Running man

Text- Amy, Victor / Photo- Ar Ho

聯校科學活動先驅

籌辦數月，開會不足五次，加上缺乏資金，全港首個聯校科學活動IT Running Man卻得到空前成功，活動負責人兼倡議者——港澳信義會小學的程志祥老師並不滿足於現狀：「我希望將IT Running Man變成一個品牌，推廣至其他校區，甚至舉辦全港性的IT Running Man，讓更多學生認知科學，愛上科學。」

這個名為IT Running Man的科研活動，參與的學校共有六間小學及三間中學，都致力發展IT教育的學校。程Sir強調這個活動是遊戲日而非比賽，分享重於競爭，目的是要讓同學知道學習科學不一定局限於班房，例如改裝四驅車學習速率；在裝有電腦感應的吹氣迷宮用平板電腦解答常識問題等。由於各間學校有個別的IT強項，同時亦已在校內舉辦過相關的科學活動，今次的IT Running Man就是集各家之大成，把各間學校的長處展示給其他學校的同學及老師，意義重大。程Sir說：「活動中有動（體驗手勢控制遙控車）有靜（BYOD在線VDI），以迎合不同學生的性格。而且參與學校的Banding雖有參差，但在活動中可以發現學生的表現卻很平均，最重要是可以讓他們將刺激內化為興趣，藉着興趣從而不斷學習。」

青年會書院梅志文老師對此十分贊同，他說：「在活動中會發現，平日已失去學習動力的學生，他們在遊戲中會問到動力、扭力甚至牽涉到大學的科學問題，創新的玩法明顯提高了他們的學習動機。就算來當義工的中學生，他們不只在活動中提供技術支援，更有機會與不同年齡的學生交流，他們對未曾見過的IT 製品亦相當感興趣，例如他們會查問兩轆步行車的平衡問題，答案就是利用智能電話的感應裝置等，學生得到OLE（Other Learning Experience），這些知識不知道將來何時會有用，但一定可以終身受用，這正是活動中老師和同學沒有預期的意外收穫。」

然而，IT學習在香港並不廣泛，廠商會中學張文源老師無奈地說：「香港的教育以考試為主導，入大學比率做評校指標，我們每年都有同學參加創新科技節等活動，六月更會有同學代表香港到美國參加機械人大賽，但沒有傳媒會報導。可是，我們仍積極參與有關活動，因為我們要讓同學明白，科學不只可以在課室裏學習，更可以在課室以外實踐，砌四驅車或者不是女孩子最喜歡的，Banding較低的學生或者在活動的表現差於名校學生，但這都不重要，最重要是我們都抱着播種的心態，讓學生了解自己的長處、短處和興趣，這對他們將來的發展會有啟發的作用。」

總結IT Running Man的成果，三位老師都異口同聲說這只是一個開始，程Sir笑言：「活動過後收到不少其他學校老師的查詢，反應正面，令我們十分鼓舞。我們亦正研究下一次IT Running Man的活動內容，例如租用可置身其中的透明大圓球，計算角度、速度以撞低最多的保齡樽遊戲等。但現時最大的困難在於資金，要延續、擴大及定期舉行活動，政府資助是不可或缺的。今次活動受惠的雖然只得約一百位同學，我們期望將來會有更多的一百位同學，可以領略到科學為他們帶來的樂趣。」

IT Running Man 簡介

參與小學

港澳信義會小學、喇沙小學、天主教伍華小學、中華基督教會全完第一小學、慈幼小學及協和小學

支援中學

長沙灣天主教中學、青年會書院及廠商會中學

活動方式

由6間小學分別派出各約20位小五至小六同學，混雜一起再分成5組，參與下列5項活動。

5大跨科整合學習活動及內容

ICT-in — English迷宮計時跑

每位繫上電腦晶片的組員進入吹氣迷宮後，
利用平板電腦解答問題，離開迷宮出口會發出提示聲響。

四驅車STEM解難

由老師解構四驅車結構，講解如何透過改裝其馬達、重心、齒輪等，
改善四驅車的性能及圈速，並由同學親自進行改裝。

編程遙控車STEM整合學習

由同學自行設計的遙控車，在限定的時間內，
把對方的遙控車推離指定範圍。

BYOD在線VDI考評局Flash BCA

利用平板電腦，學習計算及評估不同性能的四驅車
在不同的環境下的表現差異。

體驗手勢控制遙控車

利用體感控制跑車的方向，賽道間需要回答
有關車輛的基本問題，如防鎖剎車系統英文簡稱等。

同學反應

周冠朗、周子健
天主教伍華小學六年級學生

「我哋覺得迷宮最好玩，可以腳啄度答問題。」

張晨稜、梁林婷、林睿、徐嘉俊
中華基督教會全完第一小學五年級及六年級學生

「我哋係由老師委派嚟參加今次活動，因為我哋對科學都好有興趣，
覺得好好玩，平時教都無咁深入，最好玩梗係迷宮啦！」

汪敬軒、孫偉翔、羅毅駿、魏名宇
港澳信義會小學六年級學生

「呢啲活動大部分我哋都學過哂，因為程sir都有教我哋，可謂佔盡地利，
但未玩過迷宮。我哋覺得四驅車摔角（編程遙控車STEM整合學習）最好玩，
但好難用tablet控制左右及停止。」

方來明、曾培庭、謝諾謙、甘德銓、馮啟鈞
喇沙小學六年級學生

「相撲（編程遙控車STEM整合學習）最好玩，因為好講求機件控制。
我哋平時都有砌四驅車，今次呢架四驅車亦係我哋自己設計。」

黃彥銘、黃健宇、趙俊然
慈幼小學六年級學生

「迷宮最好玩……至於摔角，我哋發現用慢車戰術效果最好。
我哋覺得呢啲遊戲比起以前喺課室教學，更易入腦。」