

你的心聲

徵稿啟事

本版歡迎各界人士投稿，來稿內容和題材不限，文責自負，每篇在600字以內，可用實名或筆名發表，但原稿需注明真實姓名和聯繫方法。如刊用將付薄酬。投稿及查詢，請電郵至：opinion@lionrockdaily.com

大澳非遺龍舟遊涌

由心

今年的端午節雖然已過去，但當中的非遺體驗至今難忘。

當日清晨醒來，雨停了，到達大澳時潮水正漲。扒艇行龍舟隊從我們站在的鹽田橋下——新建的可開合橋經過，拖着載有剛請來的楊侯廟神像的船。

半小時之後，龍舟回程，船上多了新村天后廟的天后娘娘。鹽田橋一直保持打開，龍舟繼續前往關帝廟、洪聖廟。

我們移步到沙仔面一棚屋前等待，面向新基橋——可抽起橋中段的舊橋。警察在橋頭戒備，隨時準備打開橋面中段。

在旁青年大使趁空檔講述遊涌起源：百多年前瘟疫肆虐，棚屋區眾多居民染疫身亡，龍舟夜巡驅疫，划手含冰糖紅棗，寓意合嘴防感染，也取吉祥之意。

故事講完之際，鼓聲從水道轉角傳來，全場屏息。

幾分鐘後，三支龍舟隊匯合：除了扒艇行，還有合心堂和鮮魚行的龍舟，也拖着船艇出現，載着四間廟的全部神明：楊侯廟、新村天后廟、關帝廟、洪聖廟，浩浩蕩蕩經過。

站在棚屋前看遊涌，感覺奇特——百年前住在這些棚屋裏的水上人，也是這樣打開後門，就能見到神明從家門口經過。

上午約11時，三支龍舟隊繞過鹽田橋，在坑尾小碼頭迴旋轉彎，再經過我們所處的棚屋，最後通過另一舊橋——大涌橋，完成遊涌。

我們在風雨過後的端午節，得以親眼見證大澳端午龍舟遊涌這項國家級非物質文化遺產。這項儀式於2011年列入第三批國家級非物質文化遺產代表性項目名錄，類別為「民俗」。大澳漁民在端午節進行傳統祭祀與龍舟遊涌儀式，藉此祈求社區平安。

和兒子下飛行棋

魏世通

飛行棋的骰子在桌面上彈了兩下，滾到地板縫裏停住了。兒子猛地推開椅子，塑料棋盤嘩啦一聲翻倒在地。他漲紅着臉衝進臥室，「砰」地把門關上。客廳裏安靜下來，妻子輕聲問：「又輸了？」

最近一周，兒子迷上了飛行棋，但每次只要骰子點數不如意，就會煩躁不安。今晚剛剛開局，他的「飛機」還在跑道上沒起飛，我的已經飛出去兩架，他便直接掀翻棋盤。

我走到臥室門口，輕叩後問：「爸爸可以進來嗎？」

裏面傳來悶悶的聲音：「門沒鎖。」

我推開門坐在床邊，過了幾分鐘才說：「輸了棋，心裏特別難受？」

枕頭裏傳來一聲委屈的「嗯」。

「爸爸小時候也這樣。」我說：「跟爺爺下跳棋，只要輸了，我就把棋子全掃到地上。」

兒子問：「爺爺罵你了

嗎？」

「沒有」，我搖頭說：「爺爺把棋子撿起來，然後對我說，下次要我教爺爺玩一種新棋，我來當老師。」

兒子好奇問：「什麼新棋？」

「就是自己發明規則的棋啊。」我裝作神秘地說：「比如，飛行棋可改改用兩個骰子，點數相加……」

「要不要試試？」我伸出手：「你當老師，教爸爸玩你發明的超級飛行棋。」

他爬起來，拉着我手跑回客廳。兒子開始宣布新規則：「第一，骰子扔到六點不僅可起飛，還能再扔一次……」

我認真聽着，時而點頭，時而提出疑問，那一晚我們沒下完任何一局棋，因為規則不斷被修改、推翻、再創造。兒子臉上的淚痕早已乾了，取而代之的是專注而興奮的光芒。他不再計較輸贏，因為每一輪都是新的遊戲，每一次擲骰子都充滿未知的樂趣。

校園壁報板



■馬寶軒(右)與黃積安開發智能行山應用程式。

■香港行山風氣愈來愈盛行。資料圖片

■手機螢幕顯示與真實環境對應的導航。
VTC圖片

VTC畢業生研行山App AR實景防迷路

想輕鬆行山、不怕迷路，兩位90後VTC資訊科技學科畢業生馬寶軒與黃積安開發的「SmartHike醒爬」智能行山應用程式就可以做到，程式更提供熱門行山路線建議、AR實景引路、AI安全提示及健康數據追蹤四項主要功能，適合不同水平的行山人士使用，現已推出供公眾下載。

路線建議方面，程式會根據用戶位置推薦附近的行山路徑，涵蓋西貢麥理浩徑及被譽為「香港天空之鏡」的流水響水塘等多條熱門路線。AR實景引路功能則透過手機鏡頭，在螢幕上即時顯示與真實環境對應的導航指引，協助辨認正確方向，減低迷路風險。同時，程式運用AI分析前方路況，針對濕滑地面或斜坡等情況作出即時提示，提升行山安全。

馬寶軒指出，團隊花了不少時間在山徑中反覆測試和持續調整，收集數據訓練AI辨

識路況及AR導航，才能令系統更準確，亦與機構合作邀請不同年齡層和行山經驗的用戶試用。有參與測試的行山新手分享，使用程式時能清晰掌握路線和安全提示，令他更有信心和興趣探索行山路線。

兩人創立的初創公司亦拓展科技教育領域，黃積安表示，在AI迅速發展的時代，不僅希望學生學會使用AI工具，更重要是理解背後的編程概念與邏輯，推動下一代的數碼能力發展。展望未來，他們表示會持續優化產品，讓更多學生及市民受惠於創新應用。

幼校體感運動 構建跨代共融

為推動體育教育與跨代共融學習，香港基督教女青年會戴翰芬幼兒學校參與「SMART跨代虛擬運動計劃」，早前於體驗日及工作坊中以《體感大激鬥》讓學生感受跨代互動樂趣。校長麥綺筠表示，計劃融合創新科技、體能鍛煉、本土文化與跨代共融，加入舞獅、詠春、龍舟及包山等香港特色非物質文化遺產元素，透過虛擬體感遊戲打破年齡及體能限制，讓學生與長者都能輕鬆參與，加深學生對本土文化認識與認同。

參與體驗日的學生普遍感到開心與新鮮。高班學生吳翰、鄧善盈表示，最初因老師推介及父母認為能與公公嫲嫲一同玩運動

遊戲十分特別而參加。兩人對舞獅印象最深，認為虛擬版動作新鮮又好玩，比真實舞獅更講求體力與專注力。



■校方透過活動增加幼童與長者互動。學校供图