

教育部國民及學前教育署 函

地址：413415 臺中市霧峰區中正路738之4
號

承辦人：林怡靜

電話：04-37061179

電子信箱：e-2282@mail.kl2ea.gov.tw

受文者：屏東縣立來義高級中學

發文日期：中華民國113年7月8日

發文字號：臺教國署高字第1130078633號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：來函影本、競賽簡章 (A09030000E_1130078633_senddoc1_1_Attach1.pdf、
A09030000E_1130078633_senddoc1_1_Attach2.pdf)

主旨：函轉國立臺灣師範大學（以下簡稱臺師大）辦理「2024
GoSTEAM自造之星競賽」相關資訊，請協助轉知並鼓勵師
生踴躍報名參加，詳如說明，請查照。

說明：

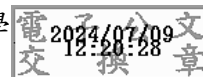
- 一、依據113年7月2日師大工教字第1131019098號函辦理。
- 二、為培育Maker及STEAM跨領域人才，臺師大辦理旨揭競賽，G
象徵軌道，o象徵珠子，STEAM為教育學生科學
(Science)、科技(Technology)、工程
(Engineering)、藝術(Art)及數學(Mathematics)五
構面之學習及發展，報名資訊如下：
 - (一)參與對象：全國高級中等學校在學生。
 - (二)報名時間：自113年9月16日(星期一)至113年10月25日
(星期五)下午5時止。
 - (三)競賽日期及地點：113年11月16日(星期六)假臺北市龍
山國民中學活動中心辦理。
- 三、旨揭競賽相關資訊請至官網查閱(網址：<http://isteam>。

ccda.org.tw/Client/news_detail/109)。

四、檢附來函影本及競賽簡章各1份，相關問題請逕洽臺師大周
專任助理（電話：02-77493402）

正本：全國高級中等學校

副本：各直轄市政府教育局及各縣市政府、國立臺灣師範大學



依分層負責規定授權單位主管決行



裝



訂

線

國立臺灣師範大學 函

地址：106308 臺北市大安區和平東路一段
162號

聯絡人：周政華

電話：02-77493402

電子信箱：goaofficial20@gmail.com



受文者：教育部國民及學前教育署

發文日期：中華民國113年7月2日

發文字號：師大工教字第1131019098號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

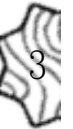
附件：2024GoSTEAM自造之星簡章0628 (1131019098-0-0.pdf)


主旨：由教育部國民及學前教育署局補助、本校主辦有關

【2024 GoSTEAM自造之星競賽】。懇請貴署函轉本簡章辦法予轄管高級中等學校，並鼓勵學生踴躍報名參加競賽及宣傳本活動，請查照。

說明：

- 一、本計畫配合108課綱所提倡的課程理念「培養學生核心素養」為主軸，藉由科技領域課程培養學生的科技素養，透過運用科技工具、材料、資源，進而培養學生動手實作以及設計與創造科技工具及資訊系統的知能。涵養核心素養，形塑現代公民。
- 二、本競賽為運用Maker及STEAM跨領域人才之培育計畫：
GoSTEAM的含義，G 有軌道的意象，o 有珠子的意象，
STEAM為教育學生STEAM五領域的軟硬能力發展，培養在科學（Science）、科技（Technology）、工程（Engineering）、藝術（Art）及數學（Mathematics）五個構面的學習和發展。





三、活動對象：參賽學生須為本國高級中等學校在學學生。

四、報名期間：自2024年9月16日(星期一)至2024年10月25日
(星期五)下午5時止。

五、競賽日期與地點：2024年11月16日(星期六)於臺北市龍山
國民中學活動中心辦理。

六、活動相關資訊：

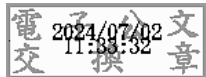
(一)詳細比賽規則公告於官方網站：http://isteam.ccca.org.tw/Client/news_detail/109。

(二)如有未盡事宜，請注意本競賽網站公告。

七、檢附活動簡章1份。

正本：教育部國民及學前教育署

副本：



校長 吳正己

裝

訂

線

14

2024

GoSTEAM

自造之星競賽簡章

高級中等教育組



指導單位：教育部國民及學前教育署

主辦單位：國立臺灣師範大學

協辦單位：中華創意發展協會

目錄

1. 源起.....	3
2. 前言.....	3
3. 報名須知.....	4
4. 競賽重要期程.....	4
5. 競賽方式及評分項目.....	6
6. 機構之材料與組裝規範.....	9
7. 競賽現場之規範.....	10
8. 獎勵辦法.....	15
9. 注意事項.....	16
10. 法律相關事項.....	16
附件 1：報名資料填寫.....	17
附件 2：作品創意說明書.....	18
附件 3：作品授權書.....	19
附件 4-1：得獎作品之著作財產授權書.....	20
附件 4-2：個人資料提供同意書.....	21
附件 5：結構複雜性自評表.....	22
附件 6：STEM 應用自評表(最新表格請看官網公告).....	23

1. 源起

本計畫配合教育部 108 課綱所提倡的課程理念「培養學生核心素養」為主軸，藉由科技領域課程培養學生的科技素養，透過運用科技工具、材料、資源，進而培養學生動手實作，以及設計與創造科技工具及資訊系統的知能。涵養核心素養，形塑現代公民。充分運用各校設備，提昇稼動率，並辦理相關師資增能培訓與競賽。

2. 前言

本競賽為運用 Maker 及 STEAM 跨領域人才之培育計畫：GoSTEAM 的含義，G 有軌道的意象，o 有珠子的意象，STEAM 為教育學生 STEAM 五領域的軟硬能力發展，培養在科學（Science）、科技（Technology）、工程（Engineering）、藝術（Art）及數學（Mathematics）五個構面的學習和發展。

科學（Science）方面：藉由實際設計、雷射、3D 列印等過程中，可應用所學科學原理，幫助學生更理解各種科學知識；科技（Technology）方面，能讓高級中等教育學生了解製造科技和運輸科技，更可以實際運用資訊科技，操作軟體讓資訊互通；工程（Engineering）方面：學生在操作的過程中，資源最佳運用，功能最大化、技術矛盾最小化，機能精緻性、穩定化、持久性，物件間之相互制動的運作流暢化；藝術（Art）方面：藝術本身乃跳躍性的，不受約束、擁有較多的抽象思考與狂想，再帶入科技、工程等學科時，可以提供自造過程中更多的想法；數學（Mathematics）方面：學生必須運算公式，瞭解比例和對稱，計算物件運動力道及空間與物件共制性等。

本競賽可培養參賽學生的核心素養：

- (1) 解決技術性課題(如材料加工與資訊控制)的程序所需之實作力
- (2) 培養學生問題發現能力及解決能力
- (3) 自律追求精緻性而持續改善的行動與態度
- (4) 對生產及技術安全性及合作觀念
- (5) 技術運用方式與產品技術的製作力及鑑賞力
- (6) 跨領域知識的理解力及應用力。

本活動機構為賽前準備，運用雷射木材、壓克力板切割、3D 列印等。組裝動作步驟為「當天組」；評分及競賽是「當天評」為主軸進行。競賽當天將聘請學術界、產業界之專家學者擔任裁判及評審人員。最後，頒予獲勝之隊伍補助出國參展及活動獎勵、並頒予獎狀以茲鼓勵。

3. 報名須知

- 3.1** 參賽資格：參賽學生須為本國高級中等學校在學學生。
- 3.2** 報名組別：高中組、高職組。
- 3.3** 參賽限制：
- 3.3.1** 本競賽採分組分隊競賽方式(每隊最多 8 人)，可混合組隊(不分年級及科別)，所組團隊其參賽者需就讀同所學校，且每位參賽者僅能報名一個隊伍，不得重複報名，若他人舉報經本單位查證屬實，一律取消整個隊伍參賽資格。
- 3.3.2** 本競賽參賽報名資料需與當日參賽者名單需符合，若經查屬實則取消參賽資格。
- 3.3.3** 本競賽於報名截止後，不得更改報名資料。
- 3.4.1** 報名期間：自 2024 年 09 月 16 日(星期一)至 2024 年 10 月 25 日(星期五)下午 5 時止。
- 3.4** 指導教師：本競賽單一隊伍至多可有 **3 位** 指導教師(可跨校)，針對設計指導、結構組裝指導、創新歷程撰寫及媒體製作指導。
- 3.5** 報名費：本賽事免繳報名費。
- 3.6** 備註：若有競賽隊伍無法出席，請於競賽兩周前告知大會。

4. 競賽重要期程

- 4.1.** 報名資料繳交及網路報名期限：2024 年 09 月 16 日(星期一)至 10 月 25 日(星期五)下午 5 時整截止。

事項	時間	備註
網路報名	09/16(一)-10/25(五)	http://isteam.cdda.org.tw/Client/Home
資料審核	10/25 開始	http://isteam.cdda.org.tw/Client/Home
競賽時間	113 年 11 月 16 日(六)	競賽場地：台北市龍山國民中學
頒獎典禮	活動當天	競賽場地：台北市龍山國民中學
成績公告	競賽後 10 個工作天內	當天頒獎及未頒獎的成績名次排序，非獎狀寄送。
寄發獎狀	競賽後 30 個工作天以上	獎狀申請、印製及寄送之工作天

註：大會將依實際報名隊伍數及場地狀況進行調整

4.2. 當日流程：

時間	競賽流程	說明
08：00-08：30	報到	1. 請領隊老師或家長代表報到，所有參賽者一律直接將物品帶至場內各隊工作區放置好，由工作人員依區域進行檢查。 2. 09：00 後才到場之遲到參賽隊伍一律須等到 09：10 物品檢查後始可入場，統一檢查完才可攜帶物品進入至場內。
08：30-08：40	比賽解說時間	包括禁止事項以及其它相關規範。
	製作區域檢查物件	1. 各場地內進行檢查。 2. 工作人員檢查工具及所攜帶機構(實施流程：隊伍報到→隊伍製作區域→檢錄工具、材料和機構→檢查完等候哨音開始) 3. 禁止攜帶組裝好機構及組件 (定義：雷射切割零件需 2D 平面帶進競賽會場；每一個零件不可呈現組裝及固定狀態。)
08:40-14:00	作品組裝及自行測試時間	1. 午餐時間隊伍自行用餐 *主辦單位會於網站及現場提供便當訂購資訊，請隊伍自行訂購便當 *請指導老師送至大會秘書處，由工作人員協助發放。 2. 須注意賽場安全與清潔。 3. 組裝及測試時間各隊伍應事先規劃。 4. 12:00-STEM 應用 自評表回收 5. (評審時段)14:10 開始
14:00-14:10	作品微調時間	(正式競賽前)全體隊伍 10 分鐘進微調
14:10-15:30	評分及競賽	1. 作品展演、修正 2. 作動性競賽 3. 結構創複雜性、美感與設計創新評比
15:30-16:30	成績計算時間/現場參觀	
16:30-17:00	頒獎典禮	公布各級各組冠亞季軍得獎作品。
17:00	競賽結束	參賽隊伍拆解作品/賦歸。

※ 註：若遇非人為因素(如颱風而政府公告停課) 而需更動**實體作品評比時間**，主辦單位將在官網公布。

※ 因應嚴重特殊傳染性肺炎疫情防護措施：本會除依本防疫措施處理原則進行防疫工作外，並應依中央流行疫情指揮中心最新發布之相關資訊，適時調整相關防疫措施，本處理原則如有未盡事宜，請注意本競賽網站公告。

5. 競賽方式及評分項目

競賽方式如下：

5.1 宗旨：透過團隊合作，各隊伍須當場組裝一組多結構滾珠機械作品進行競賽與評比。

5.2 競賽方式：

5.2.1 請依賽前設計機械結構概念，於競賽「當天」現場完成組裝。

5.2.2 零件與材料部分各隊伍自備，賽前透過雷射切割、3D 列印或手鋸等技術完成所需材料。

5.2.3 每隊伍需使用物聯網方式(可使用紅外線、藍牙、Wifi 或超音波等方式)作為啟動開關，「結構複雜性」及「任務作動性」項目評比時啟動作品，啟動後不可再使用遙控器。

5.2.4 組裝與評分:競賽當天上午帶 2D 雷切、3D 列印或手鋸之零件到現場組裝作品，當天評審將以隊伍為單位進行作品評分。

5.2.5 組裝完成後，「當天」進行五項目評比，分別為結構複雜性、任務作動性、STEM應用、設計創新與整體美感。

評分項目	百分比	計算成績
結構複雜性	15%	得分制：該隊得分數=該隊秒數/該組最多秒數*15。
任務作動性	30%	得分制：該隊分數=5%+(該隊伍回到起始點珠子顆數*3分+傳動結構數量*1分)-(手動(或失誤)次數*1分)/(該級別本項目最高分數))*25
STEM 應用	20%	得分制：該隊得分數=該隊點數/該組最高點數*20
設計創新整體美感	35%	得分制：該隊得分數=該隊分數/該組最高分數*35。
AI 應用	0%(無成功) 5%(有成功)	成績計算：加分項目。

評分項目與說明請見下表：

評分項目	百分比	備註
結構複雜性	15%	1 秒數成績：依展演時間實際操作登記；該隊伍機構跑完所需時間。
		2 計時過程：珠子傳動過程中須有一顆單一珠子從起始點至終止點計時。
		3 若該隊伍珠子掉落或停止時，暫停計時，直到珠子再次跑動則裁判接續計時(直到珠子於掉停點再次跑動)。
		概念 1. 計時賽 2. 機構啟動才按碼錶 3. 珠子走越長越好
		總分 採得分制：該隊得分數=該隊秒數/該組最多秒數*15。

任務 作動性	說明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 此項目評比看重作品是否能使珠子成功並持續跑動: 2. 競賽計時：90 秒(珠子需持續跑動全程 90 秒) 3. 每隊伍傳動結構：基本 6 個。(傳動結構定義：請看附件 5) 4. 傳動結構：未滿 6 個則本項目登記 0 分。 5. 傳動結構：基本 6 個，每加 1 個加 1 分。 6. 珠子顆數：15 顆。 7. 每隊伍 90 秒內；手動調整與未達持續跑動之標準，計為失誤扣 1 點。 8. 得分計算：每隊伍每回到起點的珠子計算，1 顆加 3 分。 例：隊伍成績=5%(啟動方式)+25%(任務作動及機構數量計分) 9. 同分比序：掉落珠子較少者勝→失誤較少者勝 10. 註：參賽隊伍自備珠子(不限材質)
	物聯網啟動方式 (5%)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 啟動方式至多佔任務作動性總成績 5 分。 2. 請務必使用物聯網方式啟動，若無該項目 0 分登記。 3. 計時開始後，透過「物聯網」開關啟動作品，啟動後不可再使用遙控器。藍牙、紅外線、超音波、Wifi、物聯網等方式皆可，以不直接接觸開關為原則。 4. 用雷切電刷車啟動起點。(運用雷切或 3D 列印製作軌道及小車機構，啟動第一顆珠子，隊伍可自行創意發想相關設計)
	任務作動計分 (25%)	<p>得分制：該隊分數=(該隊伍回到起始點珠子顆數*3 分+傳動結構數量*1 分)-(手動(或失誤)次數*1 分)/(該級別本項目最高分數))*25。</p>
STEM 應用	20%	<ol style="list-style-type: none"> 1. 現場評比(20%) 2. 自評表請看附件 3-5。 *自評表將於競賽當天 12 點整由大會回收，以利評審競賽評分 3. 科學原理(Science)： <ol style="list-style-type: none"> 3.1 力：(1)張力(2)彈力(3)摩擦力(4)萬有引力(5)向心力(6)磁力(7)靜電力(8)離心力(9)其他。 3.2 運動定律：(1)慣性定律(2)力與加速度(3)作用力與反作用力(4)週期性運動(5)能量守恆與轉移(6)其他。 3.3 簡單機械：(1)滑輪(2)螺旋(3)槓桿(4)輪軸(5)斜面(6)齒輪(7)凸輪(8)其他。 3.4 電學：(1)電磁感應定律(2)電熱效應(3)電流的磁效應(4)水果電池(5)熱力學(6)其他。 3.5 化學：(1)氧化還原(2)酸鹼中和(3)電解(4)其他。 4. 科技應用(Technology)： <ol style="list-style-type: none"> 4.1 加工工具使用：(1)手工具(2)電動工具(3)數位工具(3D 列印或雷射切割)(4)其他。 4.2 組裝工具使用：(1)手工具(2)電動工具(3)數位工具(3D 列印或雷射切割)(4)其他。 4.3 控制物件傳動：(1)有線資訊科技(電腦)(2)無線資訊通訊(IOT)(3)其他。 4.4 電子材料應用：(1)光控(紅外線)(2)溫控(3)聲控(4)壓力(5)無線通訊(6)氣味(7)觸感控制物件(8)其他。

		<p>4.5 綠能方法產生能源與轉換：(1)太陽能(2)風能(3)水力(4)熱電(5)其他。</p> <p>5. 工程應用(Engineering)：</p> <p>5.1 功能：(1)最佳化(2)最大化(3)技術矛盾最小化(強化一個作用力，造成另一個作用力減少，稱技矛盾)(4)其他。</p> <p>5.2 機能：(1)精緻性(2)穩定性(3)持久性(4)其他。</p> <p>5.3 相互影響的運作(流暢)：(1)物件間(球)(2)結構間(關卡)(3)系統(整體)。</p> <p>6. 數學 (Mathematics)：</p> <p>6.1 基本計算：(1)四則運算(2)對稱計算(3)代數計算(4)幾何計算(5)微積分。</p> <p>6.2 物件運動力道：(1)速度與加速度(2)負載力(3)驅動力(4)作用力與反作用力。</p> <p>6.3 物件與機構：(1)物件與機構干涉現象計算(2)機構與機構間干涉現象計算。</p> <p>6.4 尺寸計算：作品體積。</p> <p>7. 備註： 每一科學原理得 1 點，重複出現不計點 採得分制：該隊得分數=該隊點數/該組最高點數*20</p>
設計創新 整體美感	35%	<p>1. 概念：多結構及高獨特性。</p> <p>2. 設計創新評分重點：以該隊伍作品之傳動結構及關卡連結結構，其結構困難度及結構創意性、分歧路線分布及創意性。</p> <p>3. 結構定義：連接結構、關卡結構等。</p> <p>4. 分歧路線定義：傳動結構之間超過一條以上路徑連結，該路徑視為分歧路線。</p> <p>5. 整體美感評分重點：發揮 STEAM 教育中藝術核心素養，作品結合機械與美感。</p>
		<p>10%</p> <p>機構之 STEAM 教育中藝術核心素養，作品結合機械與美感。</p> <p>1. 情境設計：依據描述情境的想像力。</p> <p>2. 故事性：以及故事內容的邏輯性與創意性進行評分。</p> <p>3. 整體美感</p> <p>4. 機械性</p>
		<p>20%</p> <p>1. 設計創新和整體美感佔 20%</p> <p>2. 現場沒有人想到的機構(20%)</p> <p>3. 局部創新：範本修改(10%)</p> <p>4. 按造範本：有自己重畫(5%)(判定：尺寸調整)</p> <p>5. 複製範本之機構：不予計分(0%)</p> <p>6. 以上皆要提供雷切檔案或圖樣給評審參考</p> <p>範本定義：主辦單位歷年辦理師訓中講師提供之機構材料。</p>
		<p>5%</p> <p>1. 隊伍繳交附件 7：創新歷程檔案說明(請於賽前 10 日前寄送至主辦單位信箱)</p> <p>2. 文件中提供雷切檔案或圖樣供評審參考</p>
		採得分制：該隊得分數=該隊分數/該組最高分數*35。
AI 應用	0%(無成功)	<p>1. 成績計算：加分項目。</p> <p>2. 應用方式</p>

	5%(有成功)	2.1 圖像辨識及學習等。 2.2 排除障礙及學習等。 2.3 路徑辨識及學習等 2.4 安全預警、機構優化等相關應用 2.5
--	---------	---

6. 結構之材料與組裝規範

- 6.1 工作區域：每張桌子長 **180 公分**，寬 **60 公分** 進行組裝，並排兩張。(官網公告場地圖說明)
- 6.2 自備水平儀：為保持機構水平及競賽順利，請隊伍自備水平儀，確保桌面水平，以展現作品最佳狀態進行競賽。
- 6.3 作品體積限制：限制面積為平面長 **50 公分至 80 公分內**、寬 **50 公分至 80 公分內** (注意每張桌子為長 180 公分*寬 60 公分)，離桌面高度不限制，作品投影面積之長、寬不得超出底面積 20 公分。高度不限，但其作品須穩固陳列於會場提供之展示桌上。
- 6.4 材料：所有參賽隊伍請攜帶未經組合的零件，建議參考下圖，也請在所屬底盤上寫上名字，以免遺失。



圖 1：多結構滾珠機器(範本)

- 6.5 為維持自造者精神，除控制器動力感測不限制材料，其他機構材料需用 3D 列印、雷射切割或手鋸加工技術製作。
- 6.6 機構材質規定：
 (1)以 3D 列印及非金屬雷切材料及組裝方式為主，若非 3D 列印、雷切可採用部份其他材料(如磁性材料、木板、紙板、布料、壓克力板等)。
 (2)隊伍需自行列印、切割、剪裁，若非學校協助學生自行列印、切割、剪裁者，經檢舉查實，取消得獎資格
- 6.7 機構組裝方式：僅能使用竹籤、木棒、螺絲釘、橡皮筋、彈簧或黏著劑及長尾夾等相關零件進行部件組裝及固定。
- 6.8 所有機構部件須事前準備，現場僅能剪裁或加工。
- 6.9 機構配重：可使用鋼珠、電池或砝碼當配重工具。
- 6.10 馬達規格：每隊可自行選擇合適尺寸、大小及功率。
- 6.11 動力(電力)裝置：每隊可自行選擇合適尺寸、大小及功率，並於現場進行組裝及焊接。
- 6.12 標註起跑點：各隊請於該隊伍機構上標註起跑點位置(參賽者需自行設計標籤)，以利評分。
- 6.13 電子化：機構啟動裝置須使用「物聯網」方式啟動馬達(藍牙、紅外線、超音波、Wifi、物聯網可)或電刷車啟動(使用方式可看官網說明)，不可使用手動方式。
- 6.14 底板：不強制規定底板材質之使用，惟須符合面積限制之規定：長 50 公分至 90 公分內、寬 50 公分至 90 公分內。底板需自行準備。

7. 競賽現場之規範

7.1 物品檢查：參賽選手於報到完成需進行物品重量檢查後進入比賽會場，大會工作人員將於現場進行工具箱、個人包包、使用工具(含裝飾物道具)、危險物品...等項目的檢查。若經檢舉發現有任何舞弊之情形，並查證屬實，一律取消該隊之競賽資格。

*可攜帶：充電鉗槍(或 USB 式烙鐵)、充電(USB 式)電鑽、充電(USB 式)熱熔膠槍

*禁止攜帶：瓦斯槍不可攜帶。

7.2 作品體積限制：作品超過限制面積者及無底板者，扣總成績 2 分。

7.3 組裝與測試時間：組裝(含測試)時間 **08:30 至 14:00**。

7.4 同學校不同隊伍可互相借工具，但不可協助別隊製作，經舉發屬實者，取消參賽資格。

7.5 環境維持：請參賽隊伍自行準備清潔用品(如抹布)，保持比賽環境的整潔，環境髒亂(如垃圾、地板濕滑)之隊伍，酌扣總成績 1 至 5 分。

7.6 安全：嚴禁使用危險物品，如：瓦斯槍、明火、化學腐蝕藥劑、危險電力組件、生物及會造成人員不適之過量聲光效果。使用危險物品的隊伍，取消參賽資格。

7.7 出入限制：參賽隊伍之指導老師或家長，於競賽時間未經允許擅自進入比賽會場或傳遞物品予參賽者，經舉發屬實者，取消參賽資格。

7.8 競賽爭議：於完賽後，會於官網上公布各組參賽隊伍的名次。由於所有爭議必須由參賽選手於競賽中當場舉證提出並向評審長說明，主辦單位將不受理任何分數公布後所提出之異議。

8. 評分規範

8.1. 評分項目：評分時每隊伍 2 位隊員

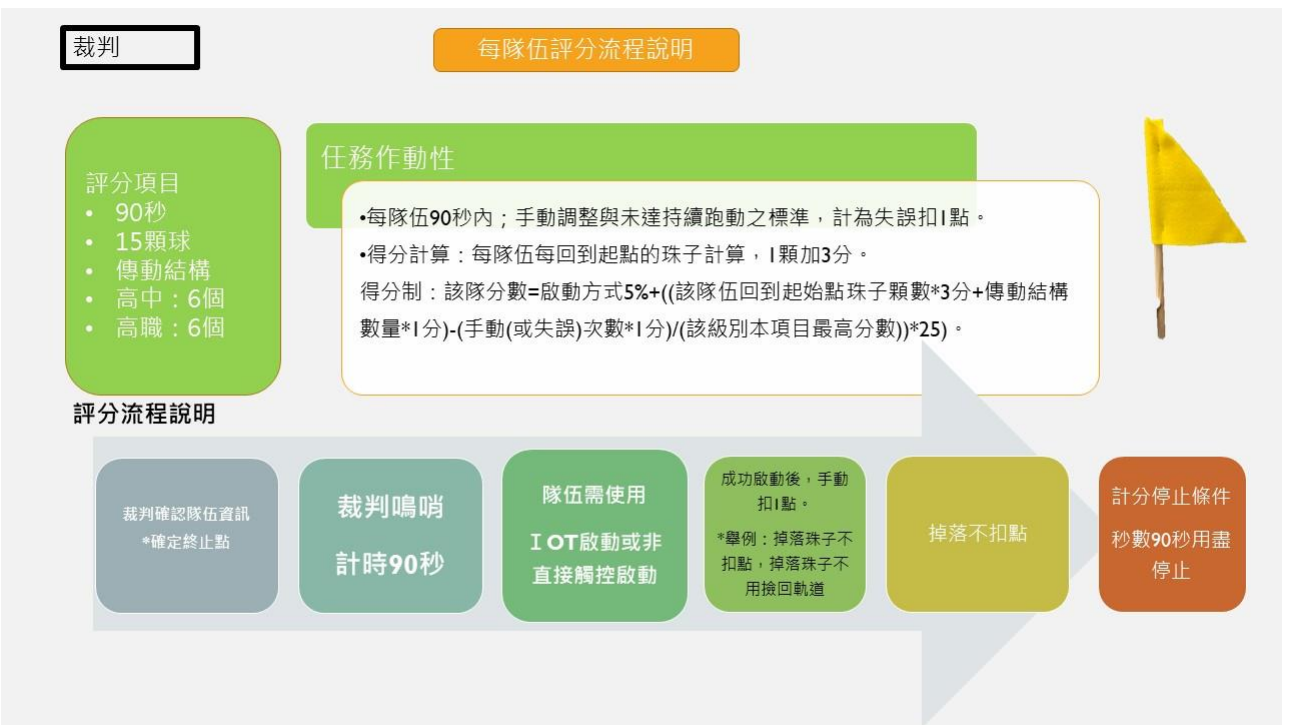
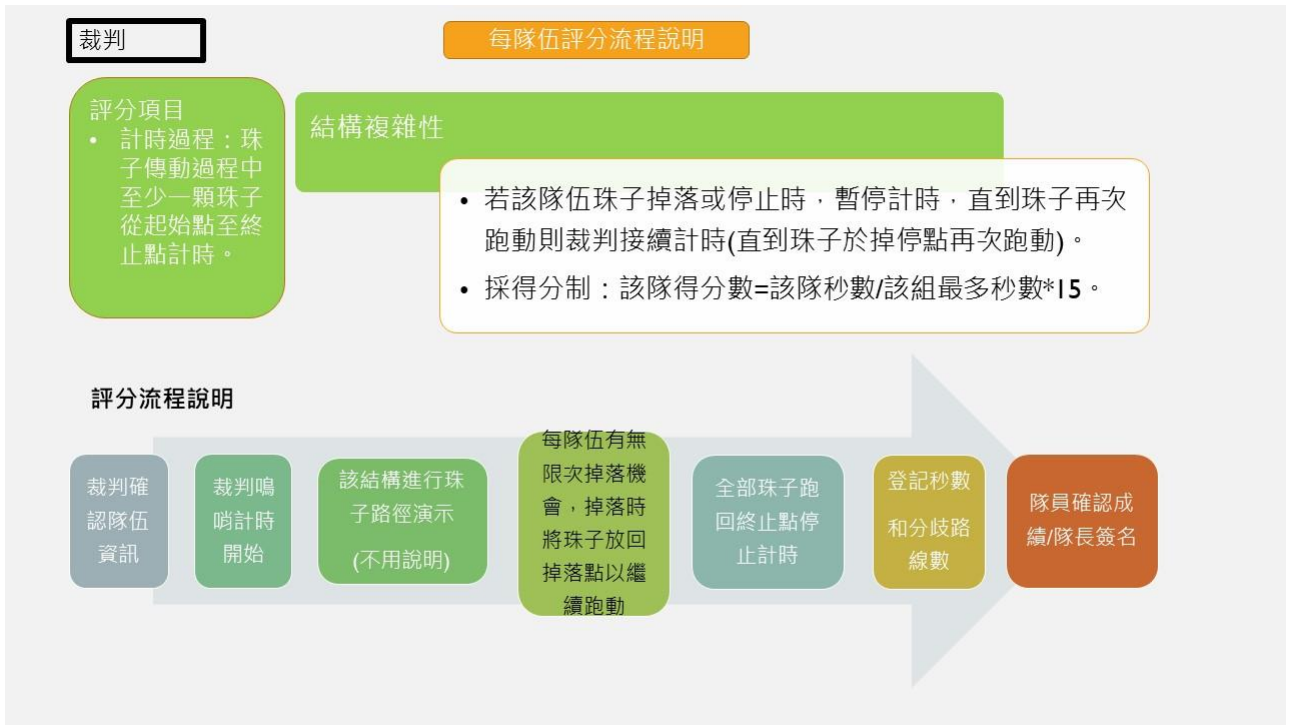
評分項目	百分比	審查方式	該隊伍得分	得分制	說明
結構複雜性	15%	實體作品審查 珠子從起始點跑至終止點	秒數成績登記	該隊秒數/該組最多秒數*15。	<ul style="list-style-type: none"> ● 隊伍先規劃一條珠子能夠走動最長的路線。 ● 珠子顆數不限 ● 登記啟動後到達終止點的時間
任務作動性	30%	實體作品審查	每隊伍每回到起點的珠子計算，1顆加3分。 例：隊伍成績=5%(啟動方式)+25%(任務作動及機構數量計分)	(該隊伍回到起始點珠子顆數*3分+傳動結構數量*1分)-(手動(或失誤)次數*1分)/(該級別本項目最高分數))*25。	<ul style="list-style-type: none"> ● 競賽計時：90秒珠子需持續跑動全程90秒 ● 每隊伍傳動結構：基本6個。 ● 傳動結構：未滿6個則本項目登記0分。 ● 傳動結構：基本6個，每加1個加1分。

					● 珠子顆數： 15 顆。	
STEM 應用	20%	實體作品審查	每一科學原理得 1 點，重複出現不計點	該隊點數/該組最多點數*20	每隊伍 3 分鐘 解說	評審問答 2 分鐘
設計創新性+整體美感	35%	實體作品審查	機構獨特性及教育中藝術核心素養，作品結合機械與美感。	該隊點數/該組最多點數*35		
AI 智慧控制	0%(無成功) 5%(有成功)	概念驗證	加分項目	總成績外加 5 分	每隊伍於現場進行概念驗證流程	評審問答 1 分鐘

8.2. 作品展演規則：

- 8.2.1 作品檢查：**進行項目評比前，隊伍須於主辦單位公告時間內，於場上進行物品檢查作業，全體隊伍於競賽前有 10 分鐘微調時間，未於時間內完成檢查之參賽隊伍，即視同放棄競賽資格。
- 8.2.2 下午評分時段：**每隊 2 位隊員操作機構。
- 8.2.3** **STEM 應用、設計創新及整體美感評審：**評審將至各隊隊伍桌進行評分，評分項目。**評分重點**，該隊隊伍介紹、作品理念介紹及創意性問答，每隊 3 分鐘解說、2 分鐘與評審問答。
- 8.2.4** **任務作動性、結構複雜性裁判：**
- 8.2.4.1 結構複雜性評分：**進行結構複雜性展演。
- 8.2.4.2 關卡啟動：**第一個關卡由「物聯網」或雷切電刷車方式(如紅外線感應、超音波、藍牙等)啟動，其餘關卡皆須以自動方式啟動。所有關卡之間的銜接須為連動啟動。物聯網使用注意：該關卡若非為作品之第一關卡，同樣須由前一關卡觸動才視為有效啟動之關卡。
- 8.2.4.3 手動：**移動物件(如球、滾輪等)若半途中有卡住現象或於進行中掉落，檢取物件重置於任務作動性評比中扣 1 點。
- 8.2.5 簽名確認：**評審於各組評分結束後，會根據該隊在各隊伍評分表評分，參賽隊伍需確認評分表內容無誤後，在評分表上進行簽名，代表認同成績。事後爭議不予受理。

8.2.6 評分流程說明：



9. 比賽場地內之限制：

- 9.1 電源：**主辦單位不提供各組別外接電源，所有參賽者需自備充電電池或其他電力裝置。為提倡本活動宗旨及響應環保，鼓勵盡量使用行動電源。另外參賽隊伍所攜帶的電池，不得造成公害(如電池破裂、液體或氣體滲出)，若造成隊員或其他參賽選手身體損傷，不僅該隊將予以取消參賽資格，且一切後果須由該造成者及其領隊自行負責。
- 9.2 參賽選手的安全：**請領隊老師或家長務必做好電池使用教育訓練，以免造成學童因使用知識不足或不正確，而引起危險之情況。
- 9.3 禁止使用：**本屆大賽禁止使用鉛蓄電池、瓦斯槍...等危險物品。
- 9.4 安全注意事項：**相關競賽場地安全公告請看官網公告(包含逃生出口、廁所及交通路線圖)
- 9.4.1** 用電之最高電流以 10 安培為原則，電源須加裝斷電裝置。
- 9.4.2** 機械電器裝置之參賽作品，參賽學生須在場親自操作，停止操作時即切斷電源。
- 9.4.3** 參賽作品不得危害人體安全，若有下列情事禁止參展：1. 有害微生物及危險性生物。2. 劇毒性、爆炸性、放射性、致癌性或麻醉性之藥品。3. 使用電壓高於 220 伏特之器材。
- 9.4.4** 下列參賽作品不得以實體展出，須以繪圖、圖表、照片或幻燈片等方式呈現：1. 所有的動物及動物胚胎、家禽幼雛.....等活體生命物質。2. 強酸、強鹼、易燃物或任何容易引起公共危險性的物品。3. 家政群不得以任何人體部位展示，如有需要，則須以人體模型、手指模型或人頭模型展示作品。
- 9.4.5** 參賽作品若經審查未達安全審查條件標準且未能立即改善者，不得參賽。
- 9.4.6** 禁止奔跑：參賽者一經發現於競賽會場內奔跑之情形，視情況嚴重而定，最嚴重者則立即喪失競賽資格。
- 9.5** 座椅：競賽空間安排有限，為避免妨礙到其他隊伍，本競賽不提供椅子。隊伍如須使用，可自行攜帶椅子。
- 9.6** 通訊與通訊器材：競賽時間內，參賽者不得與競賽場地外人員(包含指導老師、家長)以任何方式交談、通訊。平板電腦、筆記型電腦、手機可帶入會場內，但若經檢舉發現有任何溝通之情形，並查證屬實，一律取消該隊之競賽資格。
- 9.7** 禁止指導：競賽時間內，參賽者不得與競賽場地外之任何人員(包含指導老師、家長)以任何方式交談、溝通(如以聲音溝通、肢體動作、手語等)或指導，若經檢舉查證確有任何指導之情形，將取消該隊之競賽資格。
- 9.8** 禁止妨礙他人：評審期間，所有隊伍禁止以任何形式影響其他隊伍評分，若經檢舉查證屬實，將取消該隊競賽資格。
- 9.9** 物品所有權：蓄意破壞、偷竊、強奪或詐取其他隊伍之物品，遭檢舉且經查證屬實之隊伍，將取消競賽資格。
- 9.10** 裝飾性零件：裝飾性美工品(非功能性)，可作加工帶進會場，但不能與主體結構結合。
- 9.11** 組裝：機構部件、零件一律須於競賽時間內於競賽場地進行組裝，如發現有違反情形，將取消該隊之競賽資格。
- 9.12** 可攜帶資料：參賽隊伍可攜帶書面、圖片、影片.....等資料進場作拼裝。

本競賽規則如有未盡事宜，請注意本會網站公告。

10. 爭議與資格取消

- 10.1 爭議處理：**參賽者應尊重評審委員之決定，評分過程中若對評分認定有任何疑問，必須立即詢問評審長，並由評審長當場處理定奪。在超過審核時間，且由參賽選手簽名認同審核過程後，不得以同一事項再提起異議，主辦單位將不再受理任何賽後所提之爭議。
- 10.2 得獎爭議：**於完賽後，會於官網上公布各組參賽隊伍的名次。由於所有爭議必須由參賽選手於競賽中當場舉證提出並向評審長說明，主辦單位將不受理任何分數公布後所提出之異議。
- 10.3 取消競賽資格：**
- 10.3.1 賽前組裝：**機構部件、零件一律須於競賽時間內於競賽場地進行組裝，如發現有違反情形，將取消該隊之競賽資格。
- 10.3.2 禁止指導：**作品製作期間嚴禁使用手機或跟看台上觀眾(包含指導老師、家長)以任何方式交談、溝通(如以聲音溝通、肢體動作、手語等)，違反者將取消競賽資格。
- 10.3.3 禁止妨礙他人：**若有蓄意破壞其他組別作品、舞弊、爭議或其他破壞比賽公平情事者，遭檢舉且經查證屬實隊伍，將取消競賽資格。評審期間，所有隊伍禁止以任何形式影響其他隊伍評分，若經檢舉查證屬實，將取消該隊競賽資格。
- 10.3.4 物品所有權：**蓄意破壞、偷竊、強奪或詐取其他隊伍之物品，遭檢舉且經查證屬實之隊伍，將取消競賽資格。
- 10.3.5 胡亂抗議：**參賽選手、領隊老師抗議，如未有依據(如照片或影片)，延誤或干擾大會議程，予以取消得獎資格。

11. 獎勵辦法

11.1 獎項：本競賽獎勵之設計目的為鼓勵參賽者之優異表現。所列之獎項，主辦單位保有最後修改及調整之權利，惟主辦單位得視該年度競賽隊伍數量及其成績表現，酌以增減得獎名額，若無得總積分或分項獎之隊伍，將頒發個人參賽證書。

11.2 團隊精神獎獎項說明：以學校為單位，最多隊伍參與的學校可上台領取獎項；若有隊伍數相同的隊伍，將於競賽時段抽籤，並於頒獎前公告隊伍名單。

11.3 創新歷程檔案創作獎項說明：評比標準，以機構呈現圖為主，撰寫文字為輔。

表 1. 總積分獎勵

總積分	名額	獎狀	獎金(學生領取)	指導老師獎金(規劃中)	組別
冠軍	1 隊	國民及學前教育署獎狀(個人獎狀)	新臺幣 20,000 元 整(學生領取)	待網站公告	高中組 高職組
亞軍	2 隊	國民及學前教育署獎狀(個人獎狀)	新臺幣 10,000 元 整(學生領取)	待網站公告	
季軍	3 隊	國民及學前教育署獎狀(個人獎狀)	新臺幣 5,000 元 整(學生領取)	待網站公告	
創新歷程檔案創作	第一名	1 隊，國立臺灣師範大學科技與工程學院獎狀(個人獎狀)	無	待網站公告	
	第二名	1 隊，國立臺灣師範大學科技與工程學院獎狀(個人獎狀)	無	待網站公告	
	第三名	1 隊，國立臺灣師範大學科技與工程學院獎狀(個人獎狀)	無	待網站公告	

表 2. 結構複雜性、任務作動性、STEM 應用、設計創新、整體美感前六名及團隊精神獎

分項獎	獎次	名額	獎狀	組別
設計創新+整體美感、任務作動性、結構複雜性、STEM 應用	優勝	各 6 隊	國立臺灣師範大學科技與工程學院獎狀(個人獎狀)	高中組 高職組
佳作	擇優錄取		國立臺灣師範大學科技與工程學院獎狀(個人獎狀)	
團隊精神獎	1 校 備註	獎金 10,000 元	國立臺灣師範大學科技與工程學院獎狀(個人獎狀)	全隊伍計算
		若學校數量重複將中午進行抽籤，頒獎典禮公告頒獎 *相關方式調整請看官網公告		

11.4 得獎名單以不重複為原則。在總積分得獎者，將排除其分項獎項得獎資格。若在分項中有重複得獎，以分項成績比例高者優先。

11.5 分項獎比序為：設計創新+整體美感→任務作動性→結構複雜性→STEM 應用

11.6 競賽結束後將於決賽當日舉行頒獎典禮並公佈總積分冠、亞、季軍名單，其他獎項將

做網路公告(約賽後 10 天)。得獎隊伍須至少有一位代表參加頒獎典禮(他隊隊員不可擔任代表)，若無代表上台領獎，將視同放棄該隊伍得獎之獎項。

- 11.7** 參賽證明：未得到以上獎項或未晉級之參賽者與指導老師，皆將獲頒國立臺灣師範大學參賽證明(個人)。
- 11.8** 獲獎者所需提供之個人資料：
- 11.9** 參賽者：參賽者所獲頒之獎狀上所列之資料(如人名、校名等)，將根據報名資料表上之參賽者資料列印。
- 11.10** 指導老師或家長：指導老師或家長所獲頒之獎狀上所列之資料(如人名、服務單位和指導職務等)，將根據報名資料表上之參賽者資料列印。
- 11.11** 獎狀寄件地址：各參賽隊伍於報名時須確實填寫獎狀寄件地址與收件人，若無確實填寫，將不發送獎狀。

12. 注意事項

- 12.1** 隊伍無須賽前繳交影片，繳交自評表，該隊伍若有得獎，則須於賽後一個月內繳交相關影片(片長：2 分鐘影片)。
- 12.2** 報名完成檢核：參賽隊伍應前往競賽網站：<http://isteam.ccca.org.tw/Client/Home>。下載並簽署「競賽作品授權」，獲獎作品(總積分各組前 6 名)及檢附之資料其著作財產權歸主辦單位所有(不同意者視同報名未完成)。上傳後請檢核。
- 12.3** 資料填寫：所有參賽成員含指導老師之校名請確實填寫全銜(包含縣市)資料，例：「臺中市臺中家事商業高級中等學校」請務必確認其正確性，資料將用於獎狀印製與寄送。
- 12.4** 作品保留：本會有權保留作品(含所有零配件)，作為日後推廣及展示用。未能配合者，不發予獎狀及獎勵。本大會可配合得獎隊伍出借並展覽得獎作品，若逾期而未歸還者，大會可取消隊伍得獎資格。
- 12.5** 領回作品：除依簡章規定所述需繳交之作品外，其餘實體作品請由參選者於原場地自行領回，本會不代為寄送或保管。
- 12.6** 競賽提議：爭議處理：指導老師未參與領隊會議，將不得就競賽事項進行抗議或申訴。若帶隊指導老師或家長未參加領隊會議或是未於領隊會議時，提出跟比賽相關之異議，事後提出皆不予接受。
- 12.7** 競賽爭論：若參賽者對評審有任何疑問，須由隊伍成員或指導老師向評審長提出證據(如錄影)，賽後不受理該競賽之爭議。
- 12.8** 得獎公告：得獎獎項一律以主辦單位於賽後公佈在競賽網站上的得獎名單為準，請於 10 個工作天後逕自上網查詢。

13. 法律相關事項

- 13.1** 參賽隊伍個資法：請詳閱後簽署附件 4。
- 13.2** 參賽作品智慧財產權：各參賽隊伍必須確保其參賽作品未侵犯他人之專利或智慧財產權。
- 13.3** 主辦單位之智慧財產權：
- 13.3.1** 競賽結束後，各組總積分前 6 名的作品主辦單位將會保留以進行活動宣傳。主辦單位基於宣傳等需要，對獲獎作品有修改、攝影、出版、著作、展覽、生產及其他圖版揭載等權利，獲獎者不得提出異議。
- 13.3.2** 並於必要時，主辦單位得針對獲獎作品進行衍生設計，獲獎者應配合提供相關圖片與資料。

13.3.3 參賽者於報名過程中，需將機關作品之智慧財產權授權予主辦單位(於報名系統上傳附件 2 與附件 4)。

附件 1：報名資料填寫

參賽者須於活動官網(<http://isteam.cdda.org.tw/Client/Home>)申請會員後步驟如下：

1. 點選「競賽活動」→選取「2024 GoSTEAM 自造之星競賽」→填寫「基本資料」→建立「隊伍資料」

※ 註 1：所有參賽成員含指導老師之校名請確實填寫全銜(包含縣市)資料，例：「臺中市臺中家事商業高級中等學校」請務必確認其正確性，資料將用於獎狀印製與寄送，若報名結束後修改單位將酌收工本費新臺幣 500 元。

※ 註 2：於頁面左邊「會員專區」工作欄位(如下圖)點選「參賽隊伍資料管理」，點選隊伍後於頁面下方「參賽作品」處點選「編輯作品」以上傳所需資料。



2. 上傳資料說明如下表(報名期間可上傳至報名網站，報名期間結束後及賽前 5 天繳交至信箱請寄至活動信箱：goaofficial20@gmail.com)

欄位名稱	檔案內容	格式	檔案名稱	備註/
寄至活動信箱： goaofficial20@gmail.com	作品授權書(附件 3)	PDF	隊伍名 03 例：我要第一名 03	授權書簽名處請 「手寫親簽」掃描 至電腦
寄至活動信箱： goaofficial20@gmail.com	檔案一：作品創意說明書(附件 2)	WORD	隊伍名 02 例：我要第一名 02	
	檔案二：得獎作品之著作財產授權書(附件 4-1、4-2)	WORD	隊伍名 04 例：我要第一名 04	現場繳交
	檔案三：STEM 應用自評表(附件 5、附件 6)	WORD	隊伍名 05 例：我要第一名 05	現場繳交
寄至活動信箱： goaofficial20@gmail.com	附件 7 創新歷程檔案及機構製圖檔案	PDF	隊伍名 05 例：我要第一名 05	賽前 5 天繳交至信箱

※ 註 1：「作品描述」欄位無須填寫請空白。

※ 註 2：請務必檢查檔名是否正確。

※ 註 3：以上文件皆於活動官網報名頁面填寫繳交，若上傳報名資料不全將取消其參賽資

格。報名截止日前，均可以進入官網修改資料。

附件 2：作品創意說明書

2024GoSTEAM 自造之星邀請賽

作品創意說明書

*註：請隊伍於該年度競賽日期前 5 日前寄到競賽信箱 goofficial20@gmail.com

所屬學校

隊伍名稱

設計創新：請簡述作品原創概念，若有參考其他作品請附上參考來源或圖片
請依照以下 2 點進行說明，全文不超過 500 字，謝謝您的配合

1. 點子發想的來源(第一階段)：

(相關專利、網站等)

2. 創新改進的歷程(第二階段)：

階段 1：

階段 2：

階段 3：

※ 註：本表若不敷使用，請自行增加欄位。

附件 3：作品授權書

2024 GoSTEAM 自造之星競賽作品授權書

隊伍名稱		隊伍編號									
參賽學校											
授權人	指導老師 1		(請簽名)								
	指導老師 2		(請簽名)								
	隊員 1		(請簽名)								
	隊員 2		(請簽名)								
	隊員 3		(請簽名)								
	隊員 4		(請簽名)								
	隊員 5		(請簽名)								
	隊員 6		(請簽名)								
	隊員 7		(請簽名)								
隊員 8		(請簽名)									
被授權人	國立臺灣師範大學科技應用與人力資源發展學系 社團法人中華創意發展協會										
授權期限	自本年度競賽日期起算 20 年內										
備註	1. 請將表格空白處以正楷文字詳細填寫。 2. 授權人請填本方案主要代表人。										
<p>本 _____(隊伍名稱)團隊知所有成員，</p> <p>同意授予本競賽主辦單位本隊競賽作品保留權與公開展示之權益。</p> <p>此致</p> <p>國立臺灣師範大學、社團法人中華創意發展協會</p> <p>指導老師 1： _____</p> <p>指導老師 2： _____</p> <p>隊 員：</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 40px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">2024 年 月 日</p>											

附件 4-1：得獎作品之著作財產授權書

得獎作品之著作財產授權書

● 作品原創聲明

本作品確係本人及所屬團隊所創作設計，並對於該作品具備有組裝能力，為本人及其團隊親自組裝作品。

● 智慧財產權切結

- (一) 本人及所屬團隊授與主辦單位及相關單位一得獎作品之全球性之永久權利，為宣傳活動或產品，得重製、編輯、改作、引用、公開展示、公開陳列、公開播送、公開上映、公開傳輸、重新格式化、散佈或使用參賽作品，並得轉授權。如授與單位須針對獲獎作品進行衍生設計或重製，授權者應配合提供相關圖片與資料。
- (二) 授權者同意得獎作品，可應用於主辦單位及產學合作之協辦單位之官方網站上供人點覽，或於各媒體或公開場所公開播送、公開上映、公開傳輸或散布。

請勾選：我已確實閱讀、理解，並同意以上條款。

我不同意以上條款(請注意，如不同意以上條款，將無法完成報名程序)。

附件 4-2：個人資料提供同意書

蒐集個人資料告知事項暨個人資料提供同意書

為遵守個人資料保護法規定，在您提供個人資料予主辦單位前，依法告知下列事項：

- 一、 蒐集之目的：本年度競賽活動「GoSTEAM自造之星競賽」辦理等特定目的
- 二、 蒐集之個人資料【姓名、地址、學校、連絡方式(包括電話號碼、E-MAIL)等】，或其他得以直接或間接識別您個人之資料。
- 三、 本主辦單位將依個人資料保護法及相關法令之規定下，蒐集、處理及利用您的個人資料。
- 四、 本主辦單位將於蒐集目的之存續期間合理利用您的個人資料。
- 五、 除蒐集之目的涉及國際業務或活動外，主辦單位僅於中華民國領域內利用您的個人資料。
- 六、 本主辦單位將於原蒐集之特定目的、本次以外之行銷推廣、宣傳及輔導，以及其他公務機關請求行政協助之目的範圍內，合理利用您的個人資料。
- 七、 您可依個人資料保護法第3條規定，就您的個人資料向本主辦單位行使下列權利：(一)查詢或請求閱覽(二)請求製給複製本(三)請求補充或更正(四)請求停止蒐集、處理及利用(五)請求刪除。
- 八、 您因行使上述權利而導致對您的權益產生減損時，本主辦單位不負相關賠償責任。另依個人資料保護法第14條規定，本主辦單位得酌收行政作業費用。
- 九、 若您未提供正確之個人資料，本主辦單位將無法為您提供特定目的之相關業務。
- 十、 您瞭解此一同意書符合個人資料保護法及相關法規之要求，且同意本主辦單位留存此同意書，供日後取出查驗。

個人資料之同意提供：

本人已充分知悉貴單位上述告知事項。

本人同意貴單位蒐集、處理、利用本人之個人資料，以及其他公務機關請求行政協助目的之提供。

立同意書人(全體隊員與指導老師)：

(簽章)

監護人/法定代理人：

(簽章)

2024 年 月 日

附件 5：結構複雜性及設計創新自評表

隊伍名稱 (自行填寫)	傳動結構	賽前自行填寫，競賽過程中評審比對			
	分歧路線/總計	賽前自行填寫，競賽過程中評審比對			
結構呈現					
動方式	紅外線 <input type="checkbox"/> ；藍芽 <input type="checkbox"/> ；超音波 <input type="checkbox"/> ；物聯網 <input type="checkbox"/> ；電刷車 <input type="checkbox"/> ；其他 <input type="checkbox"/>				
傳動結構/分歧路線樣式(結構可自行命名，以下為舉例說明)					
3D 列印螺旋	上樓梯	下樓梯	凹面轉盤	軌道彎曲	
摩天輪	跳動彈珠檯	蓋印章	投石機	之字軌道	
立體交流道	斜面軌道	跌跌樂	鐵鎚敲打	骨牌效應	
驚奇彈珠	重量平衡+斜面	活動便條運輸	滑輪運動	單擺	
機構名稱可 自行增加	機構名稱可 自行增加	機構名稱可 自行增加	機構名稱可 自行增加	機構名稱可 自行增加	
特殊傳動結構：(評審填寫)					
1. 結構名稱或樣態	2. 結構名稱或樣態	3. 結構名稱或樣態	4. 結構名稱或樣態	5. 結構名稱或樣態	
		態			
6. 結構名稱或樣態	7. 結構名稱或樣態	8. 結構名稱或樣態	9. 結構名稱或樣態	10. 結構名稱或樣態	
		態			

附件 6：STEM 應用自評表(最新表格請看官網公告)

檔案下載：http://isteam.cda.org.tw/Client/news_detail/111

附件 7：創新歷程記錄

- 創新歷程檔案-格式自訂
- 機構製圖檔案-以 PDF 為主