

主辦單位：



支持單位：



## 國際青少年創科教育大賽（澳門區）2026

International Youth STEAM Education Competition (Macau) 2026

### “物聯網（IoT）比賽”規則

#### A. 比賽內容簡要

參賽者將設計及編寫一個符合大會預設主題的物聯網（IoT）設備方案連程式遞交參賽並在決賽上台演示介紹作品。本年的大會主題為“AI 競未來”，需要從智慧城市、智慧家居、健康醫療、環境監測中選擇一個主題，創作一個 IoT 應用裝置及方案，並編寫對應程式；為迎合大會主題，當中亦鼓勵加入 AI 元素及創作過程中使用 AI 協作。

#### B. 報名及比賽機制簡要

- (1) 參賽者須為於 2025/2026 學校年度就讀本澳正規教育之中、小學生，以學校或教育中心為參賽單位進行隊伍報名。
- (2) 參賽組別按學生班級分為兩組：

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
物聯網（IoT）比賽	高小組、中學組	2-3 人	1 人	不限	不限

- 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
- (3) 可以使用的開發主板不限，例如（但不限於）：micro:bit, Arduino, Raspberry Pi 等。
  - (4) 可以使用的 AI 硬件不限，例如（但不限於）：HuskyLens, Koi Artificial Intelligence Module, Smart AI Lens 等。參賽者可以使用硬件內置的人工智能訓練模組，但應自行對 AI 作出更合適的訓練以達到最佳的效果。
  - (5) 可以使用的 AI 組件不限，例如（但不限於）：TensorFlow Lite, Edge Impulse, AI API 等。
  - (6) 鼓勵設計方案中包含人工智能元素及創作過程中使用 AI 協作。

主辦單位：



支持單位：



## 國際青少年創科教育大賽（澳門區）2026

International Youth STEAM Education Competition (Macau) 2026

(7) 比賽設有初賽及決賽：

- 初賽：評審將為參賽隊伍所遞交的作品進行初步評分，遴選高小組前 10 名、中學組前 10 名隊伍晉級決賽。唯大會可根據初賽參賽隊伍數量及作品品質，調整決賽入圍名額。
- 決賽：決賽之參賽隊伍將於現場輪流上台演示並講解自己的作品，建議參賽隊伍講解的內容可包括自己作品的主題、運作原理、創作概念、編程技術、特別賣點等等，每隊講解的時限為 3 分鐘。評審將根據表現，選出冠亞季軍及優異獎；決賽期間，參賽隊伍代表須全程在所屬參賽模型旁駐留，向公眾開展作品講解與作品演示。

(8) 請[按此](#)進行報名，截止日期為 **2026 年 1 月 31 日**。報名費用全免。

### C. 作品要求

- (1) 參賽作品**必須**為參賽學生原創及編程。一經參賽，即表示參賽者保證其參賽作品為原創作品及沒有侵犯任何第三者的權利；如有需要，參賽者須向第三者取得發表作品的一切必要批准。任何違反此規則的參賽者，將會失去參賽資格。
- (2) 參賽作品**鼓勵但不是必需**包含人工智能元素，但為配合今年大會主題“**AI 競未來**”，**鼓勵**參賽者積極融入人工智能技術。如作品在使用 AI 後產生的結果上有任何爭議，大會將保留最終決定權。關於參賽作品的程式編寫及 AI 元素使用，請參考“**AI 使用守則**”的“物聯網 IoT”一欄。
- (3) 必須從**智慧城市、智慧家居、健康醫療、環境監測**四個主題中選擇其中之一作為參賽作品的主题。
- (4) 參賽隊伍可優化初賽作品用於決賽提交，但題目及核心方案必需一致且禁止更改。

主辦單位：



支持單位：



## 國際青少年創科教育大賽 (澳門區) 2026

International Youth STEAM Education Competition (Macau) 2026

### D. 作品遞交程序

#### (1) 初賽作品提交：

請先使用 Word 檔整理 “[作品提交文件](#)”，整理好文件後於 **2026 年 3 月 23 日前**[按此](#) 提交作品，包含內容如下：

- 作品編程原檔/代碼
- 1000 字以內作品簡介
- 上限為 3 分鐘的作品介紹短片的**超連結**(MP4 短片格式)(請勿直接遞交短片)
- 科學海報一份，以總結項目的要點 (將用於決賽展示)
  - 格式：尺寸為 A1 (594mm×841mm) 直度，PDF 格式，解像度 300dpi。
- 文件夾命名：高小組/中學組 - 學校/教育中心名稱 - 作品名稱。

#### (2) 決賽作品提交：

- 入選決賽之隊伍需於 **2026 年 5 月 14、15 日 10:00-19:00** 時段內把作品實體提交至澳門科學館，決賽期間同步對公眾開放參觀；
- 作品尺寸：不超過 1000mm (橫) x 500mm (寬)；
- 在決賽日期前，主辦單位將檢查所有模型，核實是否符合規定；如果不符合要求 (例如與提議的主題相關的模型、模型的正確尺寸、顯示的信息等)，相關隊伍應根據要求進行調整，否則將被取消資格；
- 參賽隊伍在設計模型時應避免出現尖角或尖銳部份，以免對參與人員及公眾造成危險；
- 主辦單位將提供海報的製作及設置。

### E. 比賽日期

初賽：**2026 年 3 月 23 日前**提交作品，**2026 年 4 月 14 日**公布入圍決賽名單。

決賽：**2026 年 5 月 16 日全日 及 17 日上午**舉行，比賽地點為澳門科學館展覽中心。

主辦單位：



支持單位：



## 國際青少年創科教育大賽（澳門區）2026

International Youth STEAM Education Competition (Macau) 2026

### F. 評審準則

- (1) 初賽 - 評審將根據參賽作品的創意及貼合預設主題程度、編程技術、功能性及實用性（各佔 25 分，共 100 分），另設人工智能為加分項（10 分）作評分，賽事總分 100 分，附加 10 分額外分。
- (2) 決賽 - 評審將根據參賽作品的創意及貼合預設主題程度、編程技術、功能性、實用性及臨場表達評分，另設人工智能為加分項（10 分）作評分，賽事總分 100 分，附加 10 分額外分。

評分準則	初賽佔(分)	決賽佔(分)
創意及貼合預設主題程度	25	20
編程技術	25	20
功能性	25	20
實用性	25	20
人工智能的使用	( 10 )	( 10 )
臨場表達	-	20

- (3) 評分由評審根據以上評分準則即場打分決定，不設上訴及評語解釋。

### G. 獎項設置

- (1) 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。
- (2) 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。
- (3) 決賽期間，公眾可向心儀隊伍作出投票，得票最高的隊伍各獲其組別的“最具人氣獎”。
- (4) 電子證書於活動結束後發送至聯絡電子郵件地址。

主辦單位：



支持單位：



## 國際青少年創科教育大賽 (澳門區) 2026

International Youth STEAM Education Competition (Macau) 2026

賽項	組別	獎項	內容
物聯網 (IoT) 比賽	高小組	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
	中學組	優異獎 (各 6 隊)	電子證書
		最具人氣獎 (各 1 隊)	電子證書

### H. 其他注意事項

- (1) 參賽學校及學生報名比賽，即表示同意主辦單位可在任何線上及/或線下媒介展示其學生及比賽作品和編程，短片和照片。
- (2) 參賽隊伍可優化初賽作品用於決賽提交，但題目及核心方案必需一致且禁止更改。
- (3) 比賽期間有任何爭議時，由大會或評審裁定所有爭議。
- (4) 有違規範或出現嚴重影響賽情者，大會有權終止違規者參賽權利。
- (5) 規則最終解釋權歸大會及賽事裁判組裁決。
- (6) 所有證書將以電子證書形式免費發放，不設實體證書。
- (7) 如有任何爭議，大會保留最終決定權。

### I. 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)。