

子計畫二：樂齡桌遊開發與健康評估指標建置

主持人：張立東、林秀碧

單位：老人服務事業管理系

基本資料

計畫類型	<input type="checkbox"/> 與業界廠商合作研究 <input checked="" type="checkbox"/> 重點研究 <input type="checkbox"/> 一般個人型研究				
本(子)計畫主持人	張立東 林秀碧	單位	老服系	職級	教授 助理教授
聯絡電話	分機：3711 行動：		E-mail	tchang@mail.cnu.edu.tw	
本(子)計畫名稱	樂齡桌遊開發與健康評估指標建置				
重點研究總計畫名稱	高齡族群健康促進生活型態之研究				
重點研究總計畫主持人	林指宏	單位	觀光系	職級	副教授
「與業界廠商合作研究計畫」填寫	廠商名稱				
	廠商出資金額				
執行期限 (核定公告日由研發處填寫)	自核定公告日：民國 105 年 月 日起至民國 105 年 12 月 31 日止				

子計畫二：研究計畫內容

一、摘要

桌上遊戲(桌遊)是一種不需要插電或連接網路就能在桌上進行的遊戲，可讓高齡者學習動腦、活化腦力、增加生活趣味與培養人際關係，適合高齡者每日都可以從事的活動。然而，坊間市場十分缺乏合適高齡者的桌上遊戲，尤其是缺少針對銀髮長輩身心社會變化、融入長輩生活經驗、以及具備健康促進與休閒娛樂功能的遊戲商品；再者，學術界鮮少有桌上遊戲對於高齡者健康促進效果之研究報告。爰此，本研究計畫主要探討如下：(一)針對我國文化及高齡者之生活習慣，開發兼具休閒娛樂與健康促進功能之桌上遊戲；(二)依據 ICF 身心健康與功能評估系統，建立一套實用於評估社區與機構之高齡者健康功能之評估指標；(三)結合高齡者健康功能之評估指標與桌上遊戲介入活動，具體量化評估桌上遊戲的健康促進功能。

二、 成果報告

(一) 研究動機

我國自 1993 年起邁入高齡化社會以來，65 歲以上老人所占比率急速攀升，截至 2015 年 6 月底止，台灣老年人口比例已從 7% 大幅提升至 12.22%，總人口超過 286 萬人；國家發展委員會更推估至 2025 年與 2060 年，老年人口將達總人口 20% 與 39.4%，即 10 年後，每 5 人中就有 2 位以上是老年人。因人口老化所演伸之健康照顧、經濟發展等問題是台灣現在與未來最迫切、也是最重要的問題。

隨著人口老化速度加快，生活品質的提升，老年時期可運用在休閒活動的時間大幅增加，使得銀髮族更有能力從事休閒活動，老人休閒市場也逐年擴大，從國內統計數據及國外研究顯示，銀髮族消費市場潛在規模龐大，是未來高獲利及高成長力的新興市場（羅嘉雯、楊中傑，2009）。根據工研院「銀髮族服務暨科技產業推動聯盟的調查(2007)顯示，銀髮關護、休閒娛樂、銀髮尊嚴是銀髮族最關注的三大需求。內政部 65 歲以上國民日常生活主要活動調查亦發現，休閒娛樂是銀髮族日常生活中最主要的從事的活動之一。休閒活動除了成為高齡者生活重心之外，亦能讓高齡者擁有好的生活品質，參與休閒活動可以放鬆身心、自我發展、追求創新及社交四方面的效益。放鬆效益是指從日常生活中的壓力與憂慮解除，逃避煩雜的環境，尋求心靈慰藉。自我發展方面包含自我滿足、自我表現、自我反省、學習並增進活動的技巧、拓展知識及啟發智慧等方面。而追求創新是指增添生活樂趣，使生活愉快、得到與日常生活不同的情境與體驗、擴展興趣領域及充實生活（高迪理，1993）。社交方面是指參與休閒活動可促進人際關係，增進朋友情誼、拓展社交圈、得到支持與信賴等效益（李詩鎮，2003；陳中雲，2001）。總之，從事休閒活動可以促進高齡者更加適應晚年生活，並且從中獲得生理、心理及社交的休閒效益。

目前有關銀髮族休閒的相關研究，大多偏重於休閒旅遊(王熙哲、許惠齡，2012；徐美婷，2012；王大明、蔣宛修，2011，陳美芬、鍾全勝、蔡必焜，2010)，旅遊並非休閒生活常態，並不是銀髮族每日都可以從事的活動；然而，生活中每日都可以為銀髮族帶來樂趣與人際互動的娛樂遊戲產業的研究卻十分缺乏。桌上遊戲是德國家庭聚會互動聯誼最常使用的工具，簡稱桌遊，是一種不需要插電或連接網路就能在桌上進行的遊戲。高齡者多已從職場退休，兒女也已長大離巢，這時高齡者的空閒時間多，此時若透過桌上遊戲活動可讓高齡者學習動腦、活化腦力、增加生活趣味與培養人際關係。然而坊間市場十分缺乏合適高齡者的互動聯誼工具，尤其是缺少針對銀髮長輩身心社會變化、融入長輩生活經驗、以及具備健康促進與休閒娛樂功能的桌邊遊戲商品。因此，本研究計畫主要目的在於開發促進高齡者生活樂趣、活化腦力、以及強化人際交流的桌上遊戲，同時結合身體功能評

估，將高齡者最關注的健康議題與休閒娛樂相結合。

(二) 研究目的

本研究計畫目標示開發 4 套適合銀髮長輩的桌上遊戲，在遊戲中融入健康養生知識、懷舊治療、故事開講等高齡長輩的特性與需求，透過桌上遊戲的活動設計與遊戲的方式，期望達到兼具健康促進、益智、趣味及強化人際互動的功效，幫助高齡者享受健康且快樂的休閒生活；再者，透過桌上遊戲活動的介入，評估高齡者的身體功能。因此，本研究計畫的目的有二：

1. 針對我國高齡者開發 4 套兼具休閒娛樂與健康促進功能之桌上遊戲。
2. 建立一套適用於評估社區與老人機構高齡者健康功能之簡易型評估指標。
3. 結合高齡者健康功能之評估指標與桌上遊戲活動，具體量化桌上遊戲的健康促進功能。

(三) 研究方法

1. 研究對象

本研究以健康和亞健康的銀髮長輩做為桌上遊戲開發設計與健康功能評估的對象，鎖定臺南市之老人安養機構與日間照顧中心的高齡者作為桌上遊戲活動的探討對象。

2. 研究工具

本計畫首先開發兩組桌上遊戲，再使用這兩項桌上遊戲活動為實驗之介入變項，並運用 ICF 的健康評估指標，量化桌上遊戲活動對於銀髮族健康促進之效果。因此，本計畫之主要研究工具有桌上遊戲、ICF 健康評估指標等兩項。

(1) 桌上遊戲

本計劃團隊預計開發 4 套健康促進遊戲，依照各類遊戲的主要功能可以區分為四類：

- A. 記憶類：訓練記憶力。
- B. 益智類：訓練個人的反應能力以及團隊的合作默契。
- C. 棋藝類：促進長輩的思考能力，活化大腦。
- D. 牌技類：訓練長輩的思考能力與人際互動。

(2) ICF 健康評估指標。

ICF 提供一個全球統一的架構及標準化的語言用於描述健康與健康相關狀況，適用任何健康狀況的長輩，故本研究採用 ICF 之「活動與參與」構面作為銀髮族之健康功能評



估指標，並簡化核心編碼組到第二層，問題程度的限定值則為 0-4 等級。

3. 研究步驟

本計畫主要以老人安養機構、日間照顧中心、社區關懷據點與樂齡大學的健康與亞健康的銀髮長輩為服務對象，開發配適銀髮長輩的桌上遊戲及建置健康評估指標。研究計畫流程依序為銀髮桌遊特性與需求資料收集、桌上遊戲開發與實作、健康評估指標建置及桌上遊戲介入之功能評估等四個階段，分項說明如下：

(1) 銀髮桌遊特性與需求資料收集

本計畫首先蒐集國內外桌上遊戲的相關文獻資料，以及市售適用於銀髮族之桌上遊戲，分析適合老年人之桌上遊戲的因素；再者，採用焦點座談團體研究法，參與者包括本計畫研究者、高齡者（居家、社區、機構之老年人）及老人健康照顧之實務工作者等，針對契合台灣文化的桌上遊戲元素深入探討，發掘使用者的感受與意見，作為設計銀髮桌遊的設計依據。

(2) 桌上遊戲開發與實作

以促進健康為活動目標，上述之銀髮桌遊特性與需求作為設計基本條件，透過創意發想、產品試做及產品試玩等流程，設計適合居家、社區、機構老年人之桌上遊戲組，並開發帶領活動之教案。上述之產品試玩程序係分別至社區與老人機構帶領老年人遊戲，透過實地操作與老年人親自體驗所提供的建言，將教具與玩法逐一修正與改進，增加趣味性與互動性，希望能透過不同的遊戲玩法強化長輩不同的功能，並從實作過程檢測本計畫設計之桌遊的適切性。本計畫預計開發 4 項原型產品。

(3) 健康評估指標建置

本預計採用 ICF 之「活動與參與」構面作為銀髮族之健康功能評估指標，其中包含活動參與的能力及表現兩類。雖然 ICF 在臨床的操作上可使用了超過 1,400 項的類別編碼，根據 Cieza 等人(2004)的研究，在一般情況中，利用 20%的編碼就足以解釋 80%在實際狀況中的觀察；而且實務操作上，描述當事者功能性狀態的必要類別編碼，應盡可能越少越好(Rauch et al., 2008)。因此，本計畫簡化每類核心編碼組到第二層，問題程度的限定值則沿用 0-4 等級，分別為完全沒問題(0)、有輕微問題(1)、有中度問題(2)、有嚴重問題(3)、完全有問題(4)等。

(4) 桌上遊戲體驗服務



本研究將所開發的桌遊，直接運用於社區關懷據點的健康長輩，以測試桌遊設計是否適合銀髮長輩，預計提供 8 場左右的銀髮桌遊測試的體驗服務，每次活動進行約 90 分鐘，預計服務 100 位的銀髮長輩。

三、 結果與討論

本研究主要是嘉南藥理大學老人服事業管理系專業教師團隊為主幹，結合本校附近老人機構及日間照顧中心之實務工作者，目的在於為健康與亞健康的高齡者開發多元性健康促進的桌上遊戲，並結合健康評估指標，監測休閒娛樂與高齡者身心健康之間關係，並具體量化健康促進的效果。研究結果分項說明如下：

(一) 召開兩場銀髮桌遊需求的實務工作者焦點座談

邀請台南悠然山莊安養中心與高雄長青活動中心一起針對銀髮桌遊需求進行焦點團體座談(圖 2-1)，並彙整出從臨床實務專家眼中銀髮桌遊發展的需求包含生理、心理與社交需求。

1. 生理主題之桌上遊戲

針對長輩常見的生理功能退化與疾病，將影響健康最主要的四大因素：疾病、生活作息、環境、意外等做為桌遊設計的主題，例如：口腔衛生、慢性疾病、膳食營養、防跌概念等，希冀銀髮族從中建立正確的健康預防及健康促進概念。此外，也將長輩生理狀態的改變納入銀髮桌遊的設計中，例如：銀髮桌遊的遊戲圖卡加大，方便手部靈敏度下降的長輩抓握與拿取；針對長輩視覺黃斑化、還有白內障糊模的問題，牌卡的色彩使用高彩度，高對比用色設計，讓長輩可以看得清楚，看得輕鬆。

2. 心理主題之桌上遊戲

高齡者常面臨的心理問題，包括孤獨、臨終、適應、自我價值及安全感等，雖不像生理問題顯而易見，卻是銀髮族非常擔心卻說不出口的問題，若能透過遊戲機制的設計，使高齡者透過遊戲連結其經驗與想法，學習面對問題的應變之道，方能幫助高齡者安老與樂活，使其玩出開心，玩掉擔心，例如：財務安全、交通安全、面對死亡、人生歷程懷舊等。此外，符順長輩的價值觀，長輩的觀念中，玩遊戲不是一件正經事，學習與維持健康才是它們應該做的，所以我們的銀髮桌遊的主題與故事線都是以長輩最關心的身體、心理健康與學習為主題，桌遊只是促進長輩健康與學習的有趣媒介。

3. 社會主題之桌上遊戲

高齡者在社會方面的變化往往不是個人可左右的，包括人際互動、社會連結、親友離世及



社會功能等問題，因此，本計畫擬以銀髮族生活中的熟悉事物為內容，搭配現實導向之誘導，以幫助高齡者建立正確觀念，並加強社會連結，同時滿足趣味性、教育性及健康性，例如：農耕經驗、俚語、文化故事、社會保險、時間認知、樂活人生等。



圖2-1 銀髮桌遊需求的實務工作者焦點座談

(二) 開發 4 套適合銀髮長輩健康促進的桌上遊戲

本計畫將長輩休閒娛樂與健康促進的需求結合在桌上遊戲的設計中，在遊戲中融入健康養生知識、懷舊治療、故事開講等高齡長輩的特性與需求，透過桌上遊戲的活動設計與遊戲的方式，期望達到兼具健康促進、益智、趣味及強化人際互動的功效，幫助高齡者享受健康且快樂的休閒生活，以下說明本計畫成果開發的 4 套桌遊產品。

1. 蘋果紅了

是一款深度的懷舊桌遊(圖 2-2)，將長輩一生在工作、金錢、英勇、婚姻、子女上等願意說一輩子的故事透過遊戲分享與回顧人生的美好。蘋果紅了象徵人生中的豐收與喜悅。



圖2-2 蘋果紅了懷舊桌遊

2. 超益智積木

專為長者設計的一套益智積木教具。每顆積木有六面，每一面皆由有不同的底色組成，以色系作區分。紅色底為數字，為數字 1-25*4 組；綠色底為動物，有 25 種動物；紫色底為 12 種生活用品的組合；白色底為 25 種蔬果；綠色底為馬路與交通號誌；黃色底為象棋*2 組與加減符號。運用積木教具我們開發 38 種適合角落 2-4 人的學習活動與單元照護 6-10 人的團體活動。分為認知、數概、空間、記憶、益智五大類，方便使用者可以輕鬆找到合適的教案來使用。本教具適合自我挑戰亦能夠與他人競賽，增加生活趣味性與成就感(圖 2-3)。

超益智積木

專為長者設計的一套益智積木教具。每顆積木有六面，每一面皆由有不同的底色組成，以色系作區分。

教具組合: 數字1-25的積木四組(共100顆積木)、10*10底圖兩張、6*6底圖一張。

教案類型	個人學習或角落活動	團體活動
認知	A1, 2, 3, 4, 5, 6	A7, A8, A9
數概	B1, 2, 3, 4, 5, 6	B7, 8
空間	C1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	
記憶	D1	D2
益智	E1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	E10, 11

運用積木教具我們開發38種適合角落2-4人的學習活動與單元照護6-10人的團體活動。分為認知、數概、空間、記憶、益智五大類，方便使用者可以輕鬆找到合適的教案來使用。本教具適合自我挑戰亦能夠與他人競賽，增加生活趣味性與成就感。

教具開發: 許凱菱、張嘉容、蔡惟丞、陳祐翔
教案設計: 周碧怡、趙純偉、羅琇燕、張瑜恩、吳嘉敏、蔡沛恩、蔡紹祺、豐妙寧
指導老師: 嘉南護理大學 林秀碧 助理教授

每一款各*5(24物件*5=120)

*3 *2 **120+3+2=125**

A-1 體積大小比一比

材料: 1-25顆一組。

玩法:

- 說出題目中的動物名稱
- 以生活中認知的動物體積大小為判斷標準。
- 觀察題目要比的是大或小。
- 說出題目中動物大小的正確答案。

大			大		
小			小		
小			小		
大			大		
大			小		

A-4 路徑遊戲

材料: 1~25積木一組。

玩法:

- 找出路徑中的積木圖案，並說出圖案內容。
- 觀察題目中積木分別所在位置及所對應路徑的顏色。
- 依照對應的路徑顏色，將積木放置於適當位置，完成題目。

每一款各*5 **25*5=125**

圖2-3 超益智積木

3. 得舒飲食

(1) 設計理念

將國人三高慢性病中，”高血壓”的飲食衛教知識_得舒飲食，設計在桌上遊戲中，讓長者玩出趣味，玩出健康。

(2) 舒飲食簡介

得舒飲食強調以多種營養素的搭配，全方位的改善健康，來達到降血壓的目的(圖 2-4)。而非一味的要求高血壓患者，這個不能吃、那個不能吃。飲食特色：

- A. 選擇全穀根莖類：至少三分之二以上的全穀類，未精製的較佳。
- B. 天天 5+5 蔬果：每天攝取 5 份蔬菜、5 份水果。
- C. 選擇低脂奶：每天攝取 2 份低脂奶或脫脂奶。
- D. 紅肉換白肉：雞、鴨、鵝等家禽是白肉；豬、牛、羊等家畜是紅肉。
- E. 吃堅果 用好油：每天 1 份(約 10 克，不含殼重)，選擇無過多調味的堅果較佳。



圖2-4 得舒飲食

4. 歡樂數

設計理念:運用簡單的數字與遊戲規則的變化,動動腦,與朋友一起玩出人際互動與歡樂。

遊戲玩法:只要我(5)和你(0)、都是(4)我吃、三翻兩次(圖 2-5)。

遊戲牌卡

設計理念

➤ 運用簡單的數字與遊戲規則的變化,動動腦,與朋友一起玩出人際互動與歡樂



1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

	1		10		
	7			17	
	8				18
	9				19

只要我和你(5和0)

遊戲規則:

1. 每位玩家各拿5張牌
2. 除了第一位玩家可出任意牌之外,其他玩家一定要利用加減總尾數等於5或0的地方才可放牌.
3. 本身就是0和5的數字可任意放置.且可重啟牌局.
4. 先將手中的5張牌出完即可抽作物卡
5. 遊戲結束手中有最多作物卡的玩家獲勝。



1	2	3
7	8	9
13	14	15



 20	 35	 90
 20	 35	 90
 20	 35	 90

圖2-5 歡樂數

27

(三) 配適桌上遊戲活動屬性，依據 ICF 模式建立健康與亞健康高齡者之健康評估指標

本研究旨在針對銀髮長輩開發桌上遊戲，並運用桌上遊戲設計一系列益智與健促活動的教案，同時開發長輩參與活動前後健康狀況評估指標。本研究採用世界衛生組織所提出的健康功能與身心障礙分類系統(International Classification of Functioning, Disability, and Health, 以下簡稱 ICF)。ICF 為全球提供一個統一的架構和標準化的語言來描述健康和健康相關狀況，目前台灣的身心障礙者權益保護法亦採用 ICF 為身心障礙者的鑑定準則。本研究依照研究目的採用 ICF 活動與參與(activity and participation,代碼 d)構面為評估指標，然 ICF 的完整編碼超過 1,400 項的類別，太為龐雜。Üstün, Chatterji, & Kostanjsek (2004)的研究發現一般情況中，利用 20%的編碼就足以解釋 80%在實際狀況中的觀察。Rauch et al.,(2008)採用 ICF 核心編碼組來描述當事者功能性狀態的必要類別編碼數量，應該盡可能越少越好。因此，本研究採用 ICF 活動與參與(代碼 d)構面，採用核心編碼組到第二層的編碼，問題程度的限定值則為 0-4，共五級來作為長輩參與活動前後的身心功能變化的評估指標。

ICF 的架構層次簡單明確，主要分為「功能性狀態與失能程度」與「背景因素」兩大類，前者有身體功能(代碼 b)、身體構造(代碼 s)、活動與參與(代碼 d) 三個構面；後者「背景因素」則由環境因素(代碼 e)與個人因素兩個構面。每個構面又可細分為第一到四層。每一層又分限定值 0,1,2,3,4，共五等級，限定值能夠使所有團隊的成員量化出問題的程度，如表 2.1 和圖 2-6 所述。

表2.1 各等級的定義

等級	定義
0 (完全沒問題；0-4%)	問題出現的頻率低於 5%的時間。
1 (有輕微問題；5-24%)	在 30 天之內，問題出現的頻率低於 25%的時間，且該程度是當事者能忍受的情況。
2 (有中度問題；25-49%)	在 30 天之內，問題出現的頻率低於 50%的時間，且該程度偶爾干擾當事者的日常生活。
3 (有嚴重問題；50-95%)	在 30 天之內，問題出現的頻率高於 50%的時間，且該程度經常干擾當事者的日常生活。
4 (完全有問題；96-100%)	在 30 天之內，問題出現的頻率高於 95%的時間，且該程度完全干擾當事者的日常生活。

本研究每一個桌遊活動的教案都配適 ICF 的指標，即每一個桌遊教案都配適不同的 ICF 評估指標，範例如下。



積木遊戲 — 逛街

❖材料：

- 紫色面 15顆、綠色面15顆
- 馬路面十字路口4顆、馬路面(含路障)37顆
- 黃色面等於1顆、黃色面加與減各2顆
- 蔬菜面4顆 1-6數字積木 不透明袋子1個

❖玩法：

1. 分成四組，每組一人。
2. 把積木打亂，隨機排成長寬各20的正方形，把數字1-6放進不透明袋子中，將裝有數字積木的袋子放在中央。
3. 十字路口面一排一個，黃色 = 面為終點與起點。
4. 猜拳決定順序，選出代表自己的蔬菜積木。
5. 依順位抽出數字積木，依所抽出的數字往前。
6. 先走過起點繞完一圈的為贏家。 步驟二

逛街

ICF評估

- D110看
- D115聽
- D210從事單項任務
- D315非口語的訊息溝通-接受
- D330說話
- D415維持身體姿勢
- D440 手部的精細使用
- D710基本人際互動

規則說明

- 走到十字路口可直接前往下一個十字路口。
- 走到紫色工具面，必須講出圖面上工具的名稱。
- 走到綠色動物面，必須講出圖面上動物的名稱。
- 走到馬路面的路障，必須暫停一回合。
- 走到黃色加減面，減面必需抽出數字依所抽出的數字倒退，加面也需抽出數字依所抽出的數字前進。

圖2-6 ICF 模式

(四) 結合臺南市之老人安養護機構、日間照顧中心、社區關懷據點及樂齡學習中心，推廣高齡者休閒娛樂兼具健康促進效果之桌上遊戲活動

本計畫直接將研究成果所設計的桌遊，直接推廣到臺南市之悠然山莊、開元日間照顧中心、三甲及上崙社區關懷據點，舉辦 10 場桌遊體驗活動，推廣銀髮桌遊(圖 2-7)，服務 250 位長輩(圖 2-8、圖 2-9)。



圖2-7 推廣銀髮桌遊體驗活動

服務單位：三甲社區關懷據點

時間	執行內容	地點
9:15~ 9:25	暖身活動	三甲社區活動中心
9:25~10:25	桌上型遊戲活動： 台灣玲瓏轉、找到回家的路、 人生之旅、你今天彩虹了嗎？、 得舒飲食	三甲社區活動中心

活動成果照片



人生之旅遊戲過程



找到回家的路遊戲過程



得蔬飲食遊戲過程



台灣玲瓏轉天合照

圖2-8 三甲社區關懷據點桌遊體驗活動

服務單位：上崙社區關懷據點

時間	執行內容	地點
08:30~11:30	糖氏人生：運用牌卡設計讓玩家體驗糖尿病會遇到的困難，並教導如何解決糖尿病的飲食及運動來進行遊戲。	上崙社區關懷據點
08:30~11:30	蘋水相逢，五歷人生：運用分享彼此人生中重要的五個經歷來達到了解彼此產生共鳴的互動模式。	上崙社區關懷據點

活動成果照



桌遊結束後快樂合影



哇~終於解便了



長輩們都很投入在桌遊中



動一動身體好

圖2-9 上崙社區關懷據點桌遊體驗活動

(五) 銀髮桌遊 2 套技術轉移業界廠商

超益智積木獲優等機構悠然山莊以 15 萬元技轉，得舒飲食桌遊與亞旭企業社 5 萬元計轉。

(六) 透過產學合作的研發過程，培養業界人員進行桌上遊戲活動之專業技術，提升老人健康照顧品質。

本計畫與與高雄長青日間照顧中心合作，舉辦兩場員工銀髮桌遊活動營，教導一線的照顧服務員桌遊活動帶領技巧與原則，以提升機構老人健康照顧品質，獲得照顧服務員的喜愛與好評(圖 2-10)。



(七) 本研究計畫鼓勵學生參與桌上遊戲的開發與帶領活動，提供一絕佳作中學的實務訓練與經驗，提升學生開發桌上遊戲及健康促進活動帶領的實務能力。

本計畫搭配老人服務事業管理系「銀髮產業創新創意與實作課程」，培養學生將老服系所學的專業知識、融合觀察體驗、與設計思考，讓學生由做中學，開發出滿足銀髮長輩健康與休閒娛樂雙重需求的銀髮桌遊，並接洽銀髮產業機構，讓學生用自己所設計的桌遊去機構實際帶領長者，用專業提供體驗服務，讓長輩玩出健康，玩出歡樂。

(八) 發表期刊論文

本計畫與國內評鑑優等雙連安養中心合作，雙連安養中心坐落於新北市三芝鄉，由台灣基督長老雙連教會辦理。雙連教會 1913 年設立，1993 年教會決定籌設一處綜合型社會福利園區，提供安養照顧、輕度養護、中度養護、重度養護、長期照護、失智症照護、短期照護、日間照顧等連續性多層級的一所長期照顧服務機構，即雙連安養中心。園區在 2000 年正式開幕啟用，接著在 2003 年與 2009 年陸續分期擴建完成。目前服務的對象可分為生活可自理的安養者 212 床，輕度、中度、重度養護 154 床，以及失智症 66 床。雙連安養中心近年來也開始在機構上推廣銀髮桌遊的健促活動，本計畫即是與雙連安養中心合作，針對雙連安養中心目前的服務模式進行個案撰寫，並發表於國內 TSSCI 的期刊_管理評論，預計於 106 年 4 月出刊。

四、 參考文獻

- 王大明、蔣宛修(2011)。臺灣不同生活型態銀髮族選擇國外旅遊產品之研究，觀光旅遊研究學刊 6卷2期，55-72。
- 王熙哲、許惠諒 (2012)。銀髮族旅遊服務需求之探索，福祉科技與服務管理學刊 1卷1期, 107-118。
- 李詩鎮、陳惠美(2003)。探索活動團體氣氛與休閒效益關係研究，戶外遊憩研究，16(4):19-39。
- 林萬億、陳美蘭、鄭如君 (2012)。臺灣活力老化的推動：現況與議題，臺灣因應高齡社會來臨的政策研討會口頭發表之論文
- 高迪理〈1993〉。老年人的文康休閒活動。社區發展季刊，64，頁84-86。
- 徐美婷 (2012)。以IPA探討台灣銀髮族團體套裝旅遊服務品質特性，國立臺中技術學院學報 16期, 1-21。
- 陳美芬、鍾全勝、蔡必焜 (2010)。銀髮族的養生認知與旅遊需求之研究，農業推廣文彙第55輯， 117-126。
- 陳中雲 (2001)。國小教師休閒參與、休閒效益與工作滿意之關係研究—以臺北縣公立國民小學教師為例。未出版碩士論文，國立臺灣師範大學運動與休閒管理研究所，台北市。
- 經建會人力規劃處 (2013)。全球人口老化之現況與趨勢人口老化專輯 - 國家發展委員會。
- 羅嘉雯、楊中傑 (2009)。台灣邁向高齡社會之4 大需求。台灣商業情報。http://www.provider.com.tw。
- Cieza, A., Ewert, T., Ustün, T.B., Chatterji, S., Kostanjsek, N., Stucki, G., (2004). Development of ICF Core Sets for patients with chronic conditions. J Rehabil Med. 2004 Jul;(44 Suppl):9-11
- Kim, S.W. (2009). Social Changes and Welfare Reform in South Korea: In the Context of the Late-coming Welfare State, International Journal of Japanese Sociology, 18, 16-34.
- Lawton, M. P., and Brody, E. (1969). Assessment of older people: self-maintaining and instrumental activities of daily living. Gerontologist, 9(3), 179-186.
- Lin, Wan-I (2010). The Coming of an Aged Society in Taiwan: Issues and Policies, Asian Social Work and Policy Review, 4:3, 148-162.
- Lin, Wan-I. (2011). The Aging Society and Social Policy in Taiwan, New Challenges for Maturing Democracies in Taiwan and Korea, by Stanford's Center on Democracy, Development and Rule of Law (CDDRL) Democracy in Taiwan Program. May 27-28. Stanford University.
- Usui, Chikako and Howard A. Palley (1997). The Development of Social Policy for the Elderly in Japan, Social Service Review, Sept. 360-381
- Wacker, R. and Roberto, K. (2011). Aging Social Policies: an international perspective, Los Angeles: Sage.
- World Health Organization (2001). International Classification of Functioning, Disability and Health. Geneva, Switzerland: World Health Organization.

五、 附錄 (前補助案之論文或專利成果報告)

無

六、 業界廠商出資經費預算表

無

