

【创客故事】

# 爱美的小创客让幻想变成现实

## ■ 创客小达人档案

**创客小达人:** 沈慕妮  
**创客格言:** 沉下心来,少想多做,慎独自律。  
**现就读学校:** 上海市民立中学  
**推荐单位:** 上海市民立中学  
**指导老师:** 徐钰玮

互联网时代,纷繁复杂的信息给我们的日常生活带来了无数便利。无论是外出旅游、日常出行还是生活妙招,只要我们打开手机就能获得一切我们想要的讯息。可是纷繁复杂的信息偶尔也会带来一些麻烦。比如今天创客故事的主人公,来自上海市民立中学的沈慕妮,爱美的她在互联网时尚信息的轰炸下,慢慢地开始对衣物的收纳、选择、购买、搭配等方面产生了各种各样的困惑。为了解决自己的生活难题,她开动起了脑筋——

记者 朱筱丽



## 信息时代带来的生活难题

互联网的发展让信息成为了庞大又细碎的信息流,如此巨大又快捷更新的信息逐渐成为我们日常生活中不可或缺的组成,无论是想了解陌生城市的打卡点,还是想了解最新的数码资讯、时尚资讯,我们只需要打开手机软件便可以解决问题。在这样一个信息时代,我们飞速地接受信息,却往往又会陷入不知何去何从的信息困境。沈慕妮在她的生活中,就遇到了这样的困境。

在她的日常生活中,找衣服、穿衣服、买衣服是她几乎每天都在做的事。游走在不同的商场、徘徊在各大购物或生活分享平

台……久而久之,沈慕妮开始对衣物的收纳、选择、购买、搭配等方面产生了各种各样的困惑,甚至有时觉得这样的事耗时耗力。尤其是作为一个女生,她总是会对衣柜整洁、衣服的搭配有更多想法,要求自然也就更高。因为她时常需要让父母帮忙找些衣物,而她的父亲对于家里东西的位置总是不了解。

面对这样的生活难题,沈慕妮慢慢萌生了一个想法。她想要开发一个帮助有同样困扰的人来识别分类衣物,并在后续也可以添置识别衣物的软件。

## 摸着石头过河的编程新人

尽管有了这样的设计想法,可是沈慕妮对如何实现这一设想几乎毫无头绪。在独自思索无果后,沈慕妮决定向外界寻求帮助。在指导老师的推荐下,她开始学习python编程。除了在学校学习相关课程外,沈慕妮还在网络上找到了相应的课程进行深入学习。

几个月的时间悄然无声地过去,沈慕妮也从一个对编程毫无概念的小白成为了对编程有了自己想法的创客。做好准备,完善设计方案后,沈慕妮正式开始实现她的识别衣物软件设想。她一边继续深入学习python,一边不断调整自己的设计和制作方案。终于,几经探索后,她的项目初步完成了。

抱着尝试的心态她参加了上海市赛复创智杯,在层层选拔后,她有幸进入复评环节。虽然面对答辩多少让她有些紧张,但好在准备还算充分,沈慕妮最终成功进入决赛并在最后获得了二等奖。

回首自己的这段经历,从诞生自己的设计想法,再到从零开始学习编程,最后到项目的落地,这一切的一切在以前的沈慕妮看来都是想都不敢想的事。但就在某个瞬间,沈慕妮下定决心踏出第一步,带着所有的“幻想”,慢慢努力,最终让“幻想”成为了现实。沈慕妮说:“少想多做,努力尝试新鲜事物,也许这就是初心吧。”

# 引入传统体育游戏学生有了运动乐园

记者 朱筱丽

这个学期,抽陀螺、飞镖、滚铁圈等9个传统体育游戏走进了上海市金杨中学的校园,这些游戏深受同学们的喜爱。据了解,学校为了保证“大课间30分钟”活动“人人能参与,人人有去处”,在充分利用已有资源如乒乓球、羽毛球、篮球等活动项目和场地外,还以“项目化学习”方式,在同学中征集方案,充分利用校园空地,开发新的项目和场地。本学

期引入传统体育游戏,共开发出9个项目场地,让校园成为学生的运动乐园。

为了让同学们的参与感更强,学校制定各项传统体育游戏等活动规则,并将活动规则上墙,指导同学们开展各种活动。不仅如此,学校还举行了“金球杯”羽毛球、篮球比赛,“金绳杯”长短绳比赛,“陀螺比赛”“滚铁圈比赛”“踢毽子”和“毽球”比赛等竞赛活动,通过竞赛推广

活动项目,使得运动项目得以普及化。

为了保证项目的有序开展,保证人人都要动起来,学校还实行活动打卡制,规定每个项目每学期打卡的次数,每个点位的每日限流人数,以此来促进活动的有序开展。学校加强活动项目的管理,每天每个点位都安排教师专人负责,做到“四责”即“负责器材收发、负责活动安全、负责活动指导、负责活动打卡”。

