

## 「童擁 AI」 CODING ∞ ESG 環境科技比賽暨作品展 2024

### 1. 背景

百仁基金自二零零八年成立至今，承蒙特區政府鼎力支持，讓本會得以於青年發展及慈善事務方向不斷邁進，培育優異及良好品格之青年，創造機會協助其發展，使他們成為青年人榜樣及未來棟樑，回饋社會。

年青人是我們的未來，隨著十五屆到來，本會將轉型新方向，為未來領袖注入新能量。當中本會會以 AI 科技向善作主軸，繼上年「童擁 AI」 CODING ∞ 科技比賽暨作品展獲得多間學校支持及正面迴響，本年度本會將會繼續以比賽形式，讓同學應用學到的編程知識配合比賽主題，發揮創意於作品上。

### 2. 目的



配合政府青年發展藍圖有關推動 STEAM 教育部份以及本會 AI 科技向善作主軸，製造學習氛圍，尋找在科技領域表現出眾之青少年。

### 3. 比賽主題

是次比賽將以科技向善，「ESG 環境科技」或指定 SDGs 聯合國可持續發展目標作為主題，關注環境保護及氣候變化，進行設計與創作，改善生活。



指定聯合國可持續發展目標包括:

<p>6 清潔飲水和衛生設施</p> 	<p>確保所有人都能獲取可持續的水資源和衛生設施。</p>
<p>7 經濟適用的清潔能源</p> 	<p>確保所有人獲得可負擔、可靠及可持續的現代能源。</p>

立仁、立業、立天地

<p>11 可持續城市及社區</p> 	<p>建設共融、安全、能抵禦災害及可持續的城市和人類居所。</p>
<p>13 氣候行動</p> 	<p>採取迫切行動應對氣候變化及其影響。</p>
<p>14 水下生物</p> 	<p>保育和可持續地使用海洋和海洋資源以促進可持續發展。</p>
<p>15 陸地生物</p> 	<p>保護、恢復和促進可持續使用的陸上生態系統、可持續管理森林、對抗荒漠化及制止生物多樣性喪失的現象。</p>

#### 4. 比賽組別

中學公開組（中一至中六）(公開接受報名) (20 隊進入決賽)

小學邀請組（小四至小六）(個別邀請報名) (10 隊進入決賽)

#### 備註:

1. 參賽學生必須在 2023-24 學年正就讀全日制小學或中學，參賽費用全免。
2. 學生可組成 3-5 人的隊伍參賽，同一隊伍的成員必須來自同一所學校及屬同一組別，每隊設指導老師 1 人。每學校每一組別只限組成一隊參加比賽。

立仁、立業、立天地

3. 賽事在香港舉行，所有進入決賽隊伍均須出席頒獎禮及作品展(2024年7月13日(六) 香港會議展覽中心舉行)。
4. 籌委會擁有參賽作品的使用權，包括但不限於用作複製、紀錄、出版、展覽、宣傳、推廣等用途。但專利權仍屬於參賽選手，出版任何書籍前會徵得參賽選手的同意。
5. 若比賽出現任何爭議，籌委會有最終決定權。
6. 參賽學生必須遵守上述各項參賽規則。

## 5. 比賽獎品:

入選決賽及作品展(中學公開組 20 隊, 小學邀請組 10 隊) 所有參賽隊伍可獲行政津貼 HK\$2,000

參賽組別:

中學公開組 (20 隊中選出):

冠軍: 獎盃、同學獎狀及獎金 HK\$10,000

亞軍: 獎盃、同學獎狀及獎金 HK\$8,000

季軍: 獎盃、同學獎狀及獎金 HK\$5,000

優異獎隊伍(5 名): 獎盃、同學獎狀及獎金 HK\$3,000

小學邀請組 (10 隊中選出):

冠軍: 獎盃、同學獎狀及獎金 HK\$10,000

亞軍: 獎盃、同學獎狀及獎金 HK\$8,000

季軍: 獎盃、同學獎狀及獎金 HK\$5,000

\* 每個參賽組別之冠、亞、季軍得獎隊伍同學可獲邀請成為香港資優教育學苑會員，可參與一連串之培訓。

立仁、立業、立天地

## 6. 比賽流程

A. 遞交報名(中學公開組及小學邀請組)  
- 2024 年 2 月 19 日至 3 月 28 日

參賽隊伍必須在 2024 年 3 月 28 日晚上 23:59 前報名及提交作品以提案以 Word、PPT 或 PDF 形式均可。提案應不多於 6 頁 A4 單面紙，以中文或英文撰寫。

參賽隊伍可將 Word、PPT 或 PDF 提案連同比賽報名表格於網上連結; 或電郵至 [secretary@charity-online.org](mailto:secretary@charity-online.org) 報名。

評審小組將根據評審準則審閱所有合乎參賽資格之提案，選出小學邀請組 10 隊入圍隊伍及中學公開組 20 隊入圍隊伍進入複賽，並於 2024 年 4 月 12 日於百仁基金網頁及社交媒體發佈複賽入圍名單。

初賽評審準則:

- 設計概念、功能及實用性 (25%)
- 切合比賽主題、創意及創新(25%)
- 可行性及外觀(25%)
- 提案表達技巧(25%)

註:

在任何情況下，參賽隊伍都不得修改或替換已提交的提案。  
所有參賽作品必須由各自的參賽者按照比賽主題原創作品。  
所有參賽作品不得侵犯任何第三方的權利，包括但不限於知識產權版權，保密和穩私。  
在提交任何參賽作品時，參賽者保證其不侵犯任何此類權利。  
如有任何爭議，主辦單位保留最終決定權。

立仁、立業、立天地

B. 複賽 2024 年 5 月 18 日(暫定) (舉行場地及時間: 稍後公佈)

入選複賽隊伍(小學邀請組 10 隊, 中學公開組 20 隊), 每隊有 5 分鐘向評審團匯報作品, 並接受評審團即場提問及評分 (整個過程約 10 分鐘), 分數將會保密並於 2024 年 7 月 5 日之決賽日用以分數計算, 各隊伍可按評審之評語對作品加以改良於決賽日再展示。

進入複賽之參賽隊伍建議可預錄短片, 用於匯報文件出現故障時可備用。

複賽評審準則:

設計概念、功能及實用性 (25%)

切合比賽主題、創意及創新 (25%)

可行性及外觀 (25%)

匯報表達技巧及團隊合作 (25%)

C. 決賽 2023 年 7 月 5 日 (暫定) (舉行場地及時間: 稍後公佈)

所有入選決賽隊伍(小學邀請組 10 隊, 中學公開組 20 隊) 當天帶備作品, 每隊有 8 分鐘向評審團匯報作品, 並接受評審團即場提問及評分 (整個過程約 12 分鐘), 分數將會保密並於 2024 年 7 月 13 日之頒獎禮及作品展公布及參展。

決賽評審準則:

複賽成績 (20%)

設計概念、功能及實用性 (20%)

切合比賽主題、創意及創新 (20%)

可行性及外觀 (20%)

匯報表達技巧及團隊合作 (20%)

進入決賽之參賽隊伍建議可預錄短片, 用於匯報文件出現故障時

立仁、立業、立天地

可備用。

D. 頒獎禮及作品展 2024 年 7 月 13 日 - 香港會議展覽中心

所有參賽隊伍於頒獎禮及作品展當天帶備作品作展示。

## 7. 評審團 (稍後公佈)

## 8. 重要日子

2024 年 2 月 19 日-	開始接受報名及提交作品提案
2024 年 3 月 28 日-	截止報名及提交作品提案
2024 年 4 月 12 日-	公佈中學組進入決賽名單
2024 年 5 月 18 日-	複賽日
2024 年 7 月 5 日-	決賽日
2024 年 7 月 13 日 -	出席頒獎禮及作品展

## 9. 報名表格

請下載報名表格附件或以下連結網上報名:

立仁、立業、立天地



<https://forms.gle/JgSpXWjsz7Yx7TYi6>

## 10。查詢及問題

若有任何查詢，歡迎致電 2720 2823 或 電郵  
[edmond.lau@charity-online.org](mailto:edmond.lau@charity-online.org) 與百仁基金幹事劉先生聯絡，  
謝謝。

立仁、立業、立天地

比賽詳情一覽:

	「童擁 AI」 CODING ∞ ESG 環境科技比賽暨作品展 2024	
主題	科技向善, 「ESG 環境科技」或指定 SDGs 聯合國可持續發展目標作為主題, 關注環境保護及氣候變化, 進行設計與創作, 改善生活。	
組別	小學邀請組 (小四至小六)	中學公開組 (中一至中六)
參賽人數	每校一隊, 每隊 3 至 5 人, 由一老師帶領	
報名方法	個別學校邀請	公開接受報名
報名日期	2024 年 2 月 19 日至 2024 年 3 月 28 日	
進入複賽隊伍	10 隊	20 隊
複賽隊伍公布日期	2024 年 4 月 12 日	
複賽日期	2024 年 5 月 18 日(暫定)	
決賽日期	2024 年 7 月 5 日(暫定)	
比賽獎金	<p>中學公開組:</p> <p>冠軍: 獎盃、同學獎狀及獎金 HK\$10,000</p> <p>亞軍: 獎盃、同學獎狀及獎金 HK\$8,000</p> <p>季軍: 獎盃、同學獎狀及獎金 HK\$5,000</p> <p>優異獎隊伍(5 名): 獎盃、同學獎狀及獎金 HK\$3,000</p>	

立仁、立業、立天地



	<p>小學邀請組:</p> <p>冠軍: 獎盃、同學獎狀及獎金 HK\$10,000</p> <p>亞軍: 獎盃、同學獎狀及獎金 HK\$8,000</p> <p>季軍: 獎盃、同學獎狀及獎金 HK\$5,000</p> <p>* 每個參賽組別之冠、亞、季軍得獎隊伍同學可獲邀請成為香港資優教育學苑會員, 可參與一連串之培訓。</p>
出席頒獎禮/作品展	2024年7月13日 香港會議展覽中心

完

立仁、立業、立天地