢNG TUYỂN CHỌN

Giai đoạn	Số đội được lựa chọn	Ghi chú
Vòng trường	Tối đa 05 đội/trường	Do nhà trường tuyển chọn
Vòng sơ loại	20 đội/bảng/khu vực	Tổng 60 đội/khu vực
Vòng khu vực	06 đội/bảng/khu vực	Tổng 18 đội/khu vực
Chung kết toàn quốc	54 đội	18 đội từ mỗi khu vực

VII. CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG DỰ KIẾN

Giải thưởng	Số lượng	Quyền lợi dự kiến
Giải Nhất	01 đội	Cúp vô địch; giấy chứng nhận; tiền thưởng và quà tặng từ Canva
Giải Nhì	02 đội	Giấy chứng nhận; tiền thưởng và quà tặng từ Canva
Giải Ba	03 đội	Giấy chứng nhận; tiền thưởng và quà tặng từ Canva
Giải Khuyến khích	12 đội	Giấy chứng nhận; tiền thưởng và quà tặng từ Canva

Cơ cấu, giá trị và phạm vi phân bổ giải thưởng được Ban Tổ chức công bố chính thức trước Vòng Chung kết toàn quốc và có thể điều chỉnh theo nguồn lực thực tế.

VIII. ĐĂNG KÝ THAM GIA

1. Thời gian đăng ký dự kiến: Từ ngày 19/09/2026 đến hết ngày 30/10/2026.

2. Hình thức đăng ký: Nhà trường đăng ký trực tuyến thông qua

Link: <https://forms.gle/wHaGFcFKEYBGR3UA8>

Hoặc mã QR:



3. Hồ sơ đăng ký: Thông tin nhà trường, đội thi, học sinh và giáo viên hướng dẫn theo biểu mẫu của Ban tổ chức. Nhà trường chịu trách nhiệm xác nhận tính chính xác của thông tin đăng ký.

IX. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

Đơn vị	Nhiệm vụ chính
--------	----------------

Trường Đại học Giáo dục - ĐHQGHN	Phối hợp xây dựng nội dung chuyên môn; giới thiệu chuyên gia, giám khảo; phối hợp truyền thông và công nhận kết quả theo thẩm quyền.
Canva Việt Nam	Hỗ trợ chuyên môn về nền tảng Canva và Canva AI; phối hợp tập huấn, truyền thông, chấm thi và chuẩn bị quà tặng.
Công ty Cổ phần Giáo dục KDI - KDC	Làm đầu mối vận hành; tiếp nhận đăng ký; hướng dẫn các trường, giáo viên và đội thi; phối hợp tổ chức các vòng thi, truyền thông và tổng hợp kết quả.
Đơn vị đồng tổ chức, hỗ trợ	Phối hợp truyền thông, tổ chức, kết nối địa phương, địa điểm và các điều kiện tổ chức theo thống nhất với Ban Tổ chức.
Sở GD&ĐT và cơ sở giáo dục phổ thông	Thông tin, tuyển chọn, hỗ trợ học sinh, giáo viên hướng dẫn và phối hợp triển khai theo Công văn, Kế hoạch và Thẻ lệ.

X. THÔNG TIN VÀ ĐIỀU CHỈNH KẾ HOẠCH

Ban tổ chức sử dụng trang thông tin <https://duan.kdi.edu.vn/sangtaocungcanva> và các kênh liên lạc đã đăng ký của nhà trường, giáo viên hướng dẫn để cung cấp tài liệu, hướng dẫn và thông báo. Trong trường hợp cần điều chỉnh thời gian, địa điểm, hình thức hoặc yêu cầu kỹ thuật, Ban Tổ chức thông báo bằng văn bản hoặc thông báo các kênh thông tin chính thức.

PHỤ LỤC 02
THẺ LỆ CUỘC THI CANVA CREATIVE CHALLENGE
“Đánh thức năng lực số - Hành trình làm chủ tương lai”
Năm học 2026 - 2027

*(Kèm theo Công văn số 2006 /ĐHGD – HTPT ngày 07 tháng 9 năm 2026
của Trường Đại học Giáo dục - Đại học Quốc gia Hà Nội)*

I. QUY ĐỊNH VỀ ĐỘI THI

- Mỗi đội gồm 02 học sinh đang học cùng một cơ sở giáo dục phổ thông và thuộc cùng một bảng thi; có 01 giáo viên hướng dẫn do nhà trường xác nhận.
- Mỗi học sinh chỉ tham gia 01 đội trong suốt cuộc thi. Việc thay đổi thành viên chỉ được thực hiện trong trường hợp đặc biệt và phải được Ban tổ chức chấp thuận trước vòng thi tiếp theo.
- Giáo viên hướng dẫn được hỗ trợ định hướng, tập huấn và góp ý trước vòng thi; không được trực tiếp thiết kế, chỉnh sửa sản phẩm hoặc can thiệp dưới mọi hình thức trong thời gian làm bài chính thức.
- Thí sinh và giáo viên hướng dẫn có trách nhiệm cung cấp thông tin chính xác, tuân thủ hướng dẫn của Ban tổ chức và quy định của địa điểm thi.

II. THẺ LỆ CÁC VÒNG THI

1. Vòng trường - “Khởi động cùng Canva”

- a) Mục đích:** Tuyển chọn các đội đại diện nhà trường; giúp học sinh làm quen với Canva và lan tỏa tinh thần sáng tạo.
- b) Hình thức:** Nhà trường chủ động tuyển chọn hoặc tổ chức cuộc thi cấp trường; có thể đề nghị Ban tổ chức hỗ trợ tài liệu và hướng dẫn.
- c) Nội dung gợi ý:** Giao diện và công cụ Canva; văn bản, hình ảnh, biểu đồ, video; sử dụng mẫu và tài nguyên; nguyên tắc bố cục, màu sắc, kiểu chữ; kỹ năng sử dụng công cụ số an toàn và có trách nhiệm.
- d) Kết quả:** Nhà trường lựa chọn tối đa 10 học sinh để thành lập tối đa 05 đội, mỗi đội 02 học sinh, tham gia Vòng sơ loại.

2. Vòng Sơ loại - “Thiết kế vì ngày mai”

- a) Hình thức:** Thi trực tuyến trong 90 phút theo lịch và hướng dẫn kỹ thuật của Ban tổ chức. Ban tổ chức lựa chọn 20 đội có điểm cao nhất ở mỗi bảng thi, tại mỗi khu vực, vào Vòng khu vực. Số lượng có thể thay đổi theo khu vực tùy tình hình đăng ký dự thi thực tế.
- b) Chủ đề:** “Lớp học thời đại số - Công nghệ giúp em học tập sáng tạo hơn mỗi ngày”. Trường hợp điều chỉnh chủ đề, Ban tổ chức sẽ thông báo chính thức trước thời điểm thi.
- c) Sản phẩm dự thi:**
 - 01 thiết kế Canva gồm 02 trang: Trang 01 là poster; Trang 02 là bản thuyết minh ý tưởng tối đa 300 từ, kèm ảnh đội thi.
 - 01 tệp PDF xuất từ thiết kế Canva;
 - 01 liên kết Canva cho phép Ban giám khảo xem thiết kế và kiểm tra lịch sử chỉnh sửa theo hướng dẫn kỹ thuật của Ban Tổ chức;

- Video ghi lại liên tục quá trình thực hiện bài thi, thể hiện rõ hai thành viên và màn hình thiết bị, thể hiện âm thanh gốc của video; không có người khác xuất hiện hoặc hỗ trợ trong thời gian làm bài.

d) Yêu cầu: Sử dụng Canva làm công cụ thiết kế chính; poster bám sát chủ đề, có tiêu đề, nội dung chính và yếu tố đồ họa; sản phẩm nguyên bản, phù hợp lứa tuổi; được phép sử dụng tài nguyên hợp pháp trong Canva và khuyến khích ứng dụng Canva AI có trách nhiệm.

đ) Điều kiện hợp lệ: Bài dự thi bị loại nếu thiếu tệp, liên kết hoặc video theo yêu cầu; liên kết không truy cập được sau thời hạn khắc phục; phát hiện can thiệp từ người ngoài, sao chép, đạo nhái hoặc thông tin dự thi không trung thực.

3. Vòng Khu vực - “Sáng tạo không giới hạn”

a) Hình thức và thời gian: Thi tập trung tại địa điểm do Ban tổ chức công bố; thời gian làm bài 90 phút. Mỗi khu vực có tối đa 60 đội (20 đội/bảng x 03 bảng). 06 đội có điểm cao nhất ở mỗi bảng được chọn vào Vòng Chung kết toàn quốc.

b) Nhiệm vụ: Thiết kế 01 bài trình chiếu tương tác tối thiểu 10 trang trên Canva theo chủ đề được công bố tại buổi thi.

c) Thiết bị: Mỗi đội tự chuẩn bị 02 máy tính xách tay có khả năng kết nối Internet và Ban tổ chức khuyến khích các đội chủ động mang thêm thiết bị phát sóng wifi để đảm bảo đường truyền luôn ổn định. Mỗi thí sinh phải quay lại màn hình thiết bị trong toàn bộ thời gian làm bài và nộp tệp ghi hình theo hướng dẫn.

d) Giám sát: Giáo viên hướng dẫn có thể có mặt tại địa điểm để hỗ trợ công tác quản lý, động viên học sinh nhưng không được can thiệp vào quá trình làm bài.

4. Vòng Chung kết toàn quốc - “Đỉnh cao sáng tạo”

a) Hình thức và thời gian: Thi tập trung tại Thành phố Hồ Chí Minh; thời gian làm bài 90 phút; tổng số 54 đội, gồm 18 đội từ mỗi khu vực.

b) Nhiệm vụ: Thiết kế 01 website truyền thông trên Canva theo chủ đề được công bố tại buổi thi. Website phải thể hiện thông điệp xuyên suốt, tích hợp các thành phần nội dung trực quan và đa phương tiện phù hợp.

c) Yêu cầu chuyên môn:

- Sử dụng bộ nhận diện và tài nguyên do Ban tổ chức cung cấp; không sử dụng mẫu hoàn chỉnh có sẵn để thay thế việc tự thiết kế bố cục.

- Tích hợp tối thiểu 03 tính năng Canva AI; đội thi phải nêu rõ tính năng đã sử dụng và vai trò của AI trong quá trình thiết kế.

- Bảo đảm sự thống nhất về ý tưởng, hình ảnh và thông điệp giữa website với các thành phần poster, video hoặc nội dung đa phương tiện được tích hợp trong website.

- Mỗi đội tự chuẩn bị 02 máy tính xách tay có khả năng kết nối Internet và Ban tổ chức khuyến khích các đội chủ động mang thêm thiết bị phát sóng wifi để đảm bảo đường truyền luôn ổn định. Mỗi thí sinh cần quay lại màn hình trong toàn bộ thời gian làm bài và nộp tệp ghi hình theo hướng dẫn.

III. TIÊU CHÍ CHẤM ĐIỂM

Điểm của mỗi vòng được tính theo thang 100. Ban giám khảo chấm độc lập theo tiêu chí dưới đây; điểm chính thức và nguyên tắc xử lý trong trường hợp điểm số bằng nhau được Ban tổ chức quy định trong hướng dẫn chấm thi.

1. Vòng Trường

TT	Tiêu chí	Điểm tối đa
1	Bám sát chủ đề	30
1.1	Thể hiện rõ thông điệp về công nghệ và học tập	15
1.2	Nội dung phù hợp lứa tuổi, truyền tải được ý tưởng	15
2	Chất lượng thiết kế	50
2.1	Bố cục, phối màu, kiểu chữ	25
2.2	Sử dụng hiệu quả yếu tố đồ họa và tài nguyên Canva	25
3	Tính sáng tạo	20
3.1	Ý tưởng độc đáo, khác biệt	10
3.2	Cách thể hiện mới lạ, ấn tượng	10
	Tổng điểm	100

2. Vòng Sơ loại

TT	Tiêu chí	Điểm tối đa
1	Bám sát chủ đề	20
1.1	Thể hiện rõ thông điệp về công nghệ và học tập	10
1.2	Nội dung phù hợp lứa tuổi, truyền tải được ý tưởng	10
2	Chất lượng thiết kế	30
2.1	Bố cục, phối màu, kiểu chữ	15
2.2	Sử dụng hiệu quả yếu tố đồ họa và tài nguyên Canva	15
3	Tính sáng tạo	30
3.1	Ý tưởng độc đáo, khác biệt	15
3.2	Cách thể hiện mới lạ, ấn tượng	15
4	Thuyết minh ý tưởng	20
4.1	Thuyết minh rõ ràng, mạch lạc, giải thích được ý đồ thiết kế	20
	Tổng điểm	100

3. Vòng Khu vực

TT	Tiêu chí	Điểm tối đa
1	Tư duy giải quyết vấn đề	25
1.1	Phân tích và xác định đúng vấn đề từ chủ đề	10
1.2	Giải pháp thiết kế khả thi, thực tế	15
2	Kỹ năng sử dụng Canva	30
2.1	Thành thạo công cụ và tính năng Canva	15
2.2	Ứng dụng Canva hiệu quả trong thiết kế	15
3	Chất lượng sản phẩm	30

3.1	Tính hoàn thiện và chuyên nghiệp	15
3.2	Tính sáng tạo và mức độ tương tác	15
4	Làm việc nhóm	15
4.1	Phân công hợp lý, phối hợp hiệu quả giữa các thành viên	15
	Tổng điểm	100

4. Vòng Chung kết toàn quốc

TT	Tiêu chí	Điểm tối đa
1	Tư duy chiến lược và giải quyết vấn đề	30
1.1	Phân tích sâu chủ đề và đối tượng truyền thông	15
1.2	Chiến lược truyền thông rõ ràng, sản phẩm có tính ứng dụng	15
2	Kỹ năng thiết kế chuyên nghiệp	30
2.1	Tuân thủ bộ nhận diện, thiết kế đồng bộ và nhất quán	15
2.2	Sử dụng thành thạo Canva AI và các tính năng nâng cao	15
3	Chất lượng sản phẩm đầu ra	25
3.1	Tính hoàn thiện, thẩm mỹ và chuyên nghiệp	15
3.2	Tính sáng tạo, đột phá và dấu ấn cá nhân	10
4	Làm việc nhóm	15
4.1	Phân công hợp lý, phối hợp hiệu quả giữa các thành viên	15
	Tổng điểm	100

IV. QUY ĐỊNH CHUNG

- Tất cả sản phẩm dự thi phải được thiết kế trên nền tảng Canva và đáp ứng đúng định dạng, thời hạn, phương thức nộp bài của từng vòng.
- Sản phẩm phải là nguyên bản, do thành viên đội thi trực tiếp thực hiện. Hành vi sao chép, đạo nhái, nhờ người khác thực hiện hoặc can thiệp trái quy định sẽ bị hủy kết quả.
- Thí sinh được sử dụng tài nguyên hợp pháp trong thư viện Canva và Canva for Education. Tài nguyên từ nguồn khác phải có quyền sử dụng phù hợp và được ghi nguồn khi cần thiết.
- Việc sử dụng trí tuệ nhân tạo phải bảo đảm vai trò chủ thể sáng tạo của học sinh. Đội thi chịu trách nhiệm kiểm tra độ chính xác, tính phù hợp, bản quyền và rủi ro của nội dung do AI hỗ trợ tạo ra.
- Không đưa dữ liệu cá nhân nhạy cảm, thông tin xâm phạm quyền riêng tư, nội dung vi phạm pháp luật, thuần phong mỹ tục hoặc gây tổn hại cho tổ chức, cá nhân vào sản phẩm.
- Ban tổ chức được quyền sử dụng hình ảnh hoạt động và sản phẩm dự thi cho mục đích chuyên môn, tổng kết, truyền thông và quảng bá cuộc thi, không nhằm mục đích thương mại độc lập; tác giả vẫn được ghi nhận theo quy định.
- Ban tổ chức có quyền yêu cầu thí sinh cung cấp tệp gốc, lịch sử chỉnh sửa, video ghi hình hoặc giải trình để xác minh tính hợp lệ của sản phẩm.

- Khiếu nại liên quan đến kết quả phải do nhà trường hoặc giáo viên hướng dẫn gửi tới Ban tổ chức trong thời hạn được thông báo. Quyết định giải quyết của Ban tổ chức là quyết định cuối cùng.

V. ĐIỀU KHOẢN THI HÀNH

Thế lệ này áp dụng cho toàn bộ các đội thi và đơn vị tham gia. Các hướng dẫn kỹ thuật, biểu mẫu và thông báo chính thức của Ban Tổ chức là bộ phận hỗ trợ thực hiện Thế lệ. Trường hợp có nội dung chưa được quy định hoặc phát sinh tình huống đặc biệt, Ban Tổ chức xem xét, quyết định trên nguyên tắc công bằng, minh bạch, an toàn và bảo đảm quyền lợi chính đáng của học sinh.

H
A
N