

回憶古早味-社區老、幼互動學習之探討

投稿類別：教育類

篇名：

回憶古早味-社區老、幼互動學習之探討

作者：

李姿葶。高雄市私立樹德高級家事商業職業學校。幼保三 21 班
陳語純。高雄市私立樹德高級家事商業職業學校。幼保三 21 班

指導老師：王育英老師

壹●前言

一、研究動機

近年來，老年人急速激增，社會快速老化，健康照護為國家首重的議題，因此本研究以設計懷舊遊戲提供懷舊物品、事件、情境引導老人回憶過去經驗，並與陪同者分享其所回想的內容，互動交流的過程提升老人的社交機會。透過參與遊戲，將舊時代的智慧、惜福精神傳達給新生代(李香誼 2015)。讓彼此之間沒有距離，為研究者研究動機之一。

藉由「回憶古早味」主題活動，自製設計適合高齡者和幼兒的懷舊遊戲教玩具，讓高齡者與幼兒一同學習、分享回憶。在活動中，高齡者可以和小朋友一同玩樂、互動，互相分享自己的童年回憶與經歷，培養良好的互動關係，也能在過程中，讓老人享有健康活躍之老年生活，為研究者研究動機之一。

二、研究目的

受到時代與社會變遷的影響，台灣已從高齡化社會轉為超高齡社會，若要促進老幼之間的良好關係，最好的方法就是利用遊戲來回憶以前的傳統物品增進老幼的互動與情感。

- 〈一〉探討社區老人與幼兒共同參與活動之情形。
- 〈二〉探討社區老人透過回憶古早味遊戲對其影響。
- 〈三〉探討社區老人在代間學習後之成效。

三、名詞解釋

(一) 社區老人

教育部為整合高齡學習資源，建立社區學習據點，提供社區中的高齡便利的學習資訊網路，鼓勵高齡者走出家中到社區進行學習、與社區居民交流，學習新知、拓展人際關係，讓生活更快樂。因此教育部結合地方之公共圖書館、社交機構、社區與里民活動中心等設置樂齡資源中心。本研究所界定之社區老人主要是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。

(二) 幼兒

有關幼兒的界定，各家學者所言不一，皮亞傑 (Piaget,1969) 的認知理論將幼兒定為第二期運思預備期的2歲到7歲，而本研究中的幼兒係以幼稚園中大班幼兒，年齡範圍由5歲到6歲為主要的研究對象。

(三) 古早味

傳統童玩店已然成為大人們懷念過去的時光機，裏頭擺放著過去的光陰歲月裡所喜愛的玩具及糖果，以前的童玩多的是與周遭人事物的互動，透過懷舊童玩，讓我們重新喚醒人與人之間的親密互動。本研究以設計「回憶古早味」遊戲為活動目的。

四、研究對象

〈一〉老人

以研究園所所在的楠梓翠屏里社區活動中心為範圍，邀請社區中年齡六十五歲以上，有意願與幼兒園幼兒相處、互動的老人，共同參加本次的代間學習活動。

〈二〉幼兒

本研究以楠梓翠屏 S 非營利幼兒園中、大班幼兒為研究對象，與社區老人共同參與幼老共學活動。

貳●正文

一、社區老人與幼兒互動學習成效

(一) 增進幼兒學習社區關懷

透過社區活動設計，讓幼兒會主動學習、認識生活環境、瞭解社區產業、產生人文關懷。可以從學校引發幼兒對家庭中的成員阿公和阿嬤為主要焦點，藉由關懷互動性活動，拉進祖孫之間的情感，並且帶領幼兒走入社區，關懷更多社區老人。幼兒最熟悉的學習內容，是以生活周遭與人事物，因為幼兒接觸的環境，除了家庭與幼兒園以外，即為生活的社區，而社區本身就是一個豐富的學習領域，並且社區的空間環境可當作學校的教室（陳浙雲、余安邦，2003）。

因此，本研究以社區老幼共學活動，帶領幼兒長期探索社區，結合了孩子學校的學習與生活周遭的經驗，幫助幼兒建立自信、和人的親密關係和自己的關懷。

〈二〉幼兒與老人的互動價值

幼兒與老人的互動會讓老人能提升自信心增加正向樂觀情緒，減少孤立、疏離與

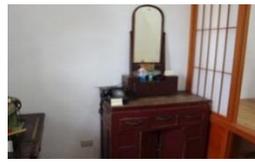
寂寞的感覺。幼兒能在與老人的互動中，學習幼兒園學不到的知識，並透過合作、互動或是交流，讓彼此可以互相分享技巧、知識或經驗（方珮玲，2006），在團體活動中學會相互支持、合作，能讓老人自我肯定及有機會可以服務他人。

二、自製「回憶古早味」教具遊戲對幼兒及老人互動影響

我們透過了自製「童玩好好玩」、「以前與現在」、「我的生活用品」、「貪吃的你」、「古早味葫蘆運」、「小吃報你知」教具，來觀察教具遊戲是否能引起幼兒及老人的互動影響。張淑霞（2010）認為，努力提高幼兒的生活自理能力和社會適應能力是幼兒園的重要教養之一。現代有許多老人有退化及老化的現象，應針對其功能的退化設計活動，以減緩身體退化，增加各方面肢體的能力，能訓練老人反應能力、活化老人知能，讓身體功能更加活絡（陳龍弘，2003）。可藉由回憶的過程，找出被遺忘的個人內在長處，透過懷舊治療改善自我管控能力、社交能力、憂鬱現象以及促進成就感。

〈一〉懷舊情境對老人的影響

懷舊設施呈現記憶中的媒介物來誘發失智老人懷舊。進一步強調視覺媒介物可利用物等施具體呈現過去一般人的生活經驗（莊永明，2002）。懷舊是協助或獲得個人存在意義的過程及適應壓力的機制，並會影響個人的自我價值與認同。懷舊具有覺察的功能，可以增加自我表達及自我了解的機會，發現生命的意義及持續性。設計懷舊情境是由一些懷舊設施的群組關係構成的環境氛圍，可以被應用於懷舊活動的操作與日常生活之中，可以引發老人對生活的記憶。

| | | | |
|--|--|---|--|
|  戲院 |  街景 |  水井 |  車站 |
|  三合院 |  壓水器 |  柑仔店 |  灶爐 |
|  床鋪 |  梳妝台 |  票口 |  候車室 |

〈二〉自製遊戲對老幼學習影響

為了訓練失智老人的觀察力與邏輯性我們自製了「童玩好好玩」、「以前與現在」、「我的生活用品」、「貪吃的你」、「古早味葫蘆運」、「小吃報你知」教具，在沒有時間限制下，可慢慢思考和觀察。透過記憶線索的媒介物來激發懷舊之回顧為目的。然而，老人可藉由回憶的過程，找出已經被遺忘的個人內在資源或長處，藉由彼此互動增進幼老共學。

對老幼其學習影響為 1.提供引導老人和幼兒在一起的正向經驗的情境。2.透過有效的模式，型塑社會關於代間互動的價值。3.提供老人在社區發展的機會。

三、研究方法

本研究架構是透過文獻探討組成，並以研究目的與研究假設所導致的結果。

〈一〉研究架構



圖 1-1 架構圖

〈二〉研究工具

1、本研究利用自製教具「小吃報你知」、「以前與現在」、「童玩好好玩」、「古早味葫蘆運」、「我的日常用品」、「貪吃的你」，來觀察幼兒及社區老人參與互動學習之成效。

表 1-1 自製常識教具製作過程與討論

| | | |
|---|---|--|
|  |  |  |
| 討論內容及材料 | 指導老師討論教具內容 | 製作教具過程 |
|  |  |  |
| 製作教具過程 | 與指導老師討論教具 | 與指導老師討論教具 |
|  |  |  |
| 自製以前與現在教具 | 自製古早味葫蘆運教具 | 自製童玩好好玩遊戲 |
|  |  |  |
| 自製貪吃的你遊戲教具 | 自製小吃報你知遊戲 | 自製我的生活用品遊戲 |

表 1-2 活動試教過程

| | | |
|---|---|--|
|  |  |  |
| 律動作為活動引起動機 | 講解示範一次如何配對 | 老人與幼兒親自操作 |
|  |  |  |
| 合力一起完成闖關 | 老人與幼兒操作過程 | 講解示範一次遊戲玩法 |

| | | |
|---|---|--|
|  |  |  |
| 老人與幼兒親自操作 | 合力一起完成闖關 | 闖關後幼兒幫老人捶背 |
|  |  |  |
| 歡樂結束後合影一張 | 與指導老師做活動檢討 | 與指導老師做活動檢討 |

2.活動觀察檢核表

本研究之對象為社區老人及幼兒園幼兒，研究者自編一適用於本研究對象及研究情境之觀檢核表。

表 1-3 活動觀察檢核表

| 姓名： 性別： <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 年齡：()歲 | 非常滿意 | 大部分滿意 | 滿意 | 不滿意 | 非常不滿意 |
|---|------|-------|----|-----|-------|
| (1)自製常識教具，能引起社區老人及幼兒學習興趣。 | | | | | |
| (2)透過遊戲社區老人及幼兒會說出台語小吃的名稱。 | | | | | |
| (3)透過古早味葫蘆運遊戲，社區老人及幼兒會共同完成遊戲內容。 | | | | | |
| (4)透過交通工具大集合遊戲，社區老人指導幼兒認識交通工具的演變。 | | | | | |
| (5)介紹童玩遊戲內容，社區老人及幼兒能順利過關。 | | | | | |
| (6)透過懷舊遊戲，社區老人及幼兒認識古早味。 | | | | | |
| (7)透過遊戲，增進社區老人及幼兒反應能力。 | | | | | |
| (8)活動過程中，社區老人及幼兒分享經驗。 | | | | | |
| (9)活動設計能引起社區老人及幼兒主動參與。 | | | | | |
| (10)活動過程中，參與者感到不自在。 | | | | | |

(三) 研究流程

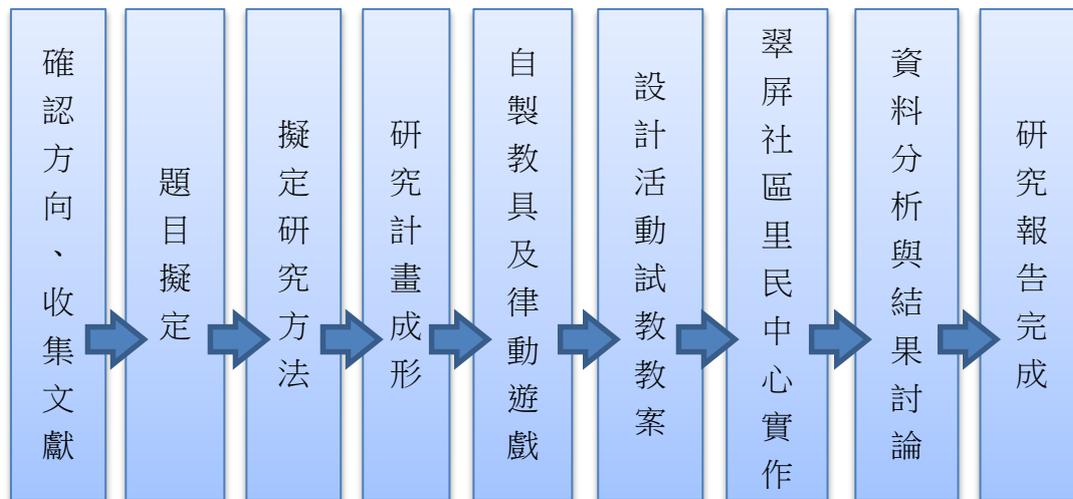


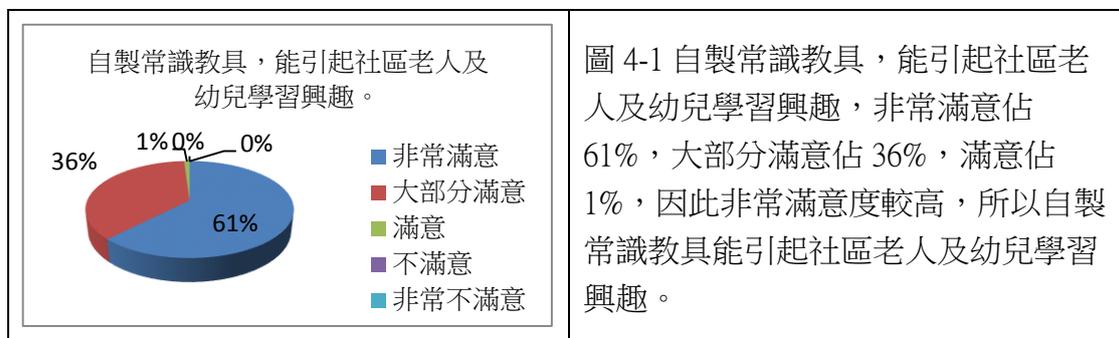
圖 2-1 研究流程圖

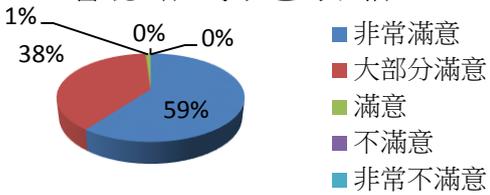
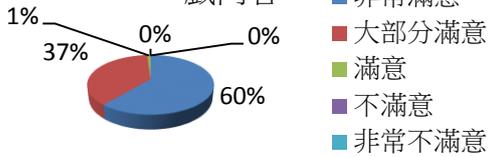
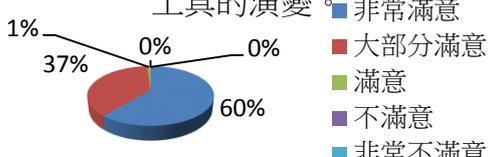
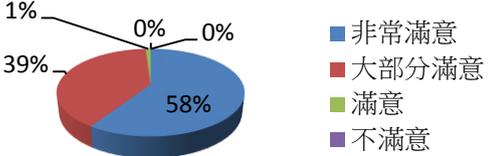
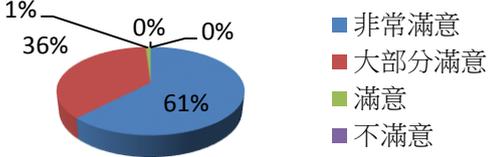
參●結論

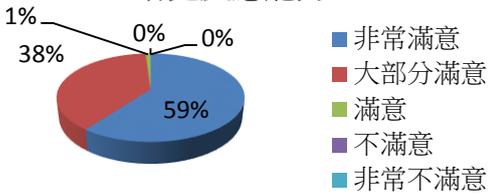
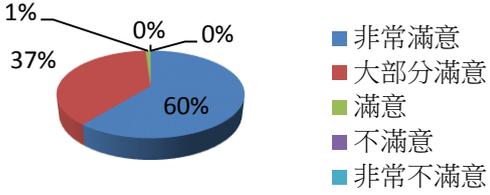
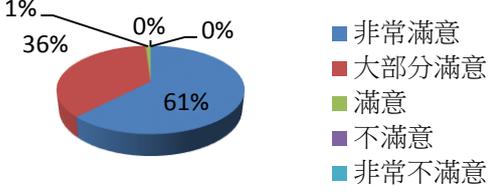
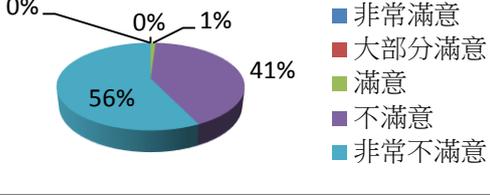
一、分析結果

(一) 檢核表

本章依據研究者自製教具「小吃報你知」、「以前與現在」、「童玩好好玩」、「古早味葫蘆運」、「我的日常用品」、「貪吃的你」及「觀察紀錄表」，對社區里民中心共 40 名老年人及 60 名幼兒施測，每對老年人及幼兒進行遊戲，研究者再依照社區老人及幼兒共同參與活動的過程來填寫檢核表。完成檢核表後，將資料採用 Excel 之統計軟體進行資料分析，以下為結果分析：



| | |
|---|--|
| <p>透過遊戲，社區老人及幼兒會說出台灣小吃的名稱。</p>  <p>■ 非常滿意 ■ 大部分滿意 ■ 滿意 ■ 不滿意 ■ 非常不滿意</p> | <p>圖 4-2 透過遊戲，社區老人及幼兒會說出台灣小吃的名稱，非常滿意佔 59%，大部分滿意佔 38%，滿意佔 1%，因此非常滿意度較高，所以透過遊戲，社區老人及幼兒會說出台灣小吃的名稱。</p> |
| <p>透過古早味葫蘆運遊戲，社區老人及幼兒會共同完成遊戲內容。</p>  <p>■ 非常滿意 ■ 大部分滿意 ■ 滿意 ■ 不滿意 ■ 非常不滿意</p> | <p>圖 4-3 透過古早味葫蘆運，社區老人及幼兒會共同完成遊戲內容，非常滿意佔 60%，大部分滿意佔 37%，滿意佔 1%，因此非常滿意度較高，所以透過古早味葫蘆運，社區老人及幼兒會共同完成遊戲內容。</p> |
| <p>透過交通工具大集合遊戲，社區老人指導幼兒認識交通工具的演變。</p>  <p>■ 非常滿意 ■ 大部分滿意 ■ 滿意 ■ 不滿意 ■ 非常不滿意</p> | <p>圖 4-4 透過交通工具大集合遊戲，社區老人指導幼兒認識交通工具的演變，非常滿意佔 60%，大部分滿意佔 37%，滿意佔 1%，因此非常滿意度較高，所以透過交通工具大集合遊戲，社區老人能指導幼兒認識交通工具的演變。</p> |
| <p>介紹童玩遊戲內容，社區老人及幼兒能順利過關。</p>  <p>■ 非常滿意 ■ 大部分滿意 ■ 滿意 ■ 不滿意 ■ 非常不滿意</p> | <p>圖 4-5 介紹童玩遊戲內容，社區老人及幼兒能順利過關，非常滿意佔 58%，大部分滿意佔 39%，滿意佔 1%，因此非常滿意度較高，所以介紹童玩遊戲內容，社區老人及幼兒能順利過關。</p> |
| <p>透過懷舊遊戲，社區老人及幼兒認識古早味。</p>  <p>■ 非常滿意 ■ 大部分滿意 ■ 滿意 ■ 不滿意 ■ 非常不滿意</p> | <p>圖 4-6 透過懷舊遊戲，社區老人及幼兒認識古早味，非常滿意佔 61%，大部分滿意佔 36%，滿意佔 1%，因此非常滿意度較高，所以透過懷舊遊戲，社區老人及幼兒能認識古早味。</p> |

| | |
|---|--|
| <p>透過遊戲，增進社區老人及幼兒反應能力。</p>  <p>1% 38% 0% 0% 59%</p> <ul style="list-style-type: none"> 非常滿意 大部分滿意 滿意 不滿意 非常不滿意 | <p>圖 4-7 透過遊戲，增進社區老人及幼兒反應能力，非常滿意佔 59%，大部分滿意佔 38%，滿意佔 1%，因此非常滿意度較高，所以透過遊戲，能增進社區老人及幼兒反應能力。</p> |
| <p>活動過程中，社區老人及幼兒分享經驗。</p>  <p>1% 37% 0% 0% 60%</p> <ul style="list-style-type: none"> 非常滿意 大部分滿意 滿意 不滿意 非常不滿意 | <p>圖 4-8 活動過程中，社區老人及幼兒分享經驗，非常滿意佔 60%，大部分滿意佔 37%，滿意佔 1%，因此非常滿意度較高，所以活動過程中，社區老人及幼兒能分享經驗。</p> |
| <p>活動設計能引起社區老人及幼兒主動參與。</p>  <p>1% 36% 0% 0% 61%</p> <ul style="list-style-type: none"> 非常滿意 大部分滿意 滿意 不滿意 非常不滿意 | <p>圖 4-9 活動設計能引起社區老人及幼兒主動參與，非常滿意佔 61%，大部分滿意佔 36%，滿意佔 1%，因此非常滿意度較高，所以活動設計能引起社區老人及幼兒主動參與。</p> |
| <p>活動過程中，參與者感到不自在。</p>  <p>0% 0% 1% 41% 56%</p> <ul style="list-style-type: none"> 非常滿意 大部分滿意 滿意 不滿意 非常不滿意 | <p>圖 4-10 活動過程中，參與者感到不自在，非常不滿意佔 56%，不滿意佔 41%，滿意佔 1%，因此非常不滿意度較高，所以活動過程中，參與者不會感到不自在。</p> |

(二) 研究者省思

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，面對少子化與超高齡社會的互動關係，讓我們想到了祖孫共學，因此訂定此主題「回憶古早味」為研究目的，透過了自製常識教具「以前與現在」、「童玩好好玩」、「我的生活用品」、「小吃報你知」、「貪吃的你」、「古早味葫蘆運」，讓老人與幼兒可以共同學習與分享經驗。在活動中，看到了老人與幼兒和樂的一起闖關，遊戲過程中老人會幫助小朋友引導他們成功的過關，小朋友也會與老人分享遊戲，帶領活動中，讓我們很有成就感，也達成了我們的研究目的，希望下次還有更多機會舉辦老幼共學的活動。

二、結論

- (一) 從活動的分析結果發現，透過遊戲可以快速的讓老年人及幼兒展開對話，對遊戲內容有感觸的老人，例如：古老的道路、交通工具大演變、台灣古早味小吃、傳統童玩，透過研究者引導，會主動與幼兒分享以前的經歷。
- (二) 年長者在看到畫面呈現熟悉的物件時，並會開始講述自身的經歷與陪同者分享，由於陪同者並沒有經歷過這些事物，所以年長者們在分享的過程中同時在教導陪同者學習場景物件相關知識等資訊，研究者認為會的就要教導不會的人，因此，研究者認為懷舊只是一個媒介，觸發他人與年長者交流的一個管道，透過陪伴達到正向提升年長者情緒的目的。
- (三) 本研究發現老人在經過地域文化特色為生活在同地區所熟悉與特有的生活經驗，可作為現實導向並且刺激老人回憶，增加人際互動，能減少其孤立感，建立良好的自信心，他們熱衷於與幼兒共同完成遊戲，在互動中建立起幼兒對社區老人的關懷。

肆●引註資料

1. 陳浙雲、余安邦 (2003)。社區有教室：九年一貫課程與社區學校化的實踐。教育資料與研究，54，33- 46。
2. 黃國城 (2007)。代間學習及其對高齡教育之啟示。社區發展季刊。
3. 方珮玲 (2006)。高齡者參與代間方案歷程之研究。國立高雄師範大學成人教育研究所碩士論文，高雄。天下雜誌。
4. 張淑霞 (2010)。高幼兒的生活自理能力和社會適應能力。寧波教育學院學報；12卷3期
5. 陳龍弘 (2003)。對老年人身心健康促進的探討。大專體育；89期
6. 莊永明 (2002)。台灣世紀回味。臺北:遠流出版社。