

DreamMaker香港區小學創意發明大賽2021 善用創意思維 解決生活問題

為讓全港小學生可發揮創意，善用科技幫助有需要人士，博思創教育集團聯同香港工程及科技青年協會及匯研學智，早前舉辦了「DreamMaker香港區小學創意發明大賽2021」，供小四至小六的同學以個人或組隊參加，經過評審商議後，英皇書院同學會小學第二校的兩隊參賽同學分別憑「棄物再生流動應用程式」及「智能回收箱」，奪得創意金獎和銅獎。

「我們於2016年起參加CoolThink@JC計劃，以運算思維課程替代傳統電腦科，讓4至6年級學生學習。」負責帶隊參賽的陳景康主任和袁振俠老師指，老師於教授基本電腦編程原理後，會鼓勵同學於基礎上再發揮創意，運用所學編程知識並加入新元素去創作應用程式，幫助解決日常會遇到的問題。而且亦會在其他學科加入STEM元素，讓同學有更多機會學以致用。在課堂表現優異的同學會被安排進課後拔尖班，讓他們更深人學習如何利用編程配合硬件，發揮創意製作實物作品。當中有突出表現的同學，則會鼓勵他們跟隨老師參加不同比賽，讓同學發揮創意，結合知識和生活。

面對科技日新月異，學校亦與時俱進，計劃日後於4至6年級的課程加入AI人工智能基礎知識。此外，亦計劃加入設計思維培訓，讓同學們可從用家角度出發，更多以同理心設計作品，提高設計的可用性。



考，如物主的劣評太多，有意換物的用家便要小心選擇。為鼓勵更多人參與捐贈棄物，程式更設積分獎勵計劃，只需成功交收後便可獲相應積分，如積累滿指定積分便可獲得獎勵。

得獎隊伍 分享：

創意金獎： 棄物再生流動應用程式

隊員：馬康耀、莊梓峰、賴卓言

由於不少親朋好友都有一些自己用不了，但棄掉又可惜的舊物，將之轉贈弱勢或有需要人士，既不用浪費又可助人，因此他們在老師幫助下克服了困難，編寫了「棄物再生」程式，讓人可將「棄物」的資料和圖片上傳到雲端，有需要人士可從程式了解物件的詳情，再聯絡物主安排交收。程式只作物品交換用途，並不供交易銷售。程式並加入評級功能可供參

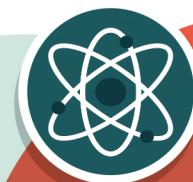
創意銅獎： 智能回收箱

隊員：葉家寶、梁焯彥、林哲

為鼓勵更多人參與廢物回收計劃，他們運用編程LEGO設計了「智能回收箱」相應程式，原理是於可回收的物品設QR Code，掃瞄QR Code後，回收箱會自動轉動至相關回收廢物的位置，可投入回收物品並透過應用程式獲取積分。回收箱並設感應器，回收箱將滿時便會通知派員處理，如能在學校設置，獲得足夠積分的同學，則可獲得獎狀及分享環保心得的機會。



▲英皇書院同學會小學第二校的參賽同學奪得「DreamMaker香港區小學創意發明大賽2021」創意金獎和銅獎，成績優異。



最具潛力的設計 獲評判推薦大獎



此外，聖公會油塘基顯小學設計的軌跡機械人，於疫情間可做到「無接觸運輸」，獲評判推薦大獎，將獲得基金資助改良設計，來年代表香港出戰國際比賽。

期待香港的學生在國際舞台發光。