

實施計畫

壹、活動簡介

「2023 山城盃創意機器人大賽」為一項培育學生對 AI 科技機械的應用與提升學生對科學教育之能力，目的便是藉由 AI 電腦資訊及科學原理之融合運用，來激發學童對科技的理解與想像，也同時讓台灣未來欲推動的資訊教育課程內容可以變得更多元且更全面性的發展。

此項賽事採用 WRO 國際奧林匹亞機器人大賽之競賽規則，競賽標準語評分具國際非官方之公信力。目前全球共 90 國家參與 WRO 國際奧林匹亞機器人大賽，自 2006 年起已有十多年歷史，台灣玉山機器人協會邀請各單位共同舉辦國內各級選拔賽。2022 世界賽已於德國多特蒙德舉行完畢，2023 世界賽將於巴拿馬辦理，並照歷年選拔模式由台灣推出代表隊。國內各縣市校際盃比賽將在 5~7 月舉辦，全國選拔賽也將在 8~9 月舉行，選拔出我國代表隊於巴拿馬進行 2023 WRO 國際賽，在世界疫情解封情況下，提供給台灣對機器人有興趣的學子一個表現的舞台，此國際性比賽活動目前已成為台灣重要國際賽事之一。

貳、辦理單位

- 一、 指導單位：苗栗縣政府
- 二、 主辦單位：育達科技大學、君毅高級中學
- 三、 協辦單位：台灣玉山機器人協會

參、活動目的

- 一、 提昇基礎科技教育：以「AI 電腦及科技應用」為基礎的「機器人大賽」，藉著電腦機器人的組裝過程中瞭解機械、自動控制及電腦程式等知識，提昇整個基礎的科學與科技教育，強化中小學生未來的競爭力。
- 二、 機器人創意教育融入各科教學：加強學生電腦邏輯及問題解決的能力，推廣科學與電腦結合的建構式教學理念，讓學生學以致用，以達到啟發學生多元智能的目標。
- 三、 啟發學生創意，強化世界級的競爭力：加強培養新世紀科技人才，藉由機器人比賽活動即早儲備世界級的實力。

四、 強化學生整合運用能力，培養學生宏觀的國際視野：藉由國際的科技競賽活動，讓我國選手於國際舞臺上展現創意科學及團隊精神的優秀成果，增進我國選手的世界觀。

肆、 活動內容

一、 活動目的：

藉由團隊的合作活動表現來強化學生的表達、溝通及分享與尊重，及團隊合作的基本能力

二、 活動時間：

112 年 07 月 23 日(星期日)(當天時程安排將視實際報名隊數再作調整)。

三、 活動地點：育達科技大學

苗栗縣造橋鄉談文村學府路 168 號，學生活動中心

四、 類別：競賽 + 創意賽(未來新創家)

五、 參與對象：

(一) 創意賽(未來新創家)：以苗栗學校師生為對象

高中職組、國中組及國小組。

(1) 高中職組：高中職一至三年級。

(2) 國中組：國中一至三年級。

(3) 國小組：國小三至六年級。

(二) 競賽(機器人任務)：以苗栗學校師生為對象 **(需組裝)**

高中職組、國中組及國小組。

(1) 高中職組：高中職一至三年級。

(2) 國中組：國中一至三年級。

(3) 國小組：國小三至六年級。

(三) 三對三足球賽(開放平台)：(國中、國小組)(限苗栗和新竹)

(四) 輕量級相撲機器人(樂高)：(全國的大專、高中職組)

(苗栗的國中、國小組)

(五) AI 影像車：(全國的大專、高中職組)

(六)參與人員：

由 2 ~ 3 名學生及一名教師（教練）為基本成員，教師（教練）與選手不需為同校的師生，參與學生必須 1/2 以上同校。教練及選手須憑證進場。各隊選手於報到檢錄時須繳驗學生證（高中職組、國中組）或貼有照片之身份證明（國小組）；教師（教練）檢附證明身分之文件（證件上需含個人照片及身份證字號），驗畢歸還，以及報名表正本。未攜帶上列文件者，應於競賽結束前補齊，未補齊者取消參賽資格，亦不得晉級全國賽，不得異議。

六、 報名

- (一) 報名時間：民國 112 年 6 月 16 日(五)至 112 年 6 月 30 日(五)。
- (二) 報名方式：一律採線上報名，網址：
<http://www.era.org.tw/main/esunrobot-online-registration/>
- (三) 如選手姓名於網路報名時輸入錯誤，務必於報名系統關閉前更改，俟後概不受理更正選手姓名錯別字。

七、 比賽項目：依照年度國際賽務組提供國際標準題目

八、 比賽器材：比賽隊伍需自備電腦及一套比賽標準器材。（請參考比賽規則）

九、 比賽規則：請參閱「2023 年國際奧林匹亞機器人大賽比賽規則」

十、 評審方式：

- (一) 由活動承辦單位聘請相關專家組成裁判團，分組評審。
- (二) 錄取：依分組分開排名，各組取前三名。
- (三) 比賽進行方式與評分標準，由裁判團依據比賽規則決定。
- (四) 比賽結果將公佈於本次競賽活動主題網站：
www.era.org.tw/main/category/news/news-wro/；台灣玉山機器人協會
www.era.org.tw/main/

十一、 獎勵：

- (一) 名額：依比賽成績分別錄取各組前三名。
- (二) 獎狀：得獎隊伍頒發每人獎狀乙只。
- (三) 獎牌：前三名隊伍之隊員可獲頒個人獎牌乙面。
- (四) 優勝獎狀：除前三名外，比賽成績在該組前二分之一者，可獲頒優勝獎狀乙只。

十二、申訴：

- (一) 比賽爭議：在規則上有明文規定者，以裁判團判決為終決，有同等意義之註明者，亦不得提出申訴。
- (二) 合法之申訴：應由指導教練簽字蓋章，用書面（見附表）向審判委員會正式提出，以裁判團之判決為終決。
- (三) 有關競賽上有發生之問題時應向裁判長口頭提出，但仍須照規定於競賽結束前補具正式手續。
- (四) 各項比賽進行中，各指導老師（教練）及選手不得當場直接質詢裁判。

伍、活動效益

- 一、 彰顯創意科學教育多元化、國際化及推廣價值。
- 二、 強化國內學生於『生活科技與自然科學領域』中整合運用能力。
- 三、 培養國內學生宏觀的國際視野，同時增進臺灣選手的世界觀。
- 四、 推廣建構式教學理念，提昇國中、國小學科技教學領域，豐富九年國民教育自然科技課程內容，讓學生學以致用，達到啟發學生多元智能的目標。

備註：

活動流程表(暫定)

上 午					
競賽組		創意賽		相撲賽組	
08:00~08:30	競賽國小組 報到	08:00~08:30	創意賽國小、國中組 和高中組報到	08:00~08:30	相撲賽組 報到
08:30~09:00	開幕典禮及規則說明				
09:00~10:00	組裝測試時間	08:30~9:30	創意賽佈置	09:00~10:00	組裝測試時間
10:00~10:20	審核時間	9:30~11:30	創意賽審核	10:00~10:20	審核時間
10:20~10:50	第一回合比賽			10:20~11:50	相撲賽 比賽
10:50~11:05	修改測試時間				
11:05~11:25	審核時間				
11:25~11:55	第二回合比賽				
下 午					
競賽組		三對三足球賽		AI 影像車	
12:20~12:50	競賽國中、高中職組報到	國中、國小組		大專、高中組	
12:50~13:05	規則說明	規則說明		規則說明	
13:05~14:05	組裝測試時間	組裝測試時間		組裝測試時間	
14:05~14:25	審核時間	審核時間		審核時間	
14:25~15:00	第一回合比賽	第一回合比賽		第一回合比賽	
15:00~15:15	修改測試時間	修改測試時間		修改測試時間	
15:15~15:35	審核時間	審核時間		審核時間	
15:35~16:10	第二回合比賽	第二回合比賽		第二回合比賽	
16:10~16:40	成績統計				
16:40~	頒獎				

此為暫定流程，正式賽程表將視報名隊伍與人數進行安排調整與更新。

請參賽隊伍皆保留 7/23(日)全日時間，

如有其他行程請待正式賽程公告後進行安排，避免喪失參賽權利。

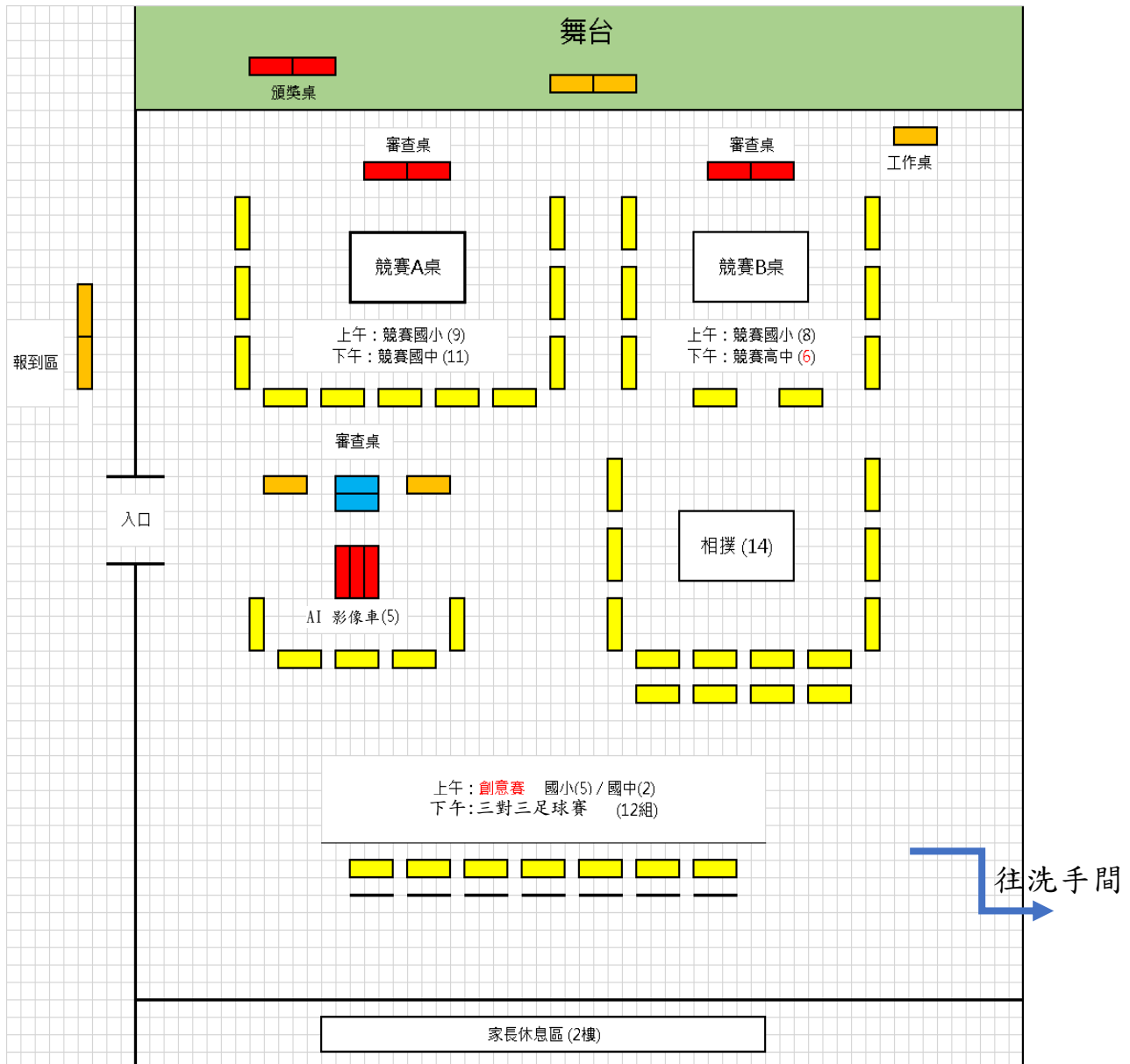


校園簡圖



- 校園導覽
 - 綜合大樓
 - 商業大樓
 - 管理大樓
 - 活動中心
 - 圖書館
 - 廣亞草原
 - 廣亞藝術中心
 - 思賢會館(男生宿舍)
 - 芝蘭會館(女生宿舍)
- 生態地圖
- 無障礙通路及設施

活動中心場地圖





附件一、委託同意書

_____ 隊伍 _____ 指導教練 _____，茲因 _____ 之故，無法親赴大會辦理現場報到事宜，特委託 _____ 先生（小姐），全權代表本人辦理報到相關事宜。與受託人間若對委託情事產生爭議，概與本大會無關，絕無異議。

（一）委 託 人： （簽章）

身 分 證 號 碼：

地 址：

電 話：

（二）受 託 人： （簽章）

身 分 證 號 碼：

地 址：

電 話：

另須檢附資料：委託人(身分證件影本)及受委託人身份證明文件

中華民國 _____ 年 _____ 月 _____ 日