

香港教育大學
全港STEAM設計比賽《在生活中遇上STEAM!》
比賽章程

甲、基本資料

一、比賽目的

提高參賽者對STEAM的理解、興趣和關注，讓參加者能在生活中運用不同學科知識解決問題，以達至「融會貫通、學以致用、聯繫生活」的目的。

二、參賽資格

- 比賽以學校為參賽單位，每位參賽的學生必須於比賽期間在參賽學校就讀。
- 比賽分為「創新組」及「改良組」。每所小學可在兩組派學生參加比賽，或只選一組。（參賽學生人數不限）

三、比賽賽程

「創新組」及「改良組」設有初小和高小組別。詳細賽程如下：

	創新組	改良組
2023年7月20日	截止報名 (網上報名表格: https://forms.gle/UccLWwfPczD68zSMA)	
2023年7月21日	請負責老師代為發佈電子版STEAM教育繪本「在生活中遇上STEAM!」一書兩冊： 改良組：《古文物，大發明》 創新組：《小氣球，大發現》 老師可以上載到學校的電子平台，供學生閱讀。	
2023年7月21日至2023年9月28日	參賽同學先閱讀所屬組別之制定電子版繪本，改良組為《古文物，大發明》，創新組為《小氣球，大發現》。閱畢繪	

	本，參賽者需按照書背的問題作答，提交作品設計。作品形式不限，學生可以運用文字、繪畫、照片等方法加以表達。
2023年9月30日前*	參賽者完成作品之後，可以以下列其中一種方法提交： 1. 參賽學生可以使用繪圖頁QR CODE內的網址，登入電郵，自行上載作品的電子版。 網址：https://forms.gle/rPLhvmJv4UkryRKN8 2. 學校亦可以收集全校學生的紙本作品以及參賽學生名單，然後郵寄到香港教育大學。信封上請註明「<u>全港STEAM設計比賽《在生活中遇上STEAM!》</u>」計劃。 地址：香港新界大埔露屏路十號 香港教育大學 宗教教育與心靈教育中心 B3-P-09 3. 學校也可以統一收集全校學生的電子版作品，然後上載至Google Drive，並將連結和參賽學生名單電郵給主辦單位。煩請以學校名稱命名總文件夾，並於其內創建四個文件夾：「初小創意組」、「高小創意組」、「初小改良組」、「高小改良組」，最後將同學們的作品上載其中。請務必以參加同學的班別和姓名命名電子檔案（例如：1C陳大偉）。 電郵：steamcompetition23@eduhk.hk

* 以最終上載時間或收到郵件時間為準。

四、比賽評判

是次比賽由香港教育大學人文學院和博文及社會科學學院的教職員擔任評判。

五、比賽獎項

「創新組」及「改良組」的初小和高小級分別設有冠軍、亞軍、季軍、最佳概念獎及最佳設計獎各一名，合共有二十個得獎名額。得獎同學將獲得「STEAM教育繪本《在生活中遇上STEAM!》」實體書一套以及書券以作獎勵。

	「創新組」		「改良組」	
	初小	高小	初小	高小
冠軍	一套實體書、書券一千元			
亞軍	一套實體書、書券七百元			
季軍	一套實體書、書券五百元			
最佳概念獎 (最具創意性)	一套實體書、書券三百元			
最佳設計獎 (最具可行性)	一套實體書、書券三百元			

此外，比賽以學校為單位，設立「最積極參與獎」，旨在嘉許提交作品人數最多的學校，以肯定學校積極推動STEAM教育之表現。得獎學校將獲贈「STEAM教育繪本《在生活中遇上STEAM!》」實體書乙本及獎狀。

	全港STEAM設計比賽《在生活中遇上STEAM!》	
	名額	獎品
「最積極參與獎」金獎、銀、銅獎	各1名	每位得獎者可得五套實體書及獎座乙個
「最積極參與獎」優異獎	30名	五套實體書及優異獎狀

六、報名方法

報名前請詳細閱讀《比賽章程》，並於 2023年7月20日或以前填妥網上報名表格和上載參賽學生名單。(網上報名表格：<https://forms.gle/UccLWwfPczD68zSMA>)

七、參賽名額

是次比賽名額不設上限。接受報名後，主辦機構將以電郵通知作實，並隨函附奉電子版STEAM教育繪本「在生活中遇上STEAM!」。

八、參賽學生名單

煩請負責老師於參賽學生名單上清楚列明學生的姓名、年級、班別，以及其參加組別。

乙、評選準則

九、「創新組」初小與高小級別作品要求

- 透過閱讀《小氣球，大發現》，理解發明的過程，並回答繪圖頁內的問題：
 - 在生活中，我觀察到甚麼呢？
 - 我發現到甚麼呢？
 - 我想發明甚麼物品呢？
 - 我如何做實驗好呢？
 - 我最後的發明是……
- 同學能透過多樣化的形式，清晰地演繹和表達自己的構想。
- 設計必須具高創意及原創性。
- 設計必須具可行性，能透過現時的社會科技及資源被製造做出來。
- 設計必須能融合多於一科的學科知識。

十、「改良組」初小與高小級別作品要求

- 透過閱讀《古文物，大發明》，理解改良的過程，並回答繪圖頁內的問題：
 - 在生活中，我們有甚麼需要呢？
 - 我想改良甚麼物品呢？
 - 我如何改良呢？
 - 我如何再改良呢？
 - 我最後的發明是……
- 同學能透過多樣化的形式，清晰地演繹和表達自己的構想。
- 設計必須具高創意及原創性。
- 設計必須具可行性，能透過現時的社會科技及資源被製造做出來。
- 設計必須能融合多於一科的學科知識。

十一、評分比例

項目	百分比
對題目的理解	10%
作品的完整性	10%
作品的演繹及表達	20%
創意及原創性	20%
可行性	20%
學科知識融合	20%

丙、其他資料

十二、頒獎日期

比賽結束後會舉行頒獎典禮，表揚參賽者。頒獎典禮暫定於本年十二月舉行，屆時主辦單位會以電郵形式通知獲獎學校，並邀請學校及獲獎同學出席頒獎典禮。

十三、聲明

- 本章程僅適用於「全港STEAM設計比賽《在生活中遇上STEAM!》」。
- 參賽者必須遵守本章程，按時提交作品。
- 本章程如有任何爭議，香港教育大學保留最終決定權。

十四、查詢電話/電郵

比賽主辦單位聯絡人： 陳小姐

電話：2948 7136

電郵：steamcompetition23@eduhk.hk