

## 【附件三】成果報告

封面 Cover Page

教育部教學實踐研究計畫成果報告

Project Report for MOE Teaching Practice Research Program

計畫編號/Project Number：PHA1134603

學門專案分類/Division：人文藝術及設計

計畫年度：113 年度一年期 112 年度多年期

執行期間/Funding Period：2024.08.01 - 2025.07.31

### 遊戲引導下兒童哲學思辨的理論與設計

兒童哲學

兒童哲學專題 I

計畫主持人(Principal Investigator)：蘇子嫻

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：國立中央大學 哲學研究所

成果報告公開日期：立即公開 延後公開

繳交報告日期(Report Submission Date)：2025 年 8 月 13 日

## 遊戲引導下兒童哲學思辨的理論與設計

### 一、本文

#### 1. 研究動機與目的

此次計畫為本人第二次申請，前一年度申請計畫為「遊戲引導下哲學思辨的具體化」。前一期計畫以 112-1 哲研所開設的「儒家角色倫理學」與 112-2 大學部開設的「哲學裡的實境遊戲」作執行；在課程設計中，研究所運用「倫理衝突」設計 VR 遊戲，大學部運用「Larp」劇本（實境角色扮演遊戲）解析道德判斷，透過遊戲將實際場域中須釐清的倫理判斷具體化，反思實際社會架構下的選擇。此哲學反思過程是「重現」→「分析」→「闡釋」的哲學思辨訓練。

而此次申請計畫為「遊戲引導下兒童哲學思辨的理論與設計」，延續著前一期透過遊戲將實際場域中須釐清的倫理判斷具體化的特質，並且更集中的來處理「兒童哲學」這塊領域。

1970 年美國哥倫比亞大學李普曼教授（Matthew Lipman）提出兒童哲學教育計畫，而開啟兒童哲學做為專門學科而被重視。法國長久以來一直在高中設置哲學課程，博佳佳教授（Charlotte Pollet）在〈什麼是兒童哲學？〉表示：2015 年開始，法國教育部正式在道德與公民教學計畫中，將「哲學討論」（Discussions à Visée Philosophique），列入國民學校的重建法規中（2019，哲學新媒體）。臺灣則由楊茂秀教授於 1975 年發表一篇〈哲學教室〉文章而開啟毛毛蟲基金會成立的契機，與臺灣研究兒童哲學的初始。輔仁大學潘小慧教授於 2008 年出版的《兒童哲學的理論與實務》中展示了在輔仁大學開設兒童哲學課的操作。

由楊茂秀教授到潘小慧教授致力於兒童哲學在臺灣的開展，目前兒童哲學對於臺灣的人們來說已經不再是個陌生詞彙，更因為 108 課綱，生命教育的導入，而更被重視。本計畫即是反思由 1970-2023 年，這橫跨近 50 年的發展上，兒童哲學在引導方法論的操作上，是否有新的操作模式，故預計延續「重現」→「分析」→「闡釋」的哲學思辨訓練，具體解析兒童哲學理論與當前應用，最後設計出屬於兒童哲學繪本與 VR 哲學遊戲的實際成品，作為上下兩學期的計畫成果呈現。

最後的計畫目的在訓練有能力將批判思考融入兒童哲學之人才，並以遊戲化為主軸，激盪出兒童哲學的創新引導操作設計。

#### 2. 研究問題

兒童思辨力是近幾年崛起並被關注的哲學項目，而台灣兒童哲學的發展由楊茂秀老師引進美國李普曼教授觀點，後潘小慧教授發揚光大之，兒童哲學已在這 40 多年的發展中成為一個專門的學科，但在這 40 年的發展上，台灣的教育除了學齡前教育的重視外，亦有 108 課綱的調整、AI 在教育上的協力，兒童哲學以現今 2025 年回看，是否在理論與操作需要增減？以便讓未來欲投入於兒童哲學的人才們，在前人基礎上有更延續性的理解與學習。因

此本計畫在此提問上進行操作，目的在訓練有能力將批判思考融入兒童哲學之人才，並以遊戲化為主軸，激盪出兒童哲學的創新引導操作設計。故上學期先做基礎的兒童哲學概念建立，集結計畫主持人2018-2025年間的操作與理論在課堂做呈現，下學期則深入「議題」引導的設計，欲提供「問題意識」具體化的訓練。在計畫主持人所開展出來的台灣兒童哲學引導操作上，計畫主持人最在意的是用遊戲連結中國哲學中「身體思維」與「場域」的詮釋；因此在課程中訓練學生以兒童為使用者來進行哲學遊戲設計，透過遊戲互動的過程所帶起「身——心」緊密連動的身體思維的概念，讓同學反思身體儀態與文化背景相聯繫的緊密關係，由此而理解場域和處境加入兒童哲學引導時能夠讓孩子更產生共鳴的重要性。換句話說，在本計畫的操作上透過遊戲先讓學生有「感」，然後對應理論而能「覺」，最後才有可能回「應」。故在課程「應」的部分，計畫主持人將其放在期末呈現上，讓學生消化完整學期的學習後，最後設計出屬於兒童的哲學繪本與VR哲學遊戲的實際成品，作為上下兩學期的計畫成果呈現。

因此本計畫除了讓學生能完整理解兒童哲學的理論與操作外，更透過最後的成果將學生的思辨理論，透過遊戲，具體化。

### 3. 文獻探討

本計畫的兩門課程延續上一期的計畫操作概念，以「重現」→「分析」→「闡釋」為哲學思辨訓練主軸，只是主題收斂於兒童哲學。故於文獻使用規劃上分「兒童哲學」、「遊戲化」、「批判思考」、「設計思考」四方面論述：

#### 3.1 兒童哲學文獻：

兒童哲學理論文獻豐富，楊茂秀《誰說沒人用筷子喝湯》，李普曼（著）、楊茂秀（譯）的《哲學教室》，培利·諾德曼（著）、楊茂秀（譯）的《話圖——兒童圖畫的敘事藝術》，G.B馬修斯（著）、楊茂秀（譯）的《哲學與小孩》，為本計畫兒童哲學操作解析的基本資料。梁瑞祥等所著《兒童哲學：基礎理論教學方法之思辯與實證》介紹了兒童哲學發展與毛毛蟲基金會的教材。潘小慧《兒童哲學與實務》除了對兒童哲學定義、發展有基礎介紹外，亦在書中呈現她在輔仁大學課堂操作兒童哲學的案例，詳盡且完備，是本計畫重要的教案參考。夏拉·帕斯托里尼的《兒童哲學工作坊：35堂給孩子們的哲學課》展示了法國《兒童哲學工作坊》的操作。又計畫主持人所著孩子思辨能力的第一套橋梁書：《原來大家都不一樣》、《喜歡就可以帶回家嗎？》、《為什麼要「合作」？》、《為什麼要感謝別人？》（四冊套書）與2024年預計出版的5-8年級思辯書，以臺灣為場域提出來的兒童議題思索，亦是本計畫課堂解析兒童議題的重要參考書籍。Roger T. Ames, 的 *Confucian Role Ethics*, *Human Becomings* 兩書所提出儒家角色倫理學的觀點，預於理論分析上提供東方思維的哲學概念的理解。

奧斯卡·柏尼菲的《哲學·思考·遊戲》（9冊），布莉姬·拉貝《哲學種子》（1-14），皆作為具有哲學思辨性的兒童議題探究書籍於計畫中使用。神沢利子的《小熊沃夫》與《你好！小熊沃夫》提供文學閱讀與哲學思辨差異的參考文本。吉竹伸介創意繪本集、宮西達也《霸王龍系列》、《獨角仙武士系列》作為具備哲學思辨的繪本而於計畫執行時使用。

#### 3.2 遊戲化文獻：

關於遊戲介紹的書籍不少，但於原理的探究上計畫主持人僅選擇富有哲學概念相關的書

籍做使用。因此在「遊戲的定義與意義」上會使用史鐵凡·休維爾等人所著作的《什麼是遊戲？》來釐清「遊戲，戲劇，儀式」的差別與「遊戲與存在」的生命意義。維根斯坦的《哲學研究》來說明遊戲中看起來相似，卻不同屬性的遊戲，如何相互牽動認知反映，以此強化對於遊戲中「選擇」的理解。延續著維根斯坦遊戲刻劃語言本質的解析，高德美的《真理與方法》闡釋了遊戲中遊戲的主體與遊戲者的區分，以上三本給予「遊戲」哲學思辨性的理論認識。伯爾納德·舒茲所著的《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦》這本具有寓言性的小說作為遊戲與哲學連結的介紹。傑西·謝爾的《遊戲設計的藝術：架構世界、開發介面、創造體驗，聚焦遊戲設計與製作的手法與原理》將成為最後階段的輔助，讓學生掌握遊戲設計的元素，製作出具有遊戲架構的哲學思辨專案。

### 3.3 批判思考文獻：

批判思考的文獻集中於邏輯與思想實驗的書籍，但關於兒童的批判思考訓練必須首先理解兒童的邏輯發展狀況，並依此設計出相對應的議題操作，故皮亞傑（Jean Piaget）的《兒童的早期邏輯發展》詳細展示兒童對於「事後認識」與「事前預見」的邏輯引導，並最終導向訓練出兒童「事前預見」的邏輯能力，此結論與本計畫於兒童哲學成果設計完全符合，故此書為本計畫批判思考的重要書籍。並輔以 Stella Cottrell《批判性思考：跳脫慣性的思考模式》培養論證的敏感度。朱立安·巴吉尼的《鴨子中了大樂透》以邏輯的方式展示了日常間的謬誤，亦是本計畫批判思考的重要書籍。小希歐多爾·希克、路易斯·沃恩《做哲學：88個思想實驗中哲學導論》來展示可能有的思想實驗，以擴充學生思辨認知；大衛·愛德蒙茲所著《你該殺死那個胖子嗎？：為了多數人幸福而犧牲少數人權益是對的嗎？我們今日該如何看待道德哲學的經典難題》，作為計畫中將道德問題引導入兒童哲學議題思索的參考。

### 3.4 設計思考文獻：

設計思考是一種工具，目的在引導的過程中創新性的解決問題。以「人」的活動、需求、目的及處境開始理解，以發散性和收斂性思考的反覆迴圈機制刺激思考，從而創造出許多的選擇。故在計畫中將設計思考作為思想解析的輔助，因此麥可·路里克，派翠克·林克，賴利·萊佛所著的《設計思考工具箱：50種策略應用大解析，建構邏輯思維，打造貼近顧客需求的商業模式》其中的方法與工具介紹是本計畫重要的參考書籍。《親子天下》編輯部，台大創新設計學院，DFC台灣團隊所著的《設計思考：從教育開始的破框思維》提供了設計思考融入於教育中的實際案例。林志育的《當自己的大設計師：歡迎報名我的「設計思考課」，創意解決人生疑難》書中除了介紹林志育的創業故事外，亦談及設計思考中「同理使用者、定義問題、想像、原型、測試」的實踐，可作為計畫中設計思考的教學參考。

## 4. 教學設計與規劃

本計畫的教學目標為訓練有能力將批判思考融入兒童哲學教學之人才，並以體驗與遊戲為主軸的進行兒童哲學引導法，設計出具有批判思考的兒童哲學的引導操作成品。

課程設計與規劃，分上下兩學期說明：

### 4.1 上學期的「兒童哲學」，共14人修課：

### (1) 教學設計

上學期的「兒童哲學 I」以臺灣兒童哲學的發展作為課程理論主軸，在教學設計上以設計思考、文學閱讀與哲學思辨之差異分判，解構臺灣兒童哲學案例；在設計思考的方面，將運用人物誌、同理心地圖、九宮格、KJ 法、A、E、I、O、U 觀察架構、魚骨法、5W1H 等工具於議題釐清上，並進一步在設計思考的掌握下，分辨兒童文本歸屬於文學閱讀與哲學思辨的差異。最終在文學閱讀與哲學思辨的釐清後，運用「Larp」劇本（實境角色扮演遊戲）的策略，將兒童關注的議題融入其中，於期末開發出提供給兒童的哲學繪本。16 週安排可見附件一觀課日誌。

### (2) 考核方式：

課程參與與討論 30%

期中（論點分享與閱讀 1500 字） 30%

期末（Larp 劇本的設計） 40%

### (3) 學生成果：



三組繪本各具特色，其議題皆以「兒童」的場域為設計的出發點，包括人際情境(7-12)、同理心(12-13)與情緒認識(2-7 歲)。

此兒童哲學繪本教學演示的用意在於，透過從無到有的製作，各組一來必須彙整課堂中呈現的繪本議題，並回應兒童的場域來挑選合適主題；其次，經由繪本的表現形式，能夠具體地發揮兒童哲學的遊戲特性，深化同學對兒童哲學的把握與運用，其包括設計適合的故事、背景、角色與事件，並嘗試將欲傳遞的內涵融入其中；最後，透過實際演示，同學將學習到如何呈現安排的問題情境，例如提問、討論與連結技巧，從而更深刻地體會與運用兒童哲學的特色。

## 4.2 上學期的「兒童哲學專題 I」，共 6 人修課：

### (1) 教學設計

下學期「兒童哲學專題」更進一步對比臺灣、美國、法國、日本兒童哲學操作上的差異，並將關注聚焦在倫理、情感衝突議題的思辨設計，輔以設計思考的工具。在設計思考上，延續使用上學期的人物誌、同理心地圖、九宮格、KJ 法、A、E、I、O、U 觀察架構、魚骨法，5W1H 等工具，但更聚焦於衝突問題的收斂解析。最終輔以 VR 製作，於期末開發出提供給兒童，沉浸式倫理品格學習的 VR 作品。16 週安排可見附件一觀課日誌。

### (2) 考核方式：

課程參與與討論 30%

期中 (VR 腳本繳交) 30%

期末 (VR 創作成品) 40%

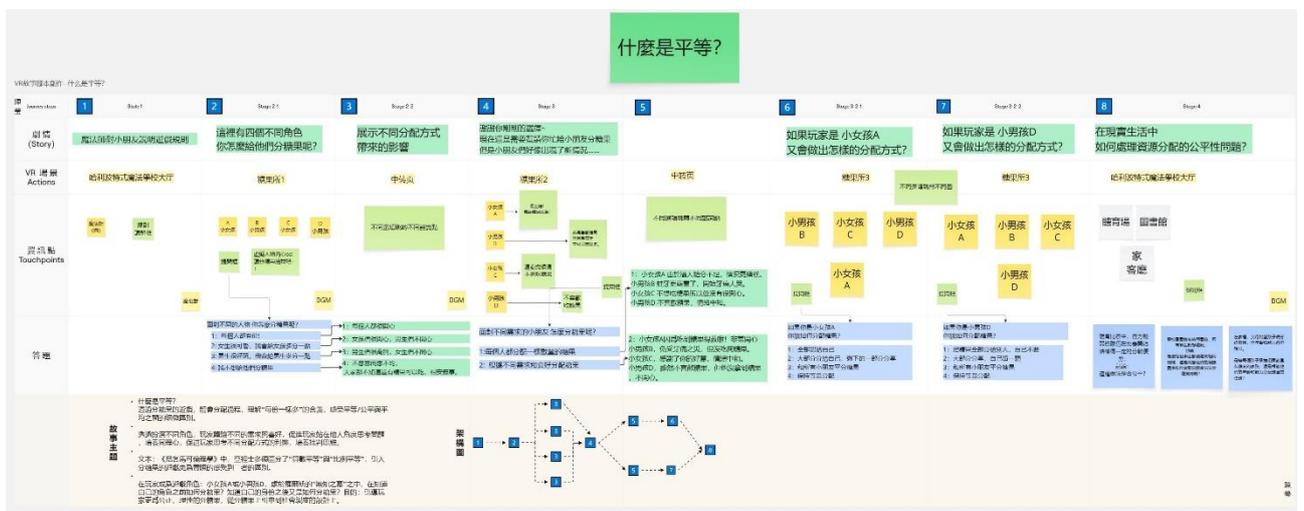
(3) 學生成果：

整合理論與遊戲設計，製作兒童哲學議題的實境遊戲共有平等、友誼、情緒、教育、視角切換等主題)，並透過 VR 腳本的設計，訓練哲學邏輯能力。



VR腳本故事 3要素：主題、劇情、素材(場景及場景內資訊點素材)

創作者	辛雅雯					主題	新版烏鴉喝水——小莫的奇妙冒險				
劇情	博物館中飛來一只烏鴉，冒險即將開始		阿基米德進入烏鴉小莫的身體，尋找石頭和沙子，利用浮力喝到水		物理學家飛入烏鴉小莫的身體，製作根莖吸管利用虹吸原理喝到水		軍事家拿破侖飛入烏鴉小莫的身體，用烏鴉特有的叫聲呼喚來同伴，共同推倒瓶子，喝到水，並掌握了下一個水源的信息		哲學家飛入小莫的身體，思考自己作為鳥的特性，飛往雪山，用雪作為水源，放棄執著於瓶子的傳統思維		
360場景	博物館	傳送門 繼續冒險	草地	傳送門 繼續冒險	沙漠	傳送門 繼續冒險	森林	傳送門 繼續冒險	雪原高山間		
資訊點	烏鴉小莫	音頻：今天是烏鴉小莫冒險的第五天，它飛入了一間博物館...	烏鴉小莫	阿基米德	烏鴉小莫	物理學家	烏鴉小莫	政治家、軍事家拿破侖	烏鴉小莫和精靈	哲學家蘇格拉底	
	小莫思索 (提出口渴)	精靈	直立放著的窄口水瓶	石頭	仙人掌根莖	直立放著的窄口水瓶	直立放置的寬口瓶	其他的小鳥 3只	半瓶被凍住的水	文字：我是誰？為什麼會在此地？我為什麼產生了渴的感覺？	
	精靈指引 (找水+提示博物館中的神秘能力)	視頻：穿越人類文明	沙子	裝著石頭和沙子，水位上升的水瓶	視頻：虹吸原理	文字：原來烏鴉小莫變成物理學家，將仙人掌根莖捲成吸管，利用虹吸原理喝到了瓶底的水	文字：烏鴉小莫的戰略安排：兩隻與它一起推倒水瓶，一隻尋找其它水源	推倒的寬口玻璃瓶，水流出	烏鴉小莫飛行GIF	總結視頻：烏鴉喝水的各種新的解法啟示我們用不同的視角思考問題	



## VR腳本故事 3要素：主題、劇情、素材(場景及場景內資訊點素材)

創作者	梁文騫					主題	誰在讓我生氣？——枯木橫舟				
劇情	你在平靜的湖上泛舟， 遮理雲霧飄渺，甚是 愜意。	突然有一艘船無聲 無息漂來，撞上你。	你選擇閃他，他又 跟上來。似乎是有 意要來……然後又撞 了你一下，讓你的 船幾乎要翻了	你高聲提醒：「小 心！」對方毫無反 應。他似乎沒有要 理你的意思，然後 又撞了你一下，讓 你的船幾乎要翻了	這時，你是否感到 不悅？還是覺得 「只是意外」？	360場景	文字輸入	文字輸入	文字輸入	文字輸入	文字輸入
資訊點	試著轉一圈，看 一下這個環境， 感受一下湖面風 光，多令人舒暢。	點我進入！	你的選擇	你高聲提醒： 「小心！！」	你會怎麼想？	欸#@！是 要來找麻煩 的嘍。	你會怎麼想？	欸#@！針 來找麻煩的 嘍。	文字輸入	「你剛才才 有感覺嗎？那 是什麼？」	
引導	看似平靜的湖面， 好像像事都不會發 生一樣。	可以不要點 我！（還是 下一頁傳送 門）	不理他，默 默轉向	我是誰？我 在哪？我要 幹嘛？	（繼續滑行） 你正在專心 地想如何轉 彎閃掉他	我是誰？我 在哪？我到 底要幹嘛？	（繼續滑行） 你正在專心 地想如何轉 彎閃掉他	我是誰？我 在哪？我還 是不知到底 要幹嘛？	「你覺得生 氣有道理 嗎？」	我心中毫無 波瀾	
引導				「你感到被打擾 嗎？還是你覺得， 這只是自然的偶 遇？」	如果他是有意惹 你，你心中會毫 無波瀾嗎？	如果他是有意惹 你，你心中會毫 無波瀾嗎？	如果他是有意惹 你，你心中會毫 無波瀾嗎？	他是強盜，真的來 亂的？ 他只是技術不好， 大概是雞腿換的駕 照吧？			

### 4.3 成果與評量

#### 上學期的「兒童哲學」：

學生學習成效與 成果	學生於上學期課程結束後對臺灣兒童哲學發展有掌握，能夠區分文學閱讀與哲學思辨的引導差異，最後設計出具有哲學思辨的兒童哲學繪本成果。
學習成效評量	以學習問卷作為前後測調查；開學第三週進行前測，掌握設計思考後進行後測，上學期問卷目的在觀察「學生設計思考融入文本思辨」學習後的狀況。在「兒童引導力」、「哲學思辨力」、「表達能力」的表現上，經過一學期遊戲操作與理論搭配後，學生此三種能力皆有平均往上提升。

#### 下學期的「兒童哲學專題 I」：

學生學習成效與 成果	學生於下學期課程結束後，對各國兒童哲學操作理解，並能夠掌握倫理、情感衝突議題的思辨設計，最後開發出提供給兒童，沉浸式倫理品格學習的 VR 作品。
學習成效評量	下學期同樣以學習問卷作為前後測調查；開學第三週進行前測，掌握設計思考與批判思考後進行後測，並於期末參與國立政治大學 6 月 2 日舉辦 2025 NCCU Innofest 期末專題海報聯展，與政大、臺北科技大學等 20 門課程，共計 150 組專題團隊參與聯合交流發表。學生現場必須介紹自己的 VR 成品，透過實際的解說，對於自己的設計理念有更完整的消化，收穫與回饋皆豐富。新聞稿如下：

## 5. 研究設計與執行方法 (Research Methodology)

### 5.1 研究架構

本計畫延續前一期「重現」→「分析」→「闡釋」的哲學思辨訓練，具體解析兒童哲學理論與當前應用，最後設計出提供給兒童的「Larp」哲學劇本（實境角色扮演遊戲）與 VR 哲學遊戲的實際成品，作為上下兩學期的計畫成果呈現。

### 5.2 研究問題意識

1970 年美國哥倫比亞大學李普曼教授 (Matthew Lipman) 提出兒童哲學教育計畫，而開啟兒童哲學做為專門學科而被重視。法國長久以來一直在高中設置哲學課程，博佳佳教授 (Charlotte Pollet) 在〈什麼是兒童哲學？〉表示：2015 年開始，法國教育部正式在道德與公民教學計畫中，將「哲學討論」(Discussions à Visée Philosophique)，列入國民學校的重建法規中 (2019, 哲學新媒體)。臺灣則由楊茂秀教授於 1975 年發表一篇〈哲學教室〉文章而開啟毛毛蟲基金會成立的契機，與臺灣研究兒童哲學的初始。輔仁大學潘小慧教授於 2008 年出版的《兒童哲學的理論與實務》中展示了在輔仁大學開設兒童哲學課的操作。

由楊茂秀教授到潘小慧教授致力於兒童哲學在臺灣的開展，目前兒童哲學對於臺灣的人們來說已經不再是個陌生詞彙，更因為 108 課綱，生命教育的導入，而更被重視。本計畫即是反思由 1970-2023 年，這橫跨近 50 年的發展上，兒童哲學在引導方法論的操作上，是否有新的操作模式。

故以此計畫欲放在上下兩學期執行，透過文本解析 1970-2023 年間的兒童哲學操作，而後帶入因為時代不同，AI、網路、108 課綱的加入，在議題操作上，關於兒童哲學批判思考的訓練，是否有方法論或操作上的創意開發。

### 5.3 研究範圍目標

以臺灣、美國、日本、法國兒童哲學理論文本為基礎，解析 1970-2023 年間的兒童哲學操作模式，後反思 AI、網路、108 課綱的加入，檢視兒童哲學議題的調整，輔以設計思考的工具，開發出屬於兒童的哲學繪本與 VR 哲學遊戲。

並從中觀察學生「設計思考融入文本思辨」與「設計思考與批判思考融合」的學習狀況。

### 5.4 研究對象與場域

此計畫執行的研究對象為哲學研究所碩博士生，以遊戲引導與成果產出為前提，開出上下學期兒童哲學課程，目標為訓練有能力將批判思考融入兒童哲學教學之人才，並以遊戲化為主軸，設計出具有批判性思考的兒童哲學的引導操作成品。

實踐教學場域為校內課堂教室。

## 5.5 研究方法與工具

首先依於文本，解析 1970-2023 年間的兒童哲學的操作模式，讓同學在穩固的先備知識下反思兒童哲學的議題於當前執行的調整，導入設計思考（人物誌、同理心地圖、九宮格、KJ 法、A、E、I、O、U 觀察架構、魚骨法、5W1H 等工具）於議題釐清上，後加入批判思考的訓練。最終具體設計出具有哲學思辨的兒童哲學繪本成果與 VR 兒童倫理思辨遊戲，讓思辨透過遊戲具體化。

## 5.6 研究實施程序

上學期的「兒童哲學 I」以臺灣兒童哲學的發展作為課程理論主軸，以文學閱讀與哲學思辨之差異分判，解構臺灣兒童哲學案例，並導入設計思考（人物誌、同理心地圖、九宮格、KJ 法、A、E、I、O、U 觀察架構、魚骨法、5W1H 等工具）於議題釐清上，協助同學在設計思考的掌握下，分辨兒童文本歸屬於文學閱讀與哲學思辨的差異。最終在文學閱讀與哲學思辨的釐清後，運用「Larp」劇本（實境角色扮演遊戲）的策略，將兒童關注的議題融入其中，於期末開發出提供給兒童的哲學繪本。

下學期「兒童哲學 II」更進一步對比臺灣、美國、法國、日本兒童哲學操作上的差異，並將關注聚焦在倫理、情感衝突議題的思辨設計，輔以設計思考的工具（人物誌、同理心地圖、九宮格、KJ 法、A、E、I、O、U 觀察架構、魚骨法，5W1H 等工具）協助釐清衝突問題的收斂解析，並於課程後半加入批判思考的訓練，此訓練會在 VR 腳本時呈現，於期末開發出提供給兒童，沉浸式倫理品格學習的 VR 作品。

## 6. 教學暨研究成果

### 6.1 教學過程與成果

以觀課紀錄呈現每周操作與成果，詳情如附件一

### 6.2 教師教學反思

在課程操作上緊扣著遊戲化的主軸，除了介紹兒童哲學的先備知識外，亦融入 AI，來讓同學進行期末成果具體化的呈現，我認為是哲學教學的一大創舉。我自己在每週的課程設計上一直滾動調整，透過課堂間與學生的遊戲互動反思如何讓專案製作的實務操作與身體觀點不脫鉤，欲以中國哲學的身體觀提供設計兒童哲學教案的創新切入法。而此觀點亦延續到下學期的兒童哲學「議題」引導設計，在此 VR 遊戲的前置，大量訓練了「問題意識」的形成，讓學生更具備哲學敏銳度。特別是期末時，讓學生參與跨校聯展，當理論得以系統化、條理化、遊戲化成現實，在現場看到學生們積極與他人介紹自己作品的表情，我就知道這學期所有的學習都在這一刻聚集成完整。

對於這計畫的執行，使用中國哲學身體觀，融入於遊戲體驗以輔助兒童哲學的具體化成效，我給自己的整體課程設計給予非常滿意的肯定。

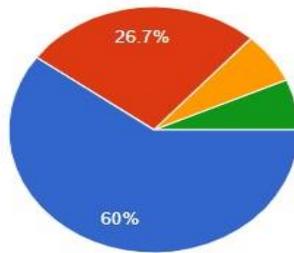
### 6.3 學生學習回饋

上學期的「兒童哲學」課程中，班上有 60%的學生完全沒有接觸過兒童哲學。

### 3、修課前接觸兒童哲學的狀況

複製圖表

15 則回應



- 完全無 (0%)
- 僅聽過「兒童哲學」名稱 (5%)
- 有接觸過一點 (10%)
- 有接觸且能大概知道兒童哲學在談什麼 (30%)
- 自己很喜歡也常接觸 (60%)
- 非常熟悉 (80%)
- 自己本身有在講授兒童哲學 (100%)

在前後測的呈現上：

前測	後測																																																																		
<p>15、請自行評估課程前，自己的「兒童引導力」</p> <p>15 則回應</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>分數</th> <th>人數</th> <th>百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>6.7%</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>13.3%</td></tr> <tr><td>3</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>4</td><td>1</td><td>6.7%</td></tr> <tr><td>5</td><td>3</td><td>20%</td></tr> <tr><td>6</td><td>4</td><td>26.7%</td></tr> <tr><td>7</td><td>1</td><td>6.7%</td></tr> <tr><td>8</td><td>2</td><td>13.3%</td></tr> <tr><td>9</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>10</td><td>1</td><td>6.7%</td></tr> </tbody> </table>	分數	人數	百分比	1	1	6.7%	2	2	13.3%	3	0	0%	4	1	6.7%	5	3	20%	6	4	26.7%	7	1	6.7%	8	2	13.3%	9	0	0%	10	1	6.7%	<p>1、請自行評估課程後，自己「兒童引導力」的進步幅度</p> <p>14 則回應</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>分數</th> <th>人數</th> <th>百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>2</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>3</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>4</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>5</td><td>1</td><td>7.1%</td></tr> <tr><td>6</td><td>2</td><td>14.3%</td></tr> <tr><td>7</td><td>2</td><td>14.3%</td></tr> <tr><td>8</td><td>7</td><td>50%</td></tr> <tr><td>9</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>10</td><td>2</td><td>14.3%</td></tr> </tbody> </table>	分數	人數	百分比	1	0	0%	2	0	0%	3	0	0%	4	0	0%	5	1	7.1%	6	2	14.3%	7	2	14.3%	8	7	50%	9	0	0%	10	2	14.3%
分數	人數	百分比																																																																	
1	1	6.7%																																																																	
2	2	13.3%																																																																	
3	0	0%																																																																	
4	1	6.7%																																																																	
5	3	20%																																																																	
6	4	26.7%																																																																	
7	1	6.7%																																																																	
8	2	13.3%																																																																	
9	0	0%																																																																	
10	1	6.7%																																																																	
分數	人數	百分比																																																																	
1	0	0%																																																																	
2	0	0%																																																																	
3	0	0%																																																																	
4	0	0%																																																																	
5	1	7.1%																																																																	
6	2	14.3%																																																																	
7	2	14.3%																																																																	
8	7	50%																																																																	
9	0	0%																																																																	
10	2	14.3%																																																																	
<p>13、請自行評估課程前，自己的「哲學思辨力」</p> <p>15 則回應</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>分數</th> <th>人數</th> <th>百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>3</td><td>20%</td></tr> <tr><td>2</td><td>1</td><td>6.7%</td></tr> <tr><td>3</td><td>5</td><td>33.3%</td></tr> <tr><td>4</td><td>1</td><td>6.7%</td></tr> <tr><td>5</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>6</td><td>4</td><td>26.7%</td></tr> <tr><td>7</td><td>1</td><td>6.7%</td></tr> <tr><td>8</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>9</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>10</td><td>0</td><td>0%</td></tr> </tbody> </table>	分數	人數	百分比	1	3	20%	2	1	6.7%	3	5	33.3%	4	1	6.7%	5	0	0%	6	4	26.7%	7	1	6.7%	8	0	0%	9	0	0%	10	0	0%	<p>3、請自行評估課程後，自己「哲學思辨力」的進步幅度</p> <p>14 則回應</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>分數</th> <th>人數</th> <th>百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>2</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>3</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>4</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>5</td><td>1</td><td>7.1%</td></tr> <tr><td>6</td><td>2</td><td>14.3%</td></tr> <tr><td>7</td><td>4</td><td>28.6%</td></tr> <tr><td>8</td><td>5</td><td>35.7%</td></tr> <tr><td>9</td><td>1</td><td>7.1%</td></tr> <tr><td>10</td><td>1</td><td>7.1%</td></tr> </tbody> </table>	分數	人數	百分比	1	0	0%	2	0	0%	3	0	0%	4	0	0%	5	1	7.1%	6	2	14.3%	7	4	28.6%	8	5	35.7%	9	1	7.1%	10	1	7.1%
分數	人數	百分比																																																																	
1	3	20%																																																																	
2	1	6.7%																																																																	
3	5	33.3%																																																																	
4	1	6.7%																																																																	
5	0	0%																																																																	
6	4	26.7%																																																																	
7	1	6.7%																																																																	
8	0	0%																																																																	
9	0	0%																																																																	
10	0	0%																																																																	
分數	人數	百分比																																																																	
1	0	0%																																																																	
2	0	0%																																																																	
3	0	0%																																																																	
4	0	0%																																																																	
5	1	7.1%																																																																	
6	2	14.3%																																																																	
7	4	28.6%																																																																	
8	5	35.7%																																																																	
9	1	7.1%																																																																	
10	1	7.1%																																																																	
<p>14、請自行評估課程前，自己的「表達能力」</p> <p>15 則回應</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>分數</th> <th>人數</th> <th>百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>2</td><td>1</td><td>6.7%</td></tr> <tr><td>3</td><td>2</td><td>13.3%</td></tr> <tr><td>4</td><td>3</td><td>20%</td></tr> <tr><td>5</td><td>1</td><td>6.7%</td></tr> <tr><td>6</td><td>5</td><td>33.3%</td></tr> <tr><td>7</td><td>1</td><td>6.7%</td></tr> <tr><td>8</td><td>3</td><td>20%</td></tr> <tr><td>9</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>10</td><td>0</td><td>0%</td></tr> </tbody> </table>	分數	人數	百分比	1	0	0%	2	1	6.7%	3	2	13.3%	4	3	20%	5	1	6.7%	6	5	33.3%	7	1	6.7%	8	3	20%	9	0	0%	10	0	0%	<p>4、請自行評估課程後，自己「表達能力」的進步幅度</p> <p>14 則回應</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>分數</th> <th>人數</th> <th>百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>2</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>3</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>4</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>5</td><td>2</td><td>14.3%</td></tr> <tr><td>6</td><td>2</td><td>14.3%</td></tr> <tr><td>7</td><td>2</td><td>14.3%</td></tr> <tr><td>8</td><td>4</td><td>28.6%</td></tr> <tr><td>9</td><td>2</td><td>14.3%</td></tr> <tr><td>10</td><td>2</td><td>14.3%</td></tr> </tbody> </table>	分數	人數	百分比	1	0	0%	2	0	0%	3	0	0%	4	0	0%	5	2	14.3%	6	2	14.3%	7	2	14.3%	8	4	28.6%	9	2	14.3%	10	2	14.3%
分數	人數	百分比																																																																	
1	0	0%																																																																	
2	1	6.7%																																																																	
3	2	13.3%																																																																	
4	3	20%																																																																	
5	1	6.7%																																																																	
6	5	33.3%																																																																	
7	1	6.7%																																																																	
8	3	20%																																																																	
9	0	0%																																																																	
10	0	0%																																																																	
分數	人數	百分比																																																																	
1	0	0%																																																																	
2	0	0%																																																																	
3	0	0%																																																																	
4	0	0%																																																																	
5	2	14.3%																																																																	
6	2	14.3%																																																																	
7	2	14.3%																																																																	
8	4	28.6%																																																																	
9	2	14.3%																																																																	
10	2	14.3%																																																																	

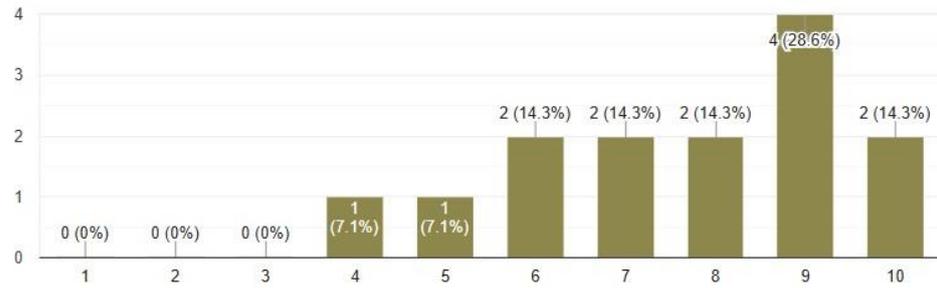
在「兒童引導力」、「哲學思辨力」、「表達能力」的表現上，經過一學期遊戲操作與理論搭配後，學生此三種能力皆有平均往上提升。

比起一開始班上有 60% 的同學對兒童哲學毫無概念的狀況下，經過一學期的教學，學生在兒童哲學的操作應用與理論概念上，都獲得良好的認知

10、在課程中，對於兒童哲學實際「操作」的理解狀況

複製圖表

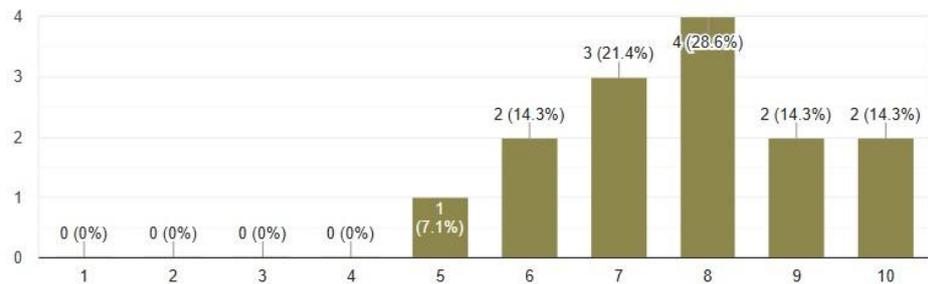
14 則回應



9、在課程中，對於兒童哲學「概念」的理解狀況

複製圖表

14 則回應



甚至在班上，有位黃同學延續課堂後的學習，並請我指導「透過兒童電影解構語言詮釋」的論文：《旁白敘事學探究：以《茉莉人生》及《幸福路上》論兒童教育哲學中的影像協力》，申請國科會 114 年大專生研究計劃，獲得通過。

## 7. 建議與省思

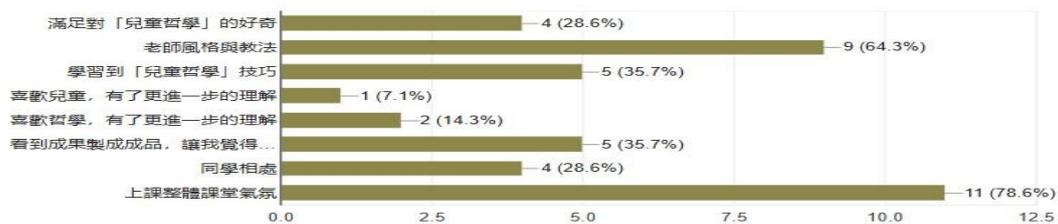
再次感謝委員讓我有機會透過此計畫，將兒童哲學系統性的於課堂中操作。這些融入遊戲的教案項目除了操作費用較高外，在傳統的課堂中屬於實驗性偏高的課程，不易在傳統課堂中被認同，因為有了計畫，就能實至名歸的大膽嘗試。我與學生皆在課堂中一起腦力激盪，真正的教學相長，亦也促成我於 114 教學實踐研究計畫中更成熟地進行「虛實共融」的研究申請。再次感謝各位委員。

關於課程反思的部分，我以同學對我的期末回饋做呈現。在回饋中可以看出「同儕學習氣氛」與「教師教學風格」是學生學習的期待，而這兩項將會成為日後我課程設計的重要經營項目。

12、再一次回想，修此門課，會讓你覺得最滿意的地方(至多選2個)

複製圖表

14 則回應



## 二、參考文獻 (References)

- 1、Roger T. Ames, *Confucian Role Ethics*, State University of New York Press, 2020.
- 2、Roger T. Ames, *Human Becomings*, State University of New York Press, 2021.
- 3、大衛·愛德蒙茲 (著), 劉泗翰 (譯), 《你該殺死那個胖子嗎?: 為了多數人幸福而犧牲少數人權益是對的嗎? 我們今日該如何看待道德哲學的經典難題》, 臺北: 漫遊者文化, 2017年。
2. 史鐵凡·休維爾 (著), 蘇威任 (譯), 《什麼是遊戲?》, 臺北: 開學出版, 2016年。
3. 傑西·謝爾 (著), 盧靜 (譯), 《遊戲設計的藝術: 架構世界、開發介面、創造體驗, 聚焦遊戲設計與製作的手法與原理》, 臺北: 大家出版, 2021年。
4. 伯爾納德·舒茲 (著), 胡天玫, 周育萍 (譯), 《蚱蜢: 遊戲、生命與烏托邦》, 臺北: 心靈工坊, 2016年。
5. 朱利安·巴吉尼 (著), 沈曉鈺、黃煜文 (譯), 《鴨子種了大樂透》, 臺北: 麥田出版, 2010年。
6. 維根斯坦 (著), 尚志英 (譯)《哲學研究》, 臺北: 桂冠, 1995年。
7. 漢斯-格奧爾格·加達默爾 (著), 洪漢鼎 (譯), 《真理與方法: 哲學詮釋學的基本特徵》, 臺北: 時報文化, 1993年。
8. 楊茂秀, 《誰說沒人用筷子喝湯》, 臺北: 遠流出版, 2010年。
9. M. 李普曼 (著), 楊茂秀 (譯), 《哲學教室》, 臺北: 財團法人毛毛蟲兒童哲學基金會, 1998年。
10. 培利·諾德曼 (著), 楊茂秀等 (譯), 《話圖——兒童圖畫的敘事藝術》, 臺北: 財團法人兒童文化藝術基金會, 2010年。
11. G.B馬修斯 (著), 楊茂秀等 (譯)《哲學與小孩》, 臺北: 財團法人毛毛蟲兒童哲學基金會, 2003年。
12. 潘小慧, 《兒童哲學的理論與實務》, 臺北: 輔仁大學出版社, 2008年。
13. 夏拉·帕斯托里尼, 《兒童哲學工作坊: 35堂給孩子們的哲學課》, 臺北: 聯經出版, 2021年。
14. 蘇子嫻、公羊兄, 孩子思辨能力的第一套橋梁書: 《原來大家都不一樣》、《喜歡就可以帶回家嗎?》、《為什麼要「合作」?》、《為什麼要感謝別人?》(四冊套書), 小麥田出版社, 2021年。

15. 奧斯卡·柏尼菲 (著), 謝蕙心、陳妍如等 (譯), 《哲學·思考·遊戲》(9冊), 臺北: 米奇巴克, 2017年。
16. 布莉姬·拉貝謝 (著), 謝蕙心, 殷麗君等 (譯), 《哲學種子》(1-14), 臺北: 米奇巴克, 2015年。
17. 吉竹伸介創意繪本 數本, 臺北: 三采出版。
18. 宮西達也 (著), 米雅 (譯), 《獨角仙武士系列》, 臺北: 小熊出版, 2020年。
19. 宮西達也 (著), 周佩穎 (譯), 《霸王龍系列》, 臺北: 小魯出版, 2020年。
20. 神沢利子 (著), 張桂娥 (譯)《小熊沃夫 50週年新裝限量套組》, 臺北: 小魯出版, 2023年。
21. 梁瑞祥、傅皓政、蒲世豪、葉榮福、邱武科、徐昀霖, 《兒童哲學: 基礎理論、教學方法》, 臺北: 五南出版, 2012年。
22. 麥可·路里克, 派翠克·林克, 賴利·萊佛 (著), 朱崇旻 (譯), 《設計思考工具箱: 50種策略應用大解析, 建構邏輯思維, 打造貼近顧客需求的商業模式》, 臺北: 日月文化, 2021年。
23. 皮亞傑, 英海爾德 (著), 陸有銓, 華意蓉 (譯), 《兒童的早期邏輯發展》, 濟南: 新華書店, 1987年。
24. Stella Cottrell (著), 鄭淑芬 (譯)《批判性思考: 跳脫慣性的思考模式》, 臺北: 深思文化, 2013年。
25. 小希歐多爾·希克, 路易斯·沃恩, 《做哲學: 88個思想實驗中哲學導論》, 北京: 北京聯合出版公司, 2018年。
26. 《親子天下》編輯部, 台大創新設計學院, DFC台灣團隊, 《設計思考: 從教育開始的破框思維》, 臺北: 親子天下, 2017年。
27. 林志育, 《當自己的大設計師: 歡迎報名我的「設計思考課」, 創意解決人生疑難》, 臺北: 大寫出版, 2016年。

### 三、附件一（上下學期觀課日誌）：

#### 113-1「兒童哲學」課程 觀課日誌

授課教師：蘇子嫻

##### Week 02(9/16) 兒童哲學綜論

上週為本學期第一週，除了課程說明也簡介兒童哲學的特性與目的。本週則是綜論兒童哲學，對其定義、內涵、特性、背景做較完整的介紹。教師首先以潘小慧《兒童哲學的理論與實務》一書說明兒童哲學的定義，再以長谷川義史的繪本《祖父的祖父的祖父的祖父》呈現哲學思考對第一因追求的特點。之後，教師介紹兒童哲學的主要目的與發展類型，前者包括提升推理能力、重視創造力的發展、促進人際關係的發展，以及幫助孩子理解倫理問題；後者則是比較兒童哲學在歐美兩地的發展差異，即歐洲系統所強調邏輯訓練的P4C (Philosophy for Children)，與美國系統所看重世界觀培養的PWC (Philosophy with Children)，帶領同學認識與思考兒童哲學可能的樣貌。

##### Week 03(9/23) 兒童哲學的操作與體驗

本週是由專業劇本殺團隊「410 號檔案室」帶領同學體驗劇本殺活動「匯通天下」。本堂目的有二：一是透過體驗活動，使同學經驗兒童哲學強調的實作性與整體性，對後續的學習與繪本設計做預備；其二，兒童哲學相較於傳統講述法更強調參與及互動，因此透過劇本殺體驗來增進修課同學的關係，有助於更貼近本堂課內涵的學習與推動。

劇本殺《匯通天下》以經商為主題，每人、每組須將自身利益最大化，在四小時中各組須依不同階段的任務，透過組內討論、合作、各組競爭與協調來達成。內容包括財富分配安排、心理與機率計算、策略設計與遊說、價值選擇與取捨等，需要參與者的思考與成員間的溝通，乃至於團體間的互動。此類型的劇本殺活動，扣連兒童哲學所強調應兼具抽象概念思考與經驗性具體實作的特性，因此透過本次體驗，為同學對兒童哲學的內涵提供一基礎的圖像與理解。

##### Week 04(9/30) 兒童哲學的實踐技巧

本週介紹兒童哲學教育的內容與操作範例，並帶領同學體驗與進行教學內涵的反思。課堂前半段，教師導讀文章「兒童哲學教育計劃與思考技巧之培養」，介紹兒童教育欲培養的概念釐清，並且更強調當中的探索過程及意義探尋，而非以結果為主要目的。再來，教師以文章「兒童哲學的應用—倫理範例」呈現實際教學的範本，說明如何透過故事開展的哲學問題與其教學內涵。

課堂後半段，課教師以同學對範例的回饋為基礎，進行兒童哲學形式的討論，並引導同學反思兒童哲學的開放性與道德教育的歸納性之間的衝突，以及理想的討論方式可以是什麼。最後，則運用兒童哲學教材《靈靈》，以及《論語》、《孟子》教材為範例，呈現兒童哲學教學的操作實例。

## Week 05(10/07) 兒童哲學的操作與體驗

本週承接上週主題，以文章「兒童哲學教育計劃與思考技巧之培養」中的 29 項教學內容為參考，請同學事先閱讀指導繪本後，於課堂分享指定繪本所運用的教學內容，帶同學認識各類型的兒童哲學教材、內容與呈現方式。其後，教師介紹繪本的帶領技巧、結構與用意，包括對圖片、書名用意與目錄的提問與開展圖像，達到促使引起兒童對故事主軸、結論或劇情的好奇。

後半節課，教師則以《被壓迫者劇場》的觀點為依據，帶領同學進行兒童哲學的活動體驗，透過讓成員參與活動，以其親身的經歷與體驗為基礎，達到對議題的切身性、好奇心而有助於開展與學習。體驗包括三種活動類型：一是以肢體的動態展演來理解群體關係；二是運用玻璃紙的視覺色差帶出同理心與背景差異的理解；三是以「人生價值」進行自我探索。



圖片說明：「動態肢體」與「人生價值」的體驗活動，用意是將學習內容透過遊戲性的方式來傳達。

### Week 06(10/14) 兒童哲學活動的「敘事治療」特性

本周帶領同學進行具有「敘事治療」特性的兒童哲學活動，此有別於傳統單向的講述法與提供標準答案，而更重視當事人的觀點與敘說，凸顯出兒童哲學強調學習者的口語表達、建構與確認自身想法，並能尊重他人的觀點。

課堂首先介紹敘事治療的精神與特點，其屬於後現代取向的心理治療學派，強調當事人其生命問題的專家。因此透過提問、對話與敘說來建構新的故事，達到鬆動主流標準，並建立屬於當事人的觀點與故事。課程後半堂則進行活動體驗，以小組為單位進行故事敘說為主題的桌遊《從前從前》。每一位成員在遊戲中依循著共同規則，既作為敘事主體，同時又必須與他人互動，一起參與而建構著共享的故事觀點。此反映理性討論時，眾人學習遵守共同規範，自己與他人彼此尊重、彼此表達、對話與建構。課程最後，教師請各小組以錄音形式展現遊戲過程中，具有特色的觀點與呈現故事如何建構，並請同學分享特別之處後給予回饋。

### Week 07 (10/21) 概念與觀念(Concept & Conception)

本週教師演示並帶領同學進行完整的兒童哲學教育活動，其以猜字詞遊戲為主題並搭配反思，為提升兒童對哲學基本概念的把握及表達的技巧。透過本次體驗，給予同學對兒童哲學教案實際進行的圖像，並作為期末演示的預備。

活動體驗部分，教師請同學分階段運用圖畫、言語與肢體對日常詞彙與網路用語進行描繪，並請其他同學進行猜測。透過描繪詞彙，同學嘗試運用抽象概念或具體生活經驗來進行表達，而教師便能將此經驗與歷程作為帶領反思的素材。本次的學習內容為認識來自具體經驗的「概念」與抽象性質的「觀念」，並運用兩者以掌握欲表達的對象，提升學習者對於事物「本質」掌握與表達的精確性。

後半堂課，教師則介紹構成表達的四元素「ORID」：Objective（客觀事實）、Reflective（感受反應）、Interpretive（詮釋意義）與 Decision（做出決定），並以「物品價值交換」活動搭配「ORID 反思單」，分析自己收到及理解到物件的感受，讓同學練習運用「ORID」進行清晰的掌握與表達。

### Week 08 (10/28) 兒童哲學的議題操作：繪本引導

本週介紹不同主題的繪本與遊戲，並示範如何透過這些媒材進行兒童哲學並引導出各主題的內涵。課堂暖身活動以橡皮筋進行心智圖聯想活動，點出運用繪本進行兒童哲學的重點。例如，素材部分主要以圖片及故事；情節設計部份則透過「情境」、「懸念」、「出人意表」等安排引導出對繪本中角色的體會；帶領技巧部分，則示範如何以運用繪本形成討論主題，創造一問一答的機會讓每一個兒童都能參與。

前半堂課主要使用的繪本包括《誰都不准通過》、《正義使者》與《豬頭三兄弟》，教師向同學示範如何運用繪本傳遞其內涵。之後分享「關係與問題解決」類型的繪本，其內涵為區分「知道」與「感覺」以提升溝通的有效性，並補充兒童哲學教育的參考書籍。後半堂課，教師則引導同學進行「價值取捨」與「時間分配」為主題的體驗活動，讓學習者釐清自己重視與願意妥協的價值。

## Week 09 (11/4) 兒童哲學的議題操作：死亡主題

本週探討死亡議題，為使討論死亡議題更加平易，教師示範如何以暖身活動「戳戳樂」帶出學習主題，並接續以地獄百貨公司為主題的《電梯來了，請上樓》繪本進行對死後世界的討論。進階活動則運用《獨角仙三十郎》繪本，將探討範圍從「身體死亡」轉至討論「精神不死」的面向。

對於死亡態度的教學，教師透過詢問「死亡可怕嗎」來引起學習者的參與與立體化議題，之後便運用《安啦！安啦！鬼來了》、《當鴨子遇見死神》等繪本，點出死與生並非二分，而是同為人的一生需要持續共處的課題。過程中教師示範繪本的引導技巧，其以繪本畫面與聲音模擬進行故事，以問題即語調將劇情涉及的重點議題凸顯出來。例如透過提問：「對於捨不得的寵物與玩具，它是否會消失，或以另外一種形式存在？」、「若是死亡補習班，你覺得要練甚麼？」，並可搭配帶領兒童一起依劇情進行表演。

課程下半堂則是說明期末成果製作，包括教案內容、故事設計與海報形式的美術設計，並進行分組與討論。另外，下周同學須攜帶相關主題的繪本於課堂上分享，增加對於不同主題繪本的認識，擴充對兒童哲學活動的素材想像。

## Week 10(11/11) 兒童哲學活動設計

本週以「角色的設計思考」為主題，目的是為期末成果的角色設計部分做準備。前半堂課教師介紹「人物誌分析」與「同理心地圖／換位思考地圖」，並以兩則短片作為素材提供同學練習。前者是呈現如何以一組問題來描繪與設計角色；後者則是進入該角色背景去展開，包括該角色所聽到、看見、言行、思考感覺、優勢與痛點，以描繪出角色的背景與狀態。

後半堂課則介紹兩種方式以構思兒童哲學遊戲設計，第一個是「AEIOU 分析架構」，此架構包含 Activities (活動)、Environment (環境)、Interaction (互動)、Objects (事件)、User (使用者)；第二個為「六何問題」，透過 5W1H 來展開故事 (What 何事、Who 何人、Why 何故、Where 何地、When 何時、How 如何)。之後，再以桌遊《從前從前》的故事卡為例子進行分析，讓同學練習如何有系統地讓玩家或小朋友去思考：問題為何？發生什麼事情？背景與涉及到哪些條件？此練習也結合課程期末成果的製作，各小組參考上述架構來描繪初步的遊戲背景設計。

## Week 11(11/18) 遊戲的設計思考與操作

為深化同學對設計兒童哲學活動的掌握，本週以「遊戲」為主題，凸顯遊戲與日常活動的差異及其如何具有承載文化的功能。首先，教師以中國古代遊藝「投壺」活動為例，呈現其兼具運動、倫理、音樂、禮儀的和諧搭配，經由遊戲展現對「禮」的表達。

再來，教師闡述遊戲在日常的關聯與其定位，此至少包括三種特性：一是自願參與的，其需要參與者的意願與肯認，如此方能連結起關係、責任與義務，具有文化功能；二是遊戲是扮演與假裝的，其與日常現實的嚴肅性相對，因此更貼近成為文化、美與和諧的表現；三

則是遊戲有其封閉性與限定性，有嚴格的規則秩序，是一種文化現象的固定形式。後半堂課則為小組的期末成果討論與製作時間，教師提供不同種類的繪圖軟體，作為本次討論的支援素材。



圖片說明：課堂進行投壺體驗，展現遊戲、禮儀、教化之間的關係。

### Week 12(11/25) 遊戲的設計思考與操作

續接上週主題，本週介紹遊戲與生活、生命的關聯，並點出哲學裡的遊戲成份。首先，教師運用《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦》一書的對話形式引介出遊戲的特別之處，即點出工作、休閒與遊戲的差異。再來，教師運用詹姆斯·卡斯（James P. Carse）《有限與無限的遊戲：從遊戲與變幻透視人生》一書介紹「有限遊戲」與「無限遊戲」，點出無限遊戲與現實人生及生活經營的關聯，讓同學理解當「哲學」作為兒童哲學進行時，除了遊戲性之外，更應包含與達到上述的內涵與實踐。

具體來說，無限遊戲有更高的開放性、包容性及參與性，其強調過程、持續性與無窮的可能性。此特性呼應於現實中的生活與人生經營，而可作為兒童哲學設計與操作的重要原則。因為相對於有限遊戲以取勝為目的，有明確的開始、結束與規則，無限遊戲則是為了維持遊戲的進行，強調每一位的參與，並透過參與者的選擇與行動不斷發展。

### Week 13(12/02) 遊戲的設計思考與操作

相對於西方哲學對遊戲的觀點，本週以「身體體驗」為主題，從中國哲學角度探討遊戲體驗時的身心關聯。具體來說，所謂的身體體驗，是以身體哲學為基點而強調讓身體先行，內心的感受從而隨之，同時，心的感受又會回頭牽動身使彼此相互流動。此身體的投入而帶動的感受與學習，可作為建構遊戲論述與其價值。

教師所運用的文本，包括以楊儒賓的《中國古代思想中的氣論及身體觀》來呈現中國文化以中庸態度、對禮的重視來調和身體、心靈、網絡與天地的觀點。另外也用宋灝《漢學與跨文化思維》之文本說明人之所以能夠體會、理解與詮釋，是因為自我乃是整體身體的自我，是有形且具體參與的，以此說明人是如何透過遊戲的參與來感受與學習。課堂的最後，教師運用童書中長頸鹿和小螞蟻的文字對話為例，即文字不只有字詞意義，字體大小或排列的不對稱本身便是一種圖像，可表現出語調和身體型態。此點出人在活動與參與時，不只有動腦的思考，更包含了身與心的關聯與整體性。

### Week 14(12/09) 108 課綱與兒童哲學的對話

本週以 108 課綱生命教育的五大主軸為參考，介紹兒童哲學教學的考量要點與設計方

式。其一，教師點出兒童哲學的特性，是培養蘊含知識、技術與態度的素養傾向；其二，強調重視「場域」的經營，即運用潛在課程進行教育。對此，教師進一步以中國哲學觀點說明「場域」概念，所謂場域，是由空間中運作的組織、所處的人、交融後呈現出的氛圍所組成。再來，教師舉出人與自然、人與性別的教學實例，說明兒童哲學的出發點應立基於場域，即取材自學習者的生活環境來形塑問題。另外，教師也運用自身與兒童之間的哲學引導對話為例子，示範如何根據學習者的環境作素材形塑問題、進行哲學教學活動。

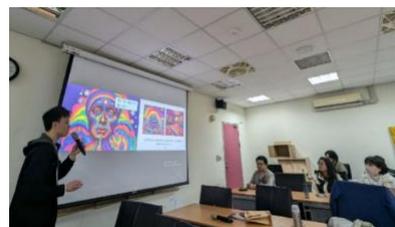
期末成果的製作部分，由於下週是演示週，各組將運用自身設計的兒童哲學教學繪本進行演示，因此本週請各組討論繪本的印刷版面，並為當天的實際帶領做準備與練習。

### Week 15(12/16) 期末成果演示

本週是期末成果的演示週，教師將各組設計印製成實體成品，各組則須運用自己設計的繪本進行 30 至 50 分鐘的教案演示，搭配簡報帶領班級同學體驗繪本，內容包括繪本故事呈現、經營問題情境、帶領討論、引導出不同觀點，並進行省思與總結。各組演示完成後，教師將邀請各組分享心得與進行問答。

三組繪本各具特色，其議題皆以「兒童」的場域為設計的出發點，包括人際情境、同理心與情緒認識。第一組是以情境式的兩難，帶出同理心的兩個面向，即「體會他人的感受」與「學習諒解／寬恕」；第二組以顏色象徵主流與少數的差異，呈現當面對差異時的人際互動問題，並針對不同人際狀況、心情進行討論；第三組則是探討情緒抒發的重要，透過繪本的主角與冒險，展現人面對情緒時的態度與狀態，將情緒起伏、壓抑、釋放、紓解用具像、好掌握的角色與事件表現出來。

此兒童哲學繪本教學演示的用意在於，透過從無到有的製作，各組一來必須彙整課堂中呈現的繪本議題，並回應兒童的場域來挑選合適主題；其次，經由繪本的表現形式，能夠具體地發揮兒童哲學的遊戲特性，深化同學對兒童哲學的把握與運用，其包括設計適合的故事、背景、角色與事件，並嘗試將欲傳遞的內涵融入其中；最後，透過實際演示，同學將學習到如何呈現安排的問題情境，例如提問、討論與連結技巧，從而更深刻地體會與運用兒童哲學的特色。



圖片說明：三組各具巧思的兒童哲學繪本成品。

圖片說明：各組運用繪本進行演示。

## 113-2 兒童哲學專題 觀課日誌

授課教師：蘇子嫻

### Week 01(2/20) 兒童哲學綜論

本週課程介紹兒童哲學的基本類型與方法論，區分四種主要取向：源自美國系統而強調邏輯訓練的 Philosophy for Children (P4C)；屬於歐洲系統而重視世界觀建構，以實踐為主的 Philosophy with Children (PWC)；以及 Philosophy to Children (自上而下的知識傳遞) 與 Philosophy by Children (鼓勵從兒童觀點出發的思考轉換)。教師也特別強調，兒童哲學的實作需依據對象年齡、語言能力與主題特性調整引導策略，並指出引導者須適時提供語言與邏輯的架構，以協助兒童進行概念化與推理。

課程後段，教師帶領學生以「人物誌分析」方法進行自我書寫與介紹，藉此練習在哲學引導中建構對象背景與思維脈絡。同時也說明人物誌在兒童哲學的實踐中，可作為理解與開展對話的重要基礎。最後，教師概述本學期進度並說明期末成果，將整合兒童哲學理論與實作方法，設計出兒童哲學的實境體驗活動。

### Week 02(2/27) 兒童哲學綜論

本週首先運用〈兒童哲學課程的設計探究〉文本，透過李普曼(M. Lipman)的觀點，說明兒童哲學是「為了」深入發展兒童思考能力而存在的哲學，是「為了」兒童設計的哲學。這呼應台灣的毛毛蟲基金會在台灣的推廣，以及可回應十二年義務教育強調的閱讀素養培養，皆是對「思考能力」的重視。接下來則闡述兒童哲學實踐上可分成的三個不同階段：「起於對事情的『驚訝』，其次是『深思熟慮』，對正反理由進行陳述、權衡與討論，最後則歸結於『以簡馭繁』的通透理解」，協助同學建立整體的基本架構。

下半堂課，首先讓每位同學都跟班級分享一本繪本，包括其劇情、主題與挑選的原因。再來，透過〈培養未來人才：兒童哲學教育的必要性與實踐〉文本，帶領同學反思學習兒童哲學的必要性。經由反思「甚麼樣的學習是符合當代社會需求的人才？」教師點出當代教育重視的「核心素養」，其不同於傳統學科學習，而更重視透過學習過程中的素養培養，來促進個體全人的發展與成長。這也有別於專門知識與技能的訓練，而是透過普遍性、素養性的「思維方法」學習訓練，讓學習者對資訊進行歸納、分析、反芻，並進行抽象思考，從而培養出解決問題、創造新知識的能力。

### Week 03(3/06) 兒童哲學的問題形塑

本週課程以十二年國教的生命教育五大素養為核心主題，運用「問題式接龍」的聯想方法，以「慈悲」為題進行發想與延伸思考。接著，教師介紹法國哲學的特性，並展示一系列具代表性的法國哲學繪本，突顯歐洲兒童哲學重視「與孩子共思」(philosophy with children)的特點。隨後，同學們分享各自準備的歐美地區繪本，內容涵蓋情緒、人際、美醜等議題，

教師則透過提問與回饋，進一步補充相關哲學內涵與文化背景。

課程下半段則聚焦於「如何形塑合適的兒童哲學問題」。首先，教師以褚士瑩的《我為什麼去法國上哲學課？》為基礎文本，說明哲學式思考如何帶領我們反思既有價值觀，並挑戰與拓寬慣常的思維框架。接著，教師介紹法國高中畢業會考中的哲學題目，其核心五大主軸包括：主體、文化、理性與真實、政治與道德，以及相關的次級主題，以作為學生理解哲學思考範疇的參照。

最後，教師運用孫有蓉的《答卡兒的思辨健身房》一書，具體說明哲學思考處理問題的方式，以及對問題意識的界定與具體歷程。這幫助同學在教學設計上，更能掌握「如何提出一個好問題」的基本架構，並將素材轉化為具哲學深度、適合兒童探討的問題。



圖片說明：以實作活動連結日常經驗，並搭配討論來把握兒童哲學的核心精神與概念。

#### Week 04(3/13) 兒童哲學的趣味性與遊戲性

本週課程聚焦於兒童哲學的趣味性與遊戲性，強調如何將哲學素材轉化為兒童能參與、能思辨的形式，並展現「by children」的精神。課堂中，同學陸續分享東亞地區的兒童繪本，介紹繪本內容、選擇理由，以及其可轉化為兒童哲學教學的可能性。教師則配合同學的報告，補充繪本背後可延伸的哲學思考。例如，教師提出「為何日本漫畫多以青少年為主角」的問題，引導同學思索青少年在日本社會中的象徵意義。

其他探討的主題還包括歷史、道德、戰爭、親情，以及兒童在日常生活中的焦慮與挑戰。課程亦對比歐美與日本繪本在議題表達上的差異：歐美繪本傾向直接呈現議題核心，而日本繪本則常以象徵、隱喻與柔性的包裝進行間接呈現，展現文化上的獨特風格。

下半堂課，教師引用〈論兒童繪本的遊戲性〉一文，說明兒童文學作品所立基的「兒童性」，相對於傳統的「教訓性」，更強調兒童主體的參與與感受，而「遊戲性」正是其內在的驅動力量。文中所提出的六種繪本遊戲性形式——包括「想像的遊戲性」、「尋找的遊戲性」、「故事的遊戲性」、「後現代的遊戲性」、「實作的遊戲」，以及「圖文共構的遊戲性」——亦被介紹作為設計參考，提供同學於期末製作兒童哲學教材時，可應用於遊戲性設計的方向與靈感。

## Week 05(3/20) Larp 劇本體驗

本週課程進行了「LARP」劇本體驗活動（實境角色扮演遊戲），透過主題性的情境參與，實際體會兒童哲學所強調的具體參與、遊戲性與日常生活的融合等特質，並為期末成果製作提供參考與靈感。活動場地選在「410 檔案室」台北旗艦館，由教師帶領學生參與 VR 實境體驗與劇本角色扮演，藉此了解如何將抽象概念或特定主題觀點轉化為具體的活動情境，並透過參與過程中的感受、思考與經驗，將抽象知識具象化，進而將具體經驗概念化。

在深化兒童哲學議題教學的過程中，教師透過帶領學生共同參與與事後分享，一方面掌握學生的體驗與反思，另一方面補充兒童哲學在不同年齡層的引導策略與設計原則，進一步強化學生對兒童哲學教學與情境設計的理解與實作能力。



圖片說明：師生於「410 檔案室」體驗實境角色扮演遊戲。

## Week 06(3/27) VR 教學與實作

本週課程為 VR 教學講座，旨在協助同學掌握 VR 製作的基本技術，為下週開始的期末成果設計打下基礎。課堂一開始，同學透過 VR 眼鏡進行暖身體驗，初步感受虛擬實境的互動特性。接著，講師結合體驗內容，系統性介紹 VR 設計的基本構成要素，幫助同學建立整體架構與概念，內容涵蓋場景素材的選擇、劇本編排的邏輯，以及 360 度攝影的拍攝要點與注意事項。

在進一步的操作引導中，講師帶領同學依步驟製作個人化的 VR 體驗，並說明如何運用網路上素材來建構場景，此如 360 度的場景圖、背景音樂，或運用 AI 生成工具來設計。同時，搭配實作練習與即時檢核，協助學生掌握素材整合與創意發想的實作轉化。課程後半段主要為實際操作時間，讓同學進行 VR 場景編輯與初步組裝，講師則依據每位學生的操作進度與需求，提供個別指導與技術協助，強化學習的實務應用效果。

## Week 07(4/3) 清明節連假，停課一次

## Week 08(4/10) VR 教學與實作

本週課程也是 VR 教學講座，主題聚焦於「腳本流程圖設計」的介紹與實作。課程銜接上

週進度，學生運用事先蒐集好的素材，搭配講師的講解與引導，進行期末成果所需的腳本設計與規劃。課堂一開始，講師先安排 VR 體驗活動，讓學生再次熟悉 VR 的互動形式與空間邏輯。隨後進入主題，講師說明 VR 腳本的基本概念與製作步驟，內容涵蓋腳本結構的組成、流程邏輯的設計方式，並提供腳本模板與相關素材的網站資源，作為實作參考。

在課程後半段，講師展示多種類型的 VR 成果作品，幫助學生拓展對期末呈現形式的理解與想像，激發創意構思。最後，學生實際進行腳本流程設計，將素材轉化為具有敘事與互動性的腳本圖。講師則依據各組或個別學生的需求，提供具體協助，包括圖片素材的製作建議、場景轉換的安排技巧、腳本流程的邏輯調整等，強化學生對 VR 製作流程的掌握與應用能力。



圖片說明：講師說明 VR 腳本的製作過程，並搭配實境體驗進行講解。

#### Week 09(4/17) 期末成果的主題形塑

本週課程聚焦於期末 VR 成果的主題形塑。課堂開始，教師透過聯想練習引導同學發想自身感興趣的主題，並透過提問與討論的方式，逐步凝聚成具體的 VR 劇本主軸與故事表現形式。學生所提出的主題涵蓋多元議題，包括：身分是否會影響公平性、情感抑制與理性決策的關聯、生命價值是否可以被量化、從母親角色探討女性的家務勞動價值，以及「維繫友情能否帶來幸福」等哲學性探問。

課程後半段，教師介紹兒童哲學中的四種對話技巧，作為同學表現 VR 議題時可運用的方法：

1. 藉喻法：由孩子主動提出問題，透過熟悉的故事情境進入主題，並與哲學概念建立連結，目的是激發孩子對議題的全新觀點。
2. 佐證法：由成人發動問題，並運用孩子熟悉的經驗作為回應素材，以深化對哲學概念的理解。
3. 體驗法：透過實際情境讓孩子親身體驗討論內容，在過程中進行情感與概念的探索。
4. 曲解法：由孩子提問，大人刻意扭曲或改變情境資訊，以激發孩子產生新的思考與反應。

此外，教師也說明當孩子出現錯誤回答時的應對策略：直接指出錯誤，並以孩子熟悉的經驗為基礎進行解釋與引導。同時也補充良好的兒童哲學引導過程：鼓勵孩子主動發問、引導他們練習「換句話說」、讓孩子盡可能貼近情境與自身經驗進行思考；當出現偏離主題或誤解時，教師需及時暫停並加以修正；同時，需給予孩子充分的思考時間，並以耐心的態度陪

伴與等待，營造安全且有探索空間的討論氛圍。

## Week 10(4/24) 自我與角色形塑

本週課程以「自我」為主題，探討個體在關係與群體中的自我樣態。教師透過提問、生命教育課綱議題，並輔以兒童實際對話影片，引導學生理解不同議題在兒童哲學中的呈現方式，涵蓋生命教育中的終極關懷、價值思辨與靈性修養等主題，進一步探討生命的永恆性、幸福與快樂的差異等哲學問題。課程強調從個人關係經驗出發，喚起兒童的情緒與參與，使其不僅是觀察者，更能成為議題中的主體參與者。

課程後半段，教師介紹「人物誌分析」與「同理心地圖／換位思考地圖」，強調兒童哲學引導須根據對象背景設計，引導學生學會將角色立體化。以張舒華為案例，學生透過影片進行角色分析練習。「人物誌分析」協助學生以問題組合描繪角色特徵；「換位思考地圖」則引導學生從角色的所見、所聞、所思、所言與行為、優勢與痛點等面向，全面建構角色背景。此外，教師亦補充「兩層次九宮格法」，進一步拓展分析工具的應用。

## Week 11(5/1) 設計思考方法

本週課程聚焦於兒童哲學情境遊戲的設計思考方法，首先是「九宮格法」與「KJ法」，教師以「手機使用」為主題，引導學生進行聯想練習，掌握運用發想與分類來釐清問題脈絡。接下來，則運用同理心地圖分析人際衝突案例，從角色的不同向度、其痛點與甜蜜點進行情境建構，以強化角色理解能力。

下半堂課，學生以自身人際關係經驗為基礎，練習以「5W1H」進行分析，辨識自身感受、行為與動機，並延伸描繪理想的關係狀態，以比對現實與期望之落差。隨後，教師簡介「魚骨圖」，協助學生歸納問題成因並找出關鍵影響因素。同時導入「AEIOU行為觀察模型」，涵蓋活動、環境、互動、工具與他人五面向，以提升對社會互動脈絡的敏感度。在課程最後，教師以性別玩笑作為分析案例，引導學生從客觀性、精確性與合理性三面向思辨語言與行為背後的文化與結構因素，培養批判性與反思能力。

## Week 12(5/8) 自我與關係

本週課程延續「自我與關係」主題，並以「霸凌」作為核心議題，強調在生命教育中的價值思辨需建構於客觀性、精確性與合理性三大評估向度之上，以促進溝通時的對焦與理解。課程藉由問題探討——如「什麼是霸凌？」「漠視是否僅為一種態度？」「漠視是否構成霸凌？」——引導學生進行價值判斷思考，並結合繪本進行情境討論，深化對行為與態度之倫理辨識。接下來，則運用漢娜·鄂蘭的《平庸的邪惡》，指出邪惡不僅來自極端意圖，也可能根源於無思的服從與人性的逃避，藉此強調思考實踐的重要性，進而討論預防霸凌的可能路徑。

課程後半段，教師引導學生閱讀《情感的48種面貌》，展現情感的多元與立體性，作為期末成果主題設計的參照素材。透過文學選讀，探索情感如自信、愛情、博愛、好感等在日

常與生命經驗中的深層意涵，使學生得以從哲學與情感交織的角度，理解人類情感與倫理行動的內在連結。

### Week 13(5/15) 期末成果製作

本週作為同學製作期末成果使用，不進行課堂教學。

### Week 14(5/22) 身心平衡

本週為期末成果展前的最後一堂課，主題聚焦於「身心平衡」，旨在透過哲學觀點與體驗活動，探討兒童哲學教育在此議題上的實踐可能。課程一開始，以「數位遊牧」作為引導，引發學生對身心平衡的初步想像，並請同學書寫自身 24 小時的日常作息，藉由檢視時間分配來反思自身在現實與理想之間的平衡狀態。接著，教師介紹三位哲學家對身心整合的詮釋：蘇格拉底強調自由與自律的辯證、莊子提倡的不執著，以及王陽明主張的知行合一，藉此協助學生建立靈性與身體平衡的哲學基礎。

在轉化為兒童哲學教育的面向時，教師指出兒童的身心經驗須透過具體的身體活動來理解與實踐。透過遊戲性操作與舞蹈活動，學生實際體驗如何將抽象的哲學理念落實於教學現場，並體會兒童哲學強調「身體掌握感」的核心價值。教師亦引入「心流」概念，說明身心平衡是一種在持續挑戰與投入中產生的自我超越狀態。

課程最後，教師總結兒童哲學在該議題教學上的兩項重點：首先，是幫助兒童對於希望駕馭的事物能有掌握感與協調感；其次，是依據年齡層調整體驗與思辨的比例，運用價值探究與邏輯訓練（客觀性、精確性、合理性），並輔以生活經驗的連結，讓兒童在參與中逐步建構清晰而有感的哲學理解。

### Week 15(5/29) 期末成果製作

本週作為同學製作期末成果使用，不進行課堂教學。



圖片說明：同學以哲學概念為主軸，設計主題多元的兒童哲學實境體驗遊戲。

本週為期末成果展演，學生整合本學期所學之兒童哲學知識與技巧，結合遊戲設計，製作出具體可體驗的兒童哲學實境遊戲。各組主題多元，涵蓋平等、友誼、情緒、教育、同理心等議題，呈現出學生對哲學問題的深入思考與創意實踐能力。

延伸課堂成果製作，教師帶領學生參與政治大學舉辦的跨域專題海報聯展「2025 NCCU Innofest」，與來自政治大學、中央大學及台北科技大學等超過 150 組學生團隊進行跨校交流。於活動現場，來賓配戴 VR 眼鏡實際體驗學生設計的兒童哲學議題遊戲，並由學生親自講解設計歷程、內容選題及所欲傳達的哲學理念。藉由此次展演與交流，不僅加深學生對兒童哲學的理解與實踐，也提升其跨域溝通與公共表達的能力。



照片來源：政治大學秘書處 <https://www.nccu.edu.tw/p/406-1000-19911.17.php?Lang=zh-tw>



圖片說明：教師帶領同學參展，提供會場來賓體驗 VR 遊戲與進行交流。