

محققان کشور موفق شدند؛

راه‌اندازی بازی دیجیتالی برای کودکان مبتلا به اوتیسم

محققان کشور بازی‌های رومیزی برای کودکان مبتلا به اوتیسم را به صورت الکترونیکی راه‌اندازی کردند، هم‌اکنون این استارت‌آپ در مرکز رشد دانشگاه تربیت مدرس مستقر است.

به گزارش گروه علم و فناوری ایسکانیوز، اوتیسم نوعی اختلال در ارتباط و خوددرماندگی است. دیدن حرکات تکراری (دست زدن) یا مقاومت در مقابل تغییر در آنها دیده می‌شود. درمان قطعی برای آن وجود ندارد. اما با دارو می‌توان به بهبود کمک کرد.

اکنون روش‌های دیگری علاوه بر دارو درمانی برای بهبود وضعیت بیماران مبتلا به اوتیسم در حال توسعه است. کودکان اوتیسمی نیاز دارند که انواع مختلفی از تعاملات را آموزش ببینند که این آموزش‌ها می‌تواند شامل فعالیت‌های ساده مانند مسواک زدن و ظرف شستن نیز باشد. یک کودک با درک ضعیف و مهارت‌های ارتباطی پایین می‌تواند در انجام بعضی فعالیت‌ها ناامید شود. تولید بازی‌های دیجیتالی راهکاری است که به کمک آن می‌توان به ارتقا و تقویت مهارت‌ها در این بیماران کمک کرد.

محققان با راه‌اندازی یک استارت‌آپ مستقر در مرکز رشد دانشگاه تربیت مدرس مشغول فعالیت در این زمینه هستند. آنها تاکنون ۳ بازی در ۳ سطح مختلف برای این بیماران طراحی کرده‌اند.

بازی‌های رومیزی برای کودکان مبتلا به اوتیسم را به صورت الکترونیکی بازسازی کردیم. در این صورت دسترسی به بازی در خانه نیز امکانپذیر است و از سویی امکان ارزیابی توسط کمک درمانگر نیز وجود دارد.

حورا تجربی مدیر این استارت‌آپ با بیان این مطلب گفت: درگیری اعضای خانواده را در این بازی‌های دیجیتالی هدفمند شاهد هستیم. همچنین می‌توان بازی‌ها را برای هر کودک شخصی سازی کرد تا مراحل بهبود سریع‌تر طی شود. با این بازی‌ها علائم بیماری رو به سوی بهبود می‌رود. یعنی باعث افزایش تمرکز، افزایش برقراری ارتباط و افزایش شناخت حالات عاطفی در بیماران می‌شود.

به گفته تجربی، درمانگر در این شیوه فعالیت بیمار را رصد می‌کند و به او امتیاز می‌دهد. اگر بیمار ارتقا داشته باشد وارد مرحله بعد و بازی دیگر می‌شود. در حال حاضر ۳ بازی در ۳ سطح تولید کردیم و تا پایان سال و نیمه اول سال آینده آن به ۱۰ بازی افزایش می‌دهیم.

وی با بیان این‌که بازی‌های تولید شده توسط این استارت‌آپ بیمار را کنترل می‌کند و همچون دارو برای آن است، گفت: بازی‌هایی برای این منظور در بازار وجود دارد. اما بر مبنای نیاز کودک نیستند و تیم مشاوره و روانشناس در اغلب آنها حضور نداشته است. همچنین این بازی‌ها بازخوردی برای خانواده‌ها ندارد.

تجربشی همچنین بیان کرد: ما تعامل خوبی با مرکز فناوری‌های همگرا معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری داریم و در فراخوان نوپای همگرای شرکت کردیم. حضور در دوره پیش‌شتاب‌دهی این مرکز فرصتی را فراهم کرد تا رشد کنیم و بازسازی خوبی برای محصول خود داشته باشیم.

انتهای پیام /