

附件二：「2024 年花蓮縣夢想起飛-第 11 屆青少年發明展」作品摘要說明表

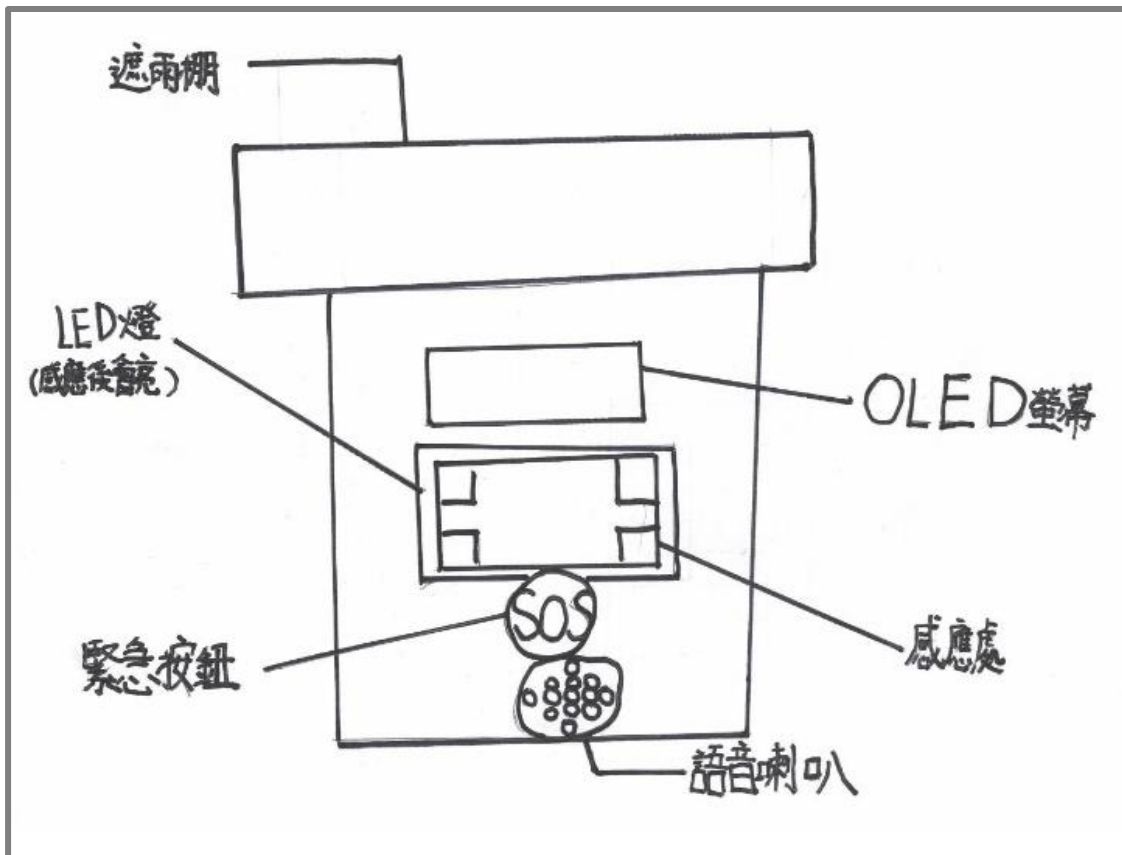
作品名稱	樂齡健走機		作品編號	1131A8028 (此編號由官網系統自動產生)	
學級分組	☒ 國小組 ☐ 國中組				
參賽組別	☐ 國中 A 組 ☐ 國中 B 組 ☒ 國小 A 組 ☐ 國小 B 組 ☐ 國小 C 組 ☐ 創意構想組				
參賽類組	※作品類組於報名後不得更改之，請再次確認。 ☐ 災害應變 ☐ 運動育樂 ☐ 農糧技術 ☐ 綠能科技 ☐ 安全健康 ☐ 社會照顧 ☐ 教育 ☒ 高齡照護 ☐ 便利生活				
作品規格	長：25 cm	寬：20 cm	高：10 cm	重量：3 kg	
上限為長 90cm、寬 60cm、高度不限；重量上限為 10 公斤，若超過上述限制，可利用模型代替之					
摘要說明					
作品摘要說明 一、作品名稱：樂齡健走機 二、作品設計/創作理念 目前台灣已進入高齡化社會，我們觀察到許多年長者因生活作息的原因，沒理由出門，或是沒必要出門，這會讓年長者減少日常基本的運動量以及與他人交流的機會，這也會使年長者的骨質流失和肌力退化的問題更加嚴重。而許久未出門的獨居老人在家會也會越來越孤獨，所以我們希望給年長者一個外出運動的機會，增加長輩外出的意願，並鼓勵年長者多外出運動並與他人交流，增加年長者群體的凝聚力。 所以我們發明了一台能鼓勵長輩外出的機器，我們會把機器設置在各個步道附近的出入口，這樣長輩去健走時就可以感應到，OLED 螢幕就會顯示感應成功，每個年長者都有對應的卡。感應成功後，螢幕會顯示「success」以告知老人。裝置會將老人及感應時間記錄到 GOOGLE 試算表提供給政府機構(如居家服務員)。 若長輩太久沒運動，居家服務員可到府上關心，看看是不是身體出狀況，並且老人感應後裝置會用 Line 傳送訊息和家人告知老人有運動。而運動的資料可提供政府作為點數，獎勵給常運動的長輩，長輩可用這些點數兌換交通費或購物費。未來也可結合敬老卡、老人卡... 等。 而我們也在感應機旁設置一個緊急按鈕，當長輩在運動時遇到突發狀況(身體不適或緊急事件)，可按下緊急按鈕，裝置就會亮紅燈並發出警報聲，並同時通知警方。					

三、作品效用與操作方式

(一)作品效用

1. 我們希望這個作品鼓勵長輩出門，並養成出門運動的習慣，進而使身體更健康。
2. 長輩可藉由運動獲得的點數，與家人聚餐，促進家庭和諧。

(二)設計圖



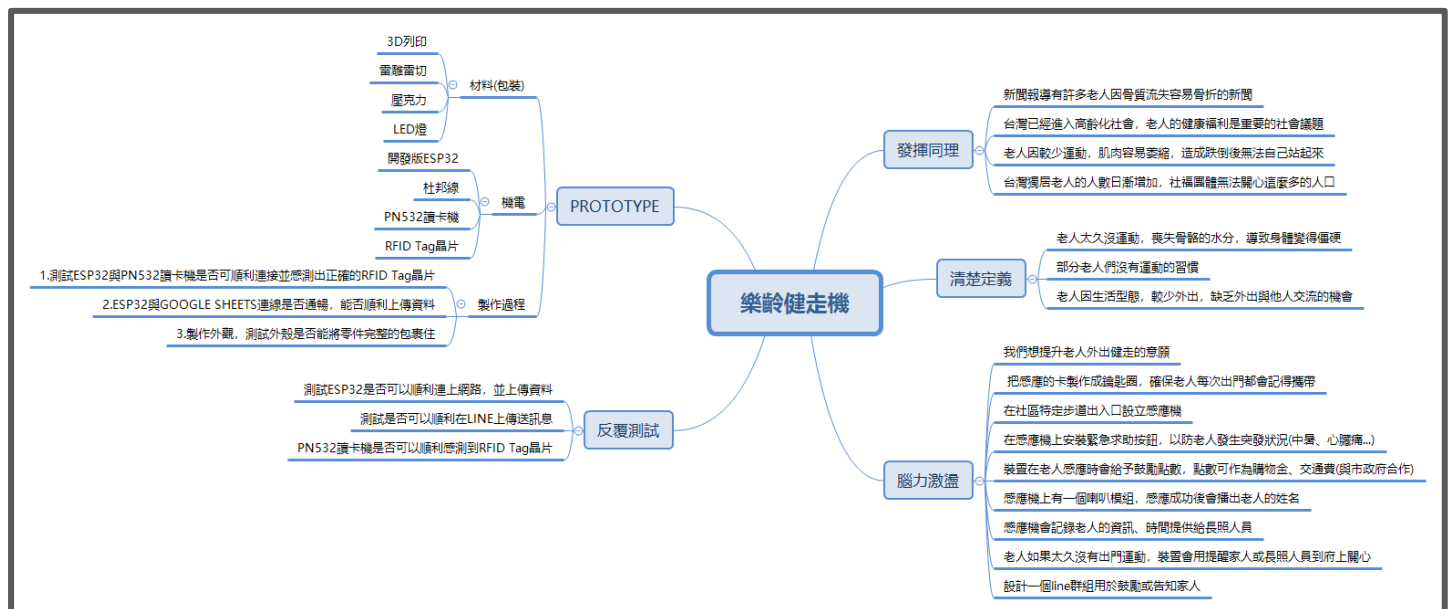
(三)操作方式

社福團體可以將此感應用的卡分發給符合資格的老人。當老人至設有感應機的特定步道運動時，可以使用卡在感應機上感應。感應後，裝置會紀錄下老人及感應時間到 GOOGLE 計算表提供給政府機構(如居家服務員)，政府可提供點數給老人作為交通費或購物費。如果老人太久沒有出門運動，居家服務員可以到家中關心。老人感應後裝置會用 Line 傳送訊息，和家人告知老人有運動。

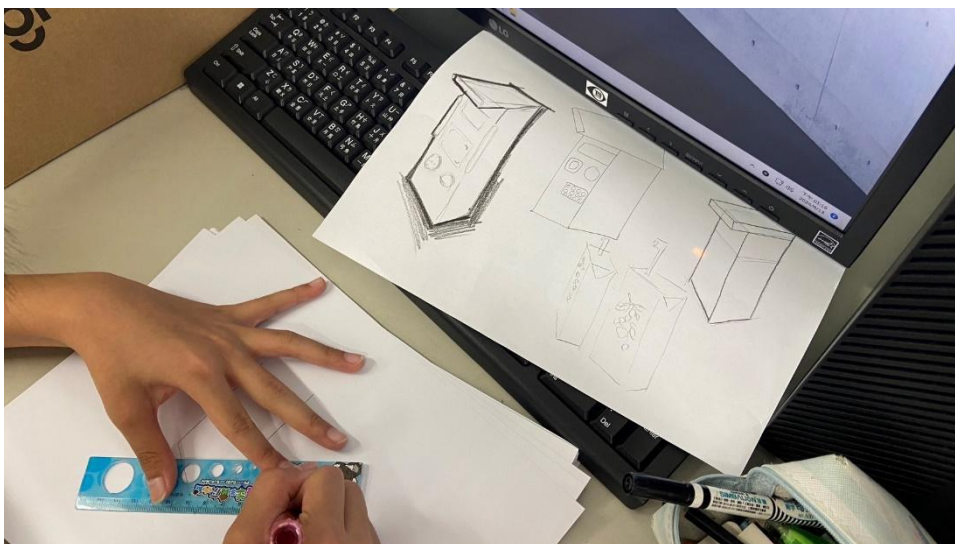
(四)傑出特性與創意特質

1. 我們觀察到年長者因生活作息的改變而減少了出門的機會，我們希望創造新的出門動機，以及增加長者出門的意願。
2. 本作品除了可以讓老人們的身體保持健康，還可以讓老人們與其他入之間的互動，一次滿足身心靈上的需求。
3. 我們用了運動可以增加點數的機制，鼓勵老人多出門運動、與他人交流。
4. 作品上設有緊急求助按鈕，可以預防老人因運動而產生身體不適得情形。
5. 此作品可以協助社會關懷弱勢族群(如獨居老人)，幫助社會變得更和諧。

五、心智圖



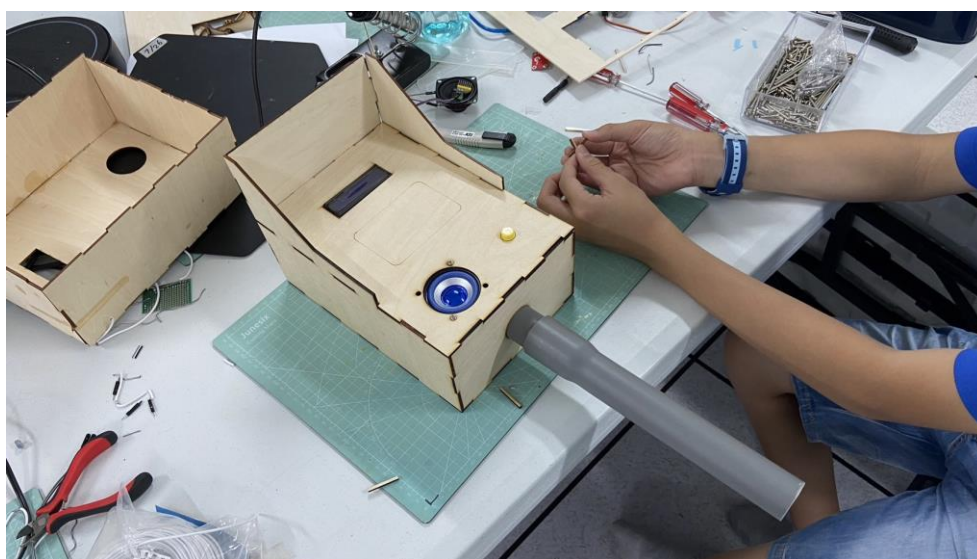
六、創作歷程



(繪製設計圖)



(測試模型)



(雷切外殼)