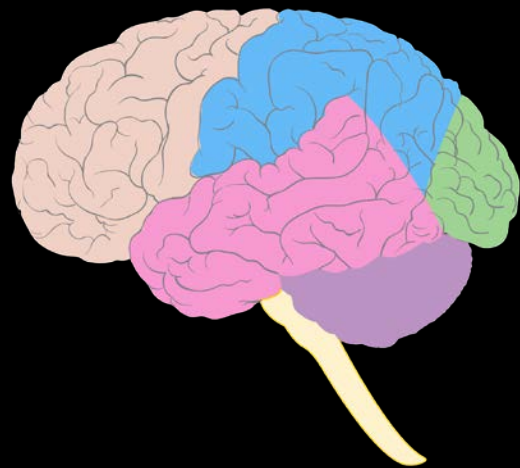


玩轉「腦」朋友

—
德望學校



活動方針

- 學生主導整個計劃
- 設計應用程式來訓練長者的記憶力
- 向小學生傳授設計應用程式的有關知識
- 教導小學生如何跟長者相處
- 探訪歐雪明愛腦伴同行中心的長者並測試應用程式

學習對象

- 低收入家庭的小學生(觀塘聖約翰天主教小學)
- 患有腦退化症的長者

學習目標

- 組員（中學生）
 - 讓學生主導，減少老師的參與
 - 從學生的角色切換為計劃中的領導者
 - 由學生主導：計劃的準備、實行、跟進
 - 學會領導不同年齡的對象

學習目標

- 低收入家庭小學生
 - 給予所有人平等機會學習
 - 給予小學生作為主導者並提出意見的機會
 - 特別給予對科技與製作應用程式，繪畫及配音感到興趣的小學生機會

學習目標

- 腦退化患者及其家屬
 - 訓練腦退化症患者的短期記憶
 - 令老退化症患者家屬明白他們需要給予患者適當的治療

學習目標

- 社會層面

- 藉宣傳應用程式，令廣大市民知道腦退化症患者可以透過甚麼方法減慢其病情加劇的速度
- 中學生及小學生共同設計應用程式回饋社會

活動內容-1 (設計應用程式)

- 與小學生共同構思應用程式的大綱

活動內容-1 (設計應用程式)

- 準備一份劇本讓小學生角色扮演，以測試其配音水平

小明: 今日天氣好凍啊!
媽媽: 系啊! 我地今日出街要著多件衫
小美: 我地今日去邊到玩好呀?
媽媽: 記住要去一啲室內有暖氣嘅地方玩啊! 咁你地有咩提議?
小明: 唔——不如我地到陽光商場行街啊! 順便買禮物俾爺爺做生日禮物
媽媽: 好啊! 小明, 你真係有爺爺心!
售貨員: 您好! 請問要買啲咩?
小美: 可唔可以俾我睇吓嗰個銀包?
售貨員: 係咪藍色嗰個啊?
小美: 係啲唔該!
小明: 哇! 小美你真係好有眼光! 呢個銀包好靚啊!
媽媽: 係啊小美! 爺爺見到一定會好鍾意架!
小美: 請問幾多錢?
售貨員: 三百六十五蚊
小明: 媽咪, 會唔會太貴啊?
媽媽: 唔——呢個價錢都可以嘅, 買俾爺爺做生日禮物咁嘛!
小美: 咁真係太好啦!
小明: 咦? 嗰個綠色嘅銀包都好靚啊! 不如買埋俾爸爸啊!
售貨員: 呢個銀包平啲, 一百五十九蚊五毫
媽媽: 唔錯! 價廉物美!
小美: 等我俾錢啊! 老師依家教緊我地找錢, 等我熟習吓啲嘛!
小明: 媽咪我又要我又要!
媽媽: 好!
售貨員: 總共五百二十四蚊五毫
媽媽: 咁我俾六百蚊啦
小美: 呢到係六百蚊
售貨員: 唔該囉小朋友! 要找幾多錢啊?
小美: 七十六蚊?
小明: 唔係啊小美, 應該係七十五蚊五毫
媽媽: 你地兩個都好叻囉!
售貨員: 多謝光臨, bye bye
小美+小明+媽媽: Bye bye

活動內容-1 (設計應用程式)

- 讓小學生為應用程式錄音



活動內容-1 (設計應用程式)

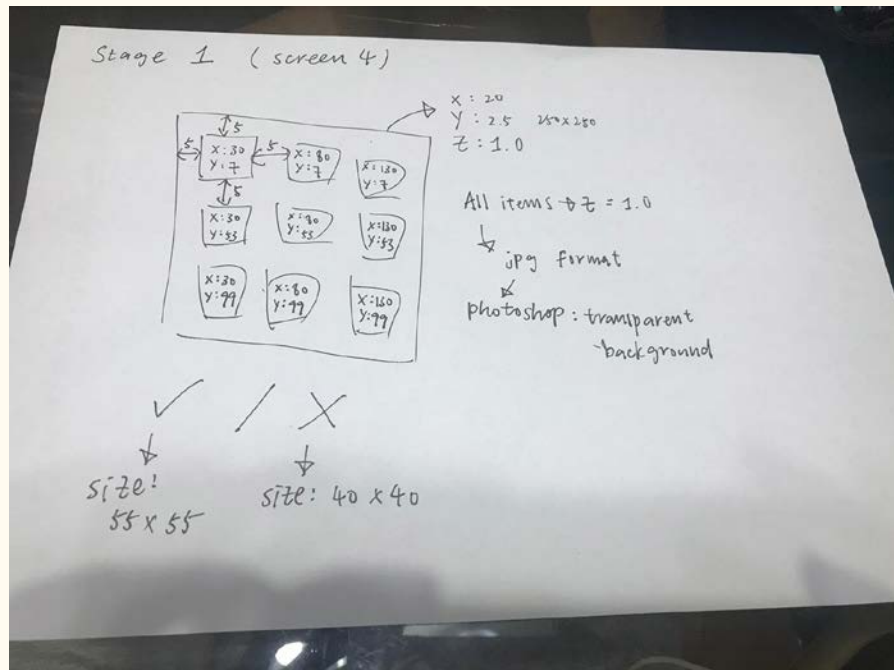
- 與小學生一同構思遊戲關卡
- 測試小學生的繪畫水平

活動內容-1 (設計應用程式)



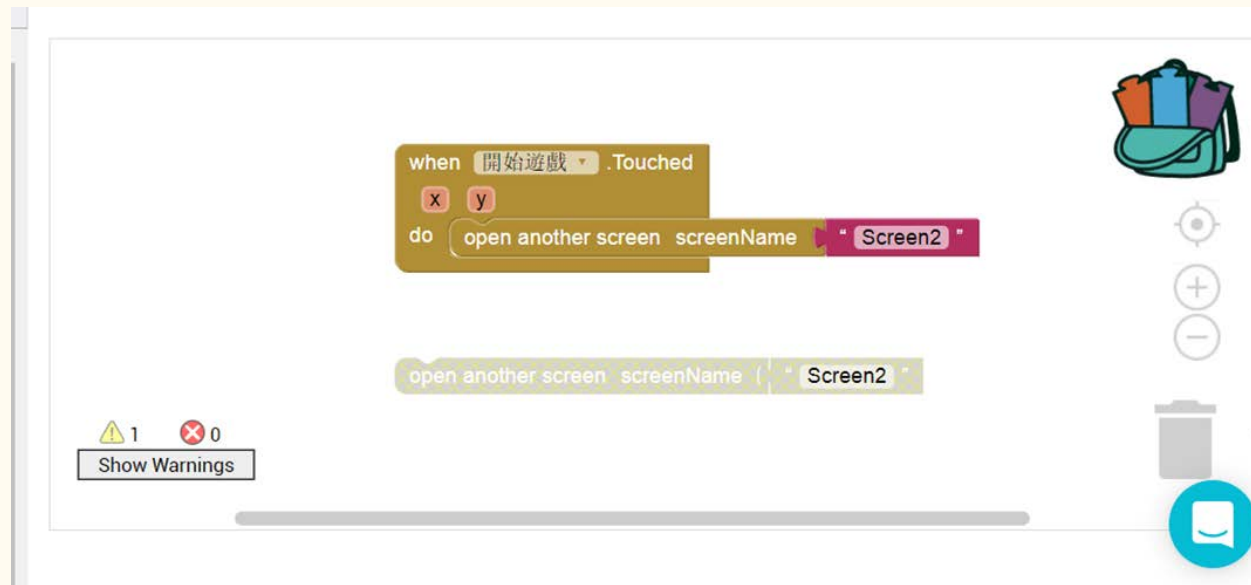
活動內容-1 (設計應用程式)

- 計算螢幕位置



活動內容-1 (設計應用程式)

- 讓小學生嘗試編寫較容易的編碼



活動內容-1 (設計應用程式)

- 應用程式的編碼(由中學生負責)



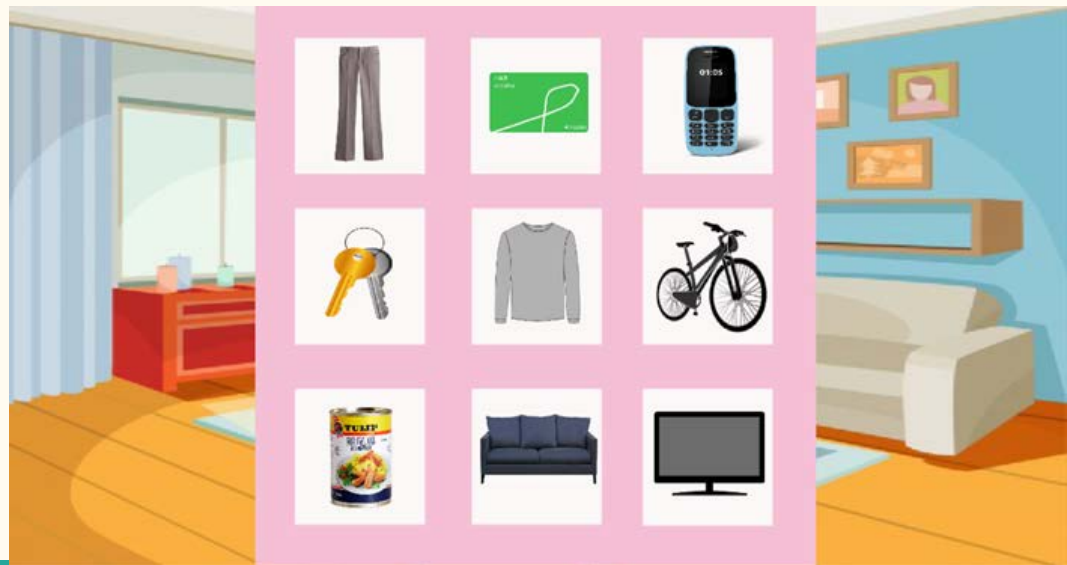
應用程式第一關

背景: 家裡

規則: 選擇要穿的兩件衣服, 和要帶出街的三件物品

用處: 幫助長者更融入

生活



應用程式第二關

背景: 超級市場裡

規則: 根據購物清單, 選擇要買的三件食品

用處: 訓練短期記憶及
配對能力



應用程式第三關

背景: 剛剛買完食物, 在超級市場外

規則: 選擇要搭回家的交通工具

用處: 加強對交通工具的
熟識

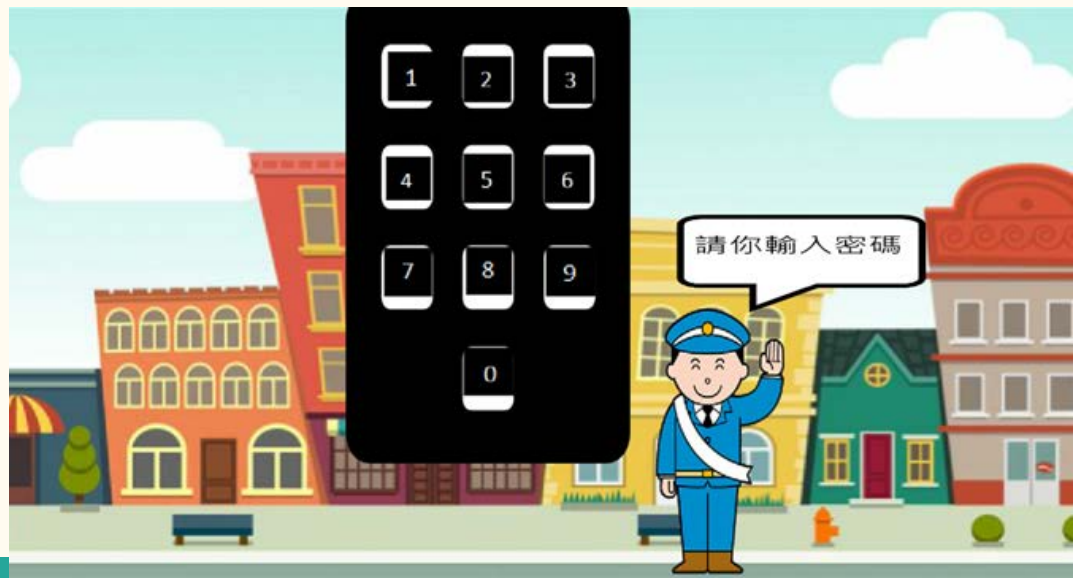


應用程式第四關

背景：到達屋苑，在屋苑的大門外

規則：根據上一個畫面所顯示的密碼，在鍵盤上輸入大門密碼

用處：訓練短期記憶力



活動內容-2 (探訪老人中心前的準備)

- 跟小學生商討到老人中心
該做甚麼表演
 - 魔術
 - 話劇
 - 跳舞

活動內容-2 (探訪老人中心前的準備)

組員跟小學生練習

- 魔術
- 話劇
- 跳舞

活動內容- 3 (探訪長者)

- 計劃接近尾聲我們到明愛中心進行探訪

活動內容- 3 (探訪長者)

- 小學生為長者表演他們努力練習的成果

活動內容- 3 (探訪長者)

- 向長者及家屬介紹我們的應用程式
- 教導長者使用我們設計的應用程式
- 我們安排了談話環節

活動內容- 3 (探訪長者)

- 長者積極提出意見及用後感
- 同場的家屬亦向我們表示期望

得着

- 從小學生身上
 - 與低收入家庭小學生共同創造了應用程式的初版本
 - 與小學生相處當中知道他們的需求, 努力為他們達成目標
 - 學懂了如何跟小學生相處並合作
- 從活動中
 - 明白腦退化患者的病徵及可減慢其病患惡化的辦法
 - 知道如何領導小學生及組員, 使活動能順利舉行

得着

- 從學生主導模式
 - 更重視時間管理
 - 明白安排活動（做老師）的困難
 - 與小學生的關係更親密

困難

- 技術限制
 - 5位中學生組員皆非修讀電腦系的學生
 - 在缺乏專業知識下難以設計更高階的應用程式
- 時間不足
 - 計劃為期4個月，與小學生見面次數只有8次，導致小學生未能參與製作應用程式的所有程序
 - 未能設計更多元化的關卡

跟進

- 向腦科醫生作查詢及聆聽醫務人員的意見
- 根據醫生以及從明愛收集的意見來改善遊戲內容
- 將會在觀塘聖約翰天主教小學接受訪問, 分享我們設計計劃的靈感及準備工作
- 與學校老師商討來年計劃
 - 構思新遊戲關卡
 - 設計所有應用程式畫面
 - 嘗試尋找電子科技公司提供協助

感想

- 由學生的角色切換成主導者，明白該如何帶動參加者
- 由於老師只給予我們建議，大部分困難及活動的進行也是由**5**位組員共同解決
- 明白組員們之間合作的重要性
- 沒有老師安排的時間表，我們需要自己決定完成的日期，在期限前幾天才發現時間不足夠