

Lâm Đồng lan tỏa Cuộc thi Data for Life 2026 trong ngành Giáo dục

12:45 06/07/2026

Thông qua Cuộc thi Data for Life mùa 4 năm 2026, ngành Giáo dục Lâm Đồng khuyến khích giáo viên, học sinh đề xuất các ý tưởng ứng dụng dữ liệu, công nghệ số và trí tuệ nhân tạo nhằm giải quyết những vấn đề thực tiễn, góp phần thúc đẩy chuyển đổi số và đổi mới sáng tạo.



Ngành Giáo dục tỉnh Lâm Đồng đẩy mạnh tuyên truyền, vận động cán bộ quản lý, giáo viên, học sinh tích cực hưởng ứng, tham gia xây dựng “Ngân hàng ý tưởng” của Cuộc thi Data for Life mùa 4 năm 2026 với chủ đề “Build Together”. Ảnh minh họa

Phát huy sáng tạo từ những vấn đề thực tiễn

Thực hiện chỉ đạo của Ban Chỉ đạo phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo, chuyển đổi số và Đề án 06 tỉnh Lâm Đồng, ngành Giáo dục đang triển khai tuyên truyền, vận động các cơ sở giáo dục tích cực tham gia Cuộc thi Data

for Life mùa 4 năm 2026 với chủ đề "Build Together".

Đây là sân chơi đổi mới sáng tạo do Bộ Công an tổ chức nhằm kết nối cơ quan nhà nước, doanh nghiệp, người dân và cộng đồng công nghệ cùng chung tay xây dựng các giải pháp số phục vụ phát triển đất nước.

Điểm nhấn của mùa thi năm nay là giai đoạn xây dựng "Ngân hàng ý tưởng", diễn ra từ ngày 10/6 đến 10/7/2026. Ban Tổ chức tiếp nhận các đề xuất phản ánh những khó khăn, bất cập, điểm nghẽn trong học tập, công việc, quản lý, cung cấp dịch vụ và đời sống có thể được giải quyết bằng dữ liệu, công nghệ số, trí tuệ nhân tạo hoặc các giải pháp đổi mới sáng tạo.

Những ý tưởng có giá trị sẽ được lựa chọn làm đề bài để các đội thi tiếp tục nghiên cứu, phát triển thành các sản phẩm công nghệ có tính ứng dụng cao, góp phần giải quyết hiệu quả các bài toán thực tiễn.

Đối với ngành Giáo dục, đây được xem là cơ hội để giáo viên và học sinh phát huy tư duy sáng tạo, năng lực chuyển đổi số cũng như khả năng phát hiện các vấn đề nảy sinh trong nhà trường và cuộc sống.

Các ý tưởng có thể xuất phát từ nhiều lĩnh vực gần gũi như quản lý học tập, hỗ trợ học sinh tự học, ứng dụng AI trong giảng dạy và đánh giá, tư vấn hướng nghiệp, quản lý thư viện, bảo vệ môi trường học đường, cảnh báo nguy cơ mất an toàn trên không gian mạng, hỗ trợ học sinh yếu thế hay cải cách thủ tục hành chính trong giáo dục.

Không cần sản phẩm hoàn chỉnh, chỉ cần ý tưởng có giá trị

Theo Ban Tổ chức, người tham gia không bắt buộc phải có kiến thức chuyên sâu về công nghệ hay xây dựng sẵn một sản phẩm hoàn chỉnh.

Điều quan trọng là ý tưởng cần xác định rõ vấn đề đang tồn tại, chỉ ra điểm nghẽn, đối tượng bị tác động và định hướng giải pháp công nghệ có thể áp dụng để giải quyết. Đây cũng là cách tiếp cận nhằm khuyến khích mọi tầng lớp, đặc biệt là học sinh và giáo viên, mạnh dạn đề xuất sáng kiến từ những vấn đề gần gũi trong cuộc sống.

Các lĩnh vực được khuyến khích gồm cải cách thủ tục hành chính, dịch vụ công trực tuyến, giáo dục, y tế, giao thông, môi trường, an sinh xã hội, chuyển đổi số doanh nghiệp, hỗ trợ người yếu thế, an toàn thông tin, ứng dụng dữ liệu và trí tuệ nhân tạo phục vụ cộng đồng.

Trong đó, lĩnh vực giáo dục được đánh giá có nhiều tiềm năng hình thành các ý tưởng mới, góp phần nâng cao chất lượng dạy và học cũng như hiệu quả quản lý nhà trường.

Lan tỏa tinh thần đổi mới sáng tạo trong trường học

Để Cuộc thi đạt hiệu quả, ngành Giáo dục đề nghị các cơ sở giáo dục đẩy mạnh tuyên truyền đến cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên và học sinh; đồng thời khuyến khích các tổ chuyên môn, câu lạc bộ Tin học, STEM/STEAM, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số tích cực tham gia xây dựng ý tưởng.

Mỗi ý tưởng cần thể hiện rõ tên đề xuất, lĩnh vực áp dụng, mô tả vấn đề hoặc điểm nghẽn, đối tượng chịu tác động, hiện trạng khó khăn, định hướng giải pháp công nghệ và hiệu quả dự kiến khi triển khai.

Ban Chỉ đạo phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo, chuyển đổi số và Đề án 06 tỉnh Lâm Đồng cũng đề nghị các cơ quan, đơn vị, địa phương tổng hợp các ý tưởng tham gia Cuộc thi và báo cáo kết quả về Ban Chỉ đạo tỉnh thông qua Công an tỉnh - Cơ quan Thường trực Đề án 06 trước ngày 9/7/2026.

Việc hưởng ứng Cuộc thi Data for Life mùa 4 không chỉ góp phần thúc đẩy phong trào đổi mới sáng tạo, chuyển đổi số trong ngành Giáo dục, mà còn tạo môi trường để giáo viên, học sinh rèn luyện tư duy phát hiện vấn đề, đề xuất giải pháp và ứng dụng dữ liệu, công nghệ số, trí tuệ nhân tạo vào giải quyết các bài toán thực tiễn. Qua đó, từng ý tưởng sáng tạo sẽ góp phần xây dựng chính quyền số, xã hội số và công dân số, phục vụ mục tiêu phát triển bền vững của địa phương và đất nước.

Hoàng Phương