



智活遊戲

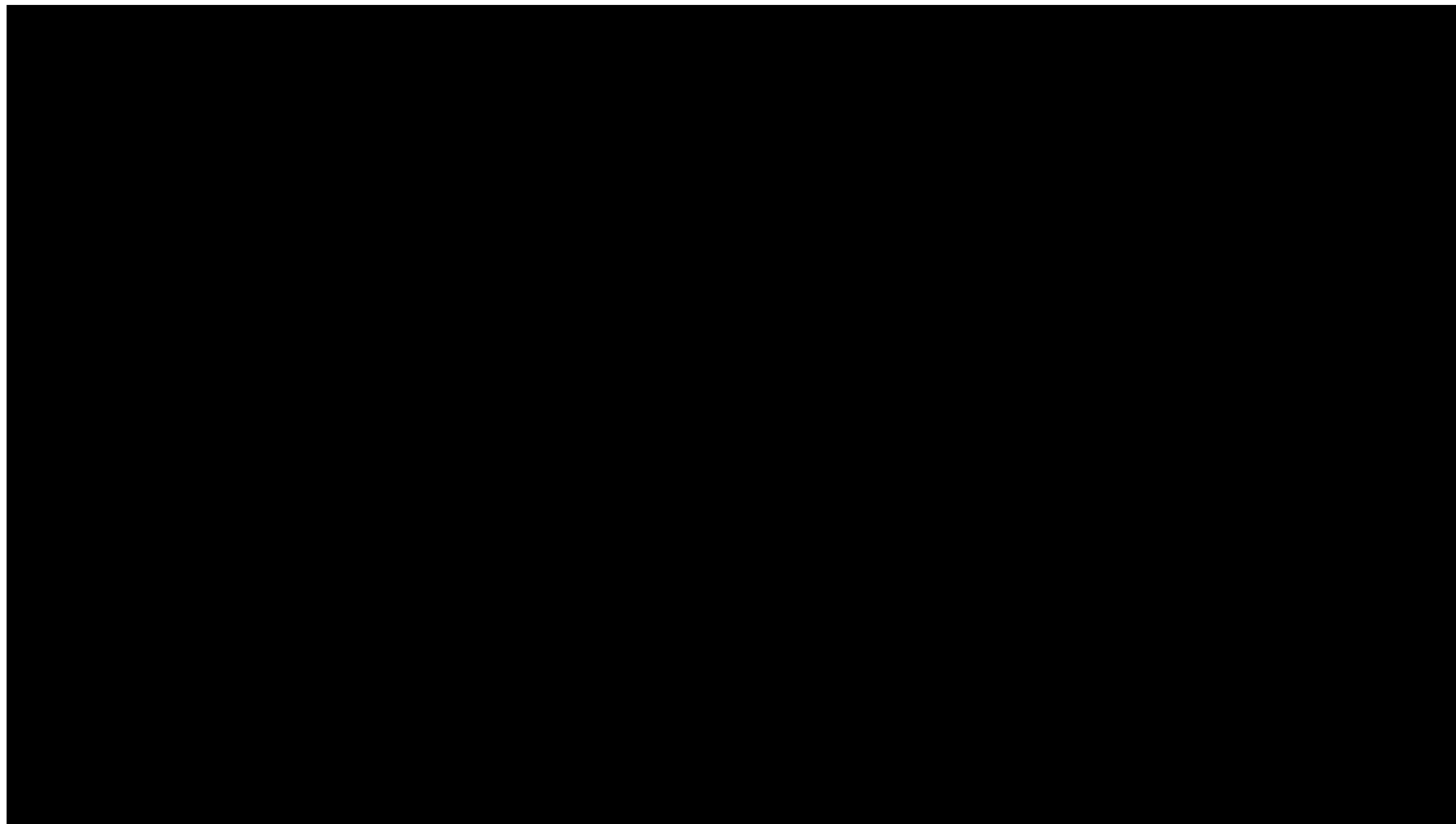
MIND DELIGHT GAMES

遊戲設計顧問 | 方乃權博士(香港理工大學康復治療科學系副教授)
鄭吳倩華博士(九龍醫院職業治療部部門經理)

Presented by | 智活記憶及認知訓練中心

■ 關於我們

智活(前稱：智存)記憶及認知訓練中心於2010年開始服務，為基督教家庭服中心轄下一個非政府資助單位，致力透過**專業及有趣**的訓練，為共超過1500名認知障礙症患者和家人提供優質服務。



■ 智活遊戲 MIND DELIGHT GAMES

一套全港首創以實體教材配合流動應用程式作認知訓練的工具，它專為認知障礙症患者而設，適合個人或中心小組訓練時使用。



影片後補

10款腦力訓練遊戲



記憶力



專注力



語言能力



辨認能力



視覺空間



數算能力

貼心設計：減少文字的使用、將圖片放大印製、用熟悉的事物



01 02 03 04 05
06 07 08 09 10

(訓練元素)

- | | | | |
|-----------|---|----------|---|
| 01 懷舊圖片配對 | ( ) | 06 數字遊戲 | ( ) |
| 02 我的時間表 | ( ) | 07 圖形配對 | ( ) |
| 03 聯聯線劃劃圖 | ( ) | 08 挑戰七巧板 | ( ) |
| 04 找相同圖案 | ( ) | 09 物品找位置 | ( ) |
| 05 金錢管理 | ( ) | 10 想點就點 | ( ) |

05 | 金錢管理 (模擬購物)



目標

1. 透過認識錢幣的種類及模擬購物等遊戲，藉以訓練數算能力
2. 在模擬購物的過程中，參與者須記住要購買的物件，可藉以訓練記憶力

遊戲步驟

1. 先將合共100元的道具紙幣及合共20元的道具硬幣交給參與者
2. 請參與者抽取一張購物卡，然後讀出卡上的價錢
3. 請參與者取出正確的錢幣數量交給訓練員
4. 完成後，邀請參與者再做一次。

訓練元素



數算能力



記憶力

難度調節

初、中、高



10 | 想點就點



目標

1. 參與者須分辨圖中的點心，然後將有相同點心的卡放在上面，可藉以訓練辨認物件的能力
2. 鼓勵參與者分享有關飲茶的趣事，可藉以刺激語言能力

遊戲步驟

1. 訓練員及各參與者每人各取6張點心卡牌，其餘當作牌庫
2. 訓練員先從牌疊中取出首張點心卡，並放入點心架內
3. 由其中一位參與者開始順時針出牌：從自己手上選取一張與架內相同的點心卡，然後讀出該點心的名稱，反轉卡牌放入蒸籠底座內；相反，若參與者手上並沒有與架內相同的點心卡，則須從牌疊中取出一張點心卡，然後換下一個人出牌
4. 按上述流程以順時針方向輪流進行，最先把所有點心卡放於蒸籠架上為之勝出

訓練元素



辨認能力 專注力

難度調節

初、中、高



智活流動應用程式



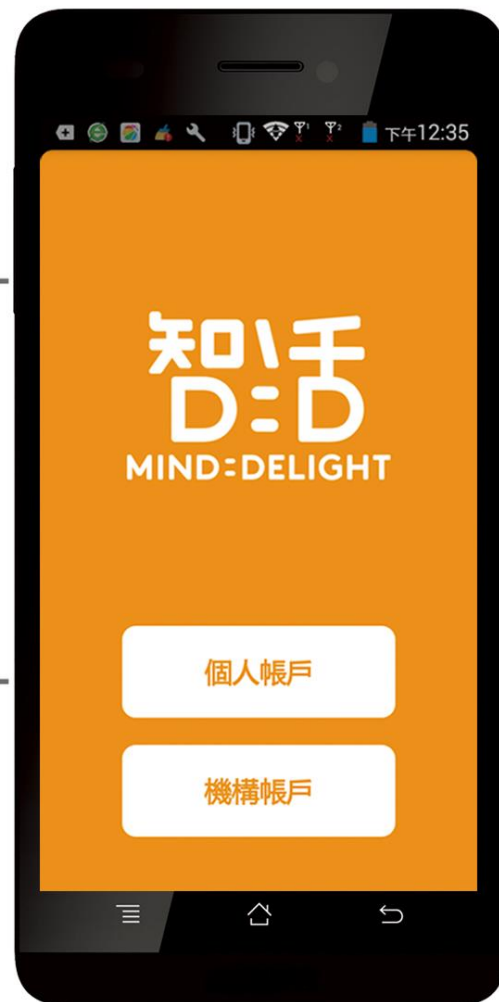
個人化設計

照顧者或長者單位可註冊個人或機構帳戶，機構帳戶更可登記及管理多個長者帳戶



專業支援/指導

照顧者或訓練員可通過信箱功能向我們查詢，其回覆會直接傳送到帳戶中



簡單輕鬆評分

簡單和仔細的評分介面，讓照顧者或訓練員在完成遊戲後，輕鬆輸入相關資料



全面掌握參與者表現

程式會顯示參與者的綜合認知能力評分、完成度、投入度及小組滿意度等



< 認知訓練評分

助服務使用者作嘗試，當時間到了或完成10次嘗試，系統會向你作提示。

- 1 將「數字遊戲卡」交給參與者
- 2 取出其中一張初級「問題卡」向參與者提問
- 3 若參與者答對了，請參與者在「數字遊戲卡」上選出那個答案數字，將磁鐵粒放在該數字上

第1次嘗試

開始



< 認知訓練評分

19'54"

第1次嘗試

正確

錯誤



< 認知訓練評分

19'41"

第2次嘗試

開始



< 認知訓練評分

18'58"

第2次嘗試

正確

錯誤

< 認知訓練評分

00'00"

第10次嘗試

正確

錯誤



< 認知訓練評分

現在可以開始評分

認知功能

專注度

- 完全或接近完全專注
- 大部份時間專注
- 一半時間專注
- 少部分時間或以下專注

理解程度

- 理解全部或接近全部內容
- 理解大部份內容
- 理解一半內容



< 認知訓練評分

覺得非常有趣/無趣

- 覺得非常有趣/無趣
- 覺得趣味性足夠
- 覺得趣味性不太足夠
- 覺得乏味

活動參與程度

- 完全參與
- 大部份時間參與
- 一半時間參與
- 少部份時間參與

查看評分結果



< 認知訓練評分

是次評分結果

王麗 (女)

0 正確答案 (個) 10

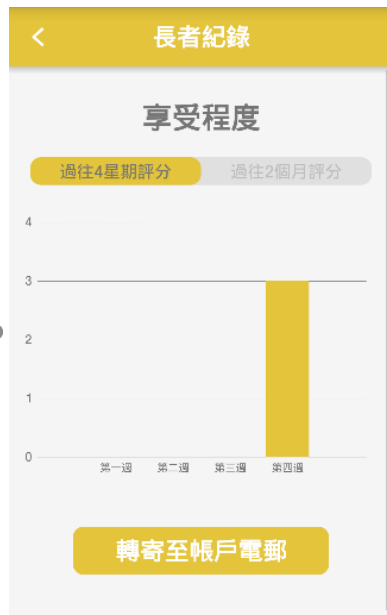
5

錯誤答案 (個) 5 正確率 50% 平均作答時間 00'10"

總分



在參與者進行了6個
不同認知訓練
元素的遊戲後...



長者紀錄

2.王麗 (女)

個別遊戲評分

低級 中級 高級

上次分數 最高分數

01 懷舊街道圖片	34	34
02 我的時間表	N/A	N/A
03 聯聯線、劃劃圖	38	38
04 找相同圖案	N/A	N/A
05 金錢管理 (模擬購物)	N/A	N/A



個別組員及小組文字報告



Mind delight 小組評估報告

小組名稱	望海班4
日期	2016-10-20 至 2016-10-28
組數	8
時間	1030-1130
地點	Room1
出席人數	8
輔導員姓名	楊冠怡
輔導員電話	2338 16 08
輔導員電郵	Y
組員	黃文, 梁社, 步, 廖利, 黃, 林, 黃, 鍾, 徐
出席率	33.33%

小組內容

能力別或主題	認知訓練
1) 定向訓練	記憶力
2) 對照線 - 分類題	專注力
3) 夾板同圖案	編排力
4) 數字遊戲	計算能力
5) 物品分類題	辨別物件

小組進度表 (平均分數)

訓練員授課表現: 0 3 5

時間安排: 0 3 5

訓練內容: 0 3 5

教材內容: 0 4 5

整體小組滿意度: 0 3 5

小組進度表 (平均分數)

參與者之間的互動: 0 3 4

小組氣氛: 0 3 4

組員討論、發表意見或分享個人經歷: 0 2 4

明白指示及跟著進行: 0 3 4

互相鼓勵及支持: 0 2 4

投入參與活動: 0 2 4

其他意見及整體評價

Mind delight 個別組員表現報告

姓名	黃
小組名稱	望海班4
日期	2016-10-20 至 2016-10-28
組數	8
時間	1030-1130
地點	Room1

組員表現評語

- 完成任務後完全專注
- 透過閱讀課本
- 獲得趣味生趣
- 理解並能解釋近之內容
- 大部分時間專注活動
- 大部分時間參與

訓練員評估

- 記憶力: 0/10
- 專注力: 5/10
- 計算能力: 6/10
- 分類能力: 0/10
- 辨別物件能力: 5/10

組員表現評語

- 記憶力: 3/4
- 專注力: 0/4
- 計算能力: 3/4
- 分類能力: 3/4
- 辨別物件: 3/4

- 協助機構了解小組在前線進行的情況
- 檢視組員於小組的表現、認知功能評分、完成度及投入度
- 提供小組滿意度、表現及活動成效，以便同工檢討及調整內容
- 輕鬆跟進使用者訓練進展，可作「個人照顧計劃」(ICP)進度報告的補充資料

服務計劃



用戶類別	機構用戶		個人用戶	
收費	Smart用戶計劃 (為期6個月)	Smart用戶 升級計劃(為期12個月)	體驗計劃 (為期6個月)	Smart用戶計劃 (為期12個月)
原價	-\$10,000	-\$13,200	-\$1,371	-\$2,273
現價	\$8,600 14%off	\$9,900 25%off	\$1,234 10%off	\$1,818 20%off
平均每位長者每月每款遊戲使用費用	約\$7.2	約\$2.5	約\$41	約\$15.2
服務內容				
腦力訓練遊戲	10款 共56套	10款 共56套	5款 共5套	10款 共10套
流動應用程式帳戶	1個	1個	1個	1個
應用程式服務支援費用	6個月	12個月	6個月	12個月
使用者名額(應用程式)	16個(再加送4個)	24個(再加送8個)	—	—
到戶照顧者訓練	—	—	4小時	6小時

- 備註**
1. 腦力訓練遊戲編號：02、03、04、06、07、08(每款各8套，每套只供1人使用)；編號：01、05、09、10(每款各2套，每套可供4人使用)
 2. 凡購買**體驗計劃**之個人客戶，所選取的5款腦力訓練遊戲中，**必須**包涵5種不同的主要訓練元素。
 3. 機構用戶可因其需要，**購買額外的使用者名額(應用程式)**：少於8個(\$50/個)；8至24個(\$40/個)；多於24個(\$30/個)。
 4. 貴客戶可於計劃完結前，向我們**延續合約**，其月費：**\$480(機構用戶) / \$30(個人用戶)**，以維持應用程式支援服務的運作。