

報名連結：



將軍澳香島中學

第二屆全港小學 STEAM 創客比賽

鳴謝：



民政事務總署
Home Affairs Department

比賽章程

1. 比賽簡介

本校一向致力培養學生各方面的才能，以裝備學生應對現今社會及全球的急速轉變和挑戰。學生透過學習創新科技，可以培育正面價值觀和態度，並培養開拓與創新精神。STEAM 教育為本校重點發展項目之一，我們的同學亦曾在不少比賽中獲得不俗成績，透過比賽過程，學生多方面都有所增益。為增強社會連繫，並推己及人，我校本年度再次舉辦「將軍澳香島中學 第二屆全港小學 STEAM 創客比賽及頒獎典禮暨優秀作品公眾展示」，希望以自身經驗貢獻社會。本比賽獲民政事務總署贊助本校推廣創科教育。

2. 主題

「STEAM 與我！」

我們日常生活中有不少與 STEAM 息息相關的例子，我們鼓勵同學以創新科技改善日常生活，並運用不同學科知識解決問題，就可以做到「STEAM 與我！」

3. 參賽資格

參賽學生必須本年度就讀小學三年級至六年級，比賽以小組形式參賽，每組人數上限為 5 人。每支參賽隊伍須有最少一名老師帶領及指導。每間學校參賽隊伍數量不限，惟每間學校須派出一名老師擔任是次比賽的聯絡人。

4. 報名方法及比賽形式

4.1 報名（報名截止日期：2023 年 11 月 11 日，晚上 11 時 59 分）

參賽隊伍可掃描報名二維碼或經本校網頁報名，成功報名之隊伍，將自動收到大會確認電郵，電郵附上初賽網上繳交作品電子平台連結。所有報名參賽並成功提交作品的參賽者，均會獲發參賽證書乙張。

4.2 初賽（提交截止日期：2023 年 11 月 11 日，晚上 11 時 59 分）

參賽隊伍須呈交不多於 500 字的作品介紹，以及約 5 分鐘的短片（MP4 格式）介紹其作品。內容須包括作品的設計理念及原理，解釋如何解決生活難題，並於限期前透過網上平台遞交。經初步評審後，評選出最佳方案作品進入決賽，進入決賽的隊伍名單將於 2023 年 11 月 15 日經本校網頁公佈。晉級隊伍可在此階段優化作品以準備決賽。

4.3 決賽（比賽日期:2023 年 11 月 18 日，上午 10 時至下午 12 時）

進入決賽的隊伍，於決賽當天親臨本校向評審團介紹方案。當中包括解釋其作品的設計理念及示範其作品，並接受評審提問。決賽當天由評審團選出冠軍、亞軍、季軍、優異獎多名及最佳演繹獎。參與決賽之比賽隊伍必須同時參加下午舉行之「第二屆全港小學 STEAM 創客比賽頒獎典禮暨優秀作品公眾展示」。

4.4 頒獎典禮暨優秀作品公眾展示（2023 年 11 月 18 日，下午 1 時 30 分至下午 5 時）

頒獎典禮暨優秀作品公眾展示將於將軍澳新都城中心三期商場舉行，參賽學生可向公眾展出其作品。當日參觀之公眾將投票選出「最受公眾喜愛獎」。比賽結果將於當天下午 4 時之頒獎典禮公佈。

5. 評審團及評審準則

5.1 評審團

初賽由本校 STEAM 相關資深老師審閱，決賽評審團則由教育界及資訊科技教育界專家組成。

5.2 評審準則

創意	30%
創新科技 / STEAM 元素的運用（問題分析、資料準確性、功能及介面設計、創新科技的運用）	30%
設計的實踐（創新建議的可行性、應用之價值及效益、製成品的質素、以及測試及評估）	30%
表達技巧及團隊協作（方案及作品的展示、講解的流暢程度、以及團隊的合作）	10%

6. 獎項

冠軍一名	可獲港幣一千元書券、學校獎座、學生獎牌及獎狀
亞軍一名	可獲港幣八百元書券、學校獎座、學生獎牌及獎狀
季軍一名	可獲港幣六百元書券、學校獎座、學生獎牌及獎狀
優異獎多名	可獲港幣三百元書券、學校獎座、學生獎牌及獎狀
最佳演繹獎	可獲港幣三百元書券、學校獎座、學生獎牌及獎狀
最受公眾喜愛獎	可獲港幣三百元書券、學校獎座、學生獎牌及獎狀

7. 參賽細則及條款

7.1 參賽作品必須原創。如發現違規，即被取消參賽及得獎資格。如擬參賽之作品曾參與過往本校主辦之比賽，需有更新創作才可參加本次比賽。

7.2 參賽者須同意其作品、校名、姓名及作品簡介將有機會作公眾展示。

7.3 本校保留詮釋、解讀和修改比賽章程的權利。

7.4 比賽有任何修訂，會以本校網頁公佈及通知學校聯絡人。

7.5 本校保留比賽結果的最後決定權。

8. 主辦機構

是次比賽由將軍澳香島中學及資訊科技教育領袖協會(AiTLE)合辦。

9. 查詢

如對比賽有任何查詢，歡迎於辦公時間致電 26233039 或以電郵 kllau@htss.edu.hk 聯絡本校 STEAM 統籌劉老師。



將軍澳香島中學



資訊科技教育領袖協會