



# 國際青少年創科教育大賽（澳門區）2026

International Youth STEAM Education Competition (Macau) 2026

## 比賽章程

### 比賽簡介

本賽事旨在激發青少年對科技學習和創新的興趣，透過比賽平台展示和應用所學的知識與技能。比賽主題涵蓋人工智能（AI）、物聯網（IoT）、機械人和編程等不同類型的科技項目，訓練學生的邏輯思維和創意思維。學生更能與來自其他地區的參賽者進行交流和互相學習，從而全面提升學界的科創氛圍。

主辦單位：國際青少年創科教育協會、澳門科學館

支持單位：澳娛綜合度假股份有限公司

### 活動目標

- 推動澳門區人工智能（AI）教育
- 深化大灣區交流，支持特殊教育
- 提升 STEM 綜合知識與應用能力

### 比賽項目

此次比賽共設 3 個賽項：

序號	賽項	內容
1	不插電編程挑戰賽	本次比賽將使用 <b>Matatalab Coding Set</b> 開展。參賽選手需現場隨機抽取程式設計題目，通過完成一系列實物程式設計任務，展現自身的運算思維與程式設計能力。
2	物聯網（IoT）比賽	本次澳門區比賽 <b>開發主機板不限</b> ，詳情見《物聯網（IoT）比賽規則》；參賽隊需設計編寫符合主題的物聯網設備方案及程式，優秀隊伍將獲薦代表澳門參加英國 micro:bit 世界賽。
3	AI 人工智能挑戰賽	本賽事參賽隊伍需使用 <b>App Inventor 2</b> 製作 Android 系統的手機或平板電腦程式，設備尺寸及品牌不限，詳情見《AI 人工智能挑戰賽規則》；需圍繞指定主題訓練 AI 模型並完成對應程式的開發，在比賽中檢驗並提升人工智慧技術的實踐應用能力。



## 比賽章程

### 比賽形式

#### 1. 參賽組別

序號	賽項	組別	隊伍人數	指導老師人數	校部單位報名上限	每間教育中心報名上限
1	不插電編程挑戰賽	幼兒組、初小組	1 人	1 人	2 隊	1 隊
		特殊組	1 人	1 人	不限	不限
2	物聯網 ( IoT ) 比賽	高小組、中學組	2-3 人	1 人	不限	不限
3	AI 人工智能挑戰賽	高小組、中學組	2-3 人	1 人	2 隊	1 隊

#### 2. 所有賽項的參賽者須為於 2025/2026 學校年度就讀本澳正規教育之中、小、幼學生：

幼兒組：全日制幼稚園一年級至幼稚園三年級在校生

初小組：全日制小學一年級至小學三年級在校生

高小組：全日制小學四年級至小學六年級在校生

中學組：全日制初中一年級至高中三年級在校生

特殊組：僅限智力屬於輕度智能不足或以下之特殊教育班學生

#### 3. 針對“不插電編程挑戰賽”（幼兒組、初小組）及“AI 人工智能挑戰賽”（高小組、中學組）的報名限額，特殊組除外，將採用“先報先得、資格優先”原則：

- 校部單位：上限 2 隊，前 2 隊符合章程要求的隊伍為正選；超 2 隊的部分納入候補；
- 教育中心：上限 1 隊，第 1 隊符合章程要求的隊伍為正選；超 1 隊的部分納入候補；
- 候補隊伍遞補：待已獲資格隊伍資格確認後，按報名提交順序依次遞補，遞補通知將於 2026 年 2 月 8 日前通過電子郵件發送，所屬賽場將於 2026 年 4 月 14 日公佈。

#### 4. 指導老師可帶領多於一隊參賽隊伍；

#### 5. 報名可以學校名義或教育中心參賽；

#### 6. 每位參賽者可報名參與不同賽項，但不得在同一賽項中重複報名。若參賽者被發現在同一賽項中重複報名，其涉及報名之參賽隊伍均會被取消參賽資格。

#### 7. 報名訊息確認後，不得更改隊伍成員結構。



# 國際青少年創科教育大賽（澳門區）2026

International Youth STEAM Education Competition (Macau) 2026

## 比賽章程

### 比賽日程

項目		日期及時間	舉辦/發布
講解會報名 <a href="#">按此</a> 或掃瞄 QRcode 報名		2025 年 12 月 2 日 17:30-19:00	澳門科學館 FABLAB
賽事報名  不插電編程挑戰賽 <a href="#">按此報名</a> 物聯網 ( IoT ) 比賽 <a href="#">按此報名</a> AI 人工智能挑戰賽 <a href="#">按此報名</a>		即日起至 2026 年 1 月 31 日	---
教師培訓	不插電編程教學心得分享 講者：香港相關經驗老師	2026 年 1 月 17 日 14:00-17:00	澳門科學館 FABLAB
	物聯網(IoT)設計及編程教學心得分享 講者：香港相關經驗老師	2026 年 1 月 24 日 14:00-17:00	(請於賽事報名 連結中一並報 名出席相關項 目之教師培訓)
	AI 模型辨識教學速成班 講者：香港相關經驗老師	2026 年 1 月 31 日 14:00-17:00	
物聯網 ( IoT ) 初賽作品提交 <a href="#">按此</a> 或掃瞄 QRcode 提交		2026 年 3 月 23 日	---
三項賽事決賽名單及賽場公布		2026 年 4 月 14 日	活動網頁發布
AI 人工智能挑戰賽作品提交 <a href="#">按此</a> 或掃瞄 QRcode 提交		2026 年 4 月 26 日	---
比賽	不插電編程挑戰賽	2026 年 5 月 2、3 日	澳門科學館 3、4 號會議室
	物聯網 ( IoT ) 比賽 ( 決賽 )	2026 年 5 月 16、17 日早上	澳門科學館
	AI 人工智能挑戰賽	2026 年 5 月 9 日、10 日	展覽中心
得獎名單公布		2026 年 5 月 25 日	活動網頁發布
頒獎禮		2026 年 6 月 27 日 15:00-17:00	澳門科學館 會議廳
物聯網 ( IoT ) 比賽成果展		2026 年 5 月至 8 月	澳門科學館 展覽中心 G15



# 國際青少年創科教育大賽（澳門區）2026

International Youth STEAM Education Competition (Macau) 2026

## 比賽章程

### 獎項

- 所有冠軍、亞軍、季軍之指導老師均獲發優秀指導老師榮譽證書。
- 所有參賽者及指導老師均獲發電子證書；其中，物聯網（IoT）比賽的所有初賽參賽者及指導老師同樣獲發電子證書。
- 電子證書於活動結束後發送至聯絡電子郵件地址。

序號	賽項	組別	獎項	內容
1	不插電編程挑戰賽	幼兒組 初小組 特殊組	冠軍 (各 1 名)	獎座、電子證書、優秀學校錦旗
			亞軍/季軍 (各 1 名)	獎座、電子證書
			優異獎 (各 3 名)	獎座、電子證書
			一等/二等/三等獎(各 1 名)	電子證書
2	物聯網 (IoT) 比賽	高小組 中學組	冠軍 (各 1 隊)	獎座、電子證書、優秀學校錦旗
			亞軍/季軍 (各 1 隊)	獎座、電子證書
			優異獎 (各 6 隊)	電子證書
			最具人氣獎 (各 1 隊)	電子證書
3	AI 人工智能挑戰賽	高小組 中學組	冠軍 (各 1 隊)	獎座、電子證書、優秀學校錦旗
			亞軍/季軍 (各 1 隊)	獎座、電子證書
			優異獎 (各 6 隊)	電子證書

### 對接區外比賽

序號	賽項	對接比賽	內容
1	不插電編程挑戰賽	國際青少年創科教育大賽 (大灣區)	澳門區成績對接大灣區賽項排名，名列前茅者直接獲獎。
2	物聯網 (IoT) 比賽	國際青少年創科教育大賽 (大灣區)	1. 澳門區決賽隊伍可受邀攜同作品赴香港參與大灣區決賽。 2. 赴港參賽的差旅費將由大會承包。



## 比賽章程

		do your:bit 全球挑戰賽	1. 於大灣區獲獎之隊伍可自願申請代表澳門參加 do your:bit 全球挑戰賽(每個組別限 1 隊)，並需攜同作品赴英參賽； 2. 赴英參賽差旅及其他相關費用將由隊伍自理。
3	AI 人工智能挑戰賽	國際青少年創科教育大賽 (大灣區)	澳門區成績對接大灣區賽項排名，名列前茅者直接獲獎。

### 其他規定

1. 作品內容必須健康、不涉及色情、暴力，以及不能抵觸本澳相關法律內容。
2. 參賽作品語言（或文字描述）為中文及英文簡介。
3. 參賽作品必須是原創、未曾公開發表、未曾獲獎和未被其他機構採用；否則，參賽者除應個人承擔所有因此引致的法律責任外，主辦單位有權取消參賽者的資格並追回獎項。
4. 作品不可含有版權不屬於參賽者的動畫、相片、圖片、音樂等，如有使用，必須於作品結尾標明出處、繳交作品時亦須列表向主辦單位提交所使用資料之出處。
5. 參賽者須遵守《個人資料保護法》。尤其是當參賽者須在參賽作品中展示某人的聲音或影像時，須事先徵得當事人的同意（在公共地方拍攝街景而且並不突出某人時除外）。
6. 所有參賽作品，在比賽結束或展覽結束後發還，其作品之一切知識產權/版權，須無條件地轉移給主辦機構。
7. 獲獎作品的著作權及其衍生之收益和權利均屬主辦單位所有。
8. 獲獎者有義務配合主辦單位的要求對有關作品作進一步的完善或修改。
9. 主辦方有權在無須另行通知和致酬的情況下，將參賽作品用於比賽相關的宣傳、推廣及活動中。
10. 當報名程序完成後，所有報名者均被視為認同本活動的章程和比賽結果。
11. 參賽作品如被評審視為不達標準，主辦單位會保留獎項頒發之權利。



## 比賽章程

### 免責條款

1. 參賽者報名即代表知悉並同意本活動章程的全部內容。
2. 任何不符合本章程規定的參賽隊伍，將不獲參賽資格；主辦單位不承擔非由其過失所引致之作品損毀、遺失、不完整、不清晰、延遲或函件未達等情況的責任，也毋須個別通知有關參賽者。
3. 參賽隊伍同意授權主辦方使用其學校名稱、校徽以及隊伍提供之隊伍人員肖像、編程、圖片、照片或視頻等在任何線上及 / 或線下媒介用作比賽的宣傳推廣。
4. 比賽由裁判核對答案及計時，一律由現場裁判裁定為準，不設上訴。
5. 主辦單位有權終止比賽、修改章程或取消行為不當參賽者或違規者的比賽資格。比賽所收集的個人資料僅供與此比賽相關的活動之用，並會於比賽完結後銷毀。
6. 本規則的最終解釋權歸大會及賽事裁判組所有。如有任何爭議，主辦方保有最終解釋權。

### 聯絡方式

如有疑問，可致電 (+853) 8795 7247 (陳小姐)，或聯絡電郵 [multimedia@msc.org.mo](mailto:multimedia@msc.org.mo)。