

迷宮遊戲訓練專注力失調小朋友 - Solve for Tomorrow 2015 冠軍得主訪問



以前小朋友成日坐唔定會覺得佢哋、唔聽話，但近年就發覺每百名兒童中便有 5-6 人患有專注力失調/過度活躍症 (AD/HD)，幸好呢個問題係可以用靠常訓練去改善，而來自中文大學電腦科學系的梁敬灝、黃嘉信、林偉堃、司徒傑最近就設計了一個名叫「GalaxyMaze」的迷宮遊戲，協助 AD/HD 的小朋友學習。這個 App 更得到 Solve for Tomorrow 2015 的冠軍，日前佢哋就接受了釀記的訪問。



針對 AD/HD 小朋友訓練短期記憶

今次得獎的 App，對象係 4-12 歲患有 AD/HD 的小朋友，主要以迷宮遊戲增強控制手腳協調同短期記憶。「玩迷宮的時候需要好穩定附控制個裝置等個波移動，從而控制到手腳協調，而玩迷宮時要記住自己行錯過 D 咩路，可以訓練到短期記憶。」至於點解揀 AD/HD 的小朋友做對象，一方面係比賽題目為過度活躍症同讀寫障礙的小朋友，另一方面係有個朋友的細佬有過度活躍症，所以更容易了解佢地的需要。

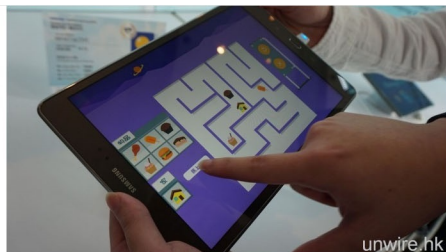


▲ 佢地表示花了唔少時間俾用戶體驗上，為顧及 AD/HD 小朋友的需要，所以唔可以冇太多資訊，每一頁都好少按鈕，盡可能以圖形表達，好少文字。



自學寫程式參賽

起初以為得獎要讀電腦科學系，上堂就學了好多寫程式的知識，但原來 year 3 的佢地共未讀相關課程。「平時做開的功課比較理論性，但參加呢個比賽就可以實踐，我地自學了 Unity 3D、nodeJS、AngularJS 用來寫介面同 server，而且係設計時更懂得關心用户的需要。」雖然係自學，不過佢地都只用了 1 個月時間寫計劃書，再透過參觀協會中心、教小朋友學變魔術等活動親身接觸 AD/HD 的小朋友，了解小朋友的特性，最後用了 3-4 個月改良同完成設計。「係教小朋友變魔術的時候，我地發現佢地自信心好低，對鼓勵好敏感，所以修改設計，增加獎勵系統，等小朋友完成特定任務就有新主題同新物品，提高自信心。」



▲ 佢地認為比其他參賽者優勝的地方，主要係較注重家長同小朋友互動，冒險模式可以等家長自行設計迷宮俾小朋友挑戰，要一齊定策略去完成任務。



▲ 這個程式唔係單純玩，可以用於學習，網上系統會收集小朋友的遊戲數據，等家長知道小朋友有 D 咩位係過唔到，從而提點佢地，等佢地不斷練習。

Source from: Unwire

<http://unwire.hk/2015/12/28/galaxymaze/people-interview/>