

新闻稿
即时发布

数码港率社群内教育科技初创参与「学与教博览 Online」 初创与学校同场交流 分享人工智能及游戏学习提升教学成效

香港，2021年7月20日 – 踏入暑假，同学可以暂时抽离繁重的功课，但不少校长和老师趁着这个空档，吸收新知识，部署下学年的教学。数码港深明教育界对教育科技的需求，以及在采纳新科技时可能遇到的疑惑。有见及此，数码港参与今日起一连四日(7月20至23日)，由香港教育城牵头的「学与教博览 Online」，向校长及老师介绍数码港社群内多间教育科技初创的创新方案。数码港更举办了「抗疫下的突破 – 创新教育科技带领多样及个人化教与学」环节，邀请了三间社群初创企业，讲解如何利用人工智能技术协助老师评估学习进度，从而因材施教；利用游戏刺激学习动机，提升教学成效；以及将科技结合艺术教育，更请来已采纳有关科技的校长和副校长，分享第一身使用经验和学校操作时要留意的地方。

教育科技生态圈推动教育变革

数码港电竞及青年组高级经理梁德明表示：「数码港作为数码科技的旗舰，一直致力推动教育界采纳数码科技，自2013年起一直与社群初创参与『学与教博览』。数码港的社群当中有超过140家从事教育科技的初创，学校不论需要STEM教材、网上学习工具、学校管理系统、智能校园方案，甚至课外活动的相关科技，都可以在数码港找到。我们希望为学界提供崭新教育科技解决方案，提升学校的学与教效能。」

以人工智能实时了解学生疑难

教学讲求学生对教材及教学方式的反馈，能否掌握课题重心，而利用人工智能能采集及分析数据检视学习进度。Find Solution AI 创办人及行政总监林苑莉指：「学生利用平板电脑在4LittleTrees平台完成实时练习，期间透过前镜头收集学生实时反应，利用人工智能辨识学生的表情和反应，找出学习有困难的学生。如发现题目太难，我们可以调节题目难度，帮助学生。老师可以直接在版面见到哪一位同学在犹疑，他们不明白哪一部分。」公司的系统在2018年有34间学校采用，在疫情的催化下，今年采纳的学校已经超过90间，主要针对数学及信息科技及通讯科，未来亦会增设托福(TOEFL)及美国研究生入学考试(GRE)。

亲身体验这系统的香港真光书院副校长朱嘉添表示：「4LittleTrees平台运用AI技术，帮学生进行自主学习，觉得很适合学生的需要。因应疫情，老师很多时无法面授，要靠网课，要清楚学生学习状况，电子平台是一个好方法。我们亦利用系统为学生进行模拟考试，更能掌

握学生的困难处。」

游戏式学习：老师更轻松 学生更愉快

e2Sports 利用 PaGamO 网上游戏学习平台，让同学透过电子游戏回答不同学科的问题，一方面节省老师出题和批改的时间，同时提高学习兴趣。e2Sports 行政总监邱小香指出：「平台提供网上学习及电竞两种模式，根据本地课程拟题，拥有高达 30,000 条题目的题库，涵盖小一至中三的各个学科，老师亦可以自行出题，配合学生的需要。老师平常可利用网上学习模式让学生做电子练习及一次性测验；电竞模式则可用作进行试后活动及班际比赛。」她补充，平台亦设有「共融世界」，配合特殊学习需要 (SEN) 学生的学习，将来亦会加入「DSE 世界」及 IT Lab 试题库。

佛教黄焯庵小学校长许定国表示，该校采用 PaGamO 辅助教学已有三年多：「这一代被称为数码原住民，学习方法不再限于纸笔。平台让同学进行角色扮演，又设不同级数供同学闯关。特别在疫情下，小朋友困于家中，学习环境可能较局促，PaGamO 可带来愉快气氛，平衡学生紧张的生活。同时平台强大的试题库可减轻老师工作量，老师只需选取适合题目供学生使用即可。」他鼓励教育界善用教育科技提高孩子学习动机，持续培养学生自主学习。

音乐融入学习 帮助学生多元发展

老师及家长希望学生学习乐器时更具自觉、更主动。想达至自发学习，可以由建立与学习的连结开始。Chord Hero 联合创始人及行政总监周嘉竇介绍其方案道：「让学生自行组装、装饰乐器的 Maker Ukulele Set 能令学生对乐器有连系感。透过装饰个人化乐器，令学生主动学习乐器，提高学习的兴趣。配合 Monster Chords 游戏般的上课模式，学生自然更享受和坚持吸收音乐的过程。」方案在香港、英国及美国都被采纳，更在芬兰取得相关认证。

香港道教联合会云泉学校校长张宝雯指：「今年疫情，许多课外活动无法进行，Maker Ukulele Set 是一个有潜质，适合学生在家进行课外活动的产品。这项产品让学生自行组装设计，从中学习美术创作技巧，每一个结他都独一无二，属于学生自己。学校亦一向重视艺术，相信艺术能陶冶性情，让学生纾缓压力及表达情绪。小朋友学懂和弦后，再由老师教导学习弹奏同一首乐曲，这将成为学生的集体回忆。」她又指学生可透过平台游戏自主学习，平台亦提供在线老师教导，有助提升学生学习兴趣，加强同学之间平台上互动。

「学与教博览 Online」展期至 7 月 23 日，老师及校长可浏览 <https://lteonline.edcity.hk/>。

数码港社群内尚有多间初创提供教育科技应用方案，传媒欲了解更多有关方案的详情，欢迎与[数码港传讯与持份者参与组](#)联络。

###

请按[此处](#)下载新闻图片。



数码港电竞及青年组高级经理梁德明表示，数码港一直致力推动教育界采纳数码科技，目前社群中有超过 140 家从事教育科技的初创。



Find Solution AI 创办人及行政总监林苑莉(左)，与香港真光书院副校长朱嘉添(右)，分享如何利用人工智能技术协助老师评估学习进度，从而因材施教。



e2Sports 行政总监邱小香(左)，与佛教黄焯庵小学校长许定国(右)，分享利用游戏刺激学习动机，提升教学成效。



Chord Hero 联合创始人及行政总监周嘉寶(左)，香港道教联合会云泉学校校长张宝雯(右)，分享将科技结合艺术教育，提高学生自主学习动机。

传媒查询，请联络：

圆通财经公关

姚家楹

电话：(852) 3428-5690

电邮：ayiu@yuantung.com.hk

数码港

吴健文

电话：(852) 3166 3613

电邮：billyng@cyberport.hk

关于数码港

数码港为一个创新数码社群，汇聚超过 1,650 间初创企业和科技公司，由香港特别行政区政府全资拥有的香港数码港管理有限公司管理。数码港的愿景是成为数码科技枢纽，为香港缔造崭新经济动力。数码港透过培育科技人才、鼓励年轻人创业、扶植初创企业，致力创造蓬勃的创科生态圈；借着与本地及国际策略伙伴合作，促进科技产业发展；同时加快公私营机构采用数码科技，推动新经济与传统经济融合。详情请浏览 www.cyberport.hk