

投稿類別：教育類

篇名：

祖孫共學「懷舊」趣

作者：

潘茹意。高雄市私立樹德高級家事商業職業學校。幼保三年 17 班
王冠尹。高雄市私立樹德高級家事商業職業學校。幼保三年 17 班
林禾俐。高雄市私立樹德高級家事商業職業學校。幼保三年 17 班

指導老師：

王育英老師

壹、前言

一、研究動機

隨著時代環境的進步與社會的變遷，兩個世代間生活經驗與思想觀念更為不同，進而可能導致年輕世代與高齡者之間彼此無法溝通與互動，因此，增加世代間接觸與互相了解的機會也隨之變得更为重要。在不同世代間共同的學習活動能促進彼此的溝通，並減緩世代的緊張。

近年來，老年人急速激增，社會快速老化，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内容，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)。

透過自製懷舊教具，讓長者與小朋友搭上時光機回到過去的時光去做體驗與回憶。用祖孫共學的方式，使得幼兒能增加與長者相處的時光，也更能了解在長者年代裡的時光，希望透過自製懷舊教具來讓祖幼能一起學習。

二、研究目的

目前社會上面臨人口老化問題，未來老化速度遠高於歐美先進國家，台灣已於 1993 年成為高齡化社會，2018 年已邁入高齡社會，推估將於 2026 年轉為超高齡社會。意為 2065 年每 10 人中，約有 4 位是 65 歲以上老年人口，而 4 位中則有 1 位是 85 歲以上之超高齡老人。(內政部，2018)。且現今家庭結構以小家庭為主，並多為雙薪家庭，家庭所能提供的照顧功能愈趨式微。此現狀，讓大多老人越來越有孤立感，也使不同世代的差異與衝突加深，導致高齡者倚賴家庭成員照護的可能性越來越低，而高齡者需要社會體系或政府提供生活照護的需求將愈來愈大(葉至誠，2016)。此次研究願能透過自製教具來加深祖孫間的情感與需要，進而減少隔閡。

- (一) 透過自製教具，讓幼兒與祖父母認識過去與現代生活的差異。
- (二) 透過祖孫共學，加深祖父母與幼兒互動聯繫之成效。
- (三) 探討祖孫共學結合懷舊教具之成效。

三、名詞解釋

(一) 祖孫互動

指祖父母、外祖父母與孫子女、外孫子女之間，彼此交互作用所形成的關係，主要包括祖孫之間的接觸頻率和親密性，以及祖父母對孫子女的教養態度及其中親情間的交互反應，是種持續的過程，而這種關係在不同的家庭型態中各有其不同的狀況。本研究將祖孫互動關

係的內容以懷舊之物較具引起共同學習。

(二) 懷舊

廣義的懷舊為懷念往事和故人，本研究則以生活為方向，尋找過去與現今的差異，帶著幼兒與老人「懷舊」，藉此學習科技的進步與生活息息相關，懷舊是一種由過去的事情（人、事件、經驗和印象）所組成正面的複雜感覺、情緒或心情；懷舊情感是可以從人、地方或是其他事物，如過往經驗、書中經驗或者電影中所獲得。本研究懷舊情感之操作性定義，以祖父母經歷的年代生活與現代生活的認識。

(三) 代間學習

「代間學習」意為一種成人與兒童雙向學習的教學活動設計，透過不同世代的互動使老少成員於互動中都有所收穫與成長。(劉思岑、歐家好,2005)。學者 Hatton-Yeo 和 Ohsako(2000) 即曾分析指出因全球許多國家正共同面臨：高齡人口的遽增、老年人的角色貶損、家庭結構改變、終身學習興起、代間隔閡擴大以及對代間融合議題之重視等社會趨勢。以至於代間學習於世界各地的蓬勃發展。

四、研究範圍

(一) 研究對象

以高雄市 T 幼兒園幼兒與其祖父母為研究對象，主要探討幼兒與祖父母互相學習在態度有何互相學習效果。以供將來做相關研究之參考。

(二) 研究場所

本研究採行動研究，就便利性，以 T 非營利幼兒園之園所為實際研究場所，並結合幼兒園慶祝重陽節活動，邀請祖父母前來與幼兒共同學習及互動。

貳、正文

一、加強祖孫學習互動的定義

代間學習係指安排不同世代，一起進行學習活動。它強調在不同情境中進行溝通、互動、分享彼此感受與意見，藉此彼此合作，而完成有意義的任務。黃富順(2004)，亦指的是一種強調成人與兒童雙向學習的教學活動方式，透過不同世代間的互動讓老少成員皆有所收穫與學習。這樣的觀念在國際上備受重視，並開始發展將其融入各式活動中(Kaplan,2002;劉思岑、歐家好,2005)。

二、代間學習之益處修-祖孫共學之益處

代間學習的互動對於不同世代而言，為一種跨越世代之間的對話，以及知識、技能及情感交流的接觸經驗，對於高齡者與兒童都具有特別的意義。(王百合、楊國德，2010)。學齡前的幼兒與老人有很大的共同點，他們有時都需依靠他人，需要感到被重視、被需要，且對未來都充滿未知。(林歐貴英，2010)。中老年人之家庭生活教育。代間學習即為祖孫共學，可增加學習者和高齡者相處的機會，加深幼兒與長者間的情感聯繫。

三、自製懷舊常識教具對祖孫共學之成效

當孩子接觸處於生命不同階段的人們時，他們可以從老人的身上得到智慧，從潛藏著感情和注意力的老人身上獲得成長(林歐貴英，2002)。代間學習除可促進代間交流之外，亦能使個體適應社會並藉此維持社會秩序與穩定(王百合，2007)。對祖父母來說，與幼兒一同參與活動時，回憶當年自己年輕的時光，在那些時光裡發生了哪些有趣的事情，與幼兒一起活動的過程中，也能被幼兒感染到快樂的情緒。

本研究以自製常識教具為主，內容包括「嘻童趣、懷舊百寶箱、服飾變變變、交通工具的演變」，增加學習者和高齡者相處的機會，加深幼兒與長者間的情感聯繫，並藉由相互分享經驗及互相學習，找到兩者之間的互補關係，幫助高齡者能學習和適應新角色，活化老年生活甚至重新認識生命的意義與提高自我價值。

四、研究方法

本研究架構是透過文獻探討組成，並依照研究目的與研究假設所導致的結果。

(一) 研究架構

本研究架構為透過相關文獻之探討所形成，並依研究目的及假設所致之結果。

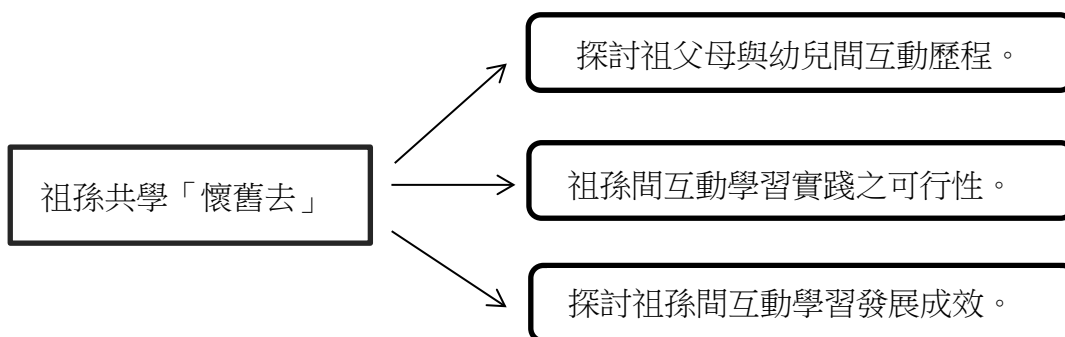


圖 1-1 架構圖

(二)、研究工具

本研究使用自行設計教案方式，藉由自製常識教具來觀察祖父母及幼兒間相互學習之成效，研究者以懷舊為主題，自製常識遊戲教具，使幼兒及祖父母間互相合作，透過經驗傳承之過程，完成遊戲闖關，以增加幼兒及祖父母間學習興趣及參與感，豐富的遊戲玩法，可拉進幼兒及祖父母代間之距離，以下是研究者設計的教案及教具：

表 1-1 自製常識教具製作過程與討論

		
討論內容及材料	組員決定主題方向	討論教具內容
		
討論教具內容	與指導老師討論教具	與指導老師討論教具
		
大家作伙找教具內容	拼圖高手教具內容	衣服製作過程教具內容
		
衣服穿搭秀教具內容	擺擺看教具內容	衣服的演化教具內容

表 1-2 活動試教過程

		
律動作為活動引起動機	律動作為活動引起動機	講解示範漫遊古今玩法
		
祖父母與幼兒親自操作	講解示範玩轉道路玩法	玩轉道路操作過程
		
講解穿搭小幫手玩法	穿搭小幫手操作過程	活動結束後與幼兒合照
		
活動結束後的大合照	與指導老師做活動檢討	小組做活動檢討

2.活動觀察檢核表

在教學活動以外的時間，觀察及做記錄，並做教學省思，此內容皆記錄於檢核表中，以作為分析之用，綜合上述各項參考資料後，研究者遂編擬本研究所需之「懷舊遊戲觀察記錄檢核表」。

祖孫共學「懷舊」趣

姓名： 性別： <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 年齡：()歲	非常同意	大部分同意	同意	不同意	非常不同意
(1)自製懷舊百寶箱教具，能引起祖父母及幼兒學習興趣。					
(2)透過古早味的遊戲，祖父母及幼兒會說出正確物品名稱。					
(3)透過服飾變變變遊戲，祖父母及幼兒指出現代與以前的服裝。					
(4)透過自製懷舊童玩教具，祖父母及幼兒會共同完成遊戲內容。					
(5)透過交通工具的演化遊戲，社區老人指導幼兒認識交通工具的演變。					
(6)透過我會自己穿衣服遊戲，促進祖父母及幼兒觸覺及小肌肉發展。					
(7)透過拼圖高手及作伙拚拚看看，促進圖像辨識配對能力。					
(8)透過大家作伙找遊戲，增進祖父母及幼兒反應能力。					
(9)活動過程中，祖父母會與幼兒分享經驗。					
(10)活動過程中，祖父母及幼兒操作時間過長。					
特殊行為紀錄與補充：					

(三) 研究流程



圖 2-1 研究流程圖

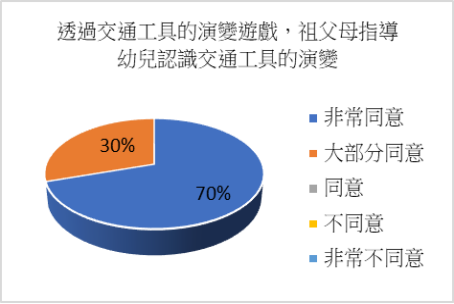
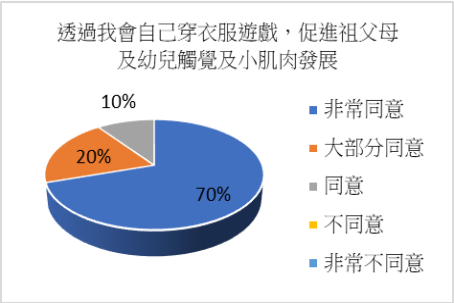
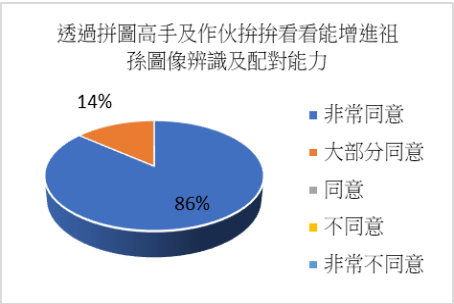
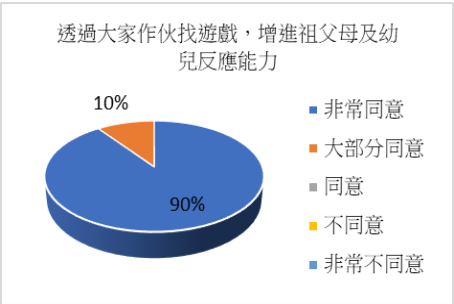
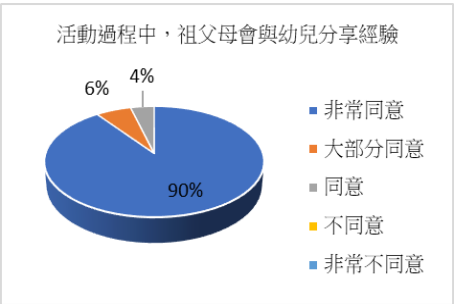
參、結論

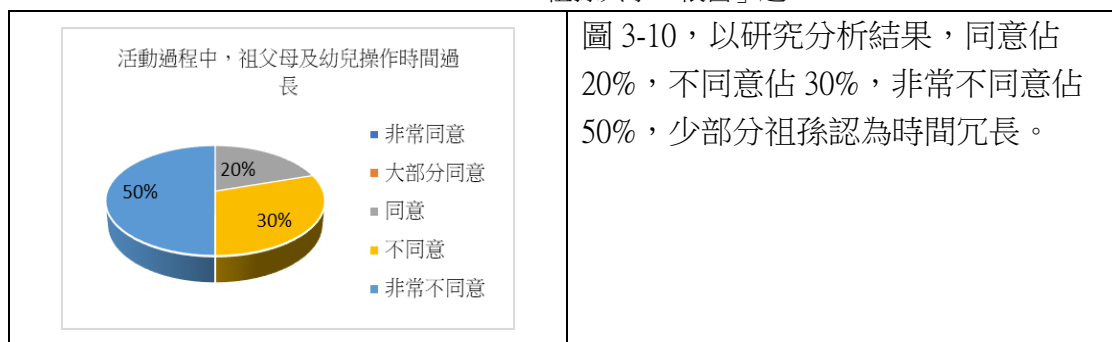
一、分析結果

(一) 檢核表

本章將依據研究者自製之常識教具—「嘻童趣、懷舊百寶箱、服飾變變變、交通工具的演變」及「懷舊遊戲觀察記錄檢核表」，對 50 對的祖孫及幼兒進行施測，每組幼兒與老人依序進行遊戲，研究者在依照幼兒與祖父母操作常識教具之過程填觀察紀錄表。完成觀察紀錄表後將資料登錄電腦進行統計分析，採用 Excel 之統計軟體進行資料處理及分析。

<p>自製懷舊百寶箱教具，能引起祖父母及幼兒學習興趣。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Response</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>非常同意</td> <td>78%</td> </tr> <tr> <td>大部分同意</td> <td>18%</td> </tr> <tr> <td>同意</td> <td>4%</td> </tr> <tr> <td>不同意</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>非常不同意</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Response	Percentage	非常同意	78%	大部分同意	18%	同意	4%	不同意	0%	非常不同意	0%	<p>圖 3-1，以研究分析結果，同意佔 4%，大部分同意佔 9.18%，非常同意佔 78%，大部分祖孫能於此遊戲中找到學習興趣。</p>
Response	Percentage												
非常同意	78%												
大部分同意	18%												
同意	4%												
不同意	0%												
非常不同意	0%												
<p>透過古早味的遊戲祖父母及幼兒會說出以前及現代的物品</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Response</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>非常同意</td> <td>78%</td> </tr> <tr> <td>大部分同意</td> <td>22%</td> </tr> <tr> <td>同意</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>不同意</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>非常不同意</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Response	Percentage	非常同意	78%	大部分同意	22%	同意	0%	不同意	0%	非常不同意	0%	<p>圖 3-2，以研究分析結果，大部分同意佔 22%，非常同意佔 78%，大部分祖孫可以經由此遊戲增進古今物品差異之常識。</p>
Response	Percentage												
非常同意	78%												
大部分同意	22%												
同意	0%												
不同意	0%												
非常不同意	0%												
<p>透過服飾變變變遊戲，祖父母及幼兒指出現代與以前的服裝。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Response</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>非常同意</td> <td>70%</td> </tr> <tr> <td>大部分同意</td> <td>16%</td> </tr> <tr> <td>同意</td> <td>14%</td> </tr> <tr> <td>不同意</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>非常不同意</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Response	Percentage	非常同意	70%	大部分同意	16%	同意	14%	不同意	0%	非常不同意	0%	<p>圖 3-3，以研究分析結果，同意佔 14%，大部分同意佔 16%，非常同意佔 70%，大部分祖孫能經由此遊戲增進服飾相關常識。</p>
Response	Percentage												
非常同意	70%												
大部分同意	16%												
同意	14%												
不同意	0%												
非常不同意	0%												
<p>透過自製懷舊童玩教具，祖父母及幼兒會共同完成遊戲內容</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Response</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>非常同意</td> <td>70%</td> </tr> <tr> <td>大部分同意</td> <td>26%</td> </tr> <tr> <td>同意</td> <td>4%</td> </tr> <tr> <td>不同意</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>非常不同意</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Response	Percentage	非常同意	70%	大部分同意	26%	同意	4%	不同意	0%	非常不同意	0%	<p>圖 3-4，以研究分析結果，同意佔 4%，大部分同意佔 26%，非常同意佔 70%，大部分祖孫可經由此遊戲合作完成學習內容。</p>
Response	Percentage												
非常同意	70%												
大部分同意	26%												
同意	4%												
不同意	0%												
非常不同意	0%												

<p>透過交通工具的演變遊戲，祖父母指導幼兒認識交通工具的演變</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Response</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>非常同意</td> <td>70%</td> </tr> <tr> <td>大部分同意</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>同意</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>不同意</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>非常不同意</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Response	Percentage	非常同意	70%	大部分同意	30%	同意	0%	不同意	0%	非常不同意	0%	<p>圖 3-5，以研究分析結果，大部分同意佔 30%，非常同意佔 70%，大部分祖父母能主動指導幼兒相關遊戲方式。</p>
Response	Percentage												
非常同意	70%												
大部分同意	30%												
同意	0%												
不同意	0%												
非常不同意	0%												
<p>透過我會自己穿衣服遊戲，促進祖父母及幼兒觸覺及小肌肉發展</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Response</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>非常同意</td> <td>70%</td> </tr> <tr> <td>大部分同意</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>同意</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>不同意</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>非常不同意</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Response	Percentage	非常同意	70%	大部分同意	20%	同意	10%	不同意	0%	非常不同意	0%	<p>圖 3-6，以研究分析結果，同意佔 10%，大部分同意佔 20%，非常同意佔 70%，大部分祖孫能藉此訓練手部肌肉及觸覺發展。</p>
Response	Percentage												
非常同意	70%												
大部分同意	20%												
同意	10%												
不同意	0%												
非常不同意	0%												
<p>透過拼圖高手及作伙拚拚看看能增進祖孫圖像辨識及配對能力</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Response</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>非常同意</td> <td>86%</td> </tr> <tr> <td>大部分同意</td> <td>14%</td> </tr> <tr> <td>同意</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>不同意</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>非常不同意</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Response	Percentage	非常同意	86%	大部分同意	14%	同意	0%	不同意	0%	非常不同意	0%	<p>圖 3-7，以研究分析結果，大部分同意佔 14%，非常同意佔 86%，大部分祖孫能增進圖像辨識及配對能力。</p>
Response	Percentage												
非常同意	86%												
大部分同意	14%												
同意	0%												
不同意	0%												
非常不同意	0%												
<p>透過大家作伙找遊戲，增進祖父母及幼兒反應能力</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Response</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>非常同意</td> <td>90%</td> </tr> <tr> <td>大部分同意</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>同意</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>不同意</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>非常不同意</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Response	Percentage	非常同意	90%	大部分同意	10%	同意	0%	不同意	0%	非常不同意	0%	<p>圖 3-8，以研究分析結果，大部分同意佔 10%，非常同意佔 90%，可訓練大部分祖孫反應能力。</p>
Response	Percentage												
非常同意	90%												
大部分同意	10%												
同意	0%												
不同意	0%												
非常不同意	0%												
<p>活動過程中，祖父母會與幼兒分享經驗</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Response</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>非常同意</td> <td>90%</td> </tr> <tr> <td>大部分同意</td> <td>6%</td> </tr> <tr> <td>同意</td> <td>4%</td> </tr> <tr> <td>不同意</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>非常不同意</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Response	Percentage	非常同意	90%	大部分同意	6%	同意	4%	不同意	0%	非常不同意	0%	<p>圖 3-9，以研究分析結果，同意佔 4%，大部分同意佔 6%，非常同意佔 90%，大部分祖父母樂於與幼兒分享經驗。</p>
Response	Percentage												
非常同意	90%												
大部分同意	6%												
同意	4%												
不同意	0%												
非常不同意	0%												



(二) 研究者省思

將懷舊結合自製教具，運用生活中食衣住行的演化，使祖父母能在遊戲中與幼兒共同互動學習，以學者杜威 (J. Dewey.) 的理論：「在遊戲中學習」為核心，使其在遊戲中獲得學習動力及專注力，藉此學習到以前及現代日常生活用品之差異，同時也可以學到祖父母的生活經驗，讓幼兒更關懷及尊重增進祖孫間的感情。

雖然祖孫共學有許多益處，但此次活動因時間緊湊，無法使用到所有的教具，可是看到祖孫們一起認真地聽著規則與玩法，便有成就感，感覺努力已經有了收穫。看著祖孫於此次活動間，互動親密，合作學習，已然達成原先的目標，也培養幼兒能照顧長者，體諒長者的不便。希望未來能有更多活動以祖孫共學為主題，拉近現今祖孫間的距離，減少代間之隔閡。

二、結論

- (一) 祖孫共學的課程互動，對幼兒及祖父母來說，都是一個新的嘗試。從操作常識懷舊教具中可發現，益智遊戲可使祖父母及幼兒集中注意力，並藉由操作的過程增加互動機會。
- (二) 透過研究者自製懷舊常識教具的過程中可發現，自製教具的內容可使祖父母及幼兒對古早味物品的用途及特徵有更深層的認識與了解。在參與祖孫共學的學習活動中，不僅能提升祖父母主動與孫子女互動，更能引導幼兒主動關懷、幫助家中長者，以助於減少隔代間距離。
- (三) 研究過程中發現，在參與祖孫共學的活動中，祖父母們體認到參與祖孫共學的活動不但對自己有益，讓他們有更多的成就感及參與動力。操作自製常識教具可促進幼兒觸覺發展、增進手眼協調，以及刺激祖父母的手部觸覺，延緩退化。

肆、引註資料

1. 劉思岑、歐家好 (2005)。運用代間學習推動環境教育之研究回顧。中華民國九十四年度環境教育國際學術研討會論文集，51-58。台北：台北市立教育大學。

2. Hatton-Yeo, A. & Ohsako, T. (2000). Intergenerational programmes: Public Policy and Research Implications an International Perspective. The UNESCO Institute for Education & The Beth Johnson Foundation. Retrieved November 15, 2009, from <http://www.unesco.org/education/uie/pdf/intergen.pdf>
3. 黃富順 (2004)。高齡社會與高齡教育。載於中華民國成人及終身教育學會 (主編), 高齡社會與高齡教育 (頁 1-30)。台北: 師大書苑。
4. 葉至誠。(2016)。老年社會學。秀威經典出版。
5. 王百合、楊國德。(2010)。高齡薪傳者與兒童之代間學習互動研究。屏東教育大學學報-教育類。第三十四期 2010 年 3 月。頁 149-176。
6. 林歐貴英。(2010)。老幼代間方案模式研究, 2010 祖父母節國際實務論壇。臺灣師範大學。
7. 林歐貴英。(2002)。家庭教育新紀元。建構代間關係的橋樑—幼兒與老人代間方案之概念和發展。台北: 師大書苑。
8. 李香誼 (2015)。祖孫代間學習——社區在地老化的第一步實踐。【在柏林和池上間漫步】。天下雜誌。