



佛教黃允畝中學

Buddhist Wong Wan Tin College



鳴謝：俊和
CHUN WO



Technical

技術題

Performance

表演題



Classics

經典題



活動

dyssey of the Mind 2017

CONTENTS

目錄

1

簡介

2

長期題題目類別

3-4

創意思維
活動成績

5

美國世界賽成績優異

6

與前特首
梁振英先生
會面

7-10

傳媒報道

11-12

技術題
《ODD-A-BOT》
第三組別

13-14

經典題
《Classics...It's Time, OMER》
第二組別

15-17

表演題
《To Be Continued :
A Superhero
Cliffhanger》
第二組別

18-23

2017 世界賽——
美國密芝根州立大學

24-25

赴美參賽的
學生感想



簡介



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。活動由薩米爾·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。活動旨在讓參賽學生透過團隊合作，綜合應用 STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) 知識，發揮創意解決難題。

香港創意思維活動

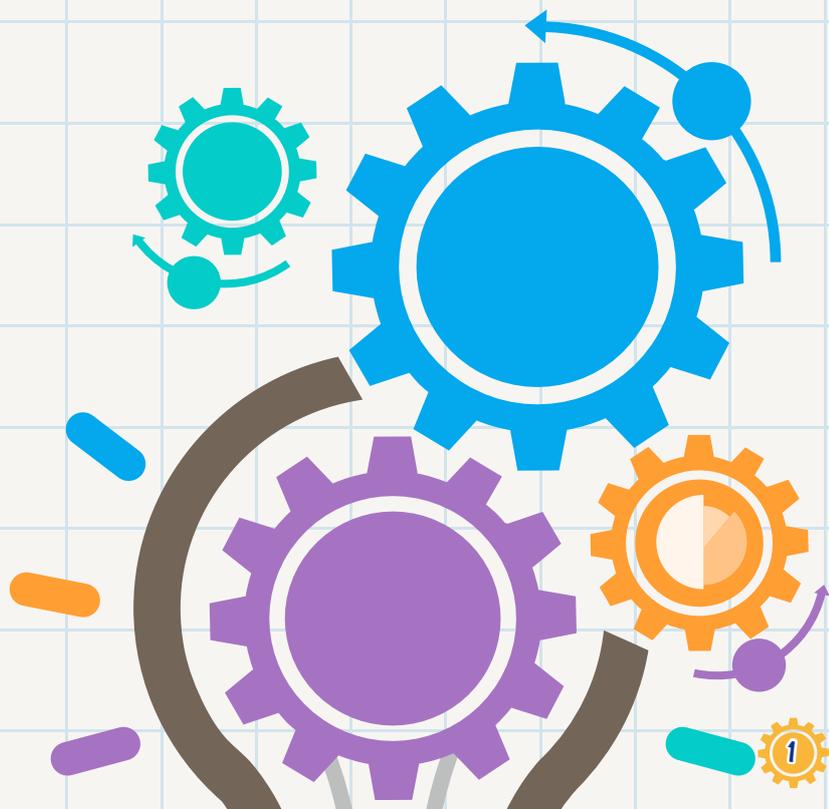
OMP 採隊際比賽形式，每隊隊伍由最多七名隊員組成，並由至少一名教練帶領。比賽分為「長期題」、「風格項目」及「即興題」三個項目，總分為 350 分。

隊伍可根據自己的興趣，選擇其中一道大會所設計的「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 (balsa wood) 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，而「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，要求參賽者運用腦筋即時解難，這項目則佔 100 分。

本校創意思維活動

本校於 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，亦有參加香港青年協會及教育局合辦的「創意思維活動 (OMP) 比賽」，至於今年，創意思維世界賽香港區賽則由青年會書院主辦。本校自 2009 年至今，連續 9 年參與香港區賽，屢獲佳績。當中 5 年共 8 隊更贏得香港賽區冠軍，代表香港前往美國參加世界賽，成績優異，於 2013 年及 2015 年獲得第五名 (Honorable Mention Award)，更於 2014 年在美國愛荷華州舉行之世界大賽中勇奪世界冠軍。



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：交通工具題

參賽隊伍須以團隊方式，按題目要求的任務或表演，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。這項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。



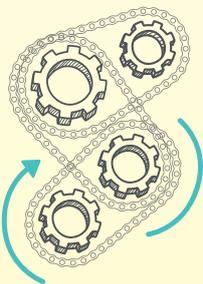
題目類別三：經典題

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。



題目類別五：表演題

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。



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元素，我們會稱之為風格。風格是長期題的進一步演繹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，如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。



即興題

佔
100分

為了考驗隊伍的創意解難能力，隊伍須同時參與「即興題」的競賽，而題目的內容則在競賽當日才公佈。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

在報名時，可按參賽者當時年齡參與不同組別的賽事，包括：

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



佛教黃允啟中學

創意思維活動成績



2017 2016 2015 2014 2013 2012 2011 2010 2009

技術題：《ODD-A-BOT》第三組別	香港區冠軍 ** 代表香港到美國參加世界賽 ** 於 40 隊中獲得世界第 9 名
經典題：《Classics...It's Time , OMER》第二組別	香港區冠軍 ** 代表香港到美國參加世界賽 ** 於 53 隊中獲得世界第 9 名
表演題：《To Be Continued : A Superhero Cliffhanger》第二組別	香港區冠軍 ** 代表香港到美國參加世界賽 ** 於 71 隊中獲得世界第 12 名



2017 2016 2015 2014 2013 2012 2011 2010 2009

經典題：《伊索瘋》第三組別	香港區季軍、最佳風格獎
經典題：《伊索瘋》第二組別	香港區第 5 名
技術題：《滿佈魚團》第三組別	香港區亞軍



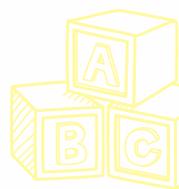
2017 2016 2015 2014 2013 2012 2011 2010 2009

經典題：《潘朵拉的盒子》第二組別	香港區冠軍、最佳風格獎 ** 代表香港到美國參加世界賽 ** 於 64 隊中獲得世界第 5 名
技術題：《當「技術」遇上「困難」》第二組別	香港區第 4 名、最佳風格第 2 名



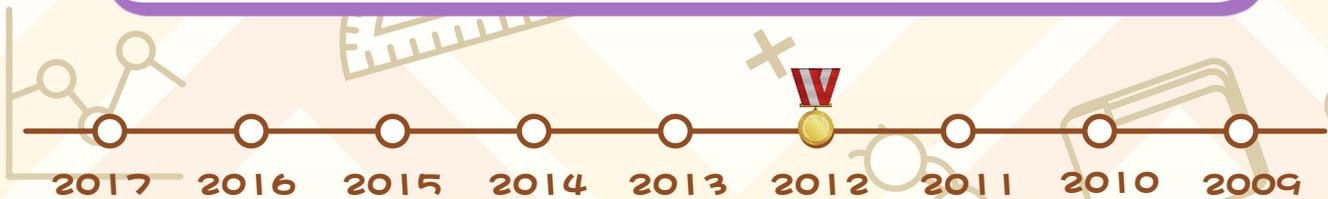
2017 2016 2015 2014 2013 2012 2011 2010 2009

技術題：《胡鬧鬼屋》第二組別	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世界賽 ** 於 67 隊中獲得世界冠軍
表演題：《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 ** 代表香港到美國參加世界賽 ** 於 59 隊中獲得世界第 7 名





經典題：《見觸藝術品》第三組別	香港區第 5 名、最佳風格第 2 名
技術題：《自創電郵必經路》第二組別	香港區冠軍、最佳風格獎 ** 代表香港到美國參加世界賽 ** 於 54 隊中獲得世界第 5 名 



表演題：《創意天使》第三組別	香港區季軍、最佳風格獎
----------------	-------------



經典題：《經典導遊》第三組別	香港區亞軍
----------------	-------



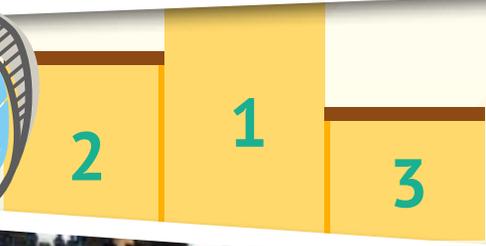
經典題：《搵到寶》第三組別	香港區冠軍、最具創意獎、最佳即興題表演獎 ** 代表香港到美國參加世界賽 ** 於 48 隊中獲得世界第 24 名 
---------------	---



表演題：《大迷信》第三組別	香港區第 4 名、最佳風格獎
---------------	----------------



美國世界賽成績優異



2014年，本校同學參與技術題《胡鬧鬼屋》(The Not-So-Haunted House)，於美國愛荷華州舉行的世界賽中擊敗 67 隊隊伍，獲得冠軍。

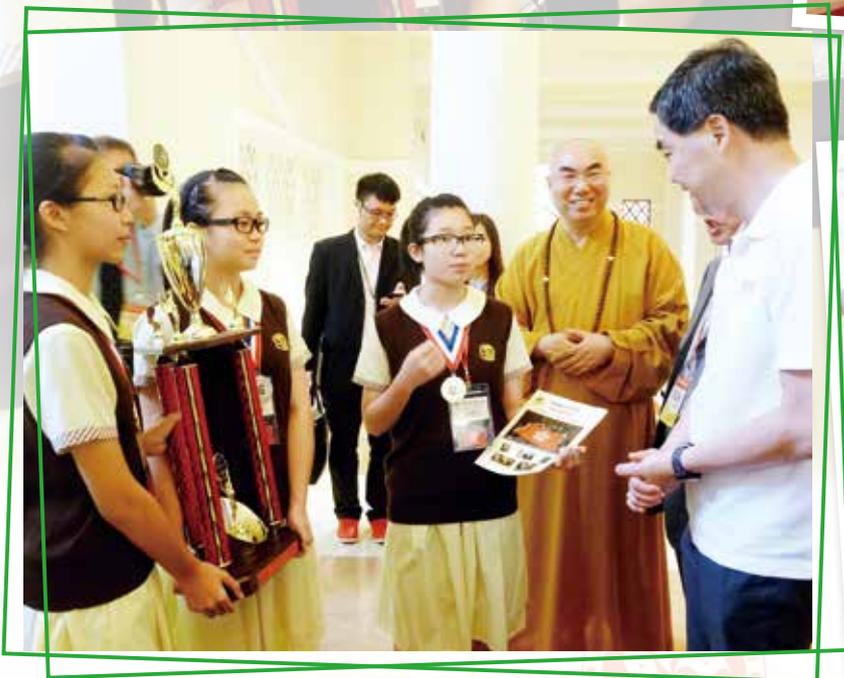


本校同學在 2013 年及 2015 年參與於美國密西根州舉行的世界賽，分別於技術題《自創電郵必經路》(The Email Must Go Through) 及經典題《潘朵拉的盒子》(Pandora's Box) 中獲得第 5 名 (Honorable Mention Award)。



與前特首 梁振英先生會面

2014年，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，獲得與前特首梁振英先生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，梁振英先生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。



傳媒報道

港生製「胡鬧鬼屋」國際賽奪冠

佛教黃允啟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。得獎的黃允啟中學隊伍學生，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，包括滾滾動球，令不同長度的鐵棒互相碰撞，產生不同的音效，並開啓風筒，將風吹進膠樽以製造「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，又將爆炸聲當成重音樂節拍，結果所要求的「營造出



佛教黃允啟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（中央黑白臉者）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



佛教黃允啟中學的「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

本港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。本港佛教黃允啟中學七名中二及中三的學生，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。

港創意思維活動採用隊制的形式比賽，隊伍通常由不多於七名隊員組成，在教練的指導下，隊員合力完成解答方案，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佛教黃允啟中學，早前在創意思維活動香港地區賽獲得多個獎項後，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

以火星作為長期題第二題《胡鬧鬼屋》(The Not-So-Haunted House)的佛教黃允啟中學，在世界賽第二組別中獲得三百四十七點四分的高分，力壓其餘四十一支隊伍，奪得世界賽冠軍。分數更拋離第二名隊伍逾四十七分之多。佛教黃允啟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)的第二組別賽事，於三十六支參賽隊伍中獲得第七名。

佛教黃允啟中學校長郭耀豐表示，由於該校主要收取第二及第三組別學生，學生的英文水平一般不強，要到外地參賽面對一定難度，但同學在取得香港地區賽冠軍後，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，由於在世界賽中，由賽會即場給予題會佔一半分數，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「鬧鬼」，但同學想到以火星為題，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、自負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。

創新驚嚇場面 水火箭製特效 黃允啟原創英文劇 創意賽奪世界冠軍

轉劇《來自星星的你》早前無敵全城，連Elsie大女都是「粉絲」，事實上，外星人的橋段，向來都是熱門戲劇元素。香港沙田區的佛教黃允啟中學七位中二及中三學生，剛創製「驚天火星人入侵地球人」的八分鐘英語話劇，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)的長期題第二題《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五十多支中，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十多所學校，取得最佳成績的一所，為香港學生光榮。

「仔細」、「技術題」、「經典劇」、「胡鬧鬼屋」和「表演題」，而獲得冠軍的組別，就是屬於「技術題」。當中需要同學利用某些技巧，包括需要運用物理或物理技巧等去製作話劇。

負責導演的老師之一結輝堂同社Elsie講，「技術題」今年的主題為「胡鬧鬼屋」，要求參賽者設立一個類似鬼屋的場景，並根據大會指定的四個特效效果去嚇人，但被嚇的人卻又不可以驚慌，反而要有另一種反應。「該四個特效分別是聲音、幻覺、改變其中一個人的外觀，以及同學自創一個特效效果，故事內容卻可以自由發揮，不一定限鬼怪有關。」

結局出其不意
在同學和老師共同創作下，他們就製了一個火星人的故事。聽他們說，在未來世界中，地球人和火星人已可接觸，但是，火星人發現地球人有很多壞習慣，於是不能地球人再進火星，可是在多年之後，地球人竟又折返。惹得火星人大怒，於是用盡各種方法，希望可嚇走地球人。然而地球人不但不能走，竟被嚇得非常高興。

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，不過主要是科學比賽，獲得今次這項綜合、解題和科學的元氣，趣味甚高。佛教黃允啟中學校長郭耀豐講，該校原來已第六年參加今年或類似的比賽，他又說，今年有兩組學生出賽，同樣都獲獎，但參賽題目不同，在「驚天火星人入侵地球人」的長期題第二題《胡鬧鬼屋》的師生，知道共有五題選擇，分別是「運用物理技術」、「技術題」、「經典劇」、「胡鬧鬼屋」和「表演題」。

該校過去五年均有參加創意思維賽，亦獲得不少獎項。(左起)校長郭耀豐、副校長老師、學生區嘉欣、麥耀輝和王家駒老師。



沙田區的佛教黃允啟中學學生，憑火星人題材的原創劇，贏得世界冠軍。

講瓶口等聲音，模擬鬼魂出沒的效果，但地球人卻以為那是電話鈴聲。另外，又通過衣服內的特別裝置，讓老人家「即時回春」；至於自創效果方面，則可說是「重頭戲」。同學想到通過水火箭原理，拉起一把傘，傘子下又吊着一種植物，做成植物好像急遽生長的樣子。

中三學生鄧嘉欣列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星，其實是為了尋找解決該題的方法。「他們後來找到加速種子，於是就高興了。」中二學生麥耀輝就笑說，劇本最初選擇嚇走火星人，並畫了「星星熱潮」影響。「主要是覺得宇宙變大，定有其他生物，其中火星最出名，所以從這兒開始構思。」

提升學生自信
Elsie舉例學生們的介紹，都覺得故事非常富有創意。其實，為了提升同學的創意，培養同學的多元智能，佛教黃允啟中學早年更成立創意思維學會，該會的員

請給學生個機會



今天請各位讀者... 讀者人數免費報第2位



「ROBOFEST」機械人... 讀者人數免費報第2位

讀者人數免費報第2位... 讀者人數免費報第2位

晴報 73

21.4.2017 Fri | skypost.hk

Finance

請給學生個機會



今天請各位讀者... 讀者人數免費報第2位

讀者人數免費報第2位... 讀者人數免費報第2位

晴報 65

5.5.2017 Fri | skypost.hk

Finance

多謝各位善長

讀者人數免費報第2位

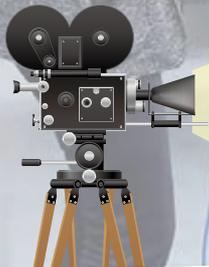
十分多謝各位善長支持...

讀者人數免費報第2位... 讀者人數免費報第2位



無線電視互動新聞台

《時事多面睇》 (2017-05-01)



● 隊員在節目中講解佈景的設計和故事的理念。



無線電視翡翠台

《今日VID》 (2017-05-24)





● 隊員向主持人陳芷菁小姐介紹創意思維活動，並分享自己在活動中的體驗和得著。

奇妙電視
《喜出望外》
(2017-07-14)



● 隊員展示技術題《ODD-A-BOT》中的機械人如何運作，並解釋背後的科學原理和機件運用，隊員亦向主持人分享於美國世界賽中的趣事。



今年，2017年，本校共有21名來自中一至中四級的學生組成三支隊伍，參加創意思維世界賽香港區賽，分別為第二題——技術題第三組別的《ODD-A-BOT》、第三題——經典題第二組別的《Classic...It's Time, OMER》及第五題——表演題第二組別的《To Be Continued: A Superhero Cliffhanger》。幸運地，三隊同學均奪得香港地區賽冠軍，並獲得前往美國密西根州參與世界賽的資格。



第二題

《ODD-A-BOT》 第三組別



香港區冠軍

參賽同學

- 3B 李顯楠
- 3B 蘇楚浙
- 3C 楊雅妍
- 3C 范文樂
- 4B 譚煒霖
- 4B 余家諾
- 4C 林昕瞳



題目撮要：

題目要求故事須發生於一個家庭中，一名家庭成員帶了一個奇怪的機械人回家。機械人通過觀察、學習人類的動作，如踢球、拍手等，然後模仿，並會以新的方式去演繹那些動作，其間鬧出不少笑話。表演中，隊伍需要以不同的科學原理、摩打及齒輪的運用等來製作一個原創的機械人；當機械人以新的方式去演繹人類的四個動作時須帶出幽默的效果，同時，隊籍標誌的外觀亦會隨著機械人新的演繹而有所改變。

部分風格項目：

1) 家居的創意度

家居的設計以創新為主，以兩面向著相反方向的人面作設計藍本。在色彩繽紛的人面上，轉動的齒輪表示人類充滿創意；另一面則是灰銀色的人面，表示高科技電腦系統。當機件運作時，腦部位置會發光，而系統亦可放大事物。在劇中，它放大 ODD-A-BOT 的晶片。背景中間部分有圓形的鏡子、窗子、時鐘等。景中設有一個人工智能——SIRI 10代，它能提供任何即時資訊。景的背面為智能廚房，只要家庭成員勾畫出食物的線條，並把圖畫抽出，真正的食物便即呈現眼前。椅子則以充電器作設計，表示未來的人類感到疲倦時，可坐在椅子上補充能量。



2) 隊籍標誌的外觀的藝術質素

隊籍標誌以 ODD-A-BOT 的電腦晶片作主題，是用瓦通紙造成的鐵皮機械人的頭部。頭部以啡色為主，掃上金銅色的陰影，增加立體感。雙眼部分別裝塑膠圓形器皿，背後裝上閃燈。劇中，晶片會打開，內分為 zone 1、2 和 3。在 zone 1，有以錫紙拼砌出的電路，並安上閃燈，底部則盛有氣球，氣球則代表 ODD-A-BOT 腦部的病毒，當啟動風扇時，氣球則會爆破，這即表示病毒已清除。右邊為腦部的 zone 3，貼上已塗上金銀色的舊瓦通紙器皿、塑膠器皿、舊電腦底板、電線等，在上面刷上暗黑色和鐵銹色，令 zone 2 面層看似舊電腦機件。而 zone 2 底層色彩鮮艷，還有一些舊電腦機件作點綴，而且安裝了閃燈，色彩繽紛的底板和閃燈亮起表示機件已復原。而 zone 3 是一把傘子，傘子打開表示隱藏的訊息要打開。



比賽過程：



賽後解說：



同學詳盡地向評判解說如何運用科學原理去控制機械及隊籍標誌來完成題目要求。

賽後合照：



在全球 40 隊中獲得世界第 9 名。



香港區冠軍

參賽同學

- 1B 張晉森
- 1B 祁焯熙
- 2B 何洛欣
- 2B 吳子欣
- 3C 曾俊熹
- 3C 范文樂
- 3C 王凱盈

題目撮要：

故事中，兩名來自未來的時間旅行者會返回過去尋找創作藝術品的靈感。旅行者曾回到過去三次，觀察古代著名藝術家如何創作藝術品，當中發現靈感來均自 OMER（創意思維活動的吉祥物）。三次旅程中，時間旅行者有兩次是回到人類過去的時間（即 2017 年前），一次是人類未來的時間（2017 年後）；當中旅行者會見到經典藝術家、隊伍原創的藝術家及他們的藝術品。

表演中，隊伍要指出藝術品如何對世界作出正面的影響。另外當時間旅行者穿越時間時，要包括視覺及聽覺的效果。

其中兩件藝術品：



- 模仿俄羅斯著名雕塑家 Anna Golubkina 的雕塑——The Mist。



- 隊伍創作的未來藝術品——人類與機械混合的雕塑。

部分風格項目：

未來場景的藝術質素：

未來場景中所展示的是未來的建築物，不規則的形狀表示未來的人類不受拘束。建築物底部為人頭的平面圖，腦的部分會閃閃發亮。腦上的不同形狀及圖案表示未來的人類擁有天馬行空的想法。隊員設計場景時，利用體育、生活時尚、科學、商業等剪報作裝飾重點，襯以暗沉的背景色，表達了人類在未來雖然懷有豐富的知識，但卻面對著嚴重的污染問題。



比賽過程：



- 表演中，兩名時間旅行解釋著名雕塑 The Mist 如何為世界帶來正面的影響。



- 在未來時，OMER 解釋 emoji 背後的啓示，啟發未來藝術家創作藝術品。

賽後解說：



- 隊員向裁判解釋 OMER 頭部的製造方法。



- 向裁判介紹其中一件藝術品——SUNFLOWER。

賽後合照：



- 在全球 53 隊中獲得世界第 9 名。



第五題

《To Be Continued: A Superhero Cliffhanger》

第二組別

表演題



香港區冠軍

參賽同學

- 1B 毛潔瑩
- 2B 潘淳子
- 2B 陳宇琳
- 2B 胡冠傑
- 2B 李貝煒
- 2C 林孝欣
- 2C 羅梓穎

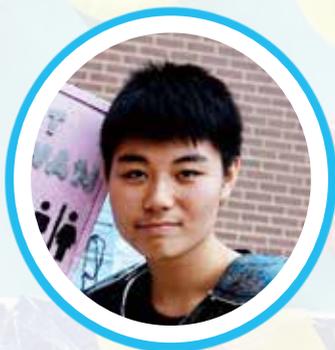
題目撮要：

題目提及地球的創意面臨失去的危機，它需要被拯救。故事講述一個超級英雄及他的一個笨拙朋友一邊對抗壞人，一邊嘗試拯救失去中創意（彩色世界）。隊伍需要創作一個幽默表演，當中，英雄要在三個不同的環境中拯救創意。英雄於拯救創意時，外觀雖與社區中的人不同，但當他不在拯救創意時，他則與其他人無分別，隱藏於社區中。

表演中還須包括數項元素，例如超人角色，一名笨拙的朋友、壞人的角色以及一場配合音樂及舞蹈的打鬥。最後，故事的結尾要留下一個扣人心弦的劇情，讓觀眾推測結局。



三位主角的造型及特色：



超級英雄——原子超人

原子超人身手敏捷，視力驚人，身穿藍黑色盔甲，而盔甲上繪有不同的原子元素的圖案，他就是使用這些元素去拯救創意。



笨拙的朋友——黃精靈

黃精靈性格樂觀，惜動作笨拙，記性又差，亦常講錯說話。當她緊張時，便要上洗手間。有一次，當創意受到威脅時，她便因記錯東西，說錯了話而誤打誤撞下沒有被黑白怪洗腦，無意中協助了原子超人拯救創意。



壞人——黑白怪

黑白怪來自受到嚴重污染的黑白星球，他全身污穢不堪，灰灰黑黑的，還黏有垃圾。他妒忌彩色，認為世界應只有黑白兩色，於是竭力污染星球，毀滅創意。

部分風格項目：

1) 其中一個場景運用廢物(膠樽)的原創性

隊員以馬賽克形式拼貼出彩色小丑及黑白小丑的圖案，造出彩色世界及黑白世界兩個場景。其中，在彩色世界的背景上，隊員善用塑料瓶的不同部分，包括蓋子、瓶身及瓶底等作點綴，更在塗上不同顏料的部件後裝上閃燈，營造燈罩的效果，當中樽身的弧度及反光面更增添了不少立體感。



2) 隊籍標誌的藝術質素

隊籍標誌是以一個六角形狀的流動洗手間作主要設計，共有兩面。一面為洗手間的外觀，由於彩色世界充滿創意，所以洗手間的外觀亦很特別。隊員在報紙畫上一男一女的卡通公仔，表示洗手間男女也可使用，並用街畫筆法寫上「RELAX」、「OPSSS」兩字，呈現街頭藝術，更在洗手間兩旁安裝閃燈，令它看起來更搶眼，更新穎。而洗手間的另一面則為內部，內設有用紙皮箱製成的座廁、鏡子、飾物、圖畫等，仿如現實生活中洗手間。



比賽過程：



- 表演中，黑白怪正在破壞創意，將彩色世界污染。



- 原子超人及時出來阻止黑白怪，努力拯救創意。

賽後合照：



- 在全球 71 隊中獲得世界第 12 名。



2017 世界賽 美國密芝根州立大學



- 時任教育局局長吳克儉先生為各香港隊打氣，並帶領進行誓師儀式。

世界誓
出發前
出發大會



出發

- 3 隊同學穿著整齊香港隊的隊衣回到學校集合，準備出發到機場。





到達

經過 20 多小時的行程，終於到達密芝根州立大學。



遊覽



大會安排香港隊於密芝根州作一天遊，本校同學在大型超級市場、商場及 outlet 中購物，滿載而歸。



準備比賽



● 同學組裝比賽的道具及場景，為比賽作出準備。



綵排 及練習



● 完成組裝後，同學們增取時間多作綵排，期以最佳狀態出賽。



● 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，在歡呼和吶喊聲中為比賽揭開序幕。



開幕典禮



與 Buddy Team 交流



大會安排一隊來自維珍尼亞州的隊伍作為本校的 Buddy Team。同學們與 Buddy Team 相約一起進餐，互相交流，他們互相交換為對方準備的禮物，隊員更教 Buddy Team 如何用筷子進食，他們感到十分新奇。同學比賽時，Buddy Team 更前來支持和欣賞！



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參賽者進行「貿易」，希望換取心儀、具紀念價值的襟章。



Creativity Festival



在 Creativity Festival 中，每個地區或國家的隊伍均設計遊戲攤位，讓其他參賽者參與活動，促進文化交流。香港隊的攤位以舊式花牌作裝飾，甚具老香港的風味。攤位上，同學替外國參賽者的名字翻譯成中文，又介紹剪紙藝術，又合照，玩得不亦樂乎呢！



比賽情況



同學們施展渾身解數，落力演出，在評判和觀眾面前展現最好一面。



賽後解說



● 比賽後，同學們向裁判解說佈景的設計概念、機件的運用、角色的安排以及故事的編排等。



● 經過激烈的比賽後，隊員在佈景前拍照。難得 Buddy Team 也到場支持，來張合照是常識吧！



閉幕禮



赴美參賽的 學生感想



參與世界賽的所見所聞

3B 蘇楚淅

重看在美國拍下的照片，不禁令我回想起這次遠赴美國參賽之旅。無論是那裡獨特的風土人情，還是豐富的文化活動，抑或是激烈的比賽，都給我留下了深刻的印象，同時也給我的中學生涯生色不少。

這次美國之旅讓我見識到了外國獨特的風土人情。外國人友好、熱情，即使是首次見面，也會熱情地與你攀談，並且毫不吝嗇地讚美你的優點。在綵排的時候，很多外國參賽者經過，觀賞到我們的道具後均讚不絕口，甚至詢問我們這些道具的構造，這不僅讓我感到自豪，更讓我感受到西方人的爽朗與直率。

除此以外，我也無比享受大會安排的文化交流活動。在創意節的香港攤位中，我們教外國人寫他們的中文名，介紹中國的剪紙文化，還跟他們合照……通過這些有趣的活動，讓我有勇氣去接觸陌生人，更為我提供不少用英語與外國人溝通的機會。

當然，我最關注的還是創意思維世界賽的賽事，這是我們到美國的目的。雖然在即興題中我隊的表現一般，但很快我們就收拾好心情，決心要在長期題挽回落后的分數。經過不斷的綵排，在比賽中我們發揮了最高的水平，觀眾報以熱烈的掌聲就是最好的證明，我永遠也無法忘記比賽後那滿足感。

雖然我們最終也沒有獲到任何獎項，但卻獲得寶貴的經驗。將來我們定必不斷努力，迎接不同的挑戰。

學會感恩

2B 何洛欣

自從我參加了創意思維學會，我學會了感恩。

當初我連什麼是創意思維也不知道，以為只是一個輕鬆的課外活動。可是參加後，並非如我所想的，我曾想放棄，但在老師和同學的鼓勵下，我繼續參加。從中令我知道如果不堅持下去，一定不會有成果。

在取得了香港區賽的冠軍後，我們有不少準備工夫，如要把所有台詞改成英文，拆散背景道具方便空運，訂購機票，購買保險，林林總總的瑣碎事要處理，幸好有老師在旁指導和協助，才可順利過渡！但更嚴峻的就是要解決經濟問題，幸運地有不少善長仁翁、家長及校友的慷慨捐助，致使到美國參賽的旅費得以解決，謝謝您們。

感恩，在我們身旁有老師、同學、家長、校友及善長仁翁的支持及鼓勵。



學習與得著

3B 李顯楠

愉快的時光眨眼就過去，整個的赴美參賽的歷程亦已結束。儘管比賽的結果有點叫我失望，但是得到的回憶和經歷卻是無比的珍貴。

我參加了這個活動已兩年。雖然過程有歡樂的，有失意的，亦挺忙碌的，但是學到知識及技巧非一般普通的課外活動可比擬。儘管兩年的活動中，我只負責幕後，但是學到的絕對不比幕前的同學少。在技術題中，我學習到電路和機械方面知識。在電路方面，我學懂了該如何由兩條電線接駁到電路板上；在機械方面，我學懂了如何正確使用電鑽和鋸刀，這些或可在日常生活中大派用場。

除了以上的技能之外，我還學習到待人處事的態度和溝通的技巧。在是次的活動中，我認識了很多的年齡較輕的同學，隨着與他們的相處，與他們建立友好的關係。當他們有困難時，我會向他們伸出援手。談到待人接物，溝通技巧，不得不提的當然是與外國人的文化交流吧！除了比賽外，最令人津津樂道的就是交換襟章這個環節。我們會先在香港買入一定數量的襟章，然後帶到美國。在旅程，每當有空餘時間，我們都不會放過任何的機會，與外國隊友交換襟章。但是不懂溝通又怎能交換到呢？頭一天，我一字一句地吐出簡單的英文短句，怕得不得了，但到最後一天的時候，我竟發覺到我講的英語卻比以往流利多了，這證明只要肯硬著頭皮，多作嘗試，說話技巧、能力便有很大的進步和改善了。

最後，我認為我們能代表學校、香港出戰世界賽是一種榮幸。更重要的是，參加世界賽可說是我的夢想，除了別人的支持，還需要自己對自己的堅持，敢於追逐自己的夢想。縱然失敗了，也輸得痛快，這才是無悔人生！

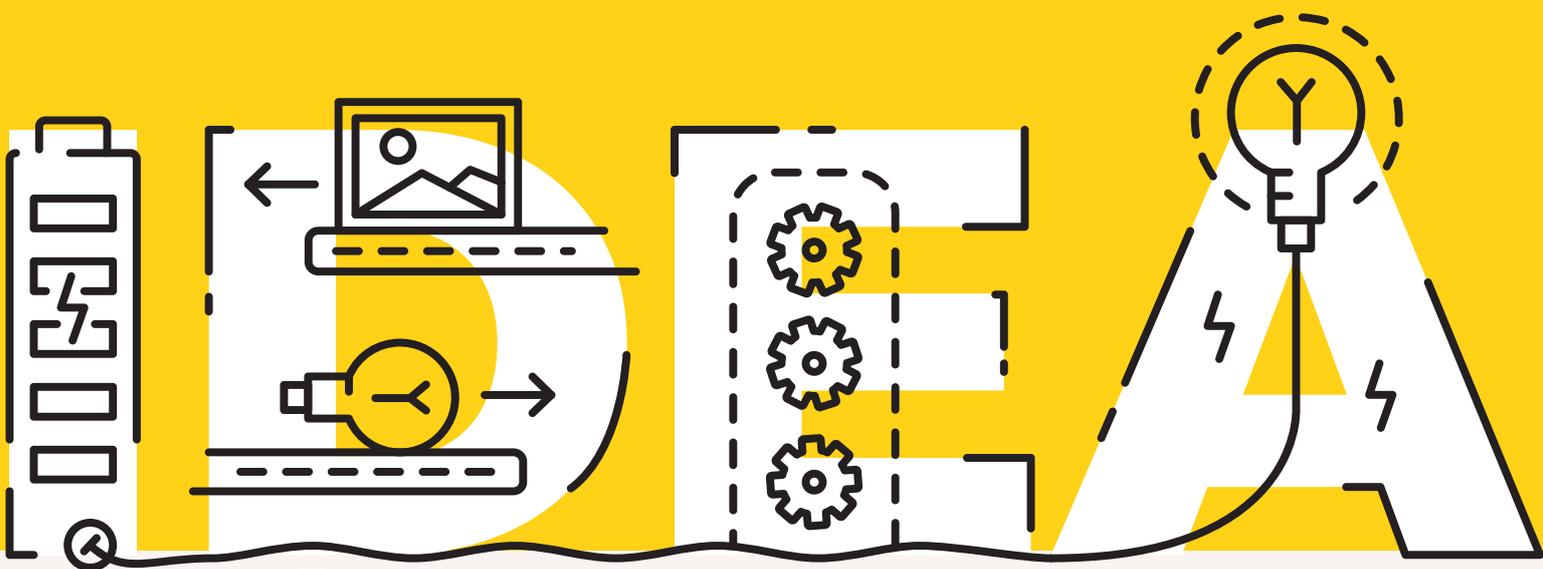
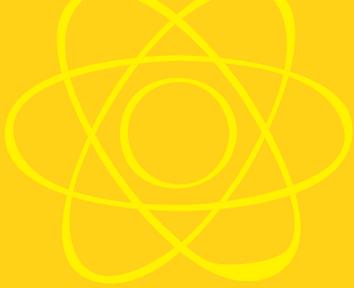
感恩 · 珍惜

3B 楊雅妍

從我們贏得香港區冠軍的那一刻起，我們興奮之餘，也面對著很大的經濟問題，三隊一起去美國參賽，想必學校也未能負擔當中的旅費。我們透過很多途徑去尋求幫助，幾經波折，終於在校長和老師的努力下及幸得石鏡泉先生願意為我們做報道，讓別人看見我們的努力和鬥志。輾轉轉，越來越多善長捐款幫助我們，讓我們順利到美國參加世界賽，感恩幫助過我們的每一位，讓我們完成心願和見識世界，展現自己的才華。這確是一個難能可貴的機會，我們十分珍惜。

到了美國後，我們日以繼夜地練習，甚至有時錯過了回宿舍吃午餐和晚餐的時間。但是我們的努力還是有回報的，我們的話劇拿到了世界第二的殊榮，然而卻在即興題失手了。即興題比賽的時候，我們的神經緊繃（這是我們的弱項），加上看到其他隊伍那大型、令人歎為觀止的道具後，我們更是緊張。緊張及緊繃之下，我們發揮失常，分數拉低了很多。反觀外國隊伍在即興題時非常輕鬆和踴躍，更把那當成發揮自己創意的遊戲，發揮他們天馬行空的想像力，在心態上，我們又落後了很多，更何況他們從小就注重創意能力的培養呢？我們的刻板和他們的開放形成了鮮明的對比，這就是我們落後於人之處。

雖然這次比賽，我們未能得到殊榮，但卻豐富了我的人生和開闊了眼界，尤其對歐美國家與亞洲國家在教育上的重點差異更是體會深重。我希望我們不再那麼「矜持」，應該像西方人一樣熱情地對待事物，還有要多探索、多思考、多注重創意，不然我們永遠都是落後於人的。



Spontaneous

即興題

交通工具題

Vehicle

Structure

結構題

佛教黃允畋中學

Buddhist Wong Wan Tin College

地址 Address: 新界沙田大圍美林邨 Mei Lam Estate, Shatin, N.T.

電話 Tel : 2605 2876

電郵 Email : info@bwwtc.edu.hk

傳真 Fax : 2602 0776

網址 School Web Page : <http://bwwtc.edu.hk>

