

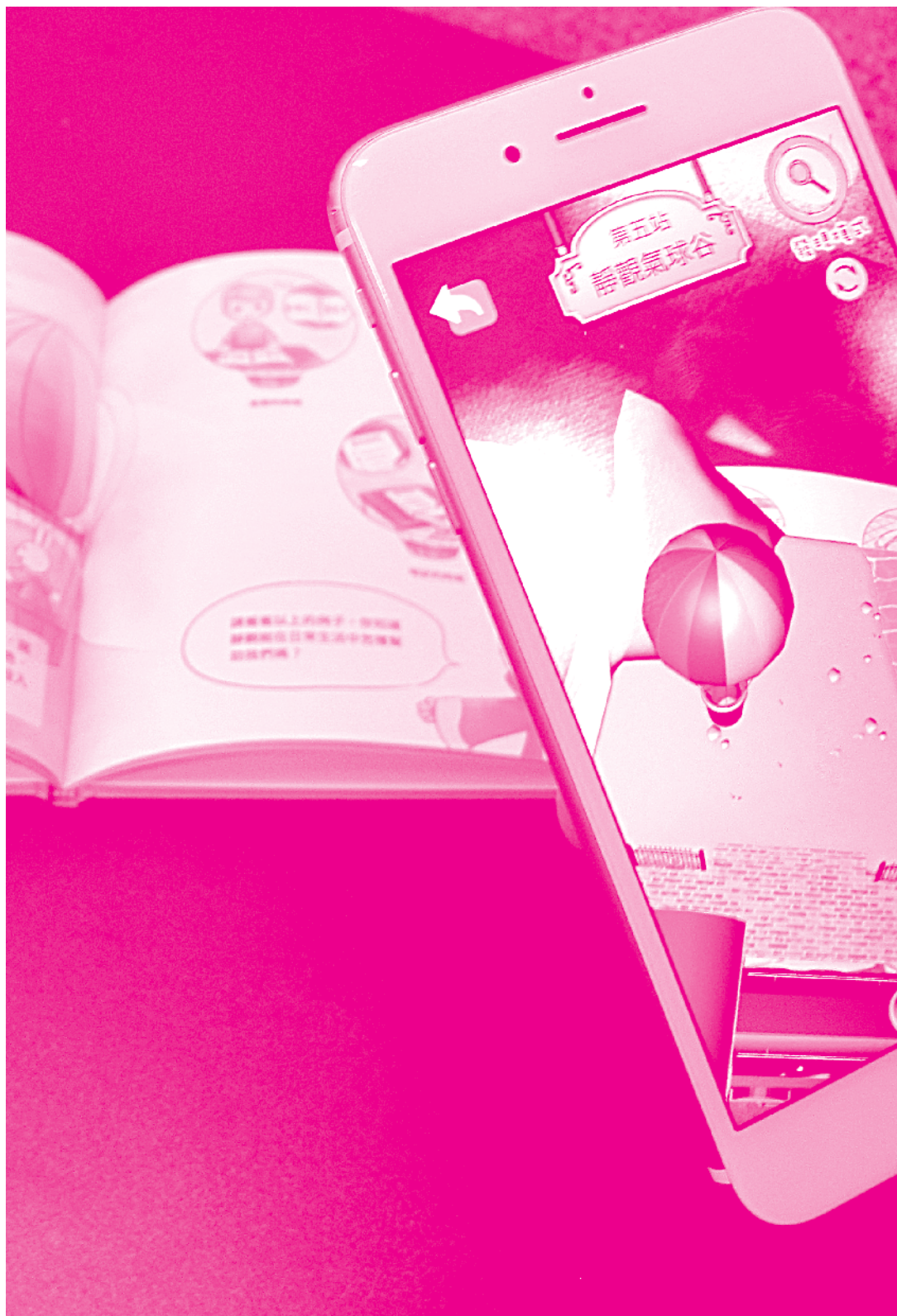
撰文 · 伍嘉瑩

故事 + 科技 邊玩邊培養 正向心理

AIESIR

陳浩升

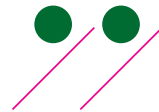
01



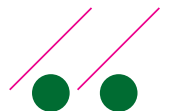
3D講故事 親親有趣學習

畢業於理工大學土地測量及地理資訊學系的 Ernest 與有特殊學習需要的小朋友有不解之緣，以前做義工帶小組時遇到一位自閉症參加者，一直都很少和別人溝通，直到一天他帶這位小朋友參加港島遊，沿途不停講故事給對方聽，對方不管真真假假都聽得津津樂道。「他好喜歡聽故事，亦會發現他看東西和大家不一樣，他看得好仔細，會留意一間餐廳的地板瓷磚是甚麼顏色。」沒想到，小朋友回家後一直跟母親分享當天所見所聞，令他很有滿足感，而這份滿足感就埋下了一顆種子。

畢業後，Ernest 到瑞典大公司工作，聽上去簡直是夢寐以求的理想仕途，但他卻覺得工作上沒有人生的意義，看不到自己在工作上的存在感，固毅然回到香港，重新尋找屬於自己的人生方向。偶然機會下，他發現可以把科技結合故事成為親子溝通的工具。「有時家長未必想到可以和小朋友說甚麼，AR 科技可以讓不太擅長說話的家長和小朋友溝通。」過程中，Ernest 問自己想帶出怎樣的信息，想帶來甚麼影響，最後他決定以有學習障礙、自閉症、專注力失調或過度活躍症兒童為目標。「我想做些實在的東西，在想怎樣可以幫助到整件事。」最後定位以 AR 講解正面心理學理論，希望圖書的設計深入淺出，可以成為家長、老師、心理學家、輔導員、社工和醫護人士的工具書。圖書當中還有一連串實證為本的小練習，幫助引導小朋友體驗更多正面情緒，從而提升他們對正面情緒的洞察力，長遠來說可以促進積極的行為和培養正面的價值觀。「小朋友對圖畫又較敏感，講故事過程可以解釋給小朋友聽為甚麼要或不要這樣做。」

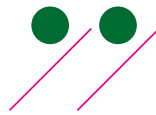


最好的親子活動就是故事時間了, 因為不少研究都顯示和小朋友講故事可以增強想像力、訓練專注力、培養情緒教養、學習日常生活知識和增進親子關係。所以陳浩升 (Ernest) 就聯同正向心理學研究員一起推出香港首本運用3D 虛擬AR手機APP培養小朋友正向心理的親子互動故事書。



對於Ernest來說所謂的特殊學習需要只是一個名稱，根本每個人都有自己學習和與別人相處的方法。「最傳統的『efficient』方法就是我講你聽，但為甚麼不可以一齊做、一齊睇又或者是又做又睇呢？這樣總好過令小朋友不想學吧。」Ernest深深覺得每個人的學習模式不同，是因為他的拍檔便是一個好例子。「我的拍檔便是中四走堂輟學，自己一直做不同工作，後來走去讀夜校、IVE、VTC、遙距課程、高級文憑，最後還是完成了大學學位，我們還是一起工作。」標籤大概只適用於貨品上，是不應該用在人身上的。Ernest希望將來有一天AR聯乘故事可以發展成為如迪士尼般充滿歡樂的學習中心。「故事是人類最願意接受的事情，從前大家只會口耳相傳來說故事，現在想用更有效的方法去傳遞訊息，好希望中心可以變成遊樂場，就算有特別學習需要的學生都可以在這個中心學到一點東西，帶走一點學習。」

由籌備到實行，到第一版圖書差不多賣清光要加印，當中最開心肯定是得到認同又對社會做點好事。「之前聽講座好記得一句說話，就是不管你牟利還是不牟利，所有企業都應該為社會做好事，製造價值。」所謂的製造價值，就是做生意同時亦要有用處。另外，他指籌備整個企劃過程又賺到友誼，認識到與自己思想相若的人，亦得到別人認同，還收到過一封支持他們的「情書」。但在這個商業社會，Ernest指是有點驚和感到風高浪急。「所謂的社企都會面對所有企業會面對的問題，我們試過有人扮客拎資料，又有人想屈我們等等奇怪事情，所以我們要劃好界線。」他強調做不做社會創新根本不重要，最重要是不要傷害社會。其實要做好一件事已經夠難了，還要同時做好事，會否更難？



**「其實做甚麼都會難，
難才要做，因為太容易
我會想件事是否適合我
做。人要不斷找突破點，
要挑戰自己。」**

