

「學習如此多紛 2009」
程式編寫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：遊戲設計
- F：電腦輔助學習軟件設計
- G：應用程式設計

(二) 參賽者年級組別：

- (i) 初級組 (中一至中三)
- (ii) 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。報名表格呈交後，如需更改組員名單，必須由指導老師申請，並經籌委會批准。
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(G)類別中，每所學校最多可推薦八份作品參賽。
4. 於初賽時，每份作品必需提交「研習報告」一份(不超過十頁紙: 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光碟，並呈交予主辦機構。
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：

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。

(七) 獎項：（主辦機構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. 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
2008年12月5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
2009年2月7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。
2009年2月28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。
2009年2月28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。