



閩僑中學主辦「小學STEAM創意作品大賽」

過去一年，學界因疫情停辦了不少活動，但亦有學生在疫情的啓蒙下，設計出既與時並進又充滿關懷的STEAM作品。去年11月，閩僑中學聯繫區內多間小學，舉辦「小學STEAM創意作品大賽」，邀請小學生參賽。參賽者以「尊重他人，共建和諧社會」為主題，設計並製作一件原創作品，通過短片介紹他們的作品如何倡導社會和諧及尊重。有負責籌備比賽的老師表示，即使在疫情之下，學生們仍能發揮創意和想像力，在STEAM學習上更上一層樓。

| 教育佳記者 黎慧怡（文）、學校提供圖片

籌備大賽的負責人之一、閩僑中學助理校長林政寧表示，去年以來，社會氣氛一般，希望學生藉着設計的作品，帶出尊重他人的意識。林政寧指出，該校過去兩年均會派老師到小學，與小學生做STEAM方面的培訓，幫助他們參賽。但去年因疫情關係，很多教育活動無法舉辦，學校之間交流機會減少，於是希望透過這個比賽，了解其他小學近期STEAM教育情況。他感慨，由這次比賽看得出，即使返學日子不穩定，師生們仍十分重視STEAM教學。

作品設計緊貼疫情發展

林政寧介紹，這次比賽邀請了職業訓練局STEM教育中心高級項目主任鄺伍鋒博士擔任評判及頒獎嘉賓，頒獎禮那天，適逢為去年11月教育局宣布停課前的最後一天回校日，最終共有八間學校參與。

學生作品方面，有的緊貼疫情發展，如來自福建中學附屬學校的「智能口罩提醒器」，獲得外形大獎金獎，以及聖公會油塘基顯小學同學設計的「如意防疫機」；有的則從長者的日常需要出發，如包攬創意大獎金獎和實用大獎銅獎的筲箕灣官立小學作品「行俠仗義」，以及路德會聖馬太學校（秀茂坪）的智能藥盒等。

STEAM能力要從小培養

談及疫下舉辦比賽的困難，林助校坦言最大的難題是疫情影響師生們的參賽意欲，加上大多小學活動停辦，學生亦無法返校做培訓。然而參賽同學們極具創意又體現人文關懷的作品仍令人耳目一新，林政寧說，「在STEAM學習上，小學生學到嘅嘢唔會受到限制，佢哋可以做到好完整，當然小學層面，老師發揮着帶頭作用，趁小培養學生的STEAM能力亦好重要。」

他舉例指，這次比賽全部作品均與編程有關，但這次比賽更着重作品的設計，亦即背後理念和實用性，而非技術。例如獲得創意大賽金獎的筲箕灣官立小學作品「行俠仗義」，隊伍構思出一款長者使用的智能柺杖，若柺杖腳碰到水，感應器即會通電，然後即時通知用家地下濕滑；而柺杖亦設重心感應，一旦用家跌倒，就可以電話通知用家照顧者。

拍片較量 各展所長

小學STEAM創意作品大賽以隊制形式比賽，每參賽隊伍由三至五名學生組成，最後拍攝作品簡介短片，向評委介紹產品理念。林助校解釋，現時大多STEM相關的比賽均以隊制形式進行，「有學生砌

疫下STEAM



► 筲箕灣官立小學參賽隊伍作品「行俠仗義」奪得創意大賽金獎。

嘢叻，有學生program（編程）方面強，有學生口頭匯報能力佳，小組形式就可以各自發揮所長。」他觀察到，參賽學生和老師「落咗唔少功夫」，有學生在短片中透過話劇形式，模擬將他們設計的產品送給露宿者，對方感受到的溫暖以帶出作品的實用價值和人文關懷，正是比賽所希望達到的目標。

有份參加頒獎禮、欣賞小學師弟師妹STEAM作品的閩僑中學學

生林澤群形容，見到一班小學生積極參與STEAM活動，透過參與電鍍金屬製品工作坊，讓學生製作獨一無二的科技製品，參賽學生更能透過介紹活動作品，提升演說技巧，加強了膽量與見識，從而建立自信。他在疫情期間亦有感科技進步令社會發展，如師生通過Zoom軟件授課加強聯繫，自己能在安全的環境下繼續努力學習，實現「停課不停學」。