

ASML Inventors

ASML 發明家大賽 活動辦法

一、活動目的：

「學科學」可以更有趣、當「發明家」可以很簡單！荷蘭的創新力全世界有目共睹，總部位於荷蘭的 ASML 台灣艾司摩爾公司，為鼓勵台灣孩子發揮科學實驗精神、團隊合作與創意，特別於今年首度舉辦 ASML 發明家大賽 (ASML Inventors Competition)，引進創新的科學教育教案，結合寓言故事和電影、網站等多媒體工具，希望引導孩子輕鬆發明工具或應用，並透過動手 DIY，落實自己的想法來解決故事主角的難題。

此活動將邀請對科學發明及 DIY 實作有興趣的國小四到六年級孩童來參與。於決賽獲得「台灣區代表」資格之 5 組隊伍，其影片、設計圖與實體作品，將透過網路宣傳並代表台灣，參與 ASML 發明家世界大賽，與各國的好手一較高下，進行國際交流。

二、主辦單位與承辦單位：

本活動由全球半導體設備技術領導廠商 ASML 台灣艾司摩爾公司主辦，引進荷蘭之創新教材，並由在台灣推廣科學教育有長年經驗之「財團法人遠哲科學教育基金會」擔任承辦單位，期集合三方力量 (ASML 公司、遠哲科學教育基金會、協辦小學)，提供台灣地的孩子一個多元學習機會並增進國際視野。

三、競賽主題：馬戲團發明家

- (一) 看完一系列精彩有趣的影片及體驗精彩的動手做課程之後，請您們想看看如何幫助主角設計一種快速豎立大帳篷的工具或方案，您們必需解釋它是運用什麼科學原理來進行製作，並繪出草圖。
- (二) 設計出草圖之後，請你們想辦法使用環保回收、隨手可得的材質製作出草圖上的成品。(材料使用上沒有任何的限制)
- (三) 在製作時，請考量其堅固性、安全性、及方便操作或使用。
- (四) 製作完畢之後請拍攝一段 3 分鐘的影片上傳至 Youtube，影片中需要介紹小隊成員、發明理念及如何解決主角的困難，並操作你們設計出來的成品。



四、活動期間：

即日起至 2015/12/5 日(決賽)。

五、活動對象：

全國公立國小四年級到六年級學生皆可組隊報名。

六、報名方法：

- (一) 每隊限定固定三位成員，若中途變更成員，則取消參賽資格(學生可跨校、跨年級組隊)。但學生不得同時跨隊參加。
- (二) 報名方式請向該校教務處，索取報名表單，資料須填寫完整，否則不予受理。
- (三) 報名日期及時間：即日起至 2015 年 10 月 30 日中午 12 點止。

七、遴選方式：

- (一) 預計將評選出 30 隊參賽團隊，其中 5 隊將優先提供給 ASML 員工子女，若 ASML 員工子女名額不足將由一般參賽隊伍遞補，反之亦然。
- (二) 一所學校可推派 5~10 隊報名，以資料完整之隊伍享優先錄取之權利。
- (三) 初賽評分標準：
 1. 以報名時間的先後佔 50%，報名表填寫內容完整度 50%。
 2. 報名時間依據繳交至各校教務處收件日期及時間為主，越早繳交者將優先考量。
 3. 報名表的內容，需填寫隊名，隊員自我介紹、參加原因、動機、目標。初審的評審會從中評分。
- (四) 入選通知：
 1. 日期：2015 年 11 月 5 日(四)
 2. 方式：本會將於遠哲基金會官網(<http://www.ytlee.org.tw>)公佈入選初賽之 30 隊，並以 E-mail 及書面掛號方式通知參與隊伍及參與學校。

八、協辦學校之權利義務：

- (一) 所有參與協辦之學校需負責引導參賽孩子完成報名程序，若過程中有任何疑問，將請校方代為溝通。
- (二) 為感謝所有辛苦協辦的學校，本會將致敬感謝狀及優先列入遠哲科學體驗營辦理學校。

九、參與隊伍之權利及鼓勵：

- (一) 凡入選參賽資格之隊伍：
 1. 皆可免費參與一天的童話式科學 DIY 課程及數位影像攝影課程。
 2. 完成課程並成功提報參賽作品之隊伍，有機會獲得高達 2 萬 4 千元的獎學金。



並參與國際賽獲獎團隊

(二) 獎項列表：

獎項	名額	獎勵
特優	壹組	獎狀、貳萬肆千元圖書禮卷、參與世界大賽
優選	貳組	獎狀、壹萬貳千元圖書禮卷、參與世界大賽
最佳創意	壹組	獎狀、參千元圖書禮卷、參與世界大賽
最佳團隊	壹組	獎狀、參千元圖書禮卷、參與世界大賽

十、大賽時程表：

事項	重要時程	注意事項
即日起~10/30(五)12:00pm	報名時間	報名表請繳交至教務處
11/5(四)	公布入選團隊	公佈在遠哲基金會官網
11/14(六)-桃園 09:30~17:00	預言式科學 DIY 課程及數位影像攝影課程	課程後即可開始製作您們的作品
11/27(五)17:00 之前	繳交作品最後日	請留意官方網站公告訊息
12/5(六)-桃園 09:30~16:00	作品發表、公佈得獎隊伍	請留意官方網站公告訊息

十一、入選初賽之任務說明：

(一) 所有入選隊伍須參與預言式科學 DIY 課程及數位影像攝影課程：

1. 日期：2015 年 11 月 14 日(六)
2. 地點 (以下為暫定，請注意活動網站公告)：
ASML 台灣艾司摩爾公司 (桃園縣龜山鄉華亞科技園區科技六路 59 號)
3. 課程內容：童話式科學 DIY 課程、競賽內容說明、數位影像攝影課程。
4. 參賽隊伍需自行集合於協辦學校校門口，並搭乘由本會提供之遊覽車前來，當日提供午餐，除參賽隊員外不搭載其他隨隊人員。

(二) 製作作品：

1. 製作期間：2015 年 11 月 15 日~2015 年 11 月 27 日
2. 作品項目：

編號	項目	規格	備註
(1)	詳細書面文件內容	需至少包含下列項目 A. 小組分工說明。 B. 作品說明：作品發明理念、應用科學方法為何、作品設計草圖、作品使用材質說明。 C. 檔案格式不拘，可以 word 或 PPT 等形式呈現。	
(2)	作品製作過程的影像紀錄	A. 須以影片方式記錄製作過程，包括介紹小隊成員、發明理念及如何解決馬戲團團長的困難，並操作你們設計出來的成品。 B. 剪接成約 3 分鐘的影片。 C. 上傳到 Youtube D. 影像紀錄若有任何問題，請洽詢本會。	須將影片上傳至 Youtube，並 Email 影片連結網址至遠哲基金會。
(3)	實體創作作品	製作實體作品 建議作品大小在 65cm(L)*65cm(W)*65cm(H)以內。以利攜帶至決賽會場	完成之實體作品需於決賽時帶至現場

(三) 繳交作品：

1. 繳交期限：2015 年 11 月 27 日(五)17:00 之前。
2. 交件方式：須將作品項目之編號(1)詳細之書面文件內容及編號(2) 作品製作過程的影像紀錄，以 Email 方式寄送基金會 EMAIL，寄送完畢，請來電確認本會是否收到(02-2363-3118#15 鄒小姐)
3. 注意事項：
 - (1) 繳交作品若遲交則視同放棄。
 - (2) 上述交件規格如有更動，請以 2015 年 11 月 14 日(六)，當日科學訓練課程公布為準。

十二、 決賽評選方式：

(一) 得獎組數：5 組(代表台灣隊伍參與 ASML 世界大賽)

1. 評選標準：原創性(25%)、和競賽主題(馬戲團)的相關性 (25%)、設計圖、說明、影片完整性(25%)、實做作品完整性(25%)

(二) 入選世界大賽通知：

1. 日期：2015 年 12 月 5 日(六)

2. 方式：於評審完畢後立即公佈代表台灣參賽隊伍，並協助參賽隊伍，上傳作品及影片至國外官方網站。

十三、 決賽之說明：

(一) 當日評選流程：

1. 所有參與隊伍須於 11/27(五)17 點之前，將完整報告內容提交本會。
2. 決賽當天請自行將作品攜帶至會場 (補助每隊 500 元交通費)。
3. 每隊介紹自己的作品，並接受評審的提問。

(二) 日期及地點：

活動日期為 2015 年 12 月 5 日(六)，詳細時間及地點將另行通知。

(三) 完成並攜帶實體作品：

編號	項目	規格	備註
(1)	詳細書面文件內容	規格同初賽規定。	如果有更新才需要，若無更改則不需要
(2)	實體創作作品		完成之實體作品須帶到現場
(3)	上台報告用文件	檔案格式不拘，以 PPT 為佳。	

(四) 注意事項：

1. 所有參與決賽之隊伍需上台說明自己創作的作品並接受評審提問。每組發表時間 5 分鐘，評審詢問 3 分鐘。
2. 當日提供所有隊伍及家長午餐(二份為限)，其餘人等不額外提供午餐。
3. 評選標準：原創性(25%)、和競賽主題(馬戲團)的相關性 (25%)、設計圖、說明、影片完整性(25%)、實做作品完整性(25%)
4. 上述決賽之相關內容，請以本會網站最後公告為準。

十四、 其他重要規則：

- (一) 遠哲科學教育基金會保留修改本辦法之權力，活動方式若有修改或新增，將由主辦單位與協辦學校轉達參賽隊伍，並公告於遠哲基金會官網，不得有異議。
- (二) 參與 11 月 14 日(六)桃園場與 12 月 5 日(六)決賽日之參賽隊伍，必須全程參與，過程中不得遲到或早退，如有任何不可控制之因素，將由遠哲科學教育基金會決定最後評選資格。
- (三) 最後報告資料、過程紀錄等相片、影片等內容繳交後將不歸還，請各參賽隊伍自行備份，不得有異議。參賽隊伍並同意前述繳交內容之智慧財產權為參賽團隊、遠哲



科學教基金會與 ASML 股份有限公司，三方共同擁有，遠哲基金會與 ASML 公司得將前述繳交內容做為非商業目的之宣傳使用。

- (四) 決賽獲得「台灣區代表」資格之 5 組隊伍，若無法於時間內，配合本會與 ASML 公司上傳影片及繳交資料競賽資料，將則視同放棄代表權、獎項及圖書禮卷。
- (五) 參賽團隊保證其繳交給遠哲科學教學教育基金會之書面文件、影像紀錄、實體創作作品、及上台報告用文件等內容皆為參賽團隊自行創作、製作或合法引用，絕無抄襲或其他違法或侵權情事。前述繳交內容若發現抄襲他人內容或其他違法或侵權情事，則一律取消資格，不得異議。參賽團隊及相關個人並應就其涉及違法或侵權情事自負法律責任並賠償遠哲科學教育基金會因此所受損害(包括但不限律師費、訴訟費、對第三人之損害賠償。)
- (六) 交通補助說明：
 - 1. 參與決賽之隊伍，本會補助每隊 500 元交通費費。
 - 2. 請各隊伍於 12 月 25 日前，將加油之發票(統一編號 01032682)，郵寄到指定住址(台北市和平東路一段 238 號四樓，ASML 發明家大賽收)。收件截止以郵戳為憑，逾期則視同放棄。
- (七) 如對於活動規定上有任何疑問，歡迎洽詢遠哲科學教育基金會，活動承辦：高振翔先生，連絡電話：(02)2363-3118#14，或 E-Mail 至 roger.k@ytlee.org.tw。



【附件一】此表格僅供參考，若有變動，請以本會最後公告之版本為主。

「ASML 發明家大賽」報名表格

隊伍名稱：					
隊伍介紹：					
參加原因：(動機或目標)					
隊員資料					
隊員	姓名	所屬學校	年級	監護人姓名	連絡電話
1					
2					
3					
協辦學校基本資料					
校名					
承辦老師					
E-mail:					
手機：					
辦公室電話：					
傳真電話					
對於本競賽的建議，或是有任何話想說					



ASML 發明家大賽個人資料管理聲明:

- 一、 您為參加「ASML 發明家大賽」活動而提供予遠哲科學教育基金會的報名資料所包含的個人資料如姓名、手機號碼、E-mail 等，遠哲基金會將僅使用於「ASML 發明家大賽」活動相關事項。
- 二、 如您上述個資有錯誤不實，而您未能及時補充或更正，將視同放棄本活動參賽資格，以維護本活動公平性。
 1. 本活動期間，您得聯絡[遠哲科學教育基金會 活動承辦人：高振翔先生，連絡電話(02)2363-3118#14。或 E-Mail 至 roger.k@ylee.org.tw]就您上述個資行使以下權利:
 2. 查詢或請求閱覽 *閱覽紙本，須親自抵達遠哲科學教育基金會辦公室。
 3. 請求製給複製本 *得酌收工本費新台幣 60 元/每件。
 4. 請求補充或更正 *惟以補充或更正不影響參本活動公平性為限。
 5. 請求停止蒐集、處理或利用 *惟依實際情形遠哲基金會得認定該請求視同放棄本活動參賽/得獎資格。
 6. 請求刪除 *惟依實際情形遠哲基金會得認定該請求視同放棄本活動參賽/得獎資格。
- 三、 於本活動結束後，本會得立即刪除您的個人資料，以保護您的隱私。
- 四、 報名參加「ASML 發明家大賽」活動即視為同意上述個人資料管理聲明。本會將盡力保護您寶貴的個人資料之安全。