

## 2022幼老代間學習方案競賽暨實踐成果研討會

## 幼老代間學習方案競賽 徵案規則

## 一、活動目的

為鼓勵大專校院、高中職師生及幼兒園教師投入「幼老共園」代間學習課程的設計，本次研討會特別安排「幼老代間學習方案」的徵案競賽，期能產生創新且可行之幼老代間學習方案，供未來幼兒園轉型成為「幼老共園」時開設代間學習課程使用。

## 二、辦理單位：

- (一) 指導單位：教育部 USR 計畫
- (二) 主辦單位：朝陽科技大學 幼老共園推動中心、銀髮產業管理系、幼兒保育系
- (三) 協辦單位：中華民國幼老共園促進發展協會

## 三、參賽對象

- (一) 以幼教及老人相關科系領域為主(但不限於此)之各大專院校師生(可含碩士班)、高中職師生及幼兒園教師三大類別，對於幼老代間學習方案設計有興趣者。
- (二) 參賽者必須2至6人組成一隊，得設指導老師一人(若無可免)。
- (三) 每一參賽者只限報名一組(可跨科系、跨校、跨類組隊)，不接受個人報名參賽。

## 四、設計規範

- (一) 方案實施對象：以幼兒園大班孩子及 65 歲以上(go-go 型的年輕長者)或 80 歲以上(slow-go 型的超高齡長者)尚具自理能力之長者為主，其中長者應選擇其中一類型。
- (二) 方案主題類型：根據 Ames and Youatt (1994) 的分類，應選擇代間學習方案五大類型其中一類為主題設定類型，詳如下表說明：

類型	定義
休閒娛樂	安排代間休閒娛樂活動，以建立和諧的關係
教育	主要由高齡者對幼兒傳授技巧、分享有關歷史、職業以及各領域的知識，以達知識與經驗傳承的目的。
運動保健	透過代間團體運動方案，使幼兒與高齡者共同達成健康促進的目標。

公共服務	運用幼兒及高齡者互補的優勢，對社區或特別的需求者提供服務。
個人發展	代間分享彼此的榮耀與快樂，使其感到成就；透過彼此心情的分享與交流，能抒發情緒與感受。

(三) 方案設計內容：根據方案主題應設計一整個學期至少 16 週（4 個月）的「幼老代間學習方案-課程規劃表(內容格式詳如附錄 2)」，單週課程時間全長以 90 分鐘為原則（不含中間休息）。每週教案單元名稱之間必須具有連貫性，且應有摘要說明具體內容，以清楚呈現該課程規劃的可行性。

(四) 口頭發表規範：初賽獲選口頭發表資格之隊伍，應準備 10 分鐘的口頭簡報（可含實際或模擬教學影片），做為決賽評分之依據。格式不拘。

## 五、參賽繳件資料及作品格式

### (一) 繳件資料

1. 報名表(附錄 1)
2. 作品電子檔(附錄 2)
3. 授權同意書(附錄 3)

### (二) 作品格式

1. 請以 A4 紙張規格繕製，中文為標楷體字型、英文為 Time New Roman 字型、數字及日期皆使用阿拉伯數字繕打，由左至右直式橫書編寫。字體為 12 號，全文採單行間距。
2. 徵案檔名請註明【幼老代間學習方案競賽-作品課程名稱】，應同時提供 Word 檔及 PDF 檔。

## 六、競賽流程及評審程序

### (一) 競賽流程

1. 初賽：主辦單位於截止收件後進行作品電子檔審查作業，評選出共 10 組可進入決賽。
2. 決賽：獲選決賽隊伍應至少一名隊員赴競賽現場發表作品，每隊發表時間為 10 分鐘，應包含作品設計理念、課程規劃簡介、實際或模擬教學呈現等三個部分。

### (二) 評審標準

1. 由主辦單位邀請學者專家組成之評審委員進行評審。
2. 評審標準包括：
  - 1) 意義性（占 20%）
  - 2) 創新性（占 30%）

- 3) 可行性 (占30%)
- 4) 完整性 (占10%)
- 5) 連貫性 (占10%)

### (三) 參賽作品送件時間及方式

1. 參賽者即日起至 2022 年 12 月 5 日(星期一)下午 5 時前，請依前述規定備妥繳件資料(含附錄 1、2、3)之電子檔 (Word 及 PDF 檔)，以電子郵件方式傳送至主辦單位 (朝陽科技大學 幼老共園推動中心)，電子郵件信箱：[kinderelder@gmail.com](mailto:kinderelder@gmail.com)，信件主旨為「幼老代間學習方案競賽-作品課程名稱」，並請於傳送後立即以電話確認是否順利完成繳件。逾期恕不受理。
2. 聯絡人：鄭鈺儒／幼老共園推動中心 課務主任  
電話：04-23323000 分機 8962  
E-mail：[kinderelder@gmail.com](mailto:kinderelder@gmail.com)

### (四) 評審結果公告

初審結果將於 2022 年 12 月 6 日(星期二)下午 5 時前，在幼老共園推動中心官網公告 (<http://163.17.13.230/kindergarten/eldergarten/daycare.html>)，並以 E-mail 個別通知獲選決定隊伍。

### (五) 決賽日期及地點

決賽日期為 2022 年 12 月 9 日(星期五)下午 13 時至 16 時於「朝陽科技大學行政大樓六樓會議廳」舉行口頭發表，將另行公告決賽流程。

## 七、獎勵

(一) 本次競賽將選取10件優秀作品，頒給獎金及獎狀以資鼓勵。

(二) 各組錄取名額與給獎方式：

1. 第一名：錄取 1 名，頒給 5,000 元獎金及獎狀。
2. 第二名：錄取 1 名，頒給 3,000 元獎金及獎狀。
3. 第三名：錄取 1 名，頒給 2,000 元獎金及獎狀。
4. 佳作：錄取7名，頒給獎狀。

(三) 各組獎項若未臻理想，主辦單位得視情況予以從缺。

(四) 獲選決賽之優良作品，將彙編成冊及光碟檔案，提供各校及相關單位參考。

## 八、附則

- (一) 參加競賽或入圍作品如涉及著作權、專利權等之傷害，由法院判決屬實者，追回入圍資格與獎勵，主辦單位不負任何法律責任。參賽作品亦不得有抄襲或代筆之情事，若經發現，一律取消參賽資格。
- (二) 繳交所有文件不論得獎與否將不予退回，請參賽者自行備份。
- (三) 參賽隊伍不得抽換或更改繳交之報名相關資料，請於繳交報名相關資料前，仔細確認報名相關資料的正確性。
- (四) 參賽作品將擇優集結成冊，作為日後相關實務工作者與研究者在推廣幼老代間教育與服務的參考依據。
- (五) 對本競賽有任何建議，或有感權益受損，敬請直接反應給主辦單位。

附錄 1

# 2022 幼老代間學習方案競賽 報名表

編號(主辦單位填)：

作品課程名稱			
作者	姓名	基本資料	
1 (隊長)		學校名稱：	科系：
		電子信箱：	
		聯絡地址：(000-00)	
		電話：00-00000000 轉 000	手機：0000-000000
2		學校名稱：	科系
		電子信箱：	
		手機：0000-000000	
3		學校名稱：	科系
		電子信箱：	
		手機：0000-000000	
4		學校名稱：	科系
		電子信箱：	
		手機：0000-000000	
5		學校名稱：	科系
		電子信箱：	
		手機：0000-000000	
6		學校名稱：	科系
		電子信箱：	
		手機：0000-000000	
指導 老師		學校名稱：	科系：
		電子信箱：	
		聯絡地址：(000-00)	
		電話：00-00000000 轉 000	手機：0000-000000
中華民國                      年                      月                      日			

## 幼老代間學習方案【課程規劃表】

課程名稱	
課程設計者	
主題類型 (請勾選其一)	<input type="checkbox"/> 休閒娛樂 <input type="checkbox"/> 教育 <input type="checkbox"/> 運動保健 <input type="checkbox"/> 公共服務 <input type="checkbox"/> 個人發展
對象	<input type="checkbox"/> 65 歲以上(go-go 型的年輕長者) <input type="checkbox"/> 80 歲以上(slow-go 型的超高齡長者) 及幼兒園大班孩子
設計理念	
學習目標 (條例式)	

週次	發展程序	單元名稱	內容摘要
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

週次	發展程序	單元名稱	內容摘要
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

(更多可自行延伸)



附錄 2-1：參考案例

幼老代間學習方案【課程規劃表】

課程名稱：幼老棒球隊

教案設計：鄭堯任

週次	發展程序	單元名稱	內容摘要
1	促發	我的忘年隊友	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 幼老配對、自我介紹、分隊、取隊名</li> <li>■ 幼老破冰遊戲：破冰賽</li> </ul>
2		棒球初體驗	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 認識國球棒球與基本概念</li> <li>■ 回顧經典棒球比賽：紅葉少棒隊、KANO(嘉農)</li> </ul>
3	探索	棒球怎麼玩	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 球具介紹與探索：棒球、球棒、壘包、手套、球衣、球帽、場地、角色</li> <li>■ 認識棒球的玩法（規則）</li> <li>■ 美國職棒及台灣職棒轉播體驗</li> </ul>
4		投接打球練習	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 投接球講解及 2 人投接球練習、分組 4 人投接球練習</li> <li>■ 打擊講解及練習、分組 4 人投打練習</li> </ul>
5	體驗	投球練習賽	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 呼啦圈近中遠投準練習</li> <li>■ 棒球九宮格投準比賽</li> <li>■ 投遠練習及投遠賽</li> </ul>
6		打擊練習賽	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 2 幼 2 老分組餵球打擊練習</li> <li>■ 老師餵球打遠比賽</li> </ul>
7		跑壘練習	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 各壘意義及防守角色講解</li> <li>■ 跑壘練習(只能快走，不能用跑的、不能盜壘)</li> <li>■ 防守隊規則(只能投球或踩壘刺殺，不能觸殺)</li> </ul>
8		投打跑壘練習	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 分紅白兩隊，各自練習攻擊及防守。</li> </ul>
9	練習	練習賽	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 棒球遊戲規則和比賽規則</li> <li>■ 分紅白兩隊，各自練習攻擊及防守。</li> <li>■ 分紅白兩隊輪流攻擊及防守各 1 局</li> </ul>
10		熱身賽	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 分紅白兩隊輪流攻擊及防守各 5 局</li> </ul>
11		例行賽(1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 分紅白兩隊輪流攻擊及防守各 5 局</li> <li>■ 例行賽逐場累計分數</li> </ul>
12		例行賽(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 分紅白兩隊輪流攻擊及防守各 5 局</li> <li>■ 例行賽逐場累計分數</li> </ul>
13		現場看正式球賽	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 幼老一起去看一場現場的職業棒球賽</li> <li>■ 幼老討論及分享看賽經驗與心得</li> </ul>
14		例行賽(3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 分紅白兩隊輪流攻擊及防守各 5 局</li> <li>■ 例行賽逐場累計分數</li> </ul>
15		公開賽前練習	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 分紅白兩隊，各自練習攻擊及防守。</li> </ul>
16	發表	公開賽	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 借大場地、邀請全校孩子、家長、家屬、社區民眾觀賽</li> <li>■ 頒獎：例行賽冠軍隊、公開賽冠軍隊</li> </ul>

附錄 2-2：參考案例

幼老代間學習方案【課程規劃表】

主題名稱：共創小時候的回憶

教案設計：鄭堯任

週次	發展程序	單元名稱	課程內容
1	認識	當幼老同在一起	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 幼老配對(動物特徵)、相互認識(名字、年齡)</li> <li>■ 幼老介紹對方 5 件事(名字、幾歲、住哪裡、最喜歡什麼、最討厭什麼)</li> <li>■ 破冰活動：棉花糖塔挑戰</li> <li>■ 課程介紹：全部課程、目標、成果</li> </ul>
2		認識小時候的你	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 幼老繪本共讀-懷舊系列</li> <li>■ 幼老彼此深度認識，長者詢問幼兒的成長過程、家庭；幼兒訪問長者的年幼故事，並觀察長者的外在特徵、行為。</li> </ul>
3	分享	分享我所愛的	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 懷舊系列影片共賞與討論</li> <li>■ 幼兒帶自己喜愛的東西來、長者帶自己珍藏的東西來</li> <li>■ 幼兒分享自己喜愛的人、事情、東西、吃的、玩的、去過的地方…；長者分享平常都在做什麼、特別喜歡做什麼、玩什麼…</li> </ul>
4		古早的美好回憶	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 老師預備懷舊物品、童玩、食物(實品、圖片、影像資料)</li> <li>■ 長者分享他們年代小時候都玩些什麼、吃什麼零食或特別的食物、以前年代所使用的東西。</li> </ul>
5	探索	搭程時光機到小時候	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 老街同遊</li> <li>■ 幼老一起探索長者以前年代玩的、吃的、用的東西…</li> </ul>
6		小時候想要的	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 幼老一起討論想要創作什麼關於長者以前年代玩的、吃的或用的東西，而且是很有意思的，作為接來所要創作的標的。</li> </ul>
7	創作	小時候的創作：玩的(1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 創作參考方向：</li> <li>玩的：灌蟋蟀、鬥蟋蟀、丟沙包、打彈珠、製作竹槍、彈弓、打尪仔標、自製陀螺…</li> <li>吃的：阿公阿嬤的懷舊古早味，草仔粿、紅龜粿、碗粿、黑糖糕、包粽子、碰糖、小時候大餅、剉冰、種菜…</li> <li>用的：灶、米缸、菜櫥、小碗櫃、斗笠、蓑衣、草鞋、縫紉、編織、…</li> </ul>
8		小時候的創作：玩的(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 創作項目：</li> <li>可以是吃的、玩的或用的，找出至少一樣幼老共同最想要創作的東西，時間夠的話，也可以好幾樣。</li> </ul>
9		小時候的創作：吃的(1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 創作方式：</li> <li>從學習怎麼做開始，到討論材料、預備材料、試做，再到創作成功為止。</li> </ul>

週次	發展程序	單元名稱	課程內容
10		小時候的創作： 吃的(2)	■ 創作成果： 作品要到能賣的樣子，數量不多沒關係。
11		小時候的創作： 用的(1)	■ 創作精進： 讓所創作的東西能上手（熟悉如何製作），達到有一定的品質。
12		小時候的創作： 用的(2)	■ 創作成果： 作品要到能賣的樣子，數量不多沒關係。
13	演練	準備開店： 叫什麼	量產（或討論如何購入成品）、定價、設計招牌及文宣品
14		準備開店： 當老闆	成果展示規劃討論、角色工分及練習、繼續創作
15		古早店開幕準備	成果發表預演
16	發表	小時候市集	「小時候市集」隆重登場！在幼兒園旁的公園或活動中心或園所廣場擺設市集，安排有幼老共同的演出、闖關活動及創作商品販售。

授權同意書

2022 幼老代間學習方案競賽

參賽聲明

(以下由隊長代表填寫)

本隊參加「2022 幼老代學習方案競賽」活動，由隊長\_\_\_\_\_代表以下聲明：

1. 本隊保證全體隊員均已確實了解此競賽之規範，並同意遵守各項規定。
2. 本人暨團隊所有成員已確認上述各項報名資料無誤，以及所參加比賽之作品係本隊伍之原創著作，若非原創，已註明資料來源出處。若有不實，願自負全部之法律責任。
3. 本人暨團隊所有成員同意上述參賽作品相關之聲音、影像、文字、圖畫、實物之設計或所提之創意，主辦單位有權集結成冊，出版發行及公開展示。

聲明人：

(簽名及蓋章)

中華民國      年      月      日

(以下欄位由主辦單位填寫)

作品編號		收件日期		檢核人員	
------	--	------	--	------	--