

新闻稿
即时发布

33 间数码港教育科技初创参与「学与教博览 2024」

展示人工智能应用语言学习 推动教育科技生态圈蓬勃发展

香港·2024 年 12 月 11 日 - 为促进科技在学与教中的应用，数码港带领 33 间社群初创企业，参与亚洲顶尖教育博览、香港年度大型教育盛事「学与教博览 2024」。活动今日起于香港会议展览中心举行，展示多元化的教育科技方案，有助教师了解 STEAM（科学、科技、工程、艺术和数学）教育中创新科技应用的最新趋势。

主题为「共塑教育·驾驭幻变」的博览，由香港教育城主办，并获教育局鼎力支持。一连三日（12 月 11 至 13 日）的博览为亚太地区的政府、学术领袖、教师及教育工作者提供探索教育界最新资源和技术的平台。随着人工智能的兴起，数码港社群成员亦参与多场研讨会，探讨新兴科技在教育领域的机遇与挑战，以及为特殊教育需要的学生提供创新学习方案等。

数码港首席公众使命官陈思源表示：「香港正实现国际创科中心的愿景，特区政府继续加强 STEAM 教育计划。数码港作为香港数码科技旗舰，汇聚超过 800 间智慧生活初创企业，一直积极配合政府实现愿景。今年，数码港率领 33 间社群初创企业，在『学与教博览 2024』展示尖端教育科技方案，让教育工作者探索 STEAM 教育中的创新科技应用及新兴趋势，巩固我们作为学界和业界之间桥梁的角色，培育兼具创意思维与实践技能的未来人才。」

活用人工智能进行教育培训

将人工智能技术应用于教育培训，可为教育工作者和学生提供崭新的学与教体验。[Laurry & Co](#) 提供 AI+VR（人工智能+虚拟现实）沉浸式学习平台，供用户学习语言，并提高用户在应试准备（雅思及中学文凭考试），以及安全、医疗及其他职场培训场景中的实际操作和沟通技巧。[Asiabots](#) 专注于多语言自然语言处理（NLP）及自动语音识别（ASR）技术，支持超过 20 种语言，其最新的 AI 教育平台运用专有的大型语言模型（LLM）技术，透过互动对话让明朝皇帝栩栩如生，学生能以有趣的方式探索中国历史。

善用游戏化学习与教育

除了人工智能的兴起，结合游戏化和电竞元素亦重塑教育领域。以游戏为基础的体验式学

习能提升学生的自信心和兴趣，同时启发他们的创意，能活用活学将知识运用到在日常生活中。

[AESIR](#) 通过互动游戏为有特殊需要的群体创建增强现实及虚拟现实解决方案，其中一款虚拟现实模拟器提供专业剑击教练指导，而其数码 LED 跑步墙则提供引人入胜的跑步基础训练。

[eTeam Entertainment](#) 结合教育和娱乐元素，令参与者探索与现实生活相关的主题，如历史、文化，以及了解不同地区的独特之处。

运动科技公司 [ATTA Technologies](#) 提供以数据驱动的革新训练方式，运用专利人工智能技术和大数据，优化运动员的表现并发掘新秀人才，推进体育的未来发展。[Chord Hero](#) 的教育活动将音乐、艺术和 Web3 技术融入夏威夷小结他，其「Maker Ukulele Set」和「Chord Hero Explorer Collection」系列将乐器组装与文化体验相结合。

推广 STEAM 教育

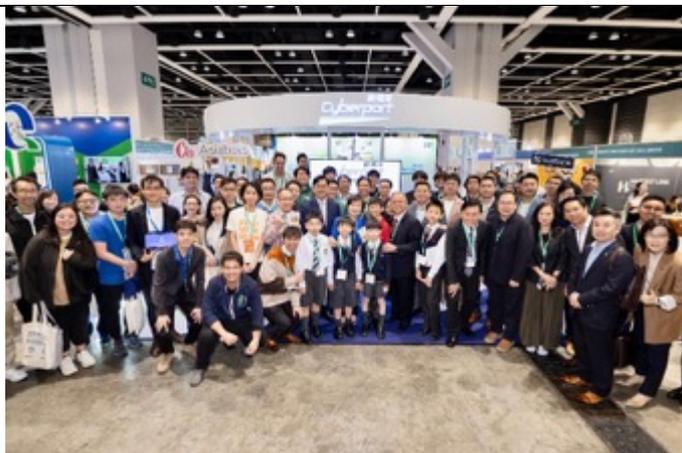
为实现政府发展创科的愿景，让年轻一代更好地掌握二十一世纪所需的能力，数码港社群初创企业致力于开发结合 STEAM 教育的崭新教育科技方案。[Formula Square](#) 将 5G 遥控赛车与 STEAM 教育结合，以实际动手的经验来教授编写和机械原理。[Smarthon](#) 开发全面的物联网教育套件，包含传感器、模型和教材，帮助学生轻松学习编程、电子知识、物联网和智能生活概念。由韩国创业家创立的 [Metalympics](#)，与行业领先机构合作提供本地化 STEAM 教育方案，为弘立书院、韩国国际学校等学校提供科技课程和专业支持。[Prozparity Energy](#) 提供 K-12 STEAM 课程，涵盖可再生能源和智能产业等领域，旨在增强学生对可持续发展领域的兴趣和认知成长，丰富他们对相关行业的国际视野和洞察力。

今年，数码港还特别设立展区，展示六间新晋社群成员的创新应用方案。其中，[AlgoX](#) 运用先进机器学习开发软件和服务，为包括教育界在内的各行各业提供人工智能和算法解决方案。另一间初创企业 [Aerospace STEAM Education](#)，则将 STEAM 教育融入航空航天领域，启发学生投身航空航天工程和太空探索事业。

数码港汇聚超过 180 间教育科技相关初创企业，涵盖人工智能、AR/VR 技术和游戏化学习等多元化的应用方案，以照顾不同学生需要，丰富他们的学习体验。为培育人才，数码港多年来一直参与「学与教博览」。今年，数码港亦举办多项与教育相关的活动，包括「创新科技学生师友计划」，藉以鼓励学生运用 STEAM 知识、技能和设计思维，深化对创科发展的理解，培育企业家精神。

###

请按[此处](#)下载高像素新闻图片。



教育局局长蔡若莲博士参观数码港展区，并与教育科技初创公司交流。



数码港一连三日（12月11至13日）参与于香港会议展览中心举行的「学与教博览2024」，33间数码港教育科技初创向教育界人士介绍其多元化的教育科技方案。



數碼港首席公眾使命官陳思源表示，隨著香港邁向國際創科中心的願景，特區政府提出一系列措施推動 STEAM 教育發展。數碼港作為香港數碼科技旗艦，匯聚超過 800 間發展智慧生活科技的企业，一直積極配合政府，以實現加強 STEAM 教育計劃的願景。

传媒查询·请联络：

数码港

姓名：万梓呈

电话：(852) 3166 3985

电邮：audreymantc@cyberport.hk

世联顾问

姓名：潘诺希

电话：(852) 2114 4976

电邮：stephanie.poon@a-world.com.hk

关于数码港

数码港作为香港数码科技旗舰及创业培育基地，汇聚超过 2,100 间社群企业，包括超过 900 间驻园区及超过 1,200 间非驻园区的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。数码港的愿景是以创新科技为数字经济及智慧城市发展注入新动力，引领企业联通海内外市场。数码港透过培育创新科技人才、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；藉着与本地、内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行数码转型，推动新经济与传统经济融合。

详情请浏览 www.cyberport.hk