

主辦機構



(香港特區政府教育局委託香港新一代文化協會主辦)

第26屆香港青少年科技創新大賽
26th Hong Kong Youth Science & Technology
Innovation Competition

參賽指引

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

目 錄

1	比賽簡介、目的及日程	3-4
2	報名程序及須知	5
3	參賽類別及注意事項	
3.1	科學幻想畫	6
3.2	科幻小說	7
3.3	小學組研究及發明	8-9
3.3.1	小學發明品	
3.3.2	小學研究論文	
3.4	中學組研究及發明	10-11
3.4.1	數理及工程	
3.4.2	化學及材料	
3.4.3	生物及健康	
3.4.4	能源及環境科學	
3.4.5	電腦及資訊科技	
3.5	STEAM 活動	12
3.6	STEAM 教師	13
3.7	STEAM 教具	14-15
3.8	STEAM 學校	16
4	獎項介紹	17-18
5	其他參賽守則	19
6	主辦機構簡介	20-21

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

1. 比賽簡介、目的及日程

A、比賽簡介

由香港新一代文化協會主辦的「香港青少年科技創新大賽」始於 1997 年，今年已進入第 26 屆，這項一年一度的大賽已成為目前全港最大規模的學界科學盛事，每年參賽學校逾 400 所，參賽人數接近 4,000 人。比賽歡迎全港中、小、幼學生、老師及學校參加，參賽類別包括：科學幻想畫、科幻小說、發明品、研究論文、STEAM 活動、STEAM 教師、STEAM 教具及 STEAM 學校。

B、比賽目的

- 提倡和推動 STEAM 教育，提高青少年對 STEAM 的興趣及綜合科技素質，培育 21 世紀所需要的科技創新人才。
- 培養青少年的科學想像力、創新精神和實踐能力，迎接未來世界的挑戰。
- 引導青少年從小參與研究發明和科學探究，培養跨學科的知識運用及動手動腦能力。
- 為青少年提供一個展示創意思維及創新設計的機會。
- 鼓勵及嘉許積極推動 STEAM 教育的學校、老師、學生組織以及在科技創新方面表現出色的參賽者。

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

C、比賽日程

年份	日期	日程	內容
2023	11 月 10 日	簡介會	介紹比賽詳情及注意事項
2024	1 月 12 日	截止報名	參賽者必須 線上報名 ，取得【 參賽編號 】，填妥 作品簡介表 ，方可參賽。
	1 月 31 日	遞交作品	科學幻想畫 — 親身或郵寄遞交實物畫作及作品簡介表
			科幻小說 — 線上遞交 PDF 文檔及作品簡介表
			小學組發明品 — 親身或郵寄遞交紙本報告及作品簡介表 — 於 線上遞交 作品介紹錄影片段 注意：入圍總評的參賽項目，大會將另行通知參賽者於總評時攜帶作品實物/模型(如有)參加評審問辯
			小學組研究論文、STEAM 活動、STEAM 教師及 STEAM 學校 — 線上遞交報告及作品簡介表 注意：入圍總評的參賽項目，大會將另行通知參賽者於總評時攜帶作品實物/模型(如有)參加評審問辯
			中學組研究及發明、STEAM 教具 — 線上遞交報告、作品簡介表及作品介紹錄影片段 注意：入圍總評的參賽項目，大會將另行通知參賽者於總評時攜帶作品實物/模型(如有)參加評審問辯
	2 月 23 日	小學發明品 初評	由評審團評選作品，參賽者毋需出席
	3 月 1 日	科幻畫初評	
	2 月 5 日 至 2 月 23 日	線上初評	
	3 月 22 日	總評(設展)	參賽者需親自攜帶作品實物/模型到科學園設展
3 月 23 日	總評(評審)	所有入圍總評的參賽者必須出席評審團的問答評審 注意：如以小組參賽的參賽者，全體成員必須出席總評，否則將被取消參賽資格	
3 月 24 日	頒獎典禮		

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

2. 報名程序及須知

A、報名程序



掃描右面的 QR Code 可到賽事網站



B、報名須知

1. 請細閱參賽指引。
2. 參賽學生、老師和學校代表可於 **2023 年 10 月 16 日**開始登入香港青少年科技創新大賽網站 (<http://stic.newgen.org.hk>)進行網上報名，成功報名的參賽者將收到由大會發出的確認電郵，請參賽者瀏覽電郵所告知的交件資訊，並記下參賽者所獲得的【**參賽編號**】。
3. 每個參賽項目，只會獲得一個【**參賽編號**】。
4. 如學校或機構**有超過 20 個項目參賽，可進行集體報名**(無須於網上逐一報名)。請於比賽網站下載集體報名表 (Excel 檔案)，填妥並於**截止報名日期或之前**電郵至 stic@newgen.org.hk。有關集體報名表的【**參賽編號**】，大會將於一星期內以電郵回覆。
5. 參賽者須網上填妥報名表，並確保所有資料準確無誤。

查詢：香港新一代文化協會科學創意中心

地址：新界西貢對面海區康健路 21 號香港新一代文化協會科學創意中心

電話：2792 3639

傳真：2792 0286

電郵：stic@newgen.org.hk

辦公時間：星期一至五 上午 10:00 至下午 5:00；星期六上午 10:00 至中午 12:30

3. 參賽類別及注意事項

比賽類別	幼兒組	小學組	初中組	高中組
1. 科學幻想畫	✓	✓	✓	✗
2. 科幻小說	✗	✓	✓	✓
3. 研究及發明	✓	1. 發明品 2. 研究論文	1. 數理及工程 2. 化學及材料 3. 生物及健康 4. 能源及環境科學 5. 電腦及資訊科技	1. 數理及工程 2. 化學及材料 3. 生物及健康 4. 能源及環境科學 5. 電腦及資訊科技
4. STEAM 活動	✗	✗	✓	✓
5. STEAM 教師	✗	✓	✓	✓
6. STEAM 教具	✗	✓	✓	✓
7. STEAM 學校	✗	✓	✓	✓

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

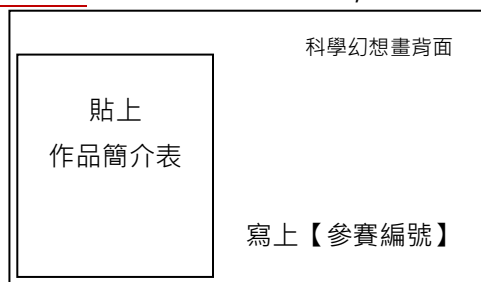
3.1 科學幻想畫

A、類別註釋（幼兒組、小學組及初中組）

科學幻想畫類別指兒童及青少年通過繪畫形式把人類未來的生產及生活情景表現出來，以展現他們對未來科學發展的構想和展望，同時倡導科技與藝術的融會交流。

B、參賽須知

1. 科學幻想畫分**幼兒組**、**小學組**及**初中組**；
2. 參加者年齡必須於 2024 年 7 月 1 日之前，年滿 5-14 周歲的學生；
3. 只限**個人作品**，作品須由參賽者獨立完成(包括構思和繪畫)；
4. 參賽作品尺寸規格為 **A2 畫紙 (594 毫米 x 420 毫米)**；
5. 參賽作品形式包括油畫、國畫、水彩畫、水粉畫、鋼筆畫、鉛筆畫、蠟筆畫、版畫、黏貼畫、電腦繪畫等。繪畫風格及使用材料不限。**只接受平面畫作**，不接受立體作品；
6. 參賽者須於科幻畫背面**右下角註明【參賽編號】**；
7. 每件參賽作品須**獨立填寫 1 份作品簡介表**，作品簡介表**必須貼於科幻畫背面之左邊**；
8. 參賽作品**如入圍總評**，**參賽者必須於總評舉行前按大會要求遞交參賽作品簡介的電子版本文字檔(.doc 或.docx)**，已遞交的畫作及文件將不獲發還；
9. 郵遞過程中若作品受到破損，本會概不負責；參賽者可親身將作品送遞至本會科學創意中心；
10. 參賽作品均不得填寫導師及學校名稱，否則參賽資格將會被取消。



C、評審準則

準則	內容	評分
科學性	作品邏輯思維與科學技術相關	30%
想像力	作品選題的新穎程度和創意所展現的想像力	30%
藝術性	畫面設計、色彩處理、繪畫技巧	40%

D、交件須知

1. 交件日期：2024 年 1 月 2 日至 1 月 31 日
2. 交件要求：i)科學幻想畫實物畫作 ii)作品簡介表(須貼於畫作背面)
3. 交件形式：郵寄(以郵戳為準)或親身遞交 (請留意辦公時間@P.5)
地址：西貢對面海區康健路 21 號香港新一代文化協會科學創意中心

如入圍總評：

大會將會通知參賽者另外遞交參賽**作品簡介的電子版本文字檔(.doc 或.docx)**。

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

3.2 科幻小說

A、類別註釋（小學組、初中組及高中組）

培養學生的科學興趣，提升寫作能力，促進學生對科學的想像，同時將科學與藝術創作結合起來。為熱愛科學及文學創作的同學提供發揮潛能的機會，鼓勵他們以另類方式從事科學創作，培育多元人才。

B、參賽須知

1. 作品內容必須為中文文字檔，並以電腦 PDF 格式儲存；
2. 字數限制：
小學組：500 字至 2000 字；
初中組：1000 字至 3000 字；
高中組：3000 字至 5000 字；
3. 請於文章結尾列明總字數(含標點符號)；
4. 參賽作品必須為參賽者的原創作品，不得侵犯第三者的知識產權；
5. 參賽作品如因侵犯版權而引起法律責任及後果，由作者自負，主辦機構概不負責；
6. 所有提交的作品版權歸主辦機構所有，主辦機構可以任何合法方式將作品作非牟利用途及市場推廣；
7. 參賽作品不得填寫導師及學校名稱，否則參賽資格將被取消。

C、評審準則

準則	內容	評分
科學性	能運用科學知識進行文學創作	15%
幻想性	富奇幻、超現實，故事大膽創新	20%
趣味性	人物、經歷、懸念描述得宜，內容引人入勝，情節吸引	25%
流暢性	文筆流暢，結構及邏輯合理	25%
思想性	具啟發性及教育意義	15%

D、交件須知

1. 交件日期：2024 年 1 月 2 日至 1 月 31 日
2. 交件要求：i) 科幻小說 ii) 作品簡介表
3. 交件形式：網上遞交電子文檔(PDF 檔)；交件網址：<https://stic.newgen.org.hk/>

如入圍總評：

大會將會通知參賽者另外遞交參賽**作品簡介**的電子版本文字檔(.doc 或.docx)。

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

3.3.2. 小學研究論文

A、類別註釋

小學研究論文是指參賽者對與科學相關的課題進行研究、實驗、調查等，得出結論並撰寫報告。

B、參賽須知

1. 參賽者可以**個人**或**小組**參賽(小組最多 3 人為一組)，各成員**必須**屬同一組別。小組**全體成員****必須**出席總評評審，否則將被取消參賽資格；
2. 參賽作品**必須**在本屆比賽**截止交件前 2 年內**完成之作品；
3. 整個發明流程**必須**由參賽者本人構思及完成；
4. 作品不得違法或妨害公眾利益；
5. 大會不接受缺乏科學原理及沒有結論的研究論文；
6. 參賽作品均不得填寫導師及學校名稱，否則參賽資格將會被取消。

C、評審準則

準則	內容	評分
創新性	選題新穎、研究方法創新	25%
科學性	科學理論及研究方法的合理性、準確性和可靠性	35%
實用性	具應用性及社會效益，有助改善人類生活	15%
嚴謹性	有足夠的數據及學術文章支持、研究過程嚴謹	25%

D、交件須知

1. 參賽者必須於**報告首頁**加上**參賽者在研究過程中的相片**
2. 交件日期：2024 年 1 月 2 日至 1 月 31 日
3. 交件要求：i) 作品簡介表
ii) 報告(中英文皆可)
4. 交件形式：線上遞交；交件網址：<https://stic.newgen.org.hk/>

如入圍總評：

- i. 大會將會通知參賽者另外提交參賽**作品簡介的電子版本文字檔(.doc 或.docx)**；
- ii. 參賽者須自行攜帶作品實物/模型(如有)參加總評問辯，並須向評審展示研究日誌；
- iii. 參賽作品實物/模型(如有)須清楚標明參賽編號，並貼上作品標籤，並不得大於 100cm(長)x50cm(闊)x100cm(高)。

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

3.4 中學組研究及發明

中學組研究及發明類別包括以下 5 個科目，而 5 個科目 均包括 初中組 及 高中組。參賽者可以研究論文或發明品參賽。

數理及工程	化學及材料	生物及健康	能源及環境科學	電腦及資訊科技
-------	-------	-------	---------	---------

A、類別註釋

3.4.1. 數理及工程 (包括電子、機械類作品等)

應用數學：以應用為目的的數學理論和方法，將數學應用到其他知識範疇的研究。

物理學：指能量及其與物質作用的原理、理論和定律的研究。

工程學：指直接將科學原理應用於生產及實際應用的作品；一般會產生新的技術或產品。

3.4.2. 化學及材料

化學：指對物質性質和組成以及其所依從的規律的研究。

材料學：指對新材料的研究、發明或應用。

3.4.3. 生物及健康

生物學：指對植物、動物生命的研究。

健康學：指對於人類及動物的疾病、醫藥和健康的研究。

3.4.4. 能源及環境科學

能源學：指有關新能源的發展和應用。

環境科學：指對於污染源(空氣、水及土地資源)及其控制的研究。

3.4.5. 電腦及資訊科技

電腦：指對於電腦理論或程式之研究；電腦軟、硬件的設計。

資訊科技：指對信息系統及應用軟件之設計及研究。

B、參賽須知

1. 中學組研究及發明類別的參賽者可以**個人**或**小組**參賽(小組最多 3 人為一組)；
2. 參賽作品**必須**在本屆比賽**截止交件前 2 年內完成之作品**；
3. 整個發明流程**必須**由參賽者本人構思及完成；
4. 作品不得違法或妨害公眾利益；
5. 大會不接受缺乏科學原理及沒有結論的研究論文；
6. 參賽作品均不得填寫導師及學校名稱，否則參賽資格將會被取消。

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

C、評審準則

準則	內容	評分
創新性	選題或作品新穎、創新，研究方法新穎，技術先進	25%
科學性	研究或發明原理、研究方法具科學性	30%
實用性	研究或發明具應用性及社會效益，有助改善人類生活	30%
嚴謹性	研究及發明過程嚴謹	15%

D、交件須知

1. 參賽者須於報告首頁加上參賽者與發明品的合照或其研究過程中的相片。
2. 交件日期：2024 年 1 月 2 日至 1 月 31 日
3. 交件要求：i) 作品簡介表
ii) 報告(中英文皆可)
iii) 作品介紹錄影片段 (發明品類別才須遞交，時限不多於 3 分鐘，中英文皆可)。
4. 交件形式：線上遞交；交件網址：<https://stic.newgen.org.hk/>

如入圍總評：

- i. 大會將會通知參賽者另外提交參賽作品簡介的電子版本文字檔(.doc 或.docx)；
- ii. 參賽作品如有實物/模型，參加者須自行參加攜帶作品實物/模型參加總評問辯，並向評審展示研究日誌；
- iii. 參賽作品實物/模型(如有)須清楚標明參賽編號，並貼上作品標籤，並不得大於 100cm(長)x50cm(闊)x100cm(高)。

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

3.5 STEAM 活動 (中學組別)

A、類別註釋

STEAM 活動指圍繞某個科學主題所開展的一個具綜合性及群體性的科技活動，並提交活動紀錄和活動總結。

B、參賽須知

1. 以**校內小組**、**班級**或**學會組織**為單位，指導老師或指導機構不得以參賽者身份報名；
2. 每單位可派出**3名代表參賽**，**3名成員必須**出席總評評審，否則將被取消參賽資格；
3. 參賽小組須提交**活動紀錄**及**活動總結** (包括書面材料和其他必須資料等)；
4. 實踐活動形式可包括**課外活動**、**研究性學習**或**社會實踐活動**，惟**必須**具備一定教育目的、科普意義；及以下 5 個條件：

i. 清晰的選題目的	設計活動時，主題應根據學校的條件和可行性而制定，活動須有利於推動青少年科技活動的普及；鼓勵青少年通過活動學習科技知識、科學方法、科學思想，培養出科學精神；對教育、生產、經濟和科學文化等方面的發展有一定的意義。
ii. 完整的實施過程	活動實施時，有系統完整的活動計劃、進度安排、組織方法、實施步驟和評價總結。如活動是跨年活動，將可以年度作為中期總結。
iii. 充分的原始材料	包括活動計劃、活動記錄(內容、時間、地點、參賽者名單及人數)、照片或 DVD、新聞報導材料等，以反映該項活動的實踐過程。
iv. 明確的實施結果	由活動負責人 (或主要參與者) 以文字形式 (中、英文皆可)，將活動結果敘述清楚。文字應簡潔，必要時可輔以實物、照片、DVD 等。
v. 實際的收穫和體會	包括青少年參加活動的體會、活動宣傳教育覆蓋面、活動體現的社會效益和對今後有關工作的建議等。

C、評審準則

準則	內容	評分
示範性	活動選題、設計理念、組織形式具創新和示範作用； 實施過程中有廣泛或深入的社會合作和參與； 能鼓勵參賽者主動學習和探索科學。	25%
教育性	活動內容和形式符合參與學生的學習發展要求，發揮學生的自主性，增強學生的社會責任感，有助提升學生的科學素質和科學興趣。	30%
創新性	活動內容、過程或方法的設計創新，構思新穎，並能因人而異、因地制宜。	25%
完整性	活動報告內容完整、條理清晰，活動成果明確突出，並進行了實踐成果的交流總結。	20%

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

D、交件須知

1. 參賽者必須於報告首頁加上參賽者的合照一張。
2. 交件日期：2024 年 1 月 2 日至 1 月 31 日
3. 交件要求：i)項目簡介表
ii)報告(中英文皆可)
4. 交件形式：線上遞交；交件網址：<https://stic.newgen.org.hk/>

如入圍總評：

大會將會通知參賽者另外提交參賽項目簡介的電子版本文字檔(.doc 或.docx)。

3.6 STEAM 教師(中學組及小學組)

A、類別註釋

STEAM 教師類別，目的是評選出在推廣 STEAM 教育方面表現優秀之中小學導師。

B、參賽須知

1. 只限個人參賽；
2. 對象為全港中、小學教師、技術員及教學助理；
3. 參賽者必須具有指導學生開展 STEAM 教育活動的經歷，取得優異成績及具備一定教學經驗；
4. 提交 STEAM 教學方案/STEAM 實踐活動方案，內容要求：
 - i. 方案名稱；
 - ii. 背景(需求分析)；
 - iii. 教學法及教學目標；
 - iv. 所涉及的對象及人數；
 - v. 主體部份：
 - 活動內容、主要目的及創新點；
 - 利用的各類科技教育資源 (如場地、資料、器材等)；
 - 出現的問題及解決方案；
 - 預期效果及呈現方式；
 - 效果評核的形式及標準；
 - 如何提升青少年創意思維及培養個人品德。

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

C、評審準則

準則	內容	評分
創新性	方案內容、過程、方法及教育理念具創新性，著重解決青少年所面對的具體問題	15%
科學性	方案的原理及推行理念具科學性	20%
實踐性	方案符合參加對象的知識和能力水平，具備可行性，符合 STEAM 教育理念	30%
推廣性	方案能體現當代科技發展方向，易於操作及具推廣價值，有助鼓勵參加者主動進行跨學科學習	20%
完整性	方案需具備活動目標、過程、實施步驟、成效評估及推廣價值等內容	15%

D、交件須知

1. 參賽者必須於**提交的 STEAM 教學方案/STEM 實踐活動方案**首頁加上自己參與其中的相片。
2. 交件日期：2024 年 1 月 2 日至 1 月 31 日
3. 交件要求：i) 方案簡介表
ii) STEAM 教學方案/STEM 實踐活動方案(中、英文皆可)
4. 交件形式：線上遞交；交件網址：<https://stic.newgen.org.hk/>

如入圍總評：

大會將會通知參賽者另外提交參賽**項目簡介的電子版本文字檔(.doc 或.docx)**。

3.7 STEAM 教具(中學及小學組)

A、類別註釋

STEAM 教具是指教師於課堂進行 STEAM 教學時使用的教學用具或模型，而模型必須按比例縮放且可運作。

B、參賽須知

1. 只限**個人參賽**；
2. 對象為**全港中、小學教師、技術員及教學助理**；
3. 參賽作品**必須**在本屆比賽**截止交件前 2 年內完成之作品**；
4. STEAM 教具**必須**由參賽者本人構思及完成；
5. 作品不得違法或妨害公眾利益；
6. 不接受缺乏科學原理或不能運作的作品；
7. 參賽作品必須於**報告首頁加上參賽者與其作品的合照一張**；
8. 參賽作品均不得填寫導師及學校名稱，否則參賽資格將會被取消。

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

C、評審準則

準則	內容	評分
創新性	教具新穎、具先進性及創新性	20%
科學性	教具的原理及教學理念具科學性	20%
實用性	教具於教學上具有實際教學效益，能提升學生的學習素質，解決 STEAM 教學上的困難，有助培養學生跨學科學習能力。	35%
推廣性	教具能體現當代科技發展方向，易於操作及具推廣價值	25%

D、交件須知

1. 參賽者必須於報告首頁加上參賽者與其作品的合照一張。
2. 交件日期：2024 年 1 月 2 日至 1 月 31 日
3. 交件要求：i) 作品簡介表
ii) 報告(中英文皆可)
iii) 作品介紹錄影片段 (時限不多於 3 分鐘，中英文皆可)
4. 交件形式：線上遞交；交件網址：<https://stic.newgen.org.hk/>

如入圍總評：

- i. 大會將會通知參賽者另外提交參賽作品簡介的電子版本文字檔(.doc 或.docx)；
- ii. 參賽者須自行攜帶作品實物/模型參加總評問辯，並須向評審展示研究日誌；
- iii. 參賽作品實物/模型須清楚標明參賽編號，並貼上作品標籤，並不得大於 100cm(長)x50cm(闊)x100cm(高)。

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

3.8 STEAM 學校(中學組及小學組)

A、類別註釋

目的是評選出在推廣 STEAM 教育方面有傑出表現的中學及小學，並予以嘉許。

B、參賽須知

1. 校方**必須**具有推動 STEAM 教育的相關經驗，並取得一定成果；
2. 學校政策具有配合推廣 STEAM 教育的相關措施；
3. 學校須為**本港之全日制或半日制中、小學**；
4. 曾在全港賽或全國賽中獲得『優秀 STEAM 學校』、『十佳科技教育創新學校』之學校，可於**獲獎三年後**再次報名參賽此類別；
5. 提交 STEAM 教育報告，內容包括：
 - i. 學校簡介；
 - ii. STEAM 教育理念；
 - iii. 校內及校外推廣 STEAM 的成果；
 - iv. STEAM 教師專業發展、人員配置及資源投入；
 - v. 校外 STEAM 比賽的獲獎情況；
 - vi. 總結及評估報告。

*詳情請參閱「STEAM 學校報告指引」

C、評審準則

準則	內容	評分
機制健全	學校領導重視，注重 STEAM 教師專業發展、人員配置及資源投入充足	15%
創新性	在推廣 STEAM 教育及活動方面的做法新穎，具創新性	10%
科學性	STEAM 的教學設計、教學理念及實踐方案具科學性	10%
可行性	學校推動 STEAM 教育及相關活動的方案具可操作性	20%
實踐成效	學校在校外各類 STEAM 比賽中的獲獎情況	30%
推廣性	學校推動 STEAM 教育及相關活動的模式及方案，具推廣意義和推廣價值	15%

D、交件須知

1. 交件日期：2024 年 1 月 2 日至 1 月 31 日
2. 交件要求：i) 報告簡介表
ii) STEAM 學校報告(中、英文皆可)
3. 交件形式：線上遞交；交件網址：<https://stic.newgen.org.hk/>

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

4. 獎項介紹及註釋

A. 比賽類別的各組別均設一等、二等、三等獎及優異獎。

- 首三等獎的得獎者將獲發獎盃及獎狀，優異獎的得獎者則獲發獎牌及獎狀，而所有合資格的參賽者及其指導老師均可獲頒發參賽證書乙張。
- 優秀得獎者有機會獲推薦參加「全國青少年科技創新大賽」、「宋慶齡少年兒童發明獎」、「再生元國際科學與工程大獎賽」及「日內瓦國際發明展」等多個全國及國際性科學競賽。

B. 特別大獎

優秀組織獎：以學校為單位計算其組織的參加項目所得到的總分，最高分的 3 所中學和 3 所小學將可獲頒殊榮。計分制度如下：

計分條件	得分 (每件作品)
遞交符合參賽資格的作品	1 分
優異獎	100 分
三等獎	200 分
二等獎	300 分
一等獎	400 分

*分數不會累計(即該作品如獲一等獎將獲得 400 分)。

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

C. 專項獎

a. 香港檢測和認證局

i. 傑出檢測特別獎

所有參加中學組「研究及發明」項目而參賽題目與檢測有關的參賽者，均有資格競逐專項獎。專項獎設有一等獎、二等獎及三等獎各一名。得獎者可獲以下獎品：

獎項	獎品
一等獎	獎杯、獎狀及價值\$3,000 書券
二等獎	獎杯、獎狀及價值\$2,000 書券
三等獎	獎杯、獎狀及價值\$1,000 書券

b. 職業安全健康局

i. 職業安全專項獎

所有參加中學組「研究及發明」項目而參賽題目與職業安全有關的參賽者，均有資格競逐專項獎。專項獎分別設有一等獎、二等獎及三等獎各一名。得獎者可獲以下獎品：

獎項	獎品
一等獎	獎杯、獎狀及價值\$3,000 購物券
二等獎	獎杯、獎狀及價值\$2,000 購物券
三等獎	獎杯、獎狀及價值\$1,000 購物券

ii. 職業健康專項獎

所有參加中學組「研究及發明」項目而參賽題目與職業健康有關的參賽者，均有資格競逐專項獎。專項獎分別設有一等獎、二等獎及三等獎各一名。得獎者可獲以下獎品：

獎項	獎品
一等獎	獎杯、獎狀及價值\$3,000 購物券
二等獎	獎杯、獎狀及價值\$2,000 購物券
三等獎	獎杯、獎狀及價值\$1,000 購物券

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

iii. 國際教育研究發展中心

- i. 科技開拓獎
- ii. 人類探索獎
- iii. 趣味新思獎
- iv. 生命衛士獎

所有參加科幻小說項目的參賽者，均有資格競逐專項獎。專項獎分別設有小學組、初中組及高中組各一名。得獎者可獲以下獎品：得獎者可獲以下獎品：

獎項	獎品
小學組	獎杯、獎狀、購物券港幣\$1,000 及劉慈欣科幻漫畫系列圖書
初中組	獎杯、獎狀、購物券港幣\$1,000 及劉慈欣科幻漫畫系列圖書
高中組	獎杯、獎狀、購物券港幣\$1,000 及劉慈欣科幻漫畫系列圖書

iv. 宏宇創新有限公司

此獎項頒發予於電子及計算機工程方面表現優秀的參賽中學作品。初中及高中組各 1 個得獎項目，分別可獲港幣一千元及二千元獎學金。

得獎者可獲以下獎品：

組別	獎品
高中組	獎杯、獎狀及現金獎\$2,000
初中組	獎杯、獎狀及現金獎\$1,000

5. 其他參賽守則

- A. 參賽者如未能於交件限期內(2024 年 1 月 2 日至 1 月 31 日)遞交參賽項目，**其參賽資格將被自動取消及不會頒發參賽證書。**
- B. 所有參賽作品及文件均**概不發還**，歸主辦機構所擁有（如作品貴重，請參賽者以模型取代）。
- C. 若參賽作品引起任何有關知識產權的爭議，本會**概不負責**。
- D. 本會將保留所有參賽作品的發表權，包括向傳媒介紹或在公開展覽展示作品。
- E. 本會將保留是次比賽的一切最終決定權。

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

6. 主辦機構簡介



創立與發展

香港新一代文化協會是一間教育培訓機構，亦是政府認可的公共性質慈善機構，創立於 1974 年。我們一直秉承創會宗旨，以「視野、創新、博識、承擔」作為培育人才的目標，致力為前線教師及青年學生提供最適切的活動和服務，工作範疇包括：**STEAM 教育、創新創業、國情教育、教師培訓、準教師培訓、青年領袖培訓**等。

經過 49 年的發展，本會已擁有八個屬會，分別由中學生、大學生、教師、校長和專業人士擔任幹事/理事，為不同對象提供多元化服務。八個屬會包括：**香港新一代之友、香港大專學壇、香港新動力、香港科學英才會、香港準教師協會、香港 STEAM 教育學會、香港教育專業發展促進會及香港新一代清華課程校友會**。他們每年均為不同服務對象的會員，舉辦各具特色的品牌活動，例如「我的祖國-京港澳學生交流營」、清華大學香港學生國情培訓計劃、「創機遇.大灣區香港青年考察團」、香港準教師專業培訓課程、香港傑出準教師選舉、青年領袖培育計劃、教師培訓計劃等。

為推動 STEAM 教育，本會於 2006 年設立「香港新一代文化協會科學創意中心」，該中心由特區政府教育局提供場所，為香港教育界提供 **STEAM 教育相關服務**。一方面，通過舉辦未來科學家培育計劃、未來發明家培育計劃、科普講座、教師 STEAM 工作坊等，為香港培養了一批優秀的科學創意人才；另一方面，透過舉辦各類型 STEAM 比賽，包括主辦三項全港最規模最大的 STEAM 競賽(包括：「香港青少年科技創新大賽」、「香港青少年航天創新大賽」、「英才盃」STEAM 教育挑戰賽)、承辦三項全國最大規模的科技大賽(包括：「全國青少年科技創新大賽」、「全國青少年航天創新大賽」、「宋慶齡少年兒童發明獎」等)，承辦兩項全球最大規模的國際科學賽事(「國際科學與工程大獎賽」、「日內瓦國際發明展」等)，帶領香港學生立足香港、面向祖國、放眼世界，為香港發掘及培育了一批「星之子」、「星之女」等，為港爭光!

第 26 屆香港青少年科技創新大賽 參賽指引

為推動科技創新創業，本會於 2016 年 2 月設立「香港新一代文化協會**創新及創業中心**」(位於香港科學園)，為香港青年提供**創新創業相關服務**，每年主辦全港規模最大的「香港大學生創新及創業大賽」，負責組織香港特別行政區代表隊參加每年舉辦的「挑戰杯」全國大學生課外學術科技作品競賽、「挑戰杯」中國大學生創業計劃競賽全國賽、中國國際「互聯網+」大學生創新創業大賽、「創青春」粵港澳大灣區青年創新創業大賽以及「京港青創杯」創業大賽等。為加強對香港初創團隊的支援，本會設立了「新一代粵港澳大灣區青年創業基金」，目前為止已經資助 26 個青年創業項目，每個項目的資助額由 40 萬港元、45 萬港元及 60 萬港元不等，同時為獲資助項目提供包括公司註冊、銀行開戶、會計、法律、稅務及營運等全方位支援服務。此外，本會亦致力為大學生及青年創客提供各種創新創業相關的配套活動，包括舉辦創新創業培訓講座、創業工作坊、優秀項目展、師友同行計劃、初創種籽實踐計劃等。

宗旨

本會以「**視野、創新、博識、承擔**」作為培育人才的目標，為青年朋友提供多元化的活動及服務，藉此讓青年人有機會自我培育及發展，逐步建立積極的人生觀和關心社會人群的精神，成為有博識的、植根於香港的新一代；倡導並創造條件讓青年學生認識、關心祖國，感悟、宏揚中華文化，藉此培養青年人對國家民族的歸屬感和責任感；同時為教師及準教師提供各種支援服務，提升教師的專業素質，使教師隊伍薪火相傳，造福香港。