

教育局通函第 186/2026 號

分發名單：各官立、資助（包括特殊學校）、按位津貼、直接資助計劃中學校長

副本送：各組主管—備考

「理財教育進校園」計劃



宗旨／目標

本通函旨在邀請各中學（包括特殊學校）參與「理財教育進校園」計劃。

背景

2. 配合國家「十五五」規劃明確支持香港鞏固提升國際金融中心地位，以及建設國際創新科技中心的定位，教育局一直積極推動「理財教育」，旨在讓學生掌握正確的理財知識、方法和技巧，並建立正確的理財價值觀、態度和行為。教育局亦致力培養學生的「開拓與創新精神」，通過培養學生的創造力、解決問題能力、評估及承擔風險的能力，以及堅毅的態度，鍛鍊他們在面對不確定性時能積極應對挑戰，把握未來機遇。「理財教育」與「開拓與創新精神」相輔相成，並與價值觀教育緊密扣連。教育局鼓勵學校將兩者作有機結合，並透過檢視校內課程、鼓勵教師參與專業培訓，以及安排學生參與多元化學習活動等方式，促進學生全人發展。

詳情

3. 《行政長官 2026 年施政報告》宣布教育局於 2026/27 學年與企業和高等院校合作推出全新的「理財教育進校園」計劃（計劃），提升學生理財素養。計劃通過多元策略、互相配合的方式，推展多項配合學校課程、富趣味和多元化的學生活動，協助學校在現時的良好基礎上，深化學生的理財素養和正確價值觀，啟發創新思維，並引導他們善用人工智能工具進行經濟及企業數據分析、運用設計思維開發創新方案，以及了解最新金融科技的趨勢與應用。是次計劃設有四項學生活動，詳情如下：

活動名稱	協作夥伴	活動簡介	附錄
理財創新賽 (2026/27)	由教育局主辦，信報教育協辦	活動以「校園創新，關懷社區」為主題，鼓勵學生從社區實際需要出發，就環境保育、社群支援、社區經濟、公共衛生，以及媒體和資訊科技等範疇，構思創新方案，並運用人工智能工具，連繫理財知識及商業模式思維，將意念轉化為具體可行的社區方案。	1
「閱·創」理財素養及開拓與創新精神人工智能生成短片挑戰賽 (2026/27)	由教育局、香港浸會大學工商管理學院及香港經濟日報合辦	活動設兩部分，分別為「閱·知」網上問答挑戰賽及「創·視」人工智能生成短片比賽。前者旨在引導學生透過閱讀報章新聞，了解金融科技及其他創新科技的最新發展及其在生活中的應用，從而培養理財素養及開拓與創新精神；後者則鼓勵學生善用人工智能工具創作短片，並在創作過程中連繫和提升理財素養與數字素養。	2
\$mart 人生「棋」遇：理財素養互動體驗	由教育局主辦，騁志發展基金協辦	活動以原創桌上遊戲為核心，模擬真實人生歷程，融入消費、儲蓄、投資及突發財務事件等情境，同時融入各類詐騙陷阱與數碼安全考驗，讓學生在互動體驗中學習，並促進培養正確的價值觀。	3
經濟資訊圖表大挑戰 (2026/27)	由教育局主辦，香港中文大學商學院、香港理工大學工業及系统工程學系及香港經濟教育協會協辦	活動設兩項挑戰，分別為挑戰一「經濟資訊圖表知多少——網上問答自我挑戰」及挑戰二「經濟資訊圖表設計及匯報比賽」，旨在培養學生的數據素養，提升他們深度閱讀、分析和運用經濟資訊圖表的能力，以及加深他們對應用經濟概念於商業與科技的認識。 活動詳情將於 2027 年初公布。	-

啟動禮及分享會

4. 為讓學校了解「理財教育進校園」計劃的內容，教育局課程發展處將於 2026 年 10 月 29 日舉辦啟動禮暨分享會（課程編號：[CDI020270315](#)）。屆時將安排專題演講，闡述學生在 21 世紀所需的理財教育及開拓與創新精神的核心要素，並隨後簡介上述各項學生活動的詳情。歡迎學校人員報名參加。



聯絡人

5. 如有查詢，請聯絡教育局個人、社會及人文教育組黃金鳳博士（電話：2892 6513）或陳浩剛先生（電話：2892 5497）。

教育局局長
江紹卓 代行

二零二六年十月九日



理財教育進校園計劃



與企業和高等院校合作推出的全新計劃



理財創新賽



「閱·創」理財素養及
開拓與創新精神
人工智能生成短片挑戰賽



\$mart 人生「棋」遇：
理財素養互動體驗



經濟資訊圖表大挑戰



詳情請瀏覽計劃網頁



主辦機構：



中華人民共和國
香港特別行政區政府
教育局

協作夥伴：



香港浸會大學
HONG KONG BAPTIST UNIVERSITY
工商管理學院 SCHOOL OF BUSINESS



THE HONG KONG
POLYTECHNIC UNIVERSITY
香港理工大學
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL AND
SYSTEMS ENGINEERING
工業及系統工程學系



hket 信報教育
香港經濟日報



香港經濟教育協會
Hong Kong Association for Economics Education

理財創新賽（2026/27）

簡介

「理財創新賽（2026/27）」由教育局主辦、信報教育協辦，活動以「校園創新，關懷社區」為主題，鼓勵學生從社區實際需要出發，就環境保育、社群支援、社區經濟、公共衛生，以及媒體和資訊科技等範疇，構思創新方案，並運用人工智能工具，連繫理財知識及商業模式思維，將意念轉化為具體可行的社區方案。初賽當日設有培訓環節，其後學生隊伍進行一分鐘匯報，並按表現獲發嘉許證書。於初賽表現優秀的隊伍，將晉身決賽；入圍隊伍可參與「網上師友計劃」，接受來自金融、科技、初創、社會企業等界別的專業導師指導，進一步完善方案，並於「決賽暨學習成果展」中向評審匯報。

目標

本活動旨在培養學生的理財素養和開拓與創新精神，並使其掌握應用人工智能工具、設計思維、理財知識及商業模式的能力；透過工作坊及師友指導，協助學生將創新意念轉化為具體可行的社區方案。活動亦引導學生認識香港在創新科技、金融科技及人工智能的發展趨勢，培育未來人才所需的數字素養、人文關懷精神、溝通能力、解決問題能力、創造力及研習能力等核心素養。

組別

- 活動設初中及高中組
- 初中組：中一至中三級
- 高中組：中四至中六級

匯報語言

- 參賽隊伍可選用粵語、英語或普通話其中一種語言作匯報。

參賽規則

- 參賽須以學校為單位報名及組隊，隊員須為同一所中學的學生；
- 每隊由 1 至 5 名學生組成，可混合同一組別不同年級及班別的學生；初中與高中學生不可混合組隊；
- 每校最多可派出 50 名學生參加；學校須安排一名負責教師擔任聯絡人及統籌工作（如參加學生超過 30 名，則須安排最少兩名負責教師）。所有負責教師須出席初賽，以支援及督導參賽學生。

初賽安排

日期： 2027 年 1 月 16 日（星期六）

時間： 上午 10 時至下午 6 時（暫定）

地點： 新界大圍積泰里 1 號東莞工商總會劉百樂中學

- 活動為全日舉行。上午設有培訓環節，包括主題演講及多場同時進行的工作坊，由來自金融、科技、初創、社會企業等界別人士主講，主題涵蓋設計思維、理財教育、開拓與創新精神、社會創新、商業發展、人工智能、創意構思方法、市場研究及匯報技巧等。
- 下午設導師指導環節，參賽隊伍可即場就其方案的可行性諮詢導師意見，並優化方案內容，隨即進行一分鐘匯報。
- 主辦單位將按各隊伍於初賽的表現，甄選合共約 20 隊入圍隊伍，晉身下一階段的網上師友計劃及決賽暨學習成果展。

網上師友計劃安排

- 主辦單位將因應隊伍的方案主題，為入圍隊伍配對合適的專業導師，以網上形式進行師友計劃。主辦單位將與隊伍協調會面日期及時間，並提前通知有關學校。各隊須依時出席已編排的師友指導環節；缺席隊伍將不獲安排補課。
- 師友指導內容僅供隊伍準備決賽暨學習成果展之用，不得對外公開或作其他用途。

決賽暨學習成果展安排

日期： 2027 年 2 月 20 日（星期六）

時間： 上午 10 時至下午 1 時（暫定）

地點： 九龍九龍塘沙福道 19 號教育局九龍塘教育服務中心

- 入圍隊伍將以海報匯報形式展示其方案。評審團先按海報展示進行評核，並於初中及高中組別各選出五支隊伍；各組別最後五強隊伍將進行匯報及問答環節，角逐最終獎項。
- 屆時歡迎隊伍的親友、教師及同學到場觀摩，共同見證及分享其學習成果；所有到場觀眾亦可於當天投票選出「最受歡迎方案獎」。

初賽及決賽評審準則

評審準則	比重
解決方案與社會創新	20%
商業思維	20%
意念可行性及執行	20%
匯報與表達	20%
社會影響力與價值觀	20%

初賽獎勵

- 所有參與初賽的學生均會獲發「參與證書」，以示嘉許及鼓勵。若表現達到既定水平，將可獲頒「滿意證書」或「良好證書」，以進一步肯定其努力與成就。另每隊均會獲評審簡要評語，以助持續改進並提升表現。

決賽獎項

	初中組	高中組
冠軍	\$1,500 書券、獎盃及獎狀	\$1,500 書券、獎盃及獎狀
亞軍	\$1,000 書券、獎盃及獎狀	\$1,000 書券、獎盃及獎狀
季軍	\$500 書券、獎盃及獎狀	\$500 書券、獎盃及獎狀
最具實踐成效獎	\$300 書券、獎盃及獎狀	\$300 書券、獎盃及獎狀
優異獎	\$300 書券、獎盃及獎狀	\$300 書券、獎盃及獎狀
最具創意方案獎	獎盃及獎狀	獎盃及獎狀
最佳匯報員	獎盃及獎狀	獎盃及獎狀
最受歡迎方案獎	獎盃及獎狀	獎盃及獎狀

- 冠軍、亞軍、季軍、最具實踐成效獎、優異獎、最具創意方案獎及最佳匯報員，均由評審團按表現甄選；最受歡迎方案獎則由所有到場觀眾於決賽暨學習成果展當天投票選出。

活動日程

日期	詳情
即日起至 2026 年 11 月 20 日	活動報名階段
2026 年 12 月 11 日（星期五）	公布參與初賽名單
2027 年 1 月 16 日（星期六）	初賽日
2027 年 1 月 23 日至 2 月 19 日	入圍隊伍網上師友計劃
2027 年 2 月 20 日（星期六）	決賽暨學習成果展

報名方法

學校請於 **2026 年 11 月 20 日（星期五）或之前**，透過以下網址或二維碼填妥網上報名表格。活動名額有限，並將以先到先得的方式分配。

網址	二維碼
https://forms.cloud.microsoft/pages/responsepage.aspx?id=DQSIkWdsW0yxEjajBLZtrQAAAAAAAAAAAAAO_rrW47BUMFhDOEhRNEY1QUZWQIY3RFNHSDNQMUI5Vi4u&route=shorturl	

查詢

有關報名及其他行政安排的查詢，請致電 2856 6383 或電郵 eduevent@hkej.com 與信報教育聯絡。

參賽作品用途

- 無論參賽學生是否獲獎，主辦單位可將參賽作品（包括學校名稱）全部或部分內容用於教育推廣，如宣傳、展示（包括但不限於上載至網頁或社交平台）或其他非牟利用途，並有權修改、翻譯、改編、使用、複製及派發等，而毋須另外取得參賽學生或其所屬學校同意，亦毋須支付參賽學生或其所屬學校任何費用。

學校注意事項

- 主辦單位保留隨時更改、暫停或終止活動之權利。如有變動，主辦單位將於其網頁公布。
- 主辦單位保留更改獎項的權利，毋須另行通知。
- 主辦單位擁有是次活動的最終決定權。
- 網上報名表格遞交後，如欲更改資料，須通知主辦單位。
- 網上報名表格的提交日期和時間以主辦單位電腦伺服器上的資料為準。
- 參與學校須確保其參賽作品的資料和內容配合教育局課程宗旨和目標，不含有淫褻、粗言穢語、暴力、誹謗、危害國家安全等內容，亦不得違反香港特別行政區的法律，否則會被取消資格。
- 主辦單位有權拒絕任何作品參賽或取消參賽學生的資格而毋須作出解釋。
- 參賽學生、其家長及學校必須同意，作品提交後，主辦單位有權按本附件所述用途使用有關作品。
- 教育局及信報教育將在活動期間進行拍攝及錄影。相關相片及錄影片段日後或會上載至政府網頁，並在不同媒體／活動中展示，請學校通知相關持份者。如個別參賽學生及／或持份者有任何疑問，請務須在活動舉行前與教育局個人、社會及人文教育組聯絡。

個人資料收集聲明

- 參賽學生必須提供參賽表格所需的個人資料，並有責任確保所填報之資料完整屬實；同時須同意授權主辦單位使用有關資料作聯絡、賽果公布、宣傳等用途，包括參賽學生姓名、年級及就讀學校。活動完成後，所有收集的資料如無需保留，將會銷毀。如參賽學生未能提供個人資料，主辦單位或不會接納其參賽作品。
- 按上述目的，參賽學生的姓名及所屬學校名稱或會於主辦單位網站、其他網站及／或媒體披露。

主辦機構



中華人民共和國
香港特別行政區政府
教育局

協辦機構

信報教育

「理財教育進校園」計劃

理財創新賽

FINANCIAL INNOVATION IDEATHON 2026/27

校園創新，關懷社區

從社區需要出發，將創意變成可行方案

配合 公民、經濟與社會科、經濟科、企業、會計與財務概論科

全方位技能培訓

理財教育

開拓與
創新精神

人工智能

活動日程

日期

重要事項

2026年

11月20日
(星期五)

截止報名

12月11日
(星期五)

公布參與初賽名單

2027年

1月16日
(星期六)

初賽日

上午 培訓、工作坊、導師指導
下午 1分鐘匯報 ➡ 晉級

1月16日
(星期六)

入選隊伍
網上師友計劃

2月19日
(星期五)

金融、科技、初創及
社企專業導師指導
打造更佳方案

2月20日
(星期六)

決賽暨學習成果展
海報展示 ➡ 匯報及問答

參賽資格

初中組：中一至中三學生

高中組：中四至中六學生

隊伍人數：每隊1-5人(須同校組隊)

學校名額：每校最多50名

匯報語言：粵語/英語/普通話

獎項 初中組及高中組(各設獎項)

所有參與初賽的學生均會獲發參與證書

冠軍：\$1,500 書券、獎盃、獎狀

亞軍：\$1,000 書券、獎盃、獎狀

季軍：\$500 書券、獎盃、獎狀

最具實踐成效獎：\$300 書券、獎盃、獎狀

優異獎：\$300 書券、獎盃、獎狀

其他獎項：最具創意方案獎/最佳匯報員/
最受歡迎方案獎

名額有限，先到先得！

截止報名：2026年11月20日
(星期五)

查詢電話：2856 6399

電郵：eduevent@hkej.com



「閱・創」理財素養及開拓與創新精神 人工智能生成短片挑戰賽（2026/27）

簡介

「閱・創」理財素養及開拓與創新精神人工智能生成短片挑戰賽（2026/27）由教育局、香港浸會大學工商管理學院及香港經濟日報合辦。活動設兩部分，分別為「閱・知」網上問答挑戰賽及「創・視」人工智能生成短片比賽。前者旨在引導學生透過閱讀報章新聞，了解金融科技及其他創新科技的最新發展及其生活應用，從而培養其理財素養，以及開拓與創新精神；後者則鼓勵學生善用人工智能工具創作短片，並在創作過程中連繫和提升理財素養與數字素養。

目標

本活動旨在培養學生的閱讀習慣與理財素養，並引導他們透過閱讀，掌握金融科技及其他創新科技的最新發展及其生活應用，藉此培養開拓與創新精神。同時，活動亦着重引導學生善用人工智能工具進行創作，並在創作過程中連繫和提升理財素養與數字素養；活動亦強調以合乎道德的方式使用相關技術，以進一步加強其創造力、表達及溝通能力，培育未來人才所需的核​​心素養。

活動對象

對象為中三至中五級學生。學校可安排學生參與第一部分「閱・知」網上問答挑戰賽及／或第二部分「創・視」人工智能生成短片比賽。

第一部分：「閱・知」網上問答挑戰賽

活動內容

- 主辦單位將為報名學校提供與理財素養及開拓與創新精神相關的閱讀資源套，當中包括閱讀材料、選擇題及問答題，供學校安排學生自學、於閱讀課使用，或結合科目課程引導學生學習。
- 學生完成閱讀後，於香港教育城網頁回答 10 條多項選擇題。

參加人數

- 每所學校參賽學生人數不限，學校可鼓勵中三至中五全級學生參與。
- 每名學生只可參賽一次。如學生重複參賽，大會將取消其參賽資格。本活動不設上訴機制。

活動形式

- 學生以**個人形式**參加。
- 學生於網上回答 10 條多項選擇題；題目取材自十數篇由香港經濟日報提供的報章新聞，內容涵蓋金融科技及其他創新科技的最新發展及其生活應用。

獎勵

- 個人獎項：學生於活動中答對不少於 50%題目者，可獲頒「嘉許獎」電子證書；答對不少於 80%題目者，則可獲頒「優異獎」電子證書。
- 學校獎項：按中三至中五級學生總人數計算參與率，最高的五所學校將獲頒「最積極參與學校獎」獎盃乙個，以及香港經濟日報 hketPRO 一年帳戶五個。

第二部分：「創·視」人工智能生成短片比賽

活動內容

- 學生運用人工智能工具製作不超過兩分鐘的短片。短片主題可取材自「閱·知」網上問答挑戰賽的閱讀資源套，或其他與理財素養及開拓與創新精神及其生活應用相關的內容，例如金融科技及其他創新科技的最新發展等。比賽旨在鼓勵學生運用人工智能工具創作短片，促進學生之間的交流，並向同儕推廣相關概念，以加深理解及提升學習效益。

參加人數

- 每所學校參賽隊伍數量不限，鼓勵中三至中五全級學生參與。
- 學校須從所有參賽作品中推薦不多於三份作品競逐獎項。

比賽形式

- 學生以隊伍形式參加比賽，**每隊由一至三人組成**。每名參加者只可提交一份作品。所有參賽資料及作品**須經學校提交**。
- 香港浸會大學工商管理學院將於 2026 年 11 月 21 日及 28 日舉辦兩場相同的人工智能生成短片半天工作坊，供學校按需要安排學生參加。工作坊旨在提升學生的數字素養，特別是人工智能工具的道德及倫理使用，並涵蓋運用短片故事敘述的技巧。詳情及報名將於稍後經負責教師的常用電郵公布。

提交作品要求

- 作品格式：直式影片（9:16 比例），解像度最少為 1080p（1080 × 1920），並須以 MP4 或 MOV 格式呈交。作品須儲存於網上空間供主辦單位下

載。請預先開放相關檔案的閱覽及下載權限。如作品因技術問題而無法閱覽或下載，相關作品將被取消參賽資格。

- 作品語言：粵語、英語或普通話皆可
- 作品時長：不超過兩分鐘

比賽規則

- 所有參賽作品必須為使用生成式人工智能工具製作的原創作品，並須從未公開發表或參加任何比賽，作品內不可使用未經授權的受版權保護圖像。
- 參賽學生可採用任何生成式人工智能工具製作短片；獲學校推薦競逐獎項的隊伍須於遞交作品表格時註明所使用的工具及其他剪輯或後期製作軟件／工具的名稱，並提供製作短片作品所使用的所有提示詞指令（prompt）。
- 參加學生須保留作品（包括人工智能生成內容的提示詞指令或文字描述）直至本學年完結，即 2027 年 8 月 31 日。
- 參加者須確保所有遞交作品的內容沒有侵犯任何版權或知識產權（請參閱相關法例）。主辦單位不會承擔任何因參賽作品侵犯版權或知識產權而引致的法律責任。
- 參與學校須確保其參賽作品的資料和內容配合教育局課程宗旨和目標，不含有淫褻、粗言穢語、暴力、誹謗、危害國家安全等內容，亦不得違反香港特別行政區的法律，否則會被取消資格。
- 參賽作品一經遞交，不可再作修改。
- 無論參賽學生是否獲獎，主辦單位可將參賽作品（包括學校名稱）全部或部分內容用於教育推廣，如宣傳、展示（包括但不限於上載至網頁或社交平台）或其他非牟利用途，並有權修改、翻譯、改編、使用、複製及派發等，而毋須另外取得參賽學生或其所屬學校同意，亦毋須支付參賽學生或其所屬學校任何費用。
- 主辦單位有權拒絕任何作品參賽或取消參賽學生的資格而毋須作出解釋。
- 參賽學生、其家長及學校必須同意，作品提交後，主辦單位有權按本附件所述用途使用有關作品。
- 主辦單位擁有是次比賽的最終決定權。
- 主辦單位保留解釋及修訂比賽規則及其他相關安排的權利。

評審準則

評審準則	比重
<u>主題選材及影片內容</u> • 緊扣理財素養及／或開拓與創新精神 • 概念闡述準確，內容具啟發性並能有效向同儕推廣	40%

<u>人工智能工具應用及製作技巧</u> - 有效運用人工智能工具 - 畫面流暢、視聽效果協調	30%
<u>創意及故事性</u> - 敘事手法生動有趣，能有效傳達核心訊息 - 剪輯節奏明快，視覺設計具吸引力	30%

獎項及獎品

- 「創·視」人工智能生成短片比賽設有以下作品獎項。各得獎隊伍可獲頒發以下獎品：

獎項	獎品
冠軍	得獎隊伍將獲得港幣 1000 元書券 每名得獎學生將獲頒獎狀乙張、香港經濟日報 hketPRO 一年帳戶乙個 所屬學校將獲頒獎盃乙個
亞軍	得獎隊伍將獲得港幣 800 元書券 每名得獎學生將獲頒獎狀乙張、香港經濟日報 hketPRO 一年帳戶乙個 所屬學校將獲頒獎盃乙個
季軍	得獎隊伍將獲得港幣 500 元書券 每名得獎學生將獲頒獎狀乙張、香港經濟日報 hketPRO 一年帳戶乙個 所屬學校將獲頒獎盃乙個
最具創意短片獎	每隊得獎隊伍將獲得港幣 300 元書券 每名得獎學生將獲頒獎狀乙張、香港經濟日報 hketPRO 一年帳戶乙個
最受歡迎短片獎	每隊得獎隊伍將獲得港幣 300 元書券 每名得獎學生將獲頒獎狀乙張、香港經濟日報 hketPRO 一年帳戶乙個
優異獎	每隊得獎隊伍將獲得港幣 100 元書券 每名得獎學生將獲頒獎狀乙張、香港經濟日報 hketPRO 一年帳戶乙個

- 所有參加「創·視」人工智能生成短片比賽的學生將獲發電子參與證書。
- 學校獎項方面，按中三至中五級學生總人數計算參與率，最高的五所學校將獲頒「最積極參與學校獎」獎盃乙個，以及香港經濟日報 hketPRO 一年帳戶五個。
- 所有參賽作品將先由主辦單位評審進行初選；獲選的入圍作品將上載至指定社交平台接受公眾投票，於指定時間內累積「讚好」最多者，將獲「最受歡迎短片獎」。

活動日程及報名方法

日期	詳情
2026 年 10 月 20 日 至 11 月 6 日	<u>報名</u> 學校於截止日期前，以香港教育城的校長、教師或學校戶口管理人的帳戶登入香港教育城網站 (https://www.hkedcity.net/registration/form.php?reg_form_id=1525)，並按指示填妥及提交「報名表格」。 學校須提供負責教師的常用電郵地址，以便接收閱讀資源套，以及有關人工智能生成短片半天工作坊及「創·視」人工智能生成短片比賽的資訊。 如學校在截止日期前未能完成報名程序，即使該校學生已登入系統作答，其成績亦會被視作無效。 
2026 年 11 月中旬	<u>發放閱讀資源套</u> 主辦單位會把閱讀資源套發送至負責教師的常用電郵地址，由學校安排學生閱讀有關材料。
2026 年 11 月 21 日及 28 日	<u>舉辦人工智能生成短片半天工作坊</u> 學校可按需要安排學生參加有關工作坊。工作坊名額有限，將以先到先得方式分配。詳情及報名安排將於稍後透過負責教師的常用電郵公布。
2026 年 12 月 1 日 上午 8 時 至 12 月 14 日 下午 6 時	<u>進行「閱·知」網上問答挑戰賽</u> 參加學校須於指定期間內安排學生登入香港教育城學生帳戶，透過以下連結登入「閱·知」網上問答挑戰賽網頁作答。 「閱·知」網上問答挑戰賽網頁的連結： https://game.hkedcity.net/read_know_challenge/ 
2027 年 1 月 13 日	<u>「創·視」人工智能生成短片比賽作品遞交截止日期</u> 學校須於 2027 年 1 月 13 日（星期三）或之前，將所有參與「創·視」人工智能生成短片比賽的學生資料，

日期	詳情
	以及獲學校推薦的不多於三份作品遞交至主辦單位。詳情將於稍後透過負責教師的常用電郵通知。
2027 年 2 月下旬 或 3 月上旬 (待定)	<u>頒獎典禮</u> 「閱・知」網上問答挑戰賽及「創・視」人工智能生成短片比賽的得獎學校與學生將獲邀出席頒獎典禮。

注意事項

主辦單位將在活動期間進行拍攝及錄影，相關相片及錄影片段日後或會上載至政府網頁，並在不同媒體／活動中展示，請學校通知相關持份者。如個別參與學生及／或持份者有任何疑問，請務須在活動舉行前與教育局個人、社會及人文教育組聯絡。

聯絡人

如有查詢，請致電 2892 5497 與教育局課程發展處個人、社會及人文教育組陳浩剛先生聯絡。如對香港教育城帳戶有任何查詢，請電郵至 info@edcity.hk（一般查詢）或 support@edcity.hk（技術查詢）。

個人資料收集聲明

- 參賽學生必須提供參賽表格所需的個人資料，並有責任確保所填報之資料完整屬實；同時須同意授權主辦單位使用有關資料作聯絡、賽果公布、宣傳等用途，包括參賽學生姓名、年級及就讀學校。活動完成後，所有收集的資料如無需保留，將會銷毀。如參賽學生未能提供個人資料，主辦單位或不會接納其參賽作品。
- 按上述目的，參賽學生的姓名及所屬學校名稱或會於主辦單位網站、其他網站及／或媒體披露。



「理財教育進校園」計劃

「閱·創」

理財素養及 開拓與創新精神 人工智能生成短片 挑戰賽 (2026/27)

“Read & Create”
Financial Literacy and
Entrepreneurial Spirit
AI-Generated Short Video
Challenge (2026/27)

活動對象
中三至中五級學生



01

第一部分「閱·知」網上問答挑戰賽

“Read & Know” Online Quiz Challenge

學生閱讀十數篇涵蓋金融科技及其他創新科技的最新發展及其生活應用的報章新聞，並於香港教育城網頁回答10條多項選擇題。

網上問答挑戰賽日期：2026.12.1-2026.12.14



詳情請參閱活動網頁
查詢：2892 5497

02

第二部分「創·視」人工智能生成短片比賽

“Create & Show” AI-Generated Video Competition

學生運用人工智能工具製作不超過兩分鐘的短片。短片主題可取材自「閱·知」網上問答挑戰賽的閱讀資源套，或其他與理財素養及開拓與創新精神及其生活應用相關的內容，例如金融科技及其他創新科技的最新發展等。比賽旨在鼓勵學生運用人工智能工具創作短片，促進學生之間的交流，並向同儕推廣相關概念，以加深理解及提升學習效益。

截止遞交作品日期：2027.1.13

學校可安排學生參與第一部分「閱·知」網上問答挑戰賽及／或第二部分「創·視」人工智能生成短片比賽。

報名日期：2026.10.20 - 2026.11.6

主辦機構



中華人民共和國
香港特別行政區政府
教育局



香港浸會大學
HONG KONG BAPTIST UNIVERSITY
工商管理學院 SCHOOL OF BUSINESS

hket
香港經濟日報

\$mart 人生「棋」遇：理財素養互動體驗

簡介

「\$mart 人生『棋』遇：理財素養互動體驗」活動（「活動」）由教育局主辦，騁志發展基金協辦，活動以原創桌上遊戲為核心，模擬真實人生歷程，融入消費、儲蓄、投資及突發財務事件等情境，同時融入各類詐騙陷阱與數碼安全考驗，讓學生在互動體驗中學習，並促進培養正確的價值觀。活動分兩階段：第一階段為到校桌遊工作坊，全港共設十節，每節最多 50 名學生參與；第二階段為學生領袖訓練日營，獲提名學生將完成培訓及校內實踐，在校內擔任朋輩促進員，推動理財教育。

目標

本活動旨在透過桌上遊戲及領袖訓練，提升學生理財素養，加強其對詐騙類型、防詐策略及數碼抵禦能力的認知，並增進他們對金融科技及其日常應用的了解。同時，活動亦培養學生的開拓與創新精神、機遇意識及負責任的決策能力，並透過同儕互動，發展其溝通、協作及領導能力。

詳情

本活動圍繞以下核心元素：

- 以桌遊作為主要學與教工具，讓學生在模擬人生的桌上遊戲進行遊戲式學習，將真實理財與生活情境融入學習活動；
- 安排到校工作坊，於參與學校舉行；
- 培訓學生領袖擔任朋輩促進員；
- 推行校內實踐，由學生領袖在校內主持活動。

活動分為兩個階段：（一）到校桌遊工作坊；（二）學生領袖訓練日營及校內實踐活動。詳情如下：

第一階段：到校桌遊工作坊（工作坊）

- 活動將安排一節半天到校工作坊予參與學校。（報名表格見附錄 3A）
- 工作坊安排如下：
 - i. 工作坊將在參與學校舉辦，學校須提供設有電腦、投影及音響設備的合適場地；
 - ii. 工作坊於下午舉行，每節需約 2.5 小時（包括場地佈置、講解及桌遊活動時間）；
 - iii. 每節工作坊的參與學生人數為 40 至 50 名；
 - iv. 每間參與學校最多可獲分配一節工作坊。工作坊分配按先到先得原則處理（以教育局收到報名電郵時間為準），教育局將於報名截

止後兩星期內通知學校申請結果；

v. 聘志發展基金將於活動舉行前約三星期聯絡參與學校，確認具體安排。

- 每所完成工作坊的參與學校，將獲贈六盒桌遊，以支援日後教學及學生學習。

第二階段：學生領袖訓練日營及校內實踐活動

- 每所參與學校須提名**四至六名**曾參與工作坊的學生，參加學生領袖訓練日營，以培養並賦能學生日後在校內主持桌遊活動，從而持續推動理財教育及開拓與創新精神。
- 每名獲提名學生須完成以下兩項培訓內容：**兩天學生領袖訓練日營及校內實踐活動**。

兩天學生領袖訓練日營安排如下：

第一天： 2027 年 4 月 2 日（星期五）

第二天： 2027 年 4 月 3 日（星期六）

時間： 上午九時至下午六時（暫定）

地點： 容後公布

內容： 旨在推動價值觀教育，涵蓋理財素養、開拓與創新精神、防詐騙及數碼安全等範疇，並提升學生的領導與溝通能力。

- 參與學校須作出安排，確保受訓學生領袖於校內主持至少一次相關桌遊活動，作為校內實踐的一部分。學生完成有關校內實踐後，方可視為完成整個培訓課程。學校亦須安排教育局及／或聘志發展基金代表到場，了解學生的實踐情況。
- 完成上述兩項培訓內容的學生，將獲頒發結業證書，以資嘉許。
- 參與學校須安排一名負責教師擔任協調工作，並與教育局及聘志發展基金保持聯絡。

活動日程

日期	詳情
即日起至 2026 年 10 月 22 日	活動報名階段
2026 年 11 月至 2027 年 3 月	到校桌遊工作坊
2027 年 4 月 2 日至 3 日	兩天學生領袖訓練日營
2027 年 4 月至 7 月	校內實踐
2027 年 7 月（暫定）	頒發結業證書

聯絡人

有關報名及其他行政安排的查詢，請致電 2892 6513 與教育局課程發展處個人、社會及人文教育組黃金鳳博士聯絡。有關桌遊資料、工作坊及學生領袖訓練日營內容的查詢，請致電 2791 5778，或電郵至 info@unleashfoundation.org 或 foundation2010@gmail.com，與聘志發展基金秘書處聯絡。

注意事項

教育局及騁志發展基金將在活動期間進行拍攝及錄影，相關相片及錄影片段日後或會上載至政府網頁，並在不同媒體／活動中展示，請學校通知相關持份者。如個別參與學生及／或持份者有任何疑問，請務須在活動舉行前與教育局個人、社會及人文教育組聯絡。

個人資料收集聲明

- 學校必須提供獲提名參與活動第二階段的學生的所需個人資料，學校有責任確保所填報之資料完整屬實，並已取得相關學生及其家長／監護人的同意，授權主辦單位公開有關資料（包括學生姓名、年級及就讀學校）作聯絡、宣傳及活動相關用途。活動完成後，所有收集的資料如無需保留，將會銷毀。如未能提供學生個人資料，有關學生或未能參與活動。
- 參與學生的姓名及所屬學校名稱或會於主辦單位網站、其他網站及／或媒體披露。



「理財教育進校園」計劃

Smart 人生「棋」遇：

理財素養互動體驗



以桌遊體驗理財，培養領袖才能

透過原創桌上遊戲模擬真實人生，學習消費、儲蓄、投資、防騙的及數碼安全。



學校報名截止日期：

2026年10月22日（星期四）

工作坊名額有限，
先到先得



第一階段

到校桌遊工作坊



2026年11月至2027年3月



下午舉行、每節約2.5小時



每節40至50名學生



第二階段

學生領袖訓練日營及校內實踐



2027年4月2至3日



學生領袖接受兩天培訓，
並於校內主持最少一次桌遊活動



學生完成培訓及校內實踐可獲結業證書



查詢：教育局課程發展處——2892 6513

騁志發展基金——2791 5778

主辦機構：

協辦機構：

詳情請參閱活動網頁：



中華人民共和國
香港特別行政區政府
教育局



教育局個人、社會及人文教育組

致：黃金鳳博士（電話：2892 6513）

--	--	--	--

（由局方填寫）

\$mart 人生「棋」遇：理財素養互動體驗
報名表格

【請於 2026 年 10 月 22 日（星期四）或之前以電郵至 cdopshe42@edb.gov.hk 交回】

【工作坊分配按先到先得原則處理（以教育局收到報名電郵時間為準）】

學校名稱：_____（中文）

_____（英文）

本校欲參與「\$mart 人生『棋』遇：理財素養互動體驗」第一階段到校桌遊工作坊，並承諾提名四至六名參與桌遊工作坊的學生，參加第二階段的學生領袖訓練日營；同時確保受訓學生領袖於校內主持至少一次相關桌遊活動。

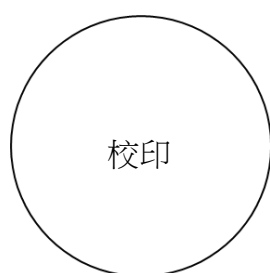
（工作坊在下午舉辦，學校最多可選擇兩個時段，請於方格內標示所選時段的優先次序。）

日期	優先次序	日期	優先次序
2026 年 11 月 3 日（星期二）		2026 年 11 月 5 日（星期四）	
2026 年 11 月 10 日（星期二）		2026 年 11 月 12 日（星期四）	
2026 年 11 月 17 日（星期二）		2026 年 11 月 24 日（星期二）	
2026 年 12 月 1 日（星期二）		2026 年 12 月 18 日（星期五）	
2027 年 1 月 5 日（星期二）		2027 年 1 月 7 日（星期四）	
2027 年 1 月 19 日（星期二）		2027 年 1 月 21 日（星期四）	
2027 年 1 月 27 日（星期三）		2027 年 1 月 29 日（星期五）	
2027 年 2 月 2 日（星期二）		2027 年 2 月 9 日（星期二）	
2027 年 2 月 23 日（星期二）		2027 年 2 月 25 日（星期四）	
2027 年 3 月 2 日（星期二）		2027 年 3 月 4 日（星期四）	

負責教師

姓名（中文）：_____ 先生／女士 姓名（英文）：_____

聯絡電話：_____ 電郵：_____



校長簽名：_____

校長姓名：_____

電話：_____

日期：_____