

家長八達通

親子

資訊

育兒

升學

活動

傷健玩家合作
編程賽奪冠

教育界愈來愈重視STEM，而科學發明往往會用到編碼(Coding)或當中的邏輯思維、分析數據等技巧。Elsie知道，香港教育城與微軟公司早前合辦了創意共融編程大賽，學生學會編程之餘，更掌握共融的概念。比賽前設工作坊和夏令營，吸引逾八十所學校報名參加，最終逾二十支參賽隊伍得獎。得獎作品和頒獎禮在上周「學與教博覽」中展出，Elsie亦獲邀出席。

逾80中小學較量

整個創意共融編程大賽歷時八個月，同學須以二至四人為一隊參賽，分為小學、初中和高中三個組別，共設冠亞季軍、優異獎和共融編程大使等獎項。參賽隊伍通過Minecraft等編寫程式平台，向公眾宣揚共融的訊息；並須連同作品，一併遞交約兩分鐘的短片和文字簡介，解釋製作意念。

或許對家長來說，Minecraft與一般電子遊戲無異，但它是很受全球小朋友歡迎的開放式遊戲，能供多名玩家同時使用，俗稱「兒童版SIM City」。玩家通過拖放指令(Drag and drop)，用類似堆疊積木的方式來拼湊程式碼，從而在虛擬的三維空間裏，以不同工具和建築材料，如木棍、石頭等，設計出心目中的理想世界，「成為創世的神」；亦可與其他玩家對壘，或者合作攻擊虛擬世界內的敵對生物。

奪得今次初中組創意共融編程大賽冠軍的是宣道會陳朱素華紀念中學，參加比賽的四位中三學生，包括李學賢、賴穎琳、蘇梓恒和葉卓邦，他們花



■上周頒獎禮舉行前，大會先安排出席的參賽隊伍舉行一場挑戰賽。

陳朱素華初中生 創建共融遊戲城

了近兩個月時間，就在Minecraft那荒蕪平地上建起一座「創新共融遊戲城」。

提倡平等 接納差異

隊長賴穎琳對Elsie表示，該城主要分為影片欣賞區、自學區和遊戲體驗區，「玩家會先被連接去YouTube，看有關傷健人士的影片、閱讀由香港傷健協會提供的資訊，然後才到遊戲區，這時玩家須以健全人士身分與失明人士合作，由後者踩下壓力板顯示問題，前者則負責回答正確答案，方能協力逃出『黑暗迷宮』。最後，一同乘坐共融列車，抵達承諾區，簽名許諾秉持對待傷殘人士應有的態度：尊重生命、接納差異、平等參與。」

隊員李學賢坦言，最初覺得共融這個主題很抽象，於是搜集了很多有需要人士，例如肌肉萎縮症者、視障者等資訊，加以分析，才設計出遊戲，故「希望同學也能藉此平台達到自學目的，在日常生活中實踐共融概念」。談及遊戲特別設計須二人合力完成，他解釋，「共融不止是指傷殘人士，亦包括健全人士，社會上的所有人，要相信每個人都是平等。」

三周設計無障礙城

Elsie亦有與其他得獎隊伍傾過，獲得初中組季軍的道慈佛社楊日霖紀念學校，僅花三星期就設計出一個美輪美奐的無障礙城市，有水電梯、冰金字塔和聯繫人們的高速鐵路等，作品名為「你是我的瞳伴嗎？」，聽其中一名隊員鄧嘉俊表示，由於視障者在日常生活中遇到不少困難，所以希望玩家化身為視障者的同伴，一齊衝破障礙，「玩家須兩人或以上合作才能取得鑰匙，解開重重又重重的關卡。」

獲得小學組季軍的循道學校就建造了一座「共融之城」，希望通過遊戲形式，讓玩家體驗失明人士的困難，途中要穿過有屏障的迷宮，亦要幫助坐輪椅的傷殘人士，完成買菜和與友人談生意的改良遊戲。

Minecraft Arena 滾台戰

MASTER CODE Innovation and Inspiration Award



初中組

冠軍

宣道會陳朱
紀念中



■宣道會陳朱素華紀念中學四位中三同學(上圖)創建的「創新共融遊戲城」(下圖)，獲得今次創意共融編程大賽初中組冠軍。

等任務，若最終能成功回答問題，便可穿越高塔勝出。隊員楊日霖同Elsie講，設計遊戲的過程非一帆風順，曾經被黑客入侵，「一些建築物被炸毀」，於是主動聯絡有關單位了解，又與隊員分工合作，把握賽前餘下的時間，盡力「搶修」；更有向同學派發問卷，收集意見改良遊戲。

Elsie覺得，踏入二十一世紀，新一代單靠一己腦袋記憶知識並不足夠，更

重要的是學會如何在浩瀚的資訊世界裏，套用邏輯思維、解難能力和創意，而編程就是訓練出這些素質的重要一環。各得獎作品，現已上載到教育城網站，供老師教學之用，有興趣的家長和學生亦不妨瀏覽，將共融的訊息宣揚開去。

Elsie陳

若有任何家長關心的話題，歡迎報料。
傳真：2798 2688。