

新聞稿
即時發布

33 間數碼港教育科技初創參與「學與教博覽 2024」

展示人工智能應用語言學習 推動教育科技生態圈蓬勃發展

香港，2024 年 12 月 11 日 - 為促進科技在學與教中的應用，數碼港帶領 33 間社群初創企業，參與亞洲頂尖教育博覽、香港年度大型教育盛事「學與教博覽 2024」。活動今日起於香港會議展覽中心舉行，展示多元化的教育科技方案，有助教師了解 STEAM (科學、科技、工程、藝術和數學) 教育中創新科技應用的最新趨勢。

主題為「共塑教育·駕馭幻變」的博覽，由香港教育城主辦，並獲教育局鼎力支持。一連三日 (12 月 11 至 13 日) 的博覽為亞太地區政府、學術領袖、教師及教育工作者提供探索教育界最新資源和技術的平台。隨著人工智能的興起，數碼港社群成員亦參與多場研討會，探討新興科技在教育領域的機遇與挑戰，以及為特殊教育需要的學生提供創新學習方案等。

數碼港首席公眾使命官陳思源表示：「香港正實現國際創科中心的願景，特區政府繼續加強 STEAM 教育計劃。數碼港作為香港數碼科技旗艦，匯聚超過 800 間智慧生活初創企業，一直積極配合政府實現願景。今年，數碼港率領 33 間社群初創企業，在『學與教博覽 2024』展示尖端教育科技方案，讓教育工作者探索 STEAM 教育中的創新科技應用及新興趨勢，鞏固我們作為學界和業界之間橋樑的角色，培育兼具創意思維與實踐技能的未來人才。」

活用人工智能進行教育培訓

將人工智能技術應用於教育培訓，可為教育工作者和學生提供嶄新的學與教體驗。[Laurry & Co](#) 提供 AI+VR(人工智能+虛擬實境) 沉浸式學習平台，供用戶學習語言，並提高用戶在應試準備 (雅思及中學文憑考試) ，以及安全、醫療及其他職場培訓場景中的實際操作和溝通技巧。[Asiabots](#) 專注於多語言自然語言處理 (NLP) 及自動語音識別 (ASR) 技術，支援超過 20 種語言，其最新的 AI 教育平台運用專有的大型語言模型 (LLM) 技術，透過互動對話讓明朝皇帝栩栩如生，學生能以有趣的方式探索中國歷史。

善用遊戲化學習與教育

除了人工智能的興起，結合遊戲化和電競元素亦重塑教育領域。以遊戲為基礎的體驗式學習

能提升學生的自信心和興趣，同時啟發他們的創意，能活用活學將知識運用到在日常生活中。

[AESIR](#) 通過互動遊戲為有特殊需要的群體創建擴增實境及虛擬實境解決方案，其中一款虛擬實境模擬器提供專業劍擊教練指導，而其數碼 LED 跑步牆則提供引人入勝的跑步基礎訓練。

[eTeam Entertainment](#) 結合教育和娛樂元素，令參與者探索與現實生活相關的主題，如歷史、文化，以及了解不同地區的獨特之處。

運動科技公司 [ATTA Technologies](#) 提供以數據驅動的革新訓練方式，運用專利人工智能技術和大數據，優化運動員的表現並發掘新秀人才，推進體育的未來發展。[Chord Hero](#) 的教育活動將音樂、藝術和 Web3 技術融入夏威夷小結他，其「Maker Ukulele Set」和「Chord Hero Explorer Collection」系列將樂器組裝與文化體驗相結合。

推廣 STEAM 教育

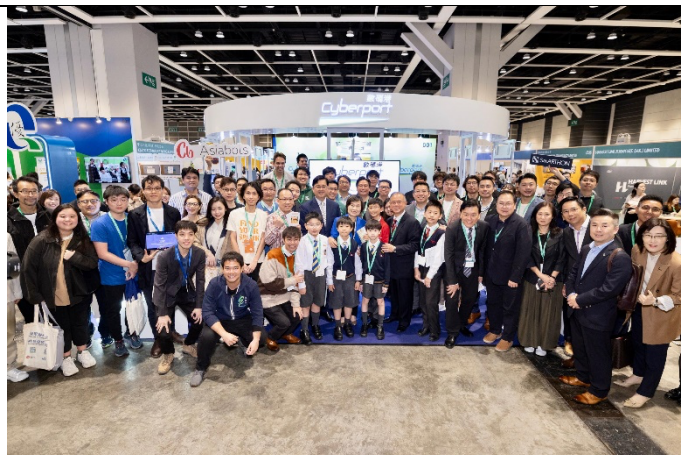
為實現政府發展創科的願景，讓年輕一代更好地掌握二十一世紀所需的能力，數碼港社群初創企業致力於開發結合 STEAM 教育的嶄新教育科技方案。[Formula Square](#) 將 5G 遙控賽車與 STEAM 教育結合，以實際動手的經驗來教授程式編寫和機械原理。[Smarthon](#) 開發全面的物聯網教育套件，包含感應器、模型和教材，幫助學生輕鬆學習編程、電子知識、物聯網和智慧生活概念。由韓國創業家創立的 [Metalympics](#)，與行業領先機構合作提供本地化 STEAM 教育方案，為弘立書院、韓國國際學校等學校提供科技課程和專業支援。[Prozparity Energy](#) 提供 K-12 STEAM 課程，涵蓋可再生能源和智慧產業等領域，旨在增強學生對可持續發展領域的興趣和認知成長，豐富他們對相關行業的國際視野和洞察力。

今年，數碼港還特別設立展區，展示六間新晉社群成員的創新應用方案。其中，[AlgoX](#) 運用先進機器學習開發軟件和服務，為包括教育界在內的各行各業提供人工智能和算法解決方案。另一間初創企業 [Aerospace STEAM Education](#)，則將 STEAM 教育融入航空航天領域，啟發學生投身航空航天工程和太空探索事業。

數碼港匯聚超過 180 間教育科技相關初創企業，涵蓋人工智能、AR/VR 技術和遊戲化學習等多元化的應用方案，以照顧不同學生需要，豐富他們的學習體驗。為培育人才，數碼港多年來一直參與「學與教博覽」。今年，數碼港亦舉辦多項與教育相關的活動，包括「創新科技學生師友計劃」，藉以鼓勵學生運用 STEAM 知識、技能和設計思維，深化對創科發展的理解，培育企業家精神。

###

請按[此處](#)下載高像素新聞圖片。



教育局局長蔡若蓮博士參觀數碼港展區，並與教育科技初創公司交流。



數碼港一連三日（12月11至13日）參與於香港會議展覽中心舉行的「學與教博覽2024」，33間數碼港教育科技初創向教育界人士介紹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業，一直積極配合政府，以實現加強 STEAM 教育計劃的願景。

傳媒查詢，請聯絡：

數碼港

姓名：萬梓呈

電話：(852) 3166 3985

電郵：audreymantc@cyberport.hk

世聯顧問

姓名：潘諾希

電話：(852) 2114 4976

電郵：stephanie.poon@a-world.com.hk

關於數碼港

數碼港作為香港數碼科技旗艦及創業培育基地，匯聚超過 2,100 間社群企業，包括超過 900 間駐園區及超過 1,200 間非駐園區的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。數碼港的願景是以創新科技為數字經濟及智慧城市發展注入新動力，引領企業聯通海內外市場。數碼港透過培育創新科技人才、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、內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行數碼轉型，推動新經濟與傳統經濟融合。

詳情請瀏覽 www.cyberport.hk