



校長有情

津中樂道

近年，學界積極推動STEAM教育，我校除了致力優化硬件設備，申請優質教育基金設立STEAM Hub及探索實驗室外，亦積極發展RoboMaster及BattleAce等項目，鼓勵學生參與各項比賽，提升水平。

學界拼命在編程及AI爭一日之長短之際，我發現在STEAM之中，M(Mathematics)往往較少被重視，這或許因為數學元素較難具體呈現，不及科技、工程及視藝那麼容易展示、那麼「吸睛」。

正因如此，去年學校在構思STEAM Week主題活動時，刻意以數學為主軸，舉辦「算術迴

「算術迴戰」的迴響

戰」，結合年輕人喜歡的動漫，將其中的各種招式，通過「食字」連結及遊戲化的安排，鼓勵同學參與數學及科學的探究，加上校長及老師粉墨登場，角色扮演(Cosplay)動漫人物，更大大增加活動的趣味性，提升同學對STEAM的興趣，觀乎現場熱烈的氣氛及學生參與的投入情況，活動取得意想不到的成功。

這次破格的活動引來不少迴響，更吸引傳媒廣泛報道及轉載，一時間引來熱話，更意外的是獲得教育界及一眾家長的一致好評，盛讚學校「肯花心思提升學生學習興趣」、「真心做教育」。這次活動的空前成功，讓我反思，要提升學生學

習興趣，必須代入學生的角色，與時並進，與他們一同經驗、一同參與。

作為校長，雖然有着各種掣肘及顧慮，有時也得懷着勇氣，力求創新，既要給予老師空間及信任，讓老師、特別是活力充沛的年輕老師發揮創意，而自己也得放下身段，親身投入其中，帶動團隊扭轉守舊被動的氣氛，追求革新。現在回想起報道「出街」的那天，心裏委實有點擔心，幸好，大眾反應良好，可說是捏一把汗。

有趣的是，報道「出街」幾天後，我收到教育局質素保證組數學教育學習領域重點視學的通知……

黃秀儀

本欄由香港津貼中學議會校長撰寫；本文作者為香海正覺蓮社佛教梁植偉中學校長。