

第十屆全港學界「中史解碼」—— 人工智能（AI）四格漫畫創意比賽 （中小學均適用）

詳情

1. 是次比賽由香港特別行政區政府教育局及香港電子學習教育協會聯合主辦，多個機構協辦（詳見宣傳海報**附錄二 a**），旨在鼓勵學生以人工智能科技結合中國歷史知識，運用不同的指令，創作符合歷史背景的四格漫畫，藉以提高他們學習中國歷史及中華文化的興趣，並傳遞積極、正確的價值觀和態度，培養其自主學習和電子學習的能力。
2. 有關比賽詳情，請參閱**附錄二 b**。有興趣參加比賽的學校，請於**2026 年1月16日（星期五）或之前**把參賽作品連同報名表於網上遞交。
3. 比賽結果將於 2026 年 4 月公布，頒獎禮則暫定於 4 月 27 日進行。所有得獎作品之版權均為主辦單位擁有，主辦機構有權使用、修改、發放其作品，以作教育及非牟利用途。

聯絡人

4. 如欲查詢比賽詳情，請聯絡香港電子學習教育協會（電話：2448 2960；傳真：2447 1924；電郵：enquiries@ifuture.org.hk）或瀏覽網址：<https://www.edb.gov.hk/tc/curriculum-development/kla/pshe/references-and-resources/chinese-history/decoding.html>



中華人民共和國香港特別行政區政府
教育局



第十屆全港學界 「中史解碼」 人工智能(AI)四格漫畫創意比賽

參賽組別

小學組、初中組及高中組

遞交報名表及作品截止日期

2026年1月16日

頒獎禮日期

2026年4月27日

加油！



支持你！



苦中作樂

堅持便成功



展現成果
報名連結



協辦





中華人民共和國香港特別行政區政府
教育局



第十屆全港學界「中史解碼」—— 人工智能（AI）四格漫畫創意比賽

比賽目標：

- 鼓勵學生以人工智能科技結合中國歷史知識，運用不同的指令，創作符合歷史背景的四格漫畫，藉以提高他們學習中國歷史及中華文化的興趣，並培養其自主學習和電子學習的能力；
- 漫畫內容須傳遞積極、正確的價值觀和態度。

比賽組別：

1. 小學組（全港小學生）
2. 初中組（全港初中學生）
3. 高中組（全港高中學生）

評審準則：

- | | |
|-----------------|-----|
| 1. 切合主題及選取項目的史實 | 40% |
| 2. 指令表達及製作技巧 | 40% |
| 3. 創意及整體可觀性 | 20% |

獎項：

	小學組	初中組	高中組
一等獎	\$500 獎學金/書券、獎盃及證書	\$500 獎學金/書券、獎盃及證書	\$500 獎學金/書券、獎盃及證書
二等獎	\$200 獎學金/書券、獎盃及證書	\$200 獎學金/書券、獎盃及證書	\$200 獎學金/書券、獎盃及證書
三等獎	\$100 獎學金/書券、獎盃及證書	\$100 獎學金/書券、獎盃及證書	\$100 獎學金/書券、獎盃及證書
傑出作品獎	證書	證書	證書
最積極參與學校大獎	獎盃及證書	獎盃及證書	獎盃及證書

作品規格：

- 作品須於網上遞交。
- 必須為生成式 AI 製作的原創作品，並且從未發表或參加任何比賽，作品內不可使用受版權保護的圖像。

- 作品須由四個圖畫圖檔及四組相應的說明文字組合而成四格漫畫，文字應為繁體中文，每組說明文字不多於三十字。另參賽隊伍須提供每幅生成圖畫圖檔的所有提示詞指令 (PROMPT)。
- 參賽作品可採用任何生成式 AI 圖像製作工具製作，並於遞交作品表格時註明有關工具名稱及完成作品所使用過的修圖軟件或工具。
- 四格漫畫內每格圖像均須為正方形，解析度不少於 1024 x 1024 像素，格式須為 JPEG 或 PNG。參賽者須於遞交作品時，將每格圖像之原始檔分開上傳，並於獲獎後按要求提供原始檔案。
- 參賽隊伍必須確保其作品為原創，並擁有作品之一切知識產權或已獲合法授權。作品如採用第三方畫像、素材或元素，必須明確註明出處及授權方式。嚴禁任何形式的抄襲或侵權行為，一經發現，將被取消參賽資格。參賽者如使用生成式人工智能 (GAI) 工具進行創作，須確保該生成過程及輸出內容不侵犯任何第三方之知識產權（包括但不限於版權、商標權）。若參賽作品因使用 AI 技術而抵觸任何法律法規或引發任何索償、糾紛，一切法律責任及後果均由參賽者自行承擔，主辦單位概不負責。
- 參賽學校須確保其參賽作品必須忠於史實，並能欣賞及尊重不同的歷史人物／文物，展現愛國情懷；作品亦不會含有粗言穢語、暴力、影射、戲謔、誹謗成份，不得違反香港特別行政區法律，否則會被取消資格。

參賽規格：

- 各中學或小學的參賽隊伍數目不限，學生可以個人或小組（最多二人）形式參與比賽。
- 參賽隊伍須按其組別的主題，並從以下建議的人物／文物／古畫項目內選取一項，進行資料搜集，並以切合歷史背景、運用提示詞指令 (PROMPT)，以人工智能科技生成四格漫畫，以述說該人物／文物／古畫的故事。
- 同一人物／文物／古畫角色或場景必須出現於四格漫畫內容，而每格漫畫須加上說明文字。
- 各組別建議的選取項目如下：（*相關補充資料請瀏覽本組網址）

組別	主題	選取項目名稱	漫畫內容重點
小學組	從人物看歷史	秦始皇 張騫 鄭和 詹天佑	以四格漫畫描述所選取人物的生平事蹟、成就或貢獻，從而傳遞積極、正確的價值觀和態度。
初中組	從文物看歷史*	（秦）秦陵一號銅車馬（立車） （漢）銅奔馬 （唐）三彩打馬球俑	以四格漫畫描述所選取的文物時代背景／特色／相關故事等，

		(唐) 騎駝樂舞三彩俑	從而傳遞積極、正確的價值觀和態度。
高中組	從古畫看歷史*	(唐) 張萱《虢國夫人春游圖》 (唐) 閻立本《步輦圖》 (宋) 張擇端《清明上河圖》 (清) 郎世寧《乾隆皇帝射獵圖》	從選取的古畫中找出一個角色或場景，配合古畫的內容，以四格漫畫描述當時的時代背景／生活特色等，從而傳遞積極、正確的價值觀和態度。

- 所有得獎作品之版權均為主辦單位所有，主辦機構有權使用、修改、發放作品，以作教育及非牟利用途。
- 主辦單位保留一切參賽資格及比賽結果的最終決定權。
- 教育局將會甄選入圍作品，製作成中國歷史科多媒體教學資源。
- 教育局擁有重新命名及修改參賽作品的權利；並保留使用得獎作品於任何非牟利的媒體展覽、出版書刊及宣傳的一切權利，而無需繳付任何專利權費用（或任何利益）予參賽者或得獎者。

參加辦法：

遞交作品截止日期為 2026 年 1 月 16 日；參賽者須把參賽作品連同報名表於網上遞交。檔案名稱須設定如下：XX 組_學校全名_隊長全名（例：小學組_香江小學_陳小文）。

遞交作品截止日期：2026 年 1 月 16 日

報名方法：

教育局 > 課程發展及支援 > 學習領域 > 個人、社會及人文教育 > 學與教資源 > 中國歷史科 > 丙、學生活動 > 全港學界「中史解碼」比賽

本組網址：<https://www.edb.gov.hk/tc/curriculum-development/kla/pshe/references-and-resources/chinese-history/decoding.html>



頒獎禮：2026 年 4 月 27 日（暫定）