

# 新時代築夢計劃

## 小學黑客松

### 比賽模式及參賽須知

#### 1 比賽模式

- 1) 比賽評核分為「競賽表現」及「作品創作理念」兩部分。隊伍須於指定時間內完成作品及記錄創作歷程，其後到指定地點參與競賽、遞交歷程紀錄，並向評審講解作品的創作理念。
- 2) 比賽所需的相關知識及工具操作將於賽前培訓工作坊教授，學校無須預先為學生準備比賽物資
- 3) 培訓的內容與比賽緊密相關，有助掌握參賽所需知識及技巧，每隊所有成員均須參與相應主題的賽前培訓工作坊及黑客松。

#### 2 比賽主題及應用知識

比賽設航空航天及工程技術、新能源、機械人及人工智能四大主題。各主題所用的工具、材料及挑戰內容將圍繞相關主題設計，預期應用的知識如下：

| 比賽主題      | 預期應用知識                                                                                       |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 航空航天及工程技術 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 飛行相關知識</li> <li>● 工程知識</li> </ul>                   |
| 新能源       | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 電路知識及組裝技術</li> <li>● 綠色能源知識</li> </ul>              |
| 機械人       | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 編程（如 micro:bit 等積木類編程）</li> <li>● 機械人自動化</li> </ul> |
| 人工智能      | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 積木式編程</li> <li>● 人工智能原理</li> </ul>                  |

### 3 比賽日流程

| 時間                  | 主題               | 內容                  |
|---------------------|------------------|---------------------|
| 上午 9:30 – 10:00     | 航空航天與工程技術<br>新能源 | 隊伍登記                |
| 上午 10:00 – 11:15    |                  | 比賽題題目公佈及組裝 / 製作時間   |
| 上午 11:15 – 下午 12:45 |                  | 競賽及向評審解說            |
| 下午 12:45 – 1:00     |                  | 頒獎典禮 – 頒發兩主題的冠、亞、季軍 |
| 下午 1:35 – 2:00      | 人工智能<br>機械人      | 隊伍登記                |
| 下午 2:00 – 3:15      |                  | 比賽題題目公佈及組裝 / 製作時間   |
| 下午 3:15 – 4:45      |                  | 競賽及向評審解說            |
| 下午 4:45 – 5:00      |                  | 頒獎典禮 – 頒發兩主題的冠、亞、季軍 |

### 4 設備及物資使用規定

- 1) 比賽期間，學生不得使用自行攜帶的設備，包括電話，亦不得使用任何人工智能工具
- 2) 參賽隊伍只可以使用大會於當日提供的物資製作作品
- 3) 賽前培訓工作坊使用的套件及工具將贈予隊伍，但不可於比賽日使用
- 4) 參加賽前培訓工作坊的學生無需攜帶物資或手提電腦

### 5 評分準則

| 評核項目   | 評核內容                                                                                         | 分數   |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 競賽表現   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 是否達到競賽題目要求</li> <li>• 獲得分數；避免扣分</li> </ul>          | 35 分 |
| 作品創作理念 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 創作理念清晰度</li> <li>• 歷程紀錄</li> <li>• 創意及講解</li> </ul> | 15 分 |
| 總分     |                                                                                              | 50 分 |

主辦機構



捐贈機構



策略夥伴



承辦機構



## 五、扣分及取消資格準則

| 項目                                   | 處理方式                |
|--------------------------------------|---------------------|
| 進行危險行為，例如破壞比賽場地或對他人構成傷害              | 取消資格                |
| 蓄意接駁短路，產生危險                          | 扣 10 分              |
| 違反體育精神，例如蓄意破壞其他隊伍的裝置模型，或以言語攻擊其他隊伍及隊員 | 視乎情況扣分<br>或<br>取消資格 |
| 在作品中使用大會提供以外的物資                      | 扣 20 分              |

## 六、獎項及後續培訓機會

各主題設冠、亞、季軍，獎項及數量將因應參賽隊伍數目調整。得獎隊伍有機會獲邀接受內地專家指導，準備參與 2027 年度「中國宋慶齡基金會少年兒童發明獎」或其他國家級比賽。