

## 「打破虛實界限！閃避球 MR 領航未來體育課」 融合 STEAM 教育 × 體能訓練

香港教育局近年積極推動「科技創新教育」，鼓勵學校把虛擬實境（VR/AR/MR）融入課堂，培養學生的計算思維與創新能力。「閃避球 MR·算法訓練場」正是回應這政策，將混合實境技術與體育教學結合，讓學生在運動中學習物理力學及數據分析，實現跨學科 STEAM 教育。

除此之外，「閃避球 MR·算法訓練場」亦能促進學生的情緒健康：在遊戲過程，學生會自然產生各種情緒反應，教師可藉此機會，輔導學生認識與管理情緒，從而培養正確的情緒表達。



學生需在虛擬比賽中共同制定攻防策略，藉此培養學生的溝通能力及團體合作性

### 跨學科學習，培養共通能

「閃避球 MR·算法訓練場」的特色是結合 STEAM 模式與空氣力學、動力學算法等，為學生提供智能運動訓練，實現寓教於樂，推動運動與科技的深度融合。

- － 物理力學：模擬風速、重力、空氣阻力，分析球體軌跡
- － 算法驅動的力學訓練：結合彈道與空氣阻力算法，即時 反饋投擲策略與動作優化
- － 團隊協作解難：在虛擬競技中培養領導力、溝通能力、創造力及解決問題能力
- － 數據追蹤與成長分析：提供成績數據，協助學生了解個人的體育潛能
- － AI 演算法體能訓練：通過實時數據與 AI 演算法，幫助學生提升體能，將運動與科技結合推向新高度

### 促進學生情緒健

「閃避球 MR·算法訓練場」透過遊戲化競技設計，打造有助學生社交成長的沉浸式環境，同時促進學生身心發展。

- － 團隊合作與社交發展：此遊戲的多人競技本質，創造了學生練習社交技巧的情境，

令學生自主地即時溝通及協調戰術，強化團隊協作能力

—情緒管理與壓力釋放：結合遊戲與運動，能達到雙重減壓效果，為學生提供健康的情緒抒發管道，幫助學生學習正確表達想法與感受

—逆境教育：透過競技比賽，讓不同能力的學生均可體驗勝敗過程，學習以健康心態面對輸贏，從而增強抗壓能力與挫折復原力

### 校園應用優勢：低成本、高效益、易整

—「閃避球 MR」遊戲設置簡單，無需額外器材固定，便可輕鬆在課室、禮堂、操場使用，沒有人數限制。

— 無需專業技術背景，即可靈活運用於體育課或課外活動。

### 支援特殊教育需

—「閃避球 MR· 算法訓練場」沒有實體球體碰撞風險，適合不同體學生，包括有特殊教育需求的學生

—系統可調整遊戲難度，確保每位學生，即使是肢體協調困難學生也能參與並獲得成就



「閃避球MR」沒有實體球體碰撞風險，適合不同能力的學生

### 場地支

Eventfun Cospace 為亞洲首個沉浸式 XR 活動場地，場地結合 XR 互動裝置，適合舉辦不同遊戲活動。這次場地為閃避球 MR 活動及校際比賽打造理想的實戰環境，更有專業團隊協助學校策劃和管理活動，提供全面的技術和後勤支援，為參賽者與觀眾帶來沉浸式的比賽體驗，推動體育與科技的融合。

地址：香港葵涌嘉慶路 5-9 號嘉慶中心 18 樓

網站：<https://cospace.eventfun.ai>

電話：6353 6064