主辦機構 香港浸會大學 跨學科本科課程部 香港遊樂場協會 HONG KONG PLAYGROUND ASSOCIATION 支持機構 教育局 商校合作計劃

# 跨學科 CO - EXPLORE

全港中學生 創作大賽2025

主題：以聯合國可持續發展目標(SDGs)設計應對全球/本地挑戰的創意方案

## 比賽簡介及賽則

## 比賽背景

「跨學科 Co-Explore」全港中學生創作大賽 2025 由香港浸會大學跨學科本科課程部（DTUP）和香港遊樂場協會合辦，教育局「商校合作計劃」（BSPP）全力支持。本比賽旨在讓學生結合不同學科的知識全面地分析問題，並以創意方案回應全球或本地的社會問題，同時為學生提供探索未來職業發展的機會。參賽者以聯合國可持續發展目標（SDGs）爲主題，構思一個與目標有關的解決方案，以應對全球或本地挑戰，方案內容以展板形式呈現。獲選作品將會於公眾場所展出，讓學生的創意理念走進社會，影響更多市民。

## 比賽簡介

- 研習社會議題，並且應用跨學科知識提出嶄新的解決方案，拓寬社會發展的可能性，同時能深入理解自身在可持續發展中的角色，培養社會責任感
- 比賽旨在提高學生對聯合國可持續發展目標 （SDGs） 的認識，讓他們思考這些全球議題如何影響社會、環境與經濟。團隊比賽亦可以培養學生明辨性思維和問題解決能力，提升團隊合作與溝通技巧
- 入圍作品會在公眾場所展出，與市民分享學生的創意方案
- 比賽符合 OLE （Other Learning Experiences）及 CAS （Creativity, Action, Service) 兩大學習範疇的要求，並培養學生解決問題技巧，創意、團隊協作技巧及提升自我價值

## 如何在比賽應用跨學科？

跨學科是一種新興的學習思維及體驗，鼓勵學生結合不同學科知識與技能，並透過實踐提升解難能力。學生在設計展板的過程中，需以聯合國可持續發展目標（SDGs）為依據，針對相關的全球或本地議題提出解決方案，內容需涵蓋跨學科及跨領域的元素。學生需衡量議題的廣度與深度，學習從多角度思考，仔細考慮議題的根本問題，並培養明辨思考與實踐能力。透過體驗式學習，他們可以更有效地掌握如何評估議題的不同層面，從而全面提升應對社會挑戰的能力。

## 比賽組別

「跨學科 Co-Explore」全港中學生創作大賽 2025 特設兩個比賽組別。參賽的創意方案或作品不限形式，可以是模型、技術創新、政策建議、應用程式、網頁、教育計劃或社區活動。

**1. 方案組**

參賽隊伍以構思為主，透過展板及影片展示針對聯合國可持續發展目標（SDGs）的創新解決方案，重點為創意構思、跨學科應用及方案可行性。 **參與此組別的方案須為未實行或未完成的方案或作品**。

**2. 成品組**

參賽隊伍提交已實行或完成的方案或作品，並在展板及影片中展示其實踐過程及效果。重點為方案設計、成效展示及應用潛力。

## 比賽日程

| 日期/時間 | 活動 |
|---|---|
| 2025 年 6 月 20 日下午 5 時 | 截止報名 |
| 2025 年 6 月 27 日<br>（只限老師參與） | 跨學科教師應用工作坊 |
| 2025 年 7 月 18 日 | 初賽（參賽者在網上連結提交作品） |
| 2025 年 7 月 28 日 | 公佈各組別入圍結果 |
| 2025 年 8 月 9 日 | 決賽及頒獎禮 |

## 賽制

初賽（作品提交截止日期：2025 年 7 月 18 日）

所有參賽隊伍須於截止日期前提交完整作品，包括展板設計及影片。選出入圍隊伍進入決賽階段。

決賽及頒獎禮（日期： 2025 年 8 月 9 日）

參賽隊伍將於香港浸會大學進行比賽。每組需準備一個 5 分鐘的中文或英文匯報，成品組在匯報期間須展示作品或方案，同學需帶同 A0 展板到比賽場地匯報。決賽當日由評審即場評分，選出各獎項得主，並即日舉行頒獎典禮。所有入圍作品將會於公眾場所展出。

## 比賽對象

歡迎全港中三至中五學生參加，選修學科不限，以三至四人一隊參賽。如有老師想安排其他年級同學作賽，請以書面通知主辦機構，主辦機構會個別聯絡老師，並因應情況再作考慮。

## 作品設計及提交詳情

一、 作品內容要求（適用於所有組別）

**1. 比賽主題**

- 以聯合國可持續發展目標（SDGs）為主題，構思解決方案以應對全球或本地挑戰

**2. 議題要求**

- 深度須適合中學生水平
- 可選用校內課堂討論或研究報告中曾探討的議題，若作品曾參加其他科學比賽亦可參加是次比賽，但鼓勵在原作品基礎上有所改進

**3. 語言**

- 中文/英文

**4. 展板內容**

- 以圖像配合文字，展示可持續發展相關的解決方案構想及理念
- 接受電腦繪圖及 AI 繪圖，並須提交所使用的 AI 繪圖指令作參考
- 入圍隊伍可於決賽前調整或改良作品，並於決賽當日展示最終版本

**5. 初賽簡介影片**

介紹該解決方案，以及如何融合跨學科知識

**6. 決賽簡報內容建議**

- 問題及其影響
- 解決方案
- 涉及的聯合國可持續發展目標
- 方案如何改善該問題

## 二、 <u>提交與匯報安排</u>

方案組及成品組參賽者<u>皆需</u>提交：

**初賽：**

1. A0 尺寸（841mm x 1189mm）展板設計的電子檔 （PDF）
2. 2 分鐘的簡介影片（介紹該解決方案，以及方案如何融合跨學科知識）

**提交方式：**影片上傳至 YouTube，設為「不公開」，並將短片連結及展板電子檔提交到大會指定連結

**決賽：**

1. A0 實體展板一張（自行打印），供決賽當日展示
2. 每組需展示 A0 實體展板及簡報，匯報限時 5 分鐘，語言為粵語或英語
3. <u>成品組須</u>準備以下項目於匯報期間展示：
   i. 制成品或方案實行報告
   ii. 可以展示方案或作品成效的測試結果或數據（如有）

備註：展板設計必須為初賽設計

**提交方式：**

1. 匯報檔案需提前提交到大會指定連結，提交詳情將稍後公佈
2. 同學需自行帶同 A0 展板及作品 （如有）到比賽場地匯報

## <u>獎項*</u>

方案組及成品組各設冠軍 （一名）、亞軍（一名）及季軍（一名）

<u>評審將會從兩個組別一併選出其他優異獎</u>：最具創意獎、最優異設計獎、最具跨學科元素獎、最具團隊精神獎、最佳匯報組別獎、最佳團隊導師獎及最踴躍參與學校獎

## 獎品

| | |
|---|---|
| **冠軍**<br>（方案組及成品組各 1 組） | **港幣$4,000 現金券；作品在公眾場所展出**<br><br>(該組每位參賽學生的現金券每人謹可獲得港幣$1,000) |
| **亞軍**<br>（方案組及成品組各 1 組） | **港幣$2,000 現金券；作品在公眾場所展出** |
| **季軍**<br>（方案組及成品組各 1 組） | **港幣$1,500 現金券；作品在公眾場所展出** |
| 其他入圍作品 | 在公眾場所展出 |

## 評分準則

| 方案組 | 比重 | | 成品組 | 比重 |
|---|---|---|---|---|
| 創意與概念 | 20% | | 創意與概念 | 20% |
| 跨學科元素 | 20% | | 跨學科元素 | 20% |
| 美術技巧及構圖設計 | 20% | | 美術技巧及構圖設計 | 15% |
| 匯報技巧 | 20% | | 匯報技巧 | 15% |
| 可行性與影響力 | 20% | | 可行性與影響力 | 15% |
| | | | 實體展示與應用潛力 | 15% |

**1. 創意與概念**

- 議題是否能清晰表達聯合國可持續發展目標相關問題及解決方法？
- 概念是否具創意和啟發性？

**2. 跨學科元素**

- 是否結合不同學科知識來設計方案？

**3. 美術技巧及構圖設計**

- 展板設計是否有吸引力？
- 構圖是否清晰？
- 色彩與排版是否合適？

**4. 匯報技巧**

- 能否引起聽眾的好奇和興趣？
- 能否清晰地表達議題內容？

- 能否完整地指出解決方法可以為世界或社會帶來甚麼改變？

**5. 可行性與影響力**

- 方案是否有現實應用潛力？
- 是否能在香港或全球環境中落實?
- 解決方案是否有實際效益並能帶來長遠影響？

**6. 實體展示與應用潛力（只適用於成品組）**

- 是否具備完整結構與基本運作穩定性？
- 是否準確呈現方案構想，並符合原定設計理念？
- 是否具延伸或改良空間，並具可持續應用價值？

## 查詢


香港浸會大學跨學科本科課程部

項目主任 梁嘉盈
電話：(852) 34112154

項目助理 鍾禧鵬
電話：(852) 34116738

電郵：tp-info@hkbu.edu.hk

Facebook & Instagram: @hkbutpcontest

主頁：https://transdisciplinary.hkbu.edu.hk/tpcontest

# 比賽條款及細則

所有已遞交作品之參加者，將被視為同意所有比賽條款及細則，並接受其約束。

決賽展板設計必須為初賽設計，如參賽隊伍更改設計，將取消其得獎資格，同時撤回一切獎項。

比賽結束後，主辦機構不會將作品歸還所屬隊伍或學校，參賽隊伍可自行複製作品作存檔之用。

在收集、保存、使用及傳送個人資料時，主辦機構尊重法例賦予任何人私隱之權利，對於個人資料之收集，只限行政及溝通比賽資訊之用途。

一切參賽作品（不論任何形式，包括數碼格式）之版權屬主辦單位（香港浸會大學跨學科本科課程部）擁有，主辦單位有權將參賽作品公開使用，並作出版、展覽宣傳或推廣用途，毋須徵求所屬隊伍或學校同意。

參賽作品必須從未公開發布（包括互聯網）。參賽作品及概念(包括風格及設計、構圖及內容等)必須為參賽者原創，且不會侵犯任何知識產權權利。參賽作品如有抄襲之嫌，將被取消資格，並須自行承擔相關法律責任。

如參賽隊伍於獲獎後才被發現違犯比賽條款及細則，主辦單位將取消其得獎資格，同時撤回一切獎項。

主辦機構有權拒絕任何報名參賽、取消參賽資格、或決定是否頒發獎項及出席證書而毋須解釋。

得獎及入圍作品必須符合相關製作要求。主辦單位及場地保留最終作品之修改和展出權利。

對於比賽條款及細則如有任何爭議，將由主辦單位及評審委員會作最終決定。

主辦機構有權隨時修改以上規定，而毋須事先公佈。