



31 屆分區科趣創意競賽冠名新代科技，感謝新代科技的贊助支援。

在遠哲科學趣味競賽的舞台上，知識不只停留在課本裡，而是被動手做出來、創意玩出來！科趣創意競賽更是以「學用合一」為核心，鼓勵學生從生活中發現問題、運用所學知識提出解方，透過模型製作、裝置設計或創新實驗，實踐科學的應用價值。

**競賽融合 STEAM 精神**，強調跨域思維與實作能力的培養，讓學生在動手實作中培養邏輯、創意與溝通力；更進一步，挑戰感測、能源、環境或科技裝置等主題，鼓勵學生提升對現代科技的理解與應用層次。

## 一、 競賽目的

### ■ 強調知識應用力

創意競賽鼓勵學生將自然、物理、化學、數學等學科知識實際應用在生活情境中，從問題出發、找尋原理、發展創意解法。

### ■ 動手實作真本事

透過創意競賽實作操作、模型建構、裝置設計等方式，讓學生「親自做、做中學」，建立解決問題的能力與自信。

### ■ 激發跨域創新思維

創意競賽希望融合 STEAM 精神，引導學生跨出學科邊界，結合科學 ( Science )、技術 ( Technology )、工程 ( Engineering )、藝術 ( Arts ) 與數學 ( Mathematics )，發展具創意與邏輯的科學專題。

### ■ 深化科技應用層次

不僅鼓勵「做得出來」，更重視「想得更遠」：創意競賽參賽作品應思考如何活用現代科技，如感測裝置、能源設計、簡易程式、環境永續理念等，展現科技與社會的連結。

## 二、競賽說明

- ★1.分區賽各隊應從該區三項活動中，至少任挑選一個競賽項目製作其創意競賽作品參與科技創意競賽，並繳交一份創意說明書。未參加創意競賽者該隊全隊隊員均不能領取參賽證書。
- ★2.創意競賽作品務必事先做好，報到時連同創意說明書一併繳交給大會展示。
- 3.創意競賽說明書，應說明創意作品的名稱及創作理念或創作過程經驗分享，字數約 300 字。
- 4.創意競賽說明書請於遠哲科學趣味競賽之專屬網站下載 ([www.ytlee.org.tw](http://www.ytlee.org.tw)) 各個競賽項目，每隊僅限參與一件作品。

## 三、競賽獎勵

依各單項評審後，成績優異隊伍依比例取入圍者，入圍者口頭報告成績優勝者，該隊可獲得「新代科技創意競賽獎」-禮券 9000 元。凡入圍創意競賽決賽但未得獎之隊伍，亦可獲得禮券 1500 元

## 四、評比方式

科技創意獎，競賽作品，給分比例依序如下表：

- ★若作品分數未達 70 分，獎項可從缺

評分表如下：

評分面向	說明 ( 對應競賽理念 )	滿分
知識應用與創意解決	問題定義清楚，運用科學知識發展創新構想 ( 對應：強調知識應用 )	30
實作與模型完成度	動手操作、結構穩定、功能實用，展現良好的實作技巧 ( 對應：動手實作 )	30
跨域整合與創新思維	有效整合 STEAM 領域知識，展現跨領域創意 ( 對應：跨域創新 )	20
科技應用與社會關聯	是否結合現代科技 ( 感測、能源、永續等 )，並思考社會或環境應用 ( 對應：科技與社會連結 )	20
總分		100