

學生創新大賽 2025/26

比賽簡介會

十月十四日
下午四時至四時半

SCAN
ME!





去年盛況

參賽隊數	198隊
總參與人次數 (包括工作坊)	2856人次



比賽目的和特色



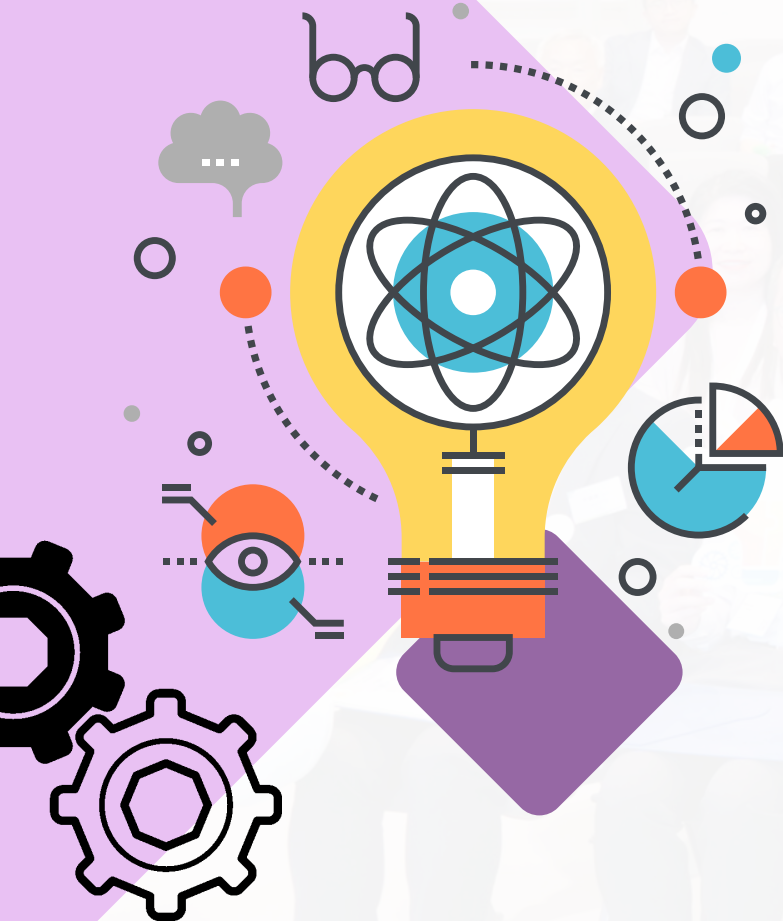
目的

- 配合最新的教育政策，培育更多具有創新意念及創科知識的人才
- 啟發學生創新思維、提升協作能力
- 提升學生對教育及社會發展的關注



特色

- 結合撰寫報告書、線上匯報、實體匯報和作品展示
- 在學年內完成
- 在學與教博覽中進行展示和頒獎



最佳展示獎

學生可以思考如何展示*自己的創意
得到公眾的回饋

*參賽學生不一定要製作實體作品或任何
成品，但要把自己的創意概念轉化為可展
示的模式



比賽形式

學生將以組別形式參賽

高小組：小四至小六

初中組：中一至中三

高中組：中四至中六



組隊規則

參賽者須組隊參加，每隊成員約2至6人
參賽隊伍須經由學校老師推薦及報名參加，每間學校參賽隊伍數目不限



參賽作品必須為原創

作品語言：中文 或 英文

(匯報可使用粵語、英語或普通話)

SCAN
ME!



1 制訂題目

2 資料搜集

3 思考解決方案



4 撰寫建議書



5 線上匯報

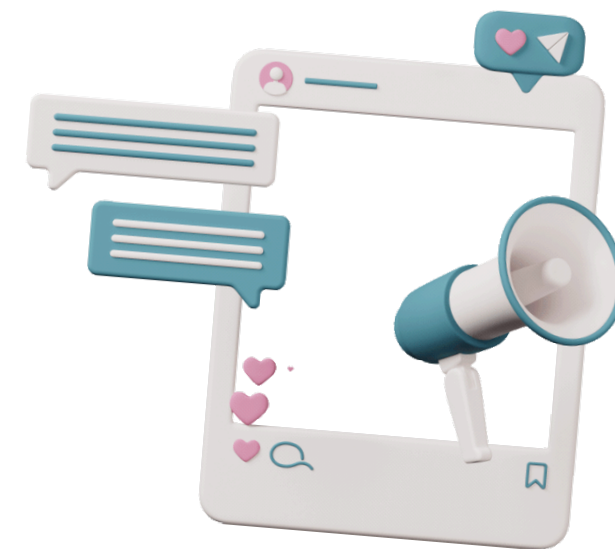
6 獲得評審意見

7 實體匯報



8 作品展示

年度主題：理想社區・創意未來



留意社區發生的大小事



聚焦議題可以包括但不限於**教育發展**、**樂齡服務**或是**環境保育**等，學生可以多從生活角度出發，發揮創意



學生可參考「可持續發展目標」(SDGs)

11 永續城鄉



4 優質教育



14 保育海洋生態





制訂及提交建議書

- 學生報名時，須按比賽主題及參考SDGs (可持續發展目標)，制訂建議書的聚焦範圍和內容
- 根據建議書題目進行資料搜集，以創新思維、資訊科技及人工智能等方向研究解決方案
- 於報名的同時提交第一份建議書簡報

初賽作品要求：

- 建議書必須以簡報 (Powerpoint)形式遞交，而內容必須包括（但不限於）：
 1. 封面（包括建議書主題、學校名稱及隊伍成員名單）
 2. 闡釋建議書的題目背景、分析方向及建議解決方案
 3. 如何回應比賽主題：**理想社區·創意未來**
 4. 如何運用創意科技及人工智能解決問題
- 頁數：不多於40頁

線上匯報及修改建議書

- 參賽隊伍會進行10分鐘的線上匯報
- 每隊有額外5分鐘時間進行問答環節，同時取得評審意見
- 評分標準：評審會根據各個組別當天的整體表現（簡報、匯報表現等）評分





展出及匯報

- 入圍隊伍需於決賽前通過調查，獲得公眾對方案的意見
- 隊伍需在決賽匯報中呈現公眾的意見，並加以回應
- 參賽隊伍會進行10分鐘的線上匯報
- 每隊有額外5分鐘時間進行問答環節，同時取得評審意見
- 評分標準：評審會根據各個組別當天的整體表現（簡報、匯報表現等）評分

決賽最終匯報的作品要求：

- 建議書 (Powerpoint)，頁數不多於40頁
- 內容須呈現公眾調查後的分析及研究結果

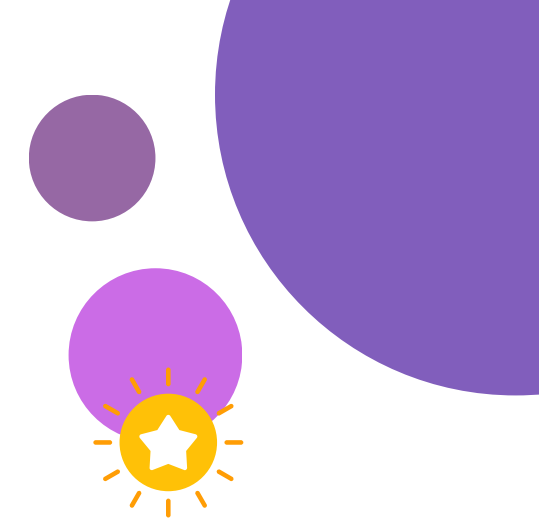
作品展示及頒獎禮

- 入圍決賽的隊伍必須出席2026年的學與教博覽，進行作品展示及參與頒獎禮（日期為6月25或26日，有關展示日期及詳情會再公布）
- 在作品展示環節中，隊伍需向觀眾展示自己的作品概念
- 參與作品展示的隊伍將競逐「最佳作品展示獎」*

*作品展示當天的表現不納入整體評分



PICCKS 學生獎勵計劃



	創新與創造力	溝通和協作	知識和技巧	體育精神
遞交作品	參與此項計劃，學生只要完成不同任務/行動，就可以獲得相對應的PICCKS分數。			
參加工作坊				
入圍初賽				
入圍決賽				
獲得獎項				

學生創新大賽2025/26是教城PICCKS學生獎勵計劃旗下項目之一，參加本比賽的學生將即視為自動參與PICCKS學生獎勵計劃。
關於PICCKS學生獎勵計劃的計分方法，可[按此](#)參考。如學生想查看自己於本年度的得分詳情，可以前往[我的PICCKS](#)，查看得分紀錄。

Thank You



「學生創新大賽2025/26」簡介會意見調查



SCAN
ME!

