# 南大与业者为特需学生制作游戏应用加强情商管理

**陈美谕　报道**
tanmeiyu@sph.com.sg

南洋理工大学、国际游戏开发公司“游族”和特别需求者协会，携手制作了三款针对特需学生的游戏应用，让他们在享受游戏乐趣的同时，也加强情商管理能力。

三方本月17日在线上媒体推介会上介绍游戏细节时说，这三款游戏分别是根据探测玩家的情绪而展示不同颜色蝴蝶的“Betterfly”，以及要求玩家表达不同面部表情来得分的“Emojicapcha”和“Happy Bird”。

领导这个游戏项目的南大数据科学与人工智能研究中心（Data Science & Artificial Intelligence Research Centre，简称DSAIR）主任王友顺博士受访时说：“既然学生们现在都喜欢玩手机游戏应用，此类具有教育意义的游戏想必可与学校里传统的教学方法相辅相成。”

特别需求者协会（APSN）发言人受询时透露，协会去年已进行了为期几周的试行，当时共有140名七岁至15岁学生参与，并获得不俗的反响。

## 特需者协会加东学校将三款游戏融入课堂

目前，特别需求者协会加东学校（APSN Katong School）已将这三款游戏融入所有课堂中，协会也有意在新学期开始后把游戏带入位于宏茂桥的朝阳学校（APSN Chaoyang School）和坐落在亚历山大路的东陵学校（APSN Tanglin School），让更多学生受益。

这些游戏是用南大自创名为IntelliK的人工智能游戏开发软件制作。IntelliK可让用户简便地运用人工智能创造属于自己的游戏虚拟人物，为游戏开发者节省大量时间与精力。

因此，南大也希望在未来试行计划的第二阶段为APSN的教师们提供该软件，方便他们亲自改良或重新打造类似游戏，以更好地运用在课堂上。