

主辦機構：



支持機構：



# VR 帶你看世界： 戰區中的人道故事

## 中小學挑戰賽



ooo

+

### 網上簡介會

## 概覽

01 介紹

02 挑戰賽安排

03 Delightex Edu

04 報名方法及細項





**人道 (戰區議題) X 虛擬現實 (VR)**

透過各種劇場、體驗式活動，鼓勵參加者認識人道。



• 建立人道視野

• 培育人道關懷

• 採取人道行動

# 挑戰賽安排

- 挑戰賽作品指定主題：「戰區中的人道故事」
  - 以虛擬現實呈現生活在戰區的人物所面對的抉擇和困難

## 挑戰賽目的：

- 提高學生對戰爭給人造成的影響的關注與理解
- 培養同理心，建立人道價值觀
  - 尊重生命、維護人的尊嚴、避免任何人受到不必要的痛苦
- 訓練學生創意思維及表達能力
  - 藉虛擬現實編程技術，展示學生對戰爭議題的觀點





### 組別

小學組 (小四至小六)  
中學組 (中一至中五)



### 隊伍

每校最多兩支隊伍\*

徇眾要求，本會將放寬參賽隊伍數量限制。在能確保每所報名的學校首2隊能參與是次比賽後，若比賽仍有參賽隊伍名額未獲分配，本會將繼續以先到先得方式分配尚餘的名額予提名第3、第4隊參賽的學校，直至額滿。



### 形式

每隊2-3人

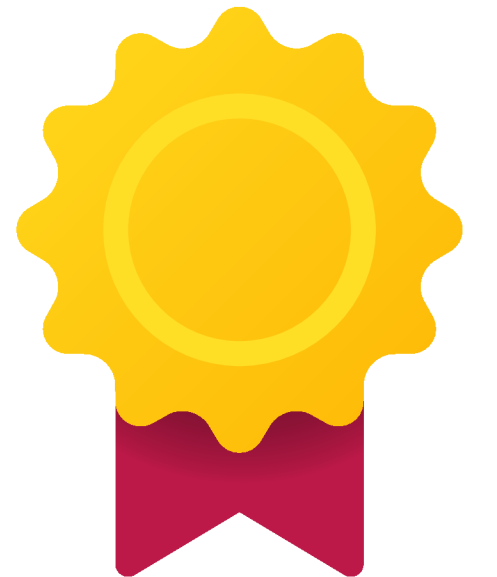


### 費用

免費

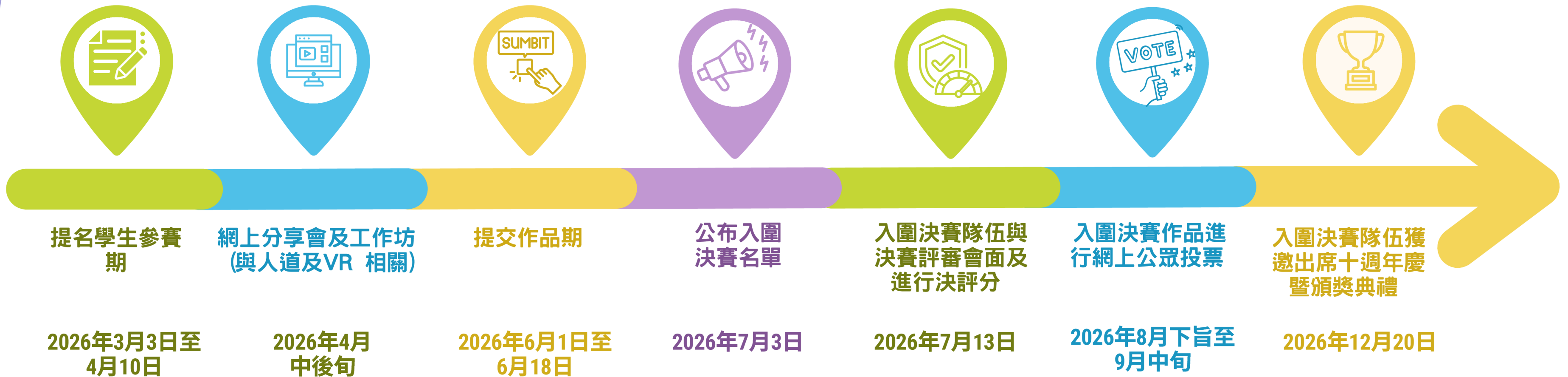
# 挑戰賽獎項

- 挑戰賽獎項：
- 小學組及中學組分別設 - 冠軍、亞軍、季軍、最受大眾歡迎人道敘事大獎
- 冠軍作品更有機會於香港紅十字會人道教育中心中展出，予公眾人士體驗和觀賞
- 參與獎項：所有完成比賽並已提交作品之參賽同學均獲電子參與證書 (被取消資格隊伍除外)



\*參加是次比賽可列為「全港中小學數字素養與技能學生獎勵計劃」的其中一項參與活動。

# 挑戰賽時間表



# 人道（戰區議題） X 虛擬現實（VR）

# 戰區中的人道故事

- VR 作品內容反映戰區下的情境：
  - 需設不同關卡，但不需為單一連貫的完整故事
  - 以選擇題方式，帶出人道價值的知識，或引領玩家反思在關卡中，按人道價值原則作出回應

## 例子：

- 記者：為了支持己方軍隊，是否參與發放假消息的工作
- 醫護：在資源有限的狀況下，優先拯救誰
- 士兵：知道軍事行動會波及大量平民，是否遵從命令？與國際人道法什麼原則有關？

# 人道教育網上分享會： 「從新聞看人道」

- 認識戰爭對當地人民的影響及相關的人道議題
- 掌握國際人道法（IHL）的核心理念及其保護人道行動的角色
- 認識紅十字運動的七項基本原則，並理解其在人道工作中的重要性

## 網上資料 (例子)

- 人道教育中心 ([click](#))
- 國際人道法資料庫 ([click](#))
- 新聞及歷史資料



# Delightex 基本應用工作坊

- 指定虛擬實景平台：Delightex Edu
  - Delightex Pro with MERGE Cube add-on plus AI features
- Delightex 帳戶安排
  - 每位成功參賽的同學免費獲派1個帳戶
  - 帳戶設使用期限

# 03 Delightex Edu



# Competition Platform - Delightex EDU



## What is Delightex Edu?

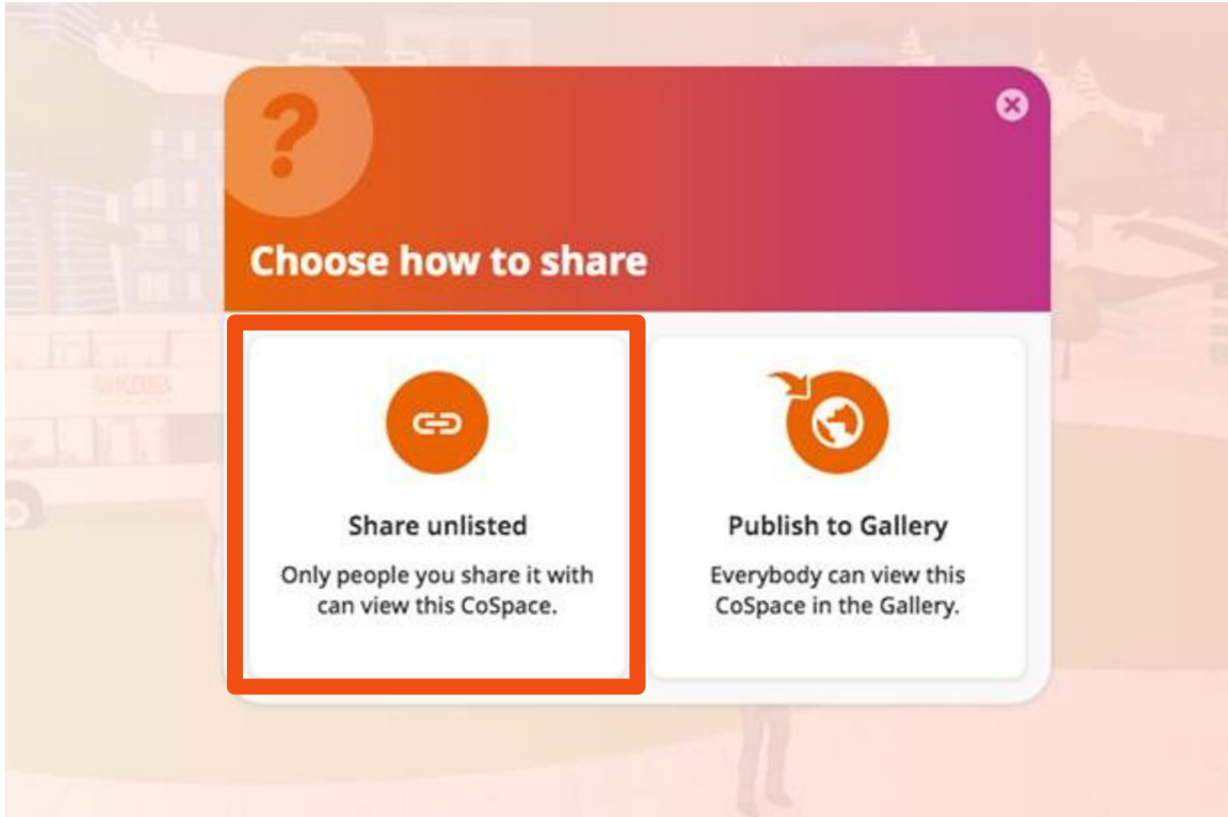
- Adaptable to any age or subject
- Let students invent, build and code their own **3D creations/animation**
- Develops 21st Century learning skills
  - such as coding and collaboration
- Empower students to become creators



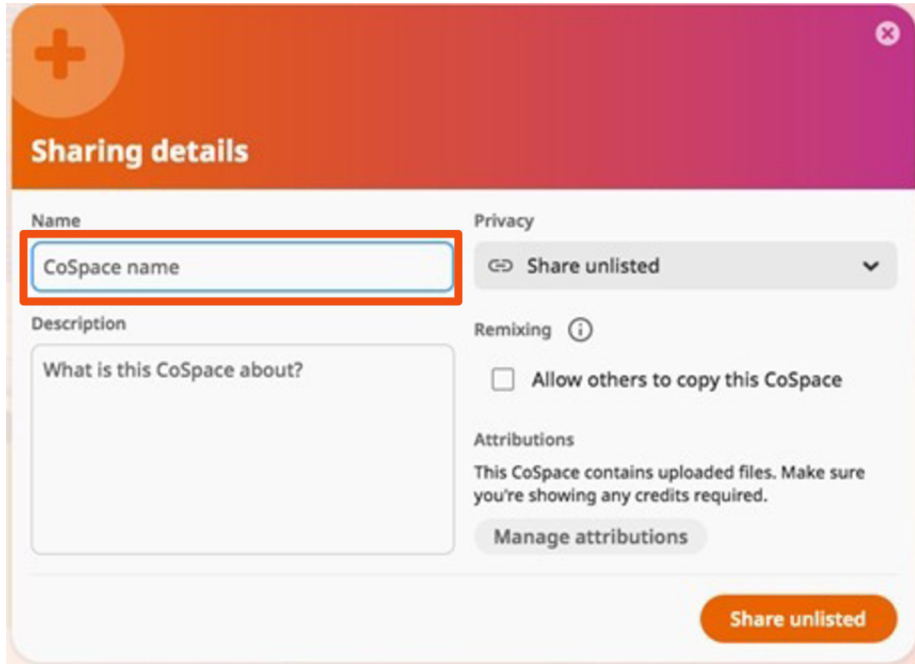
# 1. Share your project



## 2. Click Share unlisted



# 3. Name your project



**Sharing details**

Name  
CoSpace name

Privacy  
Share unlisted

Description  
What is this CoSpace about?

Remixing ⓘ  
 Allow others to copy this CoSpace

Attributions  
This CoSpace contains uploaded files. Make sure you're showing any credits required.  
Manage attributions

Share unlisted


**Format:** Team#\_Team Name

**For example:**

**\*\*Don't use school name as team name**

# 4. Click Share unlisted



← back



## Sharing details


**Name**

**Privacy**

 Share unlisted 

**Description**

What is this CoSpace about?

**Remixing** 

Allow others to copy this CoSpace

**Attributions**





This CoSpace contains uploaded files. Make sure you're showing any credits required.

[Manage attributions](#)


**Share unlisted**

# 5. Copy the link

Colorful Jenga



   

QR code




[Download](#)



Share code

Share link

<https://edu.cospaces.io/> 

Embed code

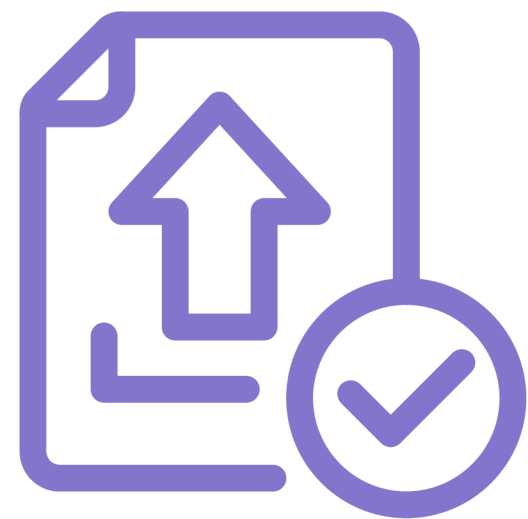
# 04 詳細安排及報名



# 挑戰賽時間表

|                 |                                  |
|-----------------|----------------------------------|
| 2026年3月3日-4月10日 | 提名學生參賽期                          |
| 2026年4月8日至4月21日 | 陸續以電郵發出報名結果 暨確認通知書予負責老師          |
| 2026年4月中旬       | 成功參賽的同學將會獲派平台Delightex帳戶以進行創作    |
| 2026年4月18日      | 人道教育網上分享會：「從新聞看人道」               |
| 2026年4月25日      | Delightex 基本應用網上工作坊              |
| 2026年6月1日-6月18日 | 提交作品期 (當中包括上述項目一及二)              |
| 2026年7月3日       | 公布入圍決賽名單                         |
| 2026年7月13日      | 入圍決賽隊伍與決賽評審會面及進行決評分              |
| 2026年8月21日至9月6日 | 入圍決賽作品進行網上公眾投票                   |
| 2026年12月20日     | 入圍決賽隊伍將獲邀出席香港紅十字會人道教育中心十週年慶典頒獎典禮 |

# 遞交 指引



# 遞交 指引



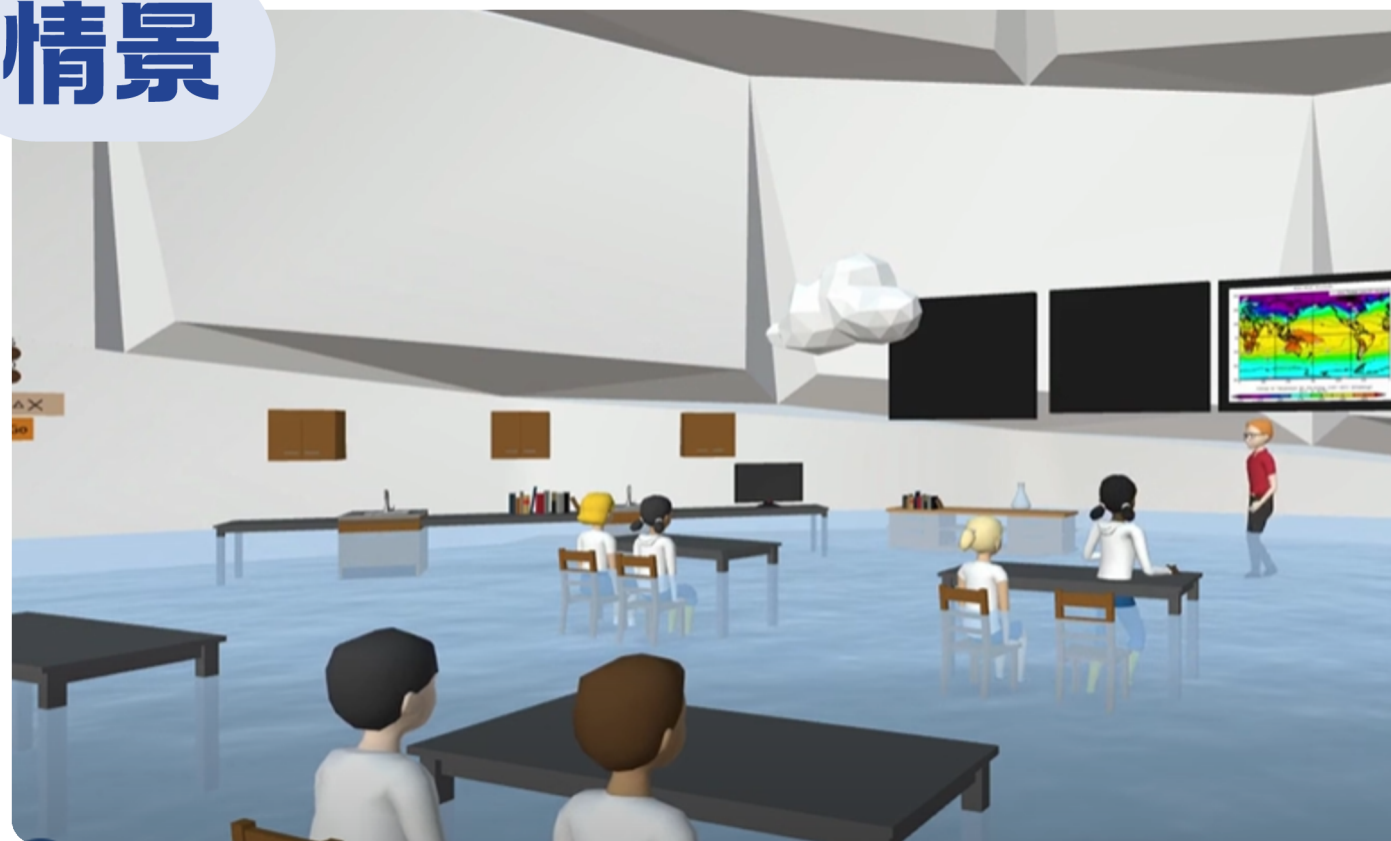
每支隊伍需於 2026 年 6 月 1 日至 6 月 18 日期間，  
需以指定方式網上提交以下兩個項目，逾時提交的項目恕不接納。

## 項目 1

### 按主題創作一段虛擬實境體驗作品

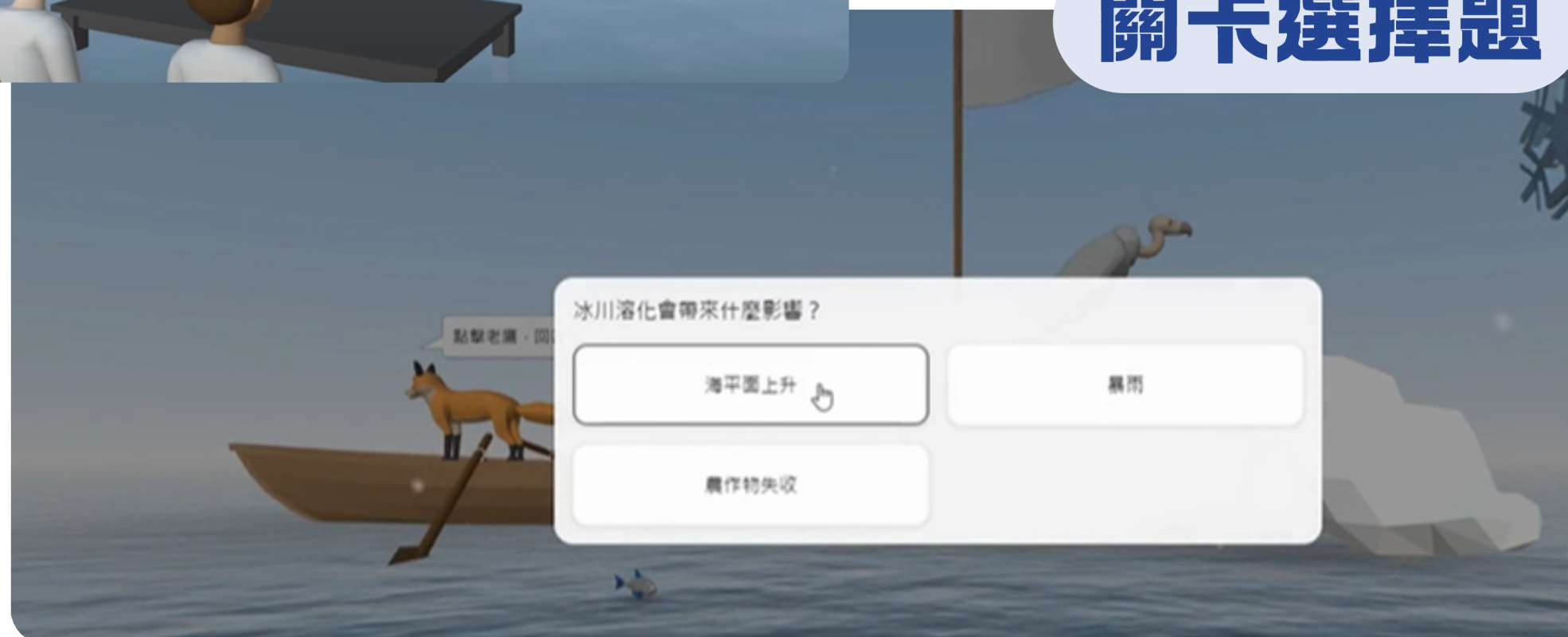
- 以 Delightex 為主要製作程式
- 呈現戰區中發生的情景，並設互動情節，請使用者探索合乎人道價值的選擇
- 小學組：時長為 2-4 分鐘
- 中學組：時長為 4-6 分鐘

### 情景



示例：  
與全球暖化、  
極端氣候相關作品示例

### 關卡選擇題



# 遞交 指引



每支隊伍需於 2026 年 6 月 1 日至 6 月 18 日期間，  
需以指定方式網上提交以下兩個項目，逾時提交的項目恕不接納。

## 項目 2

### 製作及提交一條導賞片段

- 供觀眾短時間內明白作品的理念、設計思路及背後的人道訊息
- 小學組：時長為 3-4 分鐘
- 中學組：時長為 5-6 分鐘

- 【自我介紹】須清楚地從正面拍攝參賽者的容貌，並說出姓名、學校、年級及隊名
- 【導賞情節概述】展示及導賞虛擬實境情節設計，介紹理念、背景資料、製作過程、寓意，並解釋其如何與主題「戰區中的人道故事」相連接



## 比賽賽程



初賽結果公布

2026年7月3日



決賽隊伍與評審  
會面及交流、  
評分

2026年7月13日

- 初賽將會於小學組別及中學組別各選出最高分數的五隊作品
- **【決賽 - 網上導賞與交流】** 入圍決賽隊伍需於網上即時與評審進行作品導賞與交流。每位隊伍成員需於 10 分鐘限時內向評審介紹作品理念、玩法及應用；其後，評審將向隊伍提出發問及進行交流。評審將就隊伍表現、導賞及作品設計、內容，按評審準則作出評分。

# 評審 準則

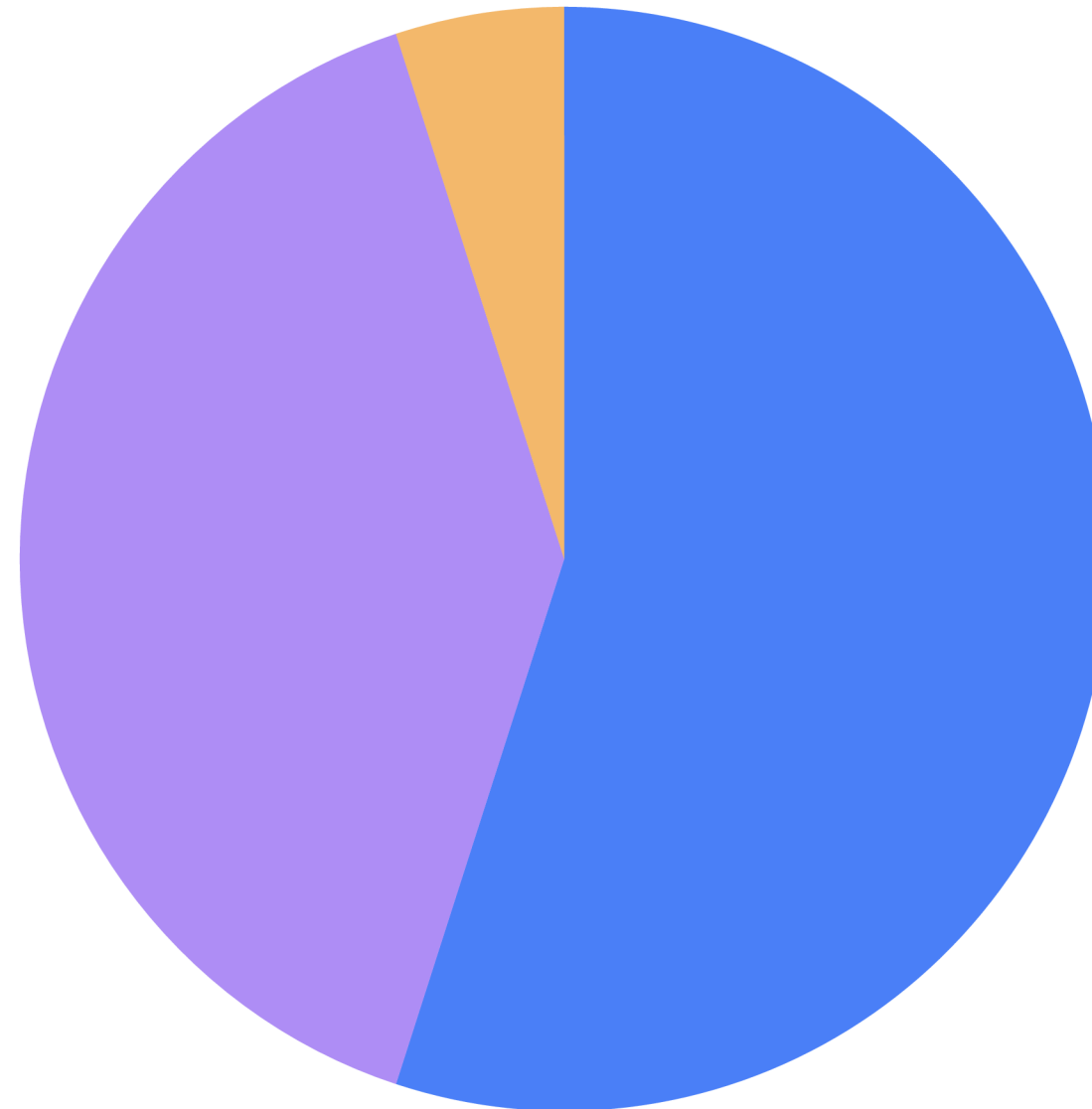


技術應用與作品完整性  
40%

團隊協作程度  
5%



人道敘事內容與  
主題關連性  
55%



# 評審評分準則

| 評分範疇  | 評分項目          | 有待加強 (0)             | 滿意(1-3)                               | 良好(4-6)                       | 優秀(7-10)                                       |
|---|---------------|----------------------|---------------------------------------|-------------------------------|--|
| <br><b>人道敘事內容與主題關連性</b><br><b>55%</b> | 主題 (15%)      | 作品離題，提示無關聯，缺乏明確目標。   | 作品嘗試接近主題，但物件、提示和佈置略顯鬆散，缺乏連貫性，整體目標不清晰。 | 作品的物件、提示及佈置緊扣主題，整體目標清晰明確。     | 作品的物件、提示及佈置緊密結合主題，具有啟發性及教育性，並給人親臨其境的感覺，目標十分清晰。 |
|   | 人道價值應用 (20%)  | 作品內容未能呈現或彰顯任何人道議題或挑戰 | 作品中僅反映一個人道議題或挑戰，分析及理解的程度表現較為淺薄。       | 作品反映多個人道議題，並展現一定程度的理解與分析。     | 作品全面呈現多個人道議題，並能清晰彰顯人道價值的重要性。                   |
|   | 國際人道法應用 (20%) | 作品未能清晰反映或應用國際人道法的概念。 | 作品正確反映或應用國際人道法的概念，但未作進一步展現。           | 作品清楚反映國際人道法的概念和原則，並展現一定程度的理解。 | 作品全面展現國際人道法的概念和原則，並展現維護及遵守該法的重要性。              |

## 人道敘事內容與主題關連 (55%)



### 優秀級別要求:

- 作品的物件、提示及佈置**緊密結合主題**：
  - **戰區 / 軍人或平民 / 戰區事件**
- **多個人道議題**，避免過於單一
- **全面展現國際人道法的概念和原則**，並**展現維護及遵守該法的重要性**
  - **可於提示中，提醒玩家不同抉擇下的後果**，有助反思和反映人道法的重要性

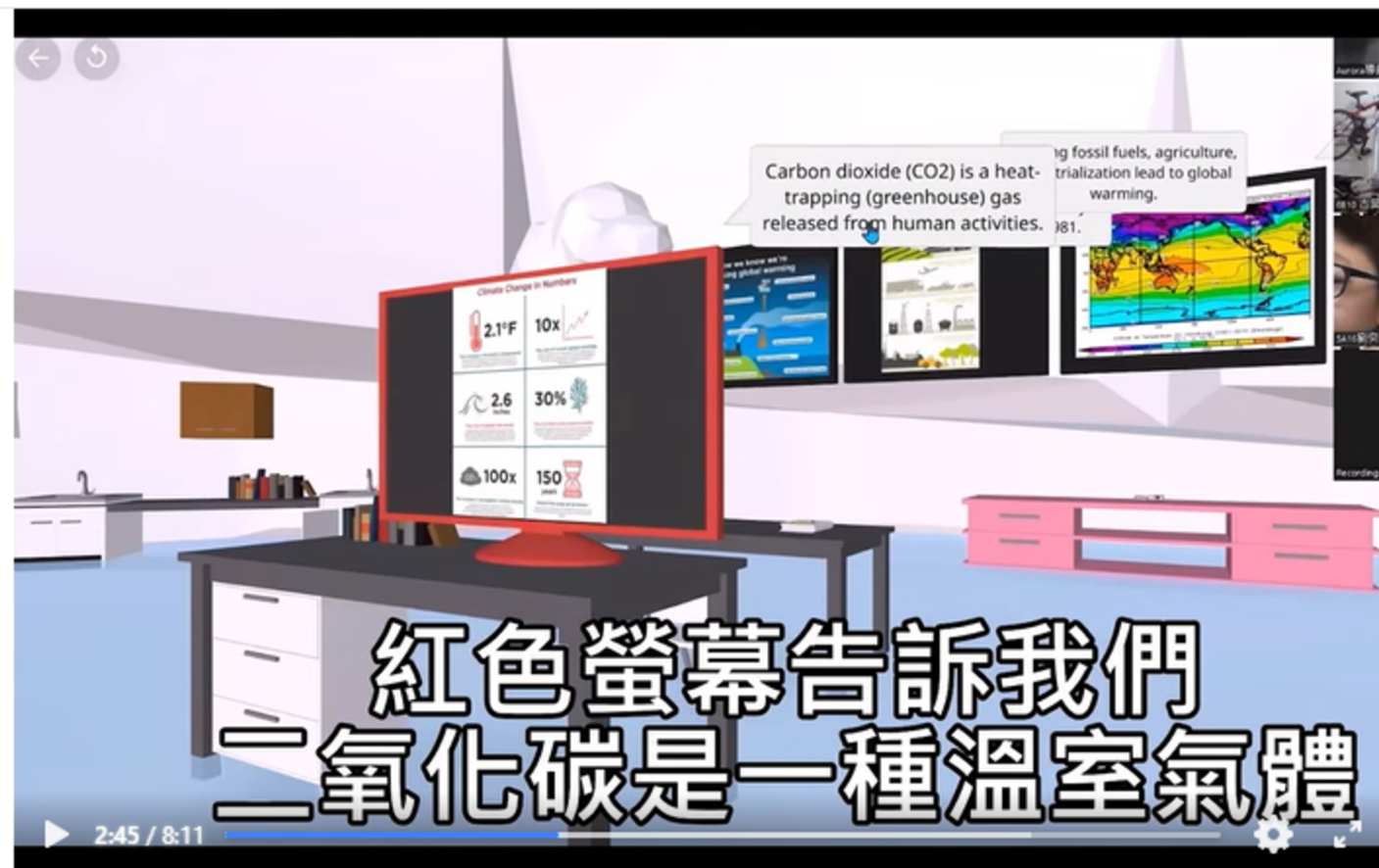
# 評審評分準則

| 評分範疇  | 評分項目            | 有待加強 (0)                        | 滿意(1-3)                                  | 良好(4-6)                            | 優秀(7-10)                                   |
|---|-----------------|---------------------------------|--|------------------------------------|--|
| <br>技術應用與作品<br>完整性<br>40% | 提示/ 謎題<br>(20%) | 作品中僅加插少於五個提示，且所用提示形式或3D元素缺乏多樣化。 | 作品中加插五至八個提示，形式和3D元素略具變化。                 | 作品中加插九至十一個提示，形式和3D元素具變化，提示巧妙有趣。。   | 作品中加插超過十二個有意義的提示，提示形式多樣，融入不同思考方式，使作品變得有趣。  |
|   | 作品結構<br>(20%)   | 作品整體體驗缺乏邏輯性，且與最終目標和解難無關。        | 作品整體體驗略具邏輯性，有時能指引使用者朝正確方向解難，但玩家需耗時超過五分鐘。 | 作品整體體驗具吸引力及邏輯性，能引領玩家於大概五分鐘內解開若干難題。 | 作品整體體驗具吸引力、邏輯性，且極具互動性，有助引領玩家於大概五分鐘內解開最終難題。 |

## 技術應用與作品完整性 (40%)

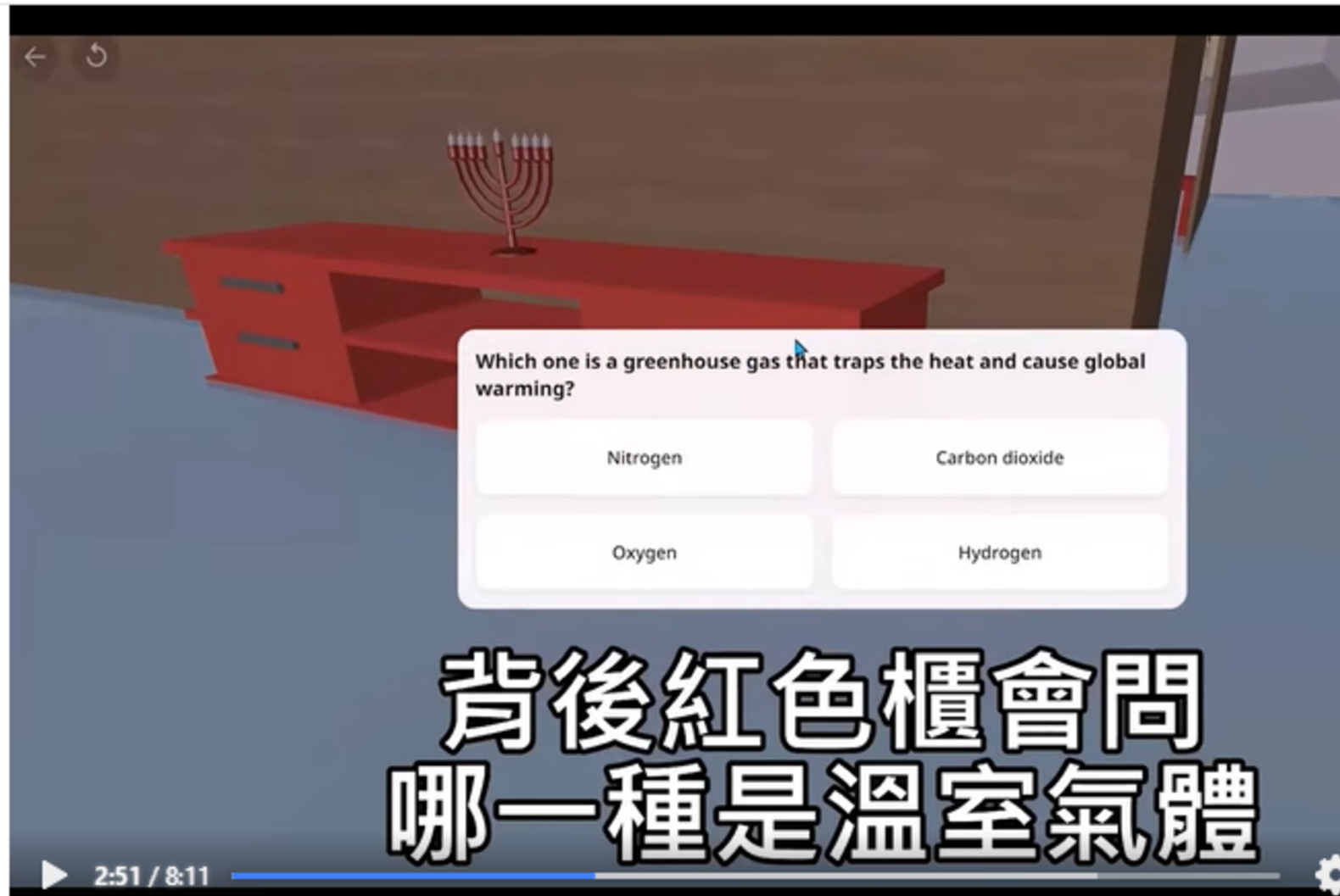
### 優秀級別要求:

- 提示/ 謎題：作品中加插超過12個有意義的提示，提示形式多樣，融入不同思考方式，使作品變得有趣
- 作品結構：作品整體體驗具吸引力、邏輯性，且極具互動性



- 提示形式：透過相關場景物件反映提示/ 訊息
- 或可透過提示陳述事件或提出反問，有助觀眾解讀或反思

## 關卡選擇題



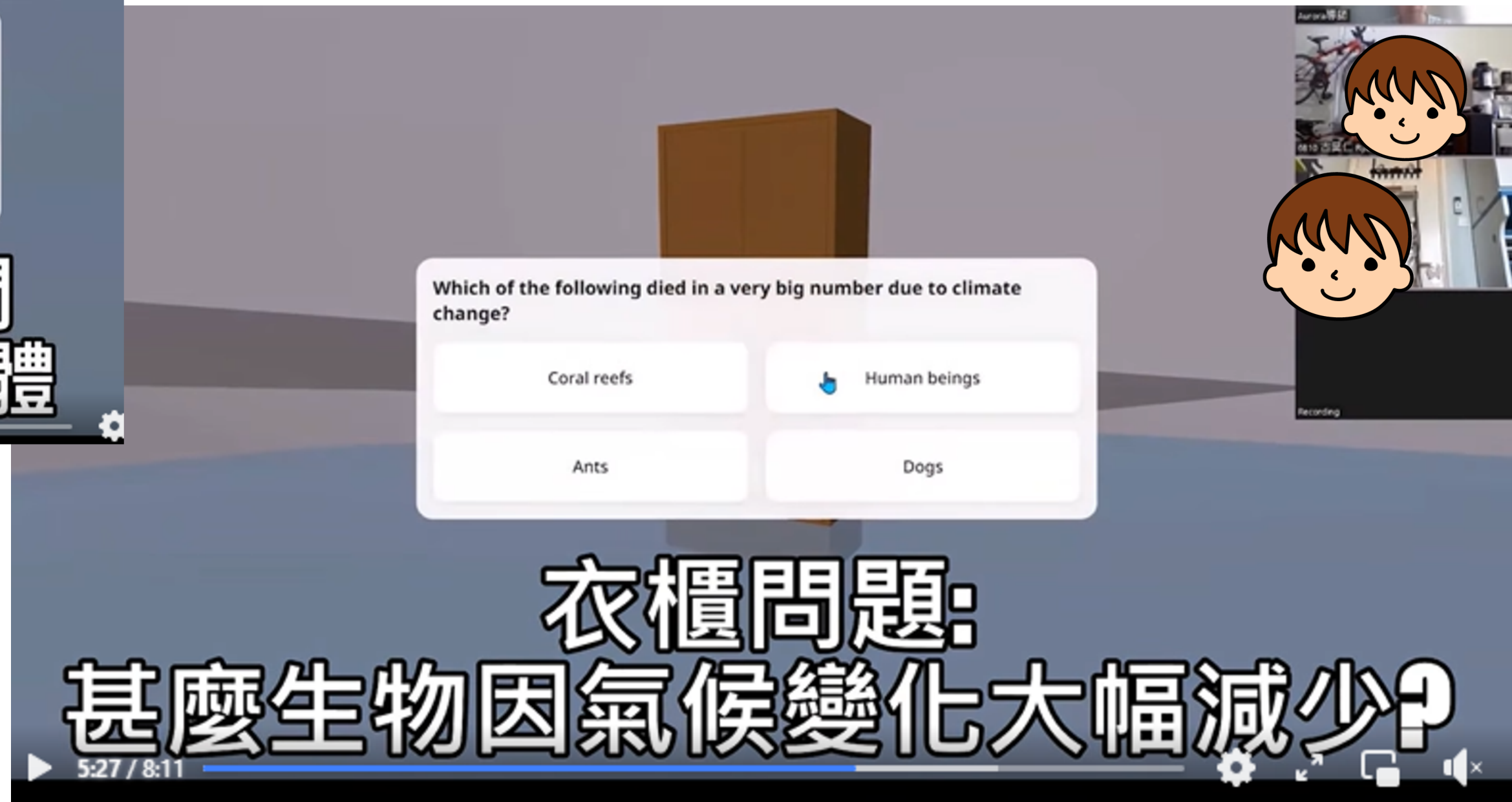
Which one is a greenhouse gas that traps the heat and cause global warming?

Nitrogen      Carbon dioxide

Oxygen      Hydrogen

背後紅色櫃會問  
哪一種是溫室氣體

2:51 / 8:11



Which of the following died in a very big number due to climate change?


Coral reefs       Human beings

Ants      Dogs

衣櫃問題:  
甚麼生物因氣候變化大幅減少?

5:27 / 8:11

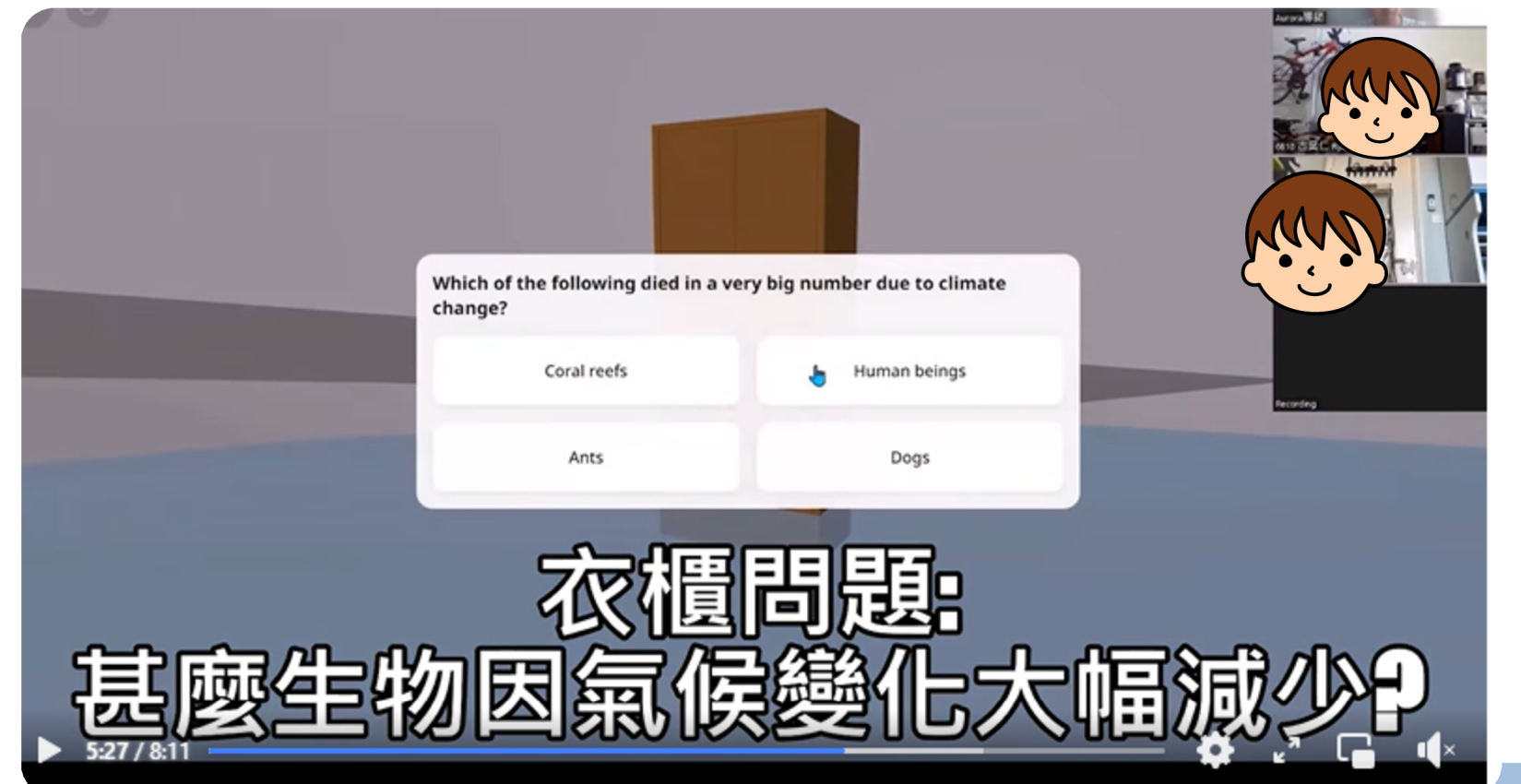
# 評審評分準則

| 評分範疇  | 評分項目         | 有待加強 (0)                              | 滿意(1-3)                            | 良好(4-6)                           | 優秀(7-10)                            |
|---|--------------|---------------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------|
| <br>團隊協作程度<br>5% | 導賞中的團隊溝通(5%) | 團隊成員完全不了解作品，整體導賞中呈現作品缺乏團隊溝通，未能展現團隊精神。 | 團隊成員略了解作品，整體導賞中能簡單呈現作品，未能完全展現團隊精神。 | 團隊成員了解作品，整體導賞中能清晰呈現作品，能展現基本的團隊精神。 | 團隊成員深入了解作品，整體導賞中流暢且協同合作，展現出高度的團隊精神。 |

## 團隊協作程度 (5%)

### 優秀級別要求:

- 團隊成員深入了解作品，整體導賞中**流暢且協同合作**，展現出高度的團隊精神
- 導賞片段形式不限
- 所有參賽隊員**均須在導賞中出鏡發言**，服裝不限，必須用粵語或英語講解



## 比賽賽程



初賽結果公布

2026年7月3日



決賽隊伍與評審  
會面及交流、  
評分

2026年7月13日



決賽作品進行網  
上公眾投票

2026年8月下旬至  
9月中旬



決賽隊伍出席十  
週年慶暨頒獎  
典禮

2026年12月20日

入圍決賽作品的導賞片段:

- 於 8 月下旬進行網上公眾投票；
- 於 12 月份在香港紅十字會人道教育中心十周年慶典中，現場向公眾展示及導賞作品，進行公眾即場投票

網上獲取的讚好、分享數量及現場投票數量計算，  
獲最多投票之作品將會獲得「最受公眾歡迎人道敘事作品」獎項。

# 為何參與這挑戰賽？

- ★ 提高學生對國際人道議題的關注與理解
- ★ 培養同理心，建立人道價值觀
- ★ 訓練學生創意思維及表達能力
- ★ 提供一個以知識和行動支持人道的機會給學生，設計具有教育意義的互動體驗
- ★ 勝出冠軍隊伍可有機會配有媒體專訪，提高學校與學生曝光率
- ★ 冠軍作品更有機會於香港紅十字會人道教育中心中展出，予公眾人士體驗和觀賞

# 條款及細則

- 版權聲明：參賽者須確保作品內容沒有侵犯任何版權，及擁有其著作、發表權
- 作品亦不能包含淫褻、色情、暴力、粗言穢語、宗教、政治或不雅內容、或不得包含有影射或誹謗他人成分、任何令人厭惡的語言及行為、政治敏感或任何違反香港法律的內容。
- 參賽者可使用 AI 工具輔助創作（如生成素材、改善劇本），**但核心編程邏輯及故事架構必須由學生主導完成**。如作品中使用了 AI 生成內容，必須在作品說明中誠實申報。

其他細則，請參閱網址：<https://hec.redcross.org.hk/tc/Contents-HECVR2026>

# 報名 方法



## 報名時間

2026年3月3日（星期二）至  
2026年4月10日（星期五）下午5時正，逾時申請恕不接納。

獲取報名表途徑：

1. 掃描左側的 QR Code
2. 比賽報名表格連結\_
3. 瀏覽香港紅十字會人道教育中心的 Facebook 或 Instagram 專頁

# Q&A





 **Phone**  
2507 7155

 **Email**  
hec@redcross.org.hk

 **Office**  
7/F, 19 Hoi Ting Road, West Kowloon,  
Hong Kong

 **Website**  
<https://hec.redcross.org.hk/>