Learn To Leap

2026

HỒ SƠ NĂNG LỰC



Contact@learntoleap.vn

www.learntoleap.edu.vn

Hà Nội, 2026

HỆ SINH THÁI
CHUYỂN ĐỔI SỐ GIÁO DỤC
GIÁO DỤC STEM AI ROBOTICS



Learn To Leap

Thư ngỏ

Kính gửi: Quý Lãnh đạo Bộ, Sở Giáo dục và Đào tạo các Tỉnh, Thành phố trên toàn quốc, Ban Giám hiệu các trường học, cơ sở giáo dục, Quý Phụ Huynh và Quý Đối tác,

Trong thời đại mà chuyển đổi số và trí tuệ nhân tạo đang tái định hình mọi lĩnh vực của đời sống, giáo dục cần đóng vai trò trung tâm trong việc chuẩn bị cho thế hệ học sinh những năng lực thiết yếu của công dân toàn cầu. Các văn bản chỉ đạo như **Nghị quyết 57/NQ-CP**, Chương trình **GDPT 2018** và **Thông tư 02/2025/TT-BGDĐT** đã xác lập rõ yêu cầu đổi mới nội dung, phương pháp và môi trường học tập, trong đó **STEM và trí tuệ nhân tạo (AI)** là những trụ cột quan trọng.

Learn to Leap tự hào là đơn vị tiên phong kiến tạo **hệ sinh thái giáo dục công nghệ toàn diện**, đồng hành cùng các cơ sở giáo dục trong việc triển khai các mô hình học tập hiện đại, chuẩn quốc tế, từ chương trình STEM – AI Lab, lớp học Robotics – Coding đến các hoạt động trải nghiệm, thi đấu và bồi dưỡng đội tuyển học sinh năng khiếu công nghệ. Các mô hình này không chỉ giúp học sinh phát triển tư duy logic, kỹ năng sáng tạo và giải quyết vấn đề, mà còn tạo nền tảng để các nhà trường khẳng định vai trò dẫn dắt trong chuyển đổi số giáo dục, kết nối hiệu quả giữa nhà trường – gia đình – xã hội và chuẩn hóa theo khung năng lực số quốc gia.

Chúng tôi tin tưởng rằng, sự đồng hành giữa Nhà trường, Phụ huynh. các cơ quan ban ngành, các đối tác và Learn to Leap sẽ tạo nên một **hệ sinh thái giáo dục bền vững**, nơi mỗi học sinh đều được truyền cảm hứng để trở thành những cá nhân tự tin, sáng tạo, bản lĩnh công nghệ và sẵn sàng hội nhập quốc tế.

Trân trọng!

CÔNG TY CỔ PHẦN CÔNG NGHỆ GIÁO DỤC
LEARN TO LEAP
GIÁM ĐỐC

LÊ VĂN TRÍ



CÔNG TY CỔ PHẦN CÔNG NGHỆ GIÁO DỤC LEARN TO LEAP

Tên viết tắt: Learn to Leap (LtL)
Năm thành lập: 2023
Mã số doanh nghiệp: 0110407398

Địa chỉ: Tầng 6, tòa nhà IPH, 241 Xuân Thủy, Cầu Giấy, Hà Nội
Website: www.learntoleap.edu.vn
Email liên hệ: contact@learntoleap.vn

VỀ CHÚNG TÔI

Learn to Leap là đơn vị tiên phong trong xây dựng **hệ sinh thái giáo dục công nghệ** dành cho học sinh từ 5–18 tuổi, định hướng theo chương trình giáo dục phổ thông 2018 và các khung năng lực số mới nhất. Learn to Leap không chỉ phát triển chương trình học, tổ chức đào tạo và triển khai mô hình giáo dục thực tiễn, mà còn là đơn vị **tư vấn – kết nối – triển khai** các dự án quốc gia về **STEM, AI, chuyển đổi số** trong giáo dục.

TẦM NHÌN VÀ SỨ MỆNH

Learn to Leap là đơn vị tiên phong kiến tạo hệ sinh thái giáo dục công nghệ toàn diện từ Mầm non đến Đại học, tích hợp STEM, AI và năng lực công dân toàn cầu. Chúng tôi hướng đến trở thành tổ chức dẫn đầu Đông Nam Á trong **chuyển giao các giải pháp** giáo dục số hiện đại, chuẩn quốc tế và phù hợp thực tiễn Việt Nam.

Learn to Leap cam kết đồng hành cùng nhà trường, giáo viên và học sinh trên hành trình đổi mới giáo dục, xây dựng lớp học thông minh và phát triển tư duy sáng tạo. Mỗi học sinh sẽ được phát huy tối đa tiềm năng, rèn luyện tư duy công nghệ và phẩm chất **công dân toàn cầu thế kỷ 21**. Chúng tôi tin rằng giáo dục khai phóng và ứng dụng công nghệ sẽ là chìa khóa để học sinh Việt Nam hội nhập và làm chủ tương lai.







GIÁ TRỊ CỐT LÕI

01

CÔNG NGHỆ VÌ CON NGƯỜI

Ứng dụng công nghệ để phát triển tư duy, sáng tạo và kỹ năng sống cho học sinh trong thế giới số.

02

HỌC SINH LÀ TRUNG TÂM

Thiết kế chương trình theo hướng cá nhân hóa, phát triển toàn diện trí tuệ, kỹ năng và cảm xúc.

03

TÁC ĐỘNG XÃ HỘI

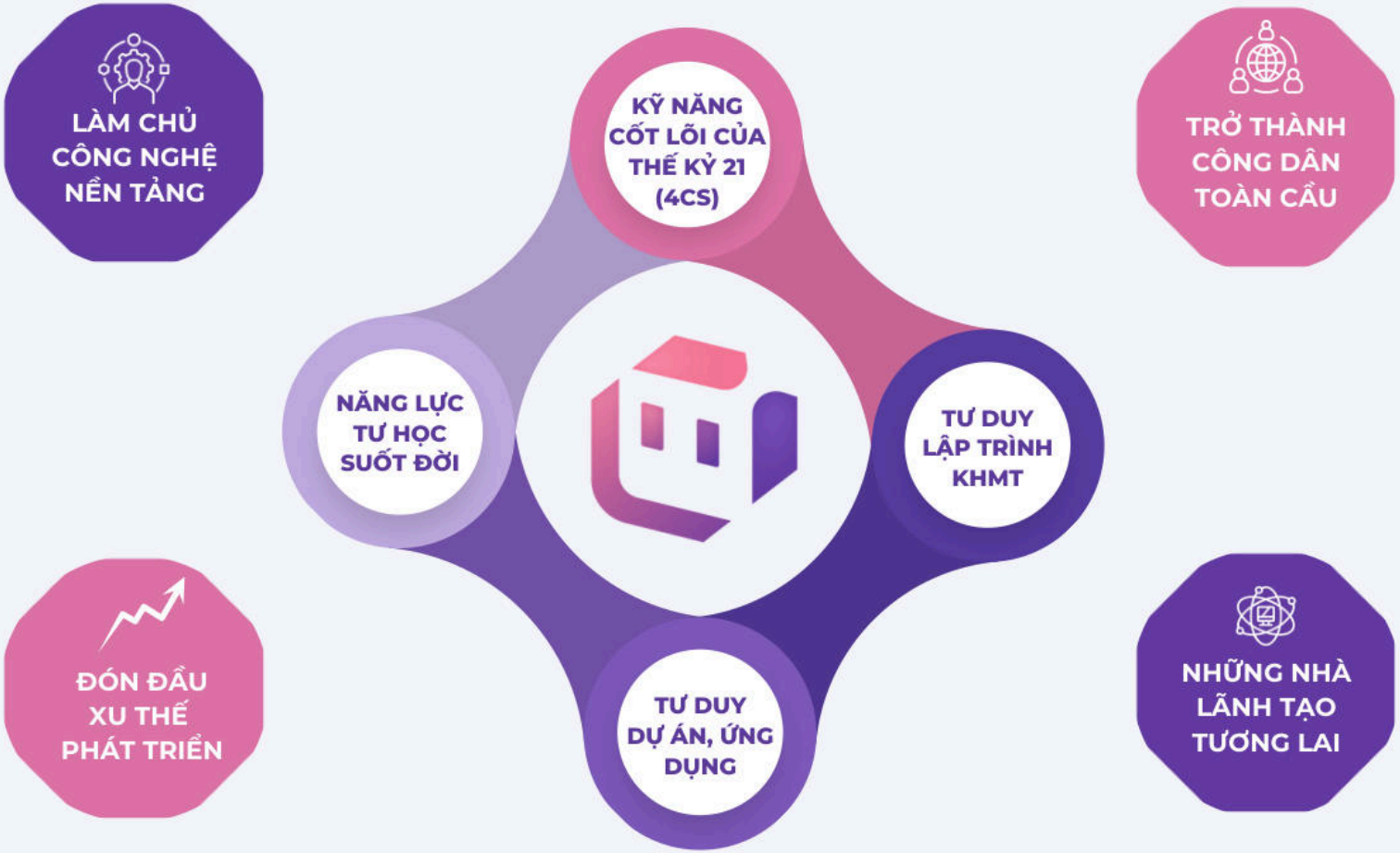
Phổ cập giáo dục STEM – AI, thu hẹp khoảng cách số và nuôi dưỡng thế hệ công dân toàn cầu.

04

TIÊN PHONG ĐỔI MỚI

Liên tục cập nhật chuẩn quốc tế, đổi mới phương pháp, thiết bị và mô hình lớp học hiện đại.

CHÂN DUNG HỌC SINH
KHUNG NĂNG LỰC ĐẦU RA
CỦA LEARN TO LEAP



ĐỘI NGŨ

BAN LÃNH ĐẠO

Đội ngũ Ban lãnh đạo Learn to Leap là những chuyên gia đầu ngành trong lĩnh vực giáo dục, công nghệ và quản trị chiến lược, với nhiều năm kinh nghiệm điều hành các tổ chức giáo dục lớn trong nước và quốc tế.



- 12 Năm kinh nghiệm trong lĩnh vực Giáo dục, STEM
- Đồng sáng lập TEKY, ZIM Academy, Dino Đi học ..vv

LÊ VĂN TRÍ
Founder - CEO



- 25 năm công tác, trong đó có 10 năm làm việc tại cơ quan quản lý nhà nước
- Tham gia tổ tư vấn cho nhiều dự án Quốc gia

THS. NGÔ THƯỢNG HUY
Co-Founder - COO



- 12 năm kinh nghiệm đầu tư vận hành dự án Công nghệ, Giáo dục
- Founder Aruna Holding, Indochina E&C ..vv

THS. PHẠM QUỐC HÙNG
Co-Founder - CIO



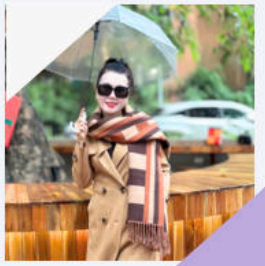
- 15 năm kinh nghiệm trong lĩnh vực Sách và thiết bị trường học
- TGĐ Sách và Thiết bị trường học Thái Nguyên

NGÔ THƯỢNG KỶ
Co-Founder - BDM



- 20 năm kinh nghiệm trong lĩnh vực Giải pháp thiết bị Giáo dục
- CT HĐQT Phúc Nam Thành, AILIFE ..vv

BÙI THỊ HẢI YẾN
Co-Founder - CFO



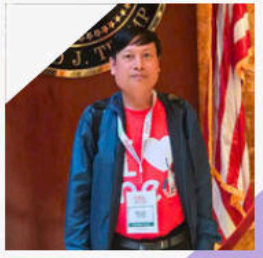
- 05 năm kinh nghiệm trong lĩnh vực giáo dục trải nghiệm
- TGĐ Trung tâm trải nghiệm Sáng tạo STEAM PARK

TRẦN THỊ VÂN ANH
Co-Founder - PD

ĐỘI NGŨ

CỐ VẤN / CHUYÊN GIA

Hội đồng Cố vấn Learn to Leap gồm các chuyên gia giáo dục, kỹ sư công nghệ, nhà nghiên cứu chính sách đến từ các tổ chức quốc tế và trường đại học hàng đầu.



- Cố vấn cấp cao về giáo dục STEM và Trí tuệ nhân tạo (AI)
- Vai trò lãnh đạo, cố vấn tại các dự án quốc gia về giáo dục số

PGS.TS TƯỞNG DUY HẢI
CỐ VẤN GIÁO DỤC CẤP CAO



- Chuyên gia cấp cao về Tự động hóa, Robot, AI
- Chủ nhiệm các Đề tài về NCKH, Trường học thông minh cấp Bộ

PGD.TS NGUYỄN CHẤN HÙNG
NHÀ KHOA HỌC CP ANH TUYỂN CHỌN



- CT HĐQT ITS, Chuyên gia cấp cao về Khoa học Công Nghệ
- Doanh nhân trẻ Khởi nghiệp xuất sắc

TS. VŨ GIA LUYỆN
TIẾN SĨ DANH DỰ ĐHQT HOA KỲ



- Chuyên gia về giáo dục STEM, chuyển đổi số Giáo dục
- GĐ Trung tâm CĐS - Viện NCTK Trường học, thuộc Bộ GD&ĐT

TS. VŨ GIA LUYỆN
TIẾN SĨ DANH DỰ ĐHQT HOA KỲ



- Chuyên gia hơn 20 năm tư vấn chiến lược về giáo dục và truyền thông
- Tổ chức nhiều cuộc thi quy mô Quốc gia và Quốc tế

MS ANH NGUYỄN
CHUYÊN GIA GIÁO DỤC/TRUYỀN THÔNG



- 15 năm kinh nghiệm trong lĩnh vực Marcom
- 8 năm nghiên cứu giáo dục sớm, edtech
- Thành viên đề án trường học thông minh Hà Nội

NGUYỄN TỐ UYÊN
CHUYÊN GIA MARCOM/EDTECH

CÁC SẢN PHẨM DỊCH VỤ

Learn to Leap tiên phong phát triển các giải pháp giáo dục toàn diện, kết hợp giữa công nghệ, thực tiễn và chuẩn quốc tế, nhằm nâng cao năng lực học sinh và đổi mới hệ thống giáo dục.



INNOVATION HUB – KHÔNG GIAN ĐỔI MỚI SÁNG TẠO



STEM AI LAB/
MAKERS SPACE
TRƯỜNG HỌC



CHƯƠNG TRÌNH
LIÊN KẾT ĐÀO TẠO
STEM – AI CÁC CẤP



TRẢI NGHIỆM KHOA HỌC CÔNG NGHỆ
VÀ HƯỚNG NGHIỆP



TỔ CHỨC CUỘC THI
ĐÀO TẠO LUYỆN THI
STEM AI CẤP QUỐC GIA, QUỐC TẾ



CHƯƠNG TRÌNH
GIÁO DỤC NETZERO CÔNG DÂN XANH



CHƯƠNG TRÌNH
TRẠI HÈ CÔNG NGHỆ TOÀN QUỐC

01. INNOVATION HUB

Innovation Learning Hub (ILH) là mô hình **chuỗi trung tâm, hệ sinh thái học tập** tương lai trên toàn quốc của Learn to Leap, kết hợp **Blended Learning, khóa học 100% trực tuyến, Active Learning, workshop trải nghiệm, xưởng sáng chế cuối tuần, và showcase offline.**

THIẾT BỊ DẠY HỌC

Không gian thực hành hoạt động dạy học, các thiết bị thông minh (Màn cảm ứng, tablet, ...), thiết bị robotics (lego, robot, ...), thiết bị kỹ thuật (Máy in 3D, máy cắt Laser, ...)



CHƯƠNG TRÌNH DẠY HỌC

Hệ thống học tập tích hợp LMS và các nền tảng phần mềm chuyên biệt hỗ trợ giảng dạy STEM – AI, tiếng Anh, định hướng nghề nghiệp, ..

KHÔNG GIAN HỌC TẬP



STEM Robotics & AI Lab



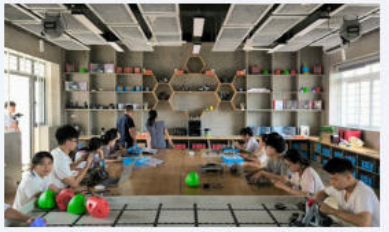
Phòng học thông minh



Active Zone Ngoại ngữ



Creative Collaboration Hub



Xưởng sáng chế cuối tuần

02. STEM - AI LAB

STEM AI Lab là giải pháp mô hình phòng học hiện đại tích hợp thiết bị, công nghệ và nội dung giáo dục tiên tiến theo chuẩn quốc tế. Giải pháp được thiết kế toàn diện, hỗ trợ triển khai hiệu quả chương trình STEM – AI trong nhà trường và các cơ sở giáo dục theo chuẩn chương trình giáo dục 2018.

THIẾT BỊ CÔNG NGHỆ HỌC TẬP

Trang bị bộ robot AI, cảm biến, thiết bị VR/AR và mô hình thực hành giúp học sinh học qua trải nghiệm trực quan sinh động.

KHÔNG GIAN NỘI THẤT

Không gian học tập được thiết kế mở, linh hoạt, hỗ trợ hoạt động nhóm, trình diễn và thực hành dự án hiệu quả.

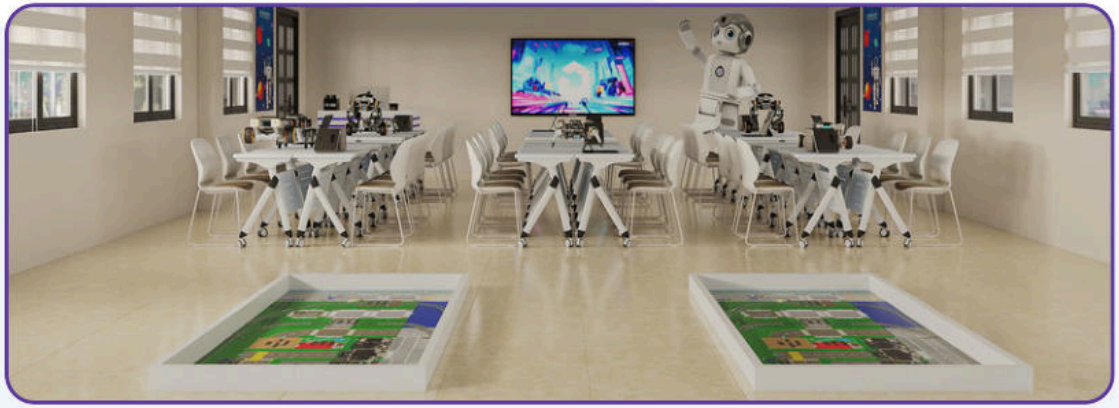
THIẾT BỊ HỖ TRỢ THÔNG MINH

Trang bị bảng cảm ứng, máy tính bảng và các thiết bị trình chiếu phục vụ giảng dạy, tương tác và điều hành lớp học hiện đại.

HỆ THỐNG HỌC TẬP LMS

Hệ thống LMS giúp quản lý học sinh, theo dõi tiến độ, cá nhân hóa nội dung học và đánh giá kết quả học tập theo thời gian thực.























GIẢI PHÁP STEM AI LAB

Hạ tầng giáo dục tích hợp cho đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số

Learn to Leap

1 Mục tiêu

- Bám sát GDPT 2018
- Tích hợp STEM - AI - Robotics
- Phù hợp từng địa phương

2 Nguyên tắc thiết kế

- Học qua thực hành, thí nghiệm là trung tâm
- Thiết bị đi kèm học liệu số
- Triển khai được trong dạy học chính khóa
- Dễ mở rộng: CLB - trải nghiệm - nghiên cứu

3 Cấu trúc giải pháp

4 NHÓM - 10 MODULE

01 Phần cứng & hạ tầng số

- Phòng học thông minh
- Maker Space
- Nội thất & bảo quản

02 Thiết bị STEM chuyên sâu

- STEM Khoa học
- IoT - AI - Robotics nền tảng
- Humanoid Robotics AI

03 Phần mềm & học liệu số

- Học liệu dùng chung

04 Đào tạo & chuyển giao

- Hồ sơ & quy trình
- Đào tạo giáo viên
- Hệ sinh thái & hội nhập

4 Tác động kỳ vọng

- Nâng cao năng lực giáo viên
- Phát triển năng lực học sinh
- Tăng hiệu quả sử dụng thiết bị
- Thúc đẩy chuyển đổi số giáo dục

Vai trò của Learn to Leap

- Tư vấn đề án
- Kết nối chuyên gia
- Đồng hành chuyên môn
- Giám sát đánh giá
- Tư vấn chính sách

03. CHƯƠNG TRÌNH STEM – AI K12

Chương trình STEM – AI K12 thiết kế liên thông từ Mầm non đến THPT, tích hợp Khoa học cơ bản với Robotics, Lập trình và Trí tuệ nhân tạo (AI) phù hợp từng độ tuổi. Chương trình bám sát năng lực Khoa học trong CT GDPT 2018 và Khung năng lực số theo Thông tư 02/2025/TT-BGDĐT, học qua trải nghiệm – thí nghiệm – dự án thực tiễn theo chu trình Nhận thức → Tìm hiểu → Vận dụng.







01 **Mầm non (4–6 tuổi)**

Khám phá thế giới tự nhiên bằng giác quan và trò chơi; bước đầu làm quen robot, lập trình hình ảnh và AI qua hoạt động trải nghiệm trực quan.

02 **Tiểu học (6–10 tuổi)**

Quan sát và làm thí nghiệm khoa học đơn giản, tìm hiểu hiện tượng tự nhiên; khám phá robot, lập trình kéo – thả, cảm biến và ứng dụng AI vào dự án gần gũi đời sống.

03 **THCS (11–15 tuổi)**

Làm chủ phương pháp khoa học và Khoa học tự nhiên tích hợp; phát triển tư duy thuật toán, robot cảm biến và lập trình AI cơ bản để giải quyết vấn đề thực tiễn.

04 **THPT (16–18 tuổi)**

Nghiên cứu khoa học chuyên sâu qua dự án liên môn; ứng dụng nâng cao AI, IoT, dữ liệu số và lập trình sáng tạo, gắn với định hướng nghề nghiệp tương lai.

3.1. KHUNG CHƯƠNG TRÌNH CẤP: MẦM NON







SỐ CHỦ ĐỀ

16 chủ đề

trong 1 năm học

CHƯƠNG TRÌNH HỌC

VEX 123



MỤC TIÊU CHƯƠNG TRÌNH

Chương trình: VEX 123 (VEX Education)

Chương trình giúp trẻ mầm non bước đầu làm quen với khái niệm điều khiển robot, tư duy trình tự và phản hồi thông qua thao tác cảm ứng và thẻ lập trình vật lý. Trẻ được phát triển kỹ năng ngôn ngữ, phối hợp tay – mắt và khả năng làm việc nhóm trong các hoạt động kể chuyện, giải đố và khám phá không gian.

3.1. KHUNG CHƯƠNG TRÌNH CẤP: MẦM NON

CHƯƠNG TRÌNH HỌC: VEX 123 - VEX EDUCATION

CHỦ ĐỀ 1 : LÀM QUEN CÙNG VEX 123

Gặp gỡ người bạn Robot của bé!



Bé làm quen với Robot Vex 123 thông qua phòng thí nghiệm dựa trên câu chuyện giới thiệu từ vựng, chức năng và tính năng của Robot.

CHỦ ĐỀ 1 : LÀM QUEN CÙNG VEX 123

Chú lùn Nomie trong rừng



Cùng chú lùn Nomie làm việc tốt trong rừng và trở về kịp dự tiệc bất ngờ – chuỗi hoạt động phát triển kỹ năng đọc – viết.

CHỦ ĐỀ 1 : LÀM QUEN CÙNG VEX 123

Dũng sỹ diệt Rồng



Cùng VEX 123 giúp dân làng xua đuổi rồng trong chuỗi hoạt động kể chuyện sáng tạo.

CHỦ ĐỀ 2 : BÉ LÀM TOÁN

Dãy số diệu kỳ - Phần 1



Luyện tập kỹ năng cộng cơ bản bằng cách sử dụng một trục số, robot và các vật thể trực quan để biểu diễn các con số và giá trị của chúng.

CHỦ ĐỀ 2: BÉ LÀM TOÁN

Dãy số diệu kỳ - Phần 2



Luyện tập kỹ năng cộng và trừ bằng cách sử dụng trục số và robot 123 để biểu diễn các con số và giá trị số.

CHỦ ĐỀ 3 : KỸ SƯ LẬP TRÌNH NHÍ

Nhấn Nút, Gọi Robot!



Sử dụng các nút cảm ứng trên robot 123 của bé để hoàn thành các thử thách lập trình!

CHỦ ĐỀ 3 : KỸ SƯ LẬP TRÌNH NHÍ

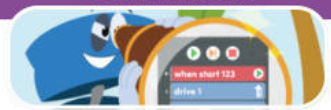
Bé trở thành Kỹ sư nhí



Sử dụng những gì bé đã biết về lập trình bằng các nút chạm để học cách lập trình robot 123 bằng thẻ Coder và Coder Cards.

CHỦ ĐỀ 3 : KỸ SƯ LẬP TRÌNH NHÍ

Bé nhập môn Lập trình



Khám phá lập trình và hành vi của robot khi sử dụng thẻ Coder và robot VEX 123.

CHỦ ĐỀ 3 : KỸ SƯ LẬP TRÌNH NHÍ

Robot Bị Lỗi! Bé giúp Nhé!



Bé luyện tập quy trình gỡ lỗi để nhận biết, tìm và sửa lỗi trong các dự án, giúp robot 123 di chuyển đúng như mong muốn.

CHỦ ĐỀ 3 : KỸ SƯ LẬP TRÌNH NHÍ

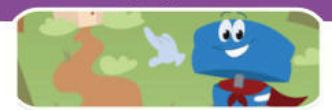
Nền tảng của Lập trình



Luyện tập kỹ năng lập trình cơ bản! Tạo một dự án bằng cách sử dụng các lệnh theo trình tự và học cách xử lý lỗi khi gặp vấn đề.

CHỦ ĐỀ 3 : KỸ SƯ LẬP TRÌNH NHÍ

Robot quàng khăn đỏ VEX



Lập trình giúp Robot Vex quàng khăn đỏ vượt qua thử thách và đi đến nhà của Bà!

CHỦ ĐỀ 3 : KỸ SƯ LẬP TRÌNH NHÍ

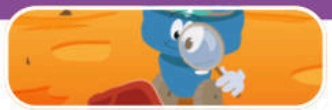
Thám hiểm bề mặt sao Hỏa



Be trợ giúp các nhà khoa học thu thập mẫu vật trên Sao Hỏa bằng cách lập trình, điều khiển robot Vex 123.

CHỦ ĐỀ 3 : KỸ SƯ LẬP TRÌNH NHÍ

Hạ cánh trên sao Hỏa



Lập trình robot Vex 123 để phát hiện chướng ngại vật và dọn sạch khu vực hạ cánh cho nhiệm vụ đáp xuống Sao Hỏa.

CHỦ ĐỀ 3 : KỸ SƯ LẬP TRÌNH NHÍ

Cuộc Phiêu Lưu Với Đá Sao Hỏa



Bé lập trình robot 123 để khám phá Sao Hỏa, thu thập và vẽ biểu đồ dữ liệu, đồng thời đưa ra dự đoán!

CHỦ ĐỀ 4 : KẾT NỐI CẢM XÚC

Nhập vai cùng Vex



Bé xem Robot Vex 123 thể hiện các cảm xúc khác nhau như thế nào và lập trình mã lệnh cho một cảm xúc mới!

CHỦ ĐỀ 4 : KẾT NỐI CẢM XÚC

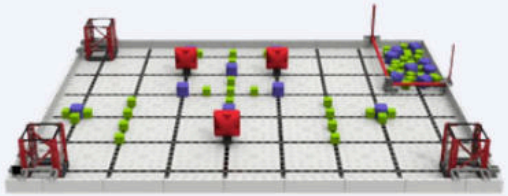
Thư giãn cùng Vex



Học sinh lập trình robot 123 thực hiện chuỗi hành vi giúp chậm lại, qua đó làm quen với kỹ năng điều tiết cảm xúc khi lo lắng, buồn bã hay tức giận.









3.2. KHUNG CHƯƠNG TRÌNH ROBOTICS AI TIỂU HỌC









MÁY TÍNH BẢNG CHUYÊN DỤNG (04 - 08)

SỐ CHỦ ĐỀ

36 chủ đề

trong 1 năm học

CHƯƠNG TRÌNH HỌC



MỤC TIÊU CHƯƠNG TRÌNH

Chương trình: AI Fantasy Zoo

AI Smart Life (UBTech)

Chương trình giúp học sinh khám phá thế giới robot và trí tuệ nhân tạo thông qua hoạt động lắp ráp, lập trình kéo – thả và tương tác thực tế. Học sinh phát triển tư duy logic, khả năng sáng tạo và bước đầu hiểu được vai trò của AI trong đời sống hàng ngày.

3.2. KHUNG CHƯƠNG TRÌNH ROBOTICS AI TIỂU HỌC

CHƯƠNG TRÌNH HỌC: AI FANTASY ZOO – VƯỜN THÚ BIẾN HÓA

Độ tuổi	Phần cứng	Phần mềm	Sách	Mục tiêu đầu ra – Kiến thức	Mục tiêu đầu ra – Kỹ năng
6-8 Cấp **Tiểu học** Lớp **1-2-3**	 1 bộ điều khiển trung tâm uKit; 4 động cơ servo; 1 cảm biến hồng ngoại, 1 cảm ứng chạm; 2 mô-đun đèn LED, 1 loa Bluetooth; 10 Cáp W1-BLU, 8 Cáp W2-GRY, 4 Cáp W3-BLK, 2 Cáp W4-BLK; ≥650 chi tiết lắp ghép nhựa, 1 bộ nguồn	**UKIT EDU App** **uCode**		• Sau khi học hết nội dung AI Fantasy Zoo, học sinh sẽ có kiến thức về thế giới tự nhiên thông qua các chủ đề học tập gắn kết với các loài động vật quen thuộc như bạn Mèo, bạn Chó, bạn Cú mèo, bạn Voi, bạn Chim, Hươu cao cổ, bạn Ốc sên, chú Rắn tinh anh, bạn Khủng long. • Với từng chủ đề học tập, học sinh được trải nghiệm lắp ráp các mô hình mô phỏng các loài động vật trên thông qua các chi tiết, linh kiện lắp ráp như servo, đèn LED, bộ điều khiển, cảm biến chạm, loa Bluetooth, cảm biến âm thanh; góp phần phát triển được năng lực tư duy, sáng tạo cho học sinh.	• Học sinh có cơ hội phát triển kỹ năng lập trình với các thẻ lệnh cơ bản, được thiết kế phù hợp với từng chủ đề, linh kiện lắp ráp liên quan như thẻ lệnh "rotate servo – duration", "touch sensor", "repeat X times", "Restart",... góp phần phát triển năng lực giải quyết vấn đề. • Trong từng chủ đề học tập học sinh được chú trọng rèn luyện kỹ năng hợp tác, làm việc nhóm, thái độ tự tin khi thuyết trình sản phẩm; giữ tinh thần lạc quan, chấp nhận thất bại, góp phần phát triển năng lực giao tiếp, hợp tác và thích ứng với sự thay đổi.

AI FANTASY ZOO – PART 1

Chủ đề 1: Vườn thú biến hóa

Chủ đề 2: Cái miệng rộng của ai?

Chủ đề 3: Mắt mèo

Chủ đề 4: Tiết sinh hoạt – Người bạn đặc biệt: Cú mèo

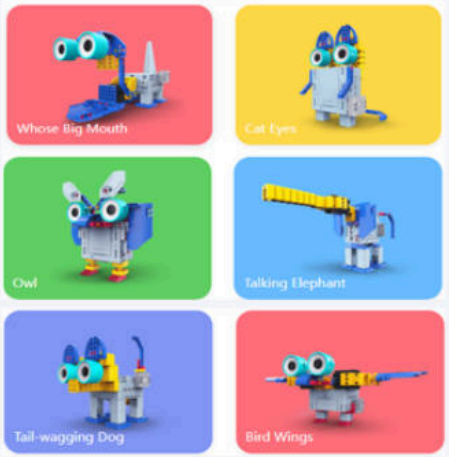
Chủ đề 5: Bạn voi biết nói (1)

Chủ đề 6: Bạn voi biết nói (2)

Chủ đề 7: Chú chó thích vẫy đuôi

Chủ đề 8: Cánh chim

Chủ đề 9: Tiết sinh hoạt – Chúng ta khác nhau



AI FANTASY ZOO - PART 2

Chủ đề 10: Chiếc cổ dài của hươu cao cổ

Chủ đề 11: Râu của ốc sên (1)

Chủ đề 12: Râu của ốc sên (2)

Chủ đề 13: Tiết sinh hoạt – Loài cá diệu kỳ

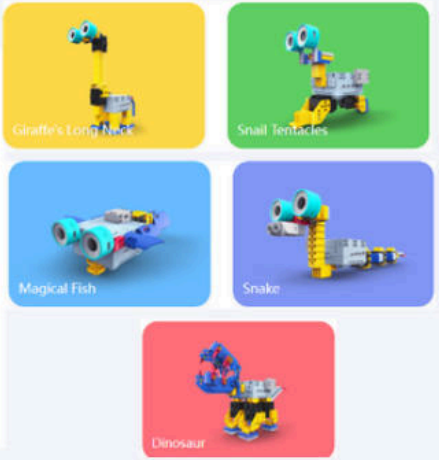
Chủ đề 14: Chú rắn tinh anh

Chủ đề 15: Bá chủ địa cầu: Khủng long (1)

Chủ đề 16: Bá chủ địa cầu: Khủng long (2)

Chủ đề 17: Nhà của những người bạn

Chủ đề 18: Tiết sinh hoạt – Thư của muôn loài



3.2. KHUNG CHƯƠNG TRÌNH ROBOTICS AI TIỂU HỌC

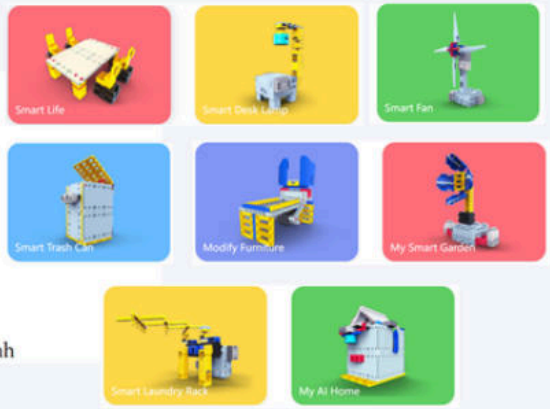
CHƯƠNG TRÌNH HỌC: AI SMART LIFE – TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TRONG ĐỜI SỐNG THÔNG MINH

AI Smart Life Kit
UBTECH

Độ tuổi	Phần cứng	Phần mềm	Sách	Mục tiêu đầu ra – Kiến thức	Mục tiêu đầu ra – Kỹ năng
9-10 Tiểu học Lớp 4-5	 1 hộp điều khiển trung tâm uKit; 4 động cơ servo, 1 động cơ DC; 1 cảm biến hồng ngoại, 2 cảm biến chạm, 1 cảm biến siêu âm, 1 cảm biến nhiệt độ và độ ẩm, 2 cảm biến ánh sáng, 1 cảm biến âm thanh; 2 module đèn LED, 1 loa Bluetooth, 2 mâm đa năng; 10 Cáp W1-BLU, 8 Cáp W2-GRY, 4 Cáp W3-BLK, 2 Cáp W4-BLK; ≥1000 chi tiết lắp ghép nhựa, 1 bộ nguồn.	UKIT EDU App uCode		• Sau khi học hết nội dung AI Smart Life, học sinh sẽ có được kiến thức về ứng dụng cơ bản của AI trong đời sống hiện đại, thông qua các chủ đề học tập gắn kết với các sản phẩm thông minh, tiện lợi, phục vụ đời sống mỗi gia đình và cộng đồng như: đèn để bàn thông minh, quạt điện thông minh, thùng rác thông minh, xe quét dọn thông minh, cánh tay phân loại, ... • Với từng chủ đề học tập cụ thể, học sinh được trải nghiệm lắp ráp các mô hình mô phỏng thông qua các chi tiết, linh kiện lắp ráp như servo, đèn LED, bộ điều khiển, cảm biến chạm, loa Bluetooth; góp phần phát triển được năng lực tư duy, sáng tạo cho học sinh.	• Học sinh có cơ hội phát triển kỹ năng lập trình với các thẻ lệnh cơ bản, được thiết kế phù hợp với từng chủ đề, linh kiện lắp ráp liên quan như thẻ lệnh "rotate servo – duration", "repeat X times", "Restart",... góp phần phát triển năng lực giải quyết vấn đề. • Trong từng chủ đề học tập học sinh được chú trọng rèn luyện kỹ năng hợp tác, làm việc nhóm, thái độ tự tin khi thuyết trình sản phẩm; giữ tinh thần lạc quan, chấp nhận thất bại, góp phần phát triển năng lực giao tiếp, hợp tác và thích ứng với sự thay đổi.

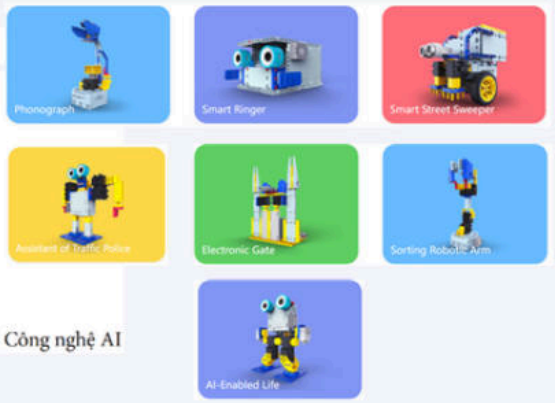
AI SMART LIFE – PART 1

Chủ đề 1: Thế nào là "đời sống thông minh"?
Chủ đề 2: Đèn để bàn thông minh
Chủ đề 3: Quạt điện thông minh
Chủ đề 4: Thùng rác thông minh
Chủ đề 5: Tiết sinh hoạt - Cải tiến đồ nội thất
Chủ đề 6: Vườn hoa thông minh của tôi
Chủ đề 7: Giá phơi quần áo thông minh
Chủ đề 8: Tiết sinh hoạt - Ngôi nhà thông minh



AI SMART LIFE – PART 2

Chủ đề 9: Máy phát nhạc
Chủ đề 10: Chuông báo thông minh
Chủ đề 11: Xe quét dọn thông minh
Chủ đề 12: Trợ lý cảnh sát giao thông
Chủ đề 13: Tiết sinh hoạt - Bộ cảm biến
Chủ đề 14: Cửa điện
Chủ đề 15: Cánh tay robot phân loại
Chủ đề 16: Tiết sinh hoạt - Cuộc sống AI - Công nghệ AI



3.3. KHUNG CHƯƠNG TRÌNH ROBOTICS AI THCS



SỐ CHỦ ĐỀ

32 chủ đề

trong 1 năm học

CHƯƠNG TRÌNH HỌC



MỤC TIÊU CHƯƠNG TRÌNH

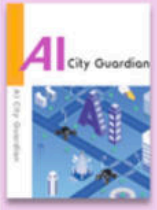
Chương trình: AI City Guardian

AI Space Exploration (UGOT – UBTech)

Chương trình giúp học sinh nâng cao kỹ năng lập trình, điều khiển robot cảm biến và ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong bối cảnh thành phố thông minh. Thông qua các dự án mô phỏng thực tế, học sinh rèn luyện năng lực giải quyết vấn đề, tư duy hệ thống và ý thức công dân số trong kỷ nguyên 4.0.

3.3. KHUNG CHƯƠNG TRÌNH ROBOTICS AI THCS

CHƯƠNG TRÌNH HỌC: AI CITY GUARDIAN – NGƯỜI BẢO VỆ THÀNH PHỐ

Độ tuổi	Phần cứng	Phần mềm	Sách	Nội dung chương trình	Mục tiêu đầu ra – Kỹ năng
12-13 THCS Lớp 6-7	 Education - AI UGOT Full Kit AI City Guardian Venue Kit (Props) AI City Guardian Map	uCode		Dựa trên các vấn đề có thể gặp phải trong cuộc sống thực tế ở thành phố, nội dung chương trình xây dựng các tình huống câu chuyện, hướng dẫn học sinh sử dụng các công nghệ AI như giọng nói thông minh và thị giác máy để hiện thực hóa các chức năng khác nhau của UGOT nhằm giúp thành phố giải quyết nhiều vấn đề khẩn cấp khác nhau và bồi dưỡng khả năng giải quyết vấn đề và trách nhiệm xã hội của học sinh.	• Tương tác giữa con người và máy tính • Nhận diện giọng nói thông minh • Thị giác máy tính • Nhận thức thông tin • Tư duy tính toán • Học tập số và đổi mới sáng tạo

GIẢI CỨU ĐỔ NÁT (XE KỸ THUẬT, CÁNH TAY CƠ KHÍ)

Chủ đề 1: Làm quen với UGOT
Chủ đề 2: Vượt chướng ngại vật
Chủ đề 3: Dò tìm theo âm thanh
Chủ đề 4: Giải cứu phối hợp

Biển người (xe bánh Mecanum)

Chủ đề 5: Di chuyển linh hoạt
Chủ đề 6: Nhận diện khuôn mặt
Chủ đề 7: Tự hành thông minh
Chủ đề 8: Nhận diện biển số xe



Bảo vệ môi trường (xe biến hình)

Chủ đề 9: Xe biến hình
Chủ đề 10: Định vị theo màu sắc
Chủ đề 11: Xác nhận hình ảnh
Chủ đề 12: Vận chuyển cân bằng



Hỗ trợ khẩn cấp (xe Mecanum, cánh tay cơ khí)

Chủ đề 13: Phân loại hàng hóa
Chủ đề 14: Lái xe an toàn
Chủ đề 15: Giao hàng chính xác
Chủ đề 16: Đặc biệt - Nhiệm vụ giải cứu



3.3. KHUNG CHƯƠNG TRÌNH ROBOTICS AI THCS

CHƯƠNG TRÌNH HỌC: AI SPACE EXPLORATION – KHÁM PHÁ VŨ TRỤ

Độ tuổi	Phần cứng	Phần mềm	Sách	Nội dung chương trình	Mục tiêu đầu ra – Kỹ năng
14-15 THCS Lớp **8-9**	 Education - AI UGOT Full Kit AI Space Exploration Venue Kit (Props)	**UGOT uPython**		Với bối cảnh khám phá vũ trụ, khóa học kết hợp khoa học và công nghệ vào các tình huống câu chuyện khoa học viễn tưởng, xây dựng các kịch bản ảo như kế hoạch bay, khám phá mặt trăng, thám hiểm hang động và căn cứ sao Hỏa. Thông qua các chủ đề này, khóa học hướng dẫn học sinh sử dụng các công nghệ trí tuệ nhân tạo như nhận diện giọng nói, thị giác máy tính và các công nghệ khác để thực hiện các chức năng của UGOT và giúp các nhà khoa học giải quyết các vấn đề cấp bách trong quá trình khám phá liên sao, đồng thời phát triển khả năng giải quyết vấn đề và ý thức trách nhiệm xã hội của học sinh.	• Tương tác giữa con người và máy tính • Nhận diện giọng nói thông minh • Thị giác máy tính • Nhận thức thông tin • Tư duy tính toán • Học tập số và đổi mới sáng tạo

Chuẩn bị du hành không gian (Xe biến hình)
Chủ đề 1: Làm quen với UGOT
Chủ đề 2: Điều khiển chuyển động UGOT
Chủ đề 3: Sẵn sàng khởi hành
Thám hiểm Mặt Trăng (Robot bánh – chân)
Chủ đề 4: Điều khiển robot bánh – chân
Chủ đề 5: Kiểm tra đá Mặt Trăng
Chủ đề 6: Quay về căn cứ
Khám phá hang động (Robot nhện)
Chủ đề 7: Điều khiển robot nhện





Chủ đề 8: Phiêu lưu hang động dung nham
Chủ đề 9: Nhận dạng và phân tích
Sao Hỏa (Robot bốn chân)
Chủ đề 10: Nhận diện khuôn mặt
Chủ đề 11: Giao tiếp người – máy
Chủ đề 12: Nhận dạng và bám mục tiêu
Chủ đề 13: Khiêu vũ trên Sao Hỏa
Chủ đề 14: Nhiệm vụ đặc biệt - Trở lại Trái Đất
Chủ đề 14: Trở về Trái Đất (1)
Chủ đề 15: Trở về Trái Đất (2)
Chủ đề 16: Tổng kết





3.4. KHUNG CHƯƠNG TRÌNH ROBOTICS AI THPT







SỐ CHỦ ĐỀ

32 chủ đề

trong 1 năm học

CHƯƠNG TRÌNH HỌC



MỤC TIÊU CHƯƠNG TRÌNH

Chương trình: Robot Yansee (UBTech)

Chương trình trang bị cho học sinh kiến thức và kỹ năng lập trình nâng cao, ứng dụng trí tuệ nhân tạo vào xử lý hình ảnh, nhận diện khuôn mặt và tương tác người – máy. Học sinh được phát triển năng lực nghiên cứu, sáng tạo giải pháp công nghệ và định hướng nghề nghiệp trong các lĩnh vực khoa học dữ liệu, AI và kỹ thuật số.

3.4. KHUNG CHƯƠNG TRÌNH ROBOTICS AI THPT

CHƯƠNG TRÌNH HỌC: ROBOT YANSEE (UBTECH)

Độ tuổi	Phần cứng	Phần mềm	Sách	Mục tiêu đầu ra – Kiến thức	Mục tiêu đầu ra – Kỹ năng
16 THPT Lớp 11	 1 bộ robot Yanshee & bộ cảm biến	uCode Yanshee		1. Hiểu mục tiêu và lĩnh vực nghiên cứu AI. 2. Hiểu nguyên tắc cơ bản của việc tìm ra giải pháp cho một vấn đề và lập kế hoạch cho hệ thống giải pháp. 3. Mô tả quy trình xây dựng cây quyết định. 4. Hiểu nguyên lý của cây trò chơi. 5. Hiểu phương pháp minimax và thuật toán cắt tỉa alpha-beta. 6. Hiểu khái niệm và nguyên tắc học máy cũng như phân loại các phương pháp học tập. 7. Hiểu được phương pháp học tập đã học qua các ví dụ. 8. Tìm hiểu và hiểu các phương pháp cơ bản để thực hiện nhận dạng giọng nói. 9. Hiểu mô hình và quy trình huấn luyện mạng nơ-ron.	Sinh viên sẽ làm quen với các công nghệ sử dụng Yanshee và triển khai AI cũng như sử dụng khung nguồn mở AI để đào tạo và học tập.

ROBOT TRÍ TUỆ NHÂN TẠO NHÀ LẬP TRÌNH TÀI BA – TẬP 1

Topic 1: Yanshee and ngôn ngữ lập trình Python

Chủ đề 2: Những điểm cơ bản của Python – Các kiểu dữ liệu

Chủ đề 3: Những điểm cơ bản của Python – Biến và hàm

Chủ đề 4: Những điểm cơ bản của Python – Các lệnh điều kiện và vòng lặp

Chủ đề 5: Thuật toán diệu kỳ

Chủ đề 6: Xếp hạng

Chủ đề 7: Đưa Yanshee vào hoạt động

ROBOT TRÍ TUỆ NHÂN TẠO NHÀ LẬP TRÌNH TÀI BA – TẬP 2

Chủ đề 8: Vui học

Chủ đề 9: "Trò chơi" vui để học

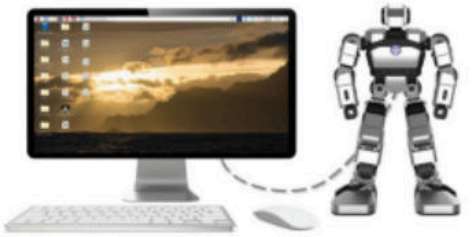
Chủ đề 10: Chia để trị

Chủ đề 11: Thám tử

Chủ đề 12: Mua sắm thông minh

Chủ đề 13: Nông trại xoài

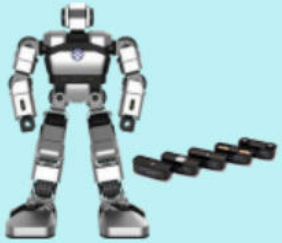
Chủ đề 14: Robot thông minh



Hình 1.3 Máy tính Yanshee

3.4. KHUNG CHƯƠNG TRÌNH ROBOTICS AI THPT

CHƯƠNG TRÌNH HỌC: ROBOT YANSEE (UBTECH)

Độ tuổi	Phần cứng	Phần mềm	Sách	Mục tiêu đầu ra – Kiến thức	Mục tiêu đầu ra – Kỹ năng
17 THPT Lớp 12	 1 bộ robot Yanshee & bộ cảm biến	uCode  Yanshee 	  	1. Hiểu mục tiêu và lĩnh vực nghiên cứu AI. 2. Hiểu nguyên tắc cơ bản của việc tìm ra giải pháp cho một vấn đề và lập kế hoạch cho hệ thống giải pháp. 3. Mô tả quy trình xây dựng cây quyết định. 4. Hiểu nguyên lý của cây trò chơi. 5. Hiểu phương pháp minimax và thuật toán cắt tỉa alpha-beta. 6. Hiểu khái niệm và nguyên tắc học máy cũng như phân loại các phương pháp học tập. 7. Hiểu được phương pháp học tập đã học qua các ví dụ. 8. Tìm hiểu và hiểu các phương pháp cơ bản để thực hiện nhận dạng giọng nói. 9. Hiểu mô hình và quy trình huấn luyện mạng nơ-ron.	Sinh viên sẽ làm quen với các công nghệ sử dụng Yanshee và triển khai AI cũng như sử dụng khung nguồn mở AI để đào tạo và học tập.

ỨNG DỤNG VÀ KHÁM PHÁ AI – TẬP 1

Chủ đề 1: Ứng dụng Internet

Chủ đề 2: Trận đấu cờ vua giữa người và máy

Chủ đề 3: Lập kế hoạch robot

Chủ đề 4: Xử lý ngôn ngữ tự nhiên

Chủ đề 5: Nhận dạng giọng nói



ỨNG DỤNG VÀ KHÁM PHÁ AI – TẬP 2

Chủ đề 6: Dịch máy

Chủ đề 7: Tiết sinh hoạt – Năng suất AI

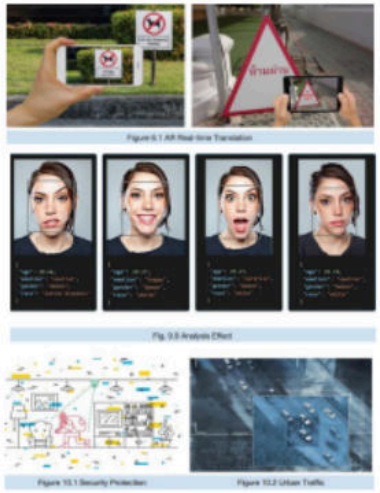
Chủ đề 8: Nhận dạng hình ảnh

Chủ đề 9: Phân tích khuôn mặt

Chủ đề 10: Hiểu video

Chủ đề 11: Mạng neuron

Chủ đề 12: Tiết sinh hoạt – Tưởng tượng tương lai



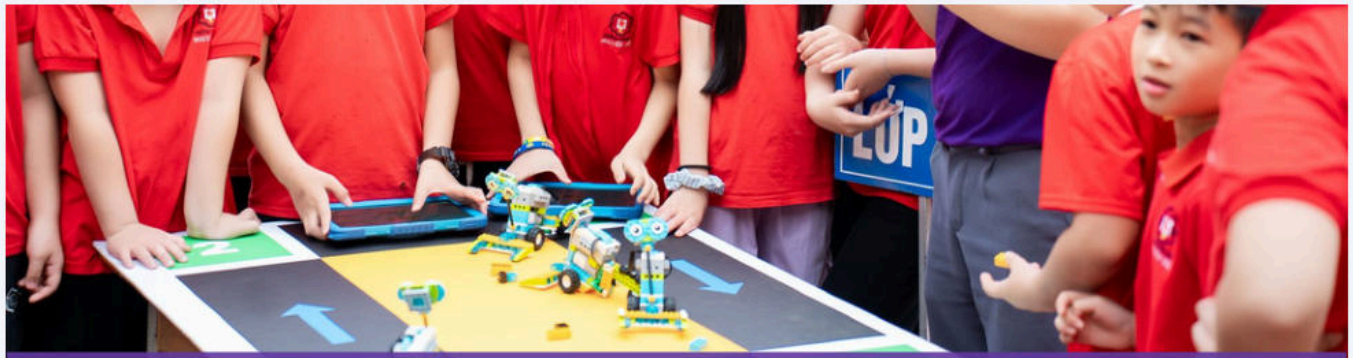
04. NGÀY HỘI TRẢI NGHIỆM STEM AI

MỤC TIÊU CHƯƠNG TRÌNH

"Ngày hội trải nghiệm" là sự kiện giáo dục sáng tạo, nơi học sinh được khám phá **hàng trăm chủ đề STEM – AI** đa dạng, từ robot, lập trình đến môi trường, nghệ thuật và công dân số. Mỗi hoạt động được thiết kế sinh động, giúp học sinh học qua trải nghiệm thực tiễn và khơi dậy đam mê khám phá.



TRÍ TUỆ NHÂN TẠO



STEM - ROBOTICS



THỰC TẾ ẢO VR



KHOA HỌC VUI



NHÀ THIẾT KẾ TRÒ CHƠI TRÍ TUỆ

05. TỔ CHỨC CUỘC THI STEM - AI - ROBOTICS

TỔNG QUAN

Cuộc thi STEM – AI – Robotics là sân chơi học thuật – công nghệ được được Learn to Leap phối hợp tổ chức tại các trường học, cấp Tỉnh/Thành phố, cấp quốc gia và quốc tế. Learn to Leap phối hợp với Sở Giáo dục & Đào tạo, các cơ quan báo chí, Viện Thiết kế Trường học, Hội đồng Năng lượng Thế giới (WEC), Đoàn Thanh niên và nhiều hãng công nghệ quốc tế để triển khai cuộc thi bài bản, sáng tạo và mang tính lan tỏa cao.

ĐỐI TÁC TRIỂN KHAI

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
MINISTRY OF EDUCATION AND TRAINING

WORLD ENERGY COUNCIL VIETNAM

UBTECH

IPP Tech

Stick Em

Nexta
Innovating Education

ohstem
Khơi nguồn sáng tạo







06. HUẤN LUYỆN ĐỘI THI STEM - AI - ROBOTICS

TỔNG QUAN

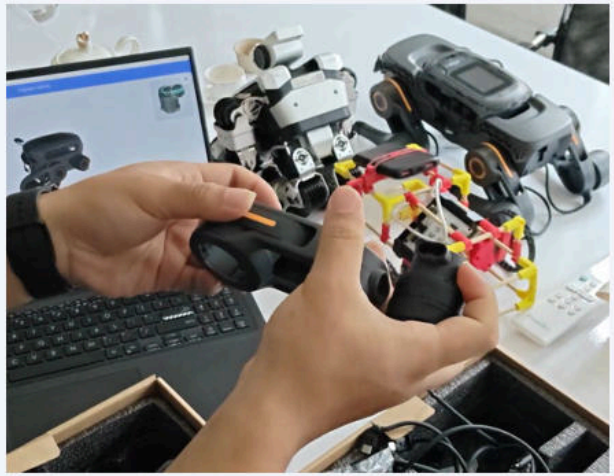
Learn to Leap tổ chức chương trình huấn luyện chuyên sâu cho các đội tuyển đại diện các trường tham gia các cuộc thi công nghệ hàng đầu như VEX Robotics, UBTECH COMPETIONS, ROBOG, OhStem, WRO (World Robot Olympiad), FLL (First Lego League), GreenMech và nhiều sân chơi quốc tế khác.

CÁC CUỘC THI THAM GIA

ORC Open Robotics Challenge
WRO WORLD ROBOT OLYMPIAD™
TÀI NĂNG ROBOT WRO Robotacon
FIRST LEGO LEAGUE CHALLENGE
GREENMECH
ROBOG
VEX V5 ROBOTICS COMPETITION PUSH BACK
VEX IQ ROBOTICS COMPETITION MIX & MATCH







07. CHƯƠNG TRÌNH TRẠI HÈ CÔNG NGHỆ TOÀN QUỐC

Chương trình "Trại hè công nghệ toàn quốc" là sân chơi trải nghiệm STEM – AI dành cho học sinh từ 7–16 tuổi, quy tụ các bạn trẻ trên khắp cả nước cùng khám phá công nghệ, lập trình và robot trong môi trường học tập sáng tạo, giàu cảm hứng.



Chương trình

Học sinh được tham gia các hoạt động học tập tích hợp như Robotics, lập trình (Coding), thực tế ảo (VR), kỹ năng sống và dự án công nghệ sáng tạo.

Các hình thức trại hè



Bán trú



Nội trú



Quốc tế

Nội dung Trại hè













Các Đối tác

WAYUP Smart Learning - Global Leading

IGC kiddy

OEA OXFORD ENGLISH ACADEMY

Steam Park

08. TOUR TRẢI NGHIỆM HƯỚNG NGHIỆP

MỤC TIÊU CHƯƠNG TRÌNH

Tour Trải nghiệm Hướng nghiệp là chương trình ngoại khóa 01 ngày đưa học sinh đến tham quan và tìm hiểu trực tiếp tại các doanh nghiệp, nhà máy, khu công nghệ cao và trung tâm nghiên cứu. Qua mỗi hành trình, học sinh được khám phá môi trường làm việc thực tế, hiểu rõ hơn về các lĩnh vực nghề nghiệp và định hình lựa chọn trong tương lai.

TRẢI NGHIỆM THỰC TẾ ĐA NGÀNH

Học sinh được tiếp cận trực tiếp môi trường làm việc trong nhiều lĩnh vực: công nghệ, sản xuất, truyền thông, môi trường, sáng tạo...

GẮN KẾT HỌC SINH – NHÀ TRƯỜNG – DOANH NGHIỆP

Tạo cầu nối giữa giáo dục và thị trường lao động, giúp nhà trường nâng cao chất lượng hướng nghiệp và doanh nghiệp lan tỏa giá trị nghề nghiệp.

THIẾT KẾ LINH HOẠT THEO CẤP HỌC

Lộ trình nội dung và điểm đến được điều chỉnh phù hợp với độ tuổi và định hướng chương trình học từ Tiểu học đến THPT.



Nhà máy Smart Home


Khu công nghiệp Deep C


Khu công nghiệp Bắc Ninh

09. CHƯƠNG TRÌNH THỦ LĨNH XANH NETZERO

Chương trình **THỦ LĨNH XANH – NETZERO** là đề án hợp tác giữa Learn to Leap và Hội đồng Năng lượng Thế giới tại Việt Nam (WEC Vietnam), tiên phong hành động vì môi trường và cộng đồng giáo dục phát triển bền vững.



MỤC TIÊU

Trang bị cho học sinh nhận thức, kỹ năng và thói quen sống xanh, góp phần giảm phát thải và bảo vệ môi trường từ trường học đến cộng đồng.

CHƯƠNG TRÌNH TOÀN DIỆN

Kết hợp học liệu, trải nghiệm, dự án thực hành và sân chơi sáng tạo về môi trường, năng lượng tái tạo, tái chế và công nghệ xanh.

TẦM NHÌN

Hướng tới xây dựng thế hệ công dân xanh và trường học xanh, đồng hành cùng mục tiêu quốc gia về phát triển bền vững và trung hòa carbon.

CHỨNG NHẬN UY TÍN

Học sinh được cấp **Chứng chỉ Công dân Xanh Toàn Cầu**, nhà trường được công nhận là **Trường học Hướng tới NetZero** theo tiêu chí chuyên môn, được cấp bởi **Hội đồng Năng lượng Thế Giới - WEC**

NĂNG LỰC TRIỂN KHAI THỰC TẾ

Learn to Leap không chỉ phát triển giải pháp giáo dục công nghệ hiện đại, mà còn trực tiếp triển khai thành công tại hàng chục tỉnh thành với hệ sinh thái toàn diện: từ đào tạo giáo viên, tổ chức sự kiện đến xây dựng Lab thông minh.



ĐỊA PHƯƠNG PHỦ SÓNG +20

Triển khai tại nhiều tỉnh thành lớn như Hà Nội, TP. HCM, Nghệ An, ...

ĐỐI TÁC CHIẾN LƯỢC +50

Các đối tác chuyên môn và kinh doanh đồng hành phát triển và chuyển giao

MÔ HÌNH, CHỦ ĐỀ TRIỂN KHAI +200

Chủ đề trải nghiệm, chương trình lab, thi đấu, trại hè, ngoại khóa,...

ĐỐI TÁC CHIẾN LƯỢC
VIỆN NCTK TRƯỜNG HỌC BỘ GIÁO DỤC & ĐÀO TẠO

CHƯƠNG TRÌNH HỢP TÁC

- Hợp tác Nghiên cứu, phát triển Mô hình học tập kết hợp (Blended learning) vào giáo dục STEAM và kĩ năng công dân toàn cầu trong nhà trường phổ thông
- Hợp tác tổ chức các sân chơi và các cuộc thi về STEM, STEAM cho giáo viên, học sinh trên phạm vi toàn quốc
  Triển khai các hợp tác khác phù hợp với mong muốn và chức năng hoạt động của Hai bên.
- Hợp tác nghiên cứu mô hình trung tâm Công nghệ số phát triển giáo dục STEM trong nhà trường phổ thông.
- Hợp tác triển khai chương trình bồi dưỡng, tập huấn, chuyển giao công nghệ và đào tạo giáo viên sử dụng thiết bị dạy học trong phòng học STEM Lab, phát triển cộng đồng giáo viên STEM ... trên phạm vi toàn quốc



Đồng hành với sứ mệnh nghiên cứu, phát triển và lan tỏa các mô hình giáo dục công nghệ hiện đại, góp phần thúc đẩy đổi mới sáng tạo và nâng cao chất lượng giáo dục phổ thông trên toàn quốc.

ĐỐI TÁC CHIẾN LƯỢC

TẬP ĐOÀN LIÊN THÁI BÌNH DƯƠNG IPPG - UBTECH



Phối hợp đưa các chương trình STEM – Robotics – AI chuẩn quốc tế về Việt Nam, triển khai các mô hình lớp học tiên tiến nhằm hiện thực hóa tầm nhìn giáo dục hội nhập và chất lượng trên phạm vi toàn quốc.

CHƯƠNG TRÌNH HỢP TÁC

Phòng STEM – AI Lab
Trang bị thiết bị, phần mềm, không gian học tập hiện đại theo chuẩn quốc tế (UGOT, Yansee, ...)

Đào tạo giáo viên
Tập huấn, chuyển giao chương trình, nâng cao năng lực giảng dạy STEM – AI.

Chương trình STEM – AI – Robotics
Xây dựng chương trình từ mầm non đến THPT, tích hợp chuẩn GDPT và công nghệ toàn cầu.

Tổ chức sân chơi
Triển khai ngày hội trải nghiệm, thi đấu Robotics, hoạt động công nghệ – hướng nghiệp.

ĐỐI TÁC CHIẾN LƯỢC
STICK'EM - SINGAPORE



Phân phối độc quyền bộ kit STEAM – Robotics Stick'Em (Singapore, Hult Prize 2025) tại Việt Nam, kèm học liệu bản địa hoá và đào tạo giáo viên, chi phí chỉ bằng 1/10 kit truyền thống.

CHƯƠNG TRÌNH HỢP TÁC

Đối tác Chiến lược tại Việt nam
Learn to Leap là đối tác chiến lược triển khai giải pháp "Robot Chopstick" của Stick'Em Singapore tại Việt Nam

Bản địa hoá học liệu & nền tảng học tập
Việt hoá nền tảng Academy và học liệu, đồng bộ với CT GDPT 2018 và giáo dục STEM.

Đào tạo giáo viên (Train-the-Teacher)
Chuyển giao mô hình tập huấn giúp giáo viên dạy STEM mà không cần nền tảng kỹ thuật chuyên sâu.

Triển khai diện rộng, chi phí thấp
Đưa robotics vào lớp học với chi phí khoảng 1/10 bộ kit robotics truyền thống, hỗ trợ kỹ thuật tận nơi.

ĐỐI TÁC CHIẾN LƯỢC

HỘI ĐỒNG NĂNG LƯỢNG THẾ GIỚI TẠI VIỆT NAM (WEC)



Learn to Leap và WEC Vietnam hợp tác triển khai các chương trình giáo dục Công dân Xanh Sứ mệnh chung là nâng cao nhận thức, hành động và năng lực xanh cho thế hệ học sinh Việt Nam.

CHƯƠNG TRÌNH HỢP TÁC

Đề án "Thủ lĩnh NetZero"
Phát triển thế hệ học sinh tiên phong hành động vì môi trường và trung hòa carbon trong cộng đồng học đường.

Sân chơi và cuộc thi cho nhà trường
Tổ chức các cuộc thi, ngày hội trải nghiệm về năng lượng, môi trường và đổi mới sáng tạo trong giáo dục xanh.

Xây dựng chương trình giáo dục cho Học viện Năng lượng
Thiết kế nội dung đào tạo về năng lượng bền vững, tích hợp công nghệ, STEM và phát triển kỹ năng xanh.

Cấp chứng chỉ "Công dân Toàn cầu" cho học sinh – "Trường học Xanh" cho nhà trường
Đánh giá, ghi nhận và vinh danh những nỗ lực bền vững thông qua hệ thống chứng nhận toàn diện và chuẩn quốc tế.

ĐỐI TÁC CHIẾN LƯỢC

ĐẠI HỌC SƯ PHẠM HÀ NỘI, ĐẠI HỌC VINH



Hợp tác chiến lược cùng ĐH Sư phạm Hà Nội và ĐH Vinh: đào tạo – cấp chứng nhận giáo viên, đồng phát triển chương trình STEM – AI theo CT GDPT 2018, kèm bảo chứng chuyên môn từ hội đồng đại học.

CHƯƠNG TRÌNH HỢP TÁC

Phòng STEM – AI Lab & chuyển giao công nghệ
Thiết kế Lab mẫu, chuyển giao thiết bị – phần mềm (UGOT, Yanshee, uCode).

Đào tạo & bồi dưỡng giáo viên
Tập huấn và đồng cấp chứng nhận giáo viên STEM – AI – Robotics.

Nghiên cứu & phát triển chương trình
Đồng biên soạn giáo trình, học liệu bám CT GDPT 2018 và chuẩn quốc tế.

Hội đồng chuyên môn & sân chơi học thuật
Bảo chứng chuyên môn, đồng tổ chức cuộc thi và ngày hội STEM – AI – Robotics.

ĐỐI TÁC CHIẾN LƯỢC
CÁC ĐỐI TÁC KHÁC



Các đối tác tiêu biểu như Nexta, VEX Robotics, Aptech Bách Khoa, ROBOGRAM (Hàn Quốc), Phúc Nam Thành, Biển Bạc ... luôn đồng hành cùng Learn to Leap trên con đường hướng tới sứ mệnh đổi mới giáo dục, chuyển giao công nghệ và phát triển các sản phẩm STEM – AI chuẩn quốc tế cho học sinh Việt Nam.

MẠNG LƯỚI TRƯỜNG HỌC ĐÃ TRIỂN KHAI

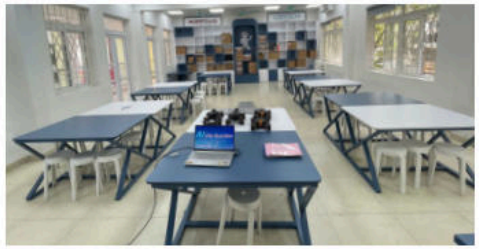
Hệ sinh thái đã được triển khai tại nhiều trường phổ thông ở các tỉnh, thành phố lớn: TP. Hà Nội, Thái Nguyên, TP. Hồ Chí Minh, ...

Tại TP. Hà Nội: THCS Vĩnh Hưng, THCS Thanh Trì, THCS Yên Sở, THCS Trần Phú, THCS Xuân Đỉnh, THCS Tân Mai, THCS Nam Từ Liêm, Mầm non B, Tiểu học Lê Văn Tám, THCS Chu Văn An, THPT Phan Huy Chú, PTCS Nguyễn Đình Chiểu, ...











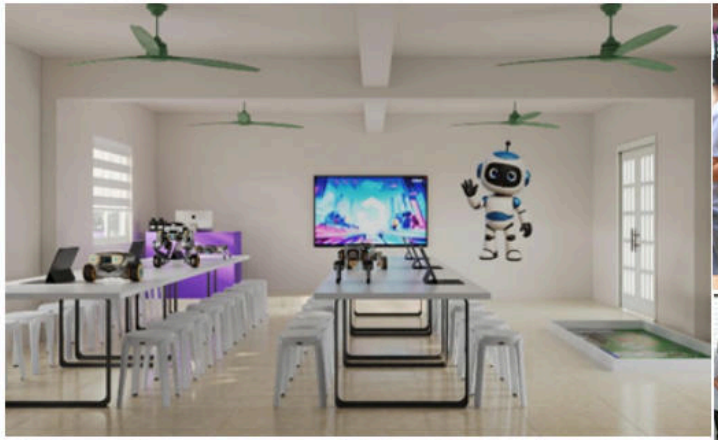



Learn To Leap

MẠNG LƯỚI TRƯỜNG HỌC ĐÃ TRIỂN KHAI

Hệ sinh thái đã được triển khai tại nhiều trường phổ thông ở các tỉnh, thành phố lớn: TP. Hà Nội, Thái Nguyên, TP. Hồ Chí Minh, ...

Tỉnh Thái Nguyên













50
Trường THCS

40
Trường TiH

100.000
Học sinh tiếp cận











Learn To Leap

MẠNG LƯỚI TRƯỜNG HỌC ĐÃ TRIỂN KHAI

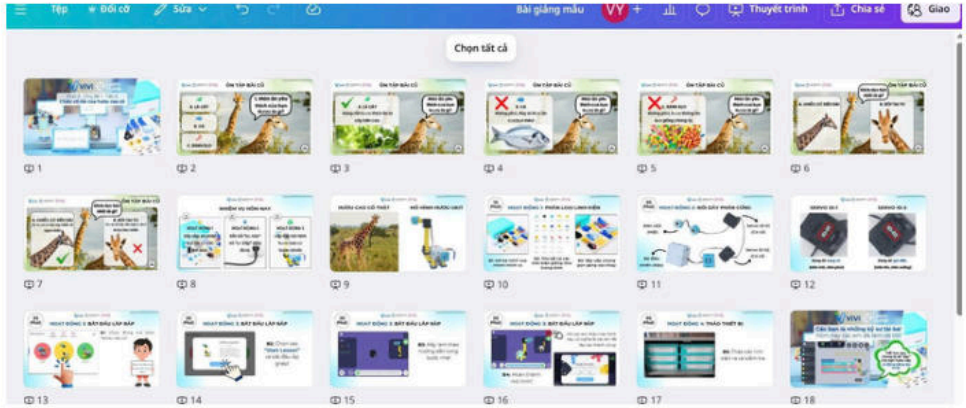
Hệ sinh thái đã được triển khai tại nhiều trường phổ thông ở các tỉnh, thành phố lớn: TP. Hà Nội, Thái Nguyên, TP. Hồ Chí Minh, ...

TP. Hồ Chí Minh và các tỉnh thành khác









Learn To Leap

MẠNG LƯỚI TRƯỜNG HỌC ĐÃ TRIỂN KHAI

Hệ sinh thái đã được triển khai tại nhiều trường phổ thông ở các tỉnh, thành phố lớn: TP. Hà Nội, Thái Nguyên, TP. Hồ Chí Minh, ...

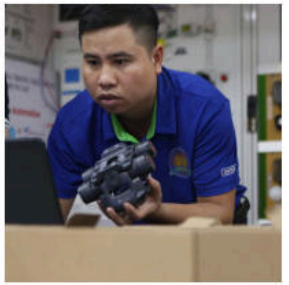
Các trường Đại học Cao đẳng: cao đẳng công nghệ cao hà nội,cao đẳng việt hàncác trường đại học của ipp











Learn To Leap

MẠNG LƯỚI CÁC AI CENTER ĐÃ TRIỂN KHAI

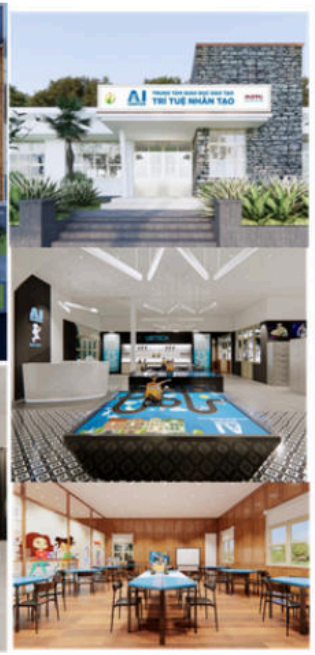
Trung tâm AI Center là mô hình ra đời với sứ mệnh đưa Trí tuệ nhân tạo (AI) và Công nghệ Robotics đến gần hơn và thiết thực hơn với cộng đồng học sinh và sinh viên. Hệ sinh thái AIC đã và đang phục vụ hàng nghìn lượt tham quan cũng như các khóa đào tạo và khóa học ngắn hạn về AI Robotics.

AI CENTER ĐƯỢC ĐỐI TÁC CHIẾN LƯỢC IPPT TRIỂN KHAI TẠI NHIỀU TỈNH THÀNH PHỐ TRÊN TOÀN QUỐC









10000+
Học sinh

1000+
Giáo viên











Learn To Leap

HOẠT ĐỘNG NGOẠI KHÓA VÀ SỰ KIỆN

Bên cạnh chương trình chính khóa, hệ sinh thái tổ chức và đồng hành cùng các sự kiện ngoại khóa tại nhiều tỉnh, thành phố, tạo sân chơi trải nghiệm thực tế cho hàng nghìn học sinh.

100.000+
học sinh tiếp cận

06+ tỉnh, thành phố
TP. Hà Nội, TP. Hải Phòng, Thái Nguyên, Vĩnh Phúc, Nghệ An, Bắc Ninh, ...

05+ Format
STEM Day, Robotics Day, Workshop, Chuyên đề cấp Trường, Phường, Workshop AI, ...






















Learn To Leap

CUỘC THI VÀ HỘI THẢO LỚN

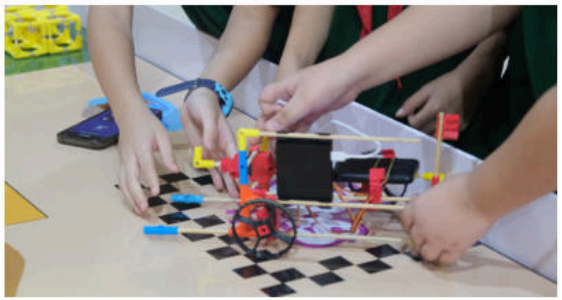
CHUNG KẾT GRG VIETNAM 2025











Cuộc thi GRG Vietnam 2025 là sân chơi **Robotics cấp quốc gia**, quy tụ các đội thi xuất sắc nhất tại Việt Nam. Các đội thi sử dụng **Robot Stick 'Em đến từ Singpore**. Đây là bước chạy đà cho cuộc thi **GRG Global diễn ra thường niên tại Châu Á.**

Learn To Leap

HỆ SINH THÁI CHUYỂN ĐỔI SỐ GIÁO DỤC - STEM AI ROBOTICS

CUỘC THI VÀ HỘI THẢO LỚN

SÂN CHƠI STEM · AI · ROBOTICS THÁI NGUYÊN 2026

600+
Học sinh và HLV tham gia

133.000.000đ
Tổng giá trị giải thưởng

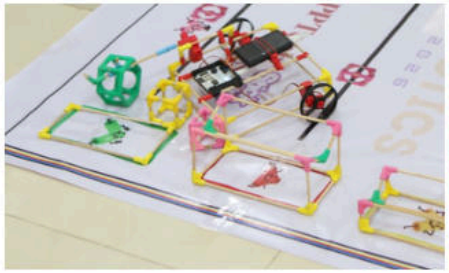
10+ kênh truyền thông đưa tin
Báo Nhân dân, Báo Lao động, Báo Thái Nguyên, Báo Giáo dục Thời đại, Báo Pháp luật, ...







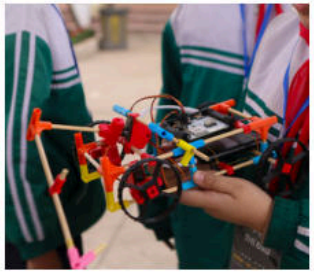












Sân chơi **STEM · AI · Robotics Thái Nguyên 2026** với quy mô 500 học sinh Tiểu học đến từ **100 trường Tiểu học trên địa bàn Tỉnh**. Sân chơi được **Viện NCTK Trường học - Bộ GD&ĐT** phối hợp cùng **Sở GD&ĐT Thái Nguyên** và các đơn vị chuyên môn tổ chức.

Learn To Leap

HỆ SINH THÁI CHUYỂN ĐỔI SỐ GIÁO DỤC - STEM AI ROBOTICS

CUỘC THI VÀ HỘI THẢO LỚN

CHUNG KẾT ROBOG MIỀN BẮC 2026











ROBOG Miền Bắc 2026 là vòng **chung kết Robotics & AI đầu tiên tại miền Bắc**, do **Learn to Leap** chủ trì phối hợp cùng **Sở Khoa học và Công nghệ Hà Nội**. Sự kiện ngày 24/05/2026 quy tụ **49 đội thi**, hơn **240 học sinh** từ **17 trường** thuộc **4 tỉnh thành**. Các đội xuất sắc được giới thiệu tham dự **ROBOG Asia Cup 2026** tại Hong Kong — hành trình STEM từ lớp học **Việt Nam** đến đấu trường **quốc tế**.

Learn To Leap

CUỘC THI VÀ HỘI THẢO LỚN

CÁC CUỘC THI CẤP TRƯỜNG











Bên cạnh các **cuộc thi cấp Sở, cấp khu vực**, hệ sinh thái còn tổ chức nhiều **cuộc thi Robotics cấp trường** tại các trường THCS, Tiểu học trên **địa bàn Hà Nội và các tỉnh đối tác**, tạo môi trường **thi đấu thường xuyên** cho học sinh.

Learn To Leap

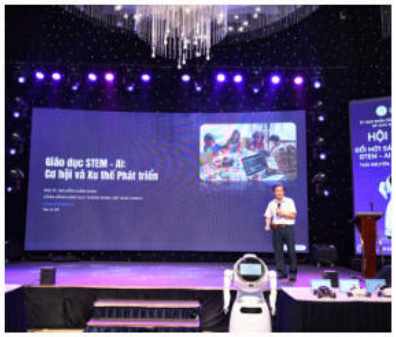
HỆ SINH THÁI CHUYỂN ĐỔI SỐ GIÁO DỤC - STEM AI ROBOTICS

CUỘC THI VÀ HỘI THẢO LỚN

HỘI THẢO "ĐỔI MỚI SÁNG TẠO CÙNG STEM · AI · ROBOTICS CÙNG SỞ GD&ĐT TỈNH THÁI NGUYÊN





















Hội thảo chuyên ngành quy tụ các **nhà quản lý giáo dục, hiệu trưởng, giáo viên cốt cán và chuyên gia đầu ngành**, thảo luận về định hướng triển khai **Chuyển đổi số Giáo dục, Giáo dục STEM** theo **Nghị quyết 57-NQ/TW và Nghị quyết 71-NQ/TW**.

Learn To Leap

HỆ SINH THÁI CHUYỂN ĐỔI SỐ GIÁO DỤC - STEM AI ROBOTICS

CUỘC THI VÀ HỘI THẢO LỚN

HỘI THẢO RA MẮT TRUNG TÂM ĐỔI MỚI SÁNG TẠO TP.CẦN THƠ - VÙNG ĐỒNG BẰNG SÔNG CỬU LONG









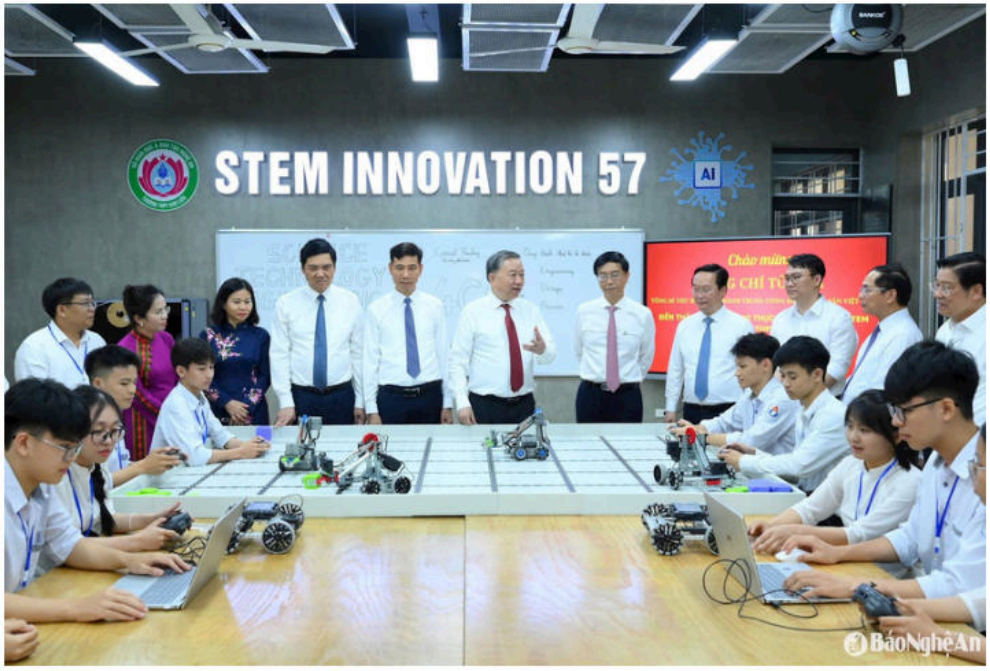


Learn to Leap đồng hành cùng **TP. Cần Thơ** phát triển mô hình **Trung tâm Đổi mới sáng tạo**. Chúng tôi cam kết đồng hành cùng TP. Cần Thơ trên hành trình trở thành trung tâm của **Đồng bằng sông Cửu Long** về **giáo dục STEM** — góp phần hiện thực hóa tinh thần **Nghị quyết 57-NQ/TW** về phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số.

Learn To Leap

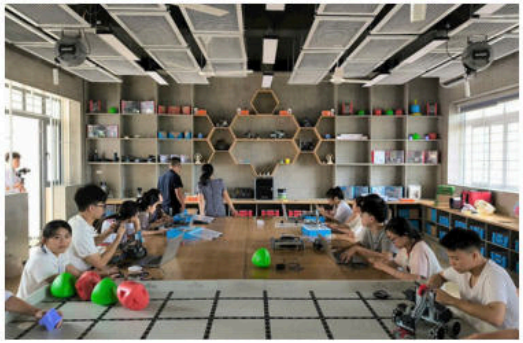
CÁC DẤU MỐC QUAN TRỌNG

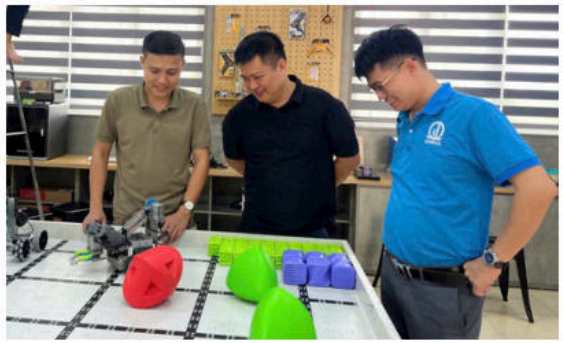
ĐỒNG HÀNH CÙNG DỰ ÁN STEM INNOVATION 57 CỦA TẬP ĐOÀN PVN VIỆT NAM ĐƯỢC TỔNG BÍ THƯ TRAO TẶNG TẠI TRƯỜNG THPT KIM LIÊN, NAM ĐÀN NGHỆ AN - 2025











Learn to Leap phối hợp cùng các đối tác cùng tham gia triển khai **STEM INNOVATION 57** (phòng lab được trao tặng tại **THPT Kim Liên** (NA) bởi **Tổng bí thư Tô Lâm**, tiên phong ứng dụng công nghệ trong dạy học và phát triển năng lực số thực tiễn.

Learn To Leap

CÁC DẤU MỐC QUAN TRỌNG

THAM GIA SÀN GIAO DỊCH KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HÀ NỘI











Learn to Leap chính thức tham gia **Sàn giao dịch Khoa học và Công nghệ Thành phố Hà Nội** với giải pháp **"STEM AI Lab tích hợp Phòng học Thông minh"**. Đây là sự kiện đánh dấu vị thế của hệ sinh thái trong hệ thống đổi mới sáng tạo quốc gia tại Thủ đô.

Learn To Leap

CÁC DẤU MỐC QUAN TRỌNG

THAM GIA MÔ HÌNH "3 NHÀ" TRONG HỆ SINH THÁI ĐMST TẠI TỈNH NGHỆ AN











Trong khuôn khổ **Hội thảo "Phát triển hệ sinh thái đổi mới sáng tạo** tỉnh **Nghệ An** thông qua mô hình **liên kết Nhà nước – Nhà trường – Doanh nghiệp**", **Learn to Leap** đã tham gia ký kết thỏa thuận hợp tác ba bên cùng **Trường Đại học Vinh** và **Đơn vị QLNN tại địa phương**. Đây là bước đi mở rộng giáo dục công nghệ ra khỏi phạm vi lớp học, đưa **STEM–AI** đến gần hơn với học sinh, thanh thiếu niên, giáo viên, phụ huynh và cộng đồng tại **Nghệ An**

Learn To Leap

CÁC DẤU MỐC QUAN TRỌNG

Làm việc với Lãnh đạo UBND Tỉnh và các Sở ban ngành tỉnh Hà Tĩnh về Chuyển đổi số và Giáo dục STEM AI Robotics







Chủ tịch UBND tỉnh Phan Thiên Định kết luận tại buổi làm việc.

Learn to Leap vinh dự đồng hành cùng **Trường Cao đẳng Công Nghệ Cao TP Hà Nội** (Đối tác chiến lược toàn diện) có buổi làm việc vào ngày 18/05 cùng **UBND Tỉnh Hà Tĩnh và các Sở ban ngành** nhằm trao đổi, thảo luận nhiều nội dung hợp tác quan trọng trong lĩnh vực giáo dục, đào tạo và phát triển bền vững.

TRUYỀN THÔNG BÁO CHÍ



S-TECH VTV2

Learn To Leap

HỆ SINH THÁI CHUYỂN ĐỔI SỐ GIÁO DỤC - STEM AI ROBOTICS

TRUYỀN THÔNG BÁO CHÍ


BỘ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ
MINISTRY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

GIỚI THIỆU | TIN TỨC & SỰ KIỆN | DỊCH VỤ CÔNG | HỆ THỐNG VĂN BẢN | THÔ

Đẩy mạnh ứng dụng STEM - AI - Robotics

Chiều 22-9, Sở Giáo dục và Đào tạo Thái Nguyên phối hợp với Công ty CP Công nghệ giáo dục Learn to Leap cùng các đơn vị đồng hành tổ chức Hội thảo "Đổi mới sáng tạo cùng STEM - AI - Robotics" theo hình thức trực tiếp kết hợp trực tuyến đến toàn bộ các cơ sở giáo dục tiểu học trên địa bàn tỉnh.

Bộ Khoa học và Công nghệ đưa tin về Hội thảo "Đổi mới sáng tạo cùng STEM - AI - Robotics" tại Thái Nguyên


Tiền phong

GIÁO DỤC

Hai sắc màu Ngày hội STEM - AI - Robotics

Trong hai ngày 14 và 15/8, tại Hà Nội, báo Thiếu niên Tiền phong và Nhi đồng phối hợp cùng Tổ chức giáo dục Learn to leap tổ chức Ngày hội Trải nghiệm STEM - AI – Robotics tại Trường THCS Vĩnh Hưng và Trường THCS Thanh Trì (phường Vĩnh Hưng).

Báo Tiền Phong đưa tin về Ngày hội Trải nghiệm STEM - AI - Robotics tại Phường Vĩnh Hưng tại 2 trường THCS Vĩnh Hưng và THCS Thanh Trì


LAO ĐỘNG Trẻ

Hà Nội thúc đẩy chuyển đổi số giáo dục thông qua các giải pháp STEM – AI

Vừa qua, Hà Nội đã ra mắt Chợ chuyển đổi số và Sàn giao dịch công nghệ, cùng hệ thống chuyển nhận văn bản trực tuyến.

Vừa qua trong khuôn khổ sự kiện ra mắt Chợ chuyển đổi số và Sàn giao dịch Khoa học & Công nghệ (KH&CN) Hà Nội, giải pháp STEM AI Lab tích hợp Phòng học thông minh của Learn to Leap (L2L) đã được giới thiệu như một mô hình tiêu biểu, góp phần thúc đẩy số hóa giáo dục theo chiều sâu.

Báo Lao Động Trẻ đưa tin về "Giải pháp STEM AI Lab tích hợp PHTM" trong lễ ra mắt Chợ Chuyển đổi số và Sàn giao dịch KH&CN Hà Nội


BÁO VÀ PHÁT THANH, TRUYỀN HÌNH
Nghệ An

Quốc tế | Xã hội | Đưa nghị quyết vào cuộc sống | Giáo dục | Pháp luật | Thể thao | Kết nối doanh nghiệp

Hơn 500 học sinh tại Nghệ An tiếp cận công nghệ tương lai tại "Ngày hội trải nghiệm STEM - Robotics - AI"

PV | 28/04/2026 21:09

Theo dõi Báo Nghệ An trên Google News

Báo và Phát thanh Truyền hình Nghệ An đưa tin về Ngày hội Trải nghiệm STEM - AI và Robotics


GIÁO DỤC và THỜI ĐẠI

Giáo dục | Thời sự | Giáo dục pháp luật | Kết nối | Trao đổi

Xây dựng năng lực tư duy, sáng tạo từ sân chơi công nghệ

Phạm Vũ

GD&TĐ - Ngày 22/3, Vòng chung kết Sân chơi STEM - AI - Robotics Thái Nguyên 2026 đã khép lại với những màn tranh tài hấp dẫn và nhiều ý nghĩa.

Báo Giáo dục và Thời đại đưa tin về Vòng Chung kết Sân chơi STEM - AI - Robotics Thái Nguyên 2026


Hà Nội mới

ẤN PHẨM CỦA ĐẢNG BỘ VÀ PHÁT THANH, TRUYỀN HÌNH HÀ NỘI

Hà Nội xây dựng chợ, sàn giao dịch công nghệ:

Cú hích phát triển kinh tế số

Công ty chúng tôi mang lên "sàn" một giải pháp có tính hệ thống: STEM AI Lab tích hợp phòng học thông minh. Không gian phòng học (thiết kế linh hoạt, mô phỏng hệ sinh thái học tập hiện đại); thiết bị học tập STEM - AI - Robotics (phục vụ thực hành, lập trình,

Báo Hà Nội mới viết về giải pháp "STEM AI Lab tích hợp phòng học thông minh" trên Sàn giao dịch KH&CN Hà Nội


TV Thái Nguyên

CƠ QUAN CỦA ĐẢNG BỘ ĐẢNG CỘNG SẢN VIỆT NAM TỈNH THÁI NGUYÊN

TIÊU ĐIỂM | THỜI SỰ THÁI NGUYÊN | CHÍNH TRỊ | NGHỊ QUYẾT 57 | KINH TẾ | VĂN HÓA

GIÁO DỤC

40 đội tranh tài tại Chung kết Sân chơi STEM - AI - Robotics Thái Nguyên 2026

Xuân Nghiệp - Văn Thọ 15:21, 22/03/2026

Ngày 22-3, tại Trường Đại học Công nghệ thông tin và Truyền thông, Đại học Thái Nguyên, Viện Nghiên cứu Thiết kế trường học (Bộ Giáo dục và Đào tạo) phối hợp với Sở Giáo dục và Đào tạo Thái Nguyên tổ chức vòng Chung kết Sân chơi STEM – AI – Robotics Thái Nguyên 2026 với chủ đề "Equity Engineer".

Báo Thái Nguyên đưa tin về Vòng Chung kết Sân chơi STEM - AI - Robotics Thái Nguyên 2026


CỔNG THÔNG TIN ĐIỆN TỬ
TỈNH HÀ TĨNH

Tiếng Việt | English | Thứ Ba, 19/05/2026

Đổi với lĩnh vực giáo dục phổ thông, Trường Cao đẳng Công nghệ cao Hà Nội trao đổi định hướng triển khai Chương trình giáo dục STEM – AI – Robotics tại các cơ sở giáo dục trên địa bàn Hà Tĩnh. Đây là hướng tiếp cận phù hợp với yêu cầu đổi mới giáo dục, góp phần phát triển tư duy khoa học, năng lực sáng tạo, kỹ năng công nghệ cho học sinh ngay từ bậc phổ thông.

Cổng Thông tin Điện tử Tỉnh Hà Tĩnh đưa tin về buổi làm việc về Chuyển đổi số và Giáo dục STEM AI Robotics

CÙNG NHIỀU MẶT BÁO, TRANG TIN KHÁC

Learn To Leap

HỆ SINH THÁI CHUYỂN ĐỔI SỐ GIÁO DỤC - STEM AI ROBOTICS

CĂN CỨ PHÁP LÝ



BỘ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ — CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Số: 2910/QĐ-BKHCN — Hà Nội, ngày 14 tháng 10 năm 2022

GIẤY XÁC NHẬN
KẾT QUẢ THỰC HIỆN NHIỆM VỤ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ KHÔNG SỬ DỤNG NGÂN SÁCH NHÀ NƯỚC

Trên cơ sở Biên bản họp Hội đồng đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ khoa học và công nghệ được thành lập theo Quyết định số 1093/QĐ-BKHCN ngày 27 tháng 06 năm 2022, Bộ Khoa học và Công nghệ cấp Giấy xác nhận kết quả thực hiện nhiệm vụ khoa học và công nghệ không sử dụng ngân sách nhà nước đối với:

Tên nhiệm vụ khoa học và công nghệ: *"Nghiên cứu, phát triển chương trình giáo dục về Trí tuệ nhân tạo và Công nghệ Robot cho học sinh phổ thông ở Việt Nam"*.

Tổ chức đề nghị: Công ty TNHH XNK Liên Thái Bình Dương
Địa chỉ: Tầng 3 tòa nhà Opera View 161 Đồng Khởi, Phường Bến Nghé, Quận 1, Thành phố Hồ Chí Minh, Việt Nam
Chủ nhiệm nhiệm vụ: TS. Lâm Thành Hiền
Điện thoại: 028 38248117
Thời gian thực hiện nhiệm vụ: 31 tháng (từ tháng 05 năm 2019 đến tháng 12 năm 2021)

Danh mục kết quả hình thành từ nhiệm vụ khoa học và công nghệ:
- Chương trình giáo dục đào tạo về trí tuệ nhân tạo cho học sinh phổ thông ở Việt Nam.

(Kết quả hình thành từ nhiệm vụ khoa học và công nghệ khi triển khai ứng dụng thực tiễn cần thực hiện theo quy định pháp luật về giáo dục).

Nơi nhận:
- CT TNHH XNK Liên Thái Bình Dương;
- Bộ trưởng (để b/c);
- Lưu: VT, PTTTĐN.

KT. BỘ TRƯỞNG
THỨ TRƯỞNG
Trần Văn Tùng



BỘ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ — CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
CỤC THÔNG TIN KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ QUỐC GIA — Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

GIẤY CHỨNG NHẬN
ĐĂNG KÝ KẾT QUẢ THỰC HIỆN NHIỆM VỤ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ KHÔNG SỬ DỤNG NGÂN SÁCH NHÀ NƯỚC

Số đăng ký: 2024-09-0067/KNS-KQNC

Tên nhiệm vụ: Nghiên cứu, phát triển chương trình giáo dục về Trí tuệ nhân tạo và Công nghệ Robot cho học sinh phổ thông ở Việt Nam

Tổ chức chủ trì nhiệm vụ: Công ty TNHH Xuất Nhập khẩu Liên Thái Bình Dương
Cơ quan chủ quản của tổ chức chủ trì: UBND Thành phố Hồ Chí Minh
Chủ nhiệm nhiệm vụ: TS. LÂM THÀNH HIỀN
Cá nhân tham gia: *TS. Lâm Thành Hiền, TS. Trương Minh Huy Vũ, TS. Nguyễn Trọng Anh, CN. William Hiếu Nguyễn, PGS.TS. Nguyễn Vũ Quỳnh, TS. Lê Hoành Sử, CN. Vũ Ngọc Sơn, TS. Nguyễn Thanh Sơn, ThS. Nguyễn Minh Sơn, ThS. Phan Thị Hường*

Sản phẩm đăng ký: Báo cáo tổng hợp; Báo cáo tóm tắt; Thông tin tóm tắt của các sản phẩm liên quan.

Văn bản thẩm định số 1093/QĐ-BKHCN ngày 27 tháng 06 năm 2022 của Bộ trưởng Bộ Khoa học và Công nghệ, họp ngày 14 tháng 07 năm 2022

Đã đăng ký kết quả thực hiện nhiệm vụ khoa học và công nghệ./.

Hà Nội, ngày 18 tháng 01 năm 2024

KT. CỤC TRƯỞNG
PHÓ CỤC TRƯỞNG
Vũ Anh Tuấn

Hồ sơ lưu tại:
Cục Thông tin khoa học và công nghệ quốc gia
Địa chỉ: 24-26 Lý Thường Kiệt, Hà Nội
Số hồ sơ lưu: 23477/KNS-KQNC



BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
VIỆN KHOA HỌC GIÁO DỤC VIỆT NAM
TRUNG TÂM PHÁT TRIỂN BỀN VỮNG CHẤT LƯỢNG GIÁO DỤC PHỔ THÔNG QUỐC GIA

CHỨNG NHẬN KẾT QUẢ THẨM ĐỊNH

Trung tâm Phát triển bền vững chất lượng giáo dục phổ thông Quốc gia

Chứng nhận:

CHƯƠNG TRÌNH GIÁO DỤC TRÍ TUỆ NHÂN TẠO VÀ CÔNG NGHỆ ROBOT CHO HỌC SINH PHỔ THÔNG

Đơn vị thực hiện: Công ty TNHH Xuất nhập khẩu Liên Thái Bình Dương (IPPG)

Được trình bày trong văn bản
"Chương trình giáo dục trí tuệ nhân tạo và công nghệ Robot cho học sinh phổ thông"
của Công ty TNHH Xuất nhập khẩu Liên Thái Bình Dương (IPPG)

Đã được Hội đồng thẩm định, thành lập theo Quyết định
số 16/QĐ-TTGDPTQG ngày 03 tháng 4 năm 2025 của Giám đốc Trung tâm

Đánh giá: Đạt tiêu chuẩn chất lượng theo tiêu chí đánh giá của Trung tâm
và phù hợp với Chương trình giáo dục phổ thông 2018
để triển khai tại các cơ sở giáo dục.

Hà Nội, ngày 26 tháng 6 năm 2025
GIÁM ĐỐC
GS. TS. Lê Anh Vinh



ĐẠI HỌC QUỐC GIA TP.HCM — CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
KHU CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM — Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Số: 3[illegible]/KCNPM — *Thành phố Hồ Chí Minh, ngày [illegible] tháng [illegible] năm 2021*

V/v xác nhận thẩm định Bộ sách Giáo dục AI Robotics

Kính gửi: Công ty TNHH XNK Liên Thái Bình Dương – IPPG

Căn cứ Văn bản số 69/KCNPM ngày 20 tháng 04 năm 2021 của Khu Công nghệ Phần mềm (Khu CNPM) Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh (ĐHQG-HCM) về việc đề nghị xem xét Bộ sách AI sau chỉnh sửa. Khu CNPM đã nhận được phản hồi từ Hội đồng thẩm định bộ sách dạy học (thành lập theo quyết định số 1300/QĐ-ĐHQG, 1301/QĐ-ĐHQG, 1302/QĐ-ĐHQG, 1303/QĐ-ĐHQG, 1304/QĐ-ĐHQG, 1305/QĐ-ĐHQG, 1306/QĐ-ĐHQG và 1405/QĐ-ĐHQG ngày 20 tháng 10 năm 2020 của ĐHQG-HCM). Qua đó Hội đồng đã thẩm định Bộ sách đủ điều kiện trở thành học liệu cho các khóa học thuộc hệ sách dạy học Robot Trí tuệ nhân tạo.

Trân trọng./.

GIÁM ĐỐC
Trương Minh Huy Vũ

Nơi nhận:
- Như trên;
- Lưu: VT,[illegible].



BỘ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG
CỤC VIỄN THÔNG — CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Số: 19 /CVT-CL — *Hà Nội, ngày 07 tháng 01 năm 2020*

V/v xác định sản phẩm hàng hóa thuộc Danh mục sản phẩm hàng hóa có khả năng gây mất an toàn theo Thông tư số 05/2019/TT-BTTTT

Kính gửi: Công ty TNHH Xuất nhập khẩu Liên Thái Bình Dương

Cục Viễn thông nhận được công văn số 445-2019/CV-LTBD ngày 17/12/2019 của Công ty TNHH Xuất nhập khẩu Liên Thái Bình Dương về việc hướng dẫn về việc chứng nhận hợp quy và công bố hợp quy hoặc công bố hợp quy đối với các sản phẩm "Robot thông minh", kèm theo tài liệu kỹ thuật của sản phẩm, sau khi xem xét, Cục Viễn thông có ý kiến như sau:

1. Sản phẩm, hàng hóa là Robot thông minh có ký hiệu: Cruzr, Yanshee, Alpha (Mini, Ebot IE), Ukit, Jimu, được sản xuất bởi hãng UBtech, có nội tà sản phẩm gửi kèm theo công văn nêu trên không thuộc Danh mục sản phẩm, hàng hóa có khả năng gây mất an toàn thuộc trách nhiệm quản lý của Bộ Thông tin và Truyền thông được ban hành kèm theo Thông tư số 05/2019/TT-BTTTT ngày 09/7/2019 của Bộ Thông tin và Truyền thông.

2. Quý Công ty có trách nhiệm thực hiện đầy đủ các quy định của pháp luật có liên quan về nhập khẩu sản phẩm, hàng hóa thuộc trách nhiệm quản lý của Bộ Thông tin và Truyền thông.

3. Trường hợp có khó khăn, vướng mắc trong quá trình thực hiện quy định của Bộ Thông tin và Truyền thông về chứng nhận hợp quy, công bố hợp quy, kiểm tra nhà nước về chất lượng hàng hóa nhập khẩu, đề nghị Quý Công ty tham khảo chuyên mục Hỏi&Đáp trên Cổng thông tin điện tử của Cục Viễn thông tại địa chỉ: http://vnta.gov.vn/doanhnghiep/Trang/tinthoichuyennuc.aspx?chuyenMucID=10148./.

Nơi nhận:
- Như trên;
- VTT, TTĐ, TTS;
- Lưu: VT, CL.

CỤC TRƯỞNG
Hoàng Minh Cương





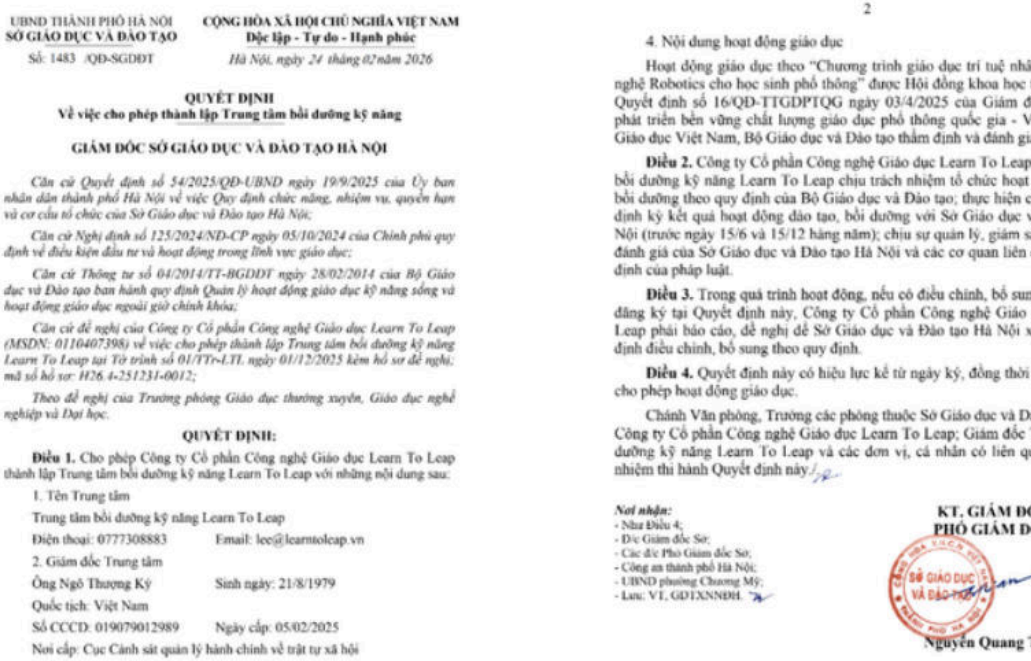
Hợp tác với **Đại học Quốc gia TP.HCM** hoàn thiện chương trình giáo dục AI đã được **Bộ Khoa học và Công nghệ** thẩm định và phê duyệt.

Chương trình giáo dục AI bổ sung đang trong giai đoạn hoàn thiện thẩm định bởi **Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam (Bộ Giáo dục và Đào tạo)**

Robot thông minh do UBTech sản xuất không được phân loại là sản phẩm, hàng hóa có nguy cơ mất an toàn thuộc trách nhiệm quản lý của **Bộ Thông tin và Truyền thông**.

Learn To Leap

CĂN CỨ PHÁP LÝ



UBND THÀNH PHỐ HÀ NỘI
SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
Số: 1483 /QĐ-SGDĐT

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc
Hà Nội, ngày 24 tháng 02 năm 2026

QUYẾT ĐỊNH
Về việc cho phép thành lập Trung tâm bồi dưỡng kỹ năng

GIÁM ĐỐC SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI

Căn cứ Quyết định số 54/2025/QĐ-UBND ngày 19/9/2025 của Ủy ban nhân dân thành phố Hà Nội về việc Quy định chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn và cơ cấu tổ chức của Sở Giáo dục và Đào tạo Hà Nội;

Căn cứ Nghị định số 125/2024/NĐ-CP ngày 05/10/2024 của Chính phủ quy định về điều kiện đầu tư và hoạt động trong lĩnh vực giáo dục;

Căn cứ Thông tư số 04/2014/TT-BGDĐT ngày 28/02/2014 của Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành quy định Quản lý hoạt động giáo dục kỹ năng sống và hoạt động giáo dục ngoài giờ chính khóa;

Căn cứ đề nghị của Công ty Cổ phần Công nghệ Giáo dục Learn To Leap (MSDN: 0110407398) về việc cho phép thành lập Trung tâm bồi dưỡng kỹ năng Learn To Leap tại Tờ trình số 01/TTr-LTL ngày 01/12/2025 kèm hồ sơ đề nghị; mã số hồ sơ: H26.4-251231-0012;

Theo đề nghị của Trưởng phòng Giáo dục thường xuyên, Giáo dục nghề nghiệp và Đại học.

QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Cho phép Công ty Cổ phần Công nghệ Giáo dục Learn To Leap thành lập Trung tâm bồi dưỡng kỹ năng Learn To Leap với những nội dung sau:

1. Tên Trung tâm

Trung tâm bồi dưỡng kỹ năng Learn To Leap

Điện thoại: 0777308883 Email: lee@learntoleap.vn

2. Giám đốc Trung tâm

Ông Ngô Thượng Kỳ Sinh ngày: 21/8/1979

Quốc tịch: Việt Nam

Số CCCD: 019079012989 Ngày cấp: 05/02/2025

Nơi cấp: Cục Cảnh sát quản lý hành chính về trật tự xã hội

Chỗ ở hiện tại: Tổ 18 phường Trung Thành, tỉnh Thái Nguyên.

3. Địa điểm hoạt động giáo dục

Thôn Chúc Đồng, phường Chương Mỹ, thành phố Hà Nội.

2

4. Nội dung hoạt động giáo dục

Hoạt động giáo dục theo "Chương trình giáo dục trí tuệ nhân tạo và công nghệ Robotics cho học sinh phổ thông" được Hội đồng khoa học thành lập theo Quyết định số 16/QĐ-TTGDPTQG ngày 03/4/2025 của Giám đốc Trung tâm phát triển bền vững chất lượng giáo dục phổ thông quốc gia - Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam, Bộ Giáo dục và Đào tạo thẩm định và đánh giá.

Điều 2. Công ty Cổ phần Công nghệ Giáo dục Learn To Leap và Trung tâm bồi dưỡng kỹ năng Learn To Leap chịu trách nhiệm tổ chức hoạt động đào tạo, bồi dưỡng theo quy định của Bộ Giáo dục và Đào tạo; thực hiện chế độ báo cáo định kỳ kết quả hoạt động đào tạo, bồi dưỡng với Sở Giáo dục và Đào tạo Hà Nội (trước ngày 15/6 và 15/12 hàng năm); chịu sự quản lý, giám sát, kiểm tra và đánh giá của Sở Giáo dục và Đào tạo Hà Nội và các cơ quan liên quan theo quy định của pháp luật.

Điều 3. Trong quá trình hoạt động, nếu có điều chỉnh, bổ sung nội dung đã đăng ký tại Quyết định này, Công ty Cổ phần Công nghệ Giáo dục Learn To Leap phải báo cáo, đề nghị để Sở Giáo dục và Đào tạo Hà Nội xem xét, quyết định điều chỉnh, bổ sung theo quy định.

Điều 4. Quyết định này có hiệu lực kể từ ngày ký, đồng thời là Quyết định cho phép hoạt động giáo dục.

Chánh Văn phòng, Trưởng các phòng thuộc Sở Giáo dục và Đào tạo Hà Nội; Công ty Cổ phần Công nghệ Giáo dục Learn To Leap; Giám đốc Trung tâm bồi dưỡng kỹ năng Learn To Leap và các đơn vị, cá nhân có liên quan chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này./.

Nơi nhận:
- Như Điều 4;
- Đ/c Giám đốc Sở;
- Các đ/c Phó Giám đốc Sở;
- Công an thành phố Hà Nội;
- UBND phường Chương Mỹ;
- Lưu: VT, GDTXNNĐH.

KT. GIÁM ĐỐC
PHÓ GIÁM ĐỐC

Nguyễn Quang Tuấn

Quyết định của **Sở GD&ĐT TP. Hà Nội** về việc cho phép thành lập **Trung tâm bồi dưỡng kỹ năng** cho Công ty Cổ phần Công nghệ Giáo dục Learn to Leap



BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
VIỆN NCTK TRƯỜNG HỌC

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

GIẤY CHỨNG NHẬN KẾT QUẢ ĐÁNH GIÁ

Số: 2512/CN-NCTK

Căn cứ Quyết định số 2599/QĐ-BGDĐT ngày 12/08/2021 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc Phê duyệt Điều lệ tổ chức và hoạt động của Viện Nghiên cứu Thiết kế Trường học;

Căn cứ Hợp đồng dịch vụ khoa học công nghệ số 0506/2025/HD-KHCN ký ngày 05/06/2025 giữa Công ty Cổ phần Công nghệ Giáo dục Learn to Leap và Viện Nghiên cứu Thiết kế Trường học, và các Phụ lục liên quan Hợp đồng;

Căn cứ Biên bản họp Hội đồng đánh giá thành lập theo Quyết định số 39/QĐ-NCTK ngày 15/08/2025 của Viện trưởng Viện Nghiên cứu Thiết kế Trường học và sản phẩm đã hoàn thiện theo Kết luận của Hội đồng.

VIỆN NGHIÊN CỨU THIẾT KẾ TRƯỜNG HỌC CHỨNG NHẬN

Sản phẩm: Hệ sinh thái Giáo dục STEM AI và Học liệu số cho học sinh phổ thông của Công ty Cổ phần Công nghệ Giáo dục Learn to Leap

Đã được Hội đồng đánh giá và kết luận các nội dung sau:

1. Phù hợp với Chương trình Giáo dục phổ thông 2018;
2. Có thể được sử dụng trong các cơ sở giáo dục phổ thông.

Các yêu cầu kèm theo: Không.

Hà Nội, ngày 25 tháng 12 năm 2025

VIỆN TRƯỞNG

Hoàng Mai Sơn

Nơi nhận:
- Công ty Cổ phần Công nghệ Giáo dục Learn to Leap;
- Lưu: VT/TTS/KHTC.

Giấy **Chứng nhận Kết quả đánh giá** Hệ sinh thái Giáo dục STEM AI và học liệu số cho học sinh phổ thông của Công ty Cổ phần Công nghệ Giáo dục Learn to Leap phù hợp với **Chương trình Giáo dục phổ thông 2018**

Learn To Leap

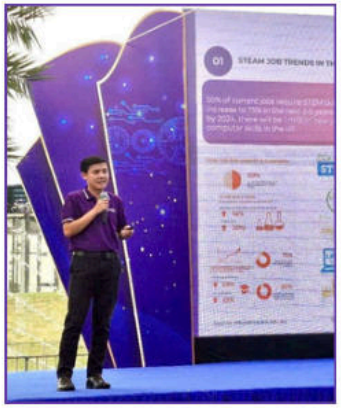
GIẢI THƯỞNG THÀNH TỰU



Vượt qua hơn 200 dự án, Công ty Cổ phần Công nghệ Giáo dục Learn to Leap vinh dự được lựa chọn là dự án có **"Sáng kiến giáo dục thông minh"** SEI Awards 2023 và 2025, trong hạng mục **"Ảnh hưởng giáo dục của năm"**



Learn to Leap được lựa chọn là **1 trong 20** doanh nghiệp Đổi mới Sáng tạo tiêu biểu Hà Nội chính thức lên đường cùng **VIET STARTUP INTERCHANGE** mùa thứ 3 tại Thành phố Thẩm Quyến







Learn to Leap vinh dự là **1 trong 12** dự án xuất sắc được **tỉnh Bắc Ninh** lựa chọn để hỗ trợ phát triển – khẳng định mạnh mẽ vai trò tiên phong trong **lĩnh vực giáo dục công nghệ, STEM và AI cho thế hệ trẻ Việt Nam.**

Learn To Leap

Hà Nội, 2026

TRÂN TRỌNG CẢM ƠN



Learn To Leap

LIÊN HỆ

ADDRESS
Trụ sở chính: Tầng 06, Tòa nhà IPH
241 Xuân Thủy, Cầu Giấy, HN

PHONE
07773.08883

EMAIL
contact@learntoleap.vn

WEBSITE
https://www.learntoleap.edu.vn/

Learn To Leap