

主辦機構：香港教育大學校友會、香港中文大學教育學院校友會

支持機構：香港中文大學教育學院、香港中文大學校友校長會  
香港電腦教育學會、聯校資訊科技學會

## 第一屆 全港小學生「學習新常態」短片製作比賽 比賽章程

### 前言：

隨著資訊及通訊科技的發展和普及應用，世界各地陸續將「電子學習」引進校園，漸漸地改變人們對知識和素養的理解，對學習模式亦帶來了影響。在數碼空間(cyberspace)裏，「知識建構」是一個七拼八湊和混雜的過程，也是一個透過很多人和電腦集體裝配(collective assembly)的過程。

現時，雲端協作工具、平板電腦、互動式白板等等，已日漸成為主流的學與教工具。學校比以往更重視運用網絡環境，利用各種信息資源來支持學習，強調學習者和電腦間的學習「夥伴關係」，也更重視利用心智工具(mind tools)，激發學習者高層次思考與創造力，加強知識的持續保留與學習遷移。這些都將成為「學習新常態」。

### 比賽目的：

我們利用比賽推廣「學習新常態」下的學習方式，鼓勵小學老師及小學生善用電腦及心智工具，提升小學生的資訊素養、自學能力、表達能力和自信心。

### 參賽對象：

全港小學生

### 比賽組別：

A. 資訊圖表演示； B. 學習內容演示； C. 技能演示（見附件一〈作品要求〉）

### 比賽規則：

1. 參賽者必須為本港小學生。
2. 參賽短片必須由參賽者預備內容及動手剪輯。
3. 每位參賽者可於每個組別呈交 1-3 件作品。
4. 三個比賽組別都可以個人、2 人組或 3 人組參賽。
5. 參賽作品須經由學校指導老師呈交。
6. 本屆比賽設有「三輪」截止報名暨收件日期。
7. 報名時，須附上「作品標題」及「關鍵詞」，並註明作品適用年級。
8. 參賽作品的音樂、圖像和設計等不可觸犯版權條例。
9. 主辦機構擁有參賽作品的使用權，可把作品展示及作教育用途。
10. 主辦機構保留對賽果、參賽細則及獎項安排的最終決定權。

### 影片限時：

約 120 秒（緩衝時間 30 秒，不長於 150 秒）

## 短片格式：

影片要上傳至 YouTube；影像不大於 1080p HD；設定為不公開

## 獎勵：

每期每個組別/單項均設金獎(15-20%)、銀獎(約 25%)、銅獎(約 25%)、良好獎(25-30%)；另設優秀演繹獎(約 15-20%)、優秀視覺效果獎(約 15-20%)、優秀指導老師獎(多名)、積極參與學校獎(多個) \*作品達到一定的水平，都會得到獎勵，獲頒獎狀。

## 評審準則：

綜合考慮 1. 資料準確/分析能力 2. 組織有條理 3. 表述清楚  
4. 能幫助學習 5. 成品美觀 6. 能展現資訊素養/媒體素養  
\* 不同組別作品的評審重點略有不同。

## 評判：

比賽顧問、大學教授、資深校長/教師、支持機構代表、主辦機構代表等

## 遠程培訓：

大會將安排視像簡介會及視像工作坊，另會發佈技術指引及技術短片，請留意比賽網站的資訊。

## 報名費用：

每件作品港幣 50 元。

請將費用存入恒生銀行戶口 383-653144-001(香港教育大學校友會)。

並將入數紀錄(櫃員機收據亦可)透過 Google Form 傳送給大會。

\*入數紀錄 Google Form 連結存放於本比賽網站。

\*費用會用於比賽用途，倘有餘款會用於津貼主辦機構的其他學界活動。

## 參加辦法：

在截止日期前填妥網上報名表(Google Form)，報名表連結見比賽網頁(作品的 YouTube 連結需透過 Google Form 提交)

第一期截止：2022 年 7 月 11 日(一)；第一期賽果公佈：2022 年 7 月中旬

第二期截止：2023 年 1 月 13 日(五)；第二期賽果公佈：2023 年 2 月下旬

第三期截止：2023 年 5 月 12 日(五)；第三期賽果公佈：2023 年 6 月下旬

\*期望與學校的課程配合，讓更多學生可以參與，並得到獎勵。

## 聯絡方法：

比賽網頁：[http://www.alumni.cuhk.edu.hk/aase/2022\\_New\\_Normal/](http://www.alumni.cuhk.edu.hk/aase/2022_New_Normal/)

查詢電話：9225-0276(區老師)。

電郵查詢：[2022normal.new@gmail.com](mailto:2022normal.new@gmail.com)

大會將設立指導老師 WhatsApp 通訊群組，歡迎老師加入。

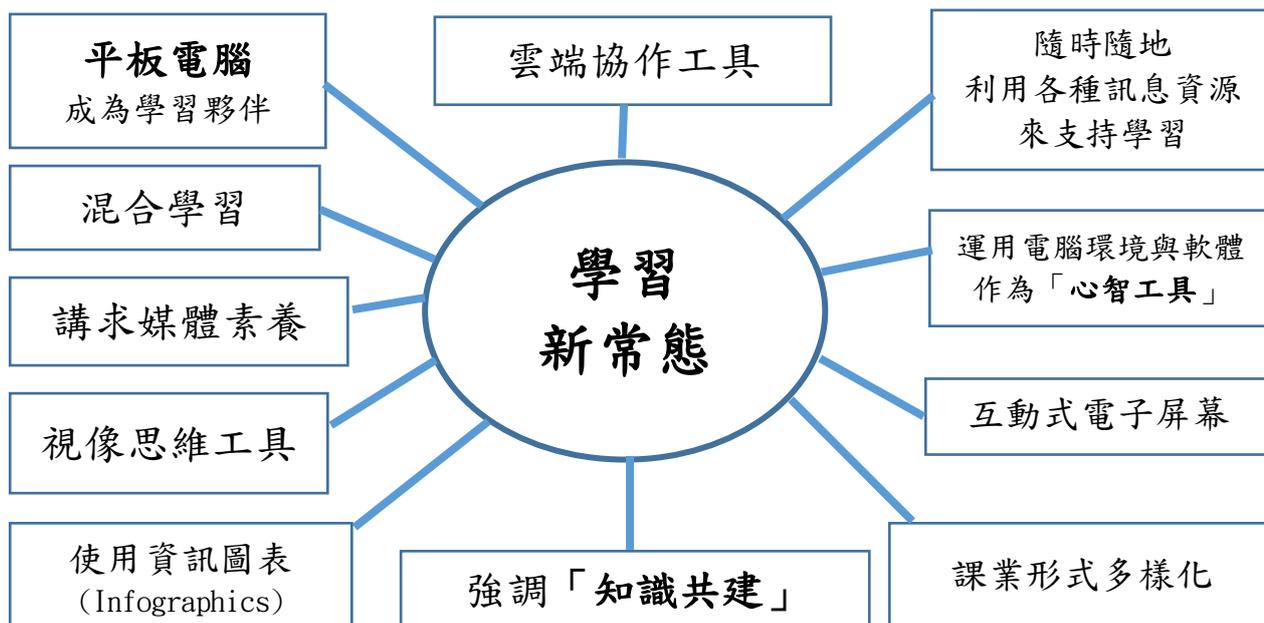
## 賽果公佈：得獎名單將於在比賽網站公佈。

附件： 一.<作品要求>、二.<學習新常態>、三.<四大類「心智工具」>、四.<影片製作工具介紹>、五.<常用的思維導圖>、六.<參賽辦法流程圖>、七.<資訊圖表演示-成品製作流程>、八.<比賽 FAQ>

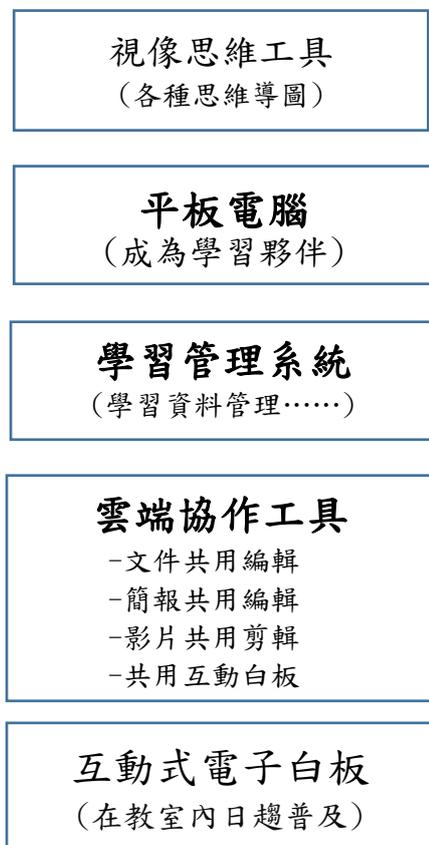
## 作品要求

組別	作品要求	演示內容舉例(講解、分析、示範…)	備註：比賽宣揚的理念
資訊圖表演示	<p>能以思維導圖分析資訊 或能以資訊圖表(info-graphic)方式展示資訊</p> <p>例如：分析事物的因果關係、從屬關係；事物的特徵、事件的順序、一個議題的正反觀點、多方觀點、造成一個現象的全面因素、推測結果、比較與對照兩個事物……</p> <p>作品宜註明資料來源(如適用)</p>	<p>中文科：兩個人物的性格 人物的外觀描寫 一篇記敘文的結構</p> <p>圖書科：分析故事的情節</p> <p>常識科：智能電話的利與弊 香港成為金融中心的因素 吸毒/戰爭的禍害 造成動物絕種的因素 填海造地的多方觀點 推測增加膠袋徵費的後果</p> <p>編 程：一個編程製作的流程</p>	<p>鼓勵老師和學生在資訊豐富的網絡環境下使用不同的心智工具 (mind tools) 和 組織圖(graphic organizers)，為學生搭建學習「支架」，激發學生的高層次思考，培養明辨思考能力。</p> <p>這類課業能用於恆常的課堂，透過平板電腦、雲端平台和電子白板等工具，促進討論和互評。</p>
學習內容演示	<p>能展示一個學習內容。</p> <p>可以是一個知識點子，一個方法，或一個課堂小總結</p> <p>作品可以是一個預習課業、一個課堂課業或一個延伸課業</p> <p>作品宜註明資料來源(如適用)</p>	<p>中文科：一個語文知識/寫作結構</p> <p>英文科：一個旅遊景點/節日 一個文法規則/句式</p> <p>數學科：一個運算方法/數學原理</p> <p>常識科：人體的循環系統 沙漠的生態環境 製作一個濾水器 進行一個實驗</p> <p>圖書科：推介一本圖書</p> <p>跨學科：一個微型的專題 一個微型的網絡探究</p>	<p>鼓勵老師和學生善用電子學習工具，透過資訊搜尋、資訊表達、知識組織、知識綜合，支援意義的建構。</p> <p>這類課業能用於恆常的課堂和課後延伸學習，促進自主學習。也可以存放在學習管理系統，共享知識。</p>
技能演示	<p>能演示一個技能或資訊科技技巧</p>	<p>音樂科：一種聲樂技巧</p> <p>體育科：一個球類技巧</p> <p>視藝科：排水法/一筆多色</p> <p>常識科：刷牙/結領帶/綁鞋帶</p> <p>電腦科：使用 Google Chrome 上傳影片至雲端硬碟 使用錄音應用程式 在 iMovie 調高影片音量</p> <p>STEM： 編程技巧</p>	<p>依據學習金字塔理論，實踐及教授他人可以達到 75-90%的記憶保留。透過鼓勵學生善用電子學習工具製作短片成品，將可加強知識的持續保留與學習遷移。</p> <p>這些學習作品可以存放在學習管理系統，共享知識。</p>

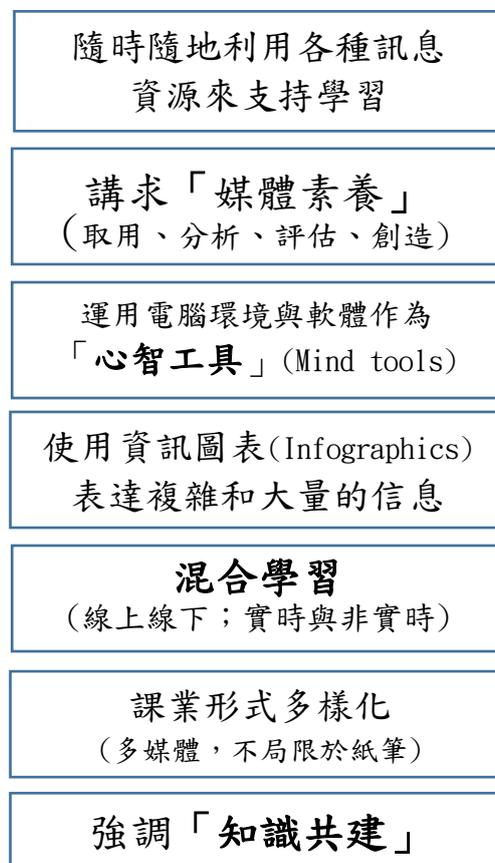
## 學習新常態



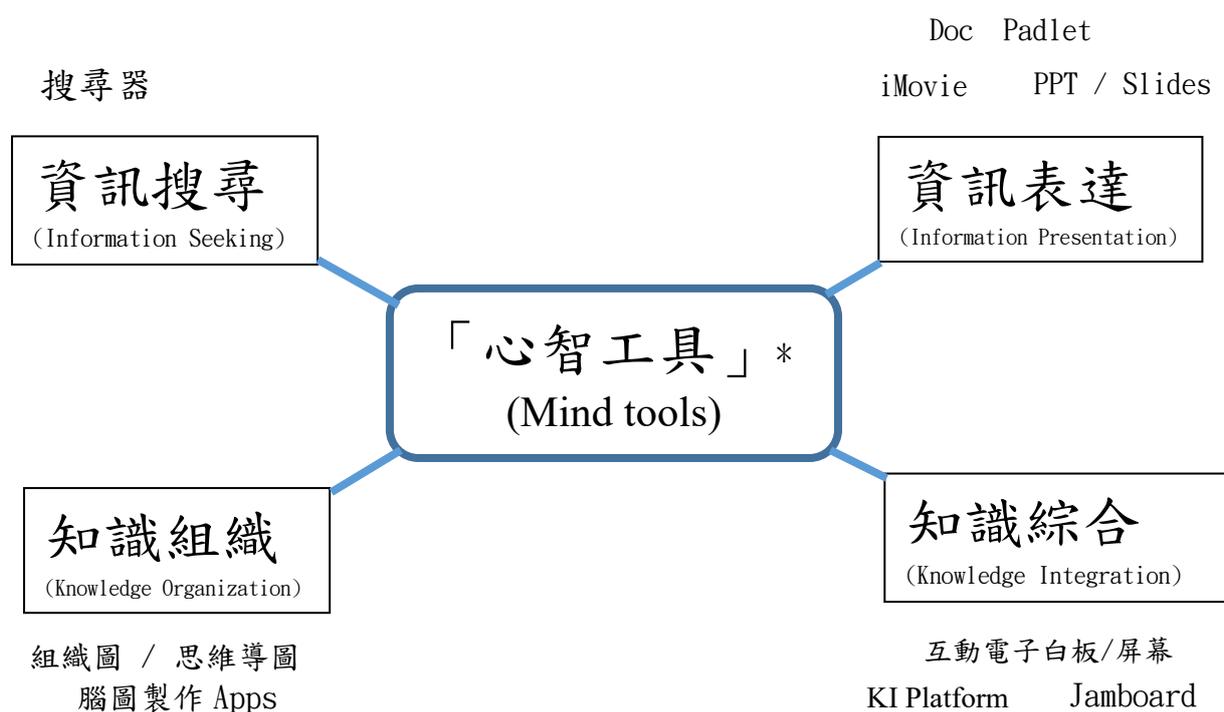
## 學習工具新常態



## 學習方式新常態



## 四大類「心智工具」



\* 亦可稱「認知工具」(cognitive tools)，可激發學習者高層次思考與創造力，並加強知識的持續保留與學習遷移。

## 短片製作工具介紹

### 桌面電腦

例子一：將 MS-PPT 匯出為 MP4 影片檔。

(程序：先製作 PPT 檔，並為 PPT 進行錄音，再將 PPT 檔匯出為 MP4 影片檔。)

例子二：使用錄屏軟件錄製圖片解說影片。例如 FlashBack Express Recorder + 咪高峰

(程序：錄屏 + 錄聲，儲存為錄屏檔案，打開錄屏檔案，選取範圍，輸出為 MP4 影片檔)

例子三：使用雲端影片創作暨剪輯平台製作影片。例如 Canva / Powtoon 等

(程序：登記一個 Canva / Powtoon 帳號，自行製作圖片/資訊圖表解說，匯出影片。)

### iPad

例子一：用 iMovie 製作短片

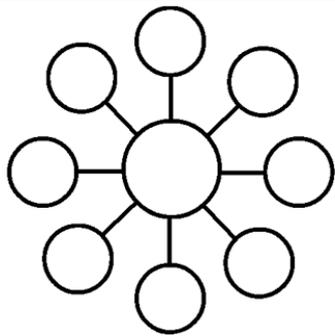
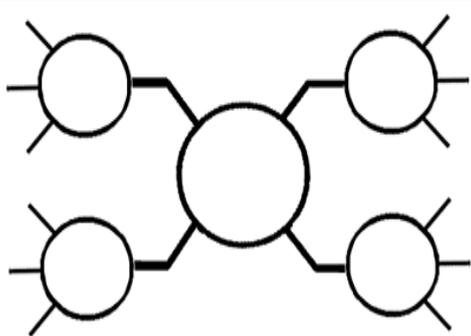
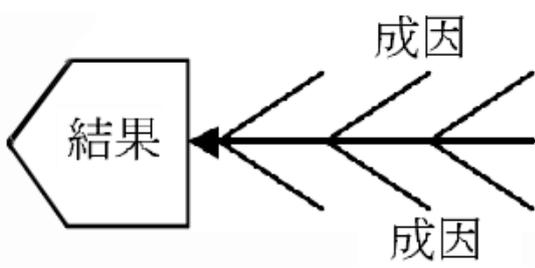
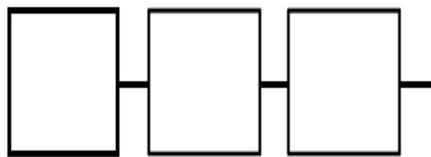
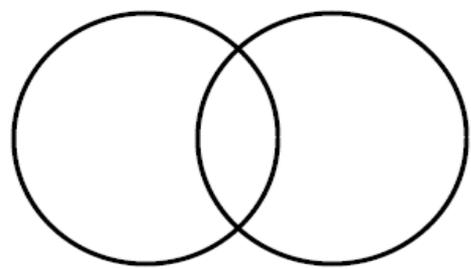
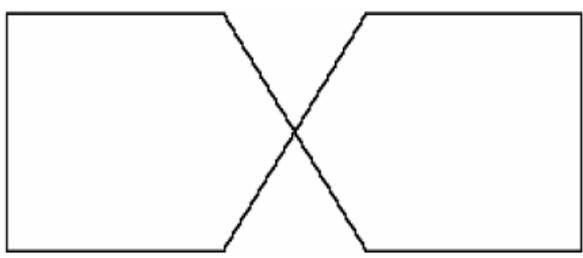
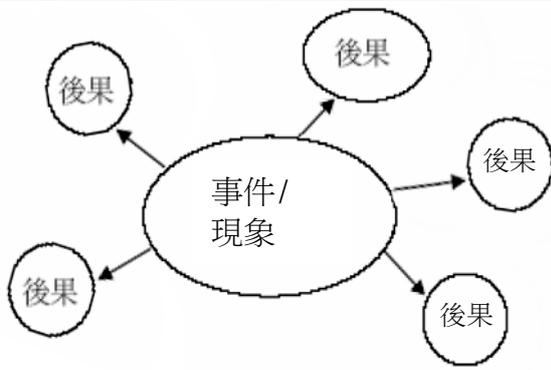
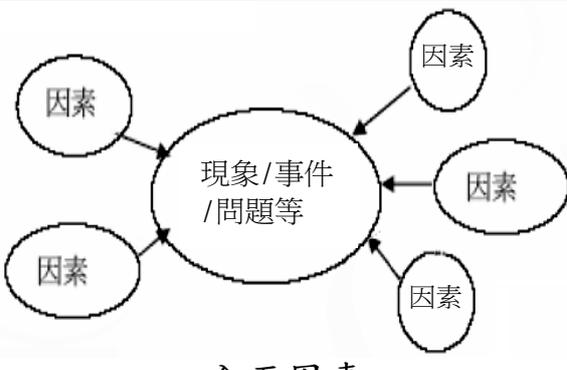
(程序：匯入屏幕截圖，錄音解說，匯出影片。)

例子二：用 Shadow Puppet 製作短片

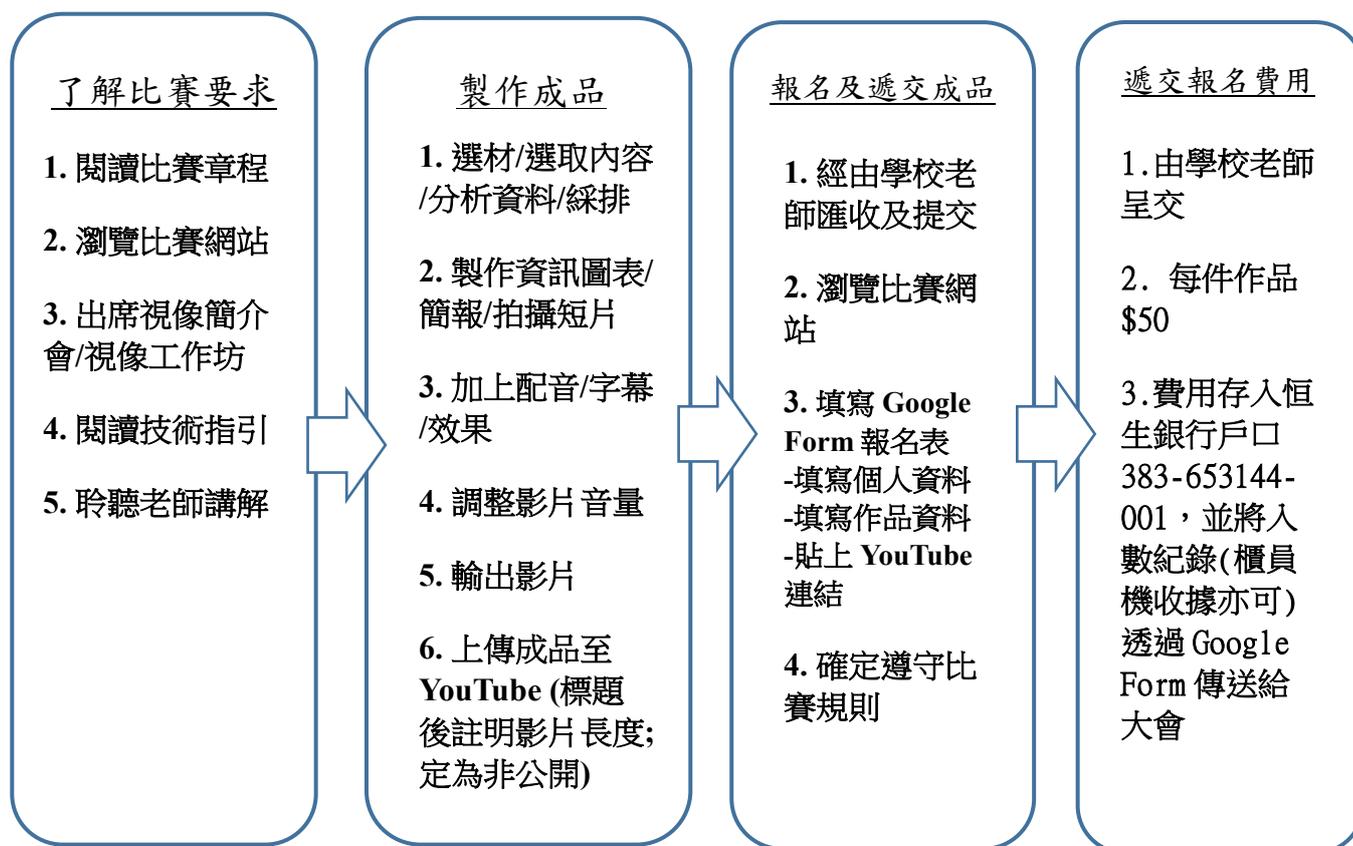
(程序：匯入屏幕截圖，錄音解說，匯出影片。)

參賽者可以於搜尋器輸入 video editor online free 找到不同的跨平台影片製作軟件

## 常用的思維導圖

 <p><b>太陽圖</b> (描述事物 / 列舉方法 / 進行聯想)</p>	 <p><b>腦圖/心智圖</b> (放射式思考 / 整理或組織資料)</p>
 <p><b>魚骨圖</b> (表達事件的因果關係)</p>	 <p><b>流程圖/時間線</b> (表達事件的先後次序)</p>
 <p><b>溫氏圖</b> (比較事物的異同)</p>	 <p><b>兩面思考法</b> (左右兩方對事物 / 事件的看法) 探討不同立場的人的各自的看法</p>
 <p><b>推測後果</b> (一個現象/事件可能產生的後果)</p>	 <p><b>全面因素</b> (造成一個現象/事件/問題的所有因素)</p>

## 參賽辦法流程圖



## A 組-資訊圖表演示-成品製作流程

1. 問題/情景設定 → 定下要分析的問題/情景 (例如智能電話的利與弊)
2. 資料蒐集 (進行討論/上網查看不同的觀點/讀懂有關資料)
3. 選取合適的思維導圖 → (例如取用兩面思考圖)
4. 預備資料簡報 → (例如首頁展示議題; 次頁展示兩面思考圖; 第三頁展示參考資料)  
在簡報次頁(例如 Google Slides) 上繪製兩面思考圖。
5. 完成議題分析 → 將有關觀點/理據寫在思維導圖上。
6. 於平板電腦上演示簡報, 取得簡報的屏幕截圖。
7. 將屏幕截圖匯入影片剪輯程式 (停用預設的移動鏡頭效果)
8. 進行配音, 並加上所需的視覺效果(例如以箭咀導航/標示要強調的內容)
9. 因應需要調整影片的音量。
10. 匯出影片 (影片不大於 1080p HD)
11. 將影片上傳至 YouTube; 設定為不公開; 在影片標題後方註明影片長度(秒/s)

## 比賽 FAQ

### 1. 這個比賽的特色是什麼？

答：與小學的課程相配合，連結新常態下的學習工具、學習方式和恆常的學習內容。

### 2. 參加這個比賽，對學生有什麼好處？

答：可以發展學生能力，提升學生的自信。

### 3. 這個比賽的獎勵制度是怎樣的？

答：作品達到一定的水平，都會得到獎勵。鼓勵學生持續提交多件作品，不斷求進。例如學生可於不同組別提交不同科目內容的作品。

### 4. 這個比賽的作品評審方式是怎樣的？

答：評判將會參照作品等級特徵描述，並按比例分等級。

### 5. 哪些老師應該收到比賽章程或資料？

答：課程統籌主任、電子學習統籌主任、活動統籌主任、科主任、科任教師，希望不同科目的老師都能參與其中，並鼓勵學生參與。

### 6. 這個比賽連結了哪些學習新常態(現象/事物)？

答：使用雲端協作工具、平板電腦、以心智工具分析及綜合資訊，現在有更多學校裝置了互動式電子屏幕，促進學習展示及互評，共同建構知識。

### 7. 什麼是資訊圖表(Infographics)？

答：資訊圖表將大量的資訊、數據或知識化繁為簡，清楚地以圖表呈現。將要傳達的知識簡煉地以圖表形式表達，讓人一看就懂。(綜合網絡資料)

### 8. 什麼是資訊素養？什麼是媒體素養？

答：資訊素養是一種使人能夠更有效地選擇、尋找及評估傳統或網上資源的技巧。當中也包括尊重知識產權等等。媒體素養是指在各種環境中以適合自己的目的和需求的方式取用 (access)、分析 (analyze)、評估 (evaluate) 及製造 (create) 媒體資訊的能力。  
(可參考香港青年協會媒體素養教育網 <https://medialiteracy.hk/> )

### 9. 為什麼參賽影片的時限設定為約 120 秒？

答：這是考慮到大多數小學生的能力，也考慮到真實的課堂時間是有限的。

### 10. 除了視像工作坊，大會有沒有技術指引或技術支援？

答：大會將嘗試製作一些技術指引、技術短片，請瀏覽比賽網站。

### 11. 如何加入指導老師 WhatsApp 通訊群組，？

答：歡迎指導老師自願加入 WhatsApp 通訊群組。老師透過 Google Form 自願登記。此資訊群組只作接收比賽資訊及技術交流用途，不用於其他活動宣傳。

### 12. 這個比賽的籌委會由哪些人組成？

答：比賽籌委會由資深的中小學老師組成，有課程主任、教務主任、輔導主任、電子學習主任、圖書館主任、科目主任等(資歷)，教學及行政經驗豐富，了解學校和學生的需要。