

今天的孩子會受到各種各樣的刺激。今天的年輕一代是數位原住民，這意味著他們從未遇到沒有網路、沒有電腦、沒有智慧型手機的世界。點擊螢幕即可存取資訊。雖然這意味著不受限制地獲取訊息，但對效率的關注需要讓學習者保持好奇心。

在本次動點全球問答中，我們向 **Ottodot** 聯合創始人 Lei Wong Lei 學習了沉浸式遊戲化學習體驗如何有效吸引年輕學習者。Ottodot 是一個基於 Roblox 建構的科學學習平台，可供 7 至 12 歲的兒童探索和解決難題。Roblox 本身的沉浸式和擴展性提供了學習和探索的途徑。添加科學學習方面是很自然的事。除了科學學習之外，在沉浸式世界中更好的背景的幫助下，在語言、歷史和其他感興趣的領域也有可能進行沉浸式學習。

Ottodot 是 **Hyperspark 的一部分**，Hyperspark 是 StartupX 推出的為期 10 週的預加速計劃，旨在幫助創辦人快速建立、實施和驗證他們的商業模式。

Ottodot 也獲得了 **2020 年 ORIGIN 創新獎新創企業獎 - 教育科技類別的獲獎者**。

以下是我們問答中經過編輯的要點。



Ottodot 共同創辦人 Khor Le Yi 和 Lei Wong Lei

學習和教育領域有哪些新興趨勢將推動創新？

越來越多的孩子開始玩遊戲。不是簡單的 2D iPad 遊戲，而是 3D 沉浸式多人遊戲。他們從小就玩各種類型的遊戲。全球 13 歲以下遊戲玩家數為 2.59 億，較去年同期成長 5.9%。

越來越多的兒童擁有一定程度的購買力，他們可以極大地影響教育和娛樂產品的購買決策。Roblox 非常積極的直接上市清楚地表明了這一趨勢。Roblox 上有 7,950 萬 13 歲以下的玩家，其中許多人擁有 Robux，這是平台上用實際貨幣支付的貨幣。透過 Robux，孩子們可以決定他們想在 Roblox 上購買哪些遊戲內物品。

許多遊戲技術，例如 VR 和雲端遊戲，正變得更便宜、更容易採用。這將使我們能夠突破教育遊戲的界限。

Ottodot 正在解決的學習和教育方面的三個關鍵挑戰是什麼？

我們要解決的最大問題是孩子們進入小學後好奇心的喪失。如今資訊很容易取得，任何人都可以掌握新的知識和技能領域。我們相信，隨著兩個孩子的成長，他們之間的好奇心差距將會加劇並擴大。它將反映在他們對社會產生有意義影響的技能、信心和能力上。我們需要儘早解決這個問題，並持續激發和磨練 7 至 12 歲兒童的好奇心。

大多數教育解決方案的設計重點都是提供教育成果的有效性。如今，孩子們很容易轉向 YouTube、轉向遊戲，而不是學習。我們需要一種新的方式來真正吸引他們的注意力並激發他們的興趣。

一個好老師讓學習變得非常有趣。但好老師的規模不大。他們因視訊串流和線上直播課程而失去了一些魔力。我們正在接受擴大有趣學習的挑戰。

Ottodot 如何應對這些挑戰？

我們正在建立一個虛擬世界，Ottoworld，7 至 12 歲的孩子可以在這裡沉浸並一起學習。孩子們不會在教室和 Zoom 課程中感到無聊，而是在我們的虛擬學校中掌控自己的學習。學生可以選擇傳送到不同的遊戲世界，與朋友一起學習他們選擇的任何主題。

例如，他們可以在以中國三國戰國時期為背景的遊戲中學習中文。透過我們的遊戲，我們積極追蹤每個孩子的學習進度並繪製他們的學習進度。目前，我們透過遊戲時間和玩家行動的內容掌握程度來衡量我們的成功。

我們對家長的價值主張是，我們讓學習如何玩遊戲變得容易，讓學習變得直覺。

您在沉浸式環境中呈現學習的方式有何獨特之處？

當孩子們聚集在一起在真正身臨其境的環境中學習時，我們正在利用遊戲的力量和乘數學習效應。不會有老師，孩子可以憑自己的動力去探索和學習。

我們正在建立一站式沉浸式學習遊戲。家長們正在積極在線上或在應用程式商店尋找學習遊戲。但要找到適合所有科目的遊戲是非常困難的。我們的目

標是提供一站式解決方案，讓他們的孩子可以學習他們在學校及以後需要學習的一切。

告訴我們更多關於您的團隊和公司的資訊。

樂易和我是大學室友，我們在大學時就開始開發動手科學套件，並附有電影教學影片（Kiwico + 類似漫威的故事講述）。我們對 100 多名孩子進行了測試，他們很喜歡它。就在那時，我們決定冒險一試，這樣我們就能看到世界各地孩子們眼中閃爍著喜悅和好奇的火花。

我們花了 2.5 年的時間全職研究這個問題，並迭代不同的方法，讓學習變得有趣。從開發動手科學套件到啟動線下訓練營，與 150 多名孩子合作以了解我們的用戶和客戶。我們還開發了一個線上影片學習平台，孩子們可以錄製影片來教導其他孩子。該平台從零開始開發僅花了三個月。

我們很高興地告訴大家，我們已經在今年稍早從私人投資者那裡籌集了一輪投資。因此，我們非常高興能夠將我們的願景變為現實！