

2021 年 課綱專題學習作品比賽辦法

109_06_22 版

壹、比賽緣起

- 一. 108 課綱以成就每一個孩子—「適性揚才、終身學習」為願景，秉持全人教育的精神，以「自發」、「互動」、「共好」理念，延伸為「自主行動」、「溝通互動」、「社會參與」等三大面向。
- 二. 為能積極落實上述願景與理念，採取核心素養做為課程發展的主軸。核心素養是指一個人為適應現在生活及面對未來挑戰，所應具備的知識、能力與態度。這三者看起來分立而行，其實像麻花般交織成為素養能力，針對問題，最後訴諸於行動。
- 三. 108 課綱，除了教育部統一規劃的部定課程，也有校訂課程，用以鼓勵各校自行形塑學校願景及特色，並強化學生的適性發展。
- 四. 以民間角色規劃一個校外比賽，用以銜接各校依據課綱所規劃的課程計畫書內既有的自然科學探究與實作、或社會領域探究與實作、或其他來源的學習成果，鼓勵學生拿出作品進一步作跨校交流觀摩學習。

貳、比賽目標

- 一. 建立一個平台，協助學生發掘個人興趣及提升學習動機，啟發並開展每個人的天賦。
- 二. 藉由比賽過程，培養團隊合作及良好的態度與習慣，同時豐富學生個人的學習歷程檔案質量。
- 三. 促進各校發展特色課程及創新教學，並能跨校互相交流辦學經驗。

參、主辦單位：社團法人新竹市企業經理協進會

指導單位：新竹縣政府

協辦單位/贊助單位：續邀請中

肆、參賽資格

就讀新竹縣市之高中高職學生

註：以比賽當年報名日期，具有高中或高職學生身份者

伍、參賽作品議題範圍

依 108 課綱的〈總綱〉實施要點，臚列 19 個議題(詳附件 1)。

陸、比賽簡章

一. 報名方式

1. 比賽專用網站 <http://www.cpmah.org.tw/2021>。
2. 參賽團隊需以網路線上報名(詳附件 2)及簽署參賽同意書/個資蒐集同意書(詳附件 3)，完成線上報名後，請自行確認是否收到系統發出完成報名作業通知 Email。報名資料經主辦單位審查無誤後，賦予團隊編號等資料，公布於官網並 Email 給隊長。
3. 參賽團隊自行命名隊名及專題名稱，團隊由 3~5 人組成，並說明每人

擔任角色，可跨年級組隊，每人限報名一個團隊。每隊設一位指導老師，每位指導老師最多指導三隊。

4. 參賽團隊從比賽議題範圍中，選擇其中一個議題，自訂參賽的作品名稱，然後對該專題開始蒐集資料(包括:多媒體影音)，更進一步觀察、探索、創造性思考、批判性思考、提出改善解決方案/假說/詮釋、然後試行/驗證等實作。

二. 參賽作品

1. 每隊一律使用隊長的 Google 帳號，於比賽規定繳交作品截止時間前，將作品(參考格式詳附件 4)上傳至 Google 雲端硬碟之本次活動專屬目錄，並以目錄形式存放整個作品。主辦單位將於截止報名後，另通知隊長該隊作品專屬 Google 雲端硬碟目錄。
2. 主辦單位將在比賽作品伺服器提供每隊一個專屬管理帳號與網址，供上傳專題作品檔案。各隊自行測試驗證上傳專題作品，以確認主辦單位可正常瀏覽。若無法正常運作，影響評審瀏覽，概由參賽者自行負責。
3. 不得引用有版權糾紛之圖片、文章或音樂、影片等多媒體。
4. 參賽作品若遭檢舉為侵權、抄襲或同一作品已於其它公開競賽活動獲得前三名獎勵者，經主辦單位確認屬實，將取消參賽資格。
5. 參賽作品中引用他人製作之文章或圖片、照片、音樂、歌曲、影片等多媒體資料，應明確標註引用來源、作者或提供單位。

三. 評審辦法

1. 評審委員由主辦單位聘請。
2. 評分標準及重點：
 - a. 探究方法與資料統整呈現 (比重 35%)
指採用的探究方法與作品主題的密切相關度；蒐集資料的深廣度，以及完整性；資料統整呈現方式，容易理解問題脈絡或社會現象。
 - b. 針對參賽主題的類型，選擇下列一個方式來評分
 - b-1: 提出改善/解決方案的創新性(比重 25%)
指經由團隊腦力激盪等過程，提出具創新的方案。
 - b-2: 提出假說的創新性(比重 25%)
指經由團隊腦力激盪等過程，提出具創新的假說。
 - b-3: 提出詮釋的創新性(比重 25%)
指經由團隊腦力激盪等過程，提出具創新的詮釋。
 - c. 針對參賽主題的類型，選擇下列一個方式來評分
 - c-1. 提出的改善/解決方案，經試行後具有需求性(desirability)/可行性(feasibility)/存續性(viability)：(比重 25%)
指方案對使用者有價值，且利用現有技術或方法可實施，同時使用者願意持續性使用。
 - c-2. 提出的假說，經過驗證的結果具有邏輯合理性/應用普遍性：(比重 25%)
指提出的假說，經過驗證後具有邏輯合理性/應用普遍性的程度。
 - c-3. 提出的詮釋，經過驗證的結果具有邏輯合理性/應用普遍性：(比

重 25%)

指提出的詮釋，經過驗證後具有邏輯合理性/應用普遍性的程度。

d. 團隊分工/學習心得 (比重 15%)

指敘述團隊成員簡介 (含指導老師)、成員角色分工、製作過程重要事蹟、成員的學習心得及反思、未來可繼續探究的建議等。

3. 以上述 a+b+c+d 四項總分排序，篩選出適當數量作品進入決賽。

4. 進入決賽的作品，再額外增加: e. 現場簡報評分 (比重 25%)

註:若有實體作品也可以現場展示;每個作品現場簡報時間，另行通知。

5. 作品決賽以上述 a+b+c+d+e 五項總分排序，擇優給予獎勵。

四.獎勵辦法 (依作品優良程度評審，但得從缺)

1.參賽隊伍

a.第一名金獎：取 2 名，各頒發獎金 6,000 元及獎狀乙張。

b.第二名銀獎：取 3 名，各頒發獎金 4,000 元及獎狀乙張。

c.第三名銅獎：取 5 名，各頒發獎金 3,000 元及獎狀乙張。

d.佳作：取若干名，各頒發獎狀乙張。

2.獲獎之優良作品，另外頒發獎狀給予指導老師，以茲獎勵。

〈指導老師若指導多隊，以最高名次獎狀頒給一次〉

五.獲得獎勵作品，必須配合主辦單位之安排，參加推廣活動。

柒、重要時程 (若有變更，得由主辦單位隨時公布於比賽專用網站

<http://www.cpmah.org.tw/2021>)

一.比賽辦法公告日期:109/07 前正式公告

二.網路報名日期:自 110/03/01 ~ 110/04/30

三.繳交作品截止日期:110/07/10

四.複賽名單公告日期:110/07/30 前

五.決賽簡報日期:110/08/30 前(確定日期另公告於比賽官網)

六.頒獎日期:與決賽簡報日期相同

捌、本辦法若有未盡事宜，得由主辦單位隨時修訂後公布於比賽網頁。

玖、聯絡窗口

新竹企經會顧問 周吉人先生

[email=jchou@alumni.itri.org.tw](mailto:jchou@alumni.itri.org.tw) ;手機:0958-583-349

附件清單

附件 1: 臚列 19 個議題

附件 2: 報名表

附件 3: 同意書二種

附件 4: 作品格式

依 108 課綱的〈總綱〉實施要點，各領域課程設計應適切融入下列 19 個議題。

議題 1:性別平等教育

理解性別的多樣性，覺察性別不平等的存在事實與社會文化中的性別權力關係；建立性別平等的價值信念，落實尊重與包容多元性別差異；付諸行動消除性別偏見與歧視，維護性別人格尊嚴與性別地位實質平等。

議題 2:人權教育

了解人權存在的事實、基本概念與價值；發展對人權的價值信念；增強對人權的感受與評價；養成尊重人權的行為及參與實踐人權的行動。

議題 3:環境教育

認識與理解人類生存與發展所面對的環境危機與挑戰；探究氣候變遷、資源耗竭與生物多樣性消失，以及社會不正義和環境不正義；思考個人發展、國家發展與人類發展的意義；執行綠色、簡樸與永續的生活行動。

議題 4:海洋教育

體驗海洋休閒與重視戲水安全的親海行為；了解海洋社會與感受海洋文化的愛海情懷；探究海洋科學與永續海洋資源的知海素養。

議題 5:科技教育

具備科技哲學觀與科技文化的素養；激發持續學習科技及科技設計的興趣；培養科技知識與產品使用的技能。

議題 6:能源教育

增進能源基本概念；發展正確能源價值觀；養成節約能源的思維、習慣和態度。

議題 7:家庭教育

具備探究家庭發展、家庭與社會互動關係及家庭資源管理的知能；提升積極參與家庭活動的責任感與態度；激發創造家人互動共好的意識與責任，提升家庭生活品質。

議題 8:原住民族教育

認識原住民族歷史文化與價值觀；增進跨族群的相互了解與尊重；涵養族群共榮與平等信念。

議題 9:品德教育

增進道德發展知能；了解品德核心價值與道德議題；養成知善、樂善與行善的品德素養。

議題 10:生命教育

培養探索生命根本課題的知能；提升價值思辨的能力與情意；增進知行合一的修養。

議題 11:法治教育

理解法律與法治的意義；習得法律實體與程序的基本知能；追求人權保障與公平正義的價值。

議題 12:資訊教育

增進善用資訊解決問題與運算思維能力；預備生活與職涯知能；養成資訊社會應有的態度與責任。

議題 13:安全教育

建立安全意識；提升對環境的敏感度、警覺性與判斷力；防範事故傷害發生以確保生命安全。

議題 14:防災教育

認識天然災害成因；養成災害風險管理與災害防救能力；強化防救行動之責任、態度與實踐力。

議題 15:生涯規劃教育

了解個人特質、興趣與工作環境；養成生涯規劃知能；發展洞察趨勢的敏感度與應變的行動力。

議題 16:多元文化教育

認識文化的豐富與多樣性；養成尊重差異與追求實質平等的跨文化素養；維護多元文化價值。

議題 17:閱讀素養教育

養成運用文本思考、解決問題與建構知識的能力；涵育樂於閱讀態度；開展多元閱讀素養。

議題 18:戶外教育

強化與環境的連接感，養成友善環境的態度；發展社會覺知與互動的技能，培養尊重與關懷他人的情操；開啟學生的視野，涵養健康的身心。

議題 19:國際教育

養成參與國際活動的知能；激發跨文化的觀察力與反思力；發展國家主體的國際意識與責任感。

參賽報名表

附件 2

本團隊參加「2021 年 課綱專題學習作品比賽」，願意遵守主辦單位公布之比賽辦法所列各項規定及配合事項。

基本資料

團隊名稱					
連絡地址			學校		
團隊成員 (第 1 位 為隊長)	姓名	年級	電話	email	擔任角色
	1.				
	2				
	3				
	4				
	5				
指導老師			連絡資料		
作品名稱					
參賽作品屬於_____議題。 下列共十九個議題，請依作品屬性選擇一個適切的議題。 性別平等教育、人權教育、環境教育、海洋教育、科技教育、能源教育、家庭教育、原住民族教育、品德教育、生命教育、法治教育、資訊教育、安全教育、防災教育、生涯規劃教育、多元文化教育、閱讀素養教育、戶外教育、國際教育等議題。(出處：108 課綱的《總綱》「實施要點」)					
作品摘要說明					

說明:團隊成員人數須 3~5 位，於繳交參賽作品前可以變更名單。

報名日期:110 年____月____日

參賽同意書

附件 3

本人 _____ (以下簡稱立書人) 僅代表參賽隊名 _____

所有成員，茲同意下列事宜：

一、將參加「2021 年 課綱專題學習作品比賽」作品

(作品名稱： _____) 之著作財產權授權予

「新竹市企業經理協進會」使用於非營利相關之用途。。

二、保證參賽作品乃係立書人等原創，並無侵害他人之智慧財產權。

日後若經查明立書人之參賽作品確係部份或全部抄襲他人，立書人等之參賽資格及所獲頒之獎金資格，應立即取銷，並立即將所領取之獎金歸還主辦單位。

三、若因立書人等有侵害他人之智慧財產權或抄襲他人創意，而導致第三人得以對主辦單位求償或主辦單位之權益因而受損，立書人等願負一切賠償責任。

此致

主辦單位：社團法人新竹市企業經理協進會

立書人

團 隊 代 表：

身份證字號：

地 址：

日期：110 年 月 日

個人資料蒐集、處理及利用同意書 附件 3

社團法人新竹市企業經理協進會（以下簡稱本會）謹依個人資料保護法（以下簡稱個資法）第 8 條規定告知下列事項，敬請詳閱：

- 一、依據個資法，本同意書之目的係為保障參加比賽人的隱私權益，參加比賽人所提供與本會之個人資料，受本會妥善維護並僅於本會管理、推廣與執行業務之合理範圍內使用。本會將保護參加比賽人的個人資料並避免損及其權益。
- 二、蒐集目的：【2021 年 課綱專題學習作品比賽】報名、活動通知與聯繫、評選、領獎、成果發表及相關活動之推廣作業等目的。
- 三、個人資料類別：包括但不限含姓名、地址、身分證統一編號、性別、學歷、行動電話、電子信箱及其他得以直接或間接方式識別個人資料之身份文件等相關資料。
- 四、個人資料利用期間：參加比賽人所提供之個人資料於報名日起始日至比賽結束後 2 年。
- 五、個人資料利用地區：本會所在地區執行業務所需，依中華民國法令得合法傳輸個人資料之地區。
- 六、個人資料利用對象及方式：由本會或本會委託之執行活動時，必要相關人員利用為主，使用方式以符合個資法之各項自動化機器或其他非自動化之蒐集、處理、利用、傳輸與保存等。
- 七、參加比賽人可自由選擇是否提供本會個人資料，惟參加比賽人不同意提供個人資料時，參加比賽人將無法參與前述蒐集目的所列各項內容。
- 八、本會保有參加比賽人的個人資料時，基於個資法之規定，參加比賽人可透過書面/電子方式行使第九點之權利，除基於個資法與其他相關法令規定外，本會均不會拒絕：
- 九、於個人資料蒐集之特定目的消失或期限屆滿時，得向本會請求停止蒐集、處理、利用或刪除個人資料。惟依個資法第十一條第三項但書之規定，本會因執行業務所必須或經參加比賽人書面同意者，不在此限。

我已詳閱上述條文，且同意接受，謝謝。

立同意書人：（由參加比賽團隊成員所推選的隊長，代表所有參加比賽人員簽立本同意書）

團 隊 隊 長：

身份證字號：

日期： 110 年 月 日

作品名稱：_____

議題類別：_____

團隊編號：_____（由主辦單位給予）

1. 作品緣起：

說明如何發現與界定問題？為何想要作這個作品？期待能達成什麼意義？

2. 探究方法：

說明如何蒐集既有資料(文獻)或採取實地觀察/調查/訪談/體驗等

3. 資料統整與呈現：

說明將探究過程所蒐集的各種類資料，經過比較/歸納/演繹/分析/詮釋/判斷/推論等，最後綜合呈現問題脈絡或社會現象。

4. 針對參賽主題的類型，選擇下列一個方式來說明：

4-1:提出改善/解決方案:說明方案的內容。

4-2:提出假說:說明假說的內容。

4-3:提出詮釋:說明參賽主題發生的背景/原因/性質/影響/意義等。

5. 方案試行/假說/詮釋的驗證結果：

說明上述方案試行後，使用者或受影響者的回饋意見，或

說明上述假說/詮釋的驗證結果。

6. 團隊分工：

說明團隊成員介紹（含指導老師）、成員角色分工、製作過程重要事蹟等。

7. 團隊學習心得：

說明團隊成員的學習心得及反思，建議未來可繼續探究什麼，以加深加廣學習本議題。

註：

1. 上述項目僅供參考，團隊可自行決定如何表達作品。

2. 上述項目內容，可以使用文字、圖表、照片、影音等多媒體方式表達出來。

3. 盡量以量化形式呈現內容。

上述空格可放大至 A4 全版。