

附件 (三)

香港大學教育應用資訊科技發展研究中心

HKU CITE 學生獎勵計劃 2025

團體獎項: 「SDL-STEAM 創科實踐大獎」

比賽詳情

目的及對象

- 獎項旨在讓學生深入反思在 STEAM 自主學習中實踐科學探究或工程設計的過程及成果，並對他們在不同方面的發展 (如: 21 世紀能力、團隊協作及價值觀等) 予以表彰。
- 參與 2024/25 年度 QTN-T「以全方位自主學習推展校本 STEAM 課程」(In-STEAM) 計劃、「基於學習設計及學習分析的 21 世紀學與教智能系統」(IDEALS) 計劃的學生皆可參與。
- 比賽分中學組及小學組，每所學校最多可派出一隊 (三至五名學生) 競逐獎項。所有參賽學生均獲頒發證書。

團體獎項

- 最受歡迎短片獎 (由主辦單位上傳至網上平台，並於 2025 年 6 月 4 日至 2025 年 6 月 16 日中午 12:00 期間由公眾投票選出)
- SDL-STEAM 創科實踐大獎 (由嘉賓評審團評選)
- 「我最喜愛的攤位」(由現場觀眾選出)
- 「我最喜愛的團隊」(由現場觀眾選出)

SDL-STEAM 創科實踐大獎 — 初賽

- 參賽隊伍須根據初賽遴選準則及引領問題，拍攝一段不多於 3 分鐘的短片，介紹他們如何透過科學探究過程建構知識及/或如何透過工程設計過程創造方案解決難題，及反思當中得着。此短片將用於評審，以遴選晉級決賽階段的隊伍。
- 學校請於 2025 年 6 月 3 日 (星期二) 或以前，把報名表格及參賽隊伍的短片連結 (hyperlink) 以電郵方式遞交至 sas@cite.hku.hk，標題請註明「團體獎項短片 - <學校名稱>」。

SDL-STEAM 創科實踐大獎 — 決賽

- 我們將於 2025 年 6 月 23 日 (星期一) 或以前，會通知入圍隊伍有關當日的活動流程及注意事項。而入圍隊伍可於 7 月 2 日 (星期三) 或以前，以電郵方式遞交台上匯報投影片 (PPT/Google slides/Canva) 文件或有效連結至 sas@cite.hku.hk。
- 入圍隊伍將於決賽當日 (2025 年 7 月 5 日) 首先進行攤位展示，並角逐由現場觀眾票選之「我最喜愛的攤位」獎。隨後，入圍隊伍將會在台上匯報，由嘉賓評審團依據決賽評分標準選出「SDL-STEAM 創科實踐大獎」得主。同期間，現場觀眾亦可參與投票「我最喜愛的團隊」。



附件 (三)

香港大學教育應用資訊科技發展研究中心

HKU CITE 學生獎勵計劃 2025

團體獎項: 「SDL-STEAM 創科實踐大獎」

報名表格

學校名稱:

負責老師: _____ (聯絡電話: _____)

	學生姓名 (中文)	Student Name in English	班別	學號
1				
2				
3				
4				
5				

SDL-STEAM 主題:

短片連結 (hyperlink):

校印: _____

日期: _____

請把此報名表格電郵至 sas@cite.hku.hk，標題註明「團體獎項短片 - < 學校名稱 >」

附件 (三)

「SDL-STEAM 創科實踐大獎」初賽評審準則

評選準則	仍需努力 (1-7)	基本水平 (8-14)	熟練 (15-20)
有關自主學習及學科實踐內容 (20%)	有提及 STEAM 學習過程，但未能清楚說明所經歷的學科實踐(科學探究 或工程設計過程)，及如何在實踐中自主學習	能清楚描述在 STEAM 學習過程所經歷的學科實踐 (科學探究 或工程設計過程)，及如何在實踐中自主學習，但欠缺反思	能清楚說明在 STEAM 學習過程所經歷的學科實踐 (科學探究 或工程設計過程) 及如何在實踐中自主學習，並能反思自己在其中的得著及需改善之處
科學、數學及科技術語的溝通應用 (20%)	科學、數學及科技術語有所應用，但就 STEAM 自主學習過程及解決問題的方案表述不夠清晰	應用了科學、數學及科技術語介紹，但就 STEAM 自主學習過程及解決問題的方案可更清晰全面	有效應用了科學、數學及科技術語表述 STEAM 自主學習過程及解決問題的方案，便於專業及非專業人士理解
圖文應用 (20%)	展示的圖片/影像主要為吸引眼球，未足以幫助觀眾理解，欠足夠文字說明	產品原型的大部分内容主要特徵可由圖片/影片及文字傳達	圖片/影像吸引，亦展示了訊息重點，且有足夠文字說明，有效地幫助觀眾理解
創意(20%)	圖片/影像欠吸引，平鋪直敘，沒有很大創意	圖片/影像頗有創意，部分内容以有趣和特別形式表達	圖片/影像以創意形式展示，整體上節奏明快吸引，以有趣和特別形式表達
整體溝通效果 (20%)	展示了一些信息，但不夠明確清晰，亦不便於閱讀或觀賞	編排合理，但信息可更全面或更簡潔	編排清晰，逐點準確描述，並附以適當視覺和聽覺效果

- * 學科實踐可以是科學探究 及/或 工程設計過程。科學探究過程包括: 探究問題、資料搜集、計劃實驗、進行實驗及解釋與結論。工程設計過程包括: 辨識問題、想像、設計、創造及評價與修訂。
- * 自主學習過程包括: 設定目標、自我規劃、自我監控、自我評價及自我修訂。



附件（三）

「SDL-STEAM 創科實踐大獎」
可參考之引領問題

1. 我們的學習目標及學習成果是什麼？如何做得更好？
2. 我們經歷了什麼科學探究／工程設計的實踐步驟？
3. 我們在學習歷程中展現了哪些自主學習元素？這些元素對這次 STEAM 學習有什麼重要性？
4. 在這次的學習歷程中，我們曾遇到什麼困難？解決困難時，有沒有展現溝通及協作能力？
5. 我們學到了甚麼？最自豪的是什麼？有什麼需要改善呢？
6. 這次學習歷程有否連繫到日常生活？
7. 我們對 STEAM／自主學習有沒有新的看法？