



電腦科學大挑戰2017

成就未來STEM科技人才

比賽涵蓋廣泛 提升邏輯思維

在電腦科技垂手可得的年代，如何推動持續創新的發展？秘訣是傳承下一代，從小加以培育，提升同學的知識，並在此基礎上繼續發展。由香港城市大學電腦科學系，聯同香港數碼遊戲為本學習協會主辦的「電腦科學大挑戰 (Computer Science Challenge)」，向對電腦科學有興趣的中學生下戰書，測試他們對學科不同領域的能力和知識。

第二屆電腦科學大挑戰 (Computer Science Challenge) 於五月二十日圓滿舉行，共有六十六間中學參與。參賽隊伍需挑戰三項任務：(一) 代數遊戲挑戰、(二) 動物拯救隊—編程概念挑戰，及(三) 機械人迷宮挑戰。評分根據隊伍於每個任務得分加成，可見得獎隊伍於不同領域均有良好表現。配合近年興起的STEM教育，比賽結合軟件及硬件的元素。任務一通過益智遊戲Algebra Game挑戰同學們的邏輯思維能力，而任務二及三則測試同學在編程方面的知識，如利用編程軟件控制機械車的操作。

電腦科學系陳志為副教授表示，由於大眾對電腦科學的認識不多，其實這學科糅合數學、運算法、電腦編程等，有助訓練邏輯思維。是次比賽透過有趣的任務吸引同學參與，並鼓勵同學把電腦科學視為長遠修讀科目及未來職業。

除了電腦科學大挑戰獎項，大會特設Style Award，以嘉許同學製作與任務相關且具創意的數碼化內容，並上載到電腦科學大挑戰的Facebook社交群組 (www.facebook.com/CS.Challenge) 和大眾分享。評審之一的UR Photo代表於頒獎典禮上表示，在一個以編程為主的比賽中，設立Style Award旨在鼓勵參賽同學藉紀錄籌備過程，製作別樹一格的數碼化內容，並透過社交網絡分享過程的苦與樂。

得獎感想

基督教女青年會丘佐榮中學
YAU Chun Yiu 及 LI Chung Ho

冠軍

他們表示比賽最困難的地方是控制無綫連接的機械車，因車速太快容易導致出軌，故調校至合適的速度十分重要。學校亦有提供資訊科技增進課程，讓他們由低年級開始學習，從而建立概念。



鄧鏡波學校
HUI Ting Hin 及 TSE Ka Hey

亞軍

由於是次比賽由二人組隊參賽，他們指視乎大家的專長及表現來分工。任務一及二能預先安裝應用程式，故有助練習及準備；至於任務三，雖然學校資源有限，但仍提供類似的機械車讓同學作充足的賽前準備。



香港四邑商工總會黃棣珊紀念中學
蘇楚鈞

殿軍

Style Award 第二名

他表示在備賽過程中，即使與拍攝出現磨擦，全靠互相遷就化解。他亦指出多做練習及諮詢老師意見有助應對困難的任務。

