

黃同學	回饋建議
書審老師 A	<p>作品內容整體而言已能掌握主題並達到要求，展現出一定的用心與理解。不過，在省思部分仍有延伸的空間，若能進一步結合自身所學的其他學科內容，將有助於深化思考層次，也能讓作品更具個人特色與學習意義。</p>
書審老師 B	<p>整體設計感完整有吸引力，祝你朝希望的幼兒教育成功邁進唷！</p>
書審老師 C	<p>在成果中詳實的記錄了學習的過程，真的是份相當用心的學習成果！若在成果中能多敘述教具發想與修改的歷程、或是參考了那些設計，可以圖像化呈現整體工作的流程，相信會讓整體更為完整。</p>

# 課程成果：教玩具製作與設計

## ~繽紛水果樂~



學校：樹人家商

科系：幼保科

姓名：黃同學

指導老師：林芸竹

# 目錄content



一、百字簡述.....	P1
二、學習動機.....	P2
三、期許目標和目的.....	P3
四、內容介紹.....	P4
五、操作設計.....	P6
1.水果分類遊戲.....	P6
2.抽抽樂配對卡.....	P7
3.角色扮演買賣遊戲.....	P8
4.搖搖樂.....	P9
5.接吻牌.....	P10
6.輕重大小遊戲.....	P11
7.水果蹲.....	P12
8.我的教具設計作品呈現.....	P13
六、問題與解決.....	P15
七、教具特色說明.....	P16
八、個人反思.....	P17
九、教具製作設計的收穫.....	P19





## 一、百字簡述

我希望能透過創意教具的設計，讓小朋友的學習變得更有興趣。我深入研究不同年齡層的學習需求，並根據教材內容設計出多元化、具引導性的教具。這不僅提升了我的實作能力，也讓我對幼兒教育有了更深刻的理解與體會。



## 二、學習動機



我從小就立志成為一名幼兒園老師。我喜歡小朋友，也喜歡動手做各種創作。進入幼保科後，得知課程中要學習教具設計與製作，這讓我既興奮又充滿期待。我希望能透過自己的手作能力與創意設計，讓孩子的學習變得更加豐富、有趣、貼近生活。

在這次的課堂學習中，我應用所學的教具設計原則，並嘗試根據不同年齡層幼兒的發展特性與學習需求，調整教具的內容與操作方式，期望製作出能引導幼兒主動探索與理解概念的學習媒介。整體設計過程中，我一邊思考孩子的需求，一邊學習如何讓教材更具引導性與互動性，這是我在學習歷程中最有收穫的一部分。

課堂的教具設計結合多媒材應用，讓我體會到設計的彈性與創意。不論是紙張、不織布品，甚至是回收素材，這些看似簡單的材料，只要經過巧思構思，就能轉化為適合幼兒操作的具體學習工具。例如：圖卡配對、分類遊戲、角色道具等，都能讓孩子透過觀察、觸摸、移動操作，自然地進行學習與探索。這不只是一次製作的經驗，更讓我理解到：教具的價值不只是完成作品，而是為孩子創造理解世界的機會與方式。







### 三、期許目標和目的



夢想，不一定要實現什麼遠大的目標，而是希望自己能活出一個充實、有意義的學習歷程。

我一直以來都對動手做和創作特別有興趣，這次在課堂中接觸到教具設計的單元，讓我感受到自己可以將創意與教學結合起來，轉化為能引導孩子學習的媒介，這讓我非常投入與充滿期待。這次的實作目標，是希望能透過所學知識與技巧，完成一份有實用價值的教具作品，也當作是給自己的挑戰。我希望在過程中培養更多的耐心、細心與解決問題的能力，並能更有條理地統整構想、設計步驟與實作細節。除了完成作品本身，我更期許自己能藉由這次學習，對教育工作有更深入的理解與體會，未來也能將這樣的經驗延伸應用到實習或工作現場。對自己提出挑戰，然後努力完成，是我給自己的承諾。



對自己  
期許

技能類：細心、解決問題

態度類：耐心、有自信

發展類：未來大學

## 四、內容介紹



### 設計構想與內容

這次的教具名稱是《繽紛水果樂》，主要是針對中班至大班的幼兒設計，目的是希望孩子們能在趣味操作中學習數量、顏色、語文表達與社會互動等能力。

設計靈感來自日常生活中常見的「水果商店」，我們將各種水果元素融入教具內容中，讓幼兒透過分類、秤重、配對與角色扮演等方式操作，提升學習的參與感與趣味性。教具整體以可開闔式的紙箱為主體，內部設計分為水果區、道具區、遊戲區，並搭配可移動與收納的小道具，例如：水果卡牌、黏貼板、抽抽樂筒、分數計算板、操作說明卡等，讓整體活動流程更清晰、有組織，也方便教師引導與收納整理。在設計這份教具的過程中，我特別考量了：

1. 幼兒的操作安全與手部發展
2. 材料的觸感與視覺刺激
3. 活動的階段性與層次設計

希望讓幼兒能在動手做中培養觀察力、邏輯思考、語言表達與社會互動能力。



## 四、內容介紹

### 設計構想與內容

這份教具設計了多種活動操作方式，讓幼兒能透過不同的操作任務，培養數學概念、語文表達與肢體協調，同時增進人際互動與解決問題的能力。以下為主要操作流程與對應的學習意圖：



# 五、操作設計




## 1. 水果分類遊戲

 目標：

a. 認識水果的生長位置（樹上 vs 地面）

b. 提升分類與觀察力

 所需材料：水果圖卡（如：香蕉、草莓、西瓜、蘋果）、分類板或白板

活動流程：

a. 教師出示各種水果圖卡，逐一介紹其名稱與生長方式。

b. 引導幼兒將圖卡貼在「樹上水果」或「地面水果」分類板上。

c. 鼓勵孩子觀察水果的顏色、形狀、種子分布。

d. 小組比賽分類，看哪一組最快完成且正確率高。

 學習領域：認知、美感、語文

 延伸建議：搭配實物水果觀察活動，加深記憶與實作經驗。



# 五、操作設計




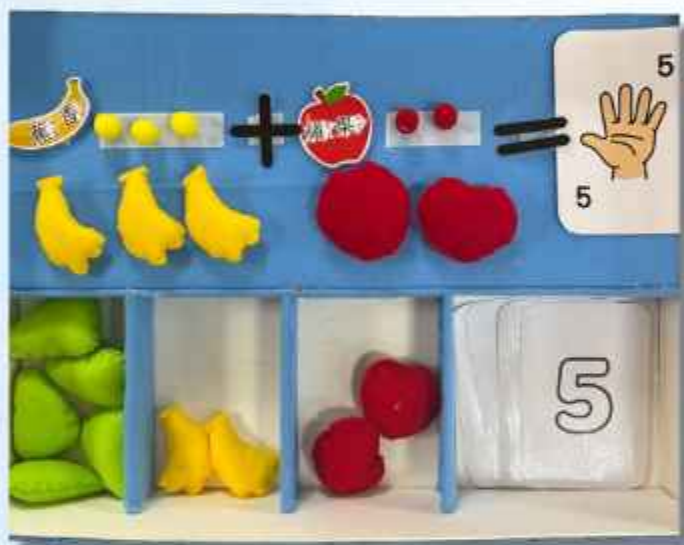
## 2. 抽抽樂配對卡


 目標：

a. 增進記憶力、觀察力與反應力

b. 學習水果名稱與顏色配對

 所需材料：水果配對卡（每種水果一對）、裝卡箱




 活動流程：


a. 將所有卡牌洗牌後朝下放置。

b. 幼兒輪流抽兩張卡，嘗試配對相同水果。

c. 若配對成功可繼續抽，失敗則換下一位。

d. 可加計時賽或小組對抗，提高遊戲刺激度。

 學習領域：認知、情緒、語文

 延伸建議：以水果實物或照片製作更生活化的配對卡。




## 五、操作設計



### 3. 角色扮演買賣遊戲

 目標：


- 增進語言表達與社會互動技巧
- 建立簡單交易與金錢概念
- 所需材料：水果模型或圖片、  
角色背心、紙幣、購物袋、標價牌

 活動流程：

- 幼兒分組扮演店員與顧客。
- 店員介紹商品  
(水果名稱、價格)，  
顧客詢問與購買。
- 運用紙幣進行找零練習。
- 角色互換進行下一輪。



 學習領域：社會、語文、情緒、認知

 延伸建議：教師可加入優惠活動、限時搶購等  
設定，增加遊戲挑戰性。




# 五、操作設計




## 4. 搖搖樂


 目標：


- a. 建立數字組合與數感
- b. 增進手眼協調與邏輯思考能力

 所需材料：搖搖樂箱、數字卡（1-10）、毛球、分解配對板、水果卡

 活動流程：

- a. 幼兒搖出一張數字卡（如：5）。
- b. 利用毛球分解出該數字（如：2+3），並挑選出對應數量的水果卡。
- c. 鼓勵孩子口頭說出分解過程，並嘗試不同組合。

 學習領域：認知、數學、手部協調

 延伸建議：搭配顏色遊戲，如「黃色毛球代表香蕉」做進階配對訓練。



搖搖樂組合

1和4

3和2

5和0

# 五、操作設計



## 5. 接吻牌



目標：

- 認識水果單位詞（如：一串、一顆）
- 學習語文詞彙與生活中常見語言

所需材料：接吻牌（印有「一顆蘋果」「一串葡萄」等）、水果模型或圖片



活動流程：

- 教師出示一張接吻牌，請幼兒找出相對應的水果。
- 練習說出正確句子：「我拿到的是一顆蘋果」。
- 可進行團體競賽，看誰最快完成任務。



學習領域：語文、認知



延伸建議：結合接龍遊戲設計，例如「我有一顆蘋果，下一位有一串葡萄」。



## 五、操作設計



### 6.輕重大小遊戲



目標：

- 認識物體重量與體積差異
- 培養比較與排序能力



所需材料：安全兒童秤、小/中/大型水果模型、重量標示牌



活動流程：

- 幼兒將水果模型放在天平兩側進行比較。
- 嘗試排序從最輕到最重，或從最小到最大。

建立對「重量」「大小」的相對概念。



學習領域：認知、數學、肢體動作與健康



延伸建議：鼓勵幼兒預測哪個重或大，養成科學推論能力。



## 五、操作設計



### 7. 水果蹲



目標：

提升反應能力與團隊合作精神

增進語言聽覺辨識與記憶力



所需材料：水果角色卡或頭飾、開放活動空間



活動流程：

每位幼兒分配一種水果角色。教師喊出「香蕉蹲」，該角色須立刻蹲下，未被喊到的站立不動。

可設計進階版如「西瓜蹲完蘋果蹲」，訓練記憶與反應。



學習領域：肢體動作與健康、情緒、社交



延伸建議：改為團體合作模式，錯誤不懲罰而由其他幼兒提醒與鼓勵。



# 五、操作設計

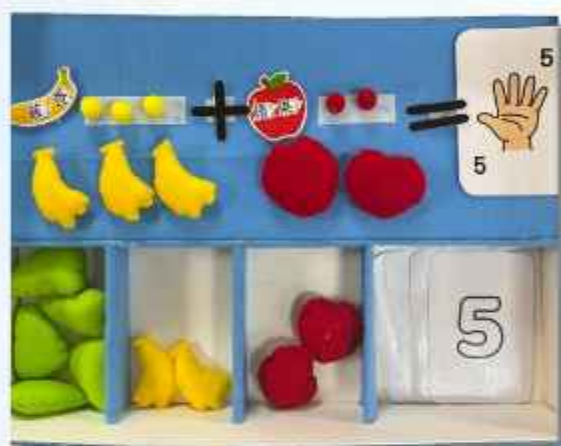


## 8. 我的教具設計作品呈現

### 1. 水果分類遊戲



### 2. 抽抽樂配對卡



### 3. 角色扮演買賣遊戲



### 4. 搖搖樂



搖搖樂組合

1和4

3和2

5和0



# 五、操作設計



## 8. 我的教具設計作品呈現

### 5. 接吻牌



### 6. 輕重大小遊戲



### 7. 水果蹲





## 六、問題與解決



在製作教具的過程中，遇到了一個很大的問題。一開始選擇了一些較為廉價且柔軟的材料來製作，這導致最終成品的穩定性和耐用性不足，教具也在使用過程中出現了破損，讓我不得不面臨重新製作的困境，這一失誤不僅浪費了時間，還影響了進度，面對時間的壓力，必須得趕快趕工。我選擇購買新的木板進行重新設計，不僅提高了教具的結構完整，也確保其耐用性。雖然重新製作花費了額外的時間，但這樣的決定讓教具最終達到了設計的目標。這次經驗教會了我，要慎選材料與時間的寶貴。



**BEFORE**



**AFTER**





## 七、教具特色說明

教具能夠提升幼兒對學習的興趣，透過實際操作和互動，讓幼兒能夠在遊戲中學習。此外，教具具備視覺化和具體化的特色，幫助幼兒更容易理解抽象的知識概念。教具還增強了學習的趣味性，使教學環境更具吸引力。使用不同的教具可以滿足不同幼兒的學習需求，提供更多樣化的學習方式。所以我覺得教具在現代教育中不可或缺，不僅促進知識的傳授，還培養幼兒的動手能力和創意思維，對於他們的全面發展起到至關重要的作用與幫助。

我們高一有多媒材課程，老師會用一些最基礎的技術教我們，讓我們去實作練習，高二把我們高一學的基礎技術再延伸下去，我也會開始挑戰做更難更精細的作品，增強自己的實力。



## 八、個人反思



### 從設計到實作

這次的教具設計課程，對我來說不只是一次簡單的製作經驗，更是一場將「腦中的想法變成實體作品」的重要挑戰。從最初的構思、草圖設計，到實際的材料選擇與操作實作，每一個步驟都讓我更深刻體會到：設計不只是外表美觀，更關係到「實用、引導、互動」這三個對幼兒來說非常重要的元素。

在實作過程中，我也遇到不少挑戰。起初我選用了价格便宜但材質較軟的材料，結果導致教具的結構不夠穩定，甚至在試玩時出現破損，不得不重做。這個經驗讓我學會：材料的選擇不能只是方便，要從使用者的角度出發，兼顧安全與耐用性，也讓我意識到時間規劃的重要性：重新製作雖然辛苦又耗時，但當看到教具完成，還能順利操作使用時，那種成就感真的很值得！



## 八、個人反思



### 站在孩子視角思考

透過這次設計《繽紛水果樂》教具，我第一次真正站在孩子的角度去思考：他們的小手能怎麼操作？什麼樣的遊戲能讓他們願意主動參與？哪些設計能幫助他們表達與互動？每一張圖卡、每一個道具、每一項流程，背後其實都是我希望孩子能「快樂學習」的出發點。

這樣的學習歷程不只提升了我的設計與實作能力，更讓我再次確認自己想走的方向。我想成為一位不只是教書，而是懂得設計學習、創造互動、用心陪伴孩子探索世界的幼教老師。

我也希望，未來的我能持續創作出更多能讓孩子學得快樂、記得久的教具，把這份對教育的熱情，變成長遠的專業與使命。



製作過程中老師的指導





## 九、教具製作設計的收穫


### 具體行動

這次教具的製作過程不僅提升了我的設計和實作能力，還教會了我如何將失敗視為學習的契機，並把這些寶貴的經驗轉化為未來挑戰中的應用。

### 教師給予的回饋與啟發

在老師的指導下，我學會如何將創意轉化為實際可用的教具，這讓我獲得了自信。在每次的設計評估中，老師都給予具體的建議，幫助我釐清思路，使我在材料選擇和製作工藝上都獲得了明顯的進步。此外，老師的耐心教導讓我意識到學習的過程不僅是傳授知識，更是一種師徒之間的交流。我們之間的互動讓我獲得了無價的學識與經驗，也讓我理解到教具設計不僅是技術，更是一種對教育的熱情與責任感。這樣的師徒式學習關係讓我在創造力和解決問題的能力上都有了顯著成長。






## 九、教具製作設計的收穫

### 學習成果如何應用到未來

這次教具的製作過程不僅讓我在設計和實作上有所成長，更讓我學會瞭如何在失敗中找到學習的機會，並將這些經驗應用到未來的挑戰中。

### 教師給予的回饋與啟發

未來在進入實習階段時，我希望能將這次在教具設計中學到的模組化思考、使用者視角設計，真正應用在實際的教學活動中。不只是為孩子準備教材，而是和孩子一起動手做，讓教具成為師生共同參與、共同探索的媒介。



這次的經驗也讓我更理解：教育現場永遠充滿變數與挑戰，單靠一份技術是不夠的。更重要的是：遇到問題時願意重新思考、修正、再試一次的勇氣與彈性。

未來無論在實習、教學，甚至職涯中，我都會帶著這份「動手做、反覆試、不怕改」的態度繼續前進。

我相信，這份教具不只是孩子遊戲中的道具，更是我將設計思維、幼教理念與對孩子的愛，一起揉進來的學習成果，也是一份屬於我教育旅程的開始與紀錄。

