

# 2022 太平洋盃科技教育競賽實施計畫

111.10.12

壹、依據：花蓮縣 111 年度資訊教育競賽活動計畫。

貳、目的

- 一、提升基礎科技教育，以科技領域數位自造為基礎，結合兒童程式與開發板的創意創客競賽，藉著開放硬體及兒童程式學習的過程中瞭解控制器、自動控制及電腦程式等知識，提昇整個基礎的科學與科技教育，強化中小學生未來的競爭力。
- 二、創客教育融入各領域教學並加強學生思維邏輯及問題解決的能力，推廣領域教學、生活與科技結合的建構式教學理念，讓學生學以致用，以達到啟發學生運算思維及設計思考能力的目標。
- 三、強化學生整合運用能力，培養學生整合平台、技術、各組分工，運用各種科技工具、軟硬體技術，結合程式語言解決問題，並透過解說闡述理念與功能，強化口語表達能力。
- 四、鼓勵各領域教師加入，開發教材教具與教學教案，讓教學現場更加多元化，學生更喜愛科技課程，促進各領域教師運用科技融入解決問題。
- 五、透過科技創客競賽，提升花蓮地區師生解決問題的能力，期能使花蓮地區師生對科技教育能有更深入一層的認知與體會。
- 六、展現宜花東地區科技教育之成果，並提供宜花東地區的師生能在此一領域互相觀摩與交流以促進本縣科技教育的進步及發展。
- 七、提升宜花東的師生學以致用，科技賦能之行動力與展現舞台，提升利用科技實際解決問題及關注 SDGS 永續發展之實作能力。

參、辦理單位

- 一、指導單位：花蓮縣政府
- 二、主辦單位：花蓮縣政府教育處、慈濟科技大學
- 三、承辦單位：花蓮縣立花崗國民中學
- 四、協辦單位：國立花蓮高級工業職業學校

肆、競賽內容

- 一、對象：花蓮、宜蘭及台東縣各級學校師生及設籍於此三縣之社會人士皆可報名，競賽組別分為國小組、國中組、高中大專院校組、社會組及教師組，若報名隊伍數低於 6 隊以下則採取併組方式進行評分。

二、人數：創意創客組、物聯網創客組國小組每隊2~3人，國中組每隊2~3人、高中大專組每隊1~5人，指導老師1~2人；領域教具創客開發組與創客教學課程模組開發組每隊1~3人，指導老師最多2人；軟體創客組每隊最多5人，指導教師最多2人；科技賦能組每隊最多5人，指導教師最多2人。

三、日期：111年12月24日(六)上午9時。

四、地點：花崗國中活動中心(籃球場旁)。

五、選手報到及開放佈置時間：111年12月24日(六)上午8時至9時。

## 伍、競賽主題與類別

### 一、創意創客組

- (一)參加者為：國小組、國中組、高中大專組。
- (二)必需使用開發板。
- (三)程式語言不限制，可使用文字形語言。
- (四)裝置或機構件採非商業積木(塑膠、鋁製積木套件)之多元素材製作，且必需具備創客的加工過程，並且國中小組感測器模組必需以杜邦線連接至主板外，不得僅使用主板功能參賽，並限制使用具便利接頭或卡榫之商業套件，高中職以上則不限，亦可自行焊接電路。
- (五)本組題目由參加競賽隊伍自行設定。
- (六)解說與示範內容必須包含從探索情境發現問題至做出實際作品，其中間歷程之設計思考與運算思維過程及相關證明照片或討論文件。

### 二、物聯網創客組

- (一)參加者為：國小組、國中組、高中大專組。
- (二)必需使用開發板。
- (三)裝置或機構件採非商業積木(塑膠、鋁製積木套件)之多元素材製作，且必需具備創客的加工過程，並且國中小組感測器模組必需以杜邦線連接至主板外，不得僅使用主板功能參賽，並限制使用具便利接頭或卡榫之商業套件，高中職以上則不限，亦可自行焊接電路，但必需有創客的加工過程(至少一個以上部件，應檢附圖檔或加工過程照片)。
- (四)物聯網組必需呈現雲端數據的存取、遠端控制、或大數據的管理、預測、分析、運用等，可以搭配任何裝置呈現數據。
- (五)本組題目由參加競賽隊伍自行設定。
- (六)解說與示範內容必須包含從探索情境發現問題至做出實際作品，其中間歷程之設計思考與運算思維過程及相關證明照片或討論文件。

### 三、領域教具創客開發與創客教學課程模組開發組

(一)參加者不分身分、年齡、領域(不限科技領域、不限老師)。

#### (二)項目

##### 1. 領域教具創客開發組

(1). 題目自訂，內容以製作國中小各領域之教材教具或學習輔助

器材設備為主。

- (2). 作品不得抄襲他人已有之創意或使用市售現成材料，送件需含說明文件(包含製作過程、使用教材單元、使用方法、教育相關意義等)，縣府將擇優另聘製作教材及課程。
  - (3). 必需使用數位自造技術、程式與微處理控制器、新興科技，三種技術至少其一。
  - (4). 現場必需說明製作過程、教學概念、與示範使用方式。
2. 創客教學課程模組開發組
- (1). 題目自訂，內容以製作國中小可以實施之創客課程模組為主，可跨領域整合及混用多項創客技能，需包含設計思考、運算思維或是 PBL、STEAM 之引導歷程，並提供教學簡案。
  - (2). 現場必需向評審說明課程模組發想歷程、教學實施方式、注意事項…等。
  - (3). 作品不得抄襲他人已有之教案或相關書籍、雜誌、教材、網路影片或教學，若為概念相近之作品，需說明不同之處，送件需含教學簡案及相關說明文件，縣府將擇優另聘製作教材及課程。

#### 四、軟體創客組

- (一) 參加者不分身分、年齡、領域。
- (二) 各種「數位科技或軟體設計」創作，主題包括 AI 人工智慧、大數據、IOT 創新應用、5G 應用、雲端應用、行動應用 App、資訊安全、AR/VR/XR、網頁應用程式設計、數位多媒體應用、遊戲設計、網路管理…等資訊技術應用為主軸。
- (三) 參賽隊伍需闡明創意理念及功能說明，也需說明使用方式(以圖片或文字說明，含視覺風格設計更佳)。任何對「數位科技或軟體設計」創作有幫助的作品均受到歡迎。

#### 五、科技賦能組

- (一) 參加者不分身分、年齡、領域，對改善縣內設施及 SDGS 環境永續有興趣者。
- (二) 本項目得獎作品將擇優由縣府端媒合大專院校及企業，做進一步研究並實際應用在縣內具體建設上，獲獎人可參與將構想變成公共工程，實現造福社會的理想。
- (三) 參加競賽需繳交：包含 3 分鐘介紹影片、書面簡報或計劃書，另可提供模擬展示之原型作品。
- (四) 競賽時程：經第一階段書面審查後公告進入第二階段名單。第二階段參賽隊伍必需於 12 月 24 日進行簡報說明、評審問答及示範原型作品展示(加分項)。
- (五) 項目
  1. 政府提案組：以花蓮縣政府提供之提案，提出有關解決方案設計及配套、產品或商業模式、數位商品等之可行具體構想，有情境模擬或可展示作品原型尤佳，使用政府提案作為主題加總分 10 分。

2. 自選議題組：範圍以符合 SDGS 議題並可解決縣民需求之各類自行設定之提案為主，有情境模擬或可展示作品原型尤佳。

(六) 評審參考標準

1. 可行性(做得出來，可行性評估)。
2. 創意性(與眾不同，創意性評估)。
3. 社會貢獻效益(有解決問題，實用性評估)。
4. 表達力(含書面、簡報、QA 問答)。
5. 使用政府提案及有情境模擬之作品原型。

陸、報名方式

- 一、報名時間：**所有組別延長至 111 年 12 月 09 日 24:00 截止**
- 二、報名方式：一律採線上報名，報名網址：<http://tech.hlc.edu.tw/>。  
**\*報名表送出後不得更換名單亦不能修改報名表內容。**
- 三、各組於完成線上報名後，應將作品簡介(創意創客組、物聯網創客組、領域教具創客開發組、軟體創客組、科技賦能組第二階段)、教學簡案(創客教學課程模組開發組)、授權書掃描檔等資料，以壓縮檔，檔名以隊名命名，並於 **12 月 09 日下午 24:00 前** 電郵至 [someshow@hlc.edu.tw](mailto:someshow@hlc.edu.tw)，主辦單位收件後會以電郵回覆。若無接獲回覆可向承辦人楊境修老師，電話：03-8323924#227 聯繫確認收件完成，比賽當天仍需自備 5 份紙本以供評審參閱及主辦單位留存。
- 四、線上報名完成後列印報名資訊，該紙本報名資訊需由隊長的學校核章，高中大專組由隊長簽名或蓋章並加蓋學校系辦或科辦圓戳章，社會組由隊長簽名或蓋章，並寄至花崗國中承辦人楊境修老師，地址為花蓮市公園路 40 號，若線上報名與紙本報名資訊有出入，以紙本報名資訊為主。

柒、評審及獎勵：

- 一、評審方式：
  - (一)由相關專家組成評審團每組三人，分組評審。
  - (二)科技賦能組政府提案之題目及評審參考標準另行公告，各組競賽內容依參考標準評選，但最終結果仍由評審決議。
  - (三)評審方法：評審採序位法作業：每位評審依參考標準將作品排出順位後，每組三位評審將序位相加後最小數值即為最高序位，評審必須再行確認所有給獎名單、額度、及得獎範圍內順位，若有疑義需討論後決議，若意見相左無法協調，則以投票決定，最後結果三位評審共同簽名以示負責，金、銀、銅獎需敘明理由，並給予競賽整體建議或意見。
- 二、獎勵：原則上每組取金獎一隊、銀獎兩隊、銅獎三隊、佳獎上限十隊，可從缺，但以實際參加隊數、發表水準，由評審決定得獎名次之數量。所有得獎隊伍頒發縣府獎狀、未得獎隊伍頒發參賽證明。得獎作品將另案洽作者團隊發展製作教學手冊、教材、書籍等。
- 三、本競賽之承辦工作人員、指導老師請准予公假登記，並得於活動結束後，在不影響課務情形下，依規定予以補休。

- 四、比賽結果當場公告，現場頒發代表性看板型獎狀、獎品並合影留念，正式獎狀及參與證明於縣府簽發作業完成後公告領取【<http://www.hlc.edu.tw>】。

#### 捌、其他事項

- 一、競賽所有參賽人員及指導老師必需為宜花東地區學校。
- 二、報到時應出示身分證明文件正本(如健保卡、學生證、身分證等公家單位製作且有照片之證件)驗畢歸還，未攜帶者應於競賽結束前補齊，未補驗證件者取消得獎資格，不得異議。
- 三、同一作品不得重複報名競賽主題與類別，選手單項競賽僅能參加一隊，除新增之科技賦能組除外。選手可以同時參加多項競賽類別，但若賽程衝突選手需自行評估，評審時未到場說明者以棄權論。
- 四、競賽不限制跨校組隊，指導老師亦可同時指導多支隊伍，但第一指導老師必需為學校老師。
- 五、比賽隊伍需自備電腦(筆電佳)及延長線，現場提供每攤位一個插座，需注意用電量除電腦外不得超過 150W。
- 六、活動成果發表：本活動的作品及比賽精彩過程之記錄，將以新聞稿發送於媒體與網路上，甚至另案製作教材書籍等，以作為日後教學及活動上的參考。
- 七、競賽宗旨希望學生觀摩學習，參賽隊伍於頒獎前不能撤場，提前撤場者總分扣 20 分。

#### 玖、各校聯絡人

姓名	地址	電話	信箱
賴志明教授	慈濟科技大學	03-8572158#2743	liber@ems.tcust.edu.tw
田益龍老師	花蓮縣教育處	03-8462860#501	toung1023@hlc.edu.tw
邱文盛老師	花蓮縣教育處	03-8462860#503	<a href="mailto:cws@hlc.edu.tw">cws@hlc.edu.tw</a>
楊境修老師	花崗國中	03-8323924#227	someshow@hlc.edu.tw
范森堯執秘	花蓮高工	03-8226108#611	senyau@msd.hlis.hlc.edu.tw

- 壹拾、本計畫相關承辦人員於完成核銷後，依花蓮縣政府所屬各級學校教育專人員獎懲作業要點進行敘獎事宜。

壹拾壹、本計畫奉 縣長核定後實施，修正時亦同。

壹拾貳、經費概算(略)