機械人比賽融入歷史故事

AM730

2019-10-13

學生參加科普比賽，很多比賽都是着重 STEM，即是科學 (Science) 、 科技 (Technology) 、 工程 (Engineering)及數學 (Mathematics)教育，其實加入藝術 (Art)的意涵，更能為學生培養跨領域素養和能力 。 今天筆者剛剛為 「六藝創意比賽 2019」 擔任頒獎嘉賓，這個比賽能讓青少年通過培訓 、 比賽及公眾活動，更進一步深化科學範疇內的物理 、 化學及生物學，並增添中國文化及通識等原素，對中國傳統文化及機械人製作有更全面的認知及實踐 。

「六藝 」是中國傳統文化的主要課題，把禮 、 樂 、 射 、 御 、 書 、 數和現代科技交叉融合，讓參賽學生擦出無限創意的火花！小學組參賽隊伍需要以禮 、 樂或射其中一項為主題，而中學組參賽隊伍則需以禮 、 樂 、 射 、 御 、 書或數其中一項為主題 。 學生除了學習設計機械人 、 比拼科藝及綠色創意，還要設計及佈置生動活潑的場景，以及現場講解在那一部份有機械人參與其中及技術應用 。 例如為人熟悉的三顧草廬 、 六指琴摩 2.0(代表六指琴魔是安裝了摩打的新版本 )等等，把歷史故事的場景，再配合機械人代入當中的主角及加上現代機械人的技術，評審及觀眾都聽得非常投入 。 經過精彩刺激的比賽，結果由海怡寶血小學的 「絶纓之宴 」及順利天主教中學的 「六指琴摩 2.0」 奪得小學組及中學組的 「六藝之王 」的殊榮!