

教育部顧問室創造力教育中程發展計畫

第六屆智慧鐵人創意競賽計畫書

計畫主持人：劉格非 教授

申請單位：國立台灣大學土木工程系

計畫期程：九十六年十月一日至九十七年九月三十日止

目 錄

摘 要	2
壹、計畫目的	4
貳、計畫內容	5
一、競賽組	5
二、初賽組	12
三、記錄宣傳組	13
參、歷屆競賽剪影	17
肆、新聞媒體簡報	24
伍、預期執行進度及效果	27
一、執行進度與工作事項	28
二、預期效果	30
陸、經費預算表	31

摘要

全國高中智慧鐵人創意競賽，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，本競賽期望學子手腦靈活，並勇於創新與嚐試，將競賽之闖關遊戲以富創意、有謀略、有計畫的方式實踐。

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。第三屆也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。第五屆共有參賽隊伍 1147 隊，6715 人角逐創意盟主的寶座，但高職參賽隊伍首度到達 98 隊，567 人，最後決賽前六名更是高中高職各三隊，高職學生也正式發出了創意的怒吼，而參賽的國際隊伍更多增法國隊，使歐洲隊伍佔了決賽外國隊名額的三分之一，而亞洲各國也稱爭相辦理該國國內初賽，紮下了各國推廣的第一步。

經過五屆競賽的宣傳舉辦後，本活動儼然已經獲得全國高中職校無比的重視，而成為學子們最熱愛的競賽活動之一。本屆（第六屆）智慧鐵人創意競賽將承接過去五屆成功的經驗，繼續提供高中職學生飆創意的空間，但為因應愈來愈多的參賽者，與世界性網路電子化(e化)的趨勢，本活動也將在比賽方式上作稍微的修改。同時兩年後本活動將需要自籌經費，本屆比賽將大步向企業界接觸，尋求贊助，對國際賽部份，則將著眼已參賽各國的紮跟，期望本競賽在這些國家生根發芽。

本屆活動預估參賽隊伍將逼近 2200 隊，人數亦將突破一萬人。

然而由於參賽人數眾多，以往的競賽模式必須配合調整，方能顧及競賽品質並達預期成果。本屆(第六屆)比賽將嘗試進行以下的改變與努力：

- 1、比賽將真正把初賽與複賽分開，改成初賽、複賽與決賽三階段，如此可以避免初賽算分數的壓力，複賽將採一整天的闖關競賽，同時希望結合媒體，開始重點宣傳。
- 2、延續第五屆的改革，增設一固定之初賽團隊，規劃六位負責老師共同組成，其中總計劃共同主持人兼任隊長一職。此初賽團隊將輪流至各區舉辦初賽。如此，負責老師的培養與訓練可以較為集中，並且經由統一的競賽說明與評審標準，競賽的公平性亦足以確保。各區仍設子計畫主持

人，處理商借場地與材料準備等工作。

- 3、本屆競賽持續邀請國際隊伍參加。日本、香港、韓國、新加坡、德國與法國等國家，將持續推廣在當地辦理初賽，建立智慧鐵人創意競賽的國際性氛圍，與在各國的影響程度。
- 4、第五屆高職生隊伍增加，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型競賽活動，繼續規劃保障高職隊伍方式。
- 5、將成立基金會，或尋找現存基金會專門處理國內外給予智慧鐵人創意競賽的捐款，並推動企業與民間的義工團體，以方便進行本競賽所需負的創造力推動責任。
- 6、為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，大量減少參予的不便與投入的人力，初賽與複賽進行同時，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。
- 7、複賽卡將以較精美製作，吸引媒體與同學注目，期望朝宣傳與增加趣味性兩方向加強。

壹、計畫目的

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。到第五屆，智慧鐵人創意競賽已有來自世界七各國家共 7108 人(6715 本國)參與，為一成功的「台灣製造」(Made in Taiwan)的本土品牌世界化例子，其原因包括了：

- ◆ **多元知識與技藝的競賽內容** — 絕大部分的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知識與技藝的活用與整合。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與發酵。
- ◆ **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。
- ◆ **兼顧體力之腦力競賽活動** — 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。本競賽活動揭櫫體力與知識、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** — 團隊精神的展現能將不同專長的隊員做最好與最有效率的契合，無形中灌輸單打獨鬥式的個人英雄主義已不符時代潮流。唯有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。

以上數點正顯示出智慧鐵人創意競賽之所以能夠如此吸引高中職學子們的迷人之處。

踩著前五屆的經驗與腳印，第六屆智慧鐵人創意競賽勢必將吸引更多同學的參與，更多目光的焦點。由於參賽人數急遽地增加，為顧及競賽品質，競賽的舉辦方式亦到了需檢討而該有所變革的時刻。為了能在有限的人手，處理多的參賽者，繁重的工作將不可避免的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、計畫內容

本次活動將分為四大組別，分別為競賽組（含北區、中區、南區、東區初賽之子計畫，與總計畫負責之競賽、宣傳、與行政事務）、決賽組、宣傳組、以及紀錄組。競賽組包括北區、中區、南區與東區之初賽，以及競賽前後之行政工作事務等；決賽組採邀請方式，負責三天連續 72 小時的決賽舉辦；宣傳組的工作則是國內外的宣傳相關事務；紀錄組則將辦理活動前後之音像拍攝、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。以下就各組工作項目與內容詳述之。

一、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：

北區初賽主持人：台北體育學院運動教育所周建智教授

中區初賽主持人：中興大學水土保持系陳樹群教授

南區初賽主持人：中山大學機械與機電系程啟正教授

東區初賽主持人：東華大學運動與休閒學系葉智魁教授

1、競賽資訊

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，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 日的三個週末北東、中、南四區舉行，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，一律於結束後網上公佈。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，複賽先後採抽籤，未輪到隊伍在定點集合。複賽將結合媒體採訪轉播。成績也是網路公佈，所有參加複賽隊伍，開賽前都會收到決賽須知。

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（中山大學機械與機電系），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。

競賽場地

決賽：場地採公開徵求方式

初賽：分北中南東四區，分別於三日中進行。由於東區參賽人數較少合併於北區同步舉辦。視各區實際報名隊數，將於 96 年 5 月中旬公佈初賽各個場地。全國總參賽隊伍數暫估為 2200 隊，北區 720 隊，中區 700 隊，南區 700 隊，東區 80 隊。

報到：報到時參賽學生須攜帶學生證或畢業證書正本，以備查驗。若學生證正本遺失補發不及，則需備妥在學證明與含照片之身分證明文件(如身分證、駕照、健保卡等)。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。

選擇初賽場地

時間：各梯報名截止日開始，為期五天。

方式：一律經由網路選擇初複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) 除非有其正當理由，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，於六月底前送達各初賽主辦單位。

比賽方式

初複賽競賽規則與辦法

- (1) 初賽為期一天，依參賽隊伍地區性分布，分北東、中、南，於不同日期舉行。東區由於參賽人數較少，與北部在同一日同步舉行。
- (2) 初賽總共包含三關，採計分制。每關得分加總後取最高 60 隊進入複賽，各梯各場次可進入決賽隊數按報名人數分配。複賽一樣取成績最高 30 隊晉決賽，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。
- (3) 國內隊伍進入決賽總隊數預估為初賽總參賽隊伍個數的百分之 1.5。如初賽總參賽隊伍共 2000 隊，則進入決賽總隊數將為 30 隊。
- (4) 各區入圍複賽隊數的計算方式為(第一與第二梯人數相同)

$(\text{複賽總隊數}) \times (\text{該區初賽當天實際報到隊數}) / (\text{出賽當天全國實際報到總隊數})$

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。但每一區最少有一保障名額。不足的隊數，列為外卡隊數，由全國所有未入圍隊數比較三關總分，依分數高低排序擇優錄取。

- (5) 高中與高職隊伍進入第三關與進入決賽之隊數乃根據實際參賽隊伍比例分配。但為鼓勵高職隊伍北東、中、南各有一保障名額。

決賽競賽規則與辦法

- (1) 決賽進行三天。三天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。

獎勵方式

複賽

進入複賽隊伍每一隊獲獎金 3000 元，再進入決賽，則視學校與決賽場地間距離，按公家規定補助旅費

國內賽

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

最佳表現高職隊乙隊：獎金視向企業募款狀況而定。

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

- (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) 「最佳表現高職隊」獎項在於嘉許決賽隊伍中表現最為傑出之高職隊。

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、 競賽分工

總計畫工作項目

- (1) 出題：擬邀請十位出題委員，自行構思題目，總共需記者會三題、說明會一題、初賽十八題、複賽七題、決賽關卡 27 題、進階謎題 3 題。另挑選大學以上學生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。現場裝設時間為三天。徵題團隊的徵題相關資訊，總計畫應全力支援。
- (2) 初賽團隊：初賽團隊乃六位老師組成，其中由總計畫共同主持人擔任隊長。此團隊負責各區初賽的題目準備、說明及總裁判相關事項，務求良好的競賽品質與評審之公平性。
- (3) 初賽事宜：於初複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，以該區報名隊數外加不少於五份的備分數交給初賽負責人點收，並舉辦負責人說明會。初複賽時每一比賽場地，得應分區負責人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。
- (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) 決賽餐飲：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，飲用水則無限量提供。
- (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) 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。

子計畫工作項目

- (1) 初賽人力與進行：各分區初賽計畫負責招募所需的人力，人力預估為該區參賽隊伍數除以 2，其中一半為帶隊天使，另一半則為遊戲裁判。分區計畫負責人負責分區初賽的規劃與進行。
- (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。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之講授。
- (3) 分區需負責比賽場地佈置、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，全權由各區自行負責。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) 分區負責人負責宣布該區正式進入決賽名額，並將未進入決賽的總積分最高三個隊伍回報給總計畫主持人以便決定外卡隊伍。
- (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。

二、決賽組

為擴大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各界參與，決賽地主學校將以邀請方式而產生。

- 1、 邀請對象：公私立大專校院。
- 2、 決賽地主學校任務：提供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。
- 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>。

三、宣傳紀錄組

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，然而從參賽隊伍過於集中在少數學校的狀況來看，宣傳與推廣尚有莫大的增長空間。本屆宣傳與推廣將由經驗豐富之政治大學新聞系教授張寶芳擔綱，而為了延續智慧鐵人創

意競賽之過往經驗累積，由前三屆智慧鐵人創意競賽總計畫主持人台灣大學土木工程系劉格非教授擔任共同計畫主持人，協助宣傳與推廣的工作。宣傳推廣工作執行要點分為兩大項：國際推廣與國內宣傳，以下就主要工作做詳細規劃。

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。就第一屆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：本計畫於國內已成形，並為全國高中指標性活動之一。為擴大未來國際隊伍參與，本屆將延續上一屆成功在韓國舉辦初賽的成果繼續協助辦理國外隊伍之國內初賽選手選拔。目前韓國、日本、香港已有兩次參加本競賽活動經驗，對於競賽規則與方法較為清楚，將鎖定為優先辦理初賽之國家地區。但礙於經費考量，必要條件如下：

- (1) 考量總計畫人力與經費，本屆協辦初賽國家以兩國為目標、三國為上限。
- (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。

國內宣傳

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，並沒有普遍知曉此競賽。而且，高職同學的參與率明顯偏低。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，辦理四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) 開跑記者會：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。

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。

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/>

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

參、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"> 1. 由關主講解遊戲規則後，發給材料。 2. 限定時間 60 分鐘完成 		
比賽規則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 比賽時間 60 分鐘。 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。 3. 以攝影機攝影 15 秒，若鐵絲搖動超過 30 度即過關。 4. 比賽進行時，隊員不可碰到水、船或達到其上的任何物品。 		
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）

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

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	一飛冲天	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」）

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

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」）

初賽現場實況	開幕典禮：
主軸任務製作	體其類：闖關實景—登峰造極
主軸任務展示	閉幕典禮：決賽隊伍合影

肆、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 小時幾乎未閤眼 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

伍、預期執行進度及效果

一、執行進度與工作事項

進度甘特圖

工作項目與時程	11	12	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
網站架設與經營	■	■	■									
比賽細節規劃	■	■										
初賽標準作業程序建立		■	■	■	■	■						
籌組初賽團隊	■	■										
招募測試團隊	■	■										
邀請決賽地主學校	■	■	■									
報名系統修改與測試			■	■	■							
比賽軟體製作與測試					■	■	■	■	■			
出題委員會題目募集	■	■										
題目修改與測試			■	■	■	■	■	■				
初複賽材料準備							■	■	■			
初賽團隊訓練							■	■	■			
紀錄片拍攝									■	■		
學生說明會								■	■			
工作人員訓練講習								■	■			
高中職學校宣導			■		■	■						
比賽報名作業					■	■	■					
宣傳記者會					■	■		■	■			
選擇初複賽場地							■					
競賽時間									■	■		
國外初賽			■	■	■	■	■					

國外競賽說明會											
決賽場地佈置規劃											
比賽結果匯整											
檢討會議											

二、預期效果

1. 健全創造力教育之創新與創意機制。
2. 強化各級校院重視創造力教育為基礎的意願，帶動國內創意思維的發展。
3. 提供一公平之創意競賽平台，在熱絡創意氛圍之建立下，將創造力元素紮根於中等教育。
4. 有效運用國內外創造力相關資源。
5. 建構國際經營環境，使台灣成為亞太地區創意發展之樞紐。
6. 落實創造力教育，消除城鄉教育落差。
7. 培養創意人才，奠定創造力基礎。

