

「學習如此多紛 2008」暨「心繫奧運」 專題網頁及專題研習設計比賽



比賽章程

(一) 參賽作品須屬下列其中一個類別：

- A：語文教育(中國語文、英國語文)
- B：個人、社會及人文教育(德育及公民教育、性教育、環境教育、地理、歷史、經濟、社會.....)
- C：數理教育(數學、物理、化學、生物、綜合科學.....)
- D：科技、藝術及體育教育(電腦、設計與科技、美術、音樂、家政、體育.....)
- E：寓教育於娛樂－遊戲(鼓勵電腦程式編寫)
- F：心繫奧運(鼓勵認識奧運、學習奧運和服務奧運)

(二) 參賽者年級組別：

- ◆ 初級組(中一至中三)
- ◆ 高級組(中四至中七)

(三) 題目：

參賽者可在上列其中一個參賽類別(見項目(一))選取任一課題作深入探究，在研習過程中，必須運用資訊科技，並在初賽(分組賽)及決賽利用電腦演示研習成果。

(四) 指導老師：

每組須有一至兩位教師指導同學進行研習，並對研習成果進行檢視及評鑑。

(五) 比賽規則：

- 1、 參賽者須為本港全日制中學學生。
- 2、 為推廣團隊協作精神，每組必須由 2-3 位同學組成。一經呈交報名表格，除非由指導老師申請，並經籌委會批准，組員名單不得更改。
- 3、 每參賽者於任何一個類別只可提交一份作品，最多可在兩個類別提交作品；在(A)至(E)類別中，每所學校最多可推薦八份作品參賽。此外，在新類別(F)，每所學校最多可推薦兩份作品參賽。
- 4、 於初賽時，每份作品必需提交「研習報告」一份(不超過六頁紙：包括目的、研習過程、活動進展階段及反思等項)，以便評分。
- 5、 參賽作品必須以電腦演示。參賽者須於指定之初賽及決賽日期，自備電腦並連同參賽作品，到比賽場地，向評判團作不多於六分鐘的演示及講解。
- 6、 初賽及決賽時，參賽者須把參賽作品副本儲存在磁碟或光碟。作品應能直接在磁碟或光碟中，呈交主辦機構。
- 7、 參賽作品必須完整及原創，且未參加過任何公開比賽／展覽。作品所使用的驅動器／驅動程式、音樂、圖像及設計等均不可以觸犯版權條例。
- 8、 參賽作品之版權歸主辦機構所有。主辦機構可把作品展示、修改及複製作教育用途。

9、任何對比賽章程及安排的爭議，主辦機構的裁決為最終決定。主辦機構保留修訂比賽章程及各項安排之權利。

(六) **評審**：評審範圍包括以下幾個方面：

1. 內容及技巧：包括題目擬訂、資料的準確性、作品質素、創意及資訊科技的運用等。
2. 研習過程：包括研習的計劃及過程、參考資料的紀錄、指導老師對同學表現的評價等。
3. 作品演示及回應：包括演繹技巧、運用電腦作演示的技巧、合作性、對提問的應對等。
4. 專題研習報告：包括內容、表達及反思等項

(七) **獎項**：(大會可能按情況增減下列獎項)

1. 各類別獎項
2. 全場大獎 (初中組及高中組)
3. 最具創意獎
4. 傑出程式設計獎
5. 傑出專題研習獎
6. 傑出新秀獎
7. 心繫奧運獎
8. 學校大獎

(八) **重要日程**：

日期	事項	備註
現在至初賽前	訂定專題作品 研習計劃	組隊、邀請指導老師、選定題目、訂定研習計劃、搜集及整理資料、製作報告等
2007年12月7日 (星期五) 或之前	報名	每份作品需提交下列各項： 1. 報名表格 2. 報名費\$50 (支票抬頭請寫：【香港電腦教育學會】) 寄往或送交： 九龍塘 教育局教育服務中心 W107室 香港教師中心轉交 香港電腦教育學會
2008年1月26日 (星期六)	初賽 (分組賽)	參賽者須提交「專題研習報告」及自備電腦，現場介紹演示作品及回答評判團對有關作品的提問。初賽將會決定部份類別獎項
2008年2月23日 (星期六) 上午	決賽	決賽者須自備電腦，現場介紹演示作品及回答評判團對有關作品的提問
2008年2月23日 (星期六) 下午	頒獎禮	所有獲獎者及其校長、指導老師、家長將獲邀出席