

4 891346 000177

媽咪快報

Express Weekly

# Mommy's



#1220 1/11/2019  
隔星期五出版  
www.sckid.com

\$15

全港小學生運算思維比賽總決賽 2019  
CoolThink@JC Competition Grand Final 2019

英皇書院同學會小學第二校

「善用長者醫療券」  
流動應用程式



Lisa味道  
惹味之源

## 全港小學生運算思維比賽

# 培育創科界精英

蔚思幼兒園幼稚園  
繪本教學啟發思維





全港小學生運算思維比賽所有得獎組別已經順利誕生，英皇書院同學會小學第二校及馬頭涌官立小學分別勇奪兩個組別冠軍。



# 全港小學生運算思維比賽

## 培育創科界精英

希望同學們繼續努力，將來為香港創科發展作出貢獻。



英皇書院同學會小學第二校英二C隊勇奪Scratch組別亞軍。



「賽馬會運算思維教育」計劃 (CoolThink@JC)，今年已經是第三年舉辦「全港小學生運算思維比賽」，對象為全港小學四至六年級的學生，透過編程及解難引起學生對運算思維的認識及關注，並提升學生的運算思維。今屆共170隊來自多間小學的隊伍報名參加，冠、亞及季軍等20個獎項順利誕生，英皇書院同學會小學第二校勇奪App Inventor組別冠軍，馬頭涌官立小學則勇奪Scratch組別冠軍，大家鼓勵參賽的同學們繼續積極參與各類型的資訊科技活動，長遠為香港的創科發展作出貢獻。

Text:bi



英皇書院同學會小學第二校參賽成員，向現場嘉賓講解「善用長者醫療券」的用法。



瑪利曼小學為色盲人士創造辨色程式，有助改善色盲人士日常出現的困難。

### 訓練小朋友運算思維

今年參賽作品的議題及解決方案甚具創意，入圍的小學生團隊於現場擺設攤位，並向由學界、資訊科技界及商界領袖組成的評審委員會及公眾人士展示自己的參賽作品及創作理念。每隊的學生都能清晰地表達如何透過運算思維及應用電腦編程的相關技術創作遊戲或應用程式，以及介紹其作品的功能與好處，更與鄰校隊伍互相交流心得，增進彼此在運算思維方面的知識。

### 得獎作品具啟發性

App Inventor組別展出作品意念突破創新，涵蓋食、住、行三方面。英皇書院同學會小學第二校運用Map和Marker功能，方便家發起「的士團」，善用公共交通資源之餘亦可平分車費惠及經濟；樂華天主教小學隊伍研發「買餸易」，顧客在線上與店家購買新鮮蔬菜，並預約領取餸菜，讓大家一App式購物；而中華基督教會協和小學打造智能吸音機「iBird」，即使主人不在家中都可以用聲音陪伴鸚鵡；另外大埔舊墟公立學校所設計的應用程式能即時上載流浪貓位置及進行領養配對，藉此宣揚領養訊息。

### 程式有助日常生活

至於Scratch組別的作品開拓至健康層面，瑪利曼小學為色盲人士創造辨色程式，程式會讀出顏色名稱，有助改善色盲人士日常出現的困難；北角官立小學設計洗手計時系統，培養同學衛生習慣；而東華三院鄧肇堅小學製作運動遊戲，將玩遊戲與運動結合，玩家化身成遊戲角色，踏腳踏板令角色向前移動，藉此玩家可以邊做運動邊玩遊戲。總決賽由創新及科技局副局長鍾偉強博士、JP、香港賽馬會慈善及社區事務執行總監張亮擔任主禮嘉賓，並邀得香港城市大學副校長（發展及對外關

係) 李國安教授擔任最終評審委員會主席。

### 創科技術助己助人

創新及科技局副局長鍾偉強博士讚揚「賽馬會運算思維教育」計劃能激發學生的數碼創意，讓他們明白自己不單是科技使用者，更是科技創造者，可以善用學到的技術助己助人，造福社群。他鼓勵參賽同學積極參與各類型的活動，為香港的創科發展作出貢獻。而香港賽馬會慈善及社區事務執行總監張亮先生表示，CoolThink@JC推行三年以來，已惠及約18,000名來自32間先導學校的小學生。他表示：「這項比賽旨在讓同學們運用所學到的邏輯思考及電腦編程技術，發揮創意及創造力。我為同學追求創新創意的熱情、對比賽的投入，以及對社會和身邊人需要的關心，感到驕傲。」



東華三院鄧肇堅小學利用Scratch及Makey Makey製作運動遊戲，玩家要在跳台上跳動才能令角色向前移動，令同學藉此可以做運動。





創新及科技局副局長鍾偉強博士讚揚同學們的思維創意。

馬頭涌官立小學憑作品「Safe游記」勇奪Scratch組別冠軍。



荃灣商會學校利用自家電腦進行人臉辨識，費用低又可確保家居安全。



全港小學生運算思維比賽2019，現場非常熱鬧。

## Scratch

### 冠軍

馬頭涌官立小學  
福馬創科隊  
張允軒、高習之、梁汝謙

#### Safe游記

目的是當兒童遇溺時，手帶便會發出警報聲和燈號，又會把訊號發送至救生員的監察屏幕。當中運用了收集數據的多種傳感器，包括：心跳、水壓的數據，再將有關數據分析決定是否發放訊號。

### 亞軍

英皇書院同學會小學第二校  
英二C隊  
陳明恩、鄭貝怡、沈思薇

#### 統統啱玩

運用平衡板加以改裝，加裝micro:bit智能板，再利用micro:bit的加速度感應器功能，配合可以支援micro:bit的Scratch3.0程式設計平台，設計有趣的遊戲。患者就可以一邊玩遊戲，一邊進行平衡訓練，改善問題。

### 季軍

東華三院鄧肇堅小學  
堅Keep Fit  
王博彥、葉嘉雋、許國豪

#### 堅Keep Fit

利用Scratch及Makey Makey製作一個用運動來玩的遊戲。玩家要不停地在跳台上跳才能令角色向前移動，另外要判斷沿途的食物是健康或垃圾來使用兩個按鈕。遊戲當中會設有「力氣」及「脂肪」的數值條，我們參考了衛生署的健康飲食在校園的資料去設定遊戲數值，令遊戲更具真實感。

## App Inventor

### 冠軍

英皇書院同學會小學第二校  
英二A隊  
羅熙桐、洪智皓、莫嘉熙

#### 善用長者醫療券

程式運用 Map 及 Marker 顯示接受醫療券的商戶資料，更以 Activity Starter 連接 Google 導航。程式加入了電話、拍攝、分享等功能，長者在購買服務時可諮詢信任的人及傳送單據給對方。程式還運用 Firebase DB 建立評分及留言功能，供公眾參考。此外，程式還利用了運算功能計算餘額，透過Web元件取得天氣資訊，以及 Text to speech 作出發聲功能，方便視力弱及不會認字的長者使用，希望透過科技應用，解決長期以來，長者醫療券被誤用及浪費公帑的問題，關懷長者，支援弱勢社群。

### 亞軍

聖公會置富始南小學  
置始置NET人  
高靖茵、劉冠言、黃宇烽

#### 置始置NET人

設計一個盒子防止用戶帶漏東西，如果盒子有重量，以及門開了，便表示我們有重要的物品未取，同時亦準備離開，便可以取回物品，由Email得知學生忘帶物品，便可以當日提醒學生要有習慣。

### 季軍

英皇書院同學會小學第二校  
英二B隊  
梁珈齊、張倬維、趙永熙

#### Eco Taxi

程式運用 Map 和Marker 顯示發起者的起點和目的地，並將剩餘可加入人數、成團前倒數計時、團員性別等資料利用雲端上傳至 Firebase DB，以使用家能獲得最新的資料。同時為了保障用家的私隱，我們利用 Firebase DB製造聊天室功能，方便用家互相聯絡去載的士。每當有人發起的士團，其他使用者只需要點擊起點marker，就可以了解相關資料。如果決定加入，只需要點擊「加入」按鈕就可以！



大埔舊墟公立學校所設計的應用程式能即時上載流浪貓位置及進行領養配對，藉此宣揚領養訊息。



馬頭涌官立小學作品「Safe游記」，作用是當兒童遇溺時，手帶便會發出警報聲和燈號，又會把訊號發送至救生員的監察屏幕。



英皇書院同學會小學第二校憑作品「善用長者醫療券」勇奪 App Inventor 組別冠軍。