

IPF

ASIC

AI社創校園計劃

AI Social Innovation Campus

計劃為期一年或兩年・分為四層框架實踐

AI@KLA → AI@PLB → AI社創活動 → AI工匠獎

關鍵元素 (SEN 及 2e 專屬支援)



AI視覺設計思維 → 體藝 STEM × 外向校園 →
社創活動 + 小導師實習 → 駕馭 AI

適合『智』啓學教、QE Fund、MVPA60、全方位學習等教育津貼
網頁 > <https://www.ictinpe.org/asic>

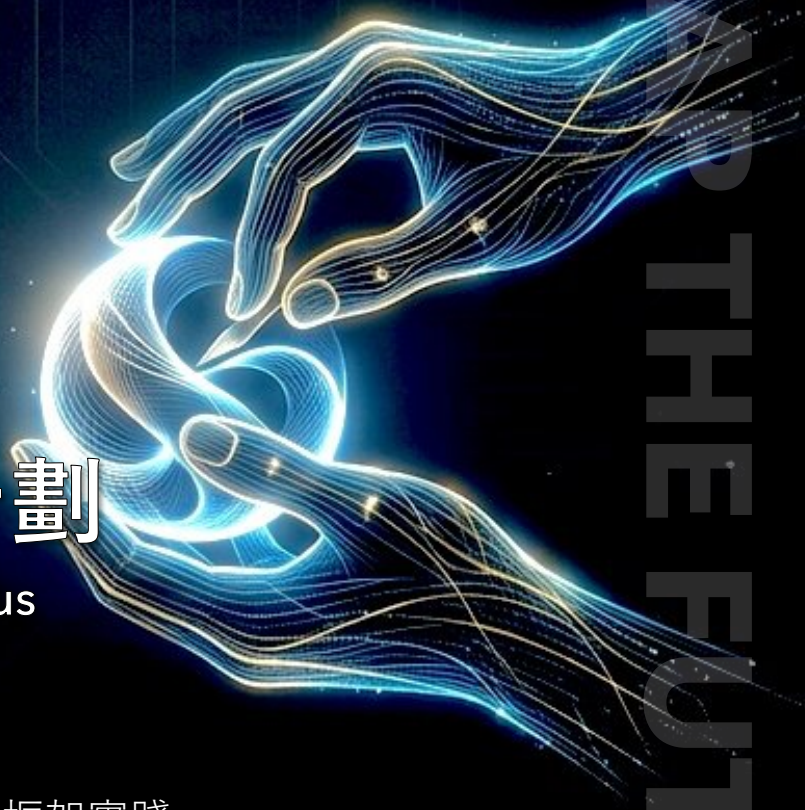
資訊科技體育基金

ICT-in-Physical Education Foundation



MAP THE
FUTURE

MAP THE FUTURE





ASIC

AI 社創校園計劃

AI Social Innovation Campus

計劃簡介

AI 席捲全球

真正取代人的未必是 AI 本身 而可能是懂得駕馭 AI 的另一個人 …

未來 AI 教育的核心不僅是技術的掌握, 更應着重素養, 讓學生於真實生活的情景中動手實習 – 駕馭 AI

計劃目標

IPF 為香港最早推動 STEM 教育的團隊之一, 並連續十年專注於今天 AI 難以取代的「人文科」領域 - 體藝 STEM。現推動「AI 社創校園」計劃, 計劃目的:

- 計劃可配合『智』啓學教、QE Fund、MVPA60、全方位學習等教育津貼
- 以「社區創新」為核心, 結合「AI × 體藝 STEM × 社創活動」, 透過「看得見」的體藝成果活動, 加強學校與社區互動連結、中小幼銜接、家長參與
- 讓學生於真實社區的情景中體驗, 動手實習如何以「社區為本」駕馭 AI, 培養 AI 難以取代人的同理心、創造力和「有體溫」的企業家本能, 應對全球正在急速改變的核心競爭力, 自主發掘未來再無框架可言的生涯路線
- 善用學校既有資源, 升級外向型主題校園 AI 社創科技, 同步 AI 和創意科技急速的演進; 既有資源通常為: 操場、LED 禮堂、投影機、校園電視、IT/VA/音樂室、iPad 等
- 特設 SEN 和 2e (雙重特殊資優) 專屬支援, 善用 AI 體藝突破過往語文和操作技能的局限

四層框架

計劃為期一年或兩年，分為四層實踐的框架

(一) AI@KLA：全級 ~ 全校「常規」課堂 AI 插件

- 簡化指令工程 × AIVID - AI 視覺設計思維
(AI Prompt Engineering × AI Visualization In Design-thinking)

(二) AI@PBL：體藝 STEM「PBL」× OTC 外向型主題校園「AI 社創科技」

- 體藝 STEM = 設計思維 × 團隊建設 × 遊戲化 PBL
- OTC 主題：3D 光雕校園、LED 禮堂 XR 影院、AI 創藝 LAB、RFID 數碼跑道

(三) AI 社創活動：「中大型」外向校園主題活動 + 「小導師」AI 教學實習

- 小導師實習 AI 遊戲工作坊教學類型：長幼攜手 3+1、中小幼銜接、家長參與家教

(四) 校際活動：融合體藝 STEM 既有校際活動交流、公演、分類競逐 AI 工匠獎

- 香港光雕節、AI 唱家班、HEA 跑 Run For Food、XR 音樂電影節、Creative Fair

種子計劃 VIP 支援

- ASIC 可配合**教育津貼**包括：
 - 『智』啓學教、QE Fund、MVP A60、全方位學習等
 - IPF 應用於 IT Lab 及其他範疇類似的「四層框架」教育模型已累積以**千計**學生的經驗
- **免費**顧問支援學校「**社創資助**」開發項目：
 - IPF 類似的 AI 及體藝 STEM 社創活動，已累積逾**四千人**參與，部份獲全額資助免費
 - IPF 支援學校成功獲取社創資助的個案，2026 年單項資助金額已達**中六位數**水平
- 特派時薪「**駐校助教**」：
 - 導師團隊持續進修及認證範疇：AI × 體藝 STEM、SEN、家長參與 AI 家教活動
- **免費**先驅測試及資助項目優先登記 + **協辦**中小幼銜接體驗活動：
 - **免費 2026 試後活動**：AI 唱家班-長幼攜手 AI 歌手，3+1 節連旅巴來回，參考附件 2

ASIC 網頁 > <https://www.ictinpe.org/asic>

計劃年期

計劃分為四層框架, 為期一年或兩年 (SEN 及 2e 專屬支援)

		兩年計劃 (完整)	一年 A 計劃 (濃縮)	一年 B 計劃 (簡約)
第一層	AI@KLA 全級 ~ 全校 常規課堂 AI 插件	2 級：每班 2~6 星期	全校：每班 2~3 星期	2 級：每班 2~3 星期
		AI 簡化指令工程 x AIVID - AI 視覺設計思維 (AI Visualization In Design-thinking) <ul style="list-style-type: none"> 適合科目：視藝、音樂、體育、IT、科學、中、英、數、校本訂製 AI 主題：AI 另一個我、AI YouTuber、AI 光雕小裝置、長跑數據貨幣化 目標：運用 AI 去創作、設計、簡報、為學習成果說一個「看得見」的故事 *可考慮津貼：『智』啓學教、全方位學習		
第二層	體藝 STEM PBL 8~12 節	每年選拔 1~3 班	選拔 1~2 班	選拔 1 班
		AI@3D 光雕、AI@XR 音樂電影、AI 虛擬歌手、AI 短片、AI 廣告片、AI KOL、動手 AI 設計 1:1 原型 - Designer Chair/概念產品、RFID 晶片計時千人耐力賽 *可考慮津貼：『智』啓學教、全方位學習		
	OTC 外向型 主題校園	3D 光雕校園、LED 禮堂 XR 影院、AI 創藝 LAB、RFID 數碼跑道 善用校園現有設施簡約升級：外向型主題校園 AI 社創科技 (不絕對必要, 但有幫助) *可考慮津貼：優質教育基金、MVPA60		
第三層	中大型 外向校園 主題活動 AI 社創活動	每年 1 次：中大型	1~2 次：中大型	0~1 次：中小型
		光雕大地標、校園光雕節、XR 電影金像獎/日營、AI 唱家班 3+1、AI 社區大使 3+1、AI 收納空間設計 4+2、慈善 HEA 跑 Run For Food 數據貨幣化、9 分鐘友誼賽 *ASIC 種子計劃 VIP 專屬支援：協助升級活動設計、統籌、執行及 IP 授權		
	小導師 AI 教學實習	選擇 1~3 類工作坊	選擇 1~2 類工作坊	選擇 1 類工作坊
		實習遊戲化 AI 工作坊教學類型： <ul style="list-style-type: none"> 長幼攜手 3+1、中小幼銜接、家長參與家教 *可考慮津貼：『智』啓學教、全方位學習、優質教育基金		
第四層	校際活動	融合體藝 STEM 既有校際活動公演成果、跨校交流、分類競逐 AI 工匠獎及獎學金 <ul style="list-style-type: none"> 香港光雕節、AI 唱家班嘉年華、XR 音樂電影節、Creative Fair、HEA 跑 Run For Food 慈善吹氣障礙賽嘉年華 - Happy Ever After *動通免費：體藝 STEM 校際活動通常由 IPF 全額資助統籌及主辦		

四層框架

(一)AI@KLA

全級~全校常規課堂 AI 插件

學習 AI 視覺設計思維(AI Visualization In Design-thinking)技能進行創作、設計、簡報、說一個故事, 為研習背後抽象的理念和天馬行空的創作, 視覺化呈現看得見的成果

AI 工具

- 運用普及和免費讓全校學生皆可於不同 KLA 常規課程中學習 AI 基礎技能, 關鍵元素:
 - **AI 簡化指令工程**入門 (AI Prompt Engineering) 和
 - **AIVID 基礎** (AI 視覺設計思維 - AI Visualization In Design-thinking)
- AI 主題: **AI 另一個我**、**AI YouTuber**、**AI 光雕小裝置**、**AI 長跑數據貨幣化**
 - 適合 KLA 科目: **視藝、音樂、體育、IT、科學、中、英、數、校本訂製**
- 小 2~中 5, 每班 2~6 星期, 每星期一次連堂
 - 禮堂講座: 可增潤 1 節全級禮堂講座, 提升普及學習的效能

(二)AI@PBL

AI × 體藝 STEM PBL × OTC 外向校園

(OTC = 外向型主題校園 - AI 社創科技)

運用體藝 STEM 獨特的「設計思維 × 團隊建設 × 遊戲化 PBL」創造力教育模型, 透過「看得見」的體藝成果活動提升學生學習動機、學以致用走出校園服務社區的使命感、互動解難實現大膽創意的自信心, 從而培養 AI 難以取代人的同理心、創造力和「有體溫」的企業家本能, 應對全球正在急速改變的核心競爭力, 自主發掘未來再無框架可言的生涯路線

進而, 善用校園現有設施 (如操場、LED 禮堂、投影機、校園電視、IT/VA/音樂室、iPad 等), 簡約升級外向型主題校園 AI 社創科技, 讓學生於真實生活情境中動手實習如何駕馭 AI

體藝 STEM - PBL

體藝 STEM PBL 學習模型 = 設計思維 × 團隊建設 × 遊戲化 PBL, 每學年 1~3 班 | 每班 12~20 人混齡 | 8~12 節 x 1.5~2 小時 :

- 3D 光雕: **校園光雕地標**
- XR 電影: **禮堂 XR 音樂電影首映禮**
- AI 創藝: **AI 創藝展、動手 AI 設計 1:1 原型展、大空間主題 VR 歷奇**
- 晶片計時: **9 分鐘數碼評估、田徑場陸運會、千人街跑/耐力賽**



OTC (外向型主題校園 - AI 社創科技)

善用校園現有設施，簡約升級外向型主題校園 AI 社創科技：

- **3D 光雕校園**：流動光雕投影系統、專業光雕軟件、光雕藝術裝置
- **LED 禮堂 XR 影院**：XR Studio VP 拍攝工具、流動 LED 背景、輕型錄音艙
- **AI 創藝 LAB (CAT LAB)**：特殊顯示裝置、設計原型製作工具、AI 平台
- **RFID 數碼跑道**：晶片計時閘、長跑賽事/嘉年華配件

(三) AI 社創活動

運用 AI 的便利延伸大中小型校園主題活動

運用 AI 的便利和外向型主題校園的氛圍，延伸家長、幼兒、長者、SEN/2e、中小學企業家、環保等領域，舉辦中大型 AI 社創活動，以加強學校與社區互動連結、中小幼銜接及家長參與，促進學生於「有體溫」的真實社區情景中動手實習 – 如何駕馭 AI

中大型 - 外向校園主題活動

- 3D 光雕：節日社區光雕大地標、校園光雕節
- XR 電影：社區 XR 電影金像獎/日營
- AI 創藝：探索社區大使 3+1、收納空間大使 4+2
- 晶片計時：慈善 HEA 跑數據貨幣化、9 分鐘友誼賽

小導師 - AI 教學實習

- 長幼攜手 3+1：AI 虛擬歌手 (3 節培訓 + 1 節長中心遊戲教學活動)
- 中小幼銜接工作坊：AI 另一個我、AI 短片、光雕小裝置、9 分鐘友誼賽
- 家長參與 AI 學習及家教：AI YouTuber、AI 短片、光雕小裝置

(四) 校際活動

公演、交流、競逐獎項及獎學金

AI 工匠獎

融入體藝 STEM 年度校際活動公演、交流、競逐不同領域的 AI 工匠獎及傑出學生 MTF 獎學金

- 香港光雕節、AI 唱家班嘉年華、XR 音樂電影節、Creative Fair、慈善 HEA 跑 Run For Food 嘉年華 – Happy Ever After
- IPF「MTF 獎學金」由導師將推薦傑出學生選拔，25/26 MTF 獎學金金額為五萬元，一半為實習收入，一半為 1:1 配對校外學費
- Creative Fair 香港創藝節 為 ASIC「AI 工匠獎」專屬校際活動，2027 年暑假前開辦



IPF里程

第一代 香港 STEM 拓荒者

社商校協作將前衛創意科技演變成 STEM 創造力教育資源
透過「**看得見**」的體藝成果活動促進學習動機

< 獨家推動 >

晶片計時長跑 **11年** · 3D 光雕 **十年** · OCEAN STEM **九年**
長幼攜手 3+1 **七年** · AI 虛擬歌手 **三年**

專注十年

今天 AI 難以取代的「人文科」體藝 STEM

加強學校與社區互動的連結、中小幼及家長的銜接
學生於「**有體溫**」的真實情景中動手實習

< 疫情後創辦 >

AI 唱家班 · 校園電視 3.0 · AI@XR 音樂電影 · HEA 跑 RunForFood
媽媽 STEM · SEN STEM · AIVID · ASIC · OTC · AI 工匠獎



IPF簡歷

IPF 為香港第一代 STEM 教育開拓者，致力**社商校協作**將前衛創意科技演變成 **STEM** 創造力教育，促進學生涉獵科技學習的平等機會，並持續十年專注今天 AI 難以取代的「**人文科**」領域 – **體藝 STEM** 及其延伸的 **社創活動**

駕馭 AI 的「人文科」領域

體藝 STEM = 設計思維 × 團隊建設 × 遊戲化 PBL

體藝 STEM 結合「設計思維 × 團隊建設 × 遊戲化 PBL」的學習模型，透過「**看得見**」的體藝成果活動，加強學校與社區互動連結、中小幼銜接、家長參與，讓學生走出校園服務社區，於真實情境中體驗，以「社區為本」動手實習 - 如何**駕馭 AI**，從而培養 AI 難以取代人的同理心、創造力和「**有體溫**」的企業家本能，應對急速改變的未來核心競爭力，自主發掘未來再無框架可言的生涯路線

「前衛創新」 × 「延續發展」的平衡

IPF 獨家推動中小學專業晶片計時長跑 11 年，提升教師「1:全校」9 分鐘數碼評估及校本舉辦千人長跑活動的管理效能，1/4 田徑男 D1 中學已接納；同時，IPF 亦推動光雕 STEM **十年**、Ocean STEM **九年**、長幼攜手 3+1(V 嘩)**七年**、AI 虛擬歌手**三年**

疫情期間，IPF 光雕學生於 2023 年創造了第一個 AI 虛擬歌手 - R1S2 小姐。同年，IPF 亦創辦了 AIIT - AI 原地三項鐵人，首年八個學校分站賽及數碼港年終賽，共逾 1,500 名中小幼學生、SEN、親子免費參與這項前衛的 AI 體育活動，會員機構並獲香港中文大學 SESS 社企初創獎。

疫情後創辦：AI 唱家班、校園電視 3.0、AI@XR 音樂電影、AI 虛擬歌手變真人、SEN STEM、長者 STEM、媽媽 STEM、慈善 HEA 跑 RunForFood- Happy Ever Happy、AIIT AI 原地三項鐵人賽、AI 社區大使 YouTuber、AIVID AI 視覺設計思維、OTC 外向型主題校園、ASIC AI 社創校園計劃、AI 工匠獎等。

扎根社區

IPF 部份「體藝 STEM」及「AI 社創活動」陸續獲社創或社區全額資助，**累積免費參與人數逾四千**。主要資助機構包括：兒童事務委員會、周大福慈善基金、民政事務處、香港社會創投基金、社會福利署、環境及自然保育基金、OFCA 等等。

IPF 2017 年創辦香港光雕節，2025 年第七屆亦首次由科技基地走入社區，與深水埗民政事務處和香港設計中心深水埗 DX HUB 合辦。同年，IPF 亦開始支援種子學校開發社創資助項目，2026 年學校成功單項資助金額已達中六位數，近期學校成功項目包括：民政事務處資助的 AI 社區大使 YouTuber，以及兒童事務委員會資助的大埔 AI 體育旅遊大使

參考 IPF 里程碑 > <https://www.ictinpe.org/milestone>

MAP THE FUTURE

香港光雕節 · 唱家班@大館 · XR音樂電影節 · CREATIVE FAIR · HEA 跑 Run For Food 慈善賽
AI工匠獎 · 外向型主題校園 · 校園電視 3.0 · AI@XR夏令營 · SOCIAL STEM · 媽媽 STEM



體藝 STEM 主流



3D 光雕

AI@3D光雕STEM團隊建設
香港光雕節™



XR 電影

AI@XR電影STEM團隊建設
XR音樂電影節™



AIVID

AI 視覺設計思維 · AI 動手設計
Creative Fair™



AI 唱家班

長幼攜手3+1外展長者AI活動
AI唱家班@大館™



RFID晶片計時

9分鐘數碼評估 · 全校/千人長跑
健康長跑™



AI 社創校園

中小幼外向校園主題活動
AI工匠獎™

THE 3 MISSIONS

平等機會 | MAP THE FUTURE

動手實習 | ALL ABOUT PEOPLE

駕馭 AI | MAKE FUTURE A DIFFERENCE

平等機會

社商校協作體藝 STEM = 「看得見的」設計思維 × 團隊建設 × 遊戲化 PBL

IPF 成立於 2014 年，為香港第一代 STEM 教育開拓者，致力社商校協作共享資源，將前衛的創意科技演變成 STEM 創造力教育資源，促進學生涉獵科技學習的平等機會

IPF 亦連續十年專注開發今天 AI 難以取代的「人文科」體藝 STEM 領域，運用設計思維 × 團隊建設 × 遊戲化 PBL 學習模型，推動學校與社區連結，讓學生走出校園實習和服務長者，透過「看得見」的體藝活動成果、帶動「有體溫」的自主學習動機，培養學生於 AI 新世代適當的素養和態度：透過同理心、創造力和有體溫的企業家本能去駕馭 AI，自主發掘未來「再無框架可言」的生涯路線

同時，IPF 亦致力前衛創新與延續發展的平衡，獨家推動中小學專業晶片計時長跑 11 年，提升全校 9 分鐘數碼評估及舉辦千人長跑賽的效能，1/4 田徑 D1 中學已接納

此外，IPF 亦獨家推動：光雕 STEM 十年、OCEAN STEM 九年、長幼攜手 3+1 七年、AI 虛擬歌手三年；疫情後陸續創辦：AI 唱家班、AI 虛擬歌手、AI 社區大使、AIVID AI 視覺設計思維、AI@XR 電影、校園電視 3.0、媽媽 STEM、慈善 HEA 跑 Run For Food - Happy Ever Happy、ASIC AI 社創校園、OATC 外向型 AI 社創主題校園、AI 工匠獎、AIIT 等

AI 迅速席捲全球，IPF 光雕學生 2023 年創造了第一個 AI 虛擬歌手 - R1S2 小姐，IPF 同年亦創辦了 AI 原地三項鐵人，首年八個分站及數碼港年終賽共逾 1,500 名學生、SEN、親子免費參賽；

疫情後，IPF 獲兒童事務委員會、周大福慈善基金、民政事務處、香港社會創投基金等資助創辦：AI 唱家班、AI 虛擬歌手變真人、AI 社區大使 YouTuber、AI 媽媽 STEM

連同 2019 年 社會福利署攜手扶弱基金贊助的 V 嘩另一個我，IPF 獨創的長幼攜手 3+1 及 AI 社創活動，累積免費參與人數逾四千

MAP THE FUTURE

動手實習

培養 AI 難以取代人的：同理心、創造力、「有體溫的」企業家本能

AI 同時帶來巨大的挑戰與機遇。體藝 STEM 推動多元化的校際、社創、種子和校本活動，透過「看得見」的成果加強學校連結社區，激發學生學以致用服務社區、提升自主學習的使命感，並透過互動解難實現自己瘋狂的創意、建立自信，培養 AI 難以取代我們的同理心、創造力和「有體溫」的企業家本能，自主發展生涯

ALL ABOUT PEOPLE

駕馭 AI

學校互動連結社區 → 學生於真實情景中以「社區為本」實習 - 駕馭 AI

運用普及型和免費 AI 工具推動以社區為本運用 AI 的「AI 工匠精神」，讓全校即使年幼的學生亦可於不同 KLA 和 PBL，習慣使用 AI 進行創作、設計、簡報、說一個故事，為研習或創作背後抽象的理念，展現看得見的成果

善用校園現有設施 (如校園電視、LED 禮堂、投影機、iPad、IT 等設施)，簡約升級校園主題設置，促進學校與社區連結、中小幼銜接，並進一步善用 AI 的便利，延伸長者、家長、SEN、幼兒、海洋環保領域的遊戲化社創 STEM 活動，讓學生透過有體溫的外向校園挑戰活動，實習如何以人為本駕馭 AI；家長及持份者可透過看得見的成果實踐活動，理解學童如何運用 AI 結合 STEM 人文科釋放潛能，從而家校協作培養學生適當的科技素養，應對正在急速改變的未來核心競爭力

MAKE FUTURE A DIFFERENCE

財政獨立

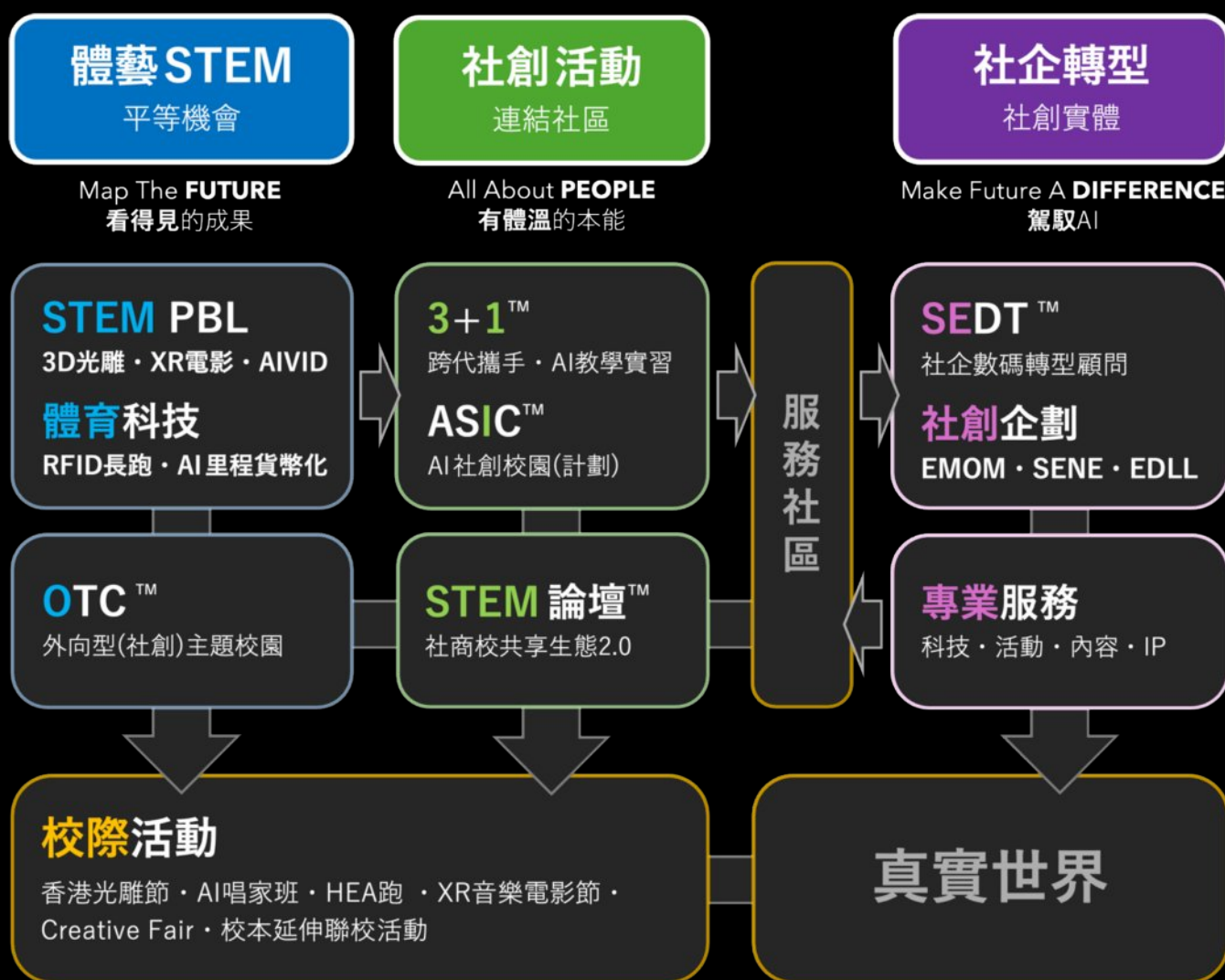
IPF 財政獨立，主要收入來自服務收費、項目資助、商業贊助、捐款，部份服務提供補貼、免費、獎學金、特殊支援；但謝絕直接導致戰爭、歧視或破壞環境的機構資助。

IPF 網頁 > <https://www.ictinpe.org>

社商校協作

STEM「人文科」創造力教育共享生態

AI × 體藝 STEM × 社創活動 → 社企數碼轉型



體藝 STEM = 設計思維 × 團隊建設 × 遊戲化 PBL

IPF 致力社商校協作共享資源，將前衛創意科技演變成 STEM 創造力教育，促進學生涉獵科技學習的平等機會，並連續十年專注 AI 難以取代的「人文科」領域體藝 STEM，推動學校與社區連結，讓學生走出校園服務社區，培養 AI 難以取代人的同理心、創造力和「有體溫」的企業家本能

IPF 網頁 > <https://www.ictinpe.org>

True Value of STEM

Pearl Original

Dolce Vita 港生活 港享受

跟拍課室實況 (英語)

港姐主持邵珮詩專訪：

- 聖傑靈女子中學 光雕團隊
- 長沙灣天主教英文中學 發明家
- Cynthia EE, Joe Chen

重播節目

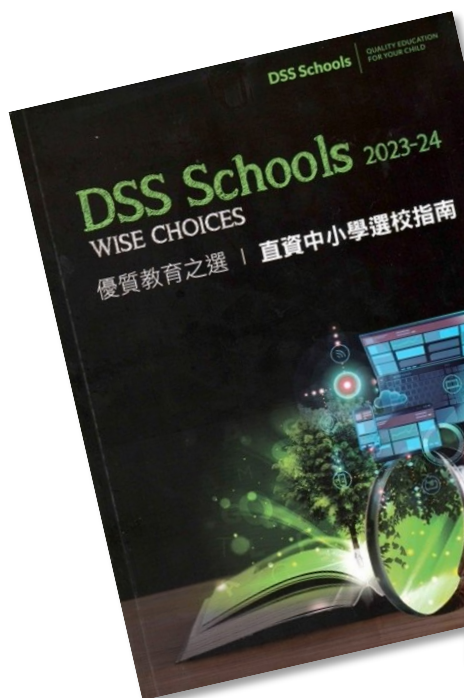
> https://youtu.be/0_Y9CunmbDo



「社商校協作」不一樣的多元學習

南華早報 Youngpost 「直資學校特刊 2023-24」

上屆光雕節前專訪社商校協作的青協全哥、數碼港 Terence 哥、IPF Joe 哥



閱讀全文 > <https://tinyurl.com/4k8up7ds>

MAKE FUTURE A DIFFERENCE

IPF 資訊科技體育基金
ICT-in-Physical Education Foundation
<https://www.ictinpe.org>



短訊：9442 4228

電郵：enquiry@ictinpe.org

網站：www.ictinpe.org