

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、聯校資訊科技學會、
資訊科技教育領袖協會、香港課外活動主任協會、香港普通話研習社

第四屆 全港小學生「學習新常態」短片製作比賽

比賽章程

前言：

現時，雲端協作工具、平板電腦、互動式大屏幕等等，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」。

首三屆短片製作比賽完滿成功，為支持「新常態」下的學習，大會續辦比賽。第四屆比賽分兩期進行，設「資訊圖表演示」、「學習內容演示」、「技能演示」、「閱讀分享」、「故事演講」和「價值教育」六個項目，連結不同科目的學習目標與課程內容。

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；
D. 閱讀分享； E. 故事演講； F. 價值教育（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. 五個比賽組別都可以個人、2人組、3人組、4人或5人組參賽。
4. 每位參賽者可於每個組別呈交1-2件作品。
5. 參賽作品須經由學校指導老師呈交。
6. 本屆比賽設有「兩輪」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和其他本地法例。
9. 參賽作品如使用任何資料來源(文章、圖片、影片等)，必須進行標註引用。
10. 參賽者於比賽期間可以使用「生成式人工智能」(GenAI)工具，惟應遵守章程附件八之規定（包括標註引用、限制使用及避免過度依賴等）。
11. 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。
12. 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 15 秒，不長於 135 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各有不同。

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：

賽會或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/學校參賽報名表提交)

第一期截止：2026 年 4 月 18 日(六)；第一期賽果公佈：2026 年 5 月上旬

第二期截止：2026 年 6 月 20 日(六)；第二期賽果公佈：2026 年 7 月上旬

*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/2026_New_Normal/

查詢電話：9225-0276(區老師)。

電郵查詢：2022normal.new@gmail.com

大會將設立指導老師 WhatsApp 通訊群組，歡迎老師加入。

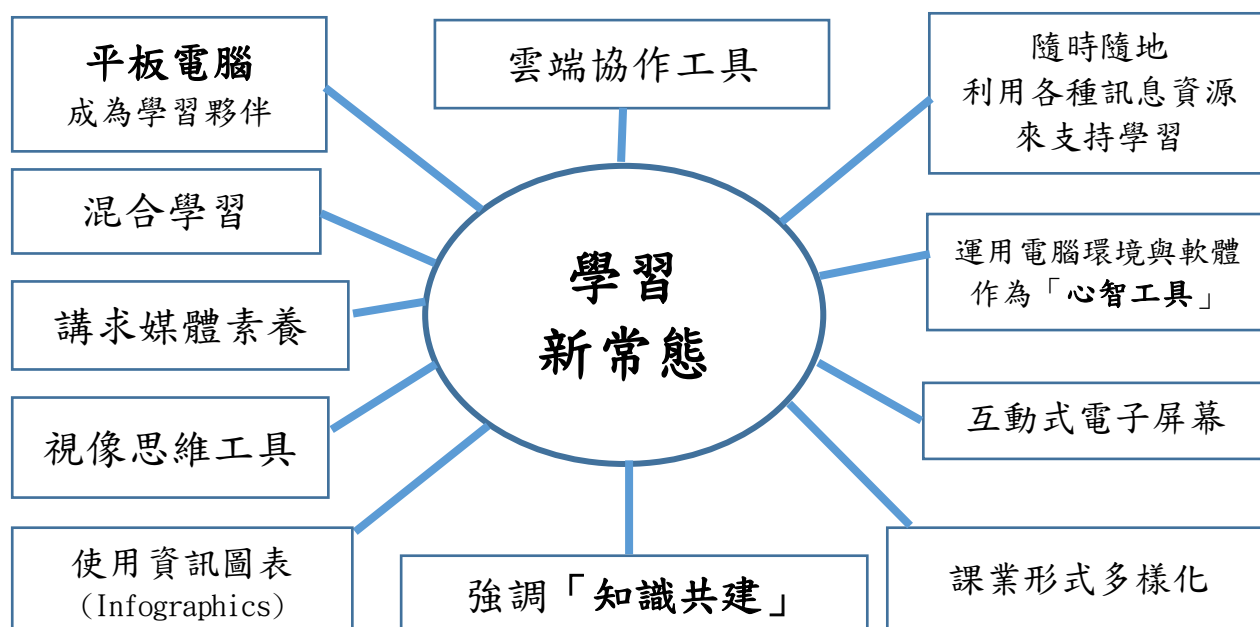
賽果公佈：得獎名單將於在比賽網站公佈。

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.<參賽者使用生成式人工智能的守則>、九<比賽 FAQ>

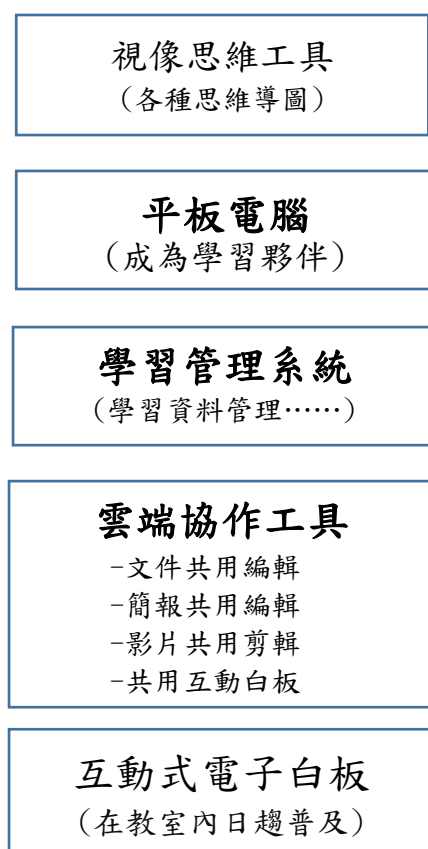
作品要求

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
A 資訊圖表 演示	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 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的因素、推測結果、比較與對照兩個事物…… 作品宜註明資料來源	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 圖書科：分析故事的情節 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 編 程：一個編程製作的流程	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。 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。
B 學習內容 演示	能展示一個學習內容。 可以是一個知識點子，一個方法，或一個課堂小總結 作品可以是一個預習課業、一個課堂課業或一個延伸課業	中文科：一個語文知識/寫作結構 英文科：一個旅遊景點/節日 一個文法規則/句式 數學科：一個運算方法/數學原理 人文科：傑出人物介紹 中國的科技成就 科學科：人體的循環系統 沙漠的生態環境 進行一個實驗 跨學科：一個微型的專題 一個微型的網絡探究	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。 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。
C 技能 演示	能演示一個技能或資訊科技技巧	音樂科：一種聲樂技巧 體育科：一個球類技巧 視藝科：排水法/一筆多色 常識科：刷牙/結領帶/綁鞋帶 電腦科：使用 Google Chrome 上傳影片至雲端硬碟 STEM：示範編程技巧	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。 這些學習作品可以存放在學習管理系統，共享知識。
D 閱讀 分享	能分享閱讀內容和心得 作品宜註明資料來源	語文科：圖書推介 跨 科：閱讀心得分享 跨科主題閱讀任務 圖書科：推介一本圖書	鼓勵學校於「恆常功課」中融合電子學習元素，強調學習者和電腦間的「學習夥伴關係」；推廣閱讀文化，增強學生的表達能力和自信心。
E 故事 演講	能演示一個故事 作品宜配上關鍵詞字幕	語文科：看圖說故事 說故事 德育故事 英文科：故事續寫 相片故事	鼓勵學校於「恆常功課」中融合電子學習元素，強化學習者和電腦間的「學習夥伴關係」；借故事帶出正面的價值觀，增強學生的表達能力和自信心。
E 價值 教育	製作具有教育性的短片，弘揚誠信、尊重、責任感等核心價值，宣揚正面的訊息	教育局提倡的十二種首要的價值觀和態度，如：「堅毅」、「尊重他人」、「責任感」、「國民身份認同」、「承擔精神」、「誠信」、「仁愛」、「守法」、「同理心」、「勤勞」、「團結」和「孝親」。	鼓勵學校「有機結合，自然連繫」，於「恆常教學/課業」中融合電子學習元素，借短片帶出正面的價值觀，增強學生的表達能力和自信心，並培育學生正確的價值觀和態度。

學習新常態



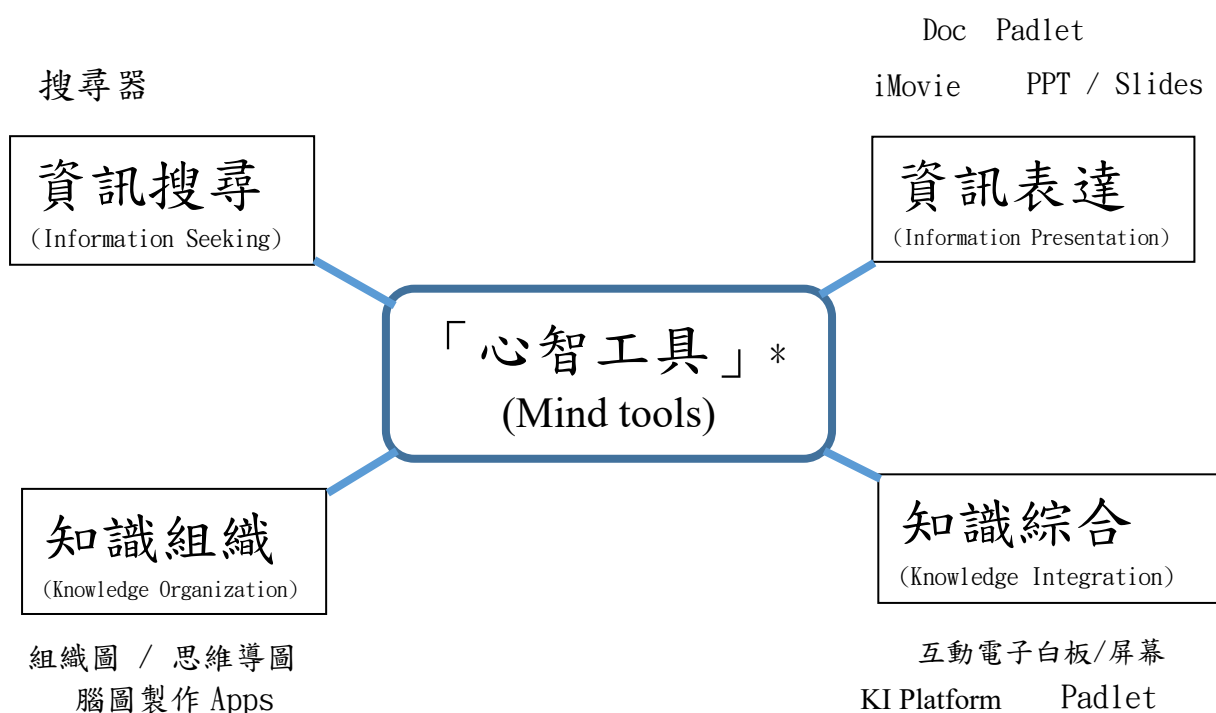
學習工具新常態



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

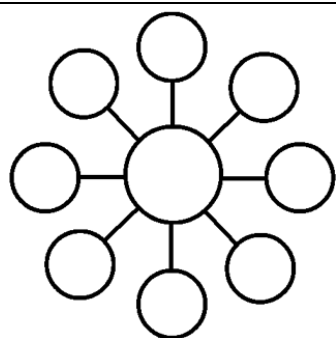
(程序：匯入屏幕截圖，錄音解說，匯出影片。)

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。)

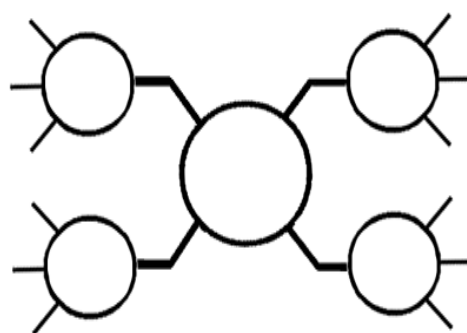
參賽者可以於搜尋器輸入 video editor online free 找到不同的跨平台影片製作軟件

常用的思維導圖



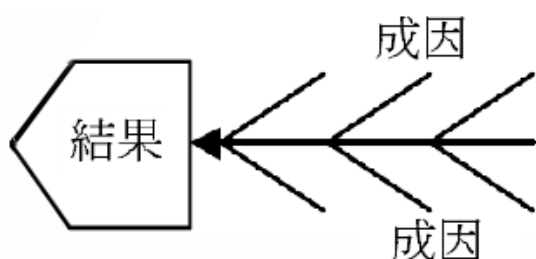
太陽圖

(描述事物 / 列舉方法 / 進行聯想)



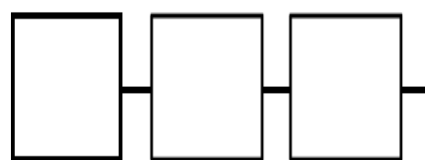
腦圖 / 心智圖

(放射式思考 / 整理或組織資料)



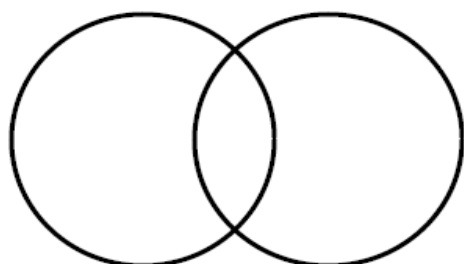
魚骨圖

(表達事件的因果關係)



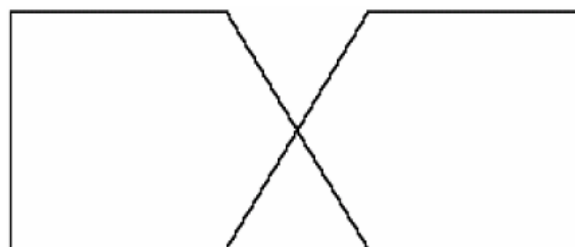
流程圖 / 時間線

(表達事件的先後次序)



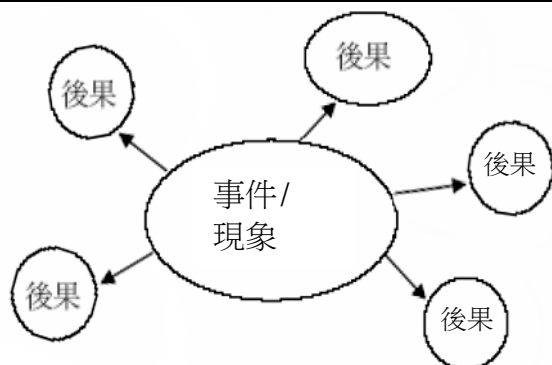
溫氏圖

(比較事物的異同)



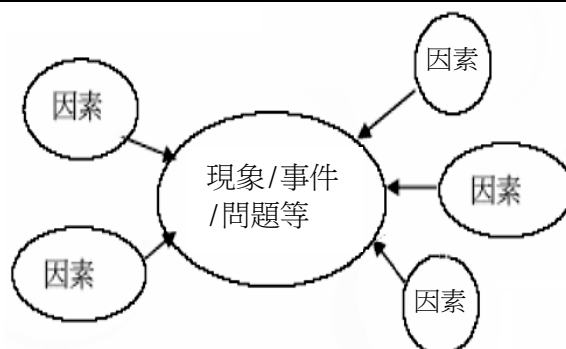
兩面思考法

(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



推測後果

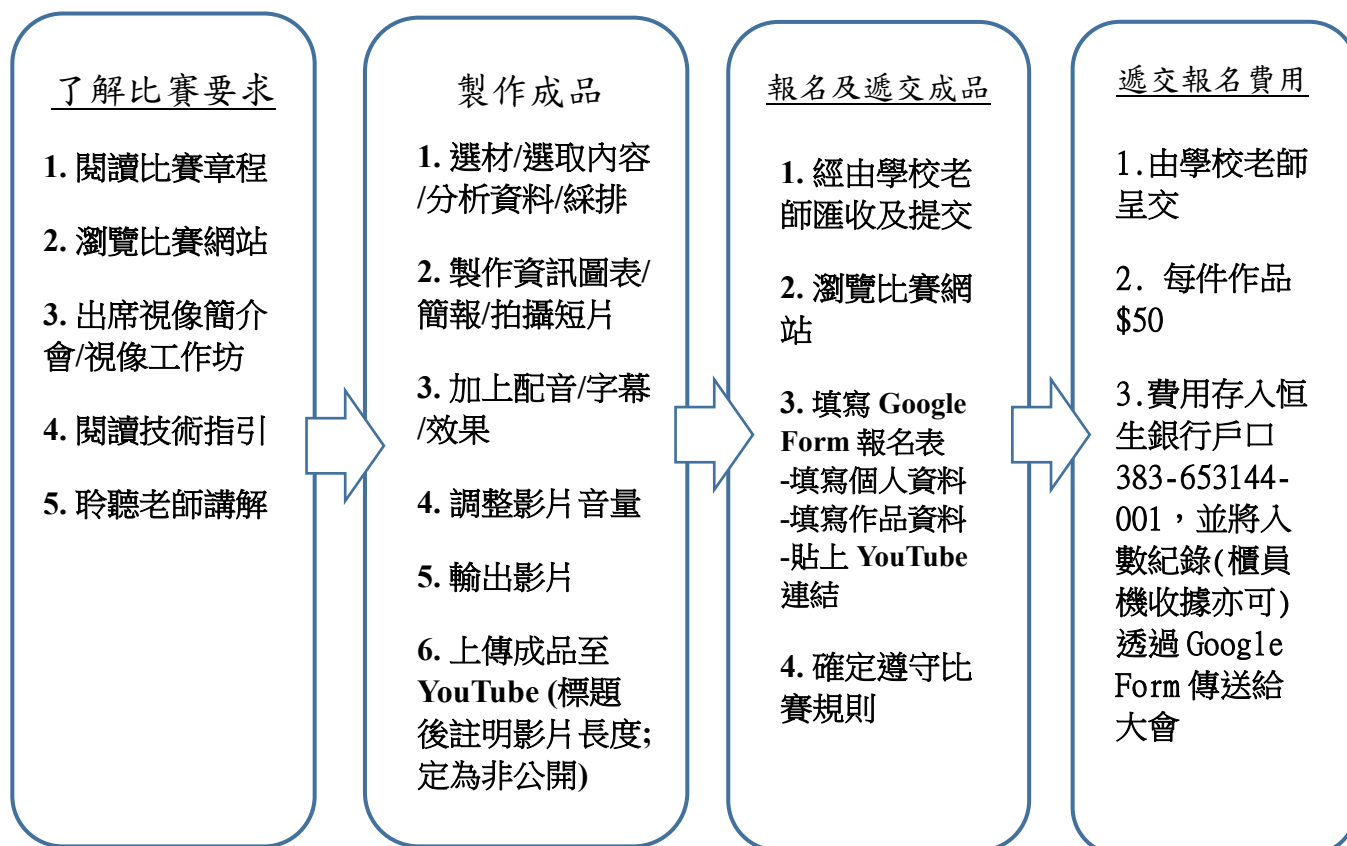
(一個現象/事件可能產生的後果)



全面因素

(造成一個現象/事件/問題的所有因素)

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)

參賽者使用生成式人工智能的守則

1. 參賽者在比賽過程中可以使用「生成式人工智能」(GenAI) 工具，但只可使用由學校提供的 GenAI，並要遵守誠信的原則。
2. 參賽者如果使用了 GenAI 生成的內容，必須進行標註引用。
3. 參賽者在使用 GenAI 工具時，要保持自己的思考和努力，不應過度依賴這些工具。
4. 參賽者在使用 GenAI 工具時，必須明智，明白它們可能存在錯誤或不安全的內容。

可行之事：

- 使用生成式 AI 進行腦力激盪；
- 檢查 AI 生成內容的事實準確性，換言之，須驗證資訊來源；
- 將 AI 生成的內容與其他來源一起使用，確保您的作品訊息可靠；
- 在參考文獻(參考資料)中註明任何生成式 AI 的幫助。

不可行之事：

- 不要僅依賴生成 AI 生成的內容作為訊息來源；
 - 不要引導別人相信由 AI 生成的內容是由人類創作的；
 - 在使用生成 AI 工具時，不要輸入任何個人或機密信息。
5. 參賽者可以使用「生成式文案工具」或「聊天式機械人」進行腦力激盪(獲取靈感)，對資料進行摘要和篩選，協助組織短片內容大綱，協助創作故事大綱，但必須註明使用的 AI 生成工具及生成提示語(prompt)，並必須要有個人的創作。
 6. 參賽者可使用「文字生成圖片」(Text-to-Image)、「文字生成影片」(Text-to-Video)、「圖片生成影片」(Image-to-Video)技術，但必須清楚註明所使用的 AI 工具名稱及生成提示語(prompt)。
 7. 參賽者可使用 AI 工具生成動畫短片，但其於整體作品內容中之使用比例不得逾五成。
 8. 參賽者可使用 AI 語音生成技術，但其於匯報或演講中之使用比例不得逾三成。

參考資料

香港個人資料私隱專員公署<開發及使用人工智能道德標準指引>

https://www.pcpd.org.hk/tc_chi/resources_centre/publications/files/guidance_ethical_c.pdf

綜合網絡上相關的文章和指引

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。此資訊群組只作接收比賽資訊及技術交流用途，通常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。