

社區老人與幼兒代間學習成效之探討-以翠屏里活動中心為例

投稿類別:教育類

篇名:

社區老人與幼兒代間學習成效之探討-以翠屏里活動中心為例

作者:

陳霈真。高雄市私立樹德高級家事商業職業學校。幼保三 20 班  
王心儀。高雄市私立樹德高級家事商業職業學校。幼保三 20 班  
吳宇涵。高雄市私立樹德高級家事商業職業學校。幼保三 20 班

指導老師:王育英老師

## 壹●前言

### (一) 研究動機

現今醫療衛生發達及科技進步，延長了一般人壽命，導致全球人口快速老化，聯合國在 2012 年預估十年內全球 60 歲以上的人將超過 10 億。近年來臺灣人口結構改變，結婚率降低、生育率下降及人口成長減緩，造成人口結構日趨高齡化，臺灣銀髮族人口增加，65 歲以上老人所占比例也持續攀升(王政彥，2016)。近年來出生率和死亡率下降，出現少子化和高齡化現象。本研究主要對象以社區老人與鄰近幼兒園幼童及其祖父母，研究者設計活動中，了解參與興趣及彼此互動狀況，作為對老人生活健康的切入點，探討影響老人參與活動動機因素，讓幼兒從參與過程中對社區產生認識，進而發展出對社區他人的關懷與互動，提升鄰里的情感願意主動參與公共事務為研究動機。

運用社區活動讓老人、幼兒一同遊戲、學習的機會需要營造，因此我們想藉由此次研究自製教具及設計遊戲，將學校中所學習的教保活動設計實際帶入社區中，並探討老人、幼兒是否能透過遊戲、闖關來培養良好互動關係，不同世代學習者從原本敬老尊賢的尊卑態度逐步發展為學習夥伴的平等關係，透過不斷地互動與對話，幼兒逐步瞭解高齡者並提升溝通能力與同理心。

### 二、研究目的

代間學習是我們常忽略的議題，若要減少之間的距離感就必須增加祖孫之間良好互動，藉此增進祖孫之間感情，也能使彼此心中隔閡消失，創造美好的家庭氣氛。

- (一) 探究幼兒與社區老人互動學習發展歷程。
- (二) 探討代間學習對老幼互動學習實踐的可行性。
- (三) 探討幼兒與社區老人互動學習後之成效。

### 三、名詞解釋

- (一) 代間學習：吳許暉(2007)認為代間學習應包含下列要素：1.兩個非前後緊鄰的世代彼此相互的學習；2.是指兩個不同世代共同學習生活世界，此處生活世界指與學習者有關的重要人物、歷史及社區事件；3.兩個不同年齡群體分享生活經驗，並發展服務社會之技能與訓練。本研究所指的代間學習以樂齡學習中心為場域，係指高齡者和不同世代所參與的代間學習活動。

- (二) 幼兒：有關幼兒的界定各家學者所言不一，皮亞傑（Piaget,1969）認知理論將幼兒定為第二期準備運作期2歲到7歲，本研究中幼兒以幼稚園大班幼兒，年齡範圍由5歲到6歲為主要研究對象。
- (三) 社區老人中心：教育部為整合高齡學習資源建立社區學習據點，提供社區中高齡便利的學習資訊，鼓勵高齡者走出家中到社區內學習與社區居民交流，學習新知讓生活更快樂。自2008年起教育部結合地方之公共圖書館、社區與里民活動中心等設置樂齡資源中心。本研究範圍為左營區翠屏社區老人為研究對象。
- (四) 社區老人：依老人福利法(2009年7月8日，總統公布)第二條中，65歲以上的人統稱老人(內政部社會司，2009)；本研究所界定社區老人主要以居住於楠梓區翠屏里之老人，可以與人溝通、表達、願意參與幼兒活動排除重聽、無法溝通者。

#### 四、研究對象

本研究以楠梓翠屏S非營利幼兒園60位中、大班幼兒為研究對象，與社區老人共同參與活動，分享自己學習的經驗與學習成果。老人年齡成爲65~80歲之老人。

- 一、幼兒年齡成爲學齡前 4-6 階段幼兒。
- 二、行動方便、頭腦清晰，能清楚了解研究者所指示動作及說明之老人及幼兒。
- 三、具有學習力、能與他人互動合作之老人及幼兒，幼兒老人之間能相互合作培養情感，具有投、手眼協調能力，本研究使用自製大型益智教具及個人自製常識教具至高雄楠梓翠屏社區進行實際操作活動。

#### 貳●正文

##### 一、代間學習之相關探討

###### (一)代間學習相關名詞意涵:

代間互動目的是增加接觸或互動可以促進代間溝通瞭解，主要探討影響代間接觸與溝通元素，及如何透過環境改變和透過對話促進年輕人和老人有意義的社會互動(陳毓璟 2014)。透過互動的過程，不僅增加彼此感情還可以互動共學。代間學習通常較不強調內容學習，而強調與重視的是透由代間相互協助、溝通達到相互了解及態度上改變增進社會融合(林宜穎，2005；黃富順，2006)。

###### (二)代間學習實施重要性:

- 1.增強內在能量:代間互動有助於失智老人出現正向情感,減少負面或退縮性的行為,(劉仿桂,2010)提昇自我價值感與存在感,促進學習成長及自我實現,滿足老化發展的情感需求等。
- 2.增進家庭關係:老人會將於世代活動中學習與年輕世代溝通的技巧,應用於家庭成員更有助家庭成員關係融洽。
- 3.強化社會角色:成人日間照顧附設學齡前幼托機構,觀察老人與兒童互動期間,正向社會互動行為會增加(劉仿桂,2010)。

### (三)代間學習實施成效相關研究:

以幼兒園學童為研究對象:涂嘉新(2004)探討幼兒在代間方案活動歷程,對老年人的看法與態度,雙世代關係的發展與互動方式。研究結果指出:

- 1.代間接觸互動的品質較直接影響幼兒對老年人態度看法與代間關係。
- 2.幼兒對熟悉的老年人,使用的形容詞彙與描述的內容較多而詳細。
- 3.代間經驗互動之好壞,可能形塑整體上幼兒對老年人的印象看法。

## 二、社區老人與幼兒互動學習成效

(一)增進幼兒學習社區關懷,經由兩代間的學習環境中,不同世代的人以正向、積極的角度彼此相對待,將自己的經驗與他人分享(黃國城,2007)。讓幼兒學習關懷生活周邊事務,主動探索學習能力進而增加與老人互動間是一個相互信任、尊重、坦承、和諧的關係。

(二)老人社會參與成效,老人越積極參與有意義的社區活動,老化越慢並對生活產生滿足感。替代所失去的角色以保持活躍及社會參與(葉肅科,2000)。

## 三、自製常識遊戲對幼兒及老人互動影響

自製常識遊戲目的:.提升世代間瞭解、提供老化過程教育、切斷孩子發展負面老人概念過程、.引導老人和幼兒在一起的正向經驗情境、透過有效的模式,形塑社會關於代間互動價值、.擴展就業和工作機會給老人、提供老人在社區發展整合性功能機會、.提供建立自尊和自我信賴機會、提供不同年齡層之間有意義的互動機會。林歐貴英(2008)研究指出,代間互動對幼兒來說,可使幼兒在人格養成過程中,多一些正面影響而非是被電視等現代資訊影響。

## 四、研究方法

本研究包含自製設計認知教具、「常識遊戲教學教案」及自編「遊戲觀察紀錄檢表」到翠屏社區中心實際操作作用實際觀察法觀察社區老人及幼兒互動。

(一)研究架構

本研究主旨在探討幼兒與社區老人代間互動學習可行性。為達成研究目的及驗證研究的假設，先說明文獻探討所形成的研究理論架構要素，加以說明欲達研究目的所配合進行之研究工具與實施過程等。

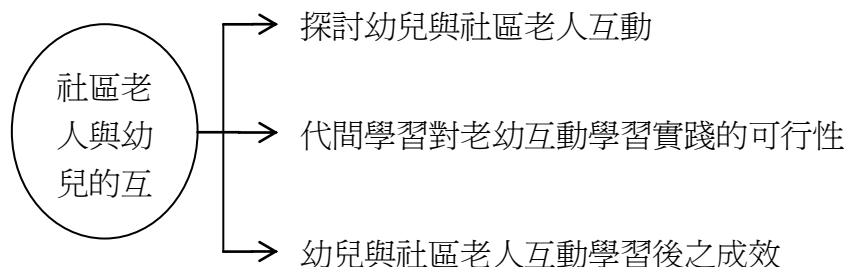


圖 2-1 研究架構

(二)研究工具

- 1.自製教具及教材(色彩繽紛樂、小心小心、環保小尖兵、左腦右腦動一動、來去外婆家)

表 2-1 自製常識教具製作過程




 指導老師與大家討論	 來去外婆家	 色彩繽紛樂完成圖	 小心小心教具
 環保小尖兵	 自製常識教具	 翠屏社區實地參訪	 左腦右腦動一動

表 2-2 活動試教過程

 以律動引起動機	 研究者講解示範	 請老人及幼兒操作	 小心小心教具操作
 環保小尖兵教具操作	 來去外婆家教具操作	 阿嬤提供玩法	 環保小尖兵操作過程



(三)遊戲觀察記錄表

表2-3 遊戲觀察記錄表

性別：男 <input type="checkbox"/> 女 <input type="checkbox"/> 年齡：( )歲	非常不同 普通 非常同意
(1)研究者示範遊戲動作時，參與者會注意看	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
(2)參與者認知遊戲可以精進視覺感官享受體驗	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
(3)自製認知教具及設計遊戲引起社區老人及幼兒主動參與	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
(4)透過色彩繽紛樂遊戲投擲沙包學習大小肌肉動作	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
(5)透過遊戲會正確尋找顏色、形狀	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
(6)透過遊戲設計可以提升參與者的學習意願	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
(7)透過遊戲增進老人與幼兒互動	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
(8)主動參與研究者跳律動引起動機	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
(9)在活動過程中祖孫會說出生活應注意事項經驗相傳	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
(10)會操作益智遊戲認識1-10數字概念	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
(11)透過動動腦遊戲訓練社區老人及幼兒手眼協調能力	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
(12)透過遊戲社區老人及幼兒學習環保概念	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
(13)透過益智遊戲社區老人及幼兒會學習多元文化概念，對社區更關懷	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
(14)參加活動時，讓其感到不自在	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
(15)活動設計所需的技巧太難	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
特殊行為記錄與補充：	

(四)課程實施之現場紀錄:

每次遊戲活動過程及討論過程都以相機記錄，防止資料遺失，事後檢討記錄以利分析之用。觀察老人及幼兒為教學省思，觀察紀錄內容皆用於檢核表中，作為分析之用。

(五) 研究流程

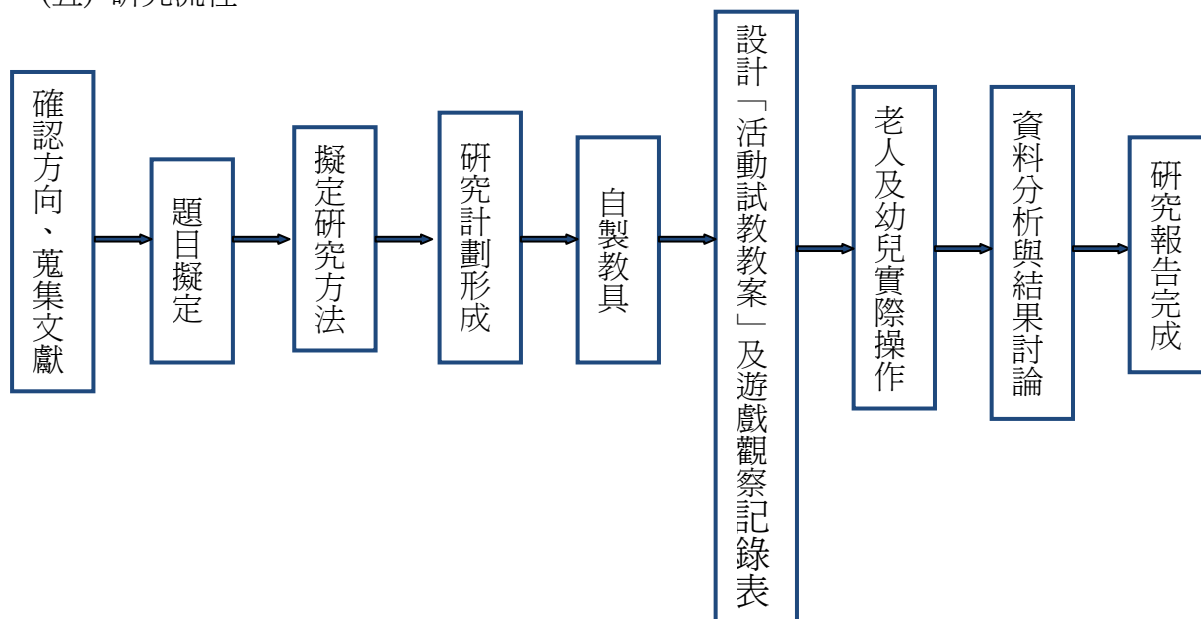


圖 2-2 研究流程圖

(六) 資料處理

- 1.研究者與觀察者就「益智遊戲觀察記錄表」之記錄題項溝通說明定義與觀察記錄原則方法。檢核表回收後將資料登錄電腦進行統計分析，採用Excel統計軟體進行資料處理與分析。
- 2.遊戲過程中進行觀察記錄，觀察過程中，以紙本、相機方式記錄幼兒反應、教室情境及特殊事件，及協助教師所提供的觀察紀錄，互相檢核。
- 3.正式帶入活動時，四位觀察者對受試者二個階段活動過程時，進行二次觀了解社區老人及幼兒互動代間學習之成效。
- 4.研究者省思札記:課程實施期間，每個單元結束後整理與紀錄，同時每次課程活動後的觀察紀錄、省思，檢核教學的依據。

參●結論

一、分析結果

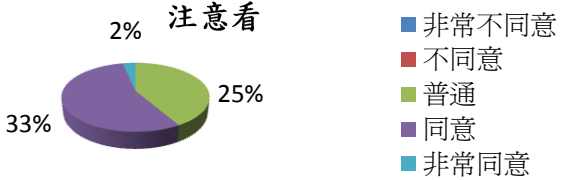

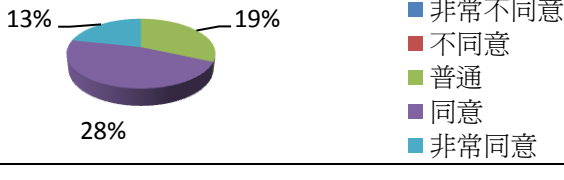
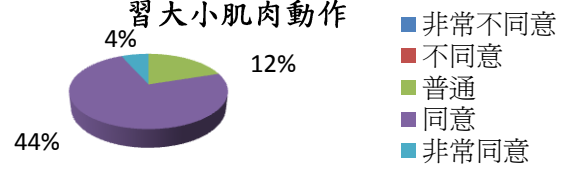
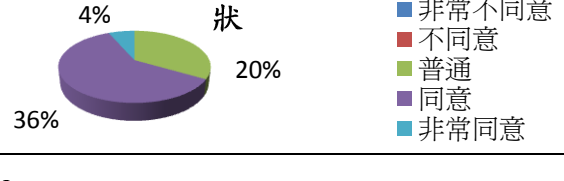
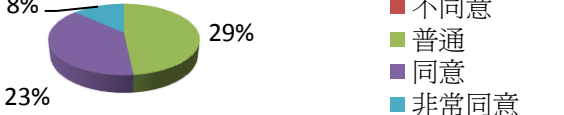
(一)檢核表:遊戲觀察記錄表

本章依據研究者自製之益智遊戲教具－「小心翼翼、環保小尖兵、左腦右腦動一動、來去外婆家、色彩繽紛樂、動動腦」及「觀察紀錄表」，對60位幼兒與老人進行施測，每組幼兒與老人依序進行遊戲研究者依照幼兒與老人操作益智遊戲教具過程填觀察紀錄表。完成觀察紀錄表後將資料登錄電腦統計分析，採用Excel之統計軟體進行資料處理分析，訪談結束後，將訪談過程中所記錄的

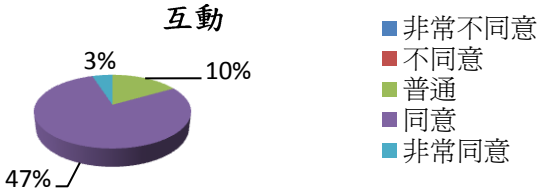
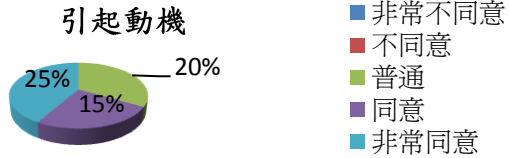

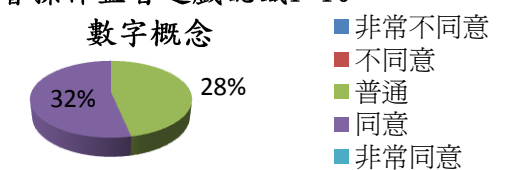
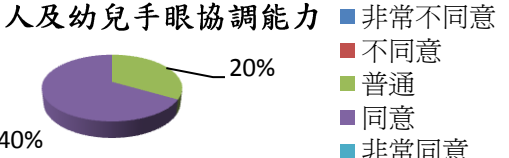

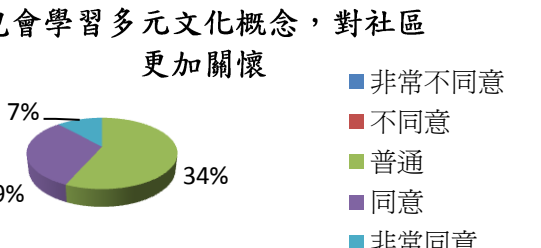


過程全部使用電腦軟體Word記錄下來，討論其缺點。以下為結果分析:

表3-1遊戲觀察記錄表分析

<p>1. 研究者示範動作時，參與者會</p> <p>注意看</p>  <p>2% 33% 25%</p> <p>■ 非常不同意 ■ 不同意 ■ 普通 ■ 同意 ■ 非常同意</p>	<p>圖 3-1 以研究分析結果，普通佔 25%，同意佔 33%，非常同意佔 2%，大部分幼兒對研究者示範，可以專心。</p>
<p>2. 參與者認知遊戲可以精進視覺感官享受的體驗</p>  <p>2% 19% 39%</p> <p>■ 非常不同意 ■ 不同意 ■ 普通 ■ 同意 ■ 非常同意</p>	<p>圖 3-2 以研究分析結果，普通佔 19%，同意佔 39%，非常同意佔 2%，部分幼兒可以經由認知遊戲增進視覺感官享受。</p>
<p>3. 自製認知教具及設計遊戲引起社區老人及幼兒主動參與</p>  <p>13% 19% 28%</p> <p>■ 非常不同意 ■ 不同意 ■ 普通 ■ 同意 ■ 非常同意</p>	<p>圖 3-3 以研究分析結果，普通有 19%，同意有 28%，非常同意有 13%，部分老人及幼兒能主動參與遊戲。</p>
<p>4. 透過色彩繽紛樂遊戲投擲沙包學習大小肌肉動作</p>  <p>4% 12% 44%</p> <p>■ 非常不同意 ■ 不同意 ■ 普通 ■ 同意 ■ 非常同意</p>	<p>圖 3-4 以研究分析結果，普通有 12%，同意有 44%，非常同意有 4%，部分幼兒能透過投擲沙包學習大小肌肉動作。</p>
<p>5. 透過遊戲會正確尋找顏色、形狀</p>  <p>4% 20% 36%</p> <p>■ 非常不同意 ■ 不同意 ■ 普通 ■ 同意 ■ 非常同意</p>	<p>圖 3-5 以研究分析結果，普通有 20%，同意有 36%，非常同意有 4%，部分幼兒能正確尋找顏色、形狀。</p>
<p>6. 透過遊戲設計可以提升參與者的學習意願</p>  <p>8% 23% 29%</p> <p>■ 非常不同意 ■ 不同意 ■ 普通 ■ 同意 ■ 非常同意</p>	<p>圖 3-6 以研究分析結果，普通有 29%，同意有 23%，非常同意有 8%，部分參與者能藉由遊戲提升學習意願。</p>



<p>7. 透過遊戲增進老人及幼兒的 互動</p>  <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>圖 3-7 以研究分析結果，普通有 10%，同意有 47%，非常同意有 3%，大部分幼兒藉由遊戲增加和老人的互動。</p>
<p>8. 主動參與研究者跳律動 引起動機</p>  <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>圖 3-8 以研究分析結果，普通有 20%，同意有 15%，非常同意有 25%，大部分參與者都能主動參與跳律動。</p>
<p>9. 在活動過程中祖孫會生活 注意事項經驗相傳</p>  <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>圖 3-9 以研究分析結果，普通有 25%，同意有 31%，非常同意有 4%，大部分祖孫會說出生活應注意事項經驗相傳。</p>
<p>10. 會操作益智遊戲認識1-10 數字概念</p>  <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>圖 3-10 以研究分析結果，普通有 28%，同意有 32%，部份參與者會操作益智遊戲認識 1-10 數字概念。</p>
<p>11. 透過動動腦遊戲訓練社區老 人及幼兒手眼協調能力</p>  <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>圖 3-11 以研究分析結果，普通有 20%，同意有 40%，大部分老人及幼兒能透過動動腦遊戲訓練手眼協調能力。</p>
<p>12. 透過益智遊戲社區老人及 幼兒會主動學習環保概念</p>  <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>圖 3-12 以研究分析結果，普通有 40%，同意有 14%，非常同意有 6%，部份老人及幼兒能透過益智遊戲學會環保概念。</p>
<p>13. 透過益智遊戲社區老人及幼 兒會學習多元文化概念，對社區 更加關懷</p>  <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>圖 3-13 以研究分析結果，普通有 34%，同意有 19%，非常同意有 7%，部分老人及幼兒透過益智遊戲學會多元文化概念，對社區更關懷。</p>

<p>14. 參加活動時，讓其感到不自在</p>  <p>60%</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 非常不同意</li> <li>■ 不同意</li> <li>■ 普通</li> <li>■ 同意</li> <li>■ 非常同意</li> </ul>	<p>圖 3-14 以研究分析結果，非常不同意有 60%，部分老人及幼兒能自在相處，並一起完成闖關活動。</p>
<p>15. 活動設計所需技巧太難</p>  <p>22% 38%</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 非常不同意</li> <li>■ 不同意</li> <li>■ 普通</li> <li>■ 同意</li> <li>■ 非常同意</li> </ul>	<p>圖 3-15 以研究分析結果，非常不同意有 38%，不同意有 22%，大部分老人及幼兒都能瞭解活動所需的技巧。</p>

研究者依據「活動觀察記錄表」整理分析，瞭解老人及幼兒在遊戲活動中學習成效和參與表現，以下針對紀錄整理分析：

- (一) 參與者在活動過程中，能從益智遊戲學習到遊戲過程，還可以訓練手眼協調能力，並且還能學習多元文化概念，對社區更加關懷。
- (二) 示範者可使用多種方式教學使活動更加深動有趣。
- (三) 幼兒能從遊戲中能提升學習意願、增進和老人的互動，亦能精進視覺感官享受及增進大小肌肉發展。
- (四) 當研究者扮演示範者同時給予鼓勵並適時協助，受試者與老人幼兒共同進行活動時，更能營造出這次活動的意義及增進老人幼兒彼此情感。

## 二、研究者的省思

藉由高二校外實習經驗，我們一起討論專題時老師給予不同的思考方向，面對少子化為何不結合再一塊，達到祖孫共學，因此訂定此主題為研究專題，我們運用空閒時間自製常識教具及遊戲教具，第一次我們使用了自製益智教具及個人自製常識教具到翠屏社區進行活動，提升幼兒及老人情感及共同學習、專注力，去翠屏社區帶活動前，我們都非常的緊張怕自製的教具遊戲不夠有趣無法引起幼兒及老人注意力，但到了活動地點後發現幼兒及老人配合度及學習力頗高，使我們的緊張感逐漸減少，活動過程中我們發現每位幼兒及老人對每個教具度專注力及理解力各有不同，我們須使用各種方式提升他們的理解力及專注力，並且增加幼兒及老人的互動提升彼此情感。希望有更多的研究者能與我們共同研究老人及幼兒，使幼兒與老人能增加彼此情誼減少距離感並能共同學習新事物增加知識及眼界，經過這次專題帶進另一個學習領域，更激勵我們仍要參與老幼共學的活動。

## 三、結論:

(一)代間活動實施對參與活動老人及幼兒的成效:代間課程互動過程中，祖孫之間

的友誼也在活動中漸漸的深厚，代間活動除了經驗的傳承外，更能建構社區老人的友誼。將代間活動中老人與幼兒良善的互動模式，帶到家庭中引導幼兒主動關懷家中的爺爺奶奶。

- (二) 透過研究者自製常識教具活動過中可發現，自製教具內容可使老人、幼兒對環境和日常生活安全更加認識及重視，例如：小心小心常識教具、環保小尖兵常識教具、來去外婆家常識教具、左腦右腦動一動教具。提升社區小朋友對社區的認識、生活資源的重視與感恩。
- (三) 研究過程中發現，參與代間活動的過程中，老人們體認到參與代間活動不但對自己是有益的也影響參與的幼兒，讓他們有更深的認同與參與的動力。老人從幼兒回饋的態度中，了解到幼兒成長的特質與幼兒可溝通的互動模式，且將習得的互動模式帶回家與家中的兒孫互動。

#### 四、建議:

- (一)除了帶動常識遊戲讓老人及幼兒操作增加彼此情意，也可帶動肢體活動遊戲讓幼兒及老人提升運動量，大小肌肉能更加健康發展。
- (二)以永續經營的態度面對代間活動的執行，社區可多舉辦提升祖孫情感的活動，代間活動的執行的成效，絕不是幾堂課，或是一個學期就可以看到成效的，這是一個需要長期經營的課程，建議有意願加入的研究團隊。

#### 肆●引註資料

- 1.吳許暉(2007)。代間環境教育方案之研究。未出版，台中市。
- 2.涂嘉新(2004)。幼兒與安養機構老人代間關係發展歷程之研究。國立臺灣師範大學人類發展與家庭學系碩士論文，未出版，臺北。
- 3.陳毓璟(2014)。代間學習策略融入社會老年學之學習歷程與成效研究。教育學研究期刊，2014年，59卷3期，p.1~28
- 4.林宜穎(2005)美國代間學習之研究。未出版，嘉義。
- 5.黃富順(2006)。邁向高齡社會老人教育政策白皮書。台北市：教育部。
- 6.林歐貴英(2003)。建構代間關係的橋樑－幼兒與老人代間方案之概念與發展載於中華民國家庭教育學會(主編)家庭教育新紀元(241-264頁)。臺北：師大書苑。
- 7.劉仿桂(2010)。代間學習之益處與臺灣代間學習的研究現況。
- 8.黃國城(2007)。代間學習及其對高齡教育之啓示。社區發展季刊。
- 9.葉肅科(2000)。社會老年學理論與福利政策應用。東吳社會學報，第9期，頁77-122。