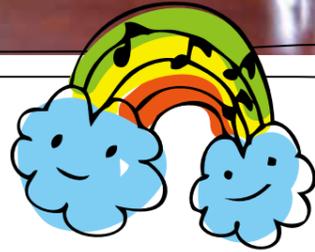




# 獎項



## 2015 年

題目	組別及獎項
〈潘朵拉的盒子〉	香港區冠軍 最佳風格獎 ** 代表香港到美國參加 2015 世界賽 ** 64 隊中獲得世界第 5 名
〈當「技術」遇上「困難」〉	香港區第四名 最佳風格第二名

## 2014 年

題目	組別及獎項
〈胡鬧鬼屋〉	香港區冠軍 最佳風格獎 最佳即興題表演獎 ** 代表香港到美國參加 2014 世界賽 ** 67 隊中獲得世界冠軍
〈眼見為實〉	香港區冠軍 最佳風格獎 最佳即興題表演獎 ** 代表香港到美國參加 2014 世界賽 ** 59 隊中獲得世界第 7 名

## 2013 年

題目	組別及獎項
〈見觸藝術品〉	香港區第五名 最佳風格第二名
〈自創電郵必經路〉	香港區冠軍 最佳風格獎 代表香港到美國參加 2013 世界賽 ** 54 隊中獲得世界第 5 名

## 2012 年

題目	組別及獎項
〈創意天使〉	香港區季軍 最佳風格獎

## 2011 年

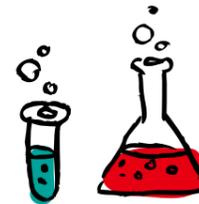
題目	組別及獎項
〈經典導遊〉	香港區亞軍

## 2010 年

題目	組別及獎項
〈搵到寶〉	香港區冠軍 最具創意獎 最佳即興題表演獎 代表香港到美國參加 2010 世界賽 ** 48 隊中獲得世界第 24 名

## 2009 年

題目	組別及獎項
〈大迷信〉	香港區第四名 最佳風格獎



# 目錄



## 2009

第五題〈大迷信〉  
第三組別 P.32



## 2010

第三題〈搵到寶〉  
第三組別 P.30



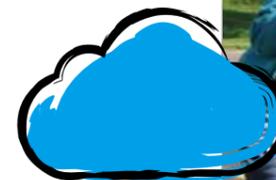
## 2011

第三題〈經典導遊〉  
第三組別 P.29



## 2012

第五題〈創意天使〉  
第三組別 P.28



## 2013

第三題〈見觸藝術品〉  
第三組別 P.24

第二題〈自創電郵必經路〉  
第二組別 P.25



## 2014

第二題〈胡鬧鬼屋〉  
第二組別 P.14

第五題〈眼見為實〉  
第二組別 P.16



## 2015

第二題〈當「技術」遇上「困難」〉  
第二組別 P.12

第三題〈潘朵拉的盒子〉  
第二組別 P.6





## 什麼是創意思維活動？

創意思維活動 (OMP) 是一項極富教育意義的學生思維訓練活動。活動由隆米爾·米克盧斯博士在 1978 年於美國創立，旨在透過團體合作訓練培育青少年的創意和解難能力。香港青年協會與教育統籌局 (現為「教育局」) 於 1995 年攜手合作，將創意思維活動引入香港。

## 香港創意思維活動

OMP 採隊際比賽形式，每隊隊伍由最多七名隊員組成，並由至少一名教練帶領。比賽分為「長期題」、「風格項目」及「即興題」三個項目，總分為 350 分。

隊伍可根據自己的興趣，選擇其中一款大會所設計的「長期題」，構思及演出一個原創的解題方案。隊伍可製作交通工具或機械裝置、以創意重新演繹一些經典文學或藝術作品、搭建可承重的輕木結構，或演出一項具主題性的幽默戲劇表演，其中，戲劇表演佔 200 分。當中，「長期題」亦包括「風格項目」，這部分則佔 50 分。

另外，創意思維活動亦包括「即興題」部分，要求參賽者運用腦根即時解難，這項目則佔 100 分。



**本校創意思維活動**

佛教黃允畝中學於 2009 年成立創意思維學會，教導及提升學生解難及創意的能力。一直以來，除了平日訓練外，亦有組隊參加香港青年協會及教育局合辦的「創意思維活動 (OMP) 比賽」。七年中有四年贏得香港賽區冠軍，代表香港前往美國出席世界賽事，成績優異，更於上年 (2014) 在美國愛荷華州舉行之世界大賽中勇奪世界冠軍。現將歷年活動簡介如後。

## 長期題題目類別 (佔 200 分)

長期題題目分別有以下五項類別：

### 題目類別一：交通工具

參賽隊伍需以團隊方式，按題目要求的任務或表演，一起構思、設計、以至搭建不同體積大小、功能以及動力來源的交通工具。交通工具的外觀設計多變，可以是體積如電腦般大：或像一隻茶杯般袖珍，但亦可以是一輛可承載人的大型交通工具。一般而言，交通工具是按驅動能源的設計，以及其在運送和完成題目要求項目上的表現而決定得分多寡。



### 題目類別五：戲劇題

顧名思義，戲劇題是一項表演題目。評核過程是看隊伍的表演質素，以及與表演有關的各項內容。題目可能要求隊伍演繹一個角色 / 人物，又或設定一個主題，讓隊伍創作原創故事，包括內容、表達形式，幽默和輕鬆的表達手法等。每年，這題目也帶給大家無窮樂趣。



## 風格項目 (佔 50 分)

創意思維活動會鼓勵隊伍加以闡釋他們長期題的解題方案，因為當闡釋時往往會加入創意原素，我們會稱之為風格。風格是長期題的進一步演譯及加強隊伍的獨特性。

若要用譬喻來說明風格表演，可以把長期題表演比喻作一個蛋糕。每一隊隊伍都會完成長期題的要求，完成製作這個蛋糕。風格表演就是蛋糕上的水果及其他裝飾，每一隊隊伍都會選擇不同的元素以修飾其解題方案，令方案有別於其他隊伍。

一首隊伍自己編寫的歌曲或一件精心設計甚具創意的服飾都可以是風格表演的元素。每條長期題都要求隊伍在其解題方案中加入五項風格表演項目。

### 題目類別二：技術題

技術題是以隊伍的表演內容，以及設計裝置的技術來決定表現高低。這題目要求隊伍創作和製造一至多件具備不同功能或能夠完成題目指定任務的裝置。



### 題目類別三：經典題

經典題是一項以表演為基礎的題目，題目內容要求隊伍根據一些「經典」項目，如：神話故事、藝術、音樂、考古或屬經典類別的事物，創作表演題目。



### 題目類別四：結構題

題目要求隊伍設計、搭建一個以輕木 (balsawood) 和膠水製成的結構，並在結構上加上標準重量及體積的鐵餅，直至結構倒塌，以測試承重能力。每年題目會因加上新元素而有不同，如要求結構能承受從木槽滾下皮球的衝擊等項目。



## 即興題 (佔 100 分)

此外，為了考驗隊伍的創意解難能力，隊伍需同時參與「即興題」的競賽，而題目的內容則在競賽當日始公佈。隊伍的「長期題」和「即興題」總成績將決定他們在競賽中的名次。

## 參賽組別

青少年在報名時，可按當時年齡參與不同組別的賽事 -

**第一組別：**十二歲以下之學生

**第二組別：**十五歲以下之學生

**第三組別：**十五歲或以上的全日制中學生

本年，本校共有兩隊隊伍參賽，分別為第二組別中的第二題《當「技術」遇上「困難」》及第三題《經典題：潘朵拉的盒子》。當中，同學們於第三題《經典題：潘朵拉的盒子》中奪得香港地區賽冠軍以及最佳風格獎。



第三題

# 《潘朵拉的盒子》第二組別



香港區冠軍  
最佳風格獎

參賽同學

- 黃靜 2B
- 余家諾 2B
- 徐嘉潞 2B
- 譚焯霖 2B
- 梁嘉敏 3B
- 郭駿杰 3C
- 陳嘉敏 3C

題目撮要

這道題目要求參賽隊伍編制一個圍繞潘朵拉盒子故事的電子遊戲。在表演中，遊戲玩家角色將會挑戰這個靈感來自希臘神話的多關卡遊戲。遊戲將包括一個序言來描述潘朵拉盒子的原著故事、三個虛擬角色來代表逃出盒子的不同邪惡元素、表示每關卡開始與終止的聲效及代表遊戲玩家體力的能量顯示計。要完成遊戲，遊戲玩家角色將晉級到最後關卡，並把「希望」向世界釋放出來。

本校長期題故事撮要

法師一直活於疾病，不幸及欺凌的陰影下，故她決定將人類所有記憶體封印於寶箱中。若人類想得到記憶，就必須經歷遊戲中的「記憶之旅」，體驗該三項不快的痛苦回憶。每過一關，玩家會得到各10%分別屬於疾病，不幸及欺凌的記憶體。遊戲玩家於最後一關釋放「希望」，隊員以影子代表希望。因為影子是從我們出生便一直跟隨著我們的，不論我們快樂與否，它見證著和清楚我們的一切，故影子能代表記憶。釋放影子表示人類尋回記憶，影子提醒人們記憶除了不快，其實快樂的也不少。此外，由於有光源才有影子的出現，這亦能表達出光明及正面的訊息。

三隻惡魔的造型及特性



疾病的記憶體 - 於寶箱打開後第一個出現以及於遊戲第一關出現，全身佈滿垃圾和病菌，而且面呈青綠色，無處不在，令人防不勝防。



不幸的記憶體 - 於寶箱打開後第二個出現以及於遊戲第二關出現，外觀啡啡沉沉，全身滿佈礦石，會魔法使別人不幸，以灰黑頹廢的造型出現。



欺凌的記憶體 - 於寶箱打開後第三個出現以及於遊戲第三關出現，經常嘲諷及輕視他人，說話中不顧及別人的感受，態度輕挑，為人奸險。

風格部份：隊籍標誌與電子遊戲機手掣的相似度

隊籍標誌以時下最流行的遊戲手掣造型表示，手掣的上半部分色彩鮮艷，配以食鬼的經典遊戲設計。手掣的下半部分所有按鈕均為凸出的，以造出3D效果和真實感。當玩家進入遊戲世界，手掣上半部分亮燈，螢幕亦顯示食鬼的遊戲畫面。同時，手掣的下半部分按鈕燈亮起，摩打會將控制杆轉動，手掣的顯示屏亦亮起，表示手掣開始啟動。



比賽過程

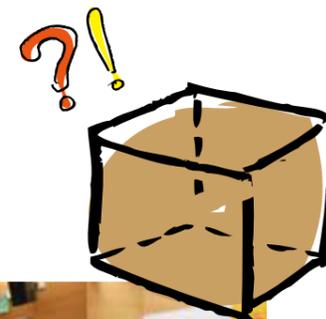
遊戲玩家在劇中用「光」「影」的概念釋放希望



賽後解說



同學們向裁判解說設計背後的原理





# 2015 世界賽 - 美國密芝根大學

## 參觀

同學們到 Michigan State Capitol 參觀，它是密西根州的首府，已有 100 多年的歷史。古式的建築風格及裝橫十分宏圍壯觀，同學們對首府的歷史、議政廳及各項設施均感到十分好奇，四出拍照留影。



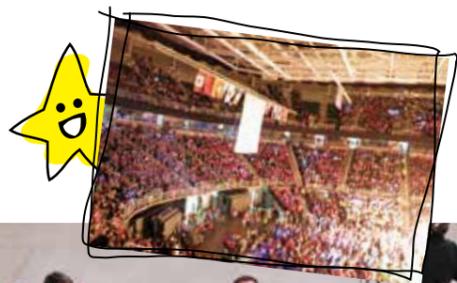
## Pin trading( 襟章交換 )

在活動中，每個地區或國家均會有所屬的襟章。Pin Trading 是指各國或地區的參賽者互相交換襟章的一項文化交流活動。同學們都興奮地用香港的襟章與外國的參賽者「貿易」，希望換取代表不同地方以及具紀念價值的襟章。



## creativity festival

在 Creativity Festival 中，每個地區或國家會設計遊戲攤位，讓不同的人參與活動，促使文化交流。於代表香港的攤位中，同學們將外國人的名字翻譯成中文，教外國人如何使用筷子以及將香港的懷舊玩意 - 拋豆袋介紹給他們，他們在攤位中玩得津津樂道呢！



## 開幕禮

眾隊伍一起到 Spartan Stadium 出席典禮，場面十分熱鬧和震撼！各國或各地區均會派代表在開幕典禮中帶著旗幟繞場一周，典禮中亦會奏起代表各國或各地區的歌曲，各國的參賽者在歡呼和吶喊聲中為比賽揭開序幕。



## 與 Buddy Team 交流

美國大會安排一隊來自 Arizona Grand Canyon School 的隊伍作為本校的 Buddy Team。同學們與 Buddy team 一起吃早餐及進行集體遊戲，互相交流。同學比賽時，Buddy Team 更前來支持和欣賞！



## 比賽片段

同學們利用創意施展渾身解數並落力演出，將最好的一面展現於觀眾前。



## 賽後解說

賽後，同學詳盡地向評判解說故事內容和解題方式，使評判更了解故事內容及佈景的設計概念。



## 賽後合照



同學們於賽後跟教練與佈景合照。



# 《潘朵拉的盒子》



代表香港到美國參加世界賽  
64 隊中獲得世界賽第五名，  
並得到 Honorable Mention Award



## 2015 年前往美國世界賽學生的感想

### 陳嘉敏 3C

我感到十分榮幸能夠參與今年的創意思維世界賽。首先，我十分感謝所有善長的捐贈，因為前往美國的費用絕不便宜。另外，我還要感謝訓練我們近半年的 Ms Wu 和王 sir，他們用了很多時間陪伴我們！在努力下，我們今次的比賽成績也算不錯，在六十四隊參賽伍中獲得第五名。除了比賽，令我最深刻的就是和 buddy team 相處的時間。雖然我們的英文不太好，以致語言溝通上有些困難，但我們都鼓勵勇氣去用英文與他們對話和玩樂。比賽完結後，我們和 buddy team 更在草地上一同打排球，我們大家打成一片，真的很開心呢！原來，只要放膽去嘗試，語言差異已經不是阻礙及隔膜呢！

### 徐嘉潞 2B

今次能夠到美國代表香港出賽真的是我的榮幸！當中，我感到最快樂的是我能感受到創意思維會活動世界賽中的氣氛。尤其是在開幕禮和閉幕禮的時候，來自各國參加者的吶喊聲以及歡呼聲都令我感到格外興奮，我從未參與過這樣大型的賽事呢！

在世界賽中的 creativity festival，我負責教導外國人用筷子夾波子，雖然花時很長。但是，當我看見他們的嘗試便已經很開心，當中我更用英文與他們溝通，這也增加了我日後說英文我信心呢。最重要的是，我要衷心感謝所有捐錢給我們的善長人士，如果不是他們的捐助，我們都沒有機會到美國體驗美好的回憶。這真是一次十分難能可貴的體驗呢！

### 譚焯霖 2B

在美國的世界賽中，我感到最開心的就是認識到 buddy team 以及其他學校的學生，雖然大家相處的時間不是很多，但我深信大家能認識到已經是一種緣份。在整個活動中，我體會到團體精神的重要性，因為表演時間只有 8 分鐘，我們要在限時內完成的任務，大家要分工合作，例如有同學係台前表現時，有另一些隊員便會在場景後面配合，做一些效果！雖然我們最終只得到第五名，並未能獲得獎杯，但是我們已盡力了。最後，我真的十分感謝一些支持和幫助我們的善長人士，感恩您們的幫助，好使我們能代表學校順利前往美國參加世界賽！

### 余家諾 2B

我在美國最開心的事就是遇到一隊非常友善的 buddy team，他們令我放膽用英文跟他們溝通呢！此外，我認為開幕禮和頒獎禮的場面十分震撼，這使我印象十分深刻，因為世界各地的隊伍聚首一堂，場面十分壯觀呢。還有，當宣佈我們獲得第五名時，我心情非常激動，因為這證明我跟老師和隊友們多個月來的努力沒有白廢！我亦十分感謝王家駒老師和胡靜雯老師，因為他們不怕辛苦的付出了很多時間訓練我們。當然，我真的由衷地感謝各善長人士對我們美國的資助，今次美國之旅，令我大開眼界，我很榮幸參加 OM 的活動。



### 郭駿杰 3C

今年是我第二年參加創意思維比賽，而且我也十分慶幸能再次於香港奪冠，得到前往美國密芝根州參與世界賽的資格。

今次，我要擔當起師兄的角色，因為今年有新的成員加入，我身為第二年參與比賽的成員，可說是責無旁貸。在這次旅程中最高興的事就是能認識到不同國家的人，他們不會因為我們是外地人而排斥我們，反而對我們十分熱情，沒有半點拘謹。這也讓我明白到無論是外地人或者當地人也好，只要大家敞開心扉，人與人之間的隔膜是可以消除的。雖然我們在最後只獲得第五名，這個成績我卻是十分滿意。至少，我比上年進步了。

對於我來說，我要向很多人說聲謝謝，包括有份提攜我的老師、給予我支持以及鼓勵的同學和家人，最後就是出錢出力的各位善長。沒有了他們，我們也許因欠缺資金而未能前往美國參賽呢。

### 黃靜 2B

今次可以去到美國參加比賽，我感到最高興的事情就是可以與其他國家的參賽者交流大家的比賽心得，藉此增加對其他國家的認識。

在這次比賽中，我們得到了第五名，雖然這結果令這次比賽有點遺憾，但這是我們每個同學一起努力多個月的成果，所以我也不會覺得失望呢。

在此，我要多謝各位支持我們的善長對我們美國的資助。另外，我也要多謝我們的老師，他們也與我們一起努力多月。最後，我也要感謝我的同學及家人的支持，因為當他們知道我可以去美國比賽時，一直都給予我們最大的支持呢！

### 梁嘉敏 3B

當知道自己知道在香港贏了第一的時候，便很開心和很興奮。可是，當我們知道學校也許沒有足夠的金錢資助我們去美國的時候，真的非常擔心呢！幸好，我們得到各善長、校友、家長等的支持，所以，我真的很感謝捐贈金錢給我們去美國的人。

在還沒去美國之前，我已經非常期待，因為這次是我第一次去美國的，所以我真的想籍著這次機會去體驗一下當地的文化和生活。

旅程中，我感到難忘的事情就是和外國人交流。雖然，我們知道我們的英文能力不是很好，但我們不停嘗試用自己懂的英文去回答他們，整個過程都很開心！我亦明白到學好英文真的很重要的！除此之外，我們準備了很久的比賽，贏了世界第五！我更加再次明白到，一分耕耘，一分收穫！若要成功，一定要付出努力的！

第二題

# 《當「技術」遇上「困難」》 第二組別



香港區第四名  
最佳風格第二名



### 參賽同學

- 洪梓釗 2B
- 李嘉寶 2B
- 麥智軒 2C
- 譚悅瑤 3B
- 陳庭欣 3C
- 張珮琦 3C
- 羅紫晴 3C

### 題目撮要

這道題目是透過設計、建造和利用以橡筋為動力的裝置來完成任務。參賽隊伍需要創造一個主題，透過完成多項任務，從而修復一項技術故障。隊伍須從指定的列表中選擇任務，再加上兩個由隊伍自創的任務。隊伍的演出還包括一名神秘工程師的角色，並須要把隊員們的整個解題方案放進兩個有限尺寸的手提箱中。

### 本校長期題故事撮要

博士的星際漫遊已完結，並製造了無所不能的超級機械人。然而，當他想返回地球之際，卻遇人技術故障。幸好，博士於苦惱如何解決問題期間得到神秘工程師協助排解七項問題，最後得以順利重返地球。

### 機件部分

同學們以不同的科學原理例如力學、拉力等以及配合橡筋的應用，造出三個不同的裝置，以完成七項任務。



### 風格部份：（一）其中一位隊員服飾的外觀 - 超級機械人

超級機械人於劇中是博士的製成品，協助博士解決不同的問題和研究。

在用料方面，超級機械人以紙皮箱、廢棄電腦底板、電線、閃燈、錫紙、食物器皿、膠樽、發泡膠、汽水罐等物料製造出來，以突出機械人、機器、高科技及數碼的感覺。

在設計方面，機械人主要由紙皮箱造出，並包上錫紙，再以綠色和黑色油彩擦上，造出鐵鏽和青銅色效果，代表它在太空慢遊的時間已經好長，原本閃亮的銀色已退色。當中機械人身上是腦部解剖圖。左面是人腦，右面是機械腦部份，代表超級機械人好像是人工智能一樣，能理解和融合人類的想法。而心電圖和元素表表示機械人能於生物和化學等多角度作出分析。而機械人兩旁則以士巴拿作手部，以突出器械的形象。



### 風格部份：（二）手提竹箱運用的創意

主要由兩大組件合成。上面的箱子左右兩邊亦可掀開，隊員亦會在箱子中取出半圓的 power meter 牌子及圓形並將其加上。這樣的設計使原本的兩個小箱子能靈活地使用，變成一個更大的場景。檢示裝置配合故事內容，以燈光、摩打轉動以及氧氣水平上下移動等顯示不同資料。顏色配搭亦十分搶眼，使觀眾一目了然。而設計上亦用了齒輪，電腦板，電腦板等，以突出檢示裝置主題，使其更有機器的效果。



### 比賽過程

於比賽中，同學須以話劇形式，將三個裝置所做到的七項任務融合於劇中。



### 賽後解說



同學詳盡地向評判解說如何運用橡筋來完成題目要求。



本校共有兩隊隊伍參賽，分別為第二組別中的第二題《胡鬧鬼屋》及第五題《眼見為實》。同學們分別奪得香港地區賽冠軍、最佳風格獎以及最佳即興題表演獎，獲得代表香港前往美國參與世界賽的資格。



第二題

## 《胡鬧鬼屋》 第二組別



### 題目撮要

這題目要求參賽隊伍創造和呈獻一場原創表演，包括一間會發生四種特別效果、具有「彈起」風格 (pop-up style)，不太鬧鬼的屋。那些特別效果的原意是為人帶來驚嚇，可是卻做出意料之外的結果。表現須包括最少一個會經歷那些特別效果的角色、一個向觀眾敘述該角色經歷的旁述者，以及一個驚喜的結局。

### 風格部份：旁述者外表的原創性

首先，旁述的外觀包括衫、褲及帽均是以鍵盤按鈕堆砌而成，這代表旁述充滿智慧，而頭上的帽會發光，代表無時無刻也在思考；而他身上會出現閃燈，代表他憤怒時的狀態。



### 比賽片段



隊員們扮演火星人，於劇中用盡辦法將地球人驅離火星。



### 賽後合照



與其他 4 間學校組成 6 支隊伍，參加 2014 創意思維美國世界賽



技術題  
Technical



香港區冠軍  
最佳風格獎  
最佳即興題表演獎

### 參賽同學

- 麥穎聰 2B
- 梁澤銘 2C
- 蘇毅 3B
- 鄧嘉玲 3B
- 葉君豪 3B
- 朱樂泓 3B
- 鄧凱欣 3C

第五題

《眼見為實》第二組別



香港區冠軍  
最佳風格獎  
最佳即興題表演獎

參賽同學

- 陳庭欣 2B
- 郭駿杰 2B
- 鄺詠淑 2B
- 羅紫晴 2B
- 陳嘉敏 2C
- 梁炫杰 2C
- 徐梓恩 3C

題目撮要

這題目要求參賽隊伍創造和呈獻一場原創表演，一個社群感覺被某種東西威脅，因此社群各成員從未到訪這個東西的來源地。他們須用一個隊伍自創方法，挑選一個或多個旅行者前往到訪及探索這個來源地。在來源地，一個旅行者須發出信息，勸服社群那裡並沒有任何可怕的東西。這場表演亦須包括一個旁述者角色、兩段韻文、以及一個流動布景。

風格部份：社群環境的視覺效果

機械人統治的世界只有黑色和白色，故命名為黑白村。因當時複製人的生活已失去色彩，故黑白村感覺冷清。佈景用小片的報紙以層疊形式貼上，其中亦覆蓋大量報紙，增加立體感。背景為室內佈置，內有掛鐘、樹形擺設及貓的圖畫等，以突顯家的感覺。牆身上亦裝上三個摩打，以雨傘及裝飾在轉動，帶出未來世界的形象。最後黑白的斑馬條紋搭配帶出時尚感，並加上光油，增加光澤。



比賽片段

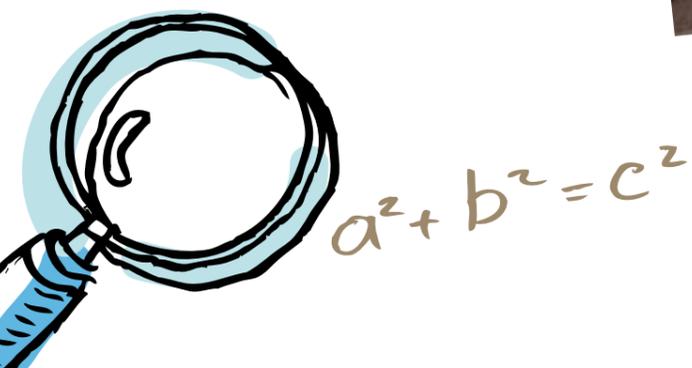


於劇中，「黑白村」的村民接受突如其來的挑戰。

賽後合照



賽後，隊員們跟校長和老師們來個大合照。



# 2014 年世界賽 - 美國愛荷華州大學

出發



到比賽場區，檢查道具



到達美國愛荷華州大學



與 Buddy Team 交流



Pin Trading



# 《眼見為實》



代表香港到美國參加世界賽  
59 隊中獲得世界第 7 名

比賽情況



# 《胡鬧鬼屋》



代表香港到美國參加世界賽  
67 隊中獲得世界冠軍

比賽情況



頒獎禮



兩隊同學回港後與家長們於機場合照，分享喜悅。

## 2014 年榮獲世界賽冠軍學生的感想

### 鄧嘉玲 3B

今年是我第二次參加創意思維比賽，十分榮幸在兩次比賽中都能奪得香港區的冠軍，到美國參加世界賽。

今次與上次不同的是能與本校另一隊 Problem 5 的隊員同時奪冠，一起到美國參賽，實在是一次難得的經驗。

由於本校有兩支隊伍到美國參加比賽，因此老師的工作量倍增，同時要照顧十多位隊員及協助我們，在此我要衷心感謝兩位指導老師——王家駒老師及胡靜雯老師。

在美國比賽的一星期，我們大部分時間都積極練習。雖然過程辛苦，但大家相處融洽，比賽時互相支持，互相鼓勵，這是最大的滿足。

努力過後，我隊獲得世界冠軍，是我這次比賽中的最大收穫。

最後，我要感謝學校和家人的支持及鼓勵。

### 鄧凱欣 3C

這次美國之旅，我們得到了意料之外的好成績，令我十分驚喜。

在準備過程中，我學會了如何正確地表達自己的意見，亦學會了要用心聆聽和尊重他人的意見，因為這樣才可通過互相合作，發揮團隊最大力量，解決難題。

能夠獲得這驕人的成績，真的要感激兩位老師的用心訓練，提升我的解難及創意能力。同時亦感謝學校資助我們到美國比賽，令我能「衝出香港」，大開眼界。

### 葉君豪 3B

早前，我和隊友於香港創意思維活動中獲得冠軍，並代表香港參加世界賽。在美國逗留的一星期，我們廢寢忘食地為比賽準備，最後終於得到豐厚的回報，奪得世界賽冠軍的殊榮。

創意思維活動讓我們學會多角度思考，用心觀察身邊的事物，發掘創意靈感，尋找解難的方法，這些知識讓我終身受用。

從地區賽到世界賽，我們十分高興得到校長、老師們和爸媽的鼓勵和支持，讓我們信心大增，於世界賽中有超水準的表現！

### 蘇毅 3B

這是我第一次到美國，感覺十分新鮮，也非常辛苦！因為我們不是去玩，而是代表香港參加國際性比賽，總覺得責任重大。

到達美國，真是大開眼界。那裏的人十分友善，大家見面時總會 'say hi'，像認識多年的朋友一樣，十分熱情！這七天裡有不同的活動，例如 Pin Trading、Creativity festival、float and banner Parade 等等。令我印象最深刻的是 Creativity festival。我要教一個外國人寫中文字，我盡力用我所學的英文與他溝通，最後他還稱讚我英文水準不錯呢！之後他每次遇到我便跟我打招呼，讓我感受到他的熱情。

在美國最後一天，我心情十分緊張，因為終於比賽了。我們以超水準完成了賽事，半年的努力總算沒有白費！當閉幕禮時，大會宣佈我校奪得世界冠軍的一刻，我真是興奮莫名，因為證明大家的辛苦和努力是有成果的，得到別人的認同！

當然，我很感謝王家駒老師和胡靜雯老師的指導，以及學校的支持，讓我有機會參加這次盛事！

### 麥穎聰 2B

這一次美國之旅，我得到的經驗比上一次多。例如在這次比賽當中，我學會怎樣與其他國家的人交流和溝通，從而令我的英文水平更上一層樓。

除此之外，美國有十分多事物是我在香港從沒見過的，令我增廣見聞。

最後，最重要的是我在比賽的過程中學會了團隊合作的重要性！

由於今次機會難得，我十分珍惜，所以在比賽中有良好的表現。其實得到世界冠軍，並不是單靠我一個人的努力，而是靠所有隊員合力達成。也證明了我們一直艱辛的訓練和老師對我們的栽培是沒有白費的，在此我要衷心感激老師及學校的帶領及鼓勵。

### 朱樂泓 3B

今次能夠到美國參加創意思維世界賽是一次很難得的經驗。由到達美國開始，其實已經很緊張，擔心即興題的比賽難以應付。幸而比賽都進行得很順利，我們完成了指定的任務，最後還榮獲冠軍。

在美國，我見識到很多新事物。例如創意思維世界賽的開幕典禮，規模非常龐大，整個典禮的氣氛亦很愉快。那裡的大學面積非常大，由宿舍到比賽場區都需要走一段路。此外，我在美國認識了一些外國朋友，還和他們交換了 Instagram 聯絡方法。

這次能夠到美國參加比賽，我真的很高興，我會將所見、所聞印在腦海中，日後再細細回味！

# 傳媒報導

## 港生製「胡鬧鬼屋」國際賽奪冠

傳教黃允收中學的學生代表遠赴美國，參加「創意思維活動世界賽」，炮製「胡鬧鬼屋」，因採用的裝置技術出眾，早前於初中組「技術題」擊敗64隊來自其他國家和地區的學生隊伍，奪得冠軍。

題目要求參賽者表演，當中要包含原本帶來驚嚇，但最終又營造出意外效果的鬼屋。得獎的黃允收中學隊伍學生，創作故事講述火星人誤以為地球人入侵火星，於是嘗試以古怪聲音嚇退地球人。參賽隊伍以多種方法製造怪聲，包括藉滾動硬球，令不同長度的纖維互相碰撞，產生不同的音效，並開啓風筒，將風吹進轉輪以製造「胡胡」聲；又將一條有針的木條向下移動，刺破4個氣球，產生爆炸聲。

然而在故事中，地球人誤以為那些古怪聲音是電話鈴聲及震動聲，又將爆炸聲當成音樂節拍，結果間音樂聲，這劇情達到比賽所要求的「營造出意外效果」。

黃允收中學的隊伍今年4月參加由青協主辦的「香港創意思維活動競賽」，奪得獎項，其後與其他得獎隊伍一同出戰美國的世界賽。



傳教黃允收中學參賽隊伍創作的「胡鬧鬼屋」故事，在「創意思維活動世界賽」初中組「技術題」賽事中奪冠。該隊演譯火星人意圖嚇走地球人的故事，其中一個火星人（中央黑白衣者）的衣服，是用舊電腦鍵盤粒製成。（青協提供）

A7 二〇一四年六月二日 星期一  
星島日報 SINGTAO DAILY



傳教黃允收中學的「胡鬧鬼屋」力壓其餘四十一支隊伍，奪得世界賽冠軍。

# 創意思維世界賽港生奪冠

本地學校近年着重發展創意思維，近日在美國舉行的創意思維世界賽中再獲佳績。本港傳教黃允收中學七名中二及中三學生，在該項賽事長期題第二題《胡鬧鬼屋》(The Not-So-Haunted House)的第二組別賽事，力壓逾四十支國際隊伍，勇奪項目世界冠軍。

創意思維活動採用限制的形式比賽，隊伍通常由不多於七名隊員組成，在教練的指導下，隊員合力完成題目。比賽每年均設有五項不同類型的題目，校內設有創意思維學會的傳教黃允收中學，早前在創意思維活動香港地區賽獲得多個獎項，其中兩組初中組更獲得遠赴美國愛荷華州大學參加世界賽的機會，與美國等多個國家和地區的青年競逐世界冠軍。

**力壓41支隊伍**

以火屋作為長期題第二題《胡鬧鬼屋》參賽主題的傳教黃允收中學，在世界賽第二組別中獲得三百四十七點四五的高分，力壓其餘四十一支隊伍，奪得世界冠軍，分數更離第二名隊伍逾四十七分之多。傳教黃允收中學亦派出另一支隊伍參加長期題第五題《眼見為實》(Seeing Is Believing)第二組別賽事，於三十六支參賽隊伍中獲得第七名。

傳教黃允收中學校長鄧耀聲表示，由於該校主要招收第二及第三組別學生，學生的英文水平一般不遜，要對外地參賽面對一定難度，但同學在取得香港地區賽獲得冠軍後，即在老師的協助下，花了近一個月時間將表演內容全部轉作英文，並作出相應訓練，在世界賽中以英語演出。

他指出，由於在世界賽中，由賽會即時給予聽題會佔一半分數，能夠獲獎反映同學有一定創意。他又表示，鬼屋一般令人聯想到「鬼屋」，但同學想到以火屋為題，營造出陌生環境，相信是脫穎而出的原因，但可惜所用的道具體積太大，未能運抵香港。

其他赴美參賽的香港學校，還有聖士提反女子中學附屬小學、順德聯誼總會李兆基中學、保良局百周年李兆基紀念中學及皇仁書院隊伍，分別奪得所參賽項目的第七名、第八名、第十七名及第二十八名。

F3 二〇一四年六月十一日 星期三  
星島教育 SingTao Education 家長版

## 家長八達通

### 創新驚嚇場面 水火箭製特效 黃允收原創英文劇 創意賽奪世界冠軍

傳劇《來自星星的你》早前熱傳全城，連Elsie女大都是「粉絲」，事實上，外星人的情節，向來都是熱門戲劇元素，好容易沙田區的傳教黃允收中學七名中二及中三學生，兩星期前憑《火屋人遇上地球人》的八分鐘英語劇，力壓四十支國際隊伍，贏得在美國愛荷華州大學舉行的「創意思維活動世界賽」(Odyssey of the Mind)長期題第二題《胡鬧鬼屋》(The Not-So-Haunted House)的第二組別賽事，成為該項目的世界冠軍，也是代表香港出賽的五所中、小學，包括皇仁書院、順德聯誼總會李兆基中學、保良局百周年李兆基紀念中學、聖士提反女子中學附屬小學等多所名校中，取得最佳成績的一所，為香港學生增光。

**運用物理技術**

近年不時聽到香港學生在海外的創意比賽中獲獎，不過主要都是科學比賽，然而今次卻集會戲劇、解題和科學的元素，趣味性更高。聯傳教黃允收中學校長鄧耀聲說，該校原來已第六年參賽，今年成績最好。他又說，今年其實有兩組學生出賽，同樣都是初中，但參賽題目不同，在三十六支隊伍中獲第七。

Elsie同場獲獎的師生，知道該比賽共有五題選擇，分別是「車



沙田區的傳教黃允收中學學生，憑火屋人題材的原創劇，贏得世界冠軍。

**結局出其不意**

在同學和老師共同創作下，他們想了一個火屋人的故事。聽他們說，在未來世界中，地球人和火屋人已可接觸，但是，火屋人發現地球人有很多壞習慣，於是不准地球人再登火屋，可是在多年之後，地球人竟然又重返，惹得火屋人大怒，於是用各種方法，希望嚇走地球人，然而地球人不但怕，竟還被嚇得非常高興。

中三學生鄧嘉玲同Elsie說，由於題目要求結局要有驚喜，於是他們就把結局設計成地球人回火屋，其實是為了尋找解決脫變的方法，「他們後來找到加速轉輪子，於是就高興了。」中二學生鄧嘉玲說，劇本最初選擇用地球人入侵，並承受「星星熱線」影響，「主要是覺得宇宙空間大，定有其他生物，其中火屋最出名，所以從這兒開始構思。」

**提升學生自信**

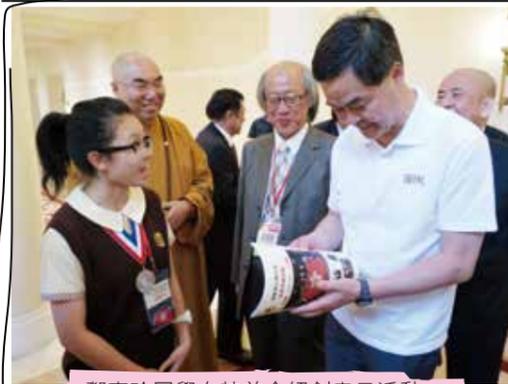
Elsie舉例師生的介紹，都覺得故事非常有創意，其實，為了提升同學的創意，培養同學的多元智能，傳教黃允收中學早年更成立創意思維學會，該會的負責人鄧家駒、鄧耀聲和鄧家駒老師。

# 與特首會面

同學們於美國愛荷華州的世界賽中力壓六十七支隊伍奪冠，獲得與特首梁振英於禮賓府會面的機會。同學們向特首簡介創意思維活動的特色和理念，特首亦在會面中勉勵同學，著同學繼續努力，於不同方面作多角度思考和發揮創意。



同學們與葉校長於禮賓府中作好準備，等候特首的來臨。



鄧嘉玲同學向特首介紹創意思維活動。



同學們向特首講解活動及展示獎杯。



葉嘉豪同學於問答環節中向特首作出提問。



由於同學在世界賽中獲得佳績，獲得與特首梁振英於禮賓府會面的機會。



第三題

# 《見觸藝術品》 第三組別



經典題  
Classic



香港區第五名  
最佳風格第二名

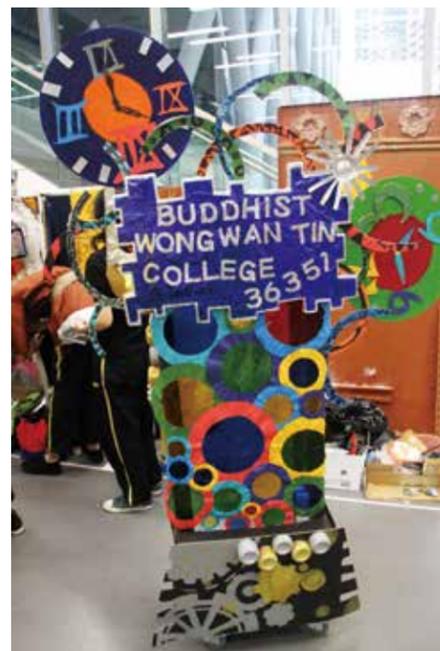


### 題目撮要

這道題目要求參賽隊伍創造和呈獻一場原創表演，這要包括一個古典建築結構的複製品，而該古典建構須建於公元 1000 年至公元 1600 年間。表演也須包括三件「消失」的藝術作品，以及兩個展開追查行動、以尋找作品下落的角包。當那些藝術作品給找回來以後，它們要給納入複製品之中。表演又須包括配合了編排動作的兩首歌。

### 風格項目：隊藉標誌的外觀及不同物料的應用

隊藉標誌同時為故事中的命運之輪，主要以色彩繽紛的圓形及輪狀圖案作主題。頂部有兩個時鐘面，而中間部份亦併貼上不同大小的圓形，圓形中間為空心的，並配上色彩不同的玻璃紙。巨輪亦有運用汽水罐等增加時代感。而其側面則置有一個小型敲擊組合，由鐵罐，汽水罐，搖鈴等組成，好使隊員能現場敲打節拍，配合音樂，加強節奏感。巨輪亦配合故事情節，當村民放上三件寶物後，頂部的兩個時鐘逆轉，而中間部份亦閃亮，表示巨輪正啟動。



第二題

# 《白創電郵必經路》 第二組別



技術題  
Technical



香港區冠軍  
最佳風格獎



### 題目撮要

這題目要求參賽隊伍創造和呈獻一場原創表演：包括演示數條由電子郵件發送的信息：這必須縱有形的方式表現出來。一個「發送者」的角色須創造及發出三封電郵給一個或以上的「接收者」角色。每一條電郵信息也得先通過一個電子郵件網絡伺服器，經「濫發信息過濾器」的分類，才可給運送往它最終的目的地。一條電郵信息要求「接收者」角色寄回回條收據；一條電郵信息須包括一件藝術作品，此作品以附件方式寄出；一條信息則須給轉移一個不尋常的地點。

### 風格項目：隊藉標誌的外觀及不同物料的應用

以紙皮箱、透明膠袋、電線、錫紙、紙、膠樽的不同部份、益力多樽，發泡膠杯、膠杯、網等物料製造出來。上部份表面上牛油紙最外層並沒有顯示出校名，但運用「光與影」的原理及角度的調較，當射燈投射在透明膠片時，影子部份顯示出校名，帶出未來世界的感覺。而編號方面，上部份左面，用摩打順時旋轉顯示出「36351」，增加動感。而另外在右面，也用 LED 燈拼出數字。

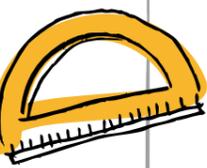
而發泡膠杯、膠杯整成的球體代表其他星球。頂部亦以粗鐵線圍成頂蓋。配以膠樽及爐頭紙，製成不規則的形態。

圖中抽象的圖案和不規則的擺設，讓別人對未來世界有想像空間。



# 2013 世界賽 - 美國密西根州立大學

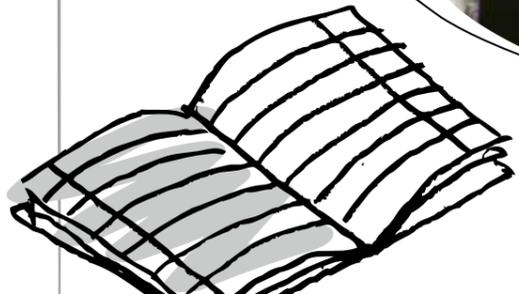
比賽情況



同學們認真投入地演出，一絲不苟。



裁判們正聆聽同學們對機件部份的解說。



# 《自創電郵·必經路》

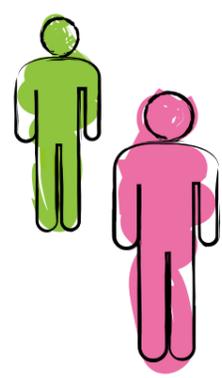


代表香港到美國參加世界賽 54 隊中獲得世界第五名，並得到 Honorable Mention Award

美國開幕禮的情況



與 OM 創辦人 Dr. Sam 合照



與 Buddy Team 文化交流



學生向評判解釋故事、機件的原理



與 Buddy Team 賽後合照



賽後合照



第五題

# 《創意天使》

第三組別



香港區季軍  
最佳風格獎



### 參賽同學

- 倫嘉晴 4B
- 廖靜雯 4D
- 廖嘉怡 4D
- 徐家豪 4D
- 梁振邦 4E
- 袁沅 5F
- 王雅虹 5F

### 題目撮要

這題目要求參賽隊伍創造和呈獻一場原創表演，在這場表演中，一群學生要貫徹全程的走到一個或以上的隊伍自創地點：在該（些）地點，他們會遇到各種負的情況，然後他們得把這些轉為正面的境況。這些「創意天使」(Odyssey Angles) 要幫助兩個受不同問題所困擾的角色。「創意天使」亦要協助拯救一整個社區，把它從一個糟糕的情況中拯救出來。一位「創意天使」不能說話，另一位則有一種特殊的能力。

### 題目其中一項風格：一位「創意天使」所穿的一件服飾的創意

以垃圾膠袋做了一件背心裙，用膠紙令背心堅挺，衫上有黏紙、布碎整成花邊，用雪條棒做成立體圖案，用乾樹葉圍繞裙邊，增加美感。

另外，隊員以勞工手套整成斗篷，當中塗上色彩顏色以表現天使來自色彩繽紛的世界。

天使身上亦有綠燈，在傳訊息時表示同意，帶出奪目效果。此外，頭上有扇葉以摩打推動有轉動，表示天使不停思考，並帶出動感。



### 比賽片段



### 賽後合照



第三題

# 《經典導遊》

第三組別



香港區亞軍



### 題目撮要

這題目要求參賽隊伍創造和呈獻一場原創表演，在這場表演中，其中一個經典角色會充當導遊。導遊會帶領遊客到三個不同地點：包括兩個現存地點，一個自創地點。在參觀當中，導遊先會錯誤地解釋一些東西，另外，會遇到一個沒有生命的物體會將顯示為有生命跡象。最後，隊伍並會解釋為什麼有一個守衛的角色去保護一個毫無價值的項目。

### 題目其中一項風格：在解題表演中，如何創意地使用一件廢物

隊員們只用膠樽物料砌成一張沙發。底部以同款的膠樽以十字形交錯排列，以加強承托力。椅柄以較大的水樽切裝嵌而成，增加相似度。再運用綠色水樽底部、樽身、彩色樽蓋及招紙，加以裝飾。

故事中沙發中的每一個膠樽均盛載藥水，故能令博士沉睡多年也不改變。



### 比賽片段



### 賽後合照



第三題

# 《搵到寶》 第三組別



香港區冠軍  
最具創意獎  
最佳即興題表演獎



### 題目撮要

參賽隊伍的任務是創作及表演一個包括兩個發現考古寶藏的過程。一個是發現真實古代寶藏和另一個是被隊伍在未來發現的現代寶藏。發現的過程將會以不同的劇場風格表達，表演亦會包括兩個寶藏的藝術形象、尋寶隊員一部份的隊伍創作角色，以及由聲音協調動作所製造出來的戲劇效果。

### 題目其中一項風格：一件服飾上使用物料的創意 (機械人)

以紙皮箱、廚墊、廢棄電腦底板、風扇、膠片、電線、閃燈、錫紙、食物器皿、膠樽、色紙鐵絲網等物料製造出來。而機械人會受酸雪所影響，因冷卻而「僵硬」了。



### 比賽片段

### 賽後合照

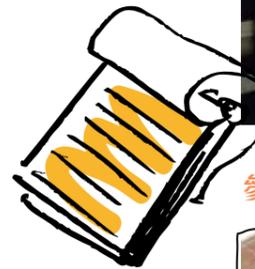


# 2010 世界賽 - 美國密芝根大學

出發



到達



參觀



與 buddy team 合照



比賽片段



# 《搵到寶》



代表香港到美國參加世界賽  
48 隊中獲得世界第 24 名

## 第五題

## 《大迷信》 第三組別



最佳風格獎  
香港區第4名



## 參賽同學

黃彩鳴 3B  
戚明君 3B  
劉雅詩 3C  
陸希煒 3C  
楊嘉欣 3C  
陳進希 3C  
梁琬琪 3D

## 題目撮要

參賽隊伍的任務是創作及表演一個其中包括：兩個現存的迷信、一個由隊伍創建的原創迷信，以及造成原創迷信的來源。當中還包括一個有趣的敘述者、由兩個或兩個以上的隊員在同一時間穿上的服裝，和會轉變的舞台佈景。

## 題目其中一項風格：未來世界背景的外觀及物料應用

我們特意設計的未來世界，每樣事物都是閃爍的。而為了配合我們想像的未來世界，佈景裡運用了不少廢物，例如雞蛋盒、棄置的光碟、舊報紙、雜誌、膠樽和手提電話盒等等，燈光的運用更加強調未來世界是個閃爍的世界。



## 比賽片段



## 賽後合照



