

教育部顧問室

# 第七屆智慧鐵人創意競賽計畫書

總計畫主持人：劉格非 教授

總計畫共同主持人：程啟正教授、徐孟輝教授

紀錄報導計畫主持人：張寶芳教授

申請單位：國立台灣大學土木工程系

計畫期程：九十七年十月一日至九十八年九月三十日止

## 目 錄

摘 要 .....	2
壹、計畫源起與目的.....	4
貳、競賽內容.....	7
參、工作期程.....	14
肆、團隊分工.....	15
一、總計劃組 .....	15
二、紀錄報導組.....	17
三、場地組.....	18
伍、歷屆競賽剪影 .....	21
陸、新聞媒體簡報 .....	35
柒、經費預算表.....	42

## 摘要

全國高中職智慧鐵人創意競賽，是以全國高中、職學生團隊為對象，為一兼具創意性、競爭性、持續性、體力性、耐力性、技術性、戲劇性之全方位教育性競賽活動。希望藉由結合體力、膽識、智慧、知識與團隊默契，在活動中培養下一代領導者的特質，本競賽期望訓練學子手腦靈活，並勇於創新與嚐試，並藉由實作與闖關等活動，除了讓學生了解如何多元運用課本知識外，更能訓練學子領導統馭、有效率工作，情緒控制等學校無法學習的能力。

本活動於民國九十三年二月九日假士林新科學教育館舉辦第一屆競賽，有 134 隊、756 人參與，媒體爭相報導，成功為「創造力教育博覽會揭幕」；第二屆競賽於同年八月十九日假高雄工藝博物館舉行決賽，有 418 隊、2788 人參與，空前盛況不落於國內同時舉行之其他科學競賽。第三屆競賽則有 699 隊、4205 人熱烈參與，決賽場地於民國九十四年七月七日再回到了士林科學教育館。第三屆開始，辦理了第一次的國際邀請賽，共有日本、韓國、香港、馬來西亞、越南、與泰國等六個亞洲隊伍共襄盛舉，智慧鐵人競賽首次成功地站上了國際舞台。第四屆共有參賽隊伍 1138 隊，六千餘人角逐創意盟主的寶座。第四屆的決賽場地並採取公開徵求方式，經過審查與現勘後決定在位於台南縣永康鄉的崑山科技大學舉辦。第四屆的國際邀請賽除了有來自日本、韓國、香港、新加坡等隊伍外，更有遠從德國來的參賽隊伍，使得國際邀請賽開拓了歐洲的疆域。

第五屆智慧鐵人創意競賽（第三屆國際邀請賽）參賽隊伍共有 1147 隊、6715 人角逐創意盟主的寶座，高職隊伍創下歷屆高職報名隊數新高紀錄，共有 98 隊、567 人，決賽前六名更是高中高職各佔三隊，智慧鐵人創意競賽不再是高中一枝獨秀的比賽，而是高中職學生充分發揮全方位能力的創意競賽。同時國際隊伍部分除了德國、日本、新加坡、韓國與香港以外，法國隊也參加了第三屆國際邀請賽，智慧鐵人創意競賽成功將亞洲創意拓展至歐洲版圖。同時，亞洲各國也爭相辦理該國國內初賽，由台灣出發的國際創意競賽，已紮下了向各國推廣的第一步。

第六屆智慧鐵人創意競賽不僅報名隊數達 1864 隊，實際能夠參賽隊數也創新高達 1484 隊，因為隊數的增加，不但第一次把初賽分兩梯次進行，更增加了複賽，以便能更精確的篩選出優秀隊伍。更重要的，該屆競賽已經喚起國內媒體與電視對該競賽的重視，不但有聯合報，中國時報等大報與競賽有談合作推廣，大愛電視也為競賽製作了專輯。這顯示這一波創意的浪潮，正利用智慧鐵人創意競賽在國內屆發酵中，教育部多年來支持本競賽已經開始有廣大的社會迴響。

第七屆(本屆)智慧鐵人創意競賽將把參加隊數目標訂在 2200 隊，換言之參賽人數將突破一萬兩千名，同時計劃將把國際賽的參賽國家，再向上推廣，目標為芬蘭，菲律賓，紐西蘭或澳洲，讓本競賽的國際影響更大。

經過第六屆競賽制度的改變，本年度將不做太多的改變，但是針對第六屆的一些缺失，本屆(第七屆)比賽將嘗試進行以下的改變與努力：

- 1、競賽將仍維持為初賽、複賽與決賽三階段，初賽也維持兩階段，但是每一階段初賽每區最多辦兩場次，但是每一場次將同時有較多場地可供選擇。
- 2、增設一固定之初賽團隊，每一區選三所學校為固定承辦學校，每所學校的初賽計畫單獨列出(與以前的鐵人賽分為北中南東四區不同)，但由總計劃共同主持人兼任初賽團隊總負責一職。每一初賽團隊負責該校的場地、交通，服務人員和在該校舉辦的相關活動如說明會，訓練會。初賽裁判與出題還有題目相關材料仍由總計劃負責。
- 3、為讓高職生隊伍增加，成績優秀，因此有必要為落實智慧鐵人創意競賽為一定位於高中職學生之全方位的競賽活動，繼續規劃保障高職隊伍方式。並加強高職的宣傳。
- 4、為節省人力並增加與學生和社會大眾的互動，將大量採用 e 化措施，如說明會先錄影然後採遠距教學設施進行，大量減少同學參加說明會的不便與需投入活動的工作人力，初賽與複賽進行的時候，將利用網路同步公佈題目，讓不能參賽的同學，也可以有參與感，刺激討論。
5. 本屆將第一次嘗試與業界結合，進行複賽與決賽開、閉幕和部份比賽的現場網路即時實況轉播，期望帶動更多學子與社會人士的關心與參予。
- 6、將成立中華智慧鐵人創意競賽協會，以免稅效益來爭取國內外給予智慧鐵人創意競賽的贊助款。更將逐步擴展本活動對社會的影響，將關心本活動的社會人士，編為智慧鐵人義工後援團，以逐步向社會推廣創造力教育為宗旨，期望創造力教育的生生不息，如此可以進一步進行本競賽所需負擔的創造力推動社會責任。
- 7、為了維持人氣不墜，並連續吸引群眾目光，因此今年開始將由報導團隊定期出智慧鐵人創意競賽電子報，電子報內容將包含競賽最新訊息、人物介紹、英雄榜、讀者意見、世界大事等，目標是以競賽為包裝，實質推動本國創造力教育。
- 8、首度辦理高中職老師對於本競賽的出題方式的研習營，一方面將創意技法真正推廣到高中老師，希望她們以後的思考更靈活，也希望藉此來進一步推廣本競賽。

## 壹、計畫源起與目的

### 1.1 源起

教育部為全面推動創造力教育，集合全國大部分參與創造力教育推動的學人與組織，於民國九十三年二月份轟轟烈烈的推出了第一屆創造力教育博覽會，目的是向全國宣傳創意的概念和創造力教育的資源，同時顯示創造力白皮書公佈後，短時間內可觀的成果。但是唯一的問題是博覽會中的展示項目規模較小，同時也比較偏向於靜態，對整體活動的宣傳上並沒有多大助益。因此當時負責宣傳的中山大學陳以亨教授，就有辦全國性比賽，且是連續比三天的「鐵人賽」構想，經過當時計畫主持人劉格非教授融入學科知識和不同領導能力，就形成了高中智會鐵人創意競賽。

而高中智慧鐵人創意競賽是一個以電腦冒險遊戲為雛形之競賽活動。第一屆活動受到各方面的注目與大部分學生的好評，不但引起高中職各校的重視，喚起另類的創意競爭，更為創造力教育博覽會掀起序幕。在眾多期待下隨即辦理第二屆競賽，報名隊伍增加至近四倍，參加人數與由第一屆 756 人增加為 2,788 人。不但快速成為媒體爭相報導的寵兒，更引起各地方教育局與各校的關注。隔年的第三屆智慧鐵人創意競賽增加了國際邀請賽的部分，希望藉由國際賽之曝光，將台灣學子創意與創造力之成果，推向國際舞台，以期在國際上打響台灣創造力之成就與名聲。

第六屆智慧鐵人創意競賽不僅報名隊數達 1864 隊，實際能夠參賽隊數也創新高達 1484 隊，因為隊數的增加，不但第一次把初賽分兩梯次進行，更增加了複賽，以便能更精確的篩選出優秀隊伍。更重要的，該屆競賽已經喚起國內媒體與電視對該競賽的重視，不但有聯合報，中國時報等大報與競賽有談合作推廣，大愛電視也為競賽製作了專輯，播出時的收視率也達到 0.08，表示有非常多人關切這個比賽。

而到第六屆為止，智慧鐵人創意競賽已有來自世界九個國家的學子共同參與，成為一成功的「台灣製造」(Made in Taiwan)的本土品牌全球化例子。

### 1.2 活動設計原理與成果

台灣是海島型地區，缺乏資源，要生存壯大，一定要靠創意。但是創意要能產出成功的企業，除了能應用基本學識外，更要配合領導能力，因此有創意的成功領導者，必須是

- 能對不自我設限的夢想家
- 能把理論力行的實踐者
- 還有能謹慎行事預見效果的完美幕僚

此三者合一的領導人物，就算不能訓練成處處完美，至少要能體會其他角色的任務與特性，進社會後才能真正對產業有所影響。而以上三種能力，也有學者將之歸類於創造力的範疇內。

但是台灣的教育，以目前或可見的未來來看，想要落實上述的目標於傳統學校體制，幾乎是不可能的，因此本活動的目的，正是為了要培養高中生未來領導創意人才的能力，這個競賽，絕非單純的比賽。這個比賽就是要引發台灣高中生自發性對創造力與創意的研究與追求。而現在，本競賽已經有固定的龐大學生支持團體，開始自發性的研究鐵人賽的綜合性精神。

活動的內容，請詳見第貳節，但是智慧鐵人創意競賽舉辦了六屆，其成果非常豐碩，除了參賽人數遠超過國內一般比賽外，在此列舉其他數項事實

1. 本競賽受學生歡迎，高中自發性成立的智慧鐵人研習社有五個，除了官網，學生自創的網路專門討論智慧鐵人創意競賽的網站或家族有四個。
2. 對一個台灣創造的比賽，受外國重視，並已經有四個國家願意在該國國內推廣，辦該國全國性初賽
3. 每屆都有上百篇的詳細媒體報導、電台訪問、電視台新聞甚至有專輯節目製作。
4. 已有四本碩士論文與六篇期刊論文針對鐵人賽做研究與追蹤。
5. 已有兩個縣市本身舉辦鐵人賽活動，更推廣至國中、國小階段
6. 智慧體人一詞，已經變成大家都知道的辭彙，這表示社會上已經有一定的風潮和認同。

這些成果，再再顯示本競賽已達到部份紮根與推廣創造力的目標，也成為台灣創造力推動的指標和學生每年期待的颯創意競技場，甚至已經成為許多學生的年度固定重點活動。

而推究本競賽成功的原因包括了：

- ◆ **多元知識與技藝的競賽內容** — 絕大部分的其他比賽活動都侷限在某一或某類特定同質性高的領域範疇。本競賽活動特別強調多元智慧與不同專長領域和技藝的活用與整合。不但重視科技，更重視人文與體能。
- ◆ **三天 72 小時長時間的比賽時程** — 72 小時鐵人競賽的設計，跳脫傳統短時間快速反應的測驗方式，更有助於創意的醞釀、發酵、學習與培養。
- ◆ **模擬 RPG 的闖關遊戲過程** — 參考角色扮演電腦遊戲的闖關架構，將虛擬電腦世界實現於真實生活中。除了增加了競賽的多變化性與趣味性以外，亦能拉近與青年學生間的距離。
- ◆ **兼顧體力與腦力競賽活動** — 除了體育競賽類，大部分的比賽活動都將體力排除於比賽內容之外。本競賽活動揭棄體力與知識、技藝均同等重要，亦是成功的重要後盾之一。
- ◆ **強調團隊精神之展現** — 團隊精神的展現與發揮，是得勝的不二法門，因此本競賽要求隊伍團結，讓參賽者明白在群體中相互配合發揮己長，

方有勝出的希望。

- ◆ **品嚐白手起家與無中生有的莫大成就** — 整個決賽的過程參賽同學必須在空無一物的窘境下，從設計、闖關、採購、到製作，樣樣親自經歷體驗與突破。當度過那 72 小時的煎熬，同學展現的喜悅正透露出「我來，我見，我征服」雄心壯志的滿足。
- ◆ **揮灑創意的主軸任務製作** — 抽象又富啟發性的主軸任務遠離刻板的傳統考試題目，更提供了參賽同學可恣意的發揮想像力與創造力的一個公開舞台。

### 1.3 本屆目標

踩著前六屆的經驗與腳印，第七屆智慧鐵人創意競賽仍將面對大量參賽同學的壓力。由於參賽方法的限制，要面對急遽增加的參賽人數，又要顧及競賽品質，本屆不但將延續初賽與複賽分開辦理的制度，也仍將維持成績公佈時間為比賽第二天的方法。

同時為了協助創造力實踐的推廣，現前存在或將成立與本競賽相關的學生社團，社會團體等有必要給予協助，讓這些社團成為台灣創造力教育的種子，擴散開花，因此本競賽將視能力(非金錢方面)來扶助這類與鐵人賽相關團體。以此為出發，我們將辦理高中職老師對於本競賽的出題方式的研習營，一方面將創意技法真正推廣到高中老師，希望她們以後的思考更靈活，也希望藉此來進一步推廣本競賽。

為了能在有限的人手下，處理更多的參賽者，比賽流程將不可避免的需要 e 化，和走向統一製作的方向，這就是本屆努力的方向。國際邀請賽在本屆將持續辦理。然而，本屆並不著眼於快速膨脹國際隊伍的個數，而將目標置於各國「影響深化」的方向，將協助已有參賽經驗的國家辦理當地大規模初賽，期望本競賽在歐亞六個國家，先展現強大的潛力與建立龐大的青年愛好群，才是本競賽世界紮根的重要作。

## 貳、競賽內容

### 2.1 主要比賽內容概述

智慧鐵人創意競賽是一個需要在 72 小時內完成的比賽，在這 72 小時中，比賽是連續進行，參賽者的活動與主辦者提供的支援，都不間斷，因此雙方在這段期間內，不僅僅是保持清醒，還需要讓頭腦有效思考，因此這本身就是體能發揮到極致的體能競賽。

而智慧鐵人創意競賽比賽內容又包含二部份，一部份是需要參賽隊伍由無中生有製作的一份成品，我們稱之為主軸任務(產品)，另一部份是過程中的闖關競技(我們稱之為支軸關卡)。參賽者需闖過支軸關卡以便獲得鐵人競賽中的虛擬貨幣，然後用這些虛擬貨幣去購買製作主軸產品需要的材料。而這個競賽的最重要目標，是全面性的能力整合與創意，因此主軸任務(最後產品)才是勝負的關鍵，闖關的成績好，只是個別技能的發揮，就相對沒那麼重要，因此我們只設置一個闖關王來獎勵闖關成績好的隊伍，真正的冠軍仍需由主軸任務產品來判斷。

以上述的概念，鐵人賽的流程可以表示如圖 1

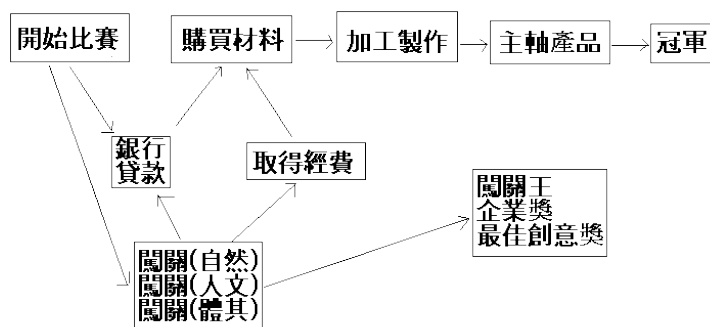


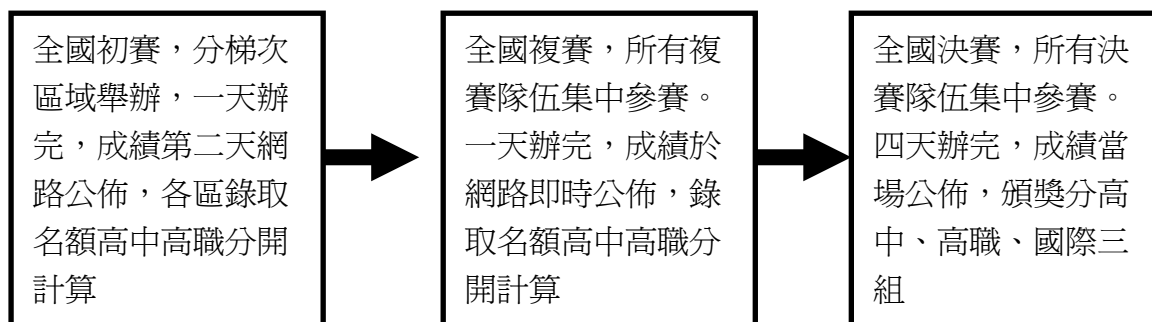
圖 1：鐵人賽流程，主軸任務與支軸關卡互相牽制，但獎項分列。

在上述的過程中，學生需要發揮學校所學的知識，加上實際製作技巧，才能爭取出線機會，在這種比賽設計下，在過程中，學生可以學到許多東西，例如學生可自商店中買到的物品不超過一百樣，如何有創意的運用有限材料，這是學習課題之一；主軸任務需要學生自設計、購買材料到加工製作最後產品，這是學校一向少訓練的完整能力；在競賽過程中，參賽隊伍需要互相協調分工，發揮體力創意，這是領導統馭能力的初步訓練；而闖關卡賺取經費去買材料的過程，更讓學生深深體會沒有不勞而獲的事情。

但是這樣的比賽，主辦單位需要以大量能力來營造一個公正且安全的虛擬社會，好讓學生無憂的在其中發揮，這就需要龐大人力與資源，而這樣的場所，也不可能容納許多隊伍一起參加。在目前全國有許多隊伍都要參加的情況，就需要有初賽與複賽，以初複賽的方式來篩選出決賽場地能夠容納的隊伍數，但是初複賽又面對數量龐大的參賽隊伍，因此我們是於全省找到足夠的場地，每一個場地在同一時間，進行相同題目，最後以成績來篩選隊伍數。



但是許多隊伍一起進行的比賽，若時間太短，是無法測出創意與能力的，因此初賽的定位，就定在基本知識與基本能力，團隊合作，反應與生活常識的測試上。過去的初賽，要在一天內完成初賽，然後要再短時間內全台灣時幾個場地成績匯整，公佈進入複賽的隊伍，但是短時間的比賽，實在難以全面看出參賽者的實作與創意能力。為了改變這種制度，上一屆(第六屆)把初複賽分開舉行，如此參加初賽與複賽隊伍，可以有充分時間展現她們實力。



參加初賽各隊將以三到四個任務總積分決勝負，比賽方式為所有隊伍同步進行，因為參賽者量大，題目本身材料簡單，以短時間反應能力決勝。

而複賽中，每個隊伍都將通過複合型關卡，測試其全面能力的六到七道關卡，但是按抽籤順序進行，還沒輪到或已闖完的隊伍集中管理執行主軸任務，直到所有隊伍評審結束才能離開。這種方式，每一隊都可以有充分時間展現其能力，比賽關卡也可以設計的較為複雜，才能真正測試出學生進入決賽的能力。

決賽則如前所述，最後參賽隊伍集中於比賽場地，進行連續 72 小時的全面性競賽。主軸任務與關卡活動並行。

## 2.2 詳細競賽規則

### 競賽資訊

說明會：本年度說明會將採網路下載預先錄好的影片，讓學生可以自行觀看，然後決定是否參賽，還有如何組隊，因此說明會變成宣傳的一部份。惟一一場面對面的說明會將採視訊方式，於全台 6 各場地同時進行。在辦複賽一開始時，另外會舉辦半小時的決賽說明會，做更細部說明。說明影片下載預計 96 年底即將上線。為了加強說明，將於留言板分類，對比賽的細節作互動回答說明。

### 比賽時間

初賽：分兩梯次舉辦、第一梯次預計於一月十五日到二月底報名，並於三月的三個週末（暫定於 97 年 3 月 16 日、23 日、30 日）分別於北東、中、南四區舉行三場，東區由於參賽人數較少，合併於北區同步舉辦，並且只辦一場。

第二梯次預計於四月一日到五月十五日報名，(預計 5 月 25 日、6 月 1 日和 6 月 8 日的三個週末)舉辦北東、中、南四區舉行三場，東區由於參賽人數較少，合併於北區同步舉辦。並且只辦一場。

初賽當日不公佈名次成績，一律於比賽結束第二天網上公佈。各區各梯錄取固定名額進入複賽，第一梯淘汰隊伍，可以報第二梯。

複賽：預計於決賽前兩週，各參加複賽隊伍聚集於複賽場地，各隊都需闖五關，最後積分最高前 30 隊伍進入決賽，複賽開始時的闖關先後次序採抽籤，未輪到隊伍在定點集合，比完隊伍也需要再定點集合，不能出去(但是可以自網路看到其他隊賽況)直到所有隊伍比完才一起解散，等候時間會安排交誼活動，增加隊伍互動。複賽將結合媒體採訪轉播。現場有網路及時轉播，成績也是網路即時公佈，所有參加複賽隊伍，開賽前都會收到決賽須知。複賽場地原則上採用決賽場地，除非有電視台或企業界的贊助。

決賽：預計於大學聯考後三週起舉行連續三日 72 小時的競賽，場地將採邀請方式產生。加上前一日的報到與交誼，以及之後的評審與閉幕頒獎活動，前後共計六日(暫定於 97 年 7 月 20 日至 25 日)。

### 報名資訊

國內賽隊伍必須經過報名方得參賽。國際隊伍報名以一國一隊為原則，必要時得進行該國國內之初賽。參賽隊伍需經常主動上網獲得活動最新訊息。執行單位雖會與隊伍代表聯絡人以電子郵件相互聯繫，但如因網路或其他未知因素而未收到相關訊息，執行單位概不負責。

時間：第一梯：96 年 1 月 15 日起開始接受報名，至 2 月 28 日止。

第二梯：96 年 4 月 1 日起開始接受報名，至 5 月 15 日止。

方式：一律採取網路報名。

- (1) 將完整隊員資料、家長同意書與報名費(每隊新台幣一千元整)於報名截止日期前寄至執行單位(國立台灣大學土木系)，才算完成報名手續。
- (2) 學生資料由總計畫負責匯整。
- (3) 參賽隊伍需以學校所在地為參賽區，不得越區報名。
- (4) 在報名時間內有學籍之在學高中職生均可報名。但於參賽時需出具學生證或畢業證書，以確認仍為在學或已畢業身分。

### 組隊方式

參賽對象：全國高中與高職生在學學生。

組隊人數：每隊最少四人，最多六人。

組隊成員：因題目包括國文、歷史地理，自然科學，美工等，更重實作、創意與體能，因此鼓勵不同專長成員共組隊伍。

隊伍種類：已對員過半數者為歸屬，若隊伍中高職生與高中生人數相同，該隊可以自由選擇參加種類。

### 競賽場地

決賽：場地採公開徵求方式

初賽：分北、中、南、東四區，同時於一日中進行。視各區實際報名隊數，將於報名時公佈初賽各個場地。全國總參賽隊伍數暫估為 2340 隊，北區 720 隊，中區 720 隊，南區 720 隊，東區 180 隊。

報到：報到時參賽學生須攜帶學生證或可以證明身分的含照片之身分證明文件(如身分證、駕照、健保卡等)正本，以供查驗。報到時間一結束，一律不再接受報到。

地區分嶺：

北區：基隆、台北、桃園、新竹、馬祖、金門、宜蘭

中區：苗栗、台中、彰化、南投、雲林

南區：嘉義、台南、高雄、屏東、澎湖

東區：花蓮、台東。

### 參賽隊伍選擇初賽場地

時間：各隊報名完畢，資料齊全後，即可開始選場地。

方式：一律經由網路選擇初賽場地與說明會場地。

- (1) 未上網選擇場地之隊伍，將由執行單位自行分派場地，隊伍成員不得有任何異議。
- (2) 除非有不可抗拒理由，凡選定初賽場地後不得再做變更。
- (3) 學生資料由總計畫匯整理後，於開賽前三天前送達各場地主辦單位。

### 比賽方式

#### ●初賽競賽規則與辦法

- (1) 初賽每場次總共包含三或四關，採計分制。每關得分加總後取最高 60

隊進入複賽(即每一梯有 30 個名額；或每一場次有 15 個名額)進入複賽，各梯各場次可進入複賽隊數按報名人數分配。

- (3) 如初賽總參賽隊伍共 2340 隊，則進入複賽總隊數將為 60 隊。(國內隊伍進入複賽總隊數預估為初賽總參賽隊伍個數的百分之 2.5，實際參賽隊數應該較少，因此應該接近 3%)。進入決賽隊伍固定為 24 隊。
- (4) 每場次各區入圍複賽隊數的計算方式為

$15 \times (\text{該場次初賽當天該區實際報到總隊數}) / (\text{該場次初賽當天全國實際報到總隊數})$

如結果為一小數，則小數點後的數字採無條件捨去取其整數部分。但每場次的每一區最少有一隊的保障名額。不足的隊數，列為外卡隊數，由全國所有未入圍隊數比較所有關總分，依分數高低排序擇優錄取。

- (5) 高中與高職隊伍進入複賽之隊數乃根據實際參賽隊伍比例分配。但為鼓勵高職隊伍同時也保障公平，每場次高職都有一保障名額。

#### ●複賽競賽規則與辦法

- (1) 複賽總共包含六到七關，採計分制。每關得分加總後取最高 30 隊進入決賽。而複賽成績高低，影響該隊在決賽開始時所擁有虛擬貨幣數。
- (2) 複賽報到後，每隊依序輪流闖關，闖關順序採抽籤，(抽籤由各隊上網抽)，在最後一隊未闖完關之前，所有隊伍均需集中管理，不得先離開。
- (3) 複賽關卡難度增加，多元智慧都將包含在內，將強調團結能力和實做能力，但是沒有決賽的主軸任務。高職生仍享有最少一各的保障名額。

#### ●決賽競賽規則與辦法

- (1) 決賽進行 72 小時。72 小時中決賽隊伍以不中斷方式來完成最後主軸成品，其分數由評審委員決定。
- (2) 國內賽頒發冠、亞、季軍。國際賽則由與國外參賽隊伍數相同之國內賽優勝隊伍和國外參賽隊伍一起角逐冠、亞、季軍寶座。
- (3) 闖關冠軍則由全部進入決賽隊伍一起爭取，不分國內賽與國際賽。
- (4) 另向企業募款增設「最佳表現高職隊」獎項，以嘉許決賽隊伍中表現最傑出之高職隊。
- (5) 另有支軸關卡題目。參賽隊伍每通過一支軸關卡，即可依所獲成績取得「虛擬貨幣」，而參賽隊伍可以用「虛擬貨幣」進入「虛擬市場」購買主軸成品所需材料。參賽隊伍可依各自的考量與需要情況進行闖關。有些關卡將設定為必闖關卡，其闖關獎品除「虛擬貨幣」外，還有主軸產品所必須要使用到的零件。闖關過程全程由電腦與螢幕顯示各隊進度，以增加競爭與刺激性。另外並有魔法卡與王牌之設置，提高競賽的趣味

性與變化性。此外，參賽隊伍在三天的比賽時間內完全與外界隔離，以確保競賽的公平性，並合乎「智慧鐵人」的原意。

- (6) 為提高本比賽在學生心中地位，決賽從報到開始，將採取高規格待遇，如進場報到走地毯，現場轉播，歡迎拉拉隊來參加開幕與隊呼比賽，如此可以提高所有學生參與的意願與榮譽感。

## 獎勵方式

### 決賽

進入決賽隊伍每一隊獲複賽優勝獎金 10000 元，但決賽有得任何名次或闖關王，則不發此 10000 元。

### 國內賽(高中組與高職組)

冠軍乙隊：獎金新台幣 15 萬元整

亞軍乙隊：獎金新台幣 8 萬元整

季軍乙隊：獎金新台幣 5 萬元整

兩組均有冠亞季軍

### 國際賽

冠軍乙隊：獎金新台幣 15 萬元整

亞軍乙隊：獎金新台幣 8 萬元整

季軍乙隊：獎金新台幣 5 萬元整

闖關冠軍：獎金新台幣 8 萬元整

創意隊呼：獎金新台幣 1 萬元整

- (1) 冠軍、亞軍與季軍評分基礎完全以主軸產品為主。
  - (2) 闖關冠軍評分基礎完全以闖關所得獎金為主，然其主軸產品須達基本合格之條件。
  - (3) 得任一組前三名隊伍和獲得闖關冠軍隊伍將不能再領複賽優勝獎金
- 關卡企業獎：由企業界贊助，針對某些關卡給表現最優隊伍獎品或獎金

## 協力廠商

共計需尋找經費贊助廠商、文具雜貨商、五金材料商、與電子零件商等協力

廠商負責以最快速度提供參賽隊伍所需的物品。

### 2.3 工作分組

因應以上的活動架構本次活動人力將分為三大組，分別為

**競賽推廣組：**辦理各區初賽、複賽和決賽除場地以外的所有工作，包含競賽宣傳、出題、場地選擇與協調、行政事務和國際隊伍推廣，本屆另將著重向企業與媒體的宣傳工作

**報導紀錄組：**辦理活動前後之文宣和報導、鐵人電子報，比賽即時報導，過程影像拍攝、剪輯，為活動作完整之影音紀錄，並奠定日後厚實之活動宣傳基礎。

**場地組：**負責兩梯四場的初賽，複賽連續 24 小時比賽、決賽時連續 72 小時的比賽等場地、行政支援、飲食採買、說明會、推廣會等工作，還有比賽前後的開閉幕與交誼活動。

## 參：工作期程

活動	內容	時間
出題委員開始出題	4-5 次開會與討論	會議預計 10/15 開始
題目測試小組開始工作	針對委員題目測試調整，使其可行並合乎競賽要求。共 15 各小組	10/30 開始工作，一直進行到決賽前
企業推廣和尋求支持	爭取不足額的經費與企業贊助的獎金	10/1-1/31
比賽軟體修訂	因為比賽方式修正，記分報名軟體須修正，並建立網頁與比賽計分軟體連線	10/1-1/31
推廣說明會	全台選擇重點區域舉辦 8 場推廣說明會，4 所高中，4 所高職	11/1-2/1
尋找決賽與複賽場地	採邀請方式，以公私立大學為主要對象	10/1-12/1
起跑記者會	視部長時間調整	1/15-2/5 間
第一階段初賽報名	網路報名，資料郵寄	1/15-2/27
學生說明會	對參賽學生說明比賽規則與精神，並配合施以創造力教育	2 月初
第一階段初賽比賽	分北東、中、南三區舉辦，共錄取 30 隊進入複賽	暫定 3 月 22 日、29 日
第二階段初賽報名	網路報名，資料郵寄	3/30-5/1
第二階段學生說明會	對參賽學生說明比賽規則與精神，並配合施以創造力教育	5 月初
第二階段初賽比賽	分北東、中、南三區舉辦，共錄取 30 隊進入複賽	5 月 17 日、24 日
複賽	60 隊集中複賽場地，一天完成複賽，並配合轉播訪問，重點宣傳開始	7/7- 7/8
決賽佈置	場地與關卡開始佈置	7/13-7/19
決賽	開幕交誼、比賽、評審、閉幕	7/20-7/25

## 肆：團隊分工

### 1、競賽組

總計畫主持人：台灣大學土木系劉格非教授

總計畫共同主持人：中山大學機械與機電工程學系程啟正教授

崑山科技大學機械系徐孟輝教授

報導紀錄計畫主持人：政治大學新聞系張寶芳教授

各場地計畫：估計有出賽場地學校 11 所，複賽場地學校，決賽場地學校

(待總計畫開始場地學校才會決定)

### 2、競賽工作分工

#### 總計畫工作項目

總計畫組負責初賽、複賽和決賽協調，出題，部份工作，也負責整各計畫的督導執行，所有題目的出題和測試，國際隊伍的連絡與推廣，國內推廣和系統建立。以下分項說明

- (1) 出題：擬邀請六到十位出題委員，自行構思題目，總共需記者會三題、說明會一題、初賽十二題、複賽七題、決賽關卡 27 題、進階謎題 3 題和主軸任務兩題。另挑選大學以上學生 20 組 40 人進行測試並修改題目。題目之修改由計畫總主持人負責。題目測試完畢無誤後，即交由廠商製造。現場裝設時間為一周。
- (2) 初賽：總計畫負責初賽題目，因此同時負責題目裁判訓練。
- (2) 複賽場地設備：複賽場地以公開徵求評比方式所決選之學校負責。總計畫協助並監督複賽有關空間動線規劃、電腦租用、網路線建立、內部電話網路建立、對外電話申請、電源以及相關之規劃及實際作業。
- (3) 決賽場地設備：決賽場地以公開徵求評比方式所決選之決賽組負責。總計畫協助並監督決賽組有關隔間規劃、電腦租用、網路線建立、內部電話網路建立、對外電話申請、電源以及相關之規劃及實際作業。
- (4) 決賽軟體：決賽時的遊戲軟體、活動整體操作軟體，需於決賽開始日前一週測試完畢。
- (5) 決賽人力與進行：負責關卡進行的關主與比賽行政人員的人力由總計畫招募，而照顧隊員的帶隊天使與競賽零件採買人員則由決賽組負責。因 24 小時全天候進行活動，因此帶隊天使與關主以八小時一班輪換，行政人員則以 12 小時一班輪值。但採買人員每日只有一班約執勤 12 小



時。若參賽隊數為 30 隊，人力預估為每日 45 個帶隊天使，90 個關主，20 個行政人員。

- (6) 官網建立與維護
- (7) 比賽報名與資料整理：從報名到各區參賽的資料整理和報名費之收取與使用，還有對外行政工作，均由總計畫負責。
- (8) 比賽之前的學生與工作人員說明會均由總計畫負責執行。而比賽之前的記者會、學校座談、高中職學生族群宣傳與一切媒體宣傳的活動，則由宣傳組主導，總計畫配合執行。分區負責人則需負責該分區學生說明會時的創意技法應用說明授課。
- (9) 企業贊助與支持，社會宣傳
- (10) 官網的維護與建置，報名系統與比賽系統的修改更正。

國內推廣：

高中職老師研習營：我們將辦理高中職老師對於本競賽的出題方式的研習營，一方面將創意技法真正推廣到高中老師，希望她們以後的思考更靈活，也希望藉此來進一步推廣本競賽。

區域說明會：雖然本計畫過去幾屆參賽人數的成長情況堪稱良好，但就實際參賽區域分析，全國各區之高中職，並沒有全面深入了解本競賽。而且，高職同學的參與率比起高中同學仍明顯偏低。因此本屆將對於報名參賽數較少，以及高中職學校數較多之區域，辦理多場區域性的推廣說明會，對象為高中職校長、各處室主任組長。

記者招待會：智慧鐵人創意競賽於媒體知名度已提升，本屆預期舉辦兩場記者會與數場小規模深度記者茶會，說明如下：

- (1) 起跑記者會：智慧鐵人創意競賽開始報名，藉由媒體報導擴大宣傳。
- (2) 開幕記者會：藉由媒體報導宣告競賽起迄，讓關心的群眾瞭解活動進度。
- (3) 深度記者茶會：儘管歷屆媒體報導篇數眾多，但大都以活動進度與結果為主，日後較無深度的參考價值。為避免持續忽略競賽本身創新與創意的價值，擬籌辦數場深度記者茶會，每場不超過五人。希望藉由記者報導與參與各項活動的經驗，對於本活動建議與意見交換，加強媒體對本活動之正面宣導，並刺激活動的創造力來源。

平面宣傳：

- (1) 海報：宣布活動消息，發送對象為全國高中職。
- (2) 書籤：以活動報名資訊搭配簡易設計為主，放置高中職人潮區，增加其價值並達成活動宣傳。
- (3) 手冊：本屆製作海外宣傳手冊，將歷屆活動成果與本屆競賽規則說明集結成精簡手冊，輔助國外說明會並宣揚我國在智慧鐵人創意競賽所扮演之領導地位。
- (4) 看板：開閉幕典禮、與公開記者會之各式活動背版。

整體認同品：藉由統一服裝，管理並凸顯本活動之制度與重視程度。

- (1) 參賽人員識別徽章與工作服。
- (2) 工作人員工作服。

### 國際推廣

國外競賽說明會：由於智慧鐵人創意競賽較一般科學競賽不同，需有詳細的說明。自過去國際邀請賽之經驗來說，與國外隊伍往來及說明均靠電子郵件或傳真，以致文字上說明有所誤差，造成國外隊伍選錯參賽者或是不清楚競賽目的與方法，導致計畫公帑(包括人力與物力)上多餘的花費，且無法達成預期效果。因此本屆將協助國外隊伍辦理競賽說明會甚至辦理初賽，但必要條件為：

- (1) 該國負責規劃與承辦說明會行政業務。
- (2) 該國需保證說明會人數，避免造成本計畫人員與物資之浪費。

協辦國外初賽：目前韓國、日本、香港、新加坡已有初次辦理其國內初賽經驗，因此稍加輔導，即可自行舉辦。德國和法國尚無辦理初賽經驗，較需要輔導。但礙於經費考量，必要條件如下：

- (1) 考量總計畫人力與經費，本屆協辦方式以我國出題，購買材料郵記到該國，至於當地所有開銷，須由該國自行負責。
- (2) 需由該國主動邀約並籌備策劃，總計畫才予以協助初賽選拔並舉辦說明會說明相關規則。協辦初賽的邀請最遲須於三月初正式通知總計畫。
- (3) 該國初賽相關之經費須大部分由該國負擔。
- (4) 若有新加入的國家，則視情形由我派員到該國做推廣說明會。

## 二、報導紀錄組

計畫主持人：政治大學新聞系張寶芳教授

雖然智慧鐵人創意競賽已在高中職學生間建立了不可取代之口碑，但是在鐵人計畫日漸走向社會創造力教育的路途中，宣傳與報導就形成了不可或缺的一環。本屆紀錄與報導將繼續由經驗豐富之政治大學新聞系教授張寶芳教授擔綱。宣傳推廣工作執行要點分為兩大項：國內宣傳與報導，以下就主要工作做詳細規劃。

### 國內紀錄與報導

紀錄工作：紀錄團隊需詳細紀錄每一道關卡與闖關小組的闖關方式，包含初賽與複賽。

活動報導：以故事或新聞稿形式，定期於下列網站貼文，持續活動曝光率。

(1) 智慧鐵人創意網站 <http://ironman.creativity.edu.tw/>

(2) 創造力教育入口網 <http://creativity.edu.tw/>

(3) 台灣新聞記者協會（含地方新聞網）  
<http://www.atj.org.tw/>

(4) 國際記者協會 <http://www.ifj.org/>

報導活動分幾方向，

1. 一個是經常性的電子報
2. 複賽與決賽時的即時密集報導
3. 同時本團隊會負責出複賽與決賽隊伍介紹，每一隊均有專訪，以便讓外界對這些隊伍有更深入了解
4. 比賽期間的報導網頁維護還有人氣投票系統維護

### **三、場地組**

初賽場地團隊協調負責人：總計劃共同主持人

初賽團隊：初賽團隊乃所有參與學校團隊組成，其中由總計劃共同主持人擔任隊長。

3.1 初賽場地學校：由總計劃於計劃開始後尋找，北、中、南三區各需要三所學校，東區需要兩所學校。每一個學校提供可以給 60 隊競賽的場地。

工作時程：總計劃於初賽前一週將所有題目測試完畢，並將所有比賽所需材料、計分軟體和相關說明，以該場地報名隊數外加不少於五份的備分數交給該場地負責人點收。初賽時每一比賽場地，得要求加派一位助理協助。外卡隊伍由總計畫主持人負責收集比分而產生。

### 初賽場地學校工作項目

- (1) 初賽人力與進行：各初賽場地學校負責招募該場地所需的人力，基本人力預估為該區參賽隊伍數除以 4，這些人力為帶隊天使。另外還需要 3 到 5 人機動支持比賽。
- (2) 比賽之前的學生與工作人員說明會均由總計畫負責執行。告場地負責人則需負責該分區學生說明會時的創意技法應用說明之講授還有所需場地。
- (3) 各比賽場地需負責場地佈置、比賽的進行、參賽隊伍報到與相關交通配合事項；各分區得自行決定午餐型式，但以參賽隊伍自行付費購買為原則。
- (4) 於初賽日前一週自總計畫處取得下列物件：該區所有參賽隊伍完整資料、所有比賽所需材料、計分軟體和相關說明，各項份數需不少於該區報名隊數外加五份備分。上述材料需由初賽負責人親自點收並運送回分區。每一比賽場地，分區負責人可要求總計畫加派一位助理協助。
- (5) 初賽的進行與人力運用，全權由各場地自行負責。但進入決賽各區名額由總計畫在初賽當天以實際報到隊數分配後通知各區。
- (6) 各區錄取進入複賽名單，統一由總計畫於隔天官網公佈。
- (7) 初賽結束後，各區需將剩餘材料、比賽記錄和學生資料繳回給總計畫主持人一併集中處理。各項活動時的照相與紀錄工作由各區自行負責。

### 3.2 複賽與決賽場地學校

複賽與決賽地主學校將以徵求方式而產生，若無學校爭取，則用邀請方式。

- 1、徵求或邀請對象：公私立大專校院。
- 2、複賽或決賽地主學校任務：提供複賽或決賽場地之軟硬體設備、交通，及相關工作人力支援。
- 3、邀請條件：有意接受邀請之學校請詳閱高中職智慧鐵人創意競賽內容說明，須具備以下或更優之條件：

#### 比賽用場地

- (1) 至少 32 間以上的教室供作決賽隊伍大本營。
- (2) 需有理想面積之體育館，作為比賽行政總部與闖關賽區。
- (3) 上開場地需備有冷氣空調設備。
- (4) 需有完善盥洗設施，含至少六間以上之獨立浴室。

#### 開閉幕場地

需有國際會議廳、或可同時容納比賽及開閉幕典禮之體育館、或其他合適之室內空間。

#### 其他配合事項

- (1) 比賽、開閉幕及盥洗等場地，須互為鄰近，以不超過 5 分鐘步行時間為原則。
  - (2) 需提供至少 70 台比賽用電腦，及對外 ADSL 網路連線，並協助電腦軟硬體架設。
  - (3) 需負責比賽期間比賽場地安全與門禁維護工作。
  - (4) 學校若處非交通便利地區，比賽期間須提供定期與便利交通安排，以及工作人員住宿休息住所。
  - (5) 以校內老師曾參與相關創意活動、教學、或舉辦類似比賽者為優先考量。
  - (6) 校內若有教育系所或師培中心師資、且願意利用鐵人賽展開相關高中教育實習或研究者優先考慮。
  - (7) 餐飲：因本比賽體力消耗極大，因此每日提供三餐加宵夜，所有飲食均由營養師設計，
  - (8) 參加決賽的外國隊伍學生，自下飛機後的接待與參賽工作，以及陪同老師與記者之接待工作均由總計畫團隊負責。
- 6、獲邀請為決賽地主學校者，可於本活動各次宣傳說明活動或物件中列名。如欲進一步了解本活動相關內容及媒體報導實況，亦可上教育部創造力入口網查詢了解 <http://creativity.edu.tw>。

#### 四：其他

本屆為了推廣與尋求企業贊助，將成立志工團，由企業界老闆、或熱心參與人士組成，成員不支任何酬勞，僅協助本活動推廣，活動結束後，將頒與獎狀一張

## 伍、歷屆競賽剪影

### 1、第一屆智慧鐵人創意競賽關卡表目錄

藝文類	名稱	場地編號	難易度
1	說文解字	6(L5. 65m×W4m)	☆☆
2	鐵人旅行社	1(L5. 65m×W4m)	☆☆☆
3	芝麻開門	2(L5. 65m×W4m)	☆☆☆
4	七色彩虹	3(L5. 65m×W4m)	☆☆
物理化學類	名稱	場地編號	難易度
1	愚公移山	14(L5. 65m×W5. 46m)	☆
2	六脈劍氣	15(L5. 65m×W5. 46m)	☆☆
3	超級疊羅漢	7(B16m×H18m)	☆☆
4	神槍手	8(L13m×W8m)	☆☆
5	迫在眉睫	16(L11. 31m×W5. 46m)	☆☆☆
6	直搗黃龍	4(L5. 65m×W4m)	☆
7	聞氣色變	5(L5. 65m×W4m)	☆
體能與其他類	名稱	場地編號	難易度
1	Finding Oxygen	9(L13m×W8m)	☆☆☆
2	八陣圖	10(L13m×W8m)	☆☆
3	口耳不相傳	11(L13m×W8m)	☆☆
4	手忙腳亂	12(L5. 65m×W5. 46m)	☆☆☆
5	媽媽真偉大	13(L5. 65m×W5. 46m)	☆☆☆

### 2、第一屆智慧鐵人創意競賽關卡舉例：物理化學類迫在眉睫！

說明：

有一炸彈客威脅 30 分鐘後引爆安置在現場的炸彈，惟一解除炸彈的方法就是在第 30 秒的時候停止它的計時器，否則就……

遊戲規則：

(1) 在 180 分鐘內（包括回總部準備時間），利用各種手邊或購買的器材，設計

能在 30 秒停止計時器倒數的裝置，誤差加減二秒即算過關，過關獎金虛擬貨幣 3500 元。

- (2) 失敗一次扣 1000 元。每次失敗後準備時間再加 30 分鐘。
- (3) 關主說明完使用王牌只能獲得 1000 元
- (4) 關主說明完後使用魔法牌可加倍容許誤差時間或獎金

過關要領：以電燈溶化塑膠繩、以滴水來加重量

3、第一屆智慧鐵人創意競賽作品（主題「歡樂與健康」遊樂園）

冠軍：北一女中Missa Brevis隊



亞軍：建國中學 PG 大大 PG



季軍：薇閣中學哈皮博士



創意闖關王：建國中學建中隊





4、第二屆智慧鐵人創意競賽關卡表目錄

藝文類	關卡名稱	闖關成功獎金	難度
1	金髮尤物	1500-2500	☆☆
2	五寶尋奇	1500-2500	☆☆☆
3	圍城	1000-2500	☆☆
4	模擬兩可	700-2100	☆☆☆
5	迷霧森林	2500-3500	☆☆☆☆
6	古月今城	2100-4500	☆☆☆☆☆
7	資訊斷層	1000-6500	☆☆☆☆☆☆
自然類	關卡名稱	闖關成功獎金	難度
1	自由落體	500-2500	☆☆☆
2	曙光乍現	2000-2500	☆☆☆☆
3	海底撈月	1500-2500	☆☆☆
4	滾滾紅塵	1000*-2500	☆☆☆
5	飛象過河	2500-3500	☆☆☆☆
6	春江水暖	2000-4500	☆☆☆☆☆
7	明鏡高懸	5000-7500	☆☆☆☆☆☆
體能與其他類	關卡名稱	闖關成功獎金	難度
1	故佈疑陣	500-2500	☆☆☆
2	將計就計	2000-2500	☆☆☆
3	音樂密碼	1000-2500	☆☆☆
4	驚濤駭浪	2000-2500	☆☆☆
5	霧裡看花	1100*-3500	☆☆☆☆
6	第三類接觸	600-4500	☆☆☆☆☆
7	將計就計	1000-7500	☆☆☆☆☆☆

## 5、參賽同學闖關實錄與作品

題目名稱	驚濤駭浪	類別	體能與其他類
難易度	☆☆☆		
圖示及場地布置			
目的與原理	本題訓練學生將自然現象分解並以視覺方式重現		
比賽進行方式	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 由關主講解遊戲規則後，發給材料。</li> <li>2. 限定時間 60 分鐘完成</li> </ol>		
比賽規則	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 比賽時間 60 分鐘。</li> <li>2. 比賽開始後，組員可以利用所給物品對船加工，但不可破壞船體。</li> <li>3. 以攝影機攝影 15 秒，若鐵絲搖動超過 30 度即過關。</li> <li>4. 比賽進行時，隊員不可碰到水、船或達到其上的任何物品。</li> </ol>		
評分方式	凡能左右搖晃滿足條件各一次就算過關，2000，再左右搖晃滿足條件各一次加 250，最多加到 500		
比賽準備材料	水箱、電風扇一台、攝影機與電腦（兩者相連）、木頭船，如圖，中央有一根硬鐵絲 一張透明投影紙，上面劃一個 30 度三角來判斷 給學生硬紙版全開一張，美工刀、剪刀、膠帶、竹筷、吸管		



6、第二屆智慧鐵人創意競賽作品（主題「愛」之書）

<p>開幕典禮：章魚燒隊精彩隊呼</p>	<p>體能與其他類：將計就計闖關實景</p>
	
<p>自然類：自由落體闖關實景</p>	<p>自然類：海底撈月闖關實景</p>
	
<p>頒獎典禮：冠軍合影</p>	<p>闖關王：台中一中拾破添金隊</p>
	

7、第三屆智慧鐵人創意競賽關卡表目錄

藝文類	關卡名稱	闖關成功獎金	難易度
1	葛萊美獎	100-1200	☆☆
2	文化反堵	500-1300	☆☆☆
3	時光方塊	300-	☆☆
4	珠落玉盤	900-1500	☆☆☆
5	賭王之王	600-2300	☆☆☆
6	面面俱到	300-1080	☆☆
7	磁浮列車	300-1800	☆☆☆
8	魔術變色龍	100-1000	☆☆☆☆
9	暗夜星空	600-1400	☆☆☆☆
自然類	關卡名稱	闖關成功獎金	難易度
1	不可能的任務	100-1300	☆☆☆
2	乘風破浪	300-1300	☆☆☆
3	五行計時器	100-3900	☆☆☆
4	銅心圓	300-1300	☆☆
5	頭文字D	750-1400	☆☆☆
6	一飛沖天	200-1300	☆☆
7	同音字大車拼	20-1800	☆☆
8	時光隧道	600-	☆☆
9	面面俱到 II	500-3000	☆☆☆
體能與其他類	關卡名稱	闖關成功獎金	難易度
1	將計就計	300-	☆☆☆
2	蜻蜓點水	450-900	☆☆
3	裡應外合	400-4000	☆☆☆
4	激流勇渡	500-1500	☆☆☆
5	凝神定氣	500-1500	☆☆☆
6	神偷	50-1850	☆☆☆
7	快不如巧	1300-3500	☆☆☆
8	英文小柯南	1500-1800	☆☆☆
9	球王	0-3500	☆☆☆

8、第三屆智慧鐵人創意競賽現場留影（主題：「家」）

<p>初賽現場實況</p>	<p>開幕典禮：香港隊精彩隊呼</p>
	
<p>主軸任務製作</p>	<p>體其類：闖關實景—急流勇渡</p>
	
<p>主軸任務展示</p>	<p>閉幕典禮：獲獎隊伍合影</p>
	

9、第四屆智慧鐵人創意競賽關卡表目錄

題類 Category	題目名稱 Game titles	難度 Difficulty level	配分/錢 Scores	預計闖關時間 (分鐘) Estimated completion time (min)
自然類 Nature and Sciences				
自選 Optional	愚公移水 Moving waters	☆☆☆☆☆	2550	120
進階(2) Advanced (2)	有始有鐘 From start to the bell	☆☆☆☆	2000	180
進階(1) Advanced (1)	面面俱到 Excellent in all aspects	☆☆☆	1500	90
基本(6) Basic (6)	八陣塔 Unstable pagoda	☆☆☆	1500	40
基本(5) Basic (5)	躍躍欲試 Temptation	☆☆	1000	40
基本(4) Basic (4)	揚眉吐氣 Walking proudly	☆☆	1000	40
基本(3) Basic (3)	五光十色 Twinkling with colors	☆☆	1000	120
基本(2) Basic (2)	隔空取物 Fetching by air	☆☆	1000	40
基本(1) Basic (1)	絲絲入扣 All threads in order	☆☆	1000	60
藝文類 Arts and Culture				
自選 Optional	不同凡響 Acoustic fire	☆☆☆☆☆	2500	120
進階(2) Advanced (2)	古往今來 Time voyage	☆☆☆☆	2000	90
進階(1) Advanced (1)	神鬼奇航 Pirates of the Caribbean	☆☆☆	1500	60
基本(6) Basic (6)	雪泥鴻爪 Footprints around the world	☆☆☆	1500	120
基本(5) Basic (5)	入境隨俗 When in Rome, do as the Romans do	☆☆	1000	60
基本(4) Basic (4)	真假世界 The mimic world	☆☆	1000	70
基本(3) Basic (3)	咬文嚼字 Word by word	☆☆	1200	40
基本(2) Basic (2)	門當戶對 Perfect match	☆☆	1000	50
基本(1) Basic (1)	大展鴻圖 Secrets behind puzzlesv	☆☆	1000	60
體其類 Athletics and Others				
自選 Optional	一擲千金 Glorious return	☆☆☆☆☆	2500	60
進階(2) Advanced (2)	千方百計 Leaving no stone unturned	☆☆☆☆	2000	60
進階(1) Advanced (1)	不翼而飛 Flying without wings	☆☆☆	1500	30
基本(6) Basic (6)	勇者之心 Lion heart	☆☆☆	1500	60
基本(5) Basic (5)	網彈牆 jump Tennis masters	☆☆	1000	90
基本(4) Basic (4)	登峰造極 Climbing the peak	☆☆	1000	60
基本(3) Basic (3)	精明狗到 Shaky dogs	☆☆	1000	60
基本(2) Basic (2)	輕舉妄動 Proceed with caution	☆☆	1000	20
基本(1) Basic (1)	似曾相識 Once upon a time	☆☆	1000	90

10、第四屆智慧鐵人創意競賽現場留影（主題：「永續與感恩」）

<p>初賽現場實況</p>	<p>開幕典禮</p>
 <p>A group of students is gathered on a wooden floor, working on a project. They are looking at papers and materials spread out on the floor. A red line is drawn on the floor. A timestamp '22 4:57PM' is visible in the bottom right corner.</p>	 <p>A large audience of people is seated in a hall, attending an event. The audience is diverse in age and appearance. A timestamp '19 3:33PM' is visible in the bottom right corner.</p>
<p>主軸任務製作</p>	<p>體其類：闖關實景—登峰造極</p>
 <p>A student is working on a blue robot-like object. The robot has a white face and is being held by the student. Other students are visible in the background, also working on projects.</p>	 <p>Students are gathered around a large cardboard box, possibly preparing for an event. One student is standing and looking at the box, while others are sitting on the floor. A large '4' logo is visible in the background.</p>
<p>主軸任務展示</p>	<p>閉幕典禮：決賽隊伍合影</p>
 <p>Students are in a dark room, possibly a stage or a performance area. One student is wearing a black costume with a white mask. Another student is standing next to them, looking towards the camera.</p>	 <p>A group of students is posing for a group photo. They are holding several award banners. The banners include '冠軍 Champion NT. 200,000', '三思堂文化獎 3S BOOK Award', and 'MacGyver Award NT. 100,000'. The background features a banner for the '4th INTELLIGENT IRONMAN CREATIVITY CONTEST'.</p>

10、第五屆智慧鐵人創意競賽關卡表目錄

題類 Category	題目名稱 Game titles	難度 Difficulty level	過關分數/ 配分(錢) Scores	預計闖關時間(分鐘) Estimated completion time (min)
<b>體其類 Athletics and Others</b>				
進階(3) Advanced (3)	十三張王牌 Ironman's Thirteen	☆☆☆☆☆	1500/2500	90
進階(2) Advanced (2)	神鬼奇航 Pirates of Earthsea	☆☆☆☆	1000/2000	80
進階(1) Advanced (1)	失衡的星球 Unblance Earth	☆☆☆	600/1500	60
基本(6) Basic (6)	死裡逃生 Striving for Life	☆☆☆	1100/1500	120
基本(5) Basic (5)	一桶江山 Pyramid of Barrels	☆☆☆	700/1000	60
基本(4) Basic (4)	生化危機 Crisis of WMD	☆☆	700/1000	90
基本(3) Basic (3)	鐵達你好 The Titanic	☆☆	500/1000	90
基本(2) Basic (2)	關鍵拼圖 Puzzle Collector	☆☆	400/1000	70
基本(1) Basic (1)	超級高竿 Super Billiards	☆☆	500/1000	70
<b>自然類 Nature and Sciences</b>				
進階(3) Advanced (3)	人定勝天 Triumph over Sky	☆☆☆☆☆	/2500	180
進階(2) Advanced (2)	前進骨牌島 Aqua Domino	☆☆☆☆	1500/2000	160
進階(1) Advanced (1)	以管窺天 Tunnel	☆☆☆	500/1500	80
基本(6) Basic (6)	急診室的春天 Emergency Room	☆☆☆	700/1500	120
基本(5) Basic (5)	汗流浹背 Water Comes	☆☆☆	500/1000	90
基本(4) Basic (4)	天昏地暗 Full of Darkness	☆☆	600/1000	30-90
基本(3) Basic (3)	搶救魯賓遜 Rescue for Robinson	☆☆	500/1000	90
基本(2) Basic (2)	希羅動力 Hero's Power	☆☆	500/1000	150
基本(1) Basic (1)	一衣帶水 Through the Water	☆☆	400/1000	70
<b>藝文類 Arts and Culture</b>				
進階(3) Advanced (3)	回到過去 Back to the History	☆☆☆☆☆	1500/2500	90
進階(2) Advanced (2)	雪花片片 Snowflakes	☆☆☆☆	600/2000	60
進階(1) Advanced (1)	世界盡頭 At Worlds End	☆☆☆	1000/1500	90
基本(6) Basic (6)	消失的魔法石 Lost Sorcerer's Stone	☆☆☆	900/1500	120
基本(5) Basic (5)	七國高峰會 Summit of G7	☆☆	300/1000	60
基本(4) Basic (4)	旋轉乾坤 Turn the Universe	☆☆	300/1000	60
基本(3) Basic (3)	受詛咒的鍵盤 Cursed Keyboards	☆☆	400/1000	60
基本(2) Basic (2)	航向未來 Voyage to the Future	☆☆	500/1000	60
基本(1) Basic (1)	語言迷宮 Language Labyrinth	☆☆	500/1000	30



11、第五屆智慧鐵人創意競賽現場留影（主題：「未來世界」）

<p>初賽現場實況</p>	<p>開幕典禮：</p>
	
<p>主軸任務製作</p>	<p>主軸任務展示</p>
	
<p>體其類：闖關實景(一桶江山)</p>	<p>閉幕典禮：決賽隊伍合影</p>
	

12、第六屆智慧鐵人創意競賽關卡表目錄

藝文類	關卡名稱	闖關成功獎金	難易度
1	音樂迷蹤	1000	☆☆
2	演奏家	1000	☆☆
3	新字大考驗	1000	☆☆
4	諺語連連看	1000	☆☆
5	名人名句	1000	☆☆
6	描述高手	1000	☆☆
7	千翻百記	1500	☆☆☆
8	藝術大師	2000	☆☆☆☆
9	多語者	2500	☆☆☆☆☆
自然類	關卡名稱	闖關成功獎金	難易度
1	逃出天生	1000	☆☆
2	倫敦大橋	1000	☆☆
3	彩盜傳奇	1000	☆☆
4	自然小柯南	1000	☆☆
5	空中補給	1000	☆☆
6	天降虹光	1000	☆☆
7	化整為零	1500	☆☆☆
8	化學達人	2000	☆☆☆☆
9	踏雪無痕	2500	☆☆☆☆☆
體能與其他類	關卡名稱	闖關成功獎金	難易度
1	塊手塊腳	1000	☆☆
2	賣油郎	1000	☆☆
3	死亡迷宮	1000	☆☆
4	步步為營	1000	☆☆
5	誤入歧途	1000	☆☆
6	過五關	1000	☆☆
7	金字塔	1500	☆☆☆
8	星空位移	2000	☆☆☆☆
9	超級賣油郎	2500	☆☆☆☆☆

13、第六屆智慧鐵人創意競賽現場留影（主題：「給22世紀的一份禮物」）

<p>初賽現場實況：分手快樂</p>	<p>複賽闖關實景：奪取金鑰</p>
	
<p>決賽開幕典禮：隊呼表演(日本)</p>	<p>決賽關卡體其類：塊手塊腳</p>
	
<p>決賽主軸展示</p>	<p>決賽閉幕典禮：頒獎</p>
	

## 陸、新聞媒體簡報

### 1 第一屆：

- 2003/12/20 中央日報 「明年首屆智慧鐵人創意賽向高中職生下戰帖」  
2003/12/20 國語日報 「首屆智慧鐵人創意賽向高中生下戰書」  
2003/12/20 民生報 「智慧創意賽 廣邀鐵人來比試」  
2003/12/20 聯合報 「智慧鐵人 快來比一比」  
2003/12/20 青年日報 「智慧鐵人熱身賽 師大附中優勝」  
2003/12/20 人間福報 「智慧鐵人賽 創意大挑戰」  
2003/12/20 星 報 「智慧鐵人賽 比腦力操體力」  
2004/02/10 蘋果日報 「唸書玩耍一把罩」  
2004/02/10 星 報 「創意鐵人 挑戰不可能任務」  
2004/02/10 自由時報 「智慧鐵人，滿載希望向前走」  
2004/02/12 青年日報 「鐵人蓋樂園 過關大不易」  
2004/02/13 自由時報 「教育博覽會揭幕 創意起飛」  
2004/02/13 聯合晚報 「創意鐵人 北一女總冠軍 抱走20萬」  
2004/02/13 東森新聞 「創意鐵人建中隊奪“闖關王” 策略運用成功是關鍵」  
2004/02/13 中國時報 「創意鐵人賽 腦力激盪兩晝夜」  
2004/02/13 星 報 「智慧鐵人賽，一點不浪“廢”」  
2004/02/13 東森新聞 「硬是要得！小綠綠勇奪創意鐵人20萬 女人不比男人差」  
2004/02/13 民視新聞 「鐵人創意賽鏖戰三天 北一女奪冠」  
2004/02/14 人間福報 「北一女 笑傲智慧鐵人賽」  
2004/02/14 中央社 「第二屆智慧鐵人創意大賽明天分四區同步登場」  
2004/02/14 星 報 「創意博覽會 點子滿場跑」  
2004/02/14 青年日報 「創意鐵人賽 北一女奪冠」  
2004/02/14 民生報 「智慧鐵人 比創意不比體力 北一女Missa Brevis摘冠」  
2004/02/14 中央日報 「智慧鐵人賽 北一女奪冠」  
2004/02/14 自由時報 「鐵人創意賽 北一女金喜」

### 2 第二屆：

- 2004/03/30 國語日報 「智慧鐵人創意賽 歡迎組隊參加」  
2004/03/30 聯合報 「智慧鐵人賽 歡迎報名」  
2004/08/02 中廣新聞網 「二屆智慧鐵人創意大賽登場，競爭超激烈」  
2004/08/02 中央社 「教育部第二屆智慧鐵人創意大賽十五日初賽」  
2004/08/03 聯合報 「叫我智慧鐵人」  
2004/08/03 國語日報 「智慧鐵人創意賽 比點子比耐力」

2004/08/03 中央日報 「智慧鐵人創意賽15日登場」  
 2004/08/03 聯合新聞網 「智慧鐵人賽 腦力闖關」  
 2004/08/14 中央社 「第二屆智慧鐵人創意大賽明天分四區同步登場」  
 2004/08/15 中央社 「第二屆智慧鐵人創意大賽初賽二十四強取得決賽權」  
 2004/08/15 中央社 「智慧鐵人創意賽 南區初賽 產生前八強」  
 2004/08/15 東森新聞 「智慧鐵人賽，北中南東同步登場」  
 2004/08/16 國語日報 「智慧鐵人創意賽 全國四百隊較勁」  
 2004/08/16 民生報 「智慧鐵人賽 比考大學還激烈」  
 2004/08/16 星 報 「智慧鐵人賽 400隊爭20萬」  
 2004/08/19 民視新聞 「72小時過關斬將 挑戰鐵人極限」  
 2004/08/19 中廣新聞網 「智慧鐵人創意大賽24強72小時爭冠軍」  
 2004/08/19 中央通訊社 「智慧鐵人創意賽決賽高市登場」  
 2004/08/19 民視新聞 「智慧鐵人創意賽決賽登場」  
 2004/08/19 國語日報 「智慧鐵人賽72小時飆創意」  
 2004/08/20 民眾日報 「為愛打拼 智慧鐵人賽激烈廝殺」  
 2004/08/20 自由時報 「智慧鐵人創意大賽 愛相隨」  
 2004/08/20 中國時報 「智慧鐵人創意賽 以愛為題」  
 2004/08/20 台灣新聞報 「智慧鐵人賽 決戰72小時」  
 2004/08/20 聯合報 「智慧鐵人賽72小時做“愛”」  
 2004/08/20 台灣時報 「鐵人賽 考驗學生智慧」  
 2004/08/21 中央社 「虛擬電玩實體化 智慧鐵人創意決賽明揭曉」  
 2004/08/21 中廣新聞網 「鐵人創意賽倒數計時 團隊精神決定誰勝出」  
 2004/08/22 中央社 「智慧鐵人創意賽 高雄女中奪冠」  
 2004/08/22 民視新聞 「智慧鐵人賽 比體力賽創意」  
 2004/08/22 中央社 「奪冠新盟主」  
 2004/08/23 中央日報 「24強菁英會念書又會玩」  
 2004/08/23 國語日報 「72小時創意賽 雄女榮登鐵人」  
 2004/08/23 China Post 「Picco's Violin,' winning love story in  
 Intelligent Iroeman」  
 2004/08/23 聯合報 「創意鐵人賽 高中生 閉關做“愛” 72小時」  
 2004/08/23 聯合新聞網 「創意鐵人賽10個教授 苦思五月 設下21關」  
 2004/08/23 中時電子報 「智慧鐵人創意賽 雄女奪冠」  
 2004/08/23 民生報 「智慧鐵人創意賽 雄女Triangle隊奪冠」  
 2004/08/23 中央日報 「智慧鐵人賽」  
 2004/08/23 人間福報 「智慧鐵人賽 高雄女中奪冠」  
 2004/08/23 中央日報 「智慧鐵人賽 雄女愛的故事 抱得冠軍歸」  
 2004/08/23 東森新聞 「智慧鐵人賽 新盟主出爐 雄女奪魁20萬獎金入袋」  
 2004/08/23 聯合報 「給貧童一塊麵包 教他拉琴」

- 2004/08/23 民眾日報 「雄女Triangle 稱霸鐵人賽」  
 2004/08/23 自由時報 「鐵人賽 考體力 考腦力」  
 2004/11/30 聯合報 「智慧鐵人賽 成功挑起創意」

### 3 第三屆

- 2005/03/28 大紀元週報台「高中職智慧鐵人受歡迎，暑假亞洲高中生一起較勁」  
 2005/03/28 中央社 「教部智慧鐵人創意競賽 募集國內外隊伍挑戰」  
 2005/03/28 中央廣播 「高中職智慧鐵人創意大賽七月登場，首度邀請日本等  
 國家增加國際賽」  
 2005/03/28 中廣新聞網「高中職智慧鐵人受歡迎，暑假亞洲高中生一起較勁」  
 2005/03/28 中廣新聞網「分享經驗變向教長抱怨大會 教長坦承教改再努力」  
 2005/03/28 立報 「颯創意 智慧鐵人競賽採網路報名」  
 2005/03/28 立報 「第3屆智慧鐵人競賽記者會」  
 2005/03/28 東森新聞報「第三屆智慧鐵人創意競賽即將開跑國內外學生將同場  
 競技」  
 2005/05/11 中華日報 「智慧鐵人賽 邀學子颯創意」  
 2005/05/11 東森新聞報「智慧鐵人創意競賽不見外 日、韓高中職學生首度參  
 加」  
 2005/07/03 T V B S 「角逐「馬蓋仙」 智慧鐵人賽登場」  
 2005/07/03 中央社 「第三屆全國智慧鐵人創意競賽初賽」  
 2005/07/03 台視 「拚二十萬 高中職生創意大考驗」  
 2005/07/04 人間福報 「智慧鐵人創意賽 700 隊較量 全國高中職分 4 區初賽  
 將選出 24 隊再與亞洲 6 國決賽」  
 2005/07/04 中國時報 「智慧鐵人競賽 高手拚腦力」  
 2005/07/04 自由時報 「智慧鐵人賽 24 隊進決賽」  
 2005/07/04 聯合新聞網「高中職智慧鐵人賽 一天闖四關」  
 2005/07/07 大紀元週報「台灣與亞洲六國高中職生颯創意爭做智慧鐵人」  
 2005/07/07 中央日報 「高中職智慧鐵人 72 小時總決賽開跑」  
 2005/07/07 中央日報 「智慧鐵人賽創意大闖關」  
 2005/07/07 中央社 「台灣與亞洲六國高中職生颯創意爭做智慧鐵人」  
 2005/07/07 台視 「智慧鐵人賽 三天內挑戰闖關」  
 2005/07/07 立報 「智慧鐵人耐力賽 中外高中職生一較高下」  
 2005/07/07 教育部 「第三屆全國高中職智慧鐵人創意競賽暨第一屆國際邀  
 請賽 國內外代表隊共同挑戰耐力、毅力與創意」  
 2005/07/07 教育廣播電台「高中職智慧鐵人創意大賽科學教育館決賽」  
 2005/07/08 人間福報 「智慧鐵人賽 創意總動員二十四支隊伍接力闖關 日、  
 南韓等六國共襄盛舉」  
 2005/07/08 中時教育網「第三屆全國高中職鐵人創意競賽暨第一屆國際邀請賽」

- 2005/07/08 客家電視台「智慧鐵人決戰 72 小時耐力賽 勁颯創意闖關 冠軍 20 萬獎金」
- 2005/07/08 國語日報「高中職智慧鐵人賽 30 隊較勁」
- 2005/07/08 蘋果日報「智慧鐵人初賽 24 隊過關 7 日起決賽 拼創意挑戰亞洲第一」
- 2005/07/09 T V B S「鐵人賽倒數計時 杜正勝現身打氣」
- 2005/07/09 大紀元週報「台湾教育部长杜正胜九日探视参加第三届高中职智慧铁人 创意竞赛的学生，鼓励他们发挥创意和团队精神，将最好的作品呈现出来。」
- 2005/07/09 中央社「杜正勝為全國高中職智慧鐵人賽選手加油打氣」
- 2005/07/09 民視「6 國 24 隊 72 小時搶 20 萬獎金」
- 2005/07/09 T V B S「鐵人賽最後 1 天 學生不支倒地」
- 2005/07/10 T V B S「鐵人賽落幕 彰化高中獲雙料冠軍」
- 2005/07/10 大紀元週報台「拼體力比創意 創意鐵人賽彰中隊伍奪魁」
- 2005/07/10 中央社「拼體力比創意 創意鐵人賽彰中隊伍奪魁」
- 2005/07/10 東森電子報「高中鐵人賽第一名的獎金高達 20 萬 拼創意也拼獎金」
- 2005/07/10 華視「鐵人創意大賽 72 小時大車拼」
- 2005/07/11 中央日報「智慧鐵人賽彰化高中雙冠」
- 2005/07/11 中央社「彰中同學團結一致 拿下高中職創意鐵人冠軍」
- 2005/07/11 世界日報「智慧鐵人創意賽彰中雙冠王」
- 2005/07/11 中央日報「智慧鐵人賽彰化高中雙冠」
- 2005/07/11 聯合新聞網「高中職智慧鐵人賽 彰中雙冠王」
- 2005/07/11 蘋果日報「智慧鐵人賽 我創意奪冠 模仿星際大戰 打敗各國團隊」

#### 4 第四屆

- 2005/7/12 聯合報(彰化縣新聞) 彰中創意賽隊伍凱旋
- 2005/7/15 聯合報 鐵人創意賽 興國中學「銀」了高二 6 人組隊「我們這一家」最後 72 小時幾乎未闔眼 連闖 27 關 涵蓋理化、藝文等領域 抱得 10 萬元歸
- 2005/7/27 台灣新聞報 智慧鐵人創意賽 邱錦華銀了高應大教授 研究領域延伸至古代幾何數學童玩
- 2006/5/3 民視 72 小時鐵人賽 考驗智力與體能
- 2006/5/8 中央社 高中職智慧鐵人創意賽 14 日截止報名
- 2006/5/8 中央社 第四屆高中職智慧鐵人創意賽 邀請學生拼創意
- 2006/5/8 中央社 第四屆高中職智慧鐵人創意競賽報名到十四日

2006/5/8	中央社	智慧鐵人賽報名搶搶滾 8 月大拚場
2006/5/8	立報	高中職智慧鐵人賽 冠軍獎金 20 萬
2006/5/8	聯合報	高中職鐵人賽 參加者倍增
2006/5/9	蘋果日報	智慧鐵人賽秀創意
2006/6/19	民視	智慧鐵人賽 激盪腦力與創意
2006/7/11	聯合報	72 小時智慧鐵人創意賽 逾千隊競逐
2006/7/17	民眾新聞聯合報系	全國高中職智慧鐵人創意競賽 22 日舉行全國初賽
2006/7/21	中央社	2006 全國高中職智慧鐵人創意競賽明天初賽
2006/7/22	中央社	高中職智慧鐵人創意競賽六千多名學生拼創意
2006/7/22	中央社	智慧鐵人創意競賽初賽開跑
2006/7/23	中國時報	中區鐵人創意賽 110 隊手腦並用
2006/7/23	聯合新聞網	高中職智慧鐵人賽 24 隊晉決賽
2006/7/28	民眾新聞聯合報系	智慧鐵人創意賽台德日韓星港 8 月 2 日至 6 日決戰南台灣
2006/7/31	民視	智慧鐵人創意賽 報名創紀錄
2006/8/1	中央社	高中職智慧鐵人賽 3 日起連續 72 小時拼創意
2006/8/1	民視	腦筋激盪 挑戰智慧鐵人賽
2006/8/2	中央社	全國高中職智慧鐵人競賽 於中山大學開幕
2006/8/2	台灣立報	智慧鐵人創意賽 千餘隊同台競技
2006/8/2	聯合新聞網	高中職智慧鐵人賽 開戰
2006/8/3	中央社	智慧鐵人創意賽開賽 國內外 29 隊伍角逐
2006/8/3	中時電子報	全國大賽暨國際邀請賽 智慧鐵人爭霸 29 中外勁旅決戰
2006/8/3	台灣立報	激戰 72 小時 鐵人創意賽比智慧更拼耐力
2006/8/3	民眾新聞聯合報系	智慧鐵人創意競賽熱情開幕 高雄中學奪下首次「創意隊呼獎」
2006/8/3	民視	智慧鐵人賽 6 國高中生拼金牌
2006/8/4	中央社	智慧鐵人創意賽 暫由台師大附中領先
2006/8/4	中時電子報	冠軍獎金 20 萬 高中職智慧鐵人創意賽 29 隊晉級
2006/8/4	民眾新聞聯合報系	智慧鐵人創意競賽 29 隊伍程度提升衝鋒陷陣
2006/8/4	民視	智慧鐵人競賽開賽 五國精彩交手
2006/8/5	中央社	高中職智慧鐵人 72 小時競賽 明天揭曉
2006/8/5	中時電子報	智慧鐵人創意賽 師大附中暫領先
2006/8/5	民視	鐵人創意競賽 智慧大考驗
2006/8/6	大紀元	高中智慧鐵人國內國際賽盟主台灣全囊括



2006/8/6	中央社	高中智慧鐵人國內與國際賽盟主由台灣隊囊括
2006/8/6	中央社	高中職智慧鐵人賽 雄中、中一中分組奪標
2006/8/6	中央社	智慧鐵人賽國際賽 韓德兩隊分獲亞軍季軍
2006/8/7	大紀元	蟑螂活 恐龍滅 學子創意救生態
2006/8/7	中時電子報	29 隊鏖戰 72 小時 智慧鐵人賽 雄中雙喜臨門
2006/8/7	中時電子報	亮眼的第 2 名 風獅爺永續信仰 智慧鐵人感恩
2006/8/7	台灣立報	智慧鐵人賽雄中、中一中奪標
2006/8/10	中時電子報	智慧鐵人賽一中女中聯隊戲劇化奪冠
2006/8/10	聯合新聞網	全國智慧鐵人賽 台中包冠亞軍

#### 第五屆

2007/2/27	中國時報	彰化高中四劍客，學測滿分，參與教育部智慧鐵人創意競賽
2007/3/3	蘋果日報	中一中兩同學參與智慧鐵人創意競賽，並錄取法名校，捨台大
2007/3/3	TVBS	中一中之光 2 人考上法國高等學院，於智慧鐵人賽中取得好成績
2007/4/11	雅虎奇摩新聞報	高中職智慧創意競賽正式起跑 預計將有 2 千隊加入挑戰
2007/4/11	大紀元時報	智慧鐵人賽 四月底截止報名 獎金共達 40 萬
2007/4/11	大紀元時報	第 5 屆台灣高中職智慧鐵人創意競賽 受理報名
2007/4/11	雅虎奇摩新聞報	今年第五屆的智慧鐵人創意競賽的最大不同是國內的高中、高職分開比賽
2007/4/11	雅虎奇摩新聞報	第五屆全國高中職智慧鐵人創意競賽暨第三屆國際邀請賽，已經開始受理報名，報名到四月三十日截止

#### 第六屆

2008/1/8	中央電台	尚青校園流行網
2008/1/9	教育電台	技職百分百
2008/1/11	教育電台	教育生活家
2008/1/14	教育電台	台灣鹹酸甜
2008/1/18	教育電台	青春向前衝
2008/1/19	漢聲電台	國民教育委員會
2008/1/22	國語日報	高中高職智慧鐵人賽 萬人來挑戰
2008/1/22	中國時報	智慧鐵人賽 逾2000隊競技
2008/1/22	自由時報	智慧鐵人競賽 號召國內外高手
2008/1/22	民眾日報	高中職智慧鐵人競賽 即起報名
2008/1/22	聯合報	聽音樂解密碼 我是智慧鐵人
2008/1/22	台灣時報	智慧鐵人賽 報名從速

2008/1/25	教育電台	教育生活家
2008/1/29	教育電台	麻辣電力學園
2008/2/15	News98	世界一把抓
2008/2/25	快樂聯播網	快樂向前行
2008/2/27	漢聲電台	柳營夜話
2008/2/28	環宇電台	達人的夢想
2008/3/1	復興電台	王裕仁時間
2008/4/16	高雄教育電台	南方宅急便
2008/3/3	聯合報	智慧鐵人初賽 有敗部復活
2008/3/3	聯合報	劉格非：實力，用經驗累積
2008/3/17	青年日報	560名高中生爭逐智慧鐵人
2008/3/25	聯合報	智慧鐵人賽 滾彈珠入窄口瓶
2008/4/17	聯合報	二梯次鐵人賽 可多做考古題
2008/5/7	中國時報	數獨新玩法 英文地理入題
2008/5/20	聯合報	智慧鐵人賽 師生比上癮
2008/5/27	聯合報	智慧鐵人 初賽10隊晉級
2008/7/6	聯合報	智慧鐵人複賽 20小時闖7關
2008/7/8	青年日報	20小時挑戰7關卡 60隊拼晉級
2008/7/8	聯合報	智慧鐵人賽 學生瘋狂投入
2008/7/8	國語日報	智慧鐵人賽 複賽開戰
2008/7/9	聯合報	明日台灣 連「藍白拖」都來了
2008/7/23	人間福報	「智慧鐵人」賽 決戰72小時
2008/7/23	聯合報	72hrs 馬拉松鬥智
2008/7/23	中國時報	智慧鐵人比創意 送禮物給22世紀
2008/7/23	青年日報	高中職智慧鐵人賽 24隊爭冠
2008/7/24	台灣時報	智慧鐵人創意賽決戰72小時
2008/7/26	聯合報	北一女、台中高工、德國隊 分搶第一 鐵人72小時 拍3分鐘短片
2008/7/26	自由時報	智慧鐵人賽 北一女、台中高工奪冠
2008/9/13	大愛電視台	「發現」系列，智慧鐵人特輯