

新聞稿

即時發布

數碼港暑期活動 STEM X 電競啟發小學生 首屆機甲大師青少年挑戰賽 (香港站) 小學組 聖文德天主教小學奪魁

香港，2021年8月1日 – 數碼港致力透過數碼港學院為學生提供多元化創業及數碼科技培訓，今年暑期更首次為中、小學生安排多個暑期活動及計劃。當中，首屆機甲大師青少年挑戰賽 (香港站) 小學組決賽昨天 (7 月 31 日) 假數碼港圓滿結束，最終由**聖文德天主教小學**勇奪冠軍殊榮。賽事由數碼港社群成員 ASK Idea (Hong Kong) Limited、香港電腦教育學會、DJI Education 聯合主辦、數碼港合辦，並由政府資訊科技總監辦公室支持。比賽一共吸引了 16 間學校參加，近百名小學生於擂台上施展渾身解數，一較高下。

機甲大師青少年挑戰賽去年首次引入香港，首屆中學組比賽共吸引到 50 間學校參加，今年更首次開展小學組比賽，以配合數碼港學院擴大服務對象至中、小學生的一系列暑期活動，為有志投身創科產業的學生及早裝備，並進一步加強 STEM (科學、科技、工程和數學) 教育，由更早階段培育創科人才。而第二屆中學組比賽將於年底舉行，共有 80 間學校參賽。

賽事糅合電競及機械人競技，教導學生機械、5G 技術、編程知識等，考驗他們的臨場反應、團隊協作和解決問題的能力，對象為香港小四至小六學生。各團隊需要經歷賽前培訓、校內特訓及熱身賽事，利用編程自行組裝參賽機械人，為自己的機甲團隊製定出戰策略。比賽採用對戰形式，結合地面機器人和空中機器人，培養下一代對 STEM 的興趣，激發學生的創造力及創意思維。

小學組冠軍由**聖文德天主教小學**奪得，代表鄭同學表示：「優秀的團隊協作是致勝關鍵，能夠與隊友合力勝出比賽非常開心，而父母亦有到場觀賽支持。」帶隊的陳老師指出學校相信人工智能的應用將日漸增加，因此鼓勵學生組隊參加，希望同學透過比賽有所成長：「機械人比賽着重解難能力和工程計算，能夠發掘學生學業以外的才能，提升他們的自信心，更有助同學從小認識編程及機械人組裝等知識，促進香港青少年科技發展。」

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創科及電競業界的發展,為香港培育更多創科及電競專才。數碼港未來將會繼續加強 STEM 教育,為中、小學生引入更多不同活動,為他們帶來更有趣及互動的學習體驗,讓他們學以致用,為培養未來創科人才打好基礎。」

###

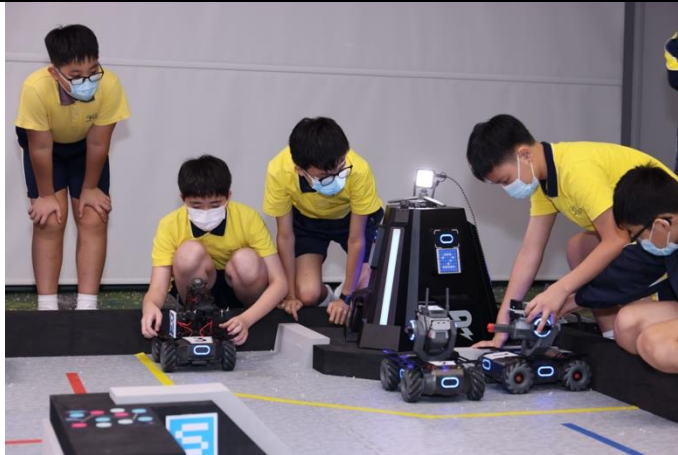
請按[此處](#)下載高像素新聞圖片。



首屆機甲大師青少年挑戰賽(香港站)小學組決賽昨日圓滿結束,頒獎嘉賓為(左至右)數碼港行政總裁任景信、香港童軍總會總監劉彥樑、香港電腦教育學會主席金偉明校長、DJI Education 海外區域銷售及市場經理洪坤煒和 ASK Idea (Hong Kong) Limited 總經理許豪傑。



首屆機甲大師青少年挑戰賽(香港站)小學組吸引了16間學校參加。



各團隊需要自行組裝參賽機械人，包括步兵機械人、工程機械人和無人機。



參賽隊伍於賽前為自己的機甲團隊製定出戰策略。



參賽學生利用所學到的編程技能，指揮機甲團隊完成射擊任務。



聖文德天主教小學勇奪冠軍殊榮，帶隊的陳老師表示，機械人比賽着重解難能力和工程計算，能夠發掘學生學業以外的才能，提升他們的自信心，更有助同學從小認識編程及機械人組裝等知識，促進香港青少年科技發展。



樂善堂楊仲明學校奪得亞軍，代表李同學表示，輸掉決賽雖然可惜，不過能夠從中學習如何面對失敗，並與其他五名隊友和老師於一個月內，學習機械改裝及編程技術，齊心合力預備比賽，是一次寶貴的課外學習經驗。



中華基督教會全完第一小學奪得季軍，代表阮同學表示，課堂教授 STEM 以理論為主，較為沉悶，但透過電競和機械人競技，可以活用知識，學以致用，增添學習趣味。

傳媒查詢，請聯絡：

數碼港

莊菀婷

電話：(852) 3166 3867

電郵：sandrachong@cyberport.hk

圓通財經公關

姚家楹

電話：(852) 3428 5690

電郵：ayiu@yuantung.com.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