

112年全國大專校院職涯輔導學生心得競賽「青年夢想養職廠」

哲學家的童話王國

哲學遊戲設計的重設



關於我

目前就讀哲學系，嚮往**兒童哲學**相關教育

大一

參加博雅書院**說故事團隊**，藉助繪本練習說故事。
原本安排到醫院**說故事給病童聽**，受限於疫情而取消。

大二

擔任哲學系選修「**兒童哲學故事寫作**」服務學習**課程助理**，協助課程順利進行。

大三

選修哲學系「**兒童邏輯**」課程，6/3到南投**永康國小實習**，讓小朋友玩玩看我們花了整個學期設計的小遊戲，但似乎.....



碰到了困境！小朋友不喜歡我們設計的遊戲，怎麼辦？

這讓我想起3/18鄭沂珊講師曾分享的行銷技巧AIDAS。

職涯活動

活動時間與名稱: 3/18 學生增能活動「**創新企劃即戰力**」
活動承辦單位: 校內教學發展中心



小朋友不喜歡我們設計的遊戲怎麼辦?



講師講義



行銷溝通程序與戰術 AIDAS

我覺得可以將行銷技巧AIDAS實際應用到哲學遊戲的設計上，讓遊戲更吸引人！

嘗試套用模板



引起注意

低年級的小朋友適合以小動物或卡通人物吸引他們的注意，高年級則挑較有深度的故事內容，讓他們感到有挑戰性！



增加興趣

具有權威的人推薦這個遊戲，像是常常帶頭玩遊戲的小朋友或是老師。



刺激慾望

如同推銷員與顧客的關係，關主試玩遊戲，促使小朋友躍躍欲試。



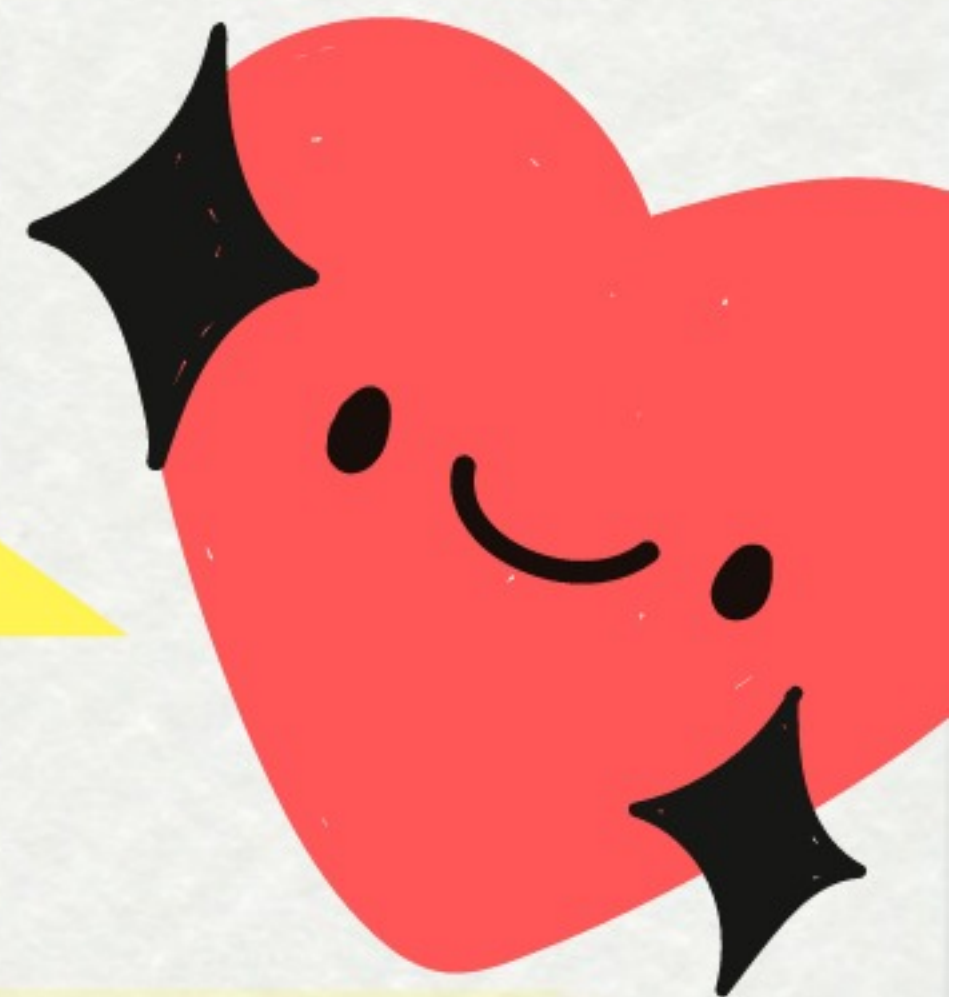
促使行動

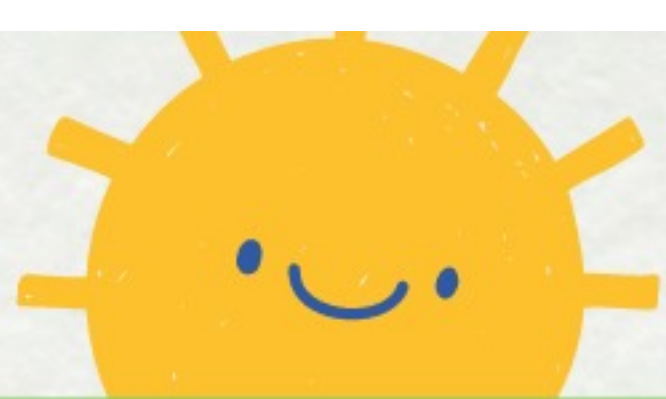
小朋友願意參與遊戲。



達到滿意

好的哲學遊戲設計會讓人一玩再玩。





心路歷程

沒有忘記初衷是關於兒童哲學教育的夢想。過完今年暑假，我就大四了。大一到大三參與許多與兒童相關的活動，像是加入說故事團隊、擔任兒童哲學故事寫作課程助理、參與兒童邏輯課程並到國小實習。我希望未來能在兒童哲學領域繼續努力學習。今年6/3到南投永康國小實習所遭遇的挫折對我來說很有成長意義。將我們所設計的遊戲實際拿到小朋友的面前操作，從中發現問題是一個很重要的過程。雖然他們並沒有明確說討厭或是感到無聊，但我從他們的表情與肢體語言中有所體認，或許我們設計的小遊戲對他們來說是「不太有趣」的遊戲。



實習回來後，我反覆思考，想針對這種困境進行補救，如果之後還有與兒童相關的遊戲活動設計可以注意更多的細節。想起曾在3/18「創新企劃即戰力」講座聽過的內容，於是我嘗試套用行銷溝通程序與戰術AIDAS改善遊戲本身，雖然，這多被用於行銷上來理解與實踐。這場講座還有學習到其他的行銷技巧，但我印象最深刻的是AIDAS，認為它有助於我未來進入職場，對推銷產品更有遵循的方向與系統，不是像無頭蒼蠅一樣，對於該如何實踐與改善現狀無所適從。它不僅僅能夠被我使用在這次兒童邏輯課程的哲學遊戲改良，未來也能被應用在我的職涯上，尤其是與販賣產品相關的。我不確定將AIDAS套用到兒童哲學遊戲的設計是否會產生顯著的問題，但對我來說確實是很有趣的嘗試！

與講師合影

