

新聞稿
即時發布

數碼港率社群內教育科技初創參與「學與教博覽 Online」 初創與學校同場交流 分享人工智能及遊戲學習提升教學成效

香港，2021年7月20日 – 踏入暑假，同學可以暫時抽離繁重的功課，但不少校長和老師趁著這個空檔，吸收新知識，部署下學年的教學。數碼港深明教育界對教育科技的需求，以及在採納新科技時可能遇到的疑惑。有見及此，數碼港參與今日起一連四日(7月20至23日)，由香港教育城牽頭的「學與教博覽 Online」，向校長及老師介紹數碼港社群內多間教育科技初創的創新方案。數碼港更舉辦了「抗疫下的突破 – 創新教育科技帶領多樣及個人化教與學」環節，邀請了三間社群初創企業，講解如何利用人工智能技術協助老師評估學習進度，從而因材施教；利用遊戲刺激學習動機，提升教學成效；以及將科技結合藝術教育，更請來已採納有關科技的校長和副校長，分享第一身使用經驗和學校操作時要留意的地方。

教育科技生態圈推動教育變革

數碼港電競及青年組高級經理梁德明表示：「數碼港作為數碼科技的旗艦，一直致力推動教育界採納數碼科技，自2013年起一直與社群初創參與『學與教博覽』。數碼港的社群當中有超過140家從事教育科技的初創，學校不論需要STEM教材、網上學習工具、學校管理系統、智慧校園方案，甚至課外活動的相關科技，都可以在數碼港找到。我們希望為學界提供嶄新教育科技解決方案，提升學校的學與教效能。」

以人工智能即時了解學生疑難

教學講求學生對教材及教學方式的反饋，能否掌握課題重心，而利用人工智能能採集及分析數據檢視學習進度。Find Solution AI 創辦人及行政總監林苑莉指：「學生利用平板電腦在4LittleTrees 平台完成實時練習，期間透過前鏡頭收集學生實時反應，利用人工智能辨識學生的表情和反應，找出學習有困難的學生。如發現題目太難，我們可以調節題目難度，幫助學生學習。老師可以直接在版面見到哪一位同學在猶疑，他們不明白哪一部分。」公司的系統在2018年有34間學校採用，在疫情的催化下，今年採納的學校已經超過90間，主要針對數學及資訊科技及通訊科，未來亦會增設托福(TOEFL)及美國研究生入學考試(GRE)。

親身體驗這系統的香港真光書院副校長朱嘉添表示：「4LittleTrees 平台運用 AI 技術，幫學生進行自主學習，覺得很適合學生的需要。因應疫情，老師很多時無法面授，要靠網課，要清楚學生學習狀況，電子平台是一個好方法。我們亦利用系統為學生進行模擬考試，更能掌

握學生的困難處。」

遊戲式學習：老師更輕鬆 學生更愉快

e2Sports 利用 PaGamO 網上遊戲學習平台，讓同學透過電子遊戲回答不同學科的問題，一方面節省老師出題和批改的時間，同時提高學習興趣。e2Sports 行政總監邱小香指出：「平台提供網上學習及電競兩種模式，根據本地課程擬題，擁有高達 30,000 條題目的題庫，涵蓋小一至中三的不同學科，老師亦可以自行出題，配合學生的需要。老師平常可利用網上學習模式讓學生做電子練習及一次性測驗；電競模式則可用作進行試後活動及班際比賽。」她補充，平台亦設有「共融世界」，配合特殊學習需要 (SEN) 學生的學習，將來亦會加入「DSE 世界」及 IT Lab 試題庫。

佛教黃焯菴小學校長許定國表示，該校採用 PaGamO 輔助教學已有三年多：「這一代被稱為數碼原住民，學習方法不再限於紙筆。平台讓同學進行角色扮演，又設不同級數供同學闖關。特別在疫情下，小朋友困於家中，學習環境可能較局促，PaGamO 可帶來愉快氣氛，平衡學生緊張的生活。同時平台強大的試題庫可減輕老師工作量，老師只需選取適合題目供學生使用即可。」他鼓勵教育界善用教育科技提高孩子學習動機，持續培養學生自主學習。

音樂融入學習 幫助學生多元發展

老師及家長希望學生學習樂器時更具自覺、更主動。想達至自發學習，可以由建立與學習的連結開始。Chord Hero 聯合創辦人及行政總監周嘉寶介紹其方案道：「讓學生自行組裝、裝飾樂器的 Maker Ukulele Set 能令學生對樂器有連繫感。透過裝飾個人化樂器，令學生主動學習樂器，提高學習的興趣。配合 Monster Chords 遊戲般的上課模式，學生自然更享受和堅持吸收音樂的過程。」方案在香港、英國及美國都被採納，更在芬蘭取得相關認證。

香港道教聯合會雲泉學校校長張寶雯指：「今年疫情，許多課外活動無法進行，Maker Ukulele Set 是一個有潛質，適合學生在家進行課外活動的產品。這項產品讓學生自行組裝設計，從中學習美術創作技巧，每一個結他都獨一無二，屬於學生自己。學校亦一向重視藝術，相信藝術能陶冶性情，讓學生抒緩壓力及表達情緒。小朋友學懂和弦後，再由老師教導學習彈奏同一首樂曲，這將成為學生的集體回憶。」她又指學生可透過平台遊戲自主學習，平台亦提供線上老師教導，有助提升學生學習興趣，加強同學之間平台上互動。

「學與教博覽 Online」展期至 7 月 23 日，老師及校長可瀏覽 <https://lteonline.edcity.hk/>。

數碼港社群內尚有多間初創提供教育科技應用方案，傳媒欲了解更多有關方案的詳情，歡迎與 [數碼港傳訊與持份者參與組](#) 聯絡。

###

請按[此處](#)下載新聞圖片。



數碼港電競及青年組高級經理梁德明表示，數碼港一直致力推動教育界採納數碼科技，目前社群中有超過 140 家從事教育科技的初創。



Find Solution AI 創辦人及行政總監林苑莉(左)，與香港真光書院副校長朱嘉添(右)，分享如何利用人工智能技術協助老師評估學習進度，從而因材施教。



e2Sports 行政總監邱小香(左)，與佛教黃焯菴小學校長許定國(右)，分享利用遊戲刺激學習動機，提升教學成效。



Chord Hero 聯合創辦人及行政總監周嘉寶(左)，香港道教聯合會雲泉學校校長張寶雯(右)，分享將科技結合藝術教育，提高學生自主學習動機。

傳媒查詢，請聯絡：

圓通財經公關

姚家楹

電話：(852) 3428-5690

電郵：ayiu@yuantung.com.hk

數碼港

吳健文

電話：(852) 3166 3613

電郵：billyng@cyberport.hk

關於數碼港

數碼港為一個創新數碼社群，匯聚超過 1,650 間初創企業和科技公司，由香港特別行政區政府全資擁有的香港數碼港管理有限公司管理。數碼港的願景是成為數碼科技樞紐，為香港締造嶄新經濟動力。數碼港透過培育科技人才、鼓勵年輕人創業、扶植初創企業，致力創造蓬勃的創科生態圈；藉著與本地及國際策略夥伴合作，促進科技產業發展；同時加快公私營機構採用數碼科技，推動新經濟與傳統經濟融合。詳情請瀏覽 www.cyberport.hk