

一個足以改變世界的 IT 夢想

二月十四日早會講稿

郭子豐老師

大家好！我是郭子豐老師，今年任教 ICT 及 DT 科。此外，我還在學校負責一個較為特別的計劃，叫做「資訊科技增潤計劃」，簡稱 EITP，由上一年度開始的。各位同學可能已發現最近學校多了很多資訊科技活動，同時亦有校外學生到本校一起上課。為什麼說這是較為特別的計劃呢？因為我們學校獲政府甄選為全港八間「資訊科技增潤計劃」伙伴學校之一。

但今天我主要分享的並不是 EITP 計劃，而是想分享三個故事。第一個故事是關於「打機」的。

首先，我想請大家緊記三組數字，大家可以嘗試在我接下來分享的內容中，找出這三組數字的意思。

(1) 4 至 104

(2) 16 萬

(3) 3 億 6 千 7 百萬

在四年前的一月至二月期間，兩位美國年輕兄弟，覺得美國電腦教育的普及程度不足，只有專業人士能有機會修讀，因此他們成立了一個組織，宗旨是支持美國學生學習電腦科學，並將電腦編寫程式普及化。他們期望每一名學生，特別是弱勢群體，可以接觸並學習電腦科學。

由於當時互聯網已普及，這兩位年輕人花了數個月的時間，開發了一個網上學習平台，並在 2013 年 12 月，成功舉辦「電腦科學教育周」，開展了名為「編程一小時」的活動。這個活動大受歡迎，在短短一星期便吸引了 20 萬人參加，並編寫了超過 600 萬行的程式代碼。連當時的美國總統歐巴馬，以及大型資訊科技公司，例如微軟和蘋果公司都表示支持。

在 2014 年，由於香港城市大學非常欣賞於美國舉行的「編程一小時」活動，因此也在香港舉辦了首次的「編程一小時香港」活動，成功將這項在美國大受歡迎的活動引入香港。他們同時強調所有舉辦的活動都是免費的，亦歡迎家長一同參加。

在 2015 年，由於那兩位創辦人要在美國舉辦「第三屆編程一小時」活動，因此他們與微軟公司合作，將當時大受歡迎的遊戲《我的世界》（Minecraft）改變成為編程教學的課程，讓學生在進行一小時的遊戲期間，就可以學習不同的編程技巧。

當時活動團隊曾表示：《我的世界》教程將會讓全球數以百萬的青少年了解他們所喜愛的這款遊戲是如何運行的，並以此激勵他們創造自己的技術或應用程式來影響世界！

在 2016 年，感謝校長的支持，田家炳中學正式成為「編程一小時香港」的合作伙伴，更成為新界區第一個提供完善設備的培訓中心。

剛才請大家緊記的幾個數字，是到目前為止，關於「編程一小時」的統計：

- （1）由 4 歲至 104 歲的參加者
- （2）16 萬場「編程一小時」活動
- （3）有 3 億 6 千 7 百萬個學生參加

第二個希望與大家分享的故事，就是關於最近一兩年，各位同學經常使用的電子學習工具 iClass。iClass 原是香港大學幾位學生的畢業功課，為何這個程式能在成千上萬的畢業功課中突圍而出？它有什麼特點呢？

香港大學這幾位學生一直都在香港接受教育，他們數年前與大家一樣，是本地的中學生，但他們在學習的過程中，除了着眼書本的知識外，他們還留意到學校其實很需要一套功能完整而使用方法簡單的學習工具，方便學生及老師們應付日常課堂。

因此他們從中學開始便生起這個夢想，希望可以研發出一個針對以上問題的系統。他們在大學裏，經過不斷的觀察及研究，並運用所學到的知識，慢慢地建立出這套非常有用的電子系統，即使是香港大學的課堂，亦常有採用這系統。他們慢慢地改變了香港教育界，直至現在，全香港已有約半數學校採用他們研發的電子學習系統——他們的夢想終於能夠實現。

由今年開始，大家不難發現中一及中二的同學們，經常帶着一個藍色的盒子上學，那其實是一個名為 mBot的可編程機械人。這就是我第三個想分享的故事。mBot是一位國內大學生所研發出來的產品，同樣地他從小便有一個夢想，就是希望一人有一個機械人。他也希望研究機械人不再是遙不可及的事情，亦不是只有大學或科研人員才可接觸的物件。以往面對機械人的各種不同電子零件，以及複雜的電子線路，即使是大學生亦會覺得困難，但這位年輕人堅持了他的夢想，努力研究，終於製造出簡易但具有豐富學習意義的機械人，使用對象亦包含小學生至高中學生，能適合不同年級的學生需要。

各位同學，你有沒有想過，Pokemon Go 裏的人物角色，為何會跟隨我們移動呢？為什麼在遊戲裏，「傻鴨」可以出現在郭老師的身旁呢？大家有沒有研究過、探索過？

各位高中同學，你們即將要遞交 SBA報告及程式，你有沒有珍惜這個可以讓你走近夢想的機會？還是只當作是一份無意義的功課？

各位初中同學，你們尚在初學階段，技術可能不足以編寫一個實用的程式，但技術的不足，並不會限制夢想的實現！

最後送一句說話給大家：「任何時間都是學習的機會，重點是你有沒有留意及珍惜」。希望各位繼續尋夢求真！