

全國高級中等學校專業群科 105 年專題暨創意製作競賽  
「專題組」作品說明書

群 別：家政群

作品名稱：讓你快樂「幼」、「年」、「青」

關 鍵 詞：代間關係、桌上型遊戲、三代同樂



承辦單位審核意見 (請勿填寫)

編 號

- 已線上報名。
  格式符合規定且附件齊全。  
 於報名期間寄抵資料(收件日：月 日)。
  內文 3,000 字(含)以上且 5~20 頁以內。  
 參賽資格、對象及限制符合規定。
  未有足以辨識就讀學校之特徵。

參賽資格  是  否

## 目錄

壹、	摘要	1
貳、	研究動機與目的	1
	一、 研究動機	1
	二、 研究目的	1
	三、 研究方法	1
	四、 研究流程	2
參、	文獻探討	3
	一、 青少年與老年人之間的相處問題	3
	二、 青少年與幼童之間的相處問題	4
	三、 本校三代同歡活動	5
	四、 桌上型遊戲	6
	五、 3D 列印	8
肆、	研究流程	9
	一、 製作研究流程	9
	二、 前測問卷統計	10
	三、 前測問卷總結	10
	四、 遊具設計過程	11
伍、	研究結果	14
	一、 完成圖	14
	二、 事前規劃	16
	三、 實施施玩	16
	四、 觀察紀錄總結論	17
	五、 後測問卷統計	18
	六、 後測問卷總結	18
陸、	討論	19
柒、	結論與建議	19
	一、 結論	19
	二、 建議	19
捌、	參考資料及其他	20

## 圖目錄

圖 1 研究流程圖	2
圖 2 滿意本校活動的學生占 70%	10
圖 3 能接受本活動的學生占 72%	10
圖 4 能接受多增設攤位的占 73%	10
圖 5 74%的青少年願意與老年人或幼童接觸	10
圖 6 繪製遊具一平面圖	11
圖 7 電腦繪製 3D 模板	11
圖 8 第一版模型完成	11
圖 9 討論修改	11
圖 10 製作黏土	11
圖 11 縮小版遊具一完成	11
圖 12 討論修改內容	11
圖 13 增加遊具一功能性	11
圖 14 遊具一完成	11
圖 15 設計疊疊樂上問題	12
圖 16 寫上疊疊樂指令	12
圖 17 完成第一版疊疊樂	12
圖 18 討論修改疊疊樂	12
圖 19 將疊疊樂上色	12
圖 20 完成第二版疊疊樂	12
圖 21 製作摸摸箱	12
圖 22 縫製道具	12
圖 23 遊具二完成	12
圖 24 查詢常見的蔬菜水果	13
圖 25 製作遊具三第一版	13
圖 26 遊具三第一版完成	13
圖 27 增加水果欄位	13
圖 28 製作第二版	13
圖 29 完成第二版	13
圖 30 減少水果欄位	13
圖 31 製作第三版	13
圖 32 遊具三第三版完成	13
圖 33 闖關卡設計	16
圖 34 入班宣導	16
圖 35 宣傳單	16
圖 36 遊具試玩	16
圖 37 遊具試玩	16

圖 38 遊具試玩	17
圖 39 遊具試玩	17
圖 40 遊具試玩	17
圖 41 遊具試玩	17
圖 42 98%的人滿意我們所增設的活動	18
圖 43 97%滿意今日的動線安排	18
圖 44 95%有增進與來賓的互動	18
圖 45 97%的人明年願意參與活動	18

### 表目錄

表 1 幼童、青少年及老年人的肌肉發展比較	3
表 2 青少年及幼童的認知發展	4
表 3 青少年與幼童的溝通方式	4
表 4 本校三代同歡活動流程	5
(續)表 4 本校三代同歡活動流程	6
表 5 桌遊種類的比較	6
表 6 桌遊的比較	8
表 7 遊具一完成圖	14
表 8 遊具二完成圖	15
表 9 遊具三完成圖	15
表 10 遊具一觀察紀錄	16
表 11 遊具二觀察紀錄	17
表 12 遊具三觀察紀錄	17

# 讓你快樂「幼」、「年」、「青」

## 壹、摘要

老人照護相關議題近年來逐漸受到重視，其本組組員在參加過學校辦理的三代同歡活動後，發現現今青少年學生因缺乏與老年人、幼童互動，導致彼此溝通上出現困難，如何增進青少年與幼童、老年人的互動，是值得研究的課題。

因此，本專題設計一系列可增進青少年及老年人、幼童互動的桌上型闖關遊戲，其遊戲在設計上更配合幼童與老年人生理發展，提供手眼協調、小肌肉發展訓練。此外，我們更於三代同歡當天，實際規劃出一系列闖關活動，並針對幼童、青少年、老年人進行施測，透過當日活動觀察記錄，了解到此遊戲除可增進青少年與幼童、老年人之互動外，更可透過遊戲訓練老年人與幼兒的動作發展，更為當天的活動增加了許多趣味性。

## 貳、動機與目的

### 一、研究動機

近年來，台灣逐漸邁向高齡人口化社會，老年人口的照護也逐漸受到重視，然而，身為青少年的我們卻在與老年人相處上感到彆扭，儘管家中有老年人卻也常疏於互動。在二年級時，本組組員都曾參與過學校所主辦的「三代同歡」活動，此活動主要是邀請社區鄰近的仁愛之家老年人、育幼院幼童及身心障礙人士到校一起歡度歲末，由16至17歲的青少年學生擔任接待人員，與來賓同樂。

然而，在參與三代同歡活動的過程中，我們發現青少年學生對老年人、幼童及身心障礙人士的相處上，會產生溝通上的困難，也常常礙於無相關話題而不知如何接待對方。因此，我們想利用幼保專業所學，發揮「幼兒教保活動設計」與「教學媒體設計應用」的活動規劃能力，設計出一系列闖關遊戲，藉以拉近青少年學生對老年人及幼童之間的距離，也希望透過闖關遊戲的設計，能夠規劃出適合老年人、青少年及幼童共玩的遊戲，藉以促進幼童及老年人的精細動作練習，更幫助青少年學生能夠有適當的媒介與老年人及幼童相處。

### 二、研究目的

- (一) 設計一款老少咸宜的桌上型遊戲。
- (二) 利用遊戲增進老年人、幼童之精細肌肉與專注力。
- (三) 藉由遊戲來增進青少年與老年人、幼童的互動。
- (四) 增加三代同歡活動的趣味性

### 三、研究方法

#### (一) 團體討論法

組員們共同討論出專題的方向，利用分享的方式互相討論，激發出更多的想法，並加以討論，確定主題。

#### (二) 問卷調查法

針對本校參加過三代同歡活動的學生進行問卷調查，利用此調查法了解學生對於三代同歡的印象，以及有什麼是我們這次活動可加以改進的地方，並在施測後再次進行後測問卷調查，了解遊戲對青少年與老年人、幼童之間的影响。

### (三) 實作法

實際去桌遊餐廳試玩桌遊，並尋找出好玩又適合幼童及老年人玩的桌遊，並利用此桌遊進行改良，設計出一款老少咸宜的桌上型遊戲。其遊具的設計是根據去年參與三代同歡活動後的心得提出建議並討論，設計出一系列的闖關桌遊，再與組員討論遊戲規則與玩法，並實際依照草圖去製作。

### (四) 實地參訪法

事前與華山基金會進行聯繫，並相約時間去參加過的老年人家裡進行訪談，並與阿公阿嬤利用訪談的方式一同回顧以前活動的狀況，並討論是否有可以改善的部分。

日期：104 年 9 月 14 日

時間：下午 4：00~5：00

地點：阿公阿嬤家

單位：華山基金會



問題	回答
(1) 對於去年○○○○學校所辦理的三代同歡還有印象嗎？	記得啊，很喜歡去那裡。
(2) 參加這個活動有沒有感覺很开心？	有啊，很开心，學生對我們也很好。
(3) 覺得有什麼攤位很好玩的嗎？	都很好玩啊，卡拉 OK 唱的好過癮，我還去給他們剪頭髮。
(5) 跟我們學校的學生相處的來嗎？	你們的學生人都很好啦，都會帶我們去走走，還送我們上車，他們都像我的孫子很可愛。
(6) 如果我們今年多擺一個闖關活動的攤位，你們會想來參加嗎？	會啊會啊，會去找你們唷！很喜歡去找你們參加活動。
(7) 你們今年還會來我們學校的活動嗎？	每年都很想參加啊，只是要輪流去。

### 四、研究流程

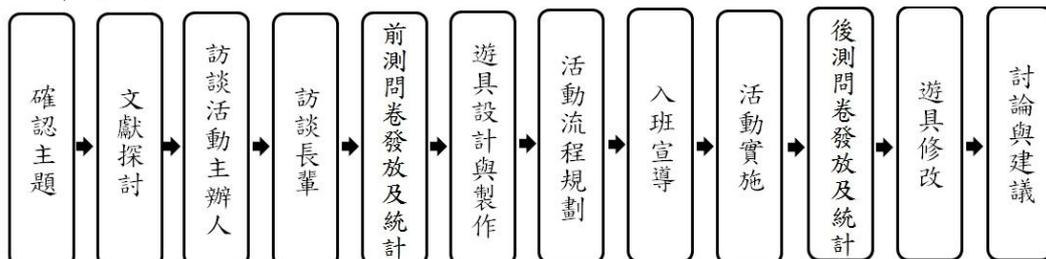


圖 1 研究流程圖

## 參、文獻探討

### 一、青少年與老年人之間的相處問題

#### (一) 青少年與老年人的相處問題

依據王仁志（2005）研究報告中指出，青少年與老年人是兩個不同的世代，因年齡、成長背景、環境、及所受的教育等不同，在行為方式、生活態度、以及價值觀自然也會有所差異，進而導致代溝。而兩代間的差異形成原因包括：世代生長環境差異及社會變遷等歷程。

#### (二) 代間關係

王仁志（2005）提出代間關係是指在家族的結構中代與代之間的關係，包含兩代以上之間的親子關係，如父母與子女的關係，以及祖孫三代之間的關係。

#### (三) 祖父母與父母在教育上理念的不同

根據育兒寶典（2015）統計發現現今家庭多屬雙薪家庭，而祖父母則是扮演含飴弄孫的角色，一肩擔起教育孩子的責任，就容易與現代父母的教育理念產生代溝，而想要達到教養的共識，確實不太容易，因此需要不斷溝通。父母也不妨避開孩子，與祖父母交流新的教育理念及方法。

#### (四) 青少年與老年人相處的態度上

青少年與老年人的相處上應互相尊重及了解，青少年與老年人雖然年紀相差甚遠，但也並不是截然不同，比如青少年時期，想獨立卻又需要家長同意，而老年人也想獨立自主不麻煩家人但又需要家人的陪伴及幫助，所以我們應該要尊重他們兩者。

#### (五) 幼童、青少年及老年人的肌肉發展比較

我們這次所製作的遊具主要是希望拉近青少年與老年人和幼童之間的距離，同時也希望藉由遊具訓練老年人及幼童之精細肌肉，依據張欣戊（1998）中提到幼兒精細肌肉的發展階段歷程，以統整成下表：

表 1 幼童、青少年及老年人的肌肉發展比較

年齡層	精細肌肉發展
幼童	<ol style="list-style-type: none"><li>0~3 歲是大肌肉發展最佳時期也是關鍵期。</li><li>2~3 歲為肌肉發展期，是強健大小肌肉的活動。</li><li>3~6 歲為小肌肉發展的重要時期。</li></ol>
青少年	<ol style="list-style-type: none"><li>18 歲以下正值骨骼肌肉發展黃金期。</li><li>肌肉力量和耐力較好。</li><li>肌肉的重量不斷增加，肌力也相應增強。</li><li>男性在 18-19 歲，女性在 15-17 歲，肌力的增長最為明顯。</li></ol>
老年人	<ol style="list-style-type: none"><li>觸摸肌肉組織鬆弛，肌肉無力。</li><li>骨骼、肌肉中的鈣質因肌肉量減少而有不足。</li></ol>

## 二、青少年與幼童之間的相處問題

### (一) 青少年與幼童的特性不同

現在的青少年因成熟較早，同樣的自主性與獨立性也會比較早，然而與幼童的認知方面也會有所不同，也因為認知不同，所以在這其中也有可能造成一些溝通上的不良，依據皮亞傑（1896~1980）認知發展理論將幼兒認知發展分為以下幾期，針對青少年與幼童的認知發展來做一個比較。

表 2 青少年及幼童的認知發展

階段別	年齡	認知發展特徵
運思預備期 (幼兒)	2 至 7 歲	1. 能使用語言表達概念，但有自我中心傾向。 2. 能使用符號代表實物。 3. 能思維但不合邏輯，不能見及事物的全面。
具體運思期 (兒童)	7 至 12 歲	1. 能根據具體經驗思維以解決問題。 2. 能理解可逆性的道理。 3. 能理解守恆的道理。
形式運思期 (青少年)	12 歲以上	1. 能做抽象思維。 2. 能按假設驗證的科學法則解決問題。 3. 能按形式邏輯的法則思維問題。

### (二) 青少年與幼童的互動不多、溝通不良

我們參加過學校所辦的三代同歡之後，發現本校學生與幼童的互動並沒有我們想像的多，尤其在溝通上，例如：在校生接待幼童時，聊天的過程常沒有話題或是搭不上，畢竟青少年的思想已逐漸成熟，而幼童的思想還停留在幼兒園或是國小階段，青少年總是會覺得他們聊的內容很無聊，因此我們就想利用遊具來當作認識彼此的橋樑，增加他們互動及相處的機會。

表 3 青少年與幼童的溝通方式

年齡層	青少年與幼童的溝通方式
幼童 0-12 歲	與幼童溝通應從小建立開放性的雙向溝通，因幼童的思想尚未成熟，因此在與他們溝通時，須注意用語、聲調及語氣等等，如果在與幼童溝通時聲調語氣過於粗俗，進而會使幼童去模仿，會使之養成不好的溝通習慣，幼童的思維尚未成熟，無法像青少年一樣去分辨是非，因此在溝通上需簡單、具體和清楚。
青少年 13-18 歲	由於每個青少年的個性不同，所以也會有不同的溝通方式，與青少年溝通時我們必須尋找較適當的方法，例如：我訊息、同理心等等。但這些方式都沒有絕對成功的方式，因為在溝通的過程中，我們所面對的是不同個性的人。 而溝通方式也都跟他們生長環境有關，在與青少年溝通的過程中，我們擔任怎樣的訊息傳遞者，我們用什麼樣的方式傳遞訊息，青少年又會如何解讀我們傳遞的訊息，可從他們的反應中，可以讓我們更進一步的去了解溝通的結果。

### 三、本校三代同歡活動

#### (一) 三代同歡的由來

本校於民國 63 年起舉辦「三代同歡」，「三代同歡」活動主要是為了體恤孤苦無依的老年人及幼童，發揮「老吾老以及人之老，幼吾幼以及人之幼」的精神，並培養出懂得敬老慈幼回饋社會的學生。而這項活動也成為了本校的傳統。

#### (二) 三代同歡的活動目的

透過邀請附近社區的幼童及老年人到校與二年級學生一起舉辦三代同歡，希望透過與年長者、障礙人士與幼童互動，進而養成學生敬老慈幼的精神，並透過此活動的辦理讓學生將所學回饋社會，養成心存感恩，知福惜福的觀念。

#### (三) 本校三代同歡活動流程

表 4 本校三代同歡活動流程

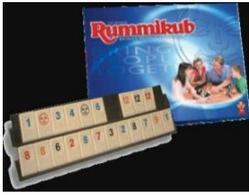
活動相片	時間	活動內容
	07:30 - 08:30	<b>1. 事前準備</b> 當天學生會提早到學校佈置場地及準備中午的團圓飯，負責接待的同學會去準備接待來賓。
	08:30 - 09:30	<b>2. 迎接來賓</b> 接待組的同學會到大門口集合，聽著老師所喊的名稱，聽到自己負責接待的人即可上前帶來賓去逛校園參加活動。
	09:30 - 10:20	<b>3. 學生擺設攤位</b> 本校所擺設的攤位有，造型黏土、義剪、隨緣攤、卡拉 OK 及闖關遊戲...等，這些都是為來賓所準備的一些活動，可供來賓選擇自己想要去的攤位遊玩。
	10:20 - 11:30	<b>4. 表演活動欣賞</b> 在吃飯前，本校學生準備一些動態性的活動表演，這些表演活動都是本校的社團所演出的。

活動相片	時間	活動內容
	11:30 - 12:30	<b>5. 團圓飯</b> 由學生自行準備當天中午的菜餚，邀請來賓在表演活動結束後，一同前往自己的班級吃團圓飯。
	12:30 - 01:00	<b>6. 送別再相會</b> 吃完團圓飯後即是分別的時刻，在這時候許多的學生會因離別而感到難過，但還是必須安全的將來賓送上遊覽車。

#### 四、桌上型遊戲

根據維基百科「桌上型遊戲」一詞泛指，可在桌上玩的遊戲，因為不需要插電又稱為「不插電遊戲」，因攜帶方便所以大多都在桌上進行，起源於德國，近期在台灣也漸漸造成轟動，因桌遊種類繁多，可以選擇的項目也很多，以下整理四款較常見的桌上型遊戲類型。

表 5 桌遊種類的比較

相片				
種類	卡牌遊戲	棋盤遊戲	博弈遊戲	圖版遊戲
說明	是一種以卡牌為主要道具的遊戲，也是一般較常見的桌遊類型。	利用棋子作為遊戲中的道具，通常分成甲乙兩方進行遊戲。	一款常見的遊戲，有許多的小道具，因需思考，耐人尋味。	是一款利用圖牌的遊戲，通常會搭配遊戲板一起使用。

##### (一) 遊戲對幼童的重要性

對幼童來說，遊戲是很重要的一環，許多的發展都是藉由遊戲來延伸，利用遊戲和別人互動或是自我發展，學者渥特曼 (Woltmann 1964) 所提出：「兒童自發自導的活動，可以讓他們把重要的經驗及感受概念化，重新建構，且帶到可探觸的層面上」。幼童可以藉由遊戲將抽象的概念轉化為具體，所以遊戲對幼童來說是很重要的一部分。

## (二) 幼童玩桌遊的好處

研究指出桌遊不僅能打發時間，還可幫助幼童抒發不愉快的情緒、降低攻擊性與排解怨念。桌遊也能使家人有機會放鬆、提供幼童豐富的學習機會，也有益他們的情緒發展，李岳霞（2015）提出幼童玩桌遊的五大益處如下：

### 1. 可訓練幼童的注意力

利用遊戲引起幼童的興趣，使幼童在遊戲中學習，引起幼童的興趣後，幼童會更加專注於他有興趣的事物上，以達到訓練幼童的注意力。

### 2. 發展幼童的人際關係

玩遊戲時都有遊戲規則，而幼童在參與遊戲過程中，也需要遵守遊戲規則，因此與人互動中，幼童能藉此機會發展自己的人際關係。

### 3. 訓練幼童手眼協調

許多桌遊不單單只有思考，現今有許多不同的玩法，可能是手偶或棋子，經由這些遊戲配件可讓幼童訓練手眼協調，並增加練習的機會。

### 4. 增加親子關係

桌遊並不是一個人的遊戲，父母親可選擇適合的桌遊，陪伴孩子一起成長，既能增加良好親子關係也能使幼童有更良好的安全依附。

### 5. 能使幼童學會堅持到底、不輕易放棄

多數的桌遊設計都是具有挑戰性，希望玩家可堅持到最後，因此理念就包含了思考、技巧等多重因素，可培養幼童不輕易放棄及堅持到底的意志。

## (三) 老年人玩桌遊的好處

CBS News 報導（2013）一篇英國醫學期刊所做的研究結果，長期觀察老年人是否有癡呆症狀，在他們的觀察實驗中，他們讓老人玩思考性質的遊戲，例如桌上型遊戲和填字遊戲，研究結果發現，這些玩思考性質遊戲的老年人不但癡呆症狀降低，甚至也降低罹患癡呆症的風險，以下為統整後老年人玩桌遊的好處。

### 1. 預防老年人痴呆

遊戲都具思考的特性，許多人說玩麻將可預防老年痴呆，但其實不只是麻將，許多桌遊也都有異曲同工之妙，只要老年人進行思考，桌遊對他們都是有利的遊戲。

### 2. 發展人際互動

許多老年人因行動不方便較不願意出門與人互動，但如果能藉由遊戲拉近他們與人之間的距離，讓他們願意參與其中，這也是增加人際互動的一大好方法。

### 3. 增進小肌肉發展

藉由遊戲互動能讓老年人利用手拿取或抓握等動作以增進小肌肉之靈活度，預防肌肉退化，增加更多練習及發展的機會。

#### (四) 市場調查

桌上型遊戲是現在許多人的娛樂休閒，當他們不想出門或無聊時，桌上型遊戲就是一個很好的選擇，它既可以消磨時間、也可以增進朋友家人間的情感，不僅收納方便更能使人與人之間的情感融洽，而市面上的桌遊種類千萬百種，以下是我們整理了市面上一般桌遊、幼兒遊具來做比較：

表 6 桌遊的比較

	市售桌遊	市售幼兒遊具
相片		
年齡層	適用於青少年	0~6 歲
創造力	因玩法較單一，較無法提供較多的創造力。	本身就是為幼兒設計，因過多色彩，使幼兒較無創造力。
專注力	因需專注於遊戲，較能使青少年專注於遊戲上。	因具有較多色彩，可吸引幼童，較能提升幼童之專注力。
優點	可提供青少年有思考的空間。	可供幼兒玩耍，有較安全的環境。
缺點	1.使用者年齡較不廣泛。 2.遊戲規則較為困難。	1.使用年限不長，長大後無法使用。 2.易髒容易滋生細菌。

#### (五) 討論

市售的桌遊雖較為大眾化，但規則較複雜，導致年紀小者看不懂，年紀大者較沒興趣，而市售的幼兒遊具則是價格高，大多的產品也是因體積大不易清洗，導致使用過久會有病毒細菌感染之疑慮，而我們所設計之遊具則是可以直接用清水沖洗即可，也具有收納功能，且玩法無一定的限制，同時能使他們的創造力提升，也可供廣大年齡層共同遊玩。

### 五、3D 列印

3D 列印的偉大之處之一，在於該領域發展的速度非常的快，在技術上也有跳躍式的前進，然而，技術快速的發展也造就了許多的問題，當你覺得這現在是個科幻，下一秒他即將成為現實，3D 列印給我們帶來許多的方便，現今也被廣泛用在於我們的生活上。

根據「印出新世界-3D 列印將如何改變我們的未來」中提到 3D 列印是現在一個相當熱門的項目，是一種快速成形技術，先繪製出數位的立體模型檔案，再使用塑膠（聚合物）或金屬粉末等容易加工成形的材料，透過快速成型技術逐層列印的方式來形成立體構造。過去在模具製造、工業設計等領域，3D 列印技術常常被用於製造模型，像是：人工骨骼、人工關節、牙齒、飛機與汽車零件...等。

## 肆、研究歷程

### 一、製作研究流程



#### (一) 進行小組討論、確定主題：

在專題進行前，經由小組討論，我們決定研究本校三代同歡的活動，於是我們朝可增進活動內容的方向前進。



#### (二) 實地訪問：

我們想要進一步的收集去年的活動的相關資料，為了使我們的活動設計得更加順利，我們實際走訪了一趟去找尋了去年有參加過的老年人，並與長輩們進行了一些簡單的訪問。



#### (三) 文獻蒐集與問卷發放統整：

為了使我們設計的活動吸引更多的學生攜帶來賓一同參與，我們針對已參加過的學生進行問卷調查，主要是想要了解活動中是不是有什麼可以改善的部分，並將問卷資料進行統整。



#### (四) 遊具設計、模型製作、道具修改：

經由討論後，我們決定設計出一系列的闖關桌遊，在過程中我們不斷設計並與師長討論，進行模型製作，並與師長討論一再的修改，完成了我們桌遊。



#### (五) 入班宣傳：

在所有的事前準備告了一段落後，我們設計了宣傳海報，並在活動開始前一週，到本校二年級各班宣傳我們的活動，希望當天能帶來賓一起參與我們的闖關桌遊。



#### (六) 活動當天與施測：

活動當天我們提早去做了事前準備以及會場佈置，希望來賓來到我們的闖關桌遊這邊一起遊玩，當天活動流程蠻順利的，本校學生與來賓的互動也較為良好。



#### (七) 修改不足、問卷統整：

經由活動試玩後發現闖關桌遊有許多可改善的部分，於是針對我們發現不足的地方，提出討論並重新設計製作。

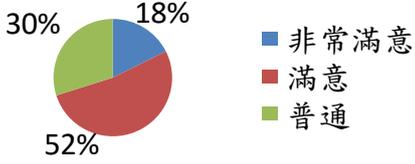
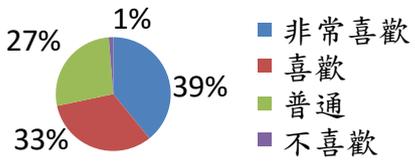
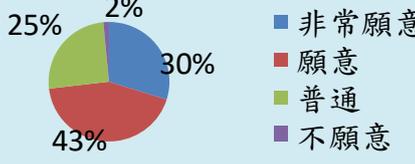
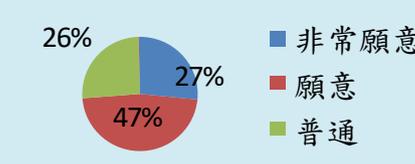


#### (八) 專題完成：

經過將近一年的努力，我們的專題也如期完成，這段時間跟老師討論，不斷的修改，最後使我們的專題完成，活動順利完成。

## 二、前測問卷統計

我們針對此活動進行問卷調查，發放 300 份，有效問卷 287 份，訪問已參加過三代同歡活動的學生，主要是想要了解青少年學生在參加活動後對於三代同歡的看法及建議，並將問題結果統計並作為我們研究的參考依據。

<p><b>對於當日流程安排滿意度</b></p>  <p>圖 2 滿意本校活動的學生占 70%</p>	<p><b>是否喜歡學校所辦之活動</b></p>  <p>圖 3 能接受本校活動的學生占 72%</p>
<p><b>是願意參與新活動</b></p>  <p>圖 4 能接受多增設攤位的占 73%</p>	<p><b>參與後，願意接觸老年人與幼童</b></p>  <p>圖 5 74%的青少年願意與老年人或幼童接觸</p>
<p><b>在活動過程中您遇到最大的困難為：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 較無法溝通、沒話聊。</li> <li>2. 不知道如何互動、親近、沒耐心。</li> <li>3. 食物不好煮、火不夠大、食材不好處理。</li> <li>4. 事前準備不夠齊全。</li> <li>5. 工作分配不完善。</li> </ol>	
<p><b>對活動過程中您印象最深刻的是：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 帶著來賓到處玩、一起互動。</li> <li>2. 一起吃飯的時候。</li> <li>3. 來賓的笑容。</li> <li>4. 離別的時候。</li> <li>5. 可以幫助他們的時候。</li> <li>6. 和老人唱歌的時候。</li> </ol>	
<p><b>活動當中是否有建議和可改善的地方：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 希望能增加與來賓互動遊玩的攤位。</li> <li>2. 看表演的位子擁擠。</li> <li>3. 當天活動時間過短、希望可延長活動時間。</li> <li>4. 擠在一起洗餐具不方便。</li> </ol>	

## 三、前測問卷總結

經過本次前測問卷統整，大部分學生都滿意學校所辦理的三代同歡活動，在過程中遇到最大的困難就是和來賓沒有話題聊，或是不知道該和對方聊些什麼，在活動作程中令大家印較深刻的是和來賓一起遊玩、一起吃飯的時候，希望可以在加設和來賓互動的攤位，改善看表演時的位子可以在大一點。

## 四、遊具設計過程

### (一) 遊具一：磅秤晃晃之水果大集合

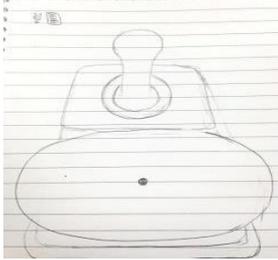


圖 6 繪製遊具一平面圖

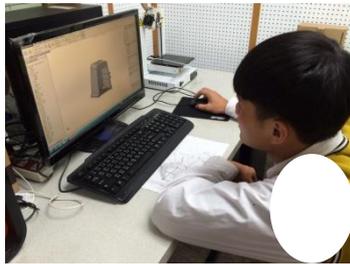


圖 7 電腦繪製 3D 模板



圖 8 第一版模型完成

#### 歷程說明：

- (1) 一開始我們先將遊具所構想的樣子畫出來。
- (2) 由本組機電科組員，利用他們的專長電腦繪圖將草圖繪製出來。
- (3) 再利用 3D 列印技術列印出小型的實體磅秤模型。



圖 9 討論修改



圖 10 製作黏土



圖 11 縮小版遊具一完成

#### 歷程說明：

- (1) 小型模板完成後，我們經由討論將可改善的部分列舉。  
例如：將磅秤的蓋子由橢圓形改為圓形，數字由抽牌改成轉指針。
- (2) 在修改磅秤時，我們也利用黏土製作出常見的蔬菜水果模型。
- (3) 經由我們的修改與老師的建議，完成了第二個小型模型。



圖 12 討論修改內容



圖 13 增加遊具一功能性



圖 14 遊具一完成

#### 歷程說明：

- (1) 我們想增加遊具的功能性，除了數概念的結合外更加入了收納功能。
- (2) 經由討論修改後，我們成功將收納功能融入遊具中。
- (3) 經過確認後，我們用 3D 列印機把大型的磅秤給列印出來，遊具一完成。

## (二) 遊具二：疊疊樂之認識你真好



圖 15 設計疊疊樂上問題 圖 16 寫上疊疊樂指令 圖 17 完成第一版疊疊樂

### 歷程說明：

- (1) 一開始利用小組討論的方式確認遊具的規則以及需要增加的特色。
- (2) 確定疊疊樂的款式，我們依照當時的想法將疊疊樂寫下闖關任務。
- (3) 初版的遊具完成。



圖 18 討論修改疊疊樂 圖 19 將疊疊樂上色 圖 20 完成第二版疊疊樂

### 歷程說明：

- (1) 完成疊疊樂後經由小組討論覺得功能性太少，討論後希望可以有一樣的玩法，所以決定把疊疊樂上色。
- (2) 最後決定將疊疊樂以紅黃藍三原色的方式上色。
- (3) 討論後第二版的遊具完成。



圖 21 製作摸摸箱 圖 22 縫製道具 圖 23 遊具二完成

### 歷程說明：

- (1) 完成初版後經由討論，我們決定增加疊疊樂的遊戲趣味性及多功能性。
- (2) 我們製作了摸摸箱，縫製許多不同形狀、顏色(三原色)及重量的不織布，讓來賓遊玩時能同時增加趣味性、小肌肉發展及觸覺刺激。
- (3) 改良後的遊具最終版完成。

### (三) 遊具三：翻翻樂之我吃我吃我吃吃



圖 24 查詢常見的蔬菜水果

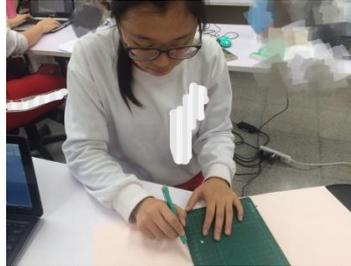


圖 25 製作遊具三第一版



圖 26 遊具三第一版完成

#### 歷程說明：

- (1) 一開始我們找尋了 6 種不同蔬菜的水果。
- (2) 並利用紙雕製作了 6 種不同的蔬菜水果，將水果貼上卡牌。
- (3) 第一版遊具完成。

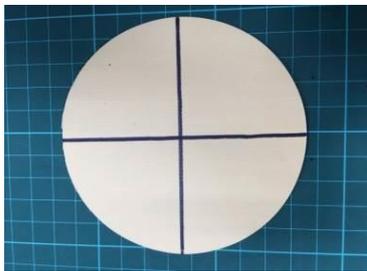


圖 27 增加水果欄位



圖 28 製作第二版



圖 29 完成第二版

#### 歷程說明：

- (1) 第一版完成後經由我們試玩時發現，蔬菜水果重複的頻率過高。
- (2) 因此我們討論後，決定把蔬菜水果的種類增加到 10 種。
- (3) 修改後的第二版遊具完成。



圖 30 減少水果欄位



圖 31 製作第三版



圖 32 遊具三第三版完成

#### 歷程說明：

- (1) 完成修改後，再次與組員實施試玩，上次重複率過高的頻率依然存在。
- (2) 經由我們小組討論，蔬菜水果的種類維持 10 種不變，但原本牌上的 4 格欄位修改成 3 格。
- (3) 再次修改後經由試玩，克服了重覆率過高的問題，完成遊具。

## 伍、研究結果

### 一、完成圖

表 7 遊具一完成圖

	 <p>結合數概念的數字轉盤</p>
	 <p>遊具內部具有收納功能</p>
<p><b>關卡說明：</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.請大家先進行分隊。</li><li>2.派代表進行猜拳決定好先後順序。</li><li>3.玩家抽牌決定此次擺放的蔬菜與水果。</li><li>4.轉動磅秤上的指針，看指針指到哪個數字，代表該蔬菜水果數量。</li><li>5.將其蔬菜水果放置在磅秤的平台上，先讓平台失去平衡導致蔬菜水果掉落者即為失敗。</li></ol>	
<p><b>詳細說明：</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.具有訓練幼童的平衡感。</li><li>2.可增進老年人和幼童之觸覺刺激。</li><li>3.提升幼童動作、思考、反應能力。</li><li>4.使幼童能藉由遊戲對於水果有簡單的認識。</li><li>5.利用遊戲設計的數字轉盤使幼童簡單的認識數概念。</li><li>6.增進青少年與老年人、幼童之互動關係。</li></ol>	

表 8 遊具二完成圖



**關卡說明：**

1. 先從摸摸箱裡抽出一顆球。
2. 看是抽到什麼顏色的球就必須依照顏色去推動積木。  
(例：抽到紅色的球就必須推動紅色的積木。)
3. 推動下來的木頭上都有指示依照指示完成任務。
4. 執行 5 次且順利堆疊者及可前往下一關。

**詳細說明：**

1. 藉由堆疊的方式來訓練老年人和幼童手眼協調。
2. 透過遊戲的過程，能培養老年人和幼童對於事物的專注力。
3. 藉由積木上的指令能使第一次見面的雙方建立基礎的情感，並增加遊戲的趣味性。
4. 利用不同的形狀，增進幼童對形狀的概念。
5. 增進青少年與老年人、幼童之互動關係。

表 9 遊具三完成圖



**關卡說明：**

1. 請大家先進行分隊。
2. 每位玩家手上都會有一張手牌，其餘的放在桌上。
3. 卡牌上都有 3 種不同的蔬菜水果。
4. 由關主亮牌當桌面上的牌與玩家手中的牌有相同的圖案時，即可搶奪。
5. 當所有牌抽完後，拿到最多的為獲勝。

**詳細說明：**

1. 在遊戲中大家能有多次的互動。
2. 藉由抽牌的方式使遊戲增加刺激感。
3. 在遊戲中能使老年人和幼童思考並刺激頭腦。
4. 以抽牌配對的方式使幼童對於配對有基本的認知。
5. 在遊戲中也能使幼童更進一步的認識各式各樣的水果。

## 二、事前規劃

為了使當天進行施測時活動更加順利，我們將三項桌遊遊戲「磅秤晃晃」、「認識你真好」、「我吃我吃吃吃吃」規劃成一系列的闖關活動，並設計闖關卡，增加活動的趣味性。

此外，還在活動前一週，由本組組員到全校二年級的所有班別進行活動宣傳，並製作宣傳單，以增加活動攤位的曝光度。



圖 33 闖關卡設計



圖 34 入班宣傳



圖 35 宣傳單

## 三、實施試玩

這次專題的目的主要是想要增進青少年與幼童及老年人的互動，進而設計出一款老少咸宜的遊具，因此，在完成遊具後，我們藉由三代同歡的活動，實際參與並加以實施觀察，驗證我們所設計的遊具是否有達成增進彼此的互動。

表 10 遊具一觀察記錄



圖 36 遊具試玩



圖 37 遊具試玩

### 觀察紀錄：

- (1) 可訓練到幼童及老年人之精細肌肉。
- (2) 可看見雙方同心協力互相把水果蔬菜放到磅秤上。
- (3) 可看見青少年與來賓互動增加。
- (4) 使在校生在過程中與來賓有話題。
- (5) 藉由水果蔬菜老年人可與青少年語言文化交流。

表 11 遊具二觀察記錄



圖 38 遊具試玩



圖 39 遊具試玩

**觀察紀錄：**

- (1) 道具摸摸箱，能使幼童及老年人之觸覺提升。
- (2) 能看見雙方共同討論決定抽哪塊疊疊樂，並一起完成積木上之任務。
- (3) 可看到他們快樂的笑容，能藉由積木上之指令增加雙方互動。
- (4) 由抽積木之動作及執行積木上之簡易指令，可訓練老年人與幼童之大小肌肉發展。

表 12 遊具三觀察記錄



圖 40 遊具試玩



圖 41 遊具試玩

**觀察紀錄：**

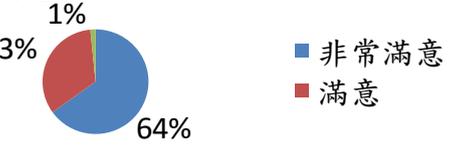
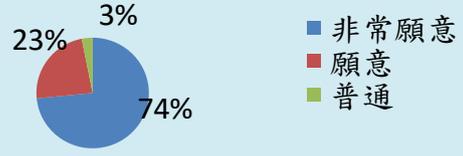
- (1) 能發現當關主翻開手上牌的時，可聽見來賓與在校生喊說：「快搶牌、有蘋果、有櫻桃」等字眼，經由這些互動能拉近雙方之距離。
- (2) 可使幼童及老人之專注力提升。
- (3) 活動中可訓練老年人與幼童之反應力。
- (4) 經由搶牌之動作，可讓青少年與幼童和老年人合作完成。

**四、觀察紀錄總結論**

經由我們活動試玩後發現，青少年、老年人、幼童在活動過程中都是快樂的大部分來賓都給予蠻高的回饋，最後依據後測問卷中發現我們所設計的遊具可以提升青少年和幼童或是青少年和老年人互動，利用遊戲的方式拉近他們彼此的距離，部分的青少年也因在活動中更願意和老年人或是幼童相處。

## 五、後測問卷統計

依據我們活動當天共發 216 份 收回 200 份 有效問卷 196 份 無效問卷 4 份，主要是訪問有參加過我們活動的的來賓及本要有參加的學生，主要是想要了解我們所辦理的活動是否能增進青少年與幼童及老年人的互動。

<p><b>是否滿意我們所增設活動</b></p>  <p>圖 42 98%的人滿意我們所增設的活動</p>	<p><b>是滿意今日活動動線安排</b></p>  <p>圖 43 97%滿意今日的動線安排</p>
<p><b>是否增進您與來賓的互動</b></p>  <p>圖 44 95%有增進與來賓的互動</p>	<p><b>明年是否願意參與這樣的活動</b></p>  <p>圖 45 97%的人明年願意參與活動</p>
<p><b>希望活動當中還能增加什麼遊戲：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 打地鼠、做手飾。</li> <li>(2) 更多好玩的遊戲。</li> </ol>	
<p><b>在整個活動過程中令您印象最深刻的是？</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 疊疊樂。</li> <li>(2) 我吃我吃我吃吃吃。</li> <li>(3) 磅秤晃晃。</li> <li>(4) 跟阿嬤互動很溫馨，像自己家人一樣。</li> <li>(5) 陪著小朋友一起走一起玩、可以小朋友跟互動。</li> </ol>	
<p><b>今日活動流程動線是否有建議和可改善的地方？</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 天氣炎熱。</li> <li>(2) 輪椅不方便進來。</li> <li>(3) 遊戲再簡單一點。</li> <li>(4) 多一點安全措施。</li> </ol>	

## 六、後測問卷總結

經由問卷結果統計後，許多的青少年滿意我們這次所辦理的活動，且覺得經過這次的活動他們較願意與幼童或是老年人相處，藉由這次的活動，也增進了青少年與來賓的相處，也讓活動流程更加的順暢。

## 陸、討論



圖 46 活動當天團體合照

參加這次三代同歡學到許多不一樣的東西，在活動前幾天因為製作遊具忙得不可開交，但想到活動即將到來，就提起勁的努力，在活動當天等待來賓來臨前，心情既緊張又期待，看到許多的老年人、幼童陸續來臨，我們也拿出我們的熱忱，接待每一位參與我們活動的來賓，看到許多的學生跟著爺爺奶奶一起來遊玩，每位參加者臉上都帶著微笑，雖然我們的攤位今年是第一次擺設，但有許多的學生都帶著來賓一同參與我們的活動，在過程中看到小朋友天真的笑容、看到了學生為了要過關和爺爺奶奶們一起努力的畫面，覺得很感動及欣慰，活動結束後，大家都感到很累但是很值得，在這次的活動中收穫很多，也深深覺得辦這個活動很有意義。

## 柒、結論與建議

### 一、結論

隨著時代變遷，高齡化社會慢慢步入台灣，許多的老年人與青少年溝通上較無法達成共識，而減少雙方的溝通。本專題主要是針對青少年對老年人及青少年對幼童在溝通上較無話題的方面為出發點，設計出一系列能增進彼此情感的闖關桌遊，並製作出三種不同的桌遊，透過小組討論、遊具製作、實際試玩等，我們得到許多不同的收穫，最後藉由專題製作的結果我們發現：

- 1.此桌遊可增進青少年與老年人或是幼童的互動。
- 2.可幫助老年人及幼童的大小肌肉發展。
- 3.透過闖關的過程中可以提升幼童對於學習之興趣。
- 4.此闖關桌遊有較多不同的玩法，可提升創造力。
- 5.老年人及幼童對此遊具高度興趣。
- 6.增進彼此的話題減少彼此的代溝。
- 7.青少年較願意與幼童或是老年人相處。

## 二、建議

### (一) 未來延伸發展之建議

1. 可幫助幼兒園教師成為教學上的輔助教具。
2. 可成為市售商品，供家庭選購桌遊有較不同選擇。
3. 可供給樂活中心之老年人們有不同的休閒活動。
4. 可提升家人間情感，提供家庭之間娛樂需求，符合家人共學之理念。
5. 疊疊樂較受大家喜愛的關卡，較吸引青少年的興趣。
6. 遊戲的設計可以再簡單一點，符合大眾所能理解的。

### (二) 修正建議

1. 遊具一「磅秤晃晃之水果大集合」的水果黏土教具如果將來有要改善，建議可以將黏土教具的部分從超輕土改為較重的塑鋼土或是其他較重的黏土材質。
2. 在活動現場的排列方式可以事先去模擬當天情形，以防當天活動會場較為混亂，會有措手不及之狀況。
3. 在遊具三「疊疊樂之認識你真好」的疊疊樂部分，在選擇闖關題目時可設計較符合大眾都能明白的題目。

## 捌、參考資料及其他

郭春在 (2013)。《幼兒教具設計與運用》。臺北市：洪葉文化。

吳鳳凰 (2014)。《快樂黏土捏塑》。台北市：民聖文化。

張素綾 (2009)。《玩出好智慧》。台北縣中和市：教育之友文化。

游淑芬、李德芬、陳學怡 (2014)。《嬰幼兒發展與保育》。新北市：啟英文化。

霍德●利普森、梅爾芭●柯曼 (2014)。《印出新世界-3D 列印將如何改變我們的未來》：馥林文化。

Google 搜尋 <http://www.jses.ilc.edu.tw/fen/ch3.htm>

大紀元文化網教育園地 <http://www.epochtimes.com/b5/9/11/22/n2730622.htm>

青少年期的生理特點

[http://www.hksports.net/hkpe/nss\\_pe/human\\_body/adolescent\\_physical\\_development.htm](http://www.hksports.net/hkpe/nss_pe/human_body/adolescent_physical_development.htm)

號角月報 澳洲版 [http://cchc-herald.org/au/?page\\_id=2224](http://cchc-herald.org/au/?page_id=2224)

網路社會學通訊期刊 <http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/46/46-25.htm>

親子天下

<http://www.parenting.com.tw/article/5067838-%E6%95%99%E5%AD%A9%E5%AD%90%E5%A0%85%E6%8C%81%E4%B8%8D%E6%94%BE%E6%A3%84%EF%BC%81%E7%8E%A9%E6%A1%8C%E9%81%8A5%E5%A4%A7%E7%9B%8A%E8%99%95/?page=2>

育兒寶典 <http://www.spicemami.com/thread-12983-1-1.html>

克勞德的桌上遊戲工作室-玩桌遊的好處

<http://gamesoncloud.blogspot.tw/2013/11/blog-post.html?m=1>

**全國高級中等學校專業群科 105 年專題暨創意製作競賽**  
**【競賽日誌】**

群 科	家政群		<input checked="" type="checkbox"/> 專題組 <input type="checkbox"/> 創意組	參賽 人數	5 人
作品名稱	讓你快樂「幼」、「年」、「青」				
年 月 日	進 度		紀 錄		工 作 分 配
104 9 7	蒐集文獻資料、撰寫研究動機及目的。		地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:4 小時		同學 A: 撰寫研究動機目的及流程 同學 B: 收集文獻資料 同學 C: 收集文獻資料
104 9 14	實地參訪、問卷設計、撰寫研究動機及目的、製作甘特圖。		地點:校內教室、華山基金會 器材:筆記型電腦 時數:4 小時		同學 A: 實地參訪、撰寫研究動機目的及流程 同學 B: 問卷設計、實地參訪 同學 C: 問卷設計、實地參訪 同學 D: 實地參訪
104 9 21	完成問卷設計、撰寫研究動機及目的、文獻探討資料整理、		地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:4 小時		同學 A: 撰寫研究動機目的及流程 同學 B: 完成問卷 同學 C: 完成問卷
104 9 28	撰寫研究動機及目的、發放問卷及回收		地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:4 小時		同學 A: 撰寫研究動機目的及流程、問卷發放 同學 B: 問卷發放 同學 C: 問卷發放 同學 D: 問卷發放
104 10 5	完成問卷統計、修改甘特圖、桌遊餐廳實際參訪		地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:5 小時		同學 A: 修改甘特圖、桌遊餐廳實際參訪 同學 B: 問卷統計、桌遊餐廳實際參訪 同學 C: 問卷統計 同學 D: 桌遊餐廳實際參訪
104 10 12	確認專題問卷設計、修改及討論研究動機及目的		地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:3 小時		同學 A: 修改及討論研究動機及目的 同學 B: 修改及討論研究動機及目的 同學 C: 修改及討論研究動機及目的

104	10	19	收集文獻、製作問卷統計圓餅圖	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:3 小時	同學 A: 收集文獻、 同學 B: 收集文獻 同學 C: 收集文獻
104	10	26	討論文獻、討論遊具雛形、修改研究及動機	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:2 小時	同學 A: 討論文獻、討論遊具雛形、修改研究及動機 同學 B: 討論文獻、討論遊具雛形 同學 C: 討論文獻、討論遊具雛形
104	11	2	修改文獻圓餅圖、整理文獻、討論文獻	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:4 小時	同學 A: 整理文獻、討論文獻 同學 B: 修改文獻圓餅圖、討論文獻 同學 C: 修改文獻圓餅圖、討論文獻
104	11	9	製作遊具、實地參訪資料統整、文獻修改、訪問組長流程相關資料	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:5 小時	同學 A: 製作遊具、文獻修改、訪問組長流程相關資料 同學 B: 製作遊具、實地參訪資料統整、訪問組長流程相關資料 同學 C: 製作遊具、實地參訪資料統整
104	11	16	修改遊具一、文獻整理、製作遊具二	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:2 小時	同學 A: 修改遊具一、文獻整理 同學 B: 修改遊具一 同學 C: 製作遊具二 同學 D: 製作遊具二、文獻整理
104	11	23	修改遊戲玩法、文獻整理、遊具一磅秤製作、收集文獻、	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:5 小時	同學 A: 修改遊戲玩法、文獻整理 同學 B: 修改遊戲玩法、收集文獻 同學 C: 收集文獻 同學 D: 收集文獻、修改遊戲玩法 同學 E: 遊具一磅秤製作、
104	11	30	製作遊具三、文獻統整、	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:4 小時	同學 A: 文獻統整 同學 B: 製作遊具三 同學 C: 製作遊具三 同學 E: 文獻統整

104	12	7	積木上色、施測後問卷製作、闖關卡設計	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:3 小時	同學 A:積木上色 同學 B:施測後問卷製作、 同學 C:施測後問卷製作、 同學 D:積木上色、闖關卡設計
104	12	14	修改遊具三、問卷設計影印、製作遊具二之道具、宣傳單製作、文獻修改	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:4 小時	同學 A:修改遊具三、文獻修改、製作遊具二之道具、問卷設計影印 同學 B:修改遊具三、問卷設計影印 同學 C:修改遊具三問卷設計影印 同學 D:修改遊具三問卷設計影印、宣傳單製作、
104	12	21	積木上油、翻翻牌製作、摸摸箱製作、入班宣傳、試玩	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:7 小時	同學 A:摸摸箱製作、入班宣傳、試玩 同學 B:積木上油、翻翻牌製作、入班宣傳、試玩 同學 C:積木上油翻翻牌製作、入班宣傳、試玩 同學 D:翻翻牌製作、入班宣傳、試玩
104	12	28	施測後問卷統整、遊具修改、文獻統整、圓餅圖製作	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:4 小時	同學 A:遊具修改 同學 B:遊具修改 同學 C:施測後問卷統整、遊具修改 同學 D:施測後問卷統整、遊具修改
105	1	4	修改所有遊具、文獻分工統整	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:5 小時	同學 A:修改所有遊具、文獻分工統整 同學 B:修改所有遊具文獻分工統整 同學 C:修改所有遊具文獻分工統整 同學 D:修改所有遊具文獻分工統整
105	1	11	修改研究目的、整理文獻、修改遊具、文獻統整	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:6 小時	同學 A:整理文獻、修改遊具、文獻統整 同學 B:修改研究目的、

					整理文獻、修改遊具、文獻統整 同學 C：整理文獻、修改遊具、文獻統整 同學 D：整理文獻、修改遊具、文獻統整
105	1	18	文獻統整、修改遊具	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:5 小時	同學 A：文獻統整、修改遊具 同學 B：文獻統整、修改遊具 同學 C：文獻統整、修改遊具 同學 D：文獻統整、修改遊具
105	1	25	拍攝照片、製作過程說明、	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:3 小時	同學 A：製作過程說明、 同學 B：拍攝照片、製作過程說明 同學 C：拍攝照片、製作過程說明 同學 D：製作過程說明、
105	2	1	文獻統整、書面修改	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:4 小時	同學 A：文獻統整、書面修改 同學 B：文獻統整、書面修改 同學 C：文獻統整、書面修改 同學 D：文獻統整、書面修改
105	2	15	文獻修改、打專題心得、	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:2 小時	同學 A：文獻修改、打專題心得 同學 B：文獻修改、打專題心得 同學 C：文獻修改、打專題心得 同學 D：文獻修改、打專題心得
105	2	22	拍攝封面照片、拍攝封面照片、文獻統整、照片統整	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:4 小時	同學 A：拍攝封面照片、文獻統整、照片統整 同學 B：拍攝封面照片 同學 C：拍攝封面照片、文獻統整、照片統整 同學 D：拍攝封面照片、文獻統整、照片統整

105	2	29	當天活動資料統整、文統整、照片統整	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:3 小時	同學 A:當天活動資料統整、文統整、照片統整 同學 B:當天活動資料統整、文統整、照片統整 同學 C:當天活動資料統整、文統整、照片統整 同學 D:當天活動資料統整、文統整、照片統整
105	3	7	所有書面資料確認、完成光碟燒入、裝訂出版寄出	地點:校內教室 器材:筆記型電腦 時數:8 小時	同學 A:所有書面資料確認、完成光碟燒入、裝訂出版寄出 同學 B:所有書面資料確認、完成光碟燒入、裝訂出版寄出 同學 C:所有書面資料確認、完成光碟燒入、裝訂出版寄出 同學 D:所有書面資料確認、完成光碟燒入、裝訂出版寄出

附件二

全國高級中等學校專業群科 105 年專題暨創意製作競賽

「專題組」作品分工表

一、所屬群科：家政群 幼保類

二、作品名稱：讓你快樂「幼」、「年」、「青」

參賽學生	工作任務
1	1.收集文獻 2.實地參訪 3.遊具製作 4.文獻統整 5.活動行程討論 6.入班宣傳 7.活動當天擔任關卡負責人
2	1.收集文獻 2.實地參訪 3.遊具製作 4.文獻統整 5.活動行程討論 6.入班宣傳 7.活動當天擔任關卡負責人
3	1.收集文獻 2.實地參訪 3.遊具製作 4.施測前問卷統整 5.施測後問卷統整 6.入班宣傳 7.活動當天擔任關卡負責人
4	1.收集文獻 2.實地參訪 3.遊具製作 4.施測前問卷統整 5.施測後問卷統整 6.入班宣傳 7.活動當天擔任關卡負責人
5	1.收集文獻 2.實地參訪 3.遊具製作 4.活動當天擔任關卡負責人