



「新冠病毒的資訊持續更新，成年人要掌握也不容易，何況是小朋友？要讓他們感到吸引和具挑戰性，才會更易入腦，自動自覺配合抗疫。」天主教鳴遠中學中五級學生李建峰，去年設計出一款建基於擴增實境 (AR) 技術的手機遊戲，希望透過科技教育區內居民一些疫情的「Dos 和 Don'ts」，加強自身防禦合力擊退疫情。

擴增實境打大佬 安心步行添出路

科學生

「AR」mazing 創意大戰疫

防疫激發建峰的創科點子。



李建峰：
「生動呈現抗疫資訊，更易入腦並促進親子互動。」



校園成為建峰的試驗園地。

「手機彈出不同問題，正確回答才可『放行』。」

「小朋友在玩遊戲的過程中，還可以學習到最新的資訊，甚至可以反過來跟大人分享！例如 Omicron 的基因突變，雖然增加了傳播力，也降低了繁殖效率。」建峰稱，這些「硬繃繃」的防疫知識，都可以生動地呈現於小朋友眼前。「當家長發覺小朋友的見聞如此廣，不但有助抗疫，更可以促進親子互動，互相欣賞！」

問及這個遊戲的概念，建峰形容是更基本的「真·安心出行」。說的當然不是港府推出的 App，他介紹說：「玩家要預先佈置圖案，透過相機鏡頭讀取圖案後，手機就會彈出不同抗疫相關的問題，需要正確回答才可『放行』。」還不是「安心」了才可以「出行」嗎？憑著這個作品，建峰在去年的「國際青少年創科奧林匹克大賽」獲得 AR 編程中學組亞軍。

感謝老師「秒覆」提問

「其實製作過程絕不輕鬆，由於比賽指定要用 Unity (遊戲開發平台)，無奈是我不熟悉的系統，所以花了很多時間去研究。」猶幸獲學校老師支持，協助建峰找到解決方法。「ICT 科的石 Sir 不單『秒覆』我的提問，更親自買了一個 AR 線上課程及自費去學 Unity，跟我分享相關知識和技巧，協助我完成這個遊戲。」

創科奧林匹克大賽，我仍想挑戰多一次。

面對明年的公開試，建峰坦言已感受考試壓力，自然要把開發遊戲的時間減少。「不過國際青少年創科奧林匹克大賽今年也會舉辦，我仍想挑戰多一次，用另一種 AR 的呈現方式，去製作有意義的遊戲。」

能否預告一下主題嗎？建峰搖頭：「目前心中有些概念，但不算實在，技術亦有待研究，可預見是新一段的學習旅程。」他又笑稱，要在興趣和學業之間取得平衡，一點也不容易呢！

憑貼地遊戲奪得國際創科獎項。



獲邀到論壇分享遊戲意念。

STEM 教育

提升學生解難能力

香港近年流行 STEM 教育，內容包括科學、科技、工程及數學四個範疇，希望可以培養學生不同的能力。身為受「新一代」教育的學生，建峰說：「香港傳統教育由老師主導，就好像徒弟跟師傅的關係，單向學習知識。而 STEM 教育最大特色，是需要自己主動去思考不同方面的問題。」

建峰以開發這個遊戲為例：「我需要先掌握在拍攝影像裡辨識與顯像的原理，再者想問題、寫程式、繪製立體圖案等……每一處也會遇到大大小小的問題，也需要一一克服，不知不覺『開發』了我的毅力和解難能力。」