

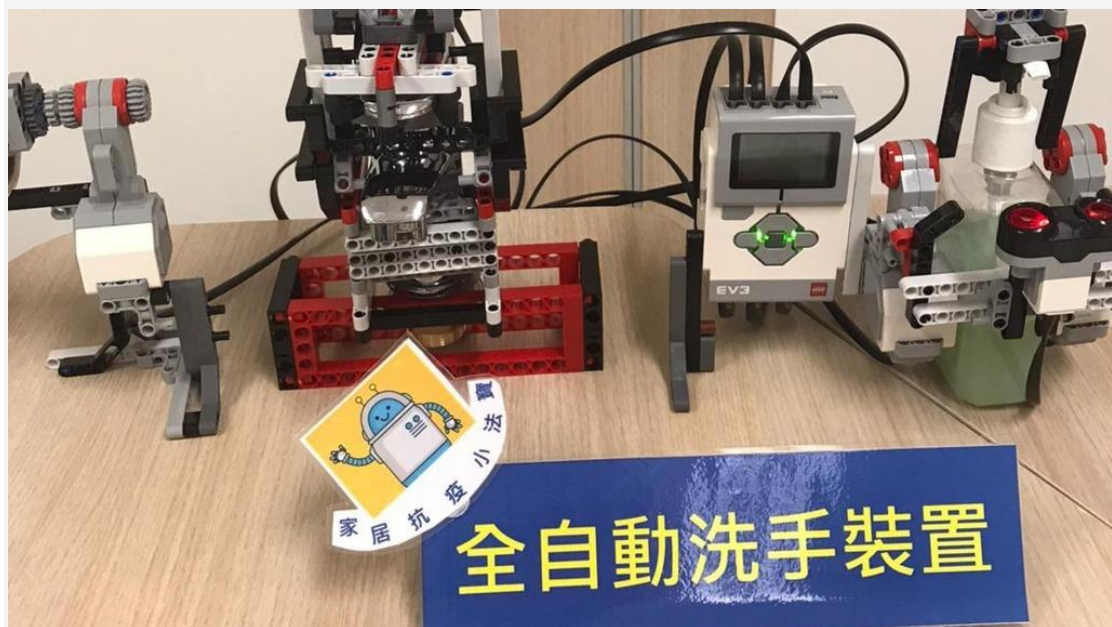


▲ App Inventor 組別冠軍：陳瑞祺(喇沙)小學《家居抗疫小法寶》。(官方圖片)

本地小學近年推動 STEM 教育，在小學已滲入編程，讓學生發揮創意，由「賽馬會運算思維教育」計劃 (CoolThink@JC) 舉辦的「全港小學生運算思維比賽 2020」已選出各組得獎者，比賽對象為全港小學四至六年級的學生，鼓勵學生多關心和留意周邊事物，並運用數碼創意、課堂所學到的運算思維技能和編程技巧尋求解決問題的方法。

今年比賽因疫情影響而首次移師至網上平台舉行，同學以渾身解數演繹個人創意作品，並即席向評判匯報，清晰表達如何透過運算思維及開發應用系統方案，以解決難題，考驗同學的應變能力。

學生比賽共吸引接近 100 隊來自多間小學的隊伍報名參加，40 隊脫穎而出進入決賽，其中 8 隊更獲選入總決賽爭奪角逐冠、亞及季軍等 20 個獎項。其中陳瑞祺(喇沙)小學憑作品《家居抗疫小法寶》勇奪 App Inventor 組別冠軍；英皇書院同學會小學第二校則憑作品《抗疫次「廁」安心》勇奪 Scratch 組別冠軍。



▲ 陳瑞祺(喇沙)小學《家居抗疫小法寶》作品。(大會圖)

今年比賽的概念不少源自疫情，例如陳瑞祺(喇沙)小學帶來家居智能助理，一站式提示同學各種家居防疫措施，包括洗手、洗澡、棄置口罩，確保從開門到進入家中的防疫措施，減低感染病毒的機會。

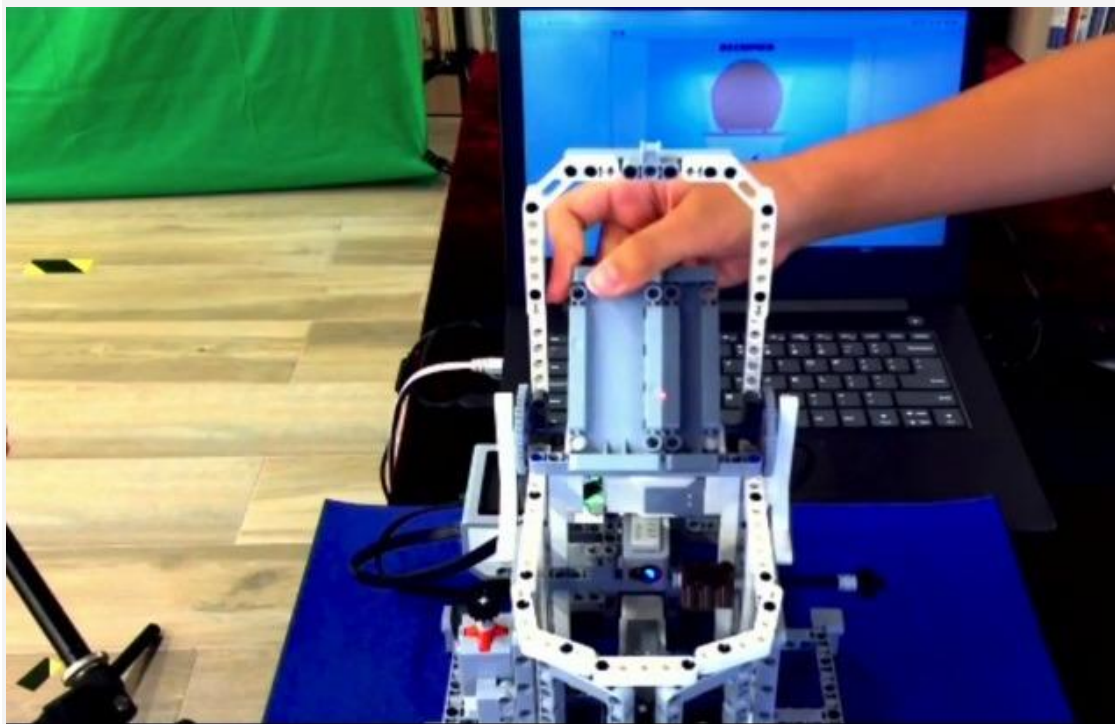
東華三院鄧肇堅小學則運用國外歷險小遊戲，讓小朋友可以做運動之餘，更可「環遊世界」，為在家生活帶來有趣的遊戲，舒緩小朋友及家長因疫情引發的壓力。樂華天主教小學則打造「抗疫專家」程式自動提醒市民疫情資訊及日常生活需要注意的情況，包括確診地圖等特別功能，解決用戶因「防疫疲勞」帶來的潛在健康危機。

利用 2 組感測裝置

Scratch 組別冠軍的英皇書院同學會小學第二校的馬康耀、吳偉祥和王子軒談到研發作品靈感時指出，他們因發現公眾地方如商場、學校等地的廁所使用頻率高，加上人人對公共如廁的衛生意識有別，例如會有人忘記蓋上廁板，令病毒傳播，因此以編程撰寫了解決方案，希望在廁板安裝智能裝置，透過感測光度變化，自動沖刷廁所，及超聲波感測器，偵測進內人士的進出情況，同時利用智能化系統，搜集前一天同一時段進出該廁格的數據，去驅動程式，調校清洗頻率；目的是讓廁所智能運作，減少人們接觸廁所環境中各裝置的需要，令用家如廁時，能至終達到跟病毒零接觸的機會，保障用戶健康。



▲ Scratch 組別冠軍的英皇書院同學會小學第二校的吳偉祥、馬康耀和王子軒希望利用數據可以讓廁所智能運作，令用家與廁所至終達到跟病毒零接觸的機會。(官方圖片)



▲ 他們以樂高積木搭建的模型解畫，分享如何利用透過感測光度變化，自動沖刷廁所。(大會圖)

