

策畫者：藍如妤、鄭渝臻

動機與目的：

我們兩個目前有各自參加偏鄉服務隊，雖然是不同的服務隊，但主要的活動一樣是每年寒暑假到偏鄉國小帶小朋友大概一週的營隊。在這當中體認到一週的營隊給的陪伴就真的只有那一週的時間，而從跟小孩聊天的過程中，得知他們回家都在滑手機，而最常使用的就是抖音。由此可知其實偏鄉孩子缺的不是硬體設備，而是家庭功能與眼界，可能因為家長不太會管他們，而他們也沒有看到自己的更多可能性，導致他們回家沒事做可能就直接滑開抖音。

因此，我們想透過線上遊戲的方式，創造出一個除了抖音以外的選擇，讓小孩看到自己更多的可能性，也透過這個遊戲讓小孩感受到吸收知識或學習的樂趣，以增加日後學習的動機。

計畫：

類似製作線上版的babyboss，讓小孩可以選擇職業，進而學習該職業的相關知能，也體驗學習的樂趣，進而提升未來學習各種東西的動機。

困難：

- 1.製作線上遊戲的技術問題
- 2.pagamo的失敗案例：因國中小皆有被老師逼著玩pagamo的經驗，但回家其實自己不會主動打開來玩，所以需要想怎麼樣才能讓小孩主動想玩這個遊戲
- 3.推廣問題：推廣方式：怎麼樣讓小朋友都知道而且願意自發去玩？推廣對象：僅對特定區域小學宣導嗎？