

教育 / 中小學校園

1800中學生參加創業計劃 拔萃女書院隊伍製產品促勿歧視白化病人

撰文：霍景全

出稿：2024-03-10 23:41 更新：2024-03-11 15:36



非牟利機構青年成就香港部 (JA HK) 舉辦的「HSBC x JA青年創業體驗計劃實驗概念店」，有逾1,800名14至18歲的中學生參加，參加學生組成了逾70間學生公司，以「e+創夢創未來」為主題，學生以社會議題製作自家製產品，他們均十分關注學生壓力問題、保護瀕危動物及罕見疾病白化症關注等議題，各學生隊伍各自設計及製作出自家製產品，希望喚起公眾關注。



拔萃女書院組成的學生隊伍Amaris，希望藉這次自家製產品可以引起公眾對罕見疾病的關注。該組成員Ivy表示，揀選這議題是與個人經歷有關，她表示在就讀小一、小二時曾有一位老師是有白化病，但她當時年幼，對該疾病並不了解，亦不明白為何老師會白色頭髮、白色皮膚等，外表與一般人有所分別。當時Ivy身邊亦甚少接觸到有關白化病的人士，故當時充滿疑問。

Ivy長大後，才從新聞及不同的知識渠道了解到白化病這種疾病，並回想到當時她與朋輩也會因對罕見疾病的不理解而無知，甚至當時會有因不了解而內心有點害怕，或因而不敢接觸有關病人。但後來當她認知這是一種先天性罕見疾病後，令她有極大反思，並希望透過這次活動令公眾關注罕見疾病，及不要歧視他們，不要令他們受到不公平對待。

Ivy的組別製作一些名為「月亮上的孩子」的手提旅行袋、帽及小夜燈，同時又特別繪了多幅畫製成影片，講述白化病的患者往往會大眾不認識而非常孤單，希望呼籲各不要因人的外表而歧視或欺凌他們。她們打算將售出的產品捐出部份收入，支持罕見疾病，繼續為罕見疾病病人出一份力。同時，她們已聯絡罕見疾病聯盟，希望未來可以進一步協助有關病人及其家屬。



保良局羅傑承（一九八三）中學組成的學生隊伍SouLink，奪得最佳商品獎冠軍。該組成員朱筱融表示，創作卡牌遊戲是因為疫情期間許多學生很悲觀，自殺率高，許多人感到大壓力和悲觀，遊戲中加上青少年面對的社會問題場景，如家庭暴力、校園暴力、起底行為等，卡牌賦予玩家不同角色，針對不同場景發表己見，從而做到换位思考，反省被欺凌者面對的困境，從而減少誤會，改善溝通。

她希望學生透過桌遊可以紓緩壓力及認識更多朋友，同時卡牌亦畫上一些易危、瀕危及絕種動物，如熊貓、小熊猫、樹熊、北極熊等，喚醒大家對生態的關注。該產品有NFC功能的遊戲卡及忍村動物A4文件夾和感恩小卡等。



保良局羅傑承（一九八三）中學組成的學生隊伍SouLink，關注學生壓力問題，自創卡牌遊戲，奪得最佳商品獎冠軍。（主辦機構提供圖片）

觀塘瑪利諾書院隊伍「Envision」，奪得最佳商品獎季軍。成員藍顯Keith表示，他和組員均喜愛動物，他們發現有許多動物受生態影響，現已瀕危而且未必有很多人關注，於是他們希望可以為動物出力，決定改為以海陸空瀕危動物為主題，設計了卡牌遊戲、帆布銀包、帆布袋三種產品，各種產品均印有瀕危動物，其中卡牌遊戲的每張卡片上均印有瀕危動物的圖像以及帶有二維碼連結，希望藉以可以加深大眾對瀕危動物的認識。

藍顯表示，他們揀了60種海陸空瀕危動物，包括有藍鯨、小熊猫、老虎、企鵝、水母、北極熊、小葵花鸚鵡等，當中亦有些動物是本港獨有的動物。有關產品的圖畫，他說他們也利用了AI繪畫畫了初稿，然後他們再由同學以水彩加工，配上不同風格，製成現時的產品上的動物。



除此，現時許多人喜愛用皮革用品，如銀包、手袋等等，藍顯表示，這些產品往往會影響生態環境，故他們希望大眾可以關注皮革用品對動物及生態的影響，故他們特別以植物合成布料，製作以仿皮革手感的銀包，希望大眾不要再用動物製品，為動物出一分力。

他指瀕危動物議題不單本港關注度較低，就連全球關注也是很低，他起初以為推出產品可以有很大迴響，但現實卻發現並無想像中容易，「始終我們只是20幾人的公司及連同學校都只有幾百人，即使分享瀕危動物面臨的困境，能接觸到的人數始終有限，無法立即改變，但我們希望可以繼續推廣令多點人關注。」



瑪利諾修院學校(中學部)組成的學生公司隊伍SofuNei，中五的成員張倩宜表示，她本身負責這次活動的產品設計，而她認為最能代表香港的就是美食，而美食最具代表性就是菠蘿包及菠蘿油，而油與牛音相近，於是設計出可供人減壓及外型可愛的咕啞，裏面有一個可拆卸的奶牛毛絨玩具。她認為香港人無論是成人、學生或老人都充滿壓力，大家都需要苦中找一點甜去減壓，這咕啞可以讓人睡一睡，又或攬着找點安慰，可以紓緩壓力。



英基港島中學隊伍Zester奪得最佳商品獎冠軍，關注持續發展議題。(主辦機構提供圖片)

另一隊奪得最佳商品獎冠軍為英基港島中學隊伍Zester，該隊成員吳奕龍表示，今次創作卡牌遊戲的理念是希望宣揚可持續發展目標，遊戲以外星人佔領地球為背景，要揀選管治地球的人類，玩家需要回答不同可持續發展的題目，以提供最佳方案作競爭，其中一個題目是在沒電源的火星中，用什麼方法可提供較長的電力。他表示，玩家除了可通過遊戲反思如何達成可持續發展外，亦可以提升溝通技巧。



參加學生獲得部份獎項。(主辦機構提供圖片)

主辦機構根據各隊伍產品的原創獨特性、設計品質、對環境和社區的價值各技術應用為準則，頒發「最佳商品獎」、「環保創業獎」、「社會創業獎」、「數碼創業獎」及由公眾投票選出的「最受歡迎商品獎」，以表揚同學的創業精神及不同範疇的出色表現。滙豐香港區財富管理及個人銀行業務客戶關係管理及個人銀行策劃主管許熙敏認為，這次學生隊伍充滿創意，又加入了AI及不同科技，盛讚學生表現卓越。