



智慧生活人才培育  
老人福祉整合創新跨校教學聯盟

# 設計當下 思考未來

設計思考 成果簡報

報告人：陳國珍 副教授

開課學系：輔仁大學老人學程



# 智慧生活人才培育

老人福祉整合創新跨校教學聯盟

■ **FOR老師**：教學社群建立－共享教材教具與教學經驗，透過計畫網站討論或透過活動面對面分享教材與授課情形，彼此交流學習與互評(建立良好夥伴關係)。

■ **FOR學生**：T型人才培育－學生在學校除了學到領域既有的知識與技能，將由觀察體驗課程培養對高齡者的關懷與觀察反思的能力，由設計思考課程學習設計方法與流程，由實作專題培養其跨領域合作及實作創新的能力。

## 計畫目標－建立跨校合作模式

■ 共享實習場域

■ 共享教材教具

■ 互相支援授課

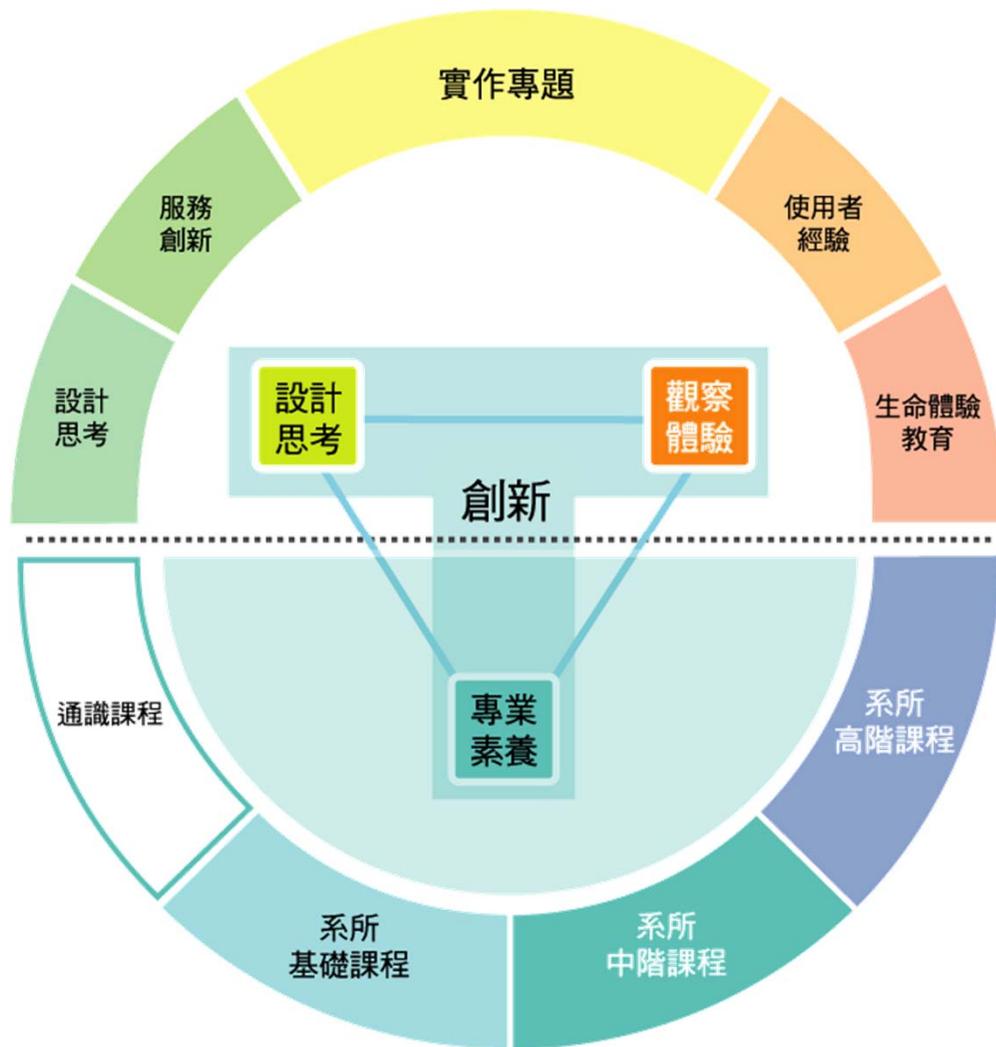
■ 分享成功案例

教學社群建立



# 智慧生活人才培育

老人福祉整合創新跨校教學聯盟



## T型人才培育

■ 智慧生活創新課程  
人才能力培育目標：

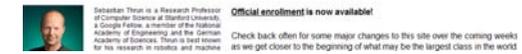
- 設計思考
- 觀察體驗
- 實作專題

■ 對應的評量項目：

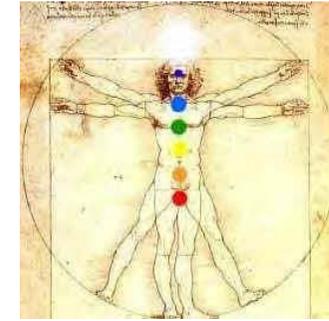
- 認知能力
- 態度情意
- 實作技能

# 報告流程

- 課程目標
- 教學設計與規畫
- 學校或聯盟中心對於本課程之支援與配合
- 教學/學習之成果
- 教學助理與修課學生之回饋/意見
- 檢討與展望

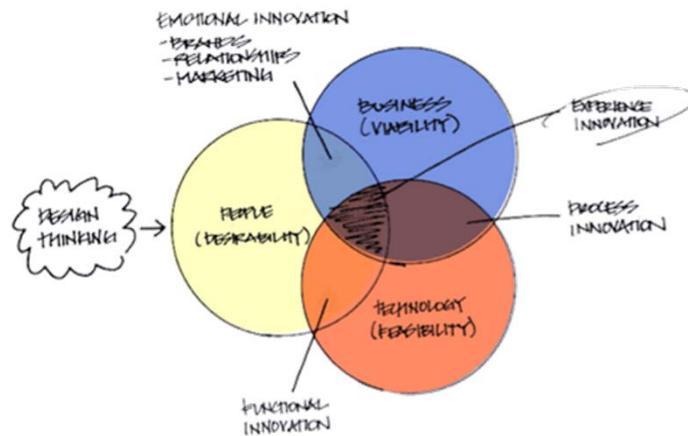


# 前言



「智齡聯盟」以促進老人福祉為主軸，透過跨校及跨界聯盟的方式，培養智慧生活整合創新之人才。

- 本聯盟針對傳統大專教育之不足，設計及開授創新課程，讓學生在專業素養之外，積極培養觀察體驗、跨域合作、反思回饋與創新設計四種基本核心能力，以成為具備跨領域整合創新能力之人才。



卡片情境法與產品設計即時發表



# 動機與背景



- 目前台灣對於老人議題的探討尚不足夠，社會為嬰孩建立周全的照顧，卻鮮少關心老人的需要，把老人想得太脆弱，但這是錯誤的循環，長者越不活動，可能退化得更快、社會成本將付出更多。因此本課程希望對於發展老人議題可以從設計和看待老人的觀念改變起，提供更適合長者的環境設施和服務，甚至延伸到價值觀的轉變，延緩老化，整個社會就會更健康。現在的設計，是為了不久的將來而做，開始照顧老人和關心老人議題，許多價值才會被建立，進而將概念落實為社會教育。



# Active Living Promotion

## ■ 芬蘭-年長者照護

獨立特派員198集【預演長照北歐經驗系列二 芬蘭運動處方1】

news50402 621 部影片 訂閱



喜歡 新增至 分享

487 觀看次數



# Active Living Promotion

- 日本-東北大學感性福祉研究所



Taizo OSHIRO教授  
帶領阿茲海默症年長者進行行臨床藝術治療

# Active Living Promotion

## ■ 台灣-INISIGHT老人福祉研究群



TempoTempo 高齡者復健踏板設計

# Active Living Promotion

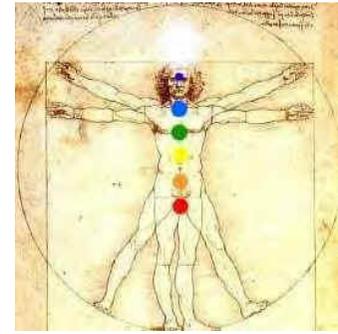
## ■ 台灣-INISIGHT老人福祉研究群



雙連安養院高齡者互動桌遊

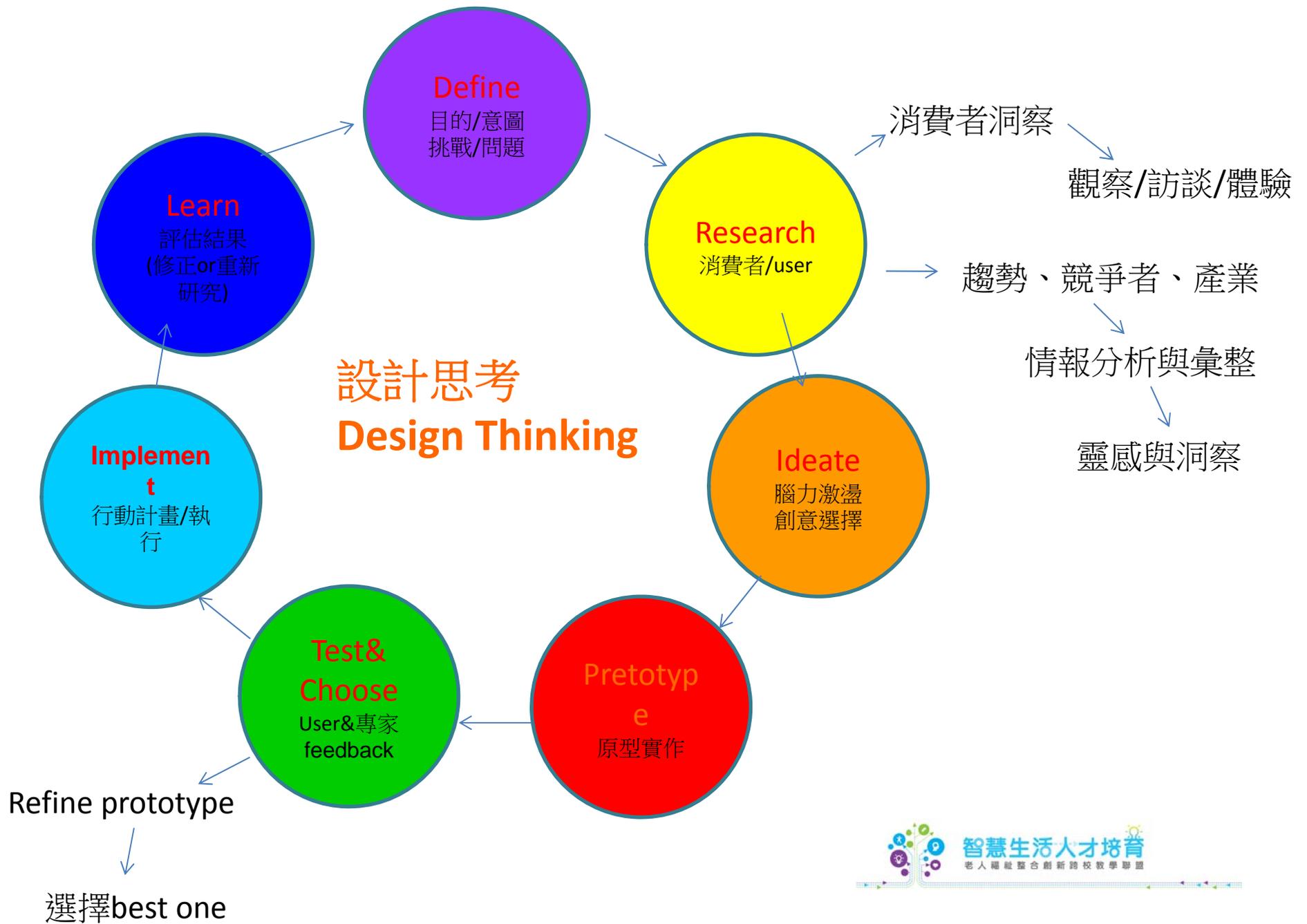


# 課程特色



- 設計思考的規畫與教學內容，主要是以激發學生多方位的思考，整合後再創新，設計並不只是設計師的工作，它所攸關的範圍很廣泛，希望能提供給其他領域的學生了解到，**設計思考即利用「創意」解決問題**，並可以在每個領域都激勵出其獨特思考模式，希望這個課程能讓學生們**對於老人議題更加關注**，接而開發出新穎的產品和服務，**建立跨領域團隊和創意激發**。





# 課程目標



- 本課程以服務高齡者智慧生活為整體活動設計的主軸，首先為學生介紹設計思考的本質，進而帶動學生藉由實踐行動，以訪談、觀察、理解，來形成具策略性的洞察力，並且進一步進行思考聚散與收斂，最後形成組織思想再造的過程，並且兼具媒材應用表現作整體學習，藉以培養同學獨立思考、創意開發與檢驗反省之能力，上課內容目標：
  - 
  - 1.設計思考的特色與方法介紹
  - 2.高齡者訪談與觀察
  - 3.產品設計製作到整體表現
  - 4.成品展出與檢討。

# 課程目標



1. 使學生了解設計的本質，激發創意改善高齡者生活。
2. 體驗高齡者的心理，以其角度來思考如何設計適合年長者的產品，使思考更加全面與多元。
3. 結合跨領域應用複合媒材來表現其創意發想和設計，讓設計不再只是流於空想。
4. 使更多人關注高齡者議題，共同提升台灣高齡者生活。



# 教學設計與規畫

時間

第一階段 設計思考

課程內容

- 製作“自我心智圖”



- 設計基礎 - 觀察



- 學習與應用“KJ卡片法”



# 教學設計與規畫

時間

第二階段 參訪安養中心

課程內容

與長者進行訪談，了解高齡者的生活與需求



# 教學設計與規畫

時間	第三階段 設計實務		
課程內容	<ul style="list-style-type: none"><li>• 問題整理與討論，進入設計階段</li></ul>  	<ul style="list-style-type: none"><li>• 在校園中尋找長者，表達設計理念</li></ul>  	<ul style="list-style-type: none"><li>• 草圖繪製與草模製造</li></ul>  

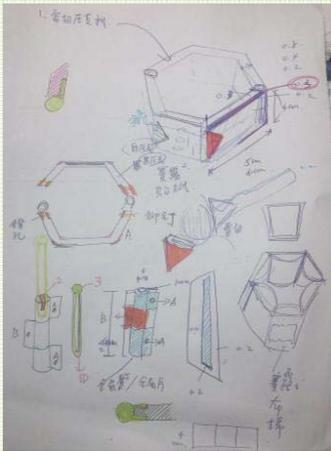
# 教學設計與規畫

時間

第四階段 工作坊 作品實做

課程內容

- 瞭解製作的流程與製作方法



- 模型製作



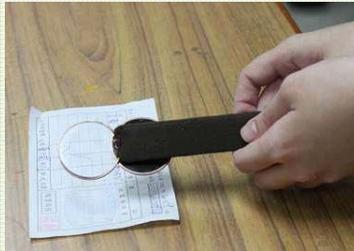
# 教學設計與規畫

時間

## 第五階段 產品測試與發表

課程內容

- 成果發表，請產品設計實務專家劉江霖老師為同學發表進行講評與建議



- 走訪校園尋找使用者，給自己產品打分數



# 教學設計與規畫-成果發表

實  
作  
作  
品  
與  
概  
念  
設  
計

## 好視錶

此件手錶的設計以簡單容易穿戴的記憶金屬材為主體，可讓高齡者方便穿戴使用，手錶一端設計了錶面與放大鏡的裝置合而為一，可以流暢旋轉使用，錶面並設計了LED照明，更可以幫助放大鏡的閱讀與夜間的照明，結合多種功能於一體，體積與重量適中，不會造成使用者不便。



# 教學設計與規畫-成果發表

實  
作  
作  
品  
與  
概  
念  
設  
計

## 守護組

此件手環六角形造形發想來自於平安符，象徵長者的心理祈福，每一平面設計著長者需要的健康與安全資訊，例如心跳、血壓計、計步器、時鐘等功能，另外更有為了收納老人家過多的鑰匙的機構理念，而考慮使用者年齡的特殊要求，加入了矽膠當做鑰匙的把手，給人溫馨的手感。另外在錶內環設計舒適的布質介面，作為血壓計功能，長者反應良好。



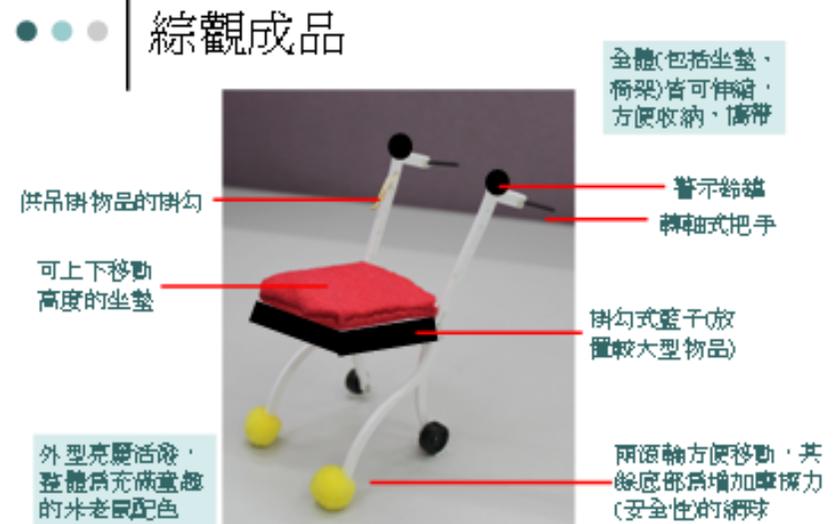
# 教學設計與規畫-成果發表

## 實作作品與概念設計

### 米老鼠助行輪椅

組員觀察阿嬤因為工作關係需長時間站立、蹲下，但因為關節退化而導致起身不易，為了減輕阿嬤的膝蓋負擔而欲設計可自由調整高度的攜帶性椅子，讓阿嬤能夠隨時休息，並幫助行走。

肯定增進摩擦力的輪軸設計  
坐墊椅身可移動。  
擔心成品在攜戴上可能過於笨重。  
若是背對使用，擔心遺失而無安全感。



# 教學設計與規畫-成果發表

## 實作作品與概念設計

### 【光著走】

希望長者在夜晚走路的時候，  
可以拿著會發光的LED傘行走，  
讓長者不會害怕夜晚在外面行走，  
增加心理上的安全感。

對於此作品，老師們一致感到認同，  
認為此產品具有創意，  
只有一位老師對於握把處的顏色  
提出稍許意見。

### 光著走

夜晚行走時  
沒有足夠的燈光區域  
就好比光著走一樣赤裸  
完全暴露在危險之中  
很容易不知道自己下一步走在哪裡  
對於行車者也不容易察覺有人在路上走

希望可以藉由此產品帶給年長者  
在夜晚行走時給彼此更多的安全  
有了人體工學的把手白天時亦可當作拐杖使用  
結合雨傘拐杖與警示





## 學校或聯盟中心對於本課程之支援與配合

- 感謝**教育部智齡聯盟**和**台大智活中心**的協助，才能完成此次極具創新的設計思考課程。
- 感謝聯盟中心的協助，使本課程得以到**雙連安養中心**參訪，使學生能有一場充實的校外教學。



# 教學/學習之成果

## 課程目標、關注場域或實習主題之創新程度及完整度

本課程以服務高齡者智慧生活為整體活動設計的主軸，為學生介紹設計思考的本質，進而帶動學生藉由實踐行動。

## 科學方法導入與科技工具應用融入之程度

運用到“自我心智圖”和卡片法（KJ法）、腦力激盪法、魚骨法、' 奔馳法、情境劇本法等等，將設計融入科學方法中，而不是單獨存在，使其發揮雙倍的效果。

## 課程執行成果所達成內外部資源整合之程度

本課程跨領域選課踴躍，計有法律系學生1名、資管系學生1名、兒家系學生1名、生科系學生1名和營養系學生2名共五系同學參與，課程中還安排校外參訪，本課程的學生也在校內進行多次調查與訪談高齡者共計10人，最後並鼓勵成員參加產品設計比賽。

# 教學/學習之成果

## 課程執行成果對該主題具有示範性及可擴散性

為高齡者設計具有實際的統整示範操作，藉由這個課程灌輸非本科生設計的概念，希望能提供給其他領域的學生了解到，設計思考即利用「創意」解決問題，並可以在每個領域都激勵出其獨特思考模式，希冀這個課程能讓學員們對於老人議題更加關注，接而開發出新穎的產品和服務，建立跨領域團隊和創意激發。

## 課程效益對社會創新及產業發展之連結度

本課程希望對於發展老人議題可以從設計和看待老人的觀念改變起，提供更適合長者的環境設施和服務，甚至延伸到價值觀的轉變，延緩老化，整個社會就會更健康。

# 教學助理與修課學生之回饋/意見

- 教學助理 A：由於修課學生的背景不同，在討論中能有更多不同於產品或設計的啟發，是一種**教學相長的學習過程**，此次跨領域的整合課程，對於學生、老師、學校甚至助理來說，都是一個嶄新的突破。
- 教學助理 B：**以跨校跨科系為主軸**，將高齡者照護設計的領域擴張，與各專業的結合，課堂的討論中有許多新奇逗趣的想法，將學員們的小點子，連結成線、面，最後規劃出一套立體的且架構完整的設計成品，同學們對於課程的討論皆積極的參與，上課氣氛和諧歡樂，**讓學員們能在輕鬆而充實的討論中激盪出不同的火花**。

# 教學助理與修課學生之回饋/意見

我認為本課程符合下列敘述：	
項目	平均點數*
1. 課程目標與內容相符	4.8
2. 課程內容多元而豐富	4.8
3. 使用多媒體輔助教材	3.8
4. 注重學生間的討論與合作	5
5. 提供體驗活動與反思經驗	4.7
6. 提供實務操作的機會	4.8
7. 能啟發學生的想像與創業	5
8. 授課老師具備講授課程的專業知識	5
9. 授課老師具備講授課程的跨領域知識	4.7

\*「非常同意」計5點、「同意」計4點、「普通」計3點、「不同意」計2點  
「非常不同意」計1點，將各問卷計點加總後除以當題有效填答者人數即得平均點數。

# 教學助理與修課學生之回饋/意見

本課程有助於我在下列知識與能力上的提升：

1. 有關使用者（如：老人）的知識與專長	4.7
2. 觀察使用者需求的能力	4.8
3. 關懷使用者需求的態度	4.8
4. 同理心的態度與技巧	4.7
5. 智慧生活的知識與專長	4.5
6. 跨領域的知識與能力	4.7
7. 跨領域的合作能力	4.7
8. 設計思考的能力	4.8
9. 實作的能力	4.8
10.想像與創作能力	4.8
11.未來就業能力	3.8

\*「非常同意」計5點、「同意」計4點、「普通」計3點、「不同意」計2點  
「非常不同意」計1點，將各問卷計點加總後除以當題有效填答者人數即得平均點數。

# 教學助理與修課學生之回饋/意見

整體而言	
1. 這門課的教學效果良好	4.8
1. 這門課能激發我的學習興趣	4.7
1. 我願意推薦其他同學來選修這門課	4.8

\*「非常同意」計5點、「同意」計4點、「普通」計3點、「不同意」計2點「非常不同意」計1點，將各問卷計點加總後除以當題有效填答者人數即得平均點數。

- 在開放問題的部分，學生認為課程時間可以再延長，讓課程可以上得更深入！對於問卷上所提出的意見，將在未來課程上做適度的修正，使課程規畫更為適合學生，達到最佳的學習成效。

# 檢討與展望

- 跨領域合作
- 激發學生多方位的思考
- 國內高齡者議題的推廣



## 設計思考

天主教輔仁大學 陳國珍教授





Thank you for listening