

「跃动校园 活力人生」计划

– MVPA60流动应用程式设计比赛 2026/27

宗旨 / 目标

本附件旨在鼓励各中小學生参加上述比赛。

详情

2. 配合世界卫生组织对5-17岁儿童及青少年应在一星期平均每天累积最少60分钟中等至剧烈强度的体能活动（简称MVPA60³）的建议，教育局已于2017年将有关建议纳入体育课程的发展方向，并鼓励学校举办不同的体育活动，协助学生建立活跃及健康的生活方式。为营造更理想的校园体育氛围，教育局自2021年起开展「跃动校园 活力人生」计划 “Active Students, Active People” Campaign（下称「ASAP」计划），透过多元化的学生和教师专业发展活动，持续支援学校全方位推动体育活动。

3. 「跃动校园 活力人生」计划– MVPA60流动应用程式设计比赛是由教育局课程发展处体育组、创新科技教育分部科技教育组及香港都会大学李兆基商业管理学院联合主办。参与的学生可透过创意编程，设计一项与**体能健康、体能活动量或有助推动参与体能活动等**相关的流动应用程式，进一步提高学生参与体能活动的动机。比赛详情见附录28a。

4. 有兴趣参与的学生须透过学校报名。学校请于2026年10月26日（星期一）或以前填妥报名表格（附录28b），并传真（传真号码：2761 4291）或电邮（cdope5@edb.gov.hk）至体育组。逾期递交之文件恕不接受。

联络人

5. 如有查询，请致电 2713 3964 与教育局体育组杨达文先生联络。

³ MVPA60: an accumulation of at least an average of 60 minutes daily of moderate- to vigorous-intensity physical activities across the week.

「跃动校园 活力人生」计划

– MVPA60 流动应用程式设计比赛 2026/27

1. 目的

- 协助学生建立恒常参与体能活动的习惯，以配合世界卫生组织对 5-17 岁儿童及青少年应在一星期平均每天累积最少 60 分钟中等至剧烈强度的体能活动建议 (MVPA60)；
- 鼓励学生积极参与体能活动，培养坚毅、勇于接受挑战等正确价值观和态度；
- 推动数字教育，提升学生创意编程能力及人工智能素养。

2. 对象及参赛组别

全港中小學生，分小学及中学两个组别。

3. 比赛主题

与体能健康、体能活动量或有助推动参与体能活动等相关的内容，进一步提高学生参与体能活动的动机。

4. 比赛阶段

- 报名阶段 (截止报名日期：2026 年 10 月 26 日)
- 第一阶段初赛 (2026 年 11 月至 2027 年 4 月 23 日)
- 第二阶段决赛 (2027 年 5 月 8 日或 15 日)

5. 参赛名额

各组不超过 30 队，以先到先得方式接受报名。

6. 参赛形式 / 要求

- 学生须以队际形式并透过学校报名参加。
- 每间学校只可派出一队参加比赛。每队最少二人，最多六人，每队只限提交一份作品。
- 小学及中学组：提交流动应用程式作品。

7. 学生培训工作坊 (3 小时)

参赛队伍可免费参与由香港都会大学李兆基商业管理学院举办之学生培训工作坊，内容包括简单编程、设计思维及推广参与体能活动的相关知识。有关培训将于 2026 年 12 月 12 日（星期六）举行，详情及报名办法将容后以电邮通知参赛队伍。

8. 奖项

每组设冠、亚、季军各一名及优异奖七名。所有报名参赛并成功提交作品的队伍可获发参赛证书乙张。

9. 提交作品的形式

- **第一阶段 – 初赛（截止日期：2027 年 4 月 23 日）**
 - 小学组及中学组：参赛队伍需以影片形式（不多于五分钟、容量不大于 1 GB 并以 mp4 格式）或简报形式（不多于 15 张投影片）提交有关流动应用程序作品，内容需包括设计理念、编程设计的考虑和展示相关作品等。
- **第二阶段 – 决赛（日期：2027 年 5 月 8 日或 15 日）**
 - 小学组及中学组：晋级决赛的队伍将于决赛日即场向「评审委员会」详细介绍有关流动应用程序及示范其开发的作品，并接受「评审委员会」之提问，每支队伍将有 10 分钟介绍时间。
 - 晋级决赛的队伍必须出席现场介绍环节，否则作弃权论。
 - 于决赛当天由「评审委员会」选出各组的冠军、亚军、季军各一名及优异奖七名。

10. 评审

- 比赛设评审委员会，成员包括教育局、业界资深专业人员及大学代表等。
- 评审委员会将于第一阶段初赛按有关方案 / 作品的创意、编程语言的运用、设计的实践、表达技巧及团队协作表现等评分准则，在各组选出 10 队晋级第二阶段决赛。
- 决赛的队伍可于第二阶段决赛前将参赛方案 / 作品优化。
- 评审委员会保留比赛结果的最终决定权。

11. 流动应用程序设计要求

- 编程语言不限，建议小学组在创作流动应用程序设计方案时可考虑使用「Scratch」、「App Inventor」、「CoSpaces」或其他编程语言作蓝本；中学组则可考虑使用「App Inventor」、「Android Studio」、「Unity」或其他编程语言。
- 参赛学校需开发一个流动应用程序，能直接或间接在安卓（Android 12 或以上）平台执行：
 - 如利用「Scratch for Android」、「CoSpaces for Android」或「微信小程序」编写的程式，可于该编译程式内执行便可，无须汇出成 APK。
 - 参赛者设计一个优雅且易于使用的用户界面。学生需要考虑使用适当的布局、颜色、图标和字体，在 UX（User Experience 使用者体验）和 UI（User Interface 使用者介面）设计上提供出色的用户体验。
 - 以人工智能编程、制图或声音软件生成的图像及素材，也可以增加到程式之中，若在此流动应用程序设计比赛过程中曾使用人工智能工具，必须清楚注明。
 - 作品的版面布局需因应不同屏幕尺寸和解像度而调整，而不影响程式运作。
 - 参赛者可利用官方或第三方的插件（Extension 或 Plugin）等协助完成作品。
 - 作品可运用其他 Android 智能手机 / 平板电脑上的其他功能，例如感应器、相机和网络功能等。
 - 如作品涉及流动应用程序之外的功能，例如伺服器、近端网络或其他器材等，该部份的原始档及应用情况也需要逐一说明。
 - 参加者需确保所有素材（图像、影片和音效等）皆是原创或购自素材商店，并需要提供原档或购买纪录，任何涉及版权问题的作品将一律被取消资格。
 - 作品如涉及运动理论需列明出处。
- 晋级决赛队伍必须提供包含专案原始码、可执行程式档的参赛作品，并需于决赛日之前上传至主办单位提供的云端平台，上传方法将于队伍晋级决赛后以电邮通知负责教师。

12. 颁奖礼

比赛的颁奖典礼将于 2027 年 6 月下旬（暂拟）举行，详情将适时以电邮通知相关队伍之负责教师。

13. 得奖作品用途

- 得奖作品将有机会展示（包括但不限于实体展示或上载至网页或社交平台）予公众人士观赏，以作推广用途。
- 主办单位拥有流动应用程序的使用权，而作品的设计概念及原型版权由参赛学校全权拥有，主办单位有优先权与学校商讨合作及对作品进行适当修改。

14. 学校注意事项

- 参赛者及负责教师必须细阅所有比赛资料、条款及细则。报名一经递交，即表示已同意、接纳并遵守是次比赛所有条款及细则。参加队伍如违反任何比赛细则，主办单位有权取消其参赛资格。
- 主办单位保留随时更改、暂停或终止活动之权利。如有变动，将以电邮通知学校负责教师。
- 主办单位保留更改比赛奖励的权利，毋须另行通知。
- 作品一经提交，不可修改、重新上传及不获发还。
- 参赛学校须保留原稿，直至本学年完结。
- 作品的提交日期和时间以主办单位电脑伺服器上的资料为准。
- 参赛队伍递交的个人资料只会用于与比赛相关的用途，队伍于初赛提交的影片亦会于举办颁奖典礼三个月后删除。
- 参与学校须确保其参赛作品的资料和内容配合本局课程宗旨和目标，不含有淫褻、粗言秽语、暴力、诽谤、危害国家安全等元素，也不能违反香港特别行政区的法律，否则会被取消资格。
- 所有参赛作品须为参赛者原创，不含抄袭成分，亦无侵犯他人版权或任何权益。如有违反，参赛者的参赛及得奖资格会被取消，而由此引起的争议由参赛者自行负责。如有需要，主办单位会要求参赛者提供合法授权或相关的书面证明。如须引用资料，必须注明资料来源。
- 主办单位有权拒绝任何作品参赛或取消参赛者的资格而毋须作出解释。
- 主办单位有权将参赛者提交的作品（包括学校名称）全部或部分内容作非牟利用途，并有权修改、翻译、改编、使用、复制、派发及上载至互联网等，而毋须事前取得参赛者同意。
- 参赛队伍同意大会于比赛相关活动期间拍摄及摄录，并使用其照片 / 影片，以供比赛的相关活动宣传、制作刊物、呈交计划报告及作对外宣传，包括所有有关比赛的刊物、网站及传媒介绍等之用。参赛队伍同意授权将被摄录的影片或相片之版权授予主办单位。

15. 报名

- 有兴趣参与的学校请于 **2026 年 10 月 26 日（星期一）或以前**填妥报名表格（附录 28b），并以传真（2761 4291）或电邮（cdope5@edb.gov.hk）至课程发展处体育组。
- 教育局将于收到报名表格后的五个工作日内，经电邮确认学校的参赛资格。

16. 重要事项日志表

日期	項目
2026 年 10 月 26 日（一） 或以前	报名 有兴趣参与的学校请把填妥的报名表格（附录 28b）传真（2761 4291）或电邮(cdope5@edb.gov.hk)至课程发展处体育组。
2026 年 12 月 12 日（六）	学生培训工作坊 (3 小时) 参赛队伍可参与由香港都会大学李兆基商业管理学院举办之学生培训工作坊，内容包括简单编程、设计思维及推广参与体能活动的相关知识，详细举行日期、地点及参加办法将于报名后以电邮通知参赛队伍。
2027 年 4 月 23 日（五） 或以前	第一阶段 – 初赛：提交流动應用程式介绍影片 ● 小学组及中学组：参赛队伍需以影片或简报形式提交有关的流动應用程式作品，内容需包括设计理念、编程设计的考虑和展示相关作品等。 ● 上传初赛影片或简报方法及详细要求将于学校报名参加比赛后通知负责老师。
2027 年 4 月 30 日（五） 或以前	公布晋级决赛学校名单 主办单位于教育局体育组网站上公布晋级决赛队伍名单，主办单位会再以电邮通知晋级队伍的负责教师。
2027 年 5 月 8 日或 15 日（六）	第二阶段 – 决赛 晋级决赛的队伍，将于决赛日即场向「评审委员会」介绍创作的流动應用程式或设计方案。
2027 年 6 月下旬（暂拟）	颁奖礼 主办单位将电邮通知得奖队伍的负责教师有关颁奖礼之安排。

「跃动校园 活力人生」计划
— MVPA60流动应用程式设计比赛 2026/27

报名表格

请于 2026 年 10 月 26 日（星期一）或以前传真或电邮至课程发展处体育组

致：课程发展处体育组

传真号码：2761 4291

电邮：cdope5@edb.gov.hk

（请于适当的方格内加上「✓」号）

*参赛组别：☐ 小学组 ☐ 中学组

负责教师姓名：_____

负责教师联络电话：_____

负责教师电邮：_____



校长签名：_____

校长姓名：_____

学校名称：_____

日期：_____

联络电话：_____