



聖公會主愛小學（梨木樹）



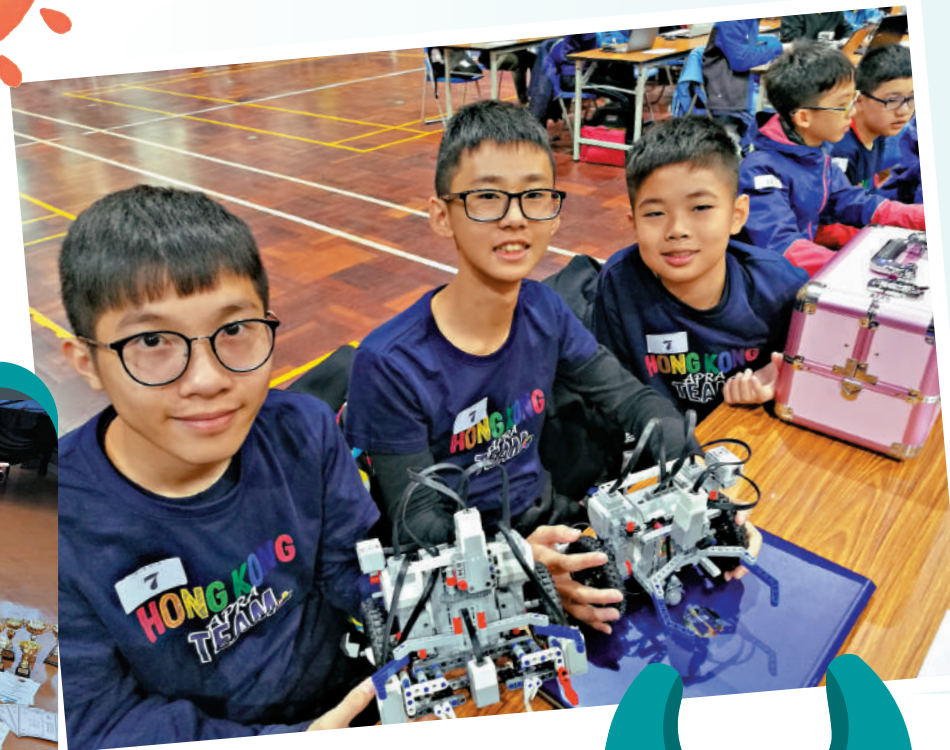
出戰機械人編程比賽 學解難 育品德

在過去數年，受疫情困擾，香港教育前進的步伐彷彿停頓了。以往，學習新知識時，孩子學習的速度往往比成年人快，他們就像一塊無限大的海綿，把老師們傳授的知識迅速吸收。可是，當孩子只能在家中透過小小的平板電腦學習知識，少外出探索，浪費了不少寶貴的光陰。

聖公會主愛小學（梨木樹）近年大力推動STEAM教育，又帶領學生參與校外比賽，取得卓越成績，就算在疫情下亦不停步。其實，只要有機會，學生自會展示他們的才華。

校園小記者 葉嘉熹、顏子傑、譚一芯、黃洛琳、吳永昊
輔導老師 曹愷琦主任、許嘉銘主任

陽光校園巡禮



▲三位同學到台灣參賽，製作的機械人以35秒完成接力賽，獲得季軍。

◀同學們不斷到各地比賽，取得輝煌成績，更豐富了自己的知識，培養品德。



2017亞太機械人聯盟競賽
—台灣國際錦標賽



聖公會主愛小學（梨木樹）於1999年創立，近年致力發展STEAM教育，多年來帶領學生參與校外比賽，培育創意解難能力之餘，亦建立品德素養。時至今日，學校的「魔力機械」成績卓越，這歸因於學校為學生提供大量機會，展示他們的才華。即使在疫情下，學校未曾停下腳步，盼望學生不會因為疫情而埋沒了才華及興趣。

既是遊戲，又是學習

STEAM教育在小學和中學並非獨立的學科，也許大多數教師不願將核心科目的課時調配到教授STEAM，這有利亦有弊。不設正式考試之下，學生可能會發現STEAM更具吸引力，他們可以參加促進主動學習的實踐和思考活動。這種方法與傳統的課堂教學模式形成對比，因為後者主要依靠課本為基礎的被動指導。然而，亦因為STEAM不是獨立成科，學生沒有固定時數學習，使他們接觸相關知識的機會有限。

因此，參與比賽，就是教授STEAM的良好方法。參加校外STEAM比賽，可以豐富學生學習體驗，激勵他們追求相關知識。STEAM比賽要求學生將他們的知識應用到現實問題中，從不死記硬背。比賽內容多樣

化，學生可在不同的情境中應用相同的知識，對過往的學習自會有更深入的理解。

STEAM競賽多要求學生設計機械人，以完成各種任務並獲得分數。在構建機械人之前，學生必須了解競賽規則和要求，再思考機械人的建構方法及所需程式。將程式匯入機械人後，亦要仔細觀察其表現，以確定它是否符合預期並能夠完成指定的任務。

一旦機械人的表現與預期不符，同學們需細心思考並確定其根本原因。然後，他們必須制定適當的解決方案以改進機械人的表現並解決遇到的任何問題。這種設計循環將持續進行，直到機械人的表現令人滿意，讓學生發展解決問題和批判性思維的能力。

訓練解難能力以外，同學們亦透過比賽建立品德素養，全面發揮潛能。這類比賽常以小組形式進行，學生在小組中提出新點

子，互相學習，發展出不同的解難模式。參加STEAM比賽過程中，學生真正遇上困難，定會經歷尋找解決方案的過程，正好從中學習良好品格並學習與人相處，這樣的學習成效比在課堂上重複講述十次更有效。

挑戰自己·放眼世界

從2017年起，學校在不同的選拔賽中獲勝，並得到代表香港出戰國際賽的資格，同學們除了能在校內進行各式各樣的學習活動外，也可以遠赴其他地區，與不同的學生進行交流！

歷年來我們不斷到處比賽，希望讓學生明白到憑着堅毅及努力，我們也有能力跟不同地方的學生切磋交流。



Universal Robotics Challenge 2018

◀學校隊伍再次赴日本參賽，製作的農夫機械人與台、韓、日隊伍競賽，最後贏取亞軍。



2018 APRA亞太機械人聯盟
台灣國際錦標賽



▲三位同學製作的機械人以40秒完成接力賽，獲得季軍，並參觀桃園小巨蛋的其它機械人比賽。

Universal Robotics Challenge 2017



▲同學到東京大學參賽，與18支日本隊伍進行競賽，奪得亞軍。



挑戰自我 屢獲殊榮



◀由二〇一七年起，同學們屢次取得國際賽資格，與不同地區的學生交流，取得豐碩成果。



掃一掃 有片睇