

北京 | 深圳 | 广州 | 武汉

ITIE 2016

信息技术与教育2016

创客空间：

图书馆里的创造力

公告

创客空间

设计与创造竞赛



创客空间 设计与创造竞赛

主办单位

ITIE 2016国际会议组委会
与
青树教育基金会

参赛申请截止日期

2016年6月13日

第一轮作品提交截止日期

2016年6月27日

第二轮作品提交截止日期

2016年8月15日

第三轮作品提交截止日期

2016年10月31日

总决赛作品提交截止日期

2016年12月12日

获奖者名单公布日期

2016年12月30日

参赛团队级别：

新手

新手进阶

基于项目

研究

创新

设计

原型制作

浸润式

开发

建造

展示

团队合作

竞赛详情

竞赛目的

参赛规则

参赛要求和时间表

比赛阶段设置

提交要求

评比规则

奖项设置

参赛申请表格

竞赛目的

每逢双年，青树教育基金会在中国举行国际会议及研习会，以促进图书馆的使用。今年我们的会议主题是创客空间。配合这一主题，青树教育基金会发起了ITIE2016创客空间设计与创造竞赛。

在这个比赛中，初中及高中生在指导教师的引导下，发挥创造力来完成如下挑战：

任务一：为你的学校设计创客空间

任务二：基于本校学生的兴趣及本社区的需求，实际动手完成一个创客项目

本次比赛致力于为老师和学生们提供一个学习与思考的机会，去思考如何为他们的学校设计一个真正的创客空间。同时也提供机会让参赛者完成一个基于学生兴趣和社区需求的动手项目。通过这样的练习，参赛者将从理论和实践两个层面建立对创客空间的理解。除此之外，学生们也将提升通往成功的重要能力，包括：批判性思维、团队合作、规划、预算编制、组织以及时间管理。同时，比赛也提供机会给参赛者们去探索和尝试新的想法，并了解迭代过程的重要性。最重要的是，这个过程让参赛者们对自己的兴趣和能力有所了解，为他们成为社会的贡献者打下基础。理论设计和动手应用的结合贯穿了整个创新、设计和制作过程。

此外，青树教育基金会为每个团队的任务二项目提供200.00美元的材料补贴。团队需要经过一个申请流程来得到这个补贴款。青树希望通过这个申请流程，让老师和学生有机会体验如何申请项目资金，因为寻求资金支持对任何形式的项目来说都至关重要。

最后，每个团队要编制一个愿望清单，列举如书籍，设备或产品等，总值3500美元。这个愿望清单是任务一创客空间的工具列表的一个子单。比赛结果出来后，一个团队每赢取一个奖项，就为自己的愿望清单赢得500.00美元积分。由于每个团队都有机会席卷参赛级别内部和跨级别的所有7个奖项，就意味着有可能为自己的愿望清单赢得高达3500.00美元的全部积分。赢得的奖金积分可以用于购买愿望清单上列举的项目。青树教育基金会以愿望清单积分的形式颁发奖品，这样通过对3500美元的预算进行深思熟虑的规划，可以锻炼团队通过更好的采购规划来最大限度地发挥自己的创客空间的影响。

参赛规则

1. 青树教育基金会伙伴学校将通过青树参加比赛。
2. 非青树伙伴学校应填写参赛申请表格，并于截止日期**2016年6月13日**前提交。参赛申请表格文件都应为PDF形式提交到 itie2016contest@evergreeneducation.org
3. 初中和高中生都允许参赛
4. 各参赛团队根据附录提供的评分标准来选择自己的参赛级别。恰当的自我评估可以确保最大的学习收获。
5. 各参赛团队必须有1-2位指导教师，不得超过两位。每位指导教师可以同时指导多个团队。
6. 各参赛团队必须有3-8位学生成员，不得超过八位。每位学生只能参加一个团队。
7. 各参赛团队只能提交一份统一的申请。每个学校可以有多个参赛团队。
8. 参加本次比赛是免费的
9. 进入第二轮比赛的每支队伍都有资格向青树申请100美元等值的补贴款用作任务二的创客项目材料补贴。
10. 进入第三轮比赛的每支队伍都有资格向青树申请100美元等值的补贴款用作任务二的创客项目材料补贴。
11. 任务二创客项目的总决赛的作品不一定是完成品，可以是制作中的未成品（需竞赛组委会的批准）新手和新手进阶级别可以选择在任务2中提交在成果而非完成品作为其最终作品。
12. 参赛者必须保证，自己的设计不侵犯任何第三方的知识产权。
13. 参赛者要为自己的知识产权负责。
14. 参赛者同意其所有提交的材料都可以用于ITIE 2016国际会议及研习会，未来青树的出版物和媒体宣传报导。
15. 竞赛组委会有权调整每个团队的参赛级别，以展示其最佳定位，从比赛中获取最大的学习收益
16. 如果发现任何团队任何形式的欺骗行为，如故意降低参赛级别以获取不公平的参赛优势，竞赛组委会有权取消该团队的参赛资格

参赛要求

为取得参赛资格并收到我们第一轮比赛的资料包，您的团队必须于**2016年6月13日**之前提交正式的参赛申请表格。如果您的学校有多个团队参赛，那么每个团队都必须填写并提交自己的参赛申请表格。参赛申请表格见本文附录。

时间表

竞赛公告：**2016年5月30日**

参赛报名截止日期：**2016年6月13日**

第一轮比赛作品提交截止日期：**2016年6月27日**

第二轮比赛进阶公布日期：**2016年7月4日**

第二轮比赛作品提交截止日期：**2016年8月15日**

第三轮比赛进阶公布日期：**2016年8月22日**

第三轮比赛作品提交截止日期：**2016年10月31日**

ITIE 2016会议演讲及展示：**2016年11月18-24日**

总决赛作品提交截止日期：**2016年12月12日**

获奖者名单公布日期：**2016年12月30日**

*所有进入第三轮比赛的团队将被邀请到ITIE 2016国际会议及研讨会（**2016年11月18-24日**）介绍并展示其参赛项目。项目展示必须由注册参赛的团队学生成员以两种形式进行：5-10分钟的演讲，以及专为该团队设置的展台演示。非青树伙伴学校可以选择不参加ITIE 2016国际会议，这不会影响您的团队在比赛中的排名和评分。青树将为该团队中的一名指导老师和一名学生提供国内交通（火车硬卧标准）和食宿。更多的参会资助可向竞赛组委会提交参会奖学金申请，组委会将根据资金情况酌情考虑。但是所有团队需要自行承担国际交通费用。

比赛阶段设置

第一轮：理解创客空间

所有参赛团队将会收到三篇必读文章和两个必看视频作为研究的起点。我们鼓励每个团队通过学校、图书馆、和网络探究其他可利用的资源，来充分理解以下三个引导问题：

1. 什么是创客空间？
2. 拥有一个创客空间可以为我们的学校带来什么好处？
3. 我们学校有什么样的“学生创客”？

每个团队需要填写并提交第一轮比赛的问卷调查，截止日期为2016年6月27日。评委将根据付出的努力和展示的理解程度来评估这些问卷。合格的学校将于2016年7月4日前收到进入第二轮比赛的通知。

第二轮：设计与创造-第一阶段

所有参赛团队将会收到三篇必读文章和两个必看视频作为研究的起点。我们鼓励每个团队通过学校、图书馆、和网络探究其他可利用的资源，来充分理解以下三个引导问题：

1. 我们想为自己的学校设计一个什么样的创客空间？
2. 我们怎样来利用学校已有的空间和资源？
3. 在这个创客空间里我们想要做什么样的动手项目？

每个团队需要填写和提交第二轮比赛的问卷调查，并提供一份创客空间设计的草案，以及一份与学生兴趣和特定社区需求相关的动手项目计划书。该计划书应该包括初步的项目可行性分析。所有材料的提交截止日期为2016年8月15日。评委将根据付出的努力和展示的理解来评估这些问卷及所提交的材料。合格的学校将于2016年8月22日前收到进入第三轮比赛的通知。

比赛阶段设置

第三轮：设计与创造-第二阶段

对于任务一：我们要求每个团队提交一份正在进行中的创客空间设计的正式报告。报告需包含以下内容：

1. 创客空间的标志设计
2. 两份建筑平面图（一份选址图和一份平面布局图）
3. 可行性研究报告，包括工具列表、预算和工具如何获取
4. 展示过程的视频（有条件的话）和/或照片
5. 以故事形式展示创客空间的设计和规划经历

对于任务二：我们要求每个团队提交一份正在进行中的动手项目的正式报告，该项目应该与学生兴趣和特定的社区需求有关，报告需包含以下内容：

1. 项目背后的想法，包括该产品将如何帮助到社区
2. 项目范围的说明
3. 项目进行的时间线和预算，包括工具列表及其成本
4. 进展过程视频（有条件的话）或进展过程照片
5. 以故事形式展示动手项目的设计和规划

此外，每个团队需要填写一份第三轮比赛的问卷调查，并为自己的团队和项目创建一个网站。问卷和网站链接以及任务一和任务二的材料一起于2016年10月31日之前提交。

注意：所有成功进入到第三轮比赛的团队将被邀请至ITIE 2016国际会议及研讨会（2016年11月18-24日）上介绍并展示自己正在进行的参赛项目。项目展示必须由注册参赛的小组学生成员以两种形式进行：5-10分钟的公共演讲，以及专为该团队设置的展台演示。

比赛阶段设置

总决赛

希望每个团队听取来自评委、青树、以及ITIE 2016参会人员的建议和评论，最后一次精心打磨自己的作品。

对于任务一：最终提交的应包括但不限于以下内容：

1. 一张清单，列举所有从ITIE 2016获取的建议及评论，及团队相应的解决方案
2. 两份建筑平面图（一份选址图和一份平面布局图）
3. 可行性研究报告，包括工具列表、预算和工具如何获取
4. 进展过程视频（有条件的话）或进展过程照片
5. 一个故事板或一段视频，以故事的形式介绍创客空间的设计和规划经历，以及展示最终的创客空间。

对于任务二：最终提交的应包括但不限于以下内容：

1. 一张清单，列举所有从ITIE 2016获取的建议及评论，及团队相应的解决方案
2. 该产品将如何帮助到社区？用户有哪些反馈？
3. 项目范围的说明
4. 项目进行的时间线和预算，包括工具清单及其成本
5. 进展过程视频（有条件的话）或进展过程照片
6. 一个故事板或一段视频，以故事的形式介绍动手项目的设计和规划经历，以及最终的产品

此外，每个团队需要填写一份退出问卷调查，完善自己的网站。问卷调查、网站与任务一及任务二的材料一起于2016年12月12日之前提交。

ITIE 2016 创客空间 设计与创造竞赛 时间一览表

ITIE 2016 竞赛公告
2016年5月30日

任务一：为你的学校设计创客空间

任务二：基于本校学生的兴趣及本社区的需求，实际动手完成一个创客项目



第一轮比赛：2016年6月27日之前每个团队提交第一轮的问卷调查

第二轮比赛：2016年8月15日之前每个团队提交第二轮的问卷调查，创客空间设计的草稿，一份与学生兴趣和特定社区需求相关的项目计划书及初步可行性调查报告

第三轮比赛：2016年10月31日之前每个团队提交第三轮的问卷调查，创建一个网站，正式的创客空间设计稿，以及正式的与学生兴趣和特定社区需求相关的动手项目的可行性调查报告

总决赛：根据在ITIE2016会议上收集到的反馈和建议，每个团队完善自己的网站，进一步打磨设计方案，改进项目产品。于2016年12月12日之前提交最终的问卷调查，正式的创客空间设计稿，以及正式的与学生兴趣或特定社区需求相关的项目的可行性调查报告

提交要求

所有的文件和报告都应以技术论文的形式提交。

中/英文电子版

封面

所有文件都应为PDF形式。

网站

网站可以是中文或英文。但是必须提供翻译按钮，以使用户可以进行简体中文，繁体中文，和英文之间的切换。每个团队可以选择建立一个独立的网站或者在自己学校的主网站下建立子网站。

研究

提供所有相关材料，例如链接、文章以及书籍的出处。

插图

PDF文件中，应有至少5张插图，可以是GIF, JPEG, PNG, EDRW, 或MP4格式，来记录每个任务的每个里程碑。插图用以补充说明报告中的描述，可以是但不限于手绘图画、照片、图表、CAD 图片或视频等形式。

联系方式

ITIE 2016网站：www.evergreeneducation.org/ITIE2016

邮箱地址：itie2016contest@evergreeneducation.org

评比规则

我们的评委是来自于世界著名大学的创客空间领域的专家。评价分4个方面，每个方面的分值为1-10分（10分为最高）。由分值加总来决出冠军。如果有两队分数相同，评委将给出评论，并结合ITIE参会人员评论来选择胜出者。四个评价方向如下：

1. 付出的努力与理解程度
2. 设计与创造性
3. 表述清晰度与执行
4. 整体团队合作

奖项设置

以下奖项每个级别将选出一个，获得价值500美元奖励*

- 创客空间最佳设计与规划
- 最富创造性的动手项目

以下奖项每个级别将选出一个获奖者，获得价值500美元奖励*，另选出一个荣誉提名者，获得价值200美元奖励*：

- 最佳性能预算比创客空间
- 最佳性能预算比动手项目
- 最佳服务社区动手项目
- 最受欢迎创客空间（由ITIE 2016参会人员投票选出）
- 最受欢迎动手项目（由ITIE 2016参会人员投票选出）

*注：奖励是以愿望清单的方式兑现。详见竞赛目的。

创客级别划分

ITIE 2016竞赛旨在通过主动学习为所有参赛学校最大程度地提供教育经验。因此，我们认为，每个团队进行坦诚的自我评价和创客级别划分是非常必要的。

初级：之前只有很少，或基本没有创客空间经验，不知道创客空间是什么，或者不知道怎么做为之考虑。团队没有或者几乎没有动手项目的经验或者设计创客空间、规划创客项目的经验和知识。初级团队应当不具有超过1年的动手项目经验，也从未参加过相关竞赛。

新手进阶：对创客空间有初步的理解。团队有有限的动手项目的经验或者设计创客空间、规划创客项目的经验和知识。新手进阶团队应当具有不超过2年的动手项目经验，参加过不超过1次的相关竞赛。

*ITIE 2016竞赛委员会有权修订各参赛团队的创客级别定位，以准确反映各创客空间的发展水平。ITIE 2016竞赛委员会有权取消参赛团队的参赛资格，如果发现某一团队显示任何形式的欺诈行为，如在自我评价中故意降低级别评定来获得竞争优势。

北京 | 深圳 | 广州 | 武汉

ITIE 2016

信息技术与教育2016

创客空间：

图书馆里的创造力

参赛申请表格

创客空间

设计与创造竞赛



ITIE 2016 创客空间设计与创造竞赛

参赛申请表格都应为PDF形式提交到
itie2016contest@evergreeneducation.org

学校信息表

学校名称: _____

邮寄地址: _____

邮编: _____ 电话号码: _____

校长姓名: _____ 图书馆员姓名: _____

学校网址: _____

学校微信公众号: _____

是否青树学校： 是 否

请在下面空白出告知我们贵校为什么想要参加这次竞赛：

指导老师信息表

请为每一位指导老师填写一张表。

主要指导老师姓名：_____

您在学校的任教科目：_____

您曾辅导过竞赛吗： 是 否

如果有，是什么竞赛：_____

电话：_____ 电子邮箱：_____

微信号：_____ QQ号：_____

其它指导老师姓名（可选）：_____

您在学校的任教科目：_____

您曾辅导过竞赛吗： 是 否

如果有，是什么竞赛：_____

电话：_____ 电子邮箱：_____

微信号：_____ QQ号：_____

团队的创客级别*： 新手 新手进阶

附上学生信息表了吗**？ 是 否

*注：每个团队应基于成员的经验知识选择级别

**注：如果学生信息表在2016年6月13日还没有确定，可以在第一轮资料提交的同时补交此表。

学生信息表

学生信息表可于第一轮资料提交的同时补交。

(如果超过4名学生，请加页填写)

学生姓名：_____

您在学校喜欢什么科目？_____

您曾参加过竞赛吗？_____ 什么竞赛？_____

2016年9月您的年级是：_____ 您的年龄：_____

学生姓名：_____

您在学校喜欢什么科目？_____

您曾参加过竞赛吗？_____ 什么竞赛？_____

2016年9月您的年级是：_____ 您的年龄：_____

学生姓名：_____

您在学校喜欢什么科目？_____

您曾参加过竞赛吗？_____ 什么竞赛？_____

2016年9月您的年级是：_____ 您的年龄：_____

学生姓名：_____

您在学校喜欢什么科目？_____

您曾参加过竞赛吗？_____ 什么竞赛？_____

2016年9月您的年级是：_____ 您的年龄：_____

学生信息表(加页)

学生信息表可于第一轮资料提交的同时补交。

学生姓名：_____

您在学校喜欢什么科目？_____

您曾参加过竞赛吗？_____ 什么竞赛？_____

2016年9月您的年级是：_____ 您的年龄：_____

学生姓名：_____

您在学校喜欢什么科目？_____

您曾参加过竞赛吗？_____ 什么竞赛？_____

2016年9月您的年级是：_____ 您的年龄：_____

学生姓名：_____

您在学校喜欢什么科目？_____

您曾参加过竞赛吗？_____ 什么竞赛？_____

2016年9月您的年级是：_____ 您的年龄：_____

学生姓名：_____

您在学校喜欢什么科目？_____

您曾参加过竞赛吗？_____ 什么竞赛？_____

2016年9月您的年级是：_____ 您的年龄：_____