

蔡同學	回饋建議
書審老師 A	歷程內容完整，惟報名類別錯誤應該調整為多元表現組，另建議佐證圖說可以增加敘述，部分圖說比較像是頁面裝飾。
書審老師 B	同學在本課程的學習歷程中，能清楚說明自身的學習動機與目標，並主動關注世代互動議題，透過觀察與思考發現問題，進一步提出改善與解決方向，展現良好的社會關懷與反思能力，值得肯定。從活動設計內容中，也可看出同學具備整合規劃與實際執行的能力，能將課程所學落實於真實情境之中，具有相當的學習深度與實踐精神。 此外，同學所設計的活動已有實際運用與紀錄，這點相當難得。若能在學習歷程簡報中進一步加入參與長者的回饋內容，例如簡易問卷、活動感受或互動紀錄，不僅能更具體呈現活動成效，也能提升整體設計的真實性與公信力。透過使用者回饋作為後續修正與反思依據，將更能展現同學在問題解決、實務應用與持續優化上的學習歷程與專業潛力。
書審老師 C	1. 主題切合時事，聚焦於世代共融議題，具備良好的教育意義與探討價值。 2. 目錄標題未標示序號，而內文標題有序號，建議兩者格式一致，以提升整體編排之完整性與一致性。

多元表現學習

跨世代互動教學設計之實踐歷程

結合認知訓練與情感交流的學習與成長



學 校：醒吾高中
科 系：照顧服務科
姓 名：蔡同學
指導老師：林芸竹



目錄



百字簡述.....	1
學習動機.....	2
研究目的與學習目標.....	3
跨世代互動議題理解與實務觀察.....	4
跨世代互動活動規劃.....	6
目標與期許.....	8
活動內容與流程介紹.....	9
跨世代互動教具設計.....	10
活動紀錄與成效佐證.....	11
活動成效分析與觀察.....	12
活動問題與調整策略.....	13
學習收穫與能力成長.....	14
跨世代互動的價值與意義.....	15
個人反思.....	16
未來發展與總結.....	17
作品亮點與學習特色.....	18
學習成果與能力驗證.....	19





一、百字簡述

隨著高齡化社會發展，長者面臨孤單與社交減少，我透過**跨世代互動活動參與**，從**陪伴**到**設計記憶遊戲與桌遊**，培養**觀察與引導能力**。在實務操作中，學習**理解長者需求**，並調整**互動方式**，展現**自身活動設計與人際互動上的成長**。



跨世代互動



二、學習動機



在照顧服務科的學習過程中，我逐漸認識高齡社會的發展趨勢，也開始思考長者在生活中除了基本照顧外，對於**情感陪伴**與**人際互動**的需求。過去參與跨世代相關活動與比賽時，我觀察到長者在與年輕人互動的過程中，能展現更多笑容與活力，而**年輕世代**也能從中**理解長者的生命經驗**，這讓我開始關注**跨世代互動的實際價值**。

在多次與長者互動的經驗中，我深刻感受到，他們不僅需要被照顧，更期待**被傾聽與理解**。透過聊天、陪伴與簡單活動，我看見長者逐漸從被動轉為主動分享，也讓我體會到互動方式會影響參與感與情緒反應。這些經驗讓我不再只是參與活動，而**開始思考如何調整互動方式**，讓**活動更貼近長者需求**。

因此，我以跨世代互動為主軸，從實際參與出發，嘗試結合簡單遊戲與互動設計，逐步培養觀察、引導與調整的能力。對我而言，**跨世代互動不只是陪伴**，更是一種**透過實踐累積經驗、持續修正與成長的歷程**。也期許未來能將這些經驗轉化為更具意義的活動設計，讓不同世代之間建立更深的**理解與連結**。



三、研究目的與學習目標



隨著高齡化社會發展，長者在人際互動與情感陪伴上的需求逐漸提升。在多次參與跨世代互動活動與實務經驗中，我開始思考，除了基本照顧之外，如何透過適當的互動方式與活動設計，讓長者在參與過程中獲得**更多情感支持與交流機會**。因此，本學習歷程以跨世代互動為主軸，透過實際參與、觀察與調整，進一步了解長者在**互動與陪伴上的需求**，並探索更**有效的互動方式**。

在學習過程中，我不僅培養**蒐集與整理高齡議題資料的能力**，也透過多次實務參與，逐步**學習設計適合長者的互動活動**，並在活動中觀察其反應與參與情形，進行調整與優化。同時，在與長者互動的過程中，培養自身的耐心、同理心與引導能力，學習傾聽與理解不同世代的想法。

透過本次學習歷程，我不再只是參與活動，而是逐步發展出**觀察、調整與設計活動的能力**，也更加**確立未來持續投入高齡服務與跨世代互動相關領域的學習方向**。

面向	學習目標
知識	了解長者在人際互動與情感支持的需求
技能	培養跨世代活動設計與帶領能力
態度	建立同理心、耐心與尊重不同世代的觀念
核心能力	觀察分析 × 活動調整 × 人際互動能力





四、跨世代互動議題 理解與實務觀察

在高齡化社會的發展下，長者在人際互動與情感支持上的需求逐漸增加。然而在實際參與跨世代活動的過程中，我觀察到，長者雖擁有豐富的人生經驗，卻**缺乏穩定的交流機會**；而**年輕世代也較少理解長者的生活背景與價值觀**，導致彼此之間產生距離。

在互動經驗中，我發現當活動僅停留在陪伴或簡單交流時，長者多半呈現**被動參與**，**互動深度有限**。



跨世代互動成效觀察



分析面向	觀察結果
參與度	長者由被動轉為主動參與
專注力	任務過程中專注時間延長
認知能力	可完成由簡至難的任務
情緒反應	表現出笑容與正向回饋
互動表現	增加對話與交流意願





四、跨世代互動議題 理解與實務觀察

當加入引導式活動設計（如任務操作、遊戲互動）時，長者的參與度與表達意願明顯提升。

這讓我逐漸理解到：
跨世代互動的關鍵，
不在於「**是否互動**」，
而在於「**互動是否經過設計**」。



適切的活動設計能同時促進認知參與與情感交流，使長者產生投入感與成就感，也讓年輕世代建立理解與同理心。因此，我開始從「參與者」轉變為「**活動設計的思考者**」，嘗試透過觀察與反思，調整互動方式與活動內容，使跨世代互動不只是陪伴，而能成為真正促進理解與連結的學習歷程。

在多次與長者互動的過程中，我逐漸觀察到，長者除了基本生活照顧外，更重視情感陪伴與人際交流的需求。當有適合的互動活動時，長者往往展現更多笑容與參與意願，也更願意分享自身經驗。

這讓我理解到，**高齡照顧**不只是**生活上的協助**，更包含**心理支持與情感連結**。因此，我開始思考如何透過活動設計，讓長者在互動中獲得參與感與成就感，並提升整體生活品質。透過這次學習歷程，我不僅更了解高齡社會的需求，也更加確立**未來朝向高齡服務與相關領域發展的方向**。





五、跨世代互動活動規劃



一、主題設計理念

隨著高齡化社會發展，長者在人際互動與情感交流上的需求逐漸提升。然而在實務觀察中，我發現長者與年輕世代之間缺乏穩定互動機會，導致彼此理解有限。

因此，本活動以「**跨世代互動**」為核心，透過活動設計促進認知參與與情感交流。

二、活動設計重點



活動設計強調以下三項原則：

- 由簡入難：讓長者逐步建立參與信心
- 互動引導：透過提問與陪伴提升交流深度
- 情境設計：以遊戲與任務增加參與動機

使活動不只是操作，而是具**學習**與**互動**價值





五、跨世代互動活動規劃



三、活動內容說明

活動規劃多元互動形式，包含記憶遊戲、情境互動與合作任務，透過實際操作與交流，引導長者與學生共同參與。透過這些設計，讓長者在互動中產生**參與感**與**成就感**，同時促進**世代之間的理解與連結**。

四、活動價值與學習意義

本次活動不僅提升長者的參與意願與情緒反應，也讓我從中理解：

活動的效果來自**設計**，而非**活動本身**。

在規劃過程中，我逐步建立活動設計與引導能力，也更加確立未來朝向高齡服務與相關領域發展的方向。



六、目標與期許



透過本次跨世代互動活動的參與與設計，我希望能從實務經驗中，更深入理解長者在生活、情感與人際互動上的需求，並學習如何透過適切的活動設計，促進**長者與年輕世代之間的交流與理解**。

在學習過程中，我不僅關注活動的進行，更重視活動設計與引導方式，嘗試透過觀察與調整，使活動更貼近長者需求，並提升其參與感與互動品質。這也讓我逐步從「**參與者**」轉變為「**具備設計與引導能力的學習者**」。

我期許未來能將這些經驗轉化為實際能力，運用於高齡服務與活動設計中，提供更具意義與價值的陪伴與支持。



目標 期許

技能：培養跨世代活動設計、引導與即時調整能力

知識：了解長者需求與高齡服務相關知識

態度：建立同理心、耐心與尊重差異的觀念



七、活動內容與流程介紹



在照顧服務科的學習與實務參與中，我透過跨世代活動觀察長者在認知、情感與人際互動上的需求。

我發現：長者除了生活照顧，更需要被傾聽與陪伴。

透過參與跨世代活動，長者能展現更多笑容與參與意願，年輕世代也能從互動中理解長者的生活經驗與想法。

因此，我以「跨世代互動」為主軸，結合教具設計與活動規劃，設計多元互動活動，讓長者與學生透過操作與交流共同參與。

讓互動不只是陪伴，而是具有學習與交流意義的過程。

活動流程

1. 互動暖身

透過簡單問答與聊天，建立長者與學生之間的互動氛圍

2. 教具操作

引導長者進行**小魚找方向**等活動，進行認知判斷與操作

3. 互動交流

透過任務與提問，引導長者分享生活經驗與想法

4. 回饋與鼓勵

給予即時回饋，提升長者參與感與成就感

八、跨世代互動教具設計



以「小魚找方向」為例

1. 教具名稱：小魚找方向
2. 設計目的：認知訓練＋互動交流
3. 操作方式：配對、排列
4. 難度設計：單一 → 多步驟
5. 教學策略：提示、引導、回饋

內容物：
四色題目卡*24
方向題目卡*4
六色答案卡*24
泡棉小魚*25
遊戲板*1

遊戲方法：
在遊戲板左側隨機排放四組四色題目卡，
遊戲板上方則隨機排放方向題目卡，
長輩依照左側題目卡順序排出色卡，
再依上方的方向題目卡，將泡棉小魚擺放相同方向。



主要材料：

瓦楞板、紙張、EVA泡棉

遊戲目的：

長輩解悶、預防失智、專注力練習、與人同樂



九、活動紀錄與成效佐證



在本次跨世代互動活動中，透過實際參與與觀察，我記錄長者在不同活動中的參與情形與互動表現。

從照片與現場觀察可發現，長者在活動過程中逐漸由被動轉為主動參與。

在教具操作與互動任務中，長者不僅能投入活動，也會主動與學生交流與分享，顯示活動具備良好的引導效果。

這些紀錄不僅呈現活動過程，也作為後續成效分析的重要依據。



長者主動參與活動



教具操作情形



長者分享生活經驗



學生引導互動過程

十、活動成效分析與觀察



為了解本次跨世代互動活動的實施效果，我從「認知能力」、「參與情形」與「互動表現」三個面向進行觀察與分析。

認知能力

在活動過程中，長者由原本較為被動的狀態，逐漸轉為主動參與，並能持續投入活動任務。

顯示活動具備吸引力與適切難度設計。



互動表現

透過學生的引導與陪伴，長者不僅能完成任務，也會主動與學生交流與分享生活經驗。

顯示活動能有效促進跨世代之間的互動與情感連結。

整體分析

綜合上述觀察，本活動在認知刺激、參與提升與互動促進三方面皆呈現正向成效。

顯示良好的活動設計能同時兼顧學習效果與情感交流。



十一、活動問題與調整策略



在本次跨世代互動活動的實施過程中，我透過觀察與實際操作，發現部分問題，並進行調整與改善，使活動更符合長者需求。

問題一：方向概念理解困難

部分長者對於「上、下、左、右」的方向判斷較不熟悉，容易出現錯誤或操作遲疑。

調整方式：增加示範次數，搭配手勢與口語提示，並將任務由單一方向開始，逐步增加難度。

調整效果：長者能逐步理解方向概念，操作表現明顯提升。

問題二：專注力不足

部分長者在活動過程中容易分心，影響操作持續性。

調整方式：縮短單次任務時間，並增加即時回饋與鼓勵。

調整效果：長者參與時間延長，專注度提升。

問題三：互動較為被動

活動初期，長者與學生之間互動較少，交流較為有限。

調整方式：引導學生主動提問與回應，例如鼓勵長者分享經驗或表達想法。

調整效果：者逐漸主動參與對話，互動品質提升。

整體反思

透過本次調整歷程，我體會到活動設計需具備彈性，並依據參與者狀況進行即時修正。

有效的跨世代互動，來自於持續觀察與調整，而非固定流程。

十二、學習收穫與能力成長



透過本次跨世代互動活動的參與與設計，我不僅了解長者在認知與情感上的需求，也逐步培養了觀察與分析的能力，能從活動過程中判斷參與者的反應，並進行適當調整。

在活動帶領過程中，我從原本單純的參與者，逐漸轉變為能思考活動設計與引導方式的學習者。透過實際操作與反思，我學會如何透過簡化任務、調整節奏與增加引導，使活動更符合長者需求，提升其參與感與互動品質。

這讓我理解到，良好的活動不只是安排流程，而是需要根據參與者狀況進行調整與設計。

在跨世代互動中，我也培養了耐心、同理心與溝通能力，學習傾聽不同世代的想法，並透過互動建立連結。

我已從「參與活動」轉變為「能觀察、調整並設計活動」的學習者。

未來，我希望能將這些能力應用於高齡服務與活動設計領域，設計更具意義與價值的互動活動，提升長者的生活品質。



十三、跨世代互動的價值與意義



透過本次跨世代互動活動的實踐，我從實際經驗中整理出跨世代互動的重要價值：

促進世代之間的理解與交流

透過活動互動，長者與年輕世代能分享經驗與想法，減少彼此之間的距離。

提升長者參與感與自我價值

在活動中，長者能表達想法與完成任務，提升參與意願與成就感。

培養年輕世代的同理心

透過與長者互動，學習理解不同世代的需求與生活經驗。

促進認知與情感雙向發展

活動不僅提升長者認知能力，也促進情感交流與互動品質。

建立正向的互動關係

透過持續互動，建立信任與支持，使跨世代關係更加緊密。



十四、個人反思



在本次跨世代互動的學習歷程中，我最大的改變，是開始從「自己的角度」轉向「長者的角度」思考。

一開始，我認為只要設計活動、陪伴長者參與，就能達到互動的目的。但在實際帶領與觀察的過程中，我發現，如果沒有理解長者的需求與能力，再好的活動也可能無法產生效果。這讓我意識到，活動的重點不在於形式，而在於是否真正符合參與者的狀況。

在多次互動與調整的過程中，我學會放慢步調、增加引導，並觀察長者的反應，適時調整活動內容。當我看到長者從一開始的猶豫，到逐漸願意參與與分享時，我深刻體會到，陪伴不只是「在場」，而是「用心理解與回應」。

這次經驗讓我不再只是參與活動，而是開始思考如何透過設計，讓每一次互動都更有意義。對我而言，跨世代互動不只是一次學習歷程，更是一個讓我學會理解他人、調整自己，並持續成長的重要過程。

陪伴不只是『在場』，
而是『用心理解與回應』



十五、未來發展與總結



透過本次跨世代互動的學習歷程，我不僅累積了活動參與與設計的經驗，也逐步培養了觀察、調整與引導的能力，讓我從單純的參與者，轉變為能思考活動設計與互動品質的學習者。

在與長者互動的過程中，我更深刻理解到，**高齡服務不只是生活照顧**，更包含**情感支持與人際連結**。每一次的互動，都是建立理解與信任的過程，也讓我體會到跨世代互動的真正價值。

未來，我希望能將所學應用於高齡服務與活動設計領域，設計更貼近需求且具意義的互動活動，提升長者的生活品質與參與感。

這段學習歷程，不只是一次經驗，更是我邁向專業成長的重要起點。

責任



不只是一次經驗，而是專業成長的起點



十六、作品亮點與學習特色



跨世代互動設計能力

透過活動規劃與教具設計，將互動由「陪伴」轉化為具學習目標的設計。

認知與情感雙向整合

活動同時提升長者認知能力與情感交流，強化參與感與互動品質。

觀察與調整能力

能根據長者反應進行即時調整，使活動更貼近實際需求。

跨世代溝通能力

透過互動過程，培養與不同世代溝通與引導的能力。

學習歷程轉變

從「參與活動」到「設計活動」



粉彩畫



螃蟹拓印



造紙術



草莓針織
耳機包

本作品展現的不僅是活動成果，
更是能力的累積與成長的歷程。



童玩手作-沙包



十七、學習成果與能力驗證



在本次跨世代互動學習歷程中，我不僅透過實務活動累積經驗，也在多項競賽與作品中展現學習成果，進一步驗證自身在活動設計與議題理解上的能力。

競賽成果

2025全國幼老共學教案設計暨教學成果競賽 教案設計組 | **第一名**

主題：「跨時代的味蕾旅行」

培養跨世代教學設計與互動能力



全國高中職創新創意與創業競賽 | **銅獎**

主題：「樂齡生活創新方案設計」

展現跨世代活動設計與應用能力



我的能力被驗證



十七、學習成果與能力驗證

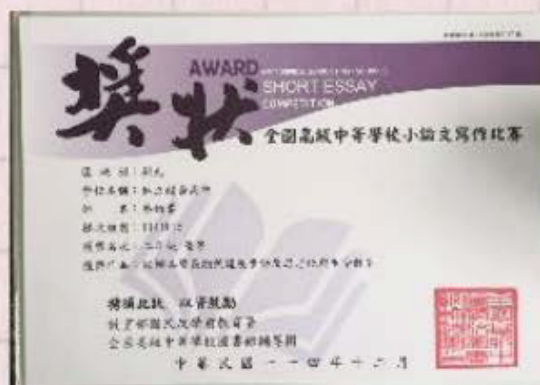


學術表現

全國中學生小論文競賽 | **優等**

主題：長照輔具與生命教育

展現議題分析與邏輯統整能力



醒吾高中學生參加全國中學生小論文寫作比賽獲獎名單
梯次：1141015

序	班級	作者	指導老師	類別	作品標題	名次
1	照二4班	洪同學 蔡同學 簡同學	林芸竹 陳如藏	教育類	從輔具暨長期照護 展參訪反思老化與 生命教育	優等

