

「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



DODGEBALL MR

B16攤位 體驗

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



「閃避球MR」沒有實體球體碰撞風險，適合不同能力的學生

跨學科學習，培養共通能力

「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。

遊戲化學習：激發個人潛能

傳統閃避球課程受限於場地、安全等因素，而「閃避球MR」透過 MR頭盔與動作感測器，讓學生在虛擬競技場中安全地進行，能兼顧不同能力的學生需要，包括有特殊教育需要的學生。系統內建 AI 演算法，能即時分析學生的投擲角度、反應速度及戰術決策，並即時提供針對性建議，幫助發揮個人潛能。體育課不再只是體能訓練，更是運動科學的實踐。

促進學生情緒健康

「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，從而增強抗壓能力及挫折復原力



Eventfun Cospace 提供活動場地

符合政府資助計劃：降低學校採購門檻

- 「躍動校園活力人生」 MVPAG0 獎勵計劃：鼓勵學校促進學生每日進行60分鐘中高強度體能活動。
- 「奇趣IT識多啲」計劃：支援學校提升學生的資訊科技素養。
- 「中學IT創新實驗室」：資助中學建立創新實驗室，透過提供額外資源，推動學生學習STEM知識，培養創新思維及提升資訊科技的應用能力，促進科技教育發展。

校園應用優勢：低成本、高效益、易整合

- 「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。

場地支援

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



學生超喜歡閃避球MR遊戲

支援特殊教育需求

- 「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感

e.ventFun
CoSpace

第一屆「閃避球MR」電競運動比賽（香港區）

為推動 MR（混合實境）在體育科的應用，我們將於2025年10月舉辦第一屆「閃避球MR」電競運動比賽（香港區），誠邀所有熱愛運動的學生與公眾參與！

- ✓ 專業MR競技環境：比賽場地由 Eventfun Cospace 提供
- ✓ 培養創新思維：透過MR閃避球競賽，激發學生創意與解決問題的能力
- ✓ 促進團隊合作：以聯賽形式培養學生團隊協作與溝通能力
- ✓ 學界交流：提供學生跨校交流機會，拓展視野並建立人脈

網站：<https://dodgeballmr.com>

電子郵件：info@dodgeballmr.com

電話：6353 6064



比賽細節及報名方法

