

Số: 180/GDDĐT
Về việc triển khai sân chơi
“Sáng tạo cùng AI”

Hóc Môn, ngày 26 tháng 4 năm 2025

Kính gửi:

- Hiệu trưởng các trường Tiểu học;
- Hiệu trưởng các trường Trung học cơ sở.

Phòng Giáo dục và Đào tạo nhận được Văn bản số 36/2025/VA-CV ngày 15 tháng 4 năm 2025 của Công ty TNHH Công nghệ Giáo dục Vietants về việc triển khai sân chơi “Sáng tạo cùng AI trong giảng dạy”;

Với mong muốn hỗ trợ đội ngũ giáo viên và học sinh được tiếp cận công nghệ, đặc biệt là trí tuệ nhân tạo (AI). Đây là một hoạt động thiết thực, sinh động và góp phần khơi dậy tư duy sáng tạo, phát triển năng lực công nghệ và tinh thần hợp tác trong giáo viên, học sinh. Đặc biệt, giúp học sinh từng bước làm quen với trí tuệ nhân tạo và tạo cơ hội rèn luyện kỹ năng tư duy logic, hình thành năng lực giải quyết vấn đề thông qua trải nghiệm thực tiễn,

Phòng Giáo dục và Đào tạo đề nghị Hiệu trưởng các trường Tiểu học, Trung học cơ sở thực hiện một số nội dung sau:

1. Phổ biến sân chơi “Sáng tạo cùng AI” đến giáo viên, học sinh và phụ huynh.
2. Cử đại diện Cán bộ quản lý, Giáo viên tin học, Giáo viên Công nghệ thông tin tham gia tập huấn trực tuyến để sau đó hướng dẫn giáo viên, học sinh trong trường sử dụng AI tham gia sân chơi. (Ban Tổ chức Công ty TNHH Công nghệ Giáo dục Vietants hướng dẫn)
3. Chủ động bố trí thời gian hợp lý và tạo điều kiện thuận lợi để giáo viên, học sinh tích cực tham gia sân chơi đảm bảo không ảnh hưởng đến thời gian học tập.

Phòng Giáo dục và Đào tạo đề nghị Hiệu trưởng các trường động viên giáo viên, học sinh tích cực tham gia sân chơi bổ ích “Sáng tạo cùng AI”.

(Đính kèm Công văn 36/2025/VA-CV ngày 15 tháng 4 năm 2025 của Công ty TNHH Công nghệ Giáo dục Vietants và Phụ lục 1,2)./.

Nơi nhận:

- Như trên;
- LĐ.PGDĐT: TP, PTP;
- CV TH, THCS;
- Lưu: VT, Hoa.



TRƯỞNG PHÒNG

Nguyễn Văn Hiệp

Số: 36./2025/VA-CV

Về việc triển khai sân chơi “Sáng tạo
cùng AI trong giảng dạy”

TP Hồ Chí Minh, ngày 15 tháng 04 năm 2025

Kính gửi: Ban Lãnh đạo Phòng Giáo dục và Đào tạo Huyện Hóc Môn.

Công ty TNHH Công nghệ Giáo dục Vietants (Sau đây gọi tắt là Vietants) là đơn vị chuyên cung cấp các giải pháp công nghệ giáo dục tại Việt Nam.

Vietants đã và đang đồng hành cùng nhiều cơ sở giáo dục trong việc triển khai các phần mềm và nền tảng học tập trực tuyến như VioEdu (thuộc Tập đoàn FPT).

Trong thời gian qua, với mong muốn tiếp tục hỗ trợ đội ngũ giáo viên và học sinh tiếp cận công nghệ mới, đặc biệt là trí tuệ nhân tạo (AI), Vietants cùng các đối tác trong lĩnh vực AI đã nghiên cứu nhiều nền tảng và mô hình giáo dục dựa trên AI hàng đầu thế giới và sân chơi trên nền tảng trí tuệ thông minh AI với tên gọi là “Sáng tạo cùng AI trong giảng dạy” đến toàn ngành giáo dục Thành phố Hồ Chí Minh.

Với mong muốn lan tỏa hiệu quả giải pháp trí tuệ nhân tạo AI đến toàn ngành, Vietants kính mong Phòng giáo dục phối hợp và hỗ trợ:

- Tổ chức sân chơi “Sáng tạo cùng AI trong giảng dạy” dành cho giáo viên và học sinh từ lớp 1 đến lớp 9 trên địa bàn Huyện Hóc Môn. Sân chơi được tổ chức hoàn toàn miễn phí với mục tiêu thúc đẩy ứng dụng công nghệ AI vào đổi mới phương pháp dạy học, khơi dậy tinh thần sáng tạo và kết nối giáo viên – học sinh – phụ huynh thông qua việc sáng tạo sản phẩm công nghệ giáo dục (theo thể lệ đính kèm phụ lục 02).
- Ban hành công văn triển khai đến các trường trên địa bàn Huyện Hóc Môn, khuyến khích giáo viên và học sinh sử dụng công cụ AI miễn phí từ chương trình “Sáng tạo cùng AI trong giảng dạy” này trong giảng dạy và học tập.
- Truyền thông nội bộ và ghi nhận kết quả tham gia để khen thưởng các tập thể, cá nhân tiêu biểu.

Chúng tôi cam kết đồng hành cùng Phòng Giáo dục và Đào tạo cung cấp nền tảng AI miễn phí và hỗ trợ kỹ thuật, nội dung đầy đủ. Rất mong nhận được sự quan tâm và hợp tác từ Quý Phòng để mang lại giá trị thiết thực cho giáo viên và học sinh tại địa phương.

Công ty TNHH Công nghệ Giáo dục Vietants kính mong sự chấp thuận của Quý Phòng giáo dục.

Thông tin liên hệ: Bà Nguyễn Thị Hoàng Yến

Điện thoại: 0901868645 - Email: hoangyen.vioedu@gmail.com

Trân trọng cảm ơn ./.

Kèm theo công văn này có phụ lục 01: Lợi ích của sân chơi “Sáng tạo cùng AI trong giảng dạy”, phụ lục 02: Thể lệ sân chơi “Sáng tạo cùng AI trong giảng dạy”.

Nơi nhận:

- Như trên.
- Lưu: VT



PHỤ LỤC 01

LỢI ÍCH CỦA SÂN CHƠI “SÁNG TẠO CÙNG AI TRONG GIẢNG DẠY” MIỄN PHÍ

Chương trình “Sáng tạo cùng AI trong giảng dạy” mang lại nhiều lợi ích thiết thực cho các đối tượng trong hệ sinh thái giáo dục, cụ thể như sau:

Đối với Nhà trường và Ban Giám hiệu

- Đăng ký tham gia khóa học AI thực chiến miễn phí.
- Quản lý hiệu quả chuyên môn, nghiệp vụ giảng dạy của giáo viên theo đúng định hướng đổi mới giáo dục của Bộ Giáo dục và Đào tạo.
- Tăng cường năng lực quản lý chuyên môn nhờ dữ liệu minh bạch, có hệ thống.
- Giảm chi phí đầu tư vào nhiều phần mềm riêng lẻ nhờ tích hợp công cụ AI đồng bộ và miễn phí.
- Hỗ trợ nhà trường chủ động trong lộ trình chuyển đổi số, xây dựng môi trường giáo dục hiện đại, thông minh.

Đối với Giáo viên

- Đăng ký tham gia khóa học AI thực chiến miễn phí.
- Được sử dụng miễn phí bộ công cụ AI phục vụ giảng dạy: thu thập tài liệu, tạo giáo án, thiết kế đề kiểm tra, chấm bài tự động, gợi ý phương pháp giảng dạy mới...
- Rút ngắn thời gian chuẩn bị bài giảng, tối ưu hóa hiệu suất giảng dạy.
- Dễ dàng làm quen và áp dụng công nghệ AI vào giảng dạy mà không cần kỹ năng công nghệ chuyên sâu, dễ sử dụng với nhiều tính năng vượt trội.
- Cơ hội nâng cao chuyên môn, kỹ năng sư phạm trong thời đại công nghệ.

Đối với Phụ huynh học sinh

- Đăng ký tham gia khóa học AI thực chiến miễn phí.
- Phụ huynh được sử dụng miễn phí công cụ AI, là trợ lý tư vấn học tập thông minh 24/7, dễ sử dụng và tìm kiếm tài liệu phù hợp.
- Yên tâm khi con được học tập và tiếp cận AI trong môi trường an toàn, định hướng đúng từ nhà trường.

Đối với Học sinh

- Làm quen và phát triển tư duy ứng dụng AI miễn phí ngay từ sớm – kỹ năng thiết yếu trong kỷ nguyên số, với các công cụ dễ sử dụng.
- Được học tập qua các công cụ sinh động, trực quan giúp tăng hứng thú và khả năng tự học, tăng tương tác trong lớp học.

PHỤ LỤC 02 - THẺ LỆ SÂN CHƠI “SÁNG TẠO CÙNG AI TRONG GIẢNG DẠY”

I. THÔNG TIN CHUNG

1. Thông tin chung

Tên sân chơi: “Sáng tạo cùng AI trong giảng dạy”

Đơn vị tổ chức: Công ty TNHH Công nghệ Giáo dục VietAnts phối hợp với Phòng Giáo dục và Đào tạo quận(gọi tắt là BTC).

Hình thức tổ chức: Trực tuyến qua website: Aivietants.com

Thời gian triển khai:

Đợt 1: Thời gian từ 26/04/2025 – 10/06/2025

Đợt 2: Dự kiến tháng 9/2025 – tháng 10/2025

2. Mục đích

Thúc đẩy ứng dụng thực tế các công cụ AI trong giáo dục dành cho giáo viên, học sinh và phụ huynh.

Khuyến khích sáng tạo bài giảng, nội dung học tập số thông qua hình thức thiết kế video hoạt hình trực quan, sinh động.

Phát triển năng lực ứng dụng công nghệ và tư duy chuyển đổi số trong dạy và học tại trường phổ thông.

Tăng cường kết nối giữa giáo viên – học sinh – phụ huynh thông qua hoạt động sáng tạo chung, mang tính hợp tác.

Tăng cường xây dựng cộng đồng giáo dục chủ động – hiện đại – tích cực ứng dụng AI để đổi mới phương pháp giảng dạy và học tập.

3. Sản phẩm dự thi:

Sản phẩm sáng tạo với sự hỗ trợ của công nghệ AI. Nội dung bám sát khung chương trình giáo dục phổ thông 2018.

II. THẺ LỆ SÂN CHƠI

1. Đối tượng tham gia:

Tất cả giáo viên và học sinh từ lớp 1 đến lớp 9 trên địa bàn TP.HCM có tài khoản Aivietants tham gia **MIỄN PHÍ**.

2. Hình thức và thời gian tham gia:

Giáo viên và học sinh tham gia cần có 01 tài khoản Aivietants được khởi tạo trên trang web Aivietants.com.

Thời gian tổ chức thi chia làm 2 đợt:

- **Đợt 1:** Từ ngày 26/04/2025 đến hết ngày 20/06/2025

1. Thời gian tạo tài khoản đợt 1 bắt đầu từ: 26/04/2025 – 12/05/2025

2. Đăng ký tham gia lớp online hướng dẫn sử dụng công cụ AI: 26/04/2025 – 06/05/2025

3. Thời gian bắt đầu tham gia bài thi Vòng khởi động sáng tạo AI: 12/05/2025 – 20/05/2025

4. Công bố kết quả vòng 1: 21/05/2025 – 23/05/2025
5. Thời gian bắt đầu Vòng ứng dụng AI trong giảng dạy: 26/05/2025 – 06/06/2025
6. Thời gian công bố kết quả Vòng ứng dụng AI trong giảng dạy 16/06/2025 – 18/06/2025

- **Đợt 2:** Dự kiến tháng 9/2025 – 10/2025

3. Kênh nhận thông tin từ BTC

Nhận thông tin và hỗ trợ sân chơi trực tiếp từ trang web chính thức của sân chơi: Aivietants.com hoặc truy cập đường link:

- Cập nhật thông báo nhanh chóng từ BTC.
- Nhận tài liệu hướng dẫn, link dự thi, kết quả và phản hồi kỹ thuật.
- Kết nối và chia sẻ kinh nghiệm với giáo viên toàn thành phố.

4. Thể lệ

4.1 Vòng khởi động sáng tạo AI

Thời gian tham gia bắt đầu: 12/05/2025

Giáo viên sẽ thực hiện quay số trực tuyến để chọn ngẫu nhiên chủ đề bài thi. Mỗi giáo viên có 03 lượt quay để chọn ra chủ đề phù hợp nhất và được nộp 03 bài dự thi theo 03 lượt quay.

Thi thiết kế hình ảnh, slide bài giảng, thơ, bài hát,... theo chủ đề đã chọn.

Thời gian nộp bài đến hết 23h59 ngày 20/05/2025

Bài dự thi chỉ được tính hợp lệ khi nộp qua trang web chính thức của sân chơi: Aivietants.com

BTC với sự trợ giúp của AI sẽ chấm điểm bài thi và cập nhật bảng xếp hạng theo từng ngày.

4.2 Vòng Ứng Dụng AI trong Giảng Dạy

Thời gian tham gia bắt đầu: 26/05/2025

Điều kiện tham gia vòng 02 là thí sinh phải nằm trong top 10% thí sinh có điểm cao, kết quả được tính theo cấp Tiểu học riêng và THCS riêng.

Mỗi 01 giáo viên thiết kế 01 video hoạt hình ngôn ngữ Tiếng Việt có nội dung dạy học bằng công cụ AI (BTC cung cấp công cụ miễn phí để sử dụng)

Video định dạng MP4, thời lượng tối đa 3 phút. Video dài hơn 3 phút được tính là không hợp lệ.

Chủ đề : Giáo viên sẽ thực hiện quay số trực tuyến để chọn ngẫu nhiên chủ đề bài thi. Mỗi giáo viên có 03 lượt quay để chọn ra chủ đề phù hợp nhất.

Viết một bài viết mô tả lại quá trình (liệt kê các công cụ AI đã sử dụng trong bài thi) và cảm nhận của bản thân khi thực hiện Video hoạt hình.

Thời gian nộp bài đến hết 23h59 ngày 06/06/2025

Bài dự thi chỉ được tính hợp lệ khi nộp qua trang web chính thức của sân chơi Aivietants.com

Quy định về nội dung video hoạt hình

Để đảm bảo tính sư phạm, phù hợp với học sinh và môi trường giáo dục, các video dự thi cần tuân thủ các quy định sau:

- Không sử dụng từ ngữ phân cảm, tiêu cực, gây hiểu lầm hoặc xúc phạm cá nhân/tổ chức.
- Không mang nội dung chính trị, tôn giáo, phân biệt vùng miền hoặc gây tranh cãi trong cộng đồng.
- Nội dung cần tích cực, khuyến khích tinh thần học tập, đạo đức và kỹ năng sống phù hợp với lứa tuổi học sinh.
- Hình ảnh và lời thoại phải phù hợp văn hóa học đường và đối tượng học sinh phổ thông.

Ban tổ chức có quyền từ chối hoặc yêu cầu chỉnh sửa các sản phẩm không đáp ứng quy định trên.

5. Quy trình đánh giá và chấm điểm

- **Vòng khởi động sáng tạo AI:** BTC với sự trợ giúp của AI chấm điểm, xếp hạng theo từng ngày và lọc ra 10% tác phẩm xuất sắc nhất để tiếp tục thi “Vòng ứng dụng AI trong giảng dạy”
- **Vòng ứng dụng AI trong giảng dạy:** Ban giám khảo là BTC và các thầy cô tại Phòng giáo dục và Đào tạo và các trường trên địa bàn.

6. Quyền sở hữu trí tuệ

- Người tham gia vẫn giữ quyền tác giả đối với tác phẩm dự thi.
- BTC có quyền sử dụng các sản phẩm dự thi cho mục đích giáo dục và truyền thông mà không cần chi trả phí bản quyền.
- Thí sinh phải đảm bảo không vi phạm quyền sở hữu trí tuệ của bên thứ ba

7. Hướng dẫn tham gia

10.1 Các bước đăng ký:

1. Truy cập Website : Aivietants.com
2. Nhấn vào nút “Đăng ký tham gia”
3. Điền đầy đủ thông tin cá nhân:
4. Thời gian đăng ký tài khoản từ ngày: 26/04/2025 – 12/05/2025
5. Đăng ký tham gia lớp học online hướng dẫn sử dụng các nền tảng về AI sau khi đăng ký thành công tài khoản Aivietants.
6. Chọn chủ đề và thiết kế kịch bản, lời thoại, hình ảnh hoạt hình theo chủ đề và xuất video hoàn chỉnh. Lưu video định dạng MP4.

10.2 Lưu ý khi nộp bài:

- Mỗi giáo viên được thực hiện **03 lượt quay chủ đề** và nộp tối đa **03 bài thi**, hệ thống sẽ lấy bài có điểm cao nhất để xét giải.
- Bài thi phải đảm bảo:
 - Sáng tạo, đúng chủ đề đã quay
 - Không vi phạm bản quyền hình ảnh, âm thanh, nội dung
 - Không sử dụng ngôn ngữ tiêu cực, phân cảm
 - Không chứa thông tin cá nhân không cần thiết (số điện thoại, địa chỉ, trường cụ thể...)
- File đính kèm đúng định dạng yêu cầu:
 - Hình ảnh: PNG, JPG
 - Slide: PDF hoặc PowerPoint

- Âm thanh: MP3
- Video: MP4, tối đa 3 phút
- Đặt tên video hoạt hình theo cú pháp: “Tên video tự đặt”_”tên đăng nhập AiVietanst”
- Gửi bài dự thi đúng giờ theo đường link:...

8. Tiêu chí đánh giá chi tiết

8.1 Vòng khởi động sáng tạo AI (BTC dưới sự hỗ trợ của AI đánh giá)

Tiêu chí	Điểm tối đa	Mô tả chi tiết
Tính phù hợp với chương trình	20	- Nội dung bám sát khung chương trình giáo dục phổ thông 2018 (0-7 điểm) - Đảm bảo tính chính xác về kiến thức (0-7 điểm) - Phù hợp với cấp độ nhận thức của học sinh (0-6 điểm)
Tính sáng tạo	25	- Độ độc đáo của cách trình bày (0-8 điểm) - Sự sáng tạo trong việc ứng dụng AI (0-9 điểm) - Tính mới lạ của phương pháp giảng dạy (0-8 điểm)
Tính tương tác	20	- Khả năng thu hút sự tham gia của học sinh (0-7 điểm) - Tạo cơ hội cho học sinh tương tác với nội dung (0-7 điểm) - Thiết kế các hoạt động tương tác hiệu quả (0-6 điểm)
Chất lượng kỹ thuật	15	- Chất lượng hình ảnh và âm thanh (0-5 điểm) - Tính chuyên nghiệp trong biên tập (0-5 điểm) - Hiệu ứng hình ảnh và đồ họa (0-5 điểm)
Hiệu quả giáo dục	20	- Khả năng truyền đạt kiến thức (0-7 điểm) - Tính rõ ràng, dễ hiểu của nội dung (0-7 điểm) - Khả năng ứng dụng thực tế (0 - 6 điểm)

8.2 Vòng ứng dụng AI trong giảng dạy (Ban giám khảo đánh giá)

Tiêu chí	Điểm tối đa	Mô tả chi tiết
Tính phù hợp với chương trình	20	- Nội dung bám sát khung chương trình giáo dục phổ thông 2018 (0-7 điểm) - Đảm bảo tính chính xác về kiến thức (0-7 điểm) - Phù hợp với cấp độ nhận thức của học sinh (0-6 điểm)
Tính sáng tạo	25	- Độ độc đáo của cách trình bày (0-8 điểm) - Sự sáng tạo trong việc ứng dụng AI (0-9 điểm) - Tính mới lạ của phương pháp giảng dạy (0-8 điểm)
Tính tương tác	15	- Khả năng thu hút sự tham gia của học sinh (0-7 điểm) - Tạo cơ hội cho học sinh tương tác với nội dung (0-7 điểm) - Thiết kế các hoạt động tương tác hiệu quả (0-6 điểm)
Chất lượng kỹ thuật	10	- Chất lượng hình ảnh và âm thanh (0-5 điểm)

		- Tính chuyên nghiệp trong biên tập (0-5 điểm) - Hiệu ứng hình ảnh và đồ họa (0-5 điểm)
Hiệu quả giáo dục	20	- Khả năng truyền đạt kiến thức (0-7 điểm) - Tính rõ ràng, dễ hiểu của nội dung (0-7 điểm) - Khả năng ứng dụng thực tế (0 - 6 điểm)
Khả năng nhân rộng	10	- Tính khả thi khi áp dụng rộng rãi (0-3 điểm) - Khả năng ứng dụng có nhiều môn học/ khối lớp (0-3 điểm) - Tính bền vững của phương pháp (0-4 điểm)

III. GIẢI THƯỞNG

1. Giải thưởng tập thể vòng 1

Dành cho trường học có tỷ lệ Giáo viên và học sinh tham gia dự thi nhiều nhất ở vòng 1 (ít nhất từ 50%)

01 Giải Nhà trường tích cực : 1.000.000 VNĐ + Giấy khen của Ban Tổ chức (Giải thưởng được tính theo riêng giữa các trường Tiểu học và các trường THCS)

2. Giải thưởng dành cho cá nhân Vòng Ứng dụng AI trong giảng dạy

- **01 Giải Nhất:** 2.000.000đ + Giấy chứng nhận + Học bổng 1 tháng sử dụng phần mềm AiVietants
- **01 Giải Nhì:** 1.000.000đ + Giấy chứng nhận + Học bổng 1 tháng sử dụng phần mềm AiVietants
- **01 Giải Ba:** 500.000đ + Giấy chứng nhận + Học bổng 1 tháng sử dụng phần mềm AiVietants
- **03 Tác phẩm được yêu thích nhất:** 500.000đ + Giấy chứng nhận + Quà hiện vật **Tiêu chí chấm điểm “Tác phẩm được yêu thích nhất”:**
 1. Thí sinh đăng bài trên trang Fanpage của BTC từ ngày 06/06/2025 – 13/06/2025
 2. Cách tính điểm:
 - 01 lượt chia sẻ bài viết (video dự thi) dưới chế độ công khai: 03 điểm
 - 01 lượt bình luận dưới bài viết : 02 điểm
 - 01 lượt biểu cảm (like, tim, yêu thích, phần nộ) dưới bài viết : 01 điểm

Các sản phẩm xuất sắc sẽ được giới thiệu trên fanpage chính thức của BTC và Website Aivietants.com

IV. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Công ty TNHH Công nghệ Giáo dục Vietants

Phối hợp với Phòng Giáo dục và Đào quận ... xây dựng thể lệ, nội dung chuyên môn, nền tảng công cụ AI và tài trợ toàn bộ kinh phí tổ chức sân chơi.

Tổ chức tập huấn và gửi file hướng dẫn sử dụng công cụ AI và cách thức tổ chức sân chơi sáng tạo tại các trường Tiểu học.

Tổ chức lớp học online **MIỄN PHÍ** hướng dẫn Giáo viên và học sinh vào lúc 20h00 tối hàng tuần.

Cung cấp **MIỄN PHÍ** các nền tảng công cụ AI cho tất cả giáo viên và học sinh tham gia sân chơi trên địa bàn quận.

Cử đội ngũ kỹ thuật hỗ trợ các trường, giáo viên và học sinh trong suốt quá trình tham gia.

Gửi báo cáo định kỳ số lượng người tham gia, kết quả nộp bài đến cán bộ quản lý tại Phòng Giáo dục và Đào tạo ...

Tiếp nhận sản phẩm dự thi, tổ chức chấm điểm, công bố kết quả và trao giải thưởng cho các sản phẩm xuất sắc.

2. Phòng Giáo dục và Đào tạo

Ban hành văn bản kế hoạch và hướng dẫn các trường Tiểu học trên địa bàn về sân chơi.

Phối hợp với Công ty Vietants tổ chức các buổi tập huấn sử dụng công cụ AI cho giáo viên.

Cử cán bộ đầu mối hỗ trợ triển khai sân chơi tại các trường, giám sát tiến độ thực hiện.

Hỗ trợ truyền thông sân chơi, tổng hợp thông tin, giới thiệu sản phẩm nổi bật tại địa phương.

Phối hợp với Vietants kí xác nhận – chứng nhận khen thưởng cho học sinh, giáo viên đạt thành tích.

3. Các Trường Tiểu học

Phổ biến sân chơi đến toàn thể giáo viên, học sinh và phụ huynh.

Cử giáo viên phụ trách tham gia tập huấn, hướng dẫn toàn bộ giáo viên và học sinh sử dụng công cụ AI.

Động viên, theo dõi và truyền thông nội bộ trong trường để lan tỏa hoạt động.

Đề xuất tuyên dương sản phẩm tiêu biểu trong Lễ chào cờ hoặc hoạt động tập thể tại trường.

03 HỖ TRỢ VÀ TƯ VẤN

Hotline: 0901.8686.03 – 0901.8686.45 – 0901.868650

Nhận thông tin và hỗ trợ sân chơi trực tiếp từ trang web: Aivietants.com hoặc truy cập đường link:

Fanpage: