

蔡同學	回饋建議
書審老師 A	1. 建議清楚標示課程名稱，以符課程學習成果的設定，雖然有利用其他多元學習來源，不過仍可以課程為中心 2. 學習歷程檔案主要包含四個部份，a. 動機與目標，b. 執行過程與紀錄，c. 困境、解決與轉折，d. 成果產出與學習反思，e. 未來展望與關聯，雖然可以使用自己的標題，但仍要對準這 5 個部份，作品才會有統整的邏輯。 3. 作品中有題到 4 大核心能力、三大核心、及六大領域教育價值，唯內文僅作一般性的敘述，與實作作品之間沒有很強的連結。 4. 學習成果中的專業指標達成，是指達成什麼，專業指標又是什麼，與實作作品之間的連結又是什麼，沒有具體的說明。
書審老師 B	同學在本課程的學習歷程中，能清楚說明自身的學習動機與目標，並透過細膩的觀察力發現問題、分析原因與提出改善方式，展現良好的反思能力與學習深度。內容中結合教具設計、幼兒照護等跨領域知識與實作應用，不僅呈現創意思考，也反映出同學對實務需求的理解與關注，令人印象深刻。 建議未來可進一步增加教具實際運用的紀錄，例如實際讓幼兒操作、觀察使用情形，並蒐集幼兒或教師的回饋意見，作為後續修正與優化設計的依據。若能透過真實情境驗證教具功能與使用效果，將更能展現同學在設計思考、問題解決與實務應用上的完整歷程，也能使整份學習歷程更具真實性與專業價值。
書審老師 C	學習歷程內容豐富扎實，看得出來對於未來職業的想像有很多的準備，惟建議歷程檔案字體可以再重新挑選，以利閱讀。



生病了怎麼辦

幼兒就醫情境擬真布書



hhjjhhjkhk



學

校：醒吾高中

科

系：幼兒保育科

姓

名：蔡同學

指導老師：林芸竹





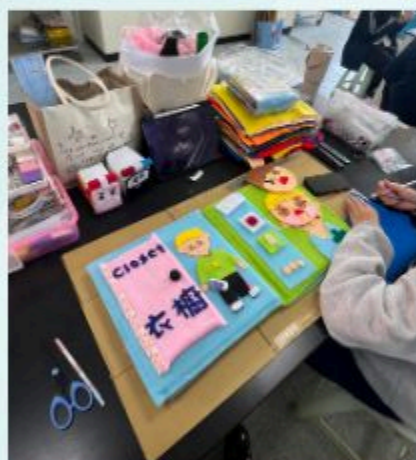
目錄content

一、百字簡述.....	1
二、學習動機.....	2
三、問題發現.....	3
四、多元學習來源與專業整合.....	4
五、學習歷程：教具開發五步驟.....	6
六、教具設計：擬真與美感的結合.....	7
七、操作設計：六大領域的教育價值.....	8
八、學習成果：專業指標達成.....	9
九、亮點特色與個人優勢.....	17
十、問題解決歷程.....	19
八、個人反思.....	20
九、未來展望.....	21
十、教具製作設計的收穫.....	22



百字簡述

我以**幼兒生病就醫**經驗為主，針對4-6歲幼兒設計情境式操作布書。透過職場體驗觀察需求，將抽象**醫療流程**轉化具體遊戲學習，完整呈現從**問題發現**、**設計實作**到**反思修正歷程**，展現**教學轉化**、**同理關懷**與**問題解決**等核心。



認真構思設計教具歷程





學習動機



從實務觀察啟發的專業同理心

我從小就喜歡與孩子相處，也一直希望未來能成為一名幼兒園老師。對我而言，孩子純真的反應與互動，讓我感到溫暖與快樂，也讓我更確定自己想走入幼兒教育領域。同時，我也喜歡動手創作，享受將想法轉化為實際作品的過程，這讓我在學習教具設計時特別有成就感。

在幼保科的學習中，我開始接觸教玩具設計課程，逐漸理解教具不只是製作完成，而是需要結合幼兒的發展特性與學習需求來設計。在教具製作與實習觀察過程中，我發現幼兒在面對生病與就醫情境時，常會出現害怕、不安，甚至不願配合的情況，也不太知道如何表達身體不適。

因此，我嘗試結合所學的教具設計能力與自己的創作興趣，將幼兒較陌生且容易緊張的醫療流程（如快篩、抽血、X光等）轉化為具體且可操作的情境布書。透過翻頁、配對與角色扮演的方式，讓幼兒在遊戲中逐步理解就醫流程，降低恐懼感，並學習表達自己的身體狀況與情緒。

在這個歷程中，我不只是完成一件教具作品，更學會從幼兒的角度思考問題，將抽象概念轉化為適齡的學習內容，也讓我體會到教具的真正價值，是幫助孩子建立理解世界與面對生活的能力。



問題發現



從孩子的害怕出發： 理解幼兒就醫情境中的三個關鍵需求

在開始設計教具之前，我先透過實習與觀察，試著從孩子的角度理解他們面對就醫時的感受。我發現，孩子在看醫生時的害怕，其實來自於「不熟悉」與「不知道會發生什麼」，也因此整理出三個我最在意的重點。

首先，是對醫療情境的恐懼感。像是針頭、白袍或醫療器材，對幼兒來說容易產生不安與抗拒。因此，我希望透過布書柔軟溫暖的材質，讓孩子在操作與接觸中慢慢降低緊張與害怕的感覺。

其次，是表達上的困難。當孩子身體不舒服時，往往說不清楚哪裡痛、怎麼不舒服，所以我在設計中加入了圖像化的配件，例如症狀貼片，幫助孩子用「看得見、指得出來」的方式表達自己的感受。

最後，是對就醫流程的不理解。對幼兒而言，看醫生是一連串未知的過程，這種不確定感容易讓他們產生焦慮。因此，我將就醫流程設計成有順序的情境故事，讓孩子可以在遊戲中預先經歷，建立安心感，也更願意配合醫療行為。

核心痛點	設計重點	具體解決方案	預期成效
對醫療情境（如針頭、白袍、器材）產生恐懼與抗拒	降低對醫療環境的緊張與害怕感	採用布書材質，利用其柔軟溫暖的觸感提供心理慰藉	透過操作與接觸過程提供感官放鬆，有效減少心理不安
幼兒表達能力有限，無法清楚描述病症與疼痛位置	輔助幼兒以直觀方式表達身體感受	設計圖像化配件（如症狀貼片），讓孩子能指認位置與感受	提升溝通效率，幫助孩子以可視化的方式準確表達感受
對就醫流程未知且不理解，產生高度不確定感與焦慮	建立對醫療程序的預知感與安心感	將就醫流程設計成具備順序性的情境故事遊戲	讓孩子在遊戲中預先模擬醫療過程，提高實際就醫時的配合意願



多元學習來源與專業整合

從經驗累積到教學轉化

結合課程、實務、觀察與探究，形塑教具設計的**四大核心能力**

本作品並非單一作業的完成，而是在課程學習、職場體驗、校外參訪與幼兒園實習中，逐步累積而成的學習成果。透過不同經驗的**連結與反思**，我從**理解孩子**的需求出發，發展出**具備教育意義**的教具設計能力。

理論基礎建構

結合《幼兒發展》課程中**精細動作**（如翻、扣、拉）的發展需求，並融入《嬰幼兒照護》中的就醫與健康概念，使教具兼具操作性與教育意義。



教學現場觀察與跨校學習

在幼兒園參訪與實習過程中，觀察**幼兒面對就醫情境**時的情緒反應與表達困難；同時透過育達科技大學的參訪，接觸更多幼兒教學與教具設計的**實務經驗與專業觀點**。這些觀察與學習，使我在設計時能更貼近幼兒需求，並思考教具在實際教學中的應用方式。





多元學習來源與專業整合



實務經驗轉化

透過「玉美人觀光工廠」職場體驗，學習織品材料的選擇與應用，將實務經驗轉化為教具在安全性、耐用性與多層次觸感上的設計考量。



主題探究深化

透過查詢快篩、抽血與X光等醫療流程，確保教具內容具備「教育真實性」，讓幼兒在操作中不只是遊戲，更能建立正確的就醫認知。

LET'S GO

ADVENTURE



學習歷程：教具開發五步驟



學習歷程：教具開發五步驟

階段	執行內容與專業思考	核心能力展現
1. 市場與需求分析	評估市售塑膠教具的優缺點，鎖定「 布藝材質 」以強化溫暖與安全性。	深度觀察力
2. 故事腳本構思	研發 螺旋式 敘事結構，從不適、交通、診斷到復原，建構完整邏輯。	邏輯架構力
3. 複合材質篩選	運用不織布、棉布、魔鬼氈等材質，模擬真實醫療器材的 層次感 。	材質應用力
4. 職人工藝實作	精準執行裁縫與黏貼技術，開發具滑軌功能的救護車與 可拆式 快篩配件。	專業執行力
5. 實務測試與調整	模擬幼兒操作情境，針對配件易失性與操作流暢度進行多次 迭代優 化 。	修正迭代力





教具設計：擬真與美感的結合

教具設計三大核心

本教具以**幼兒的情緒與生活經驗為核心**，透過設計將原本陌生且容易產生不安的醫療情境，轉化為可操作、可理解的學習歷程。讓孩子在互動體驗中逐步建立認知、降低恐懼，並學習表達自身感受與需求。



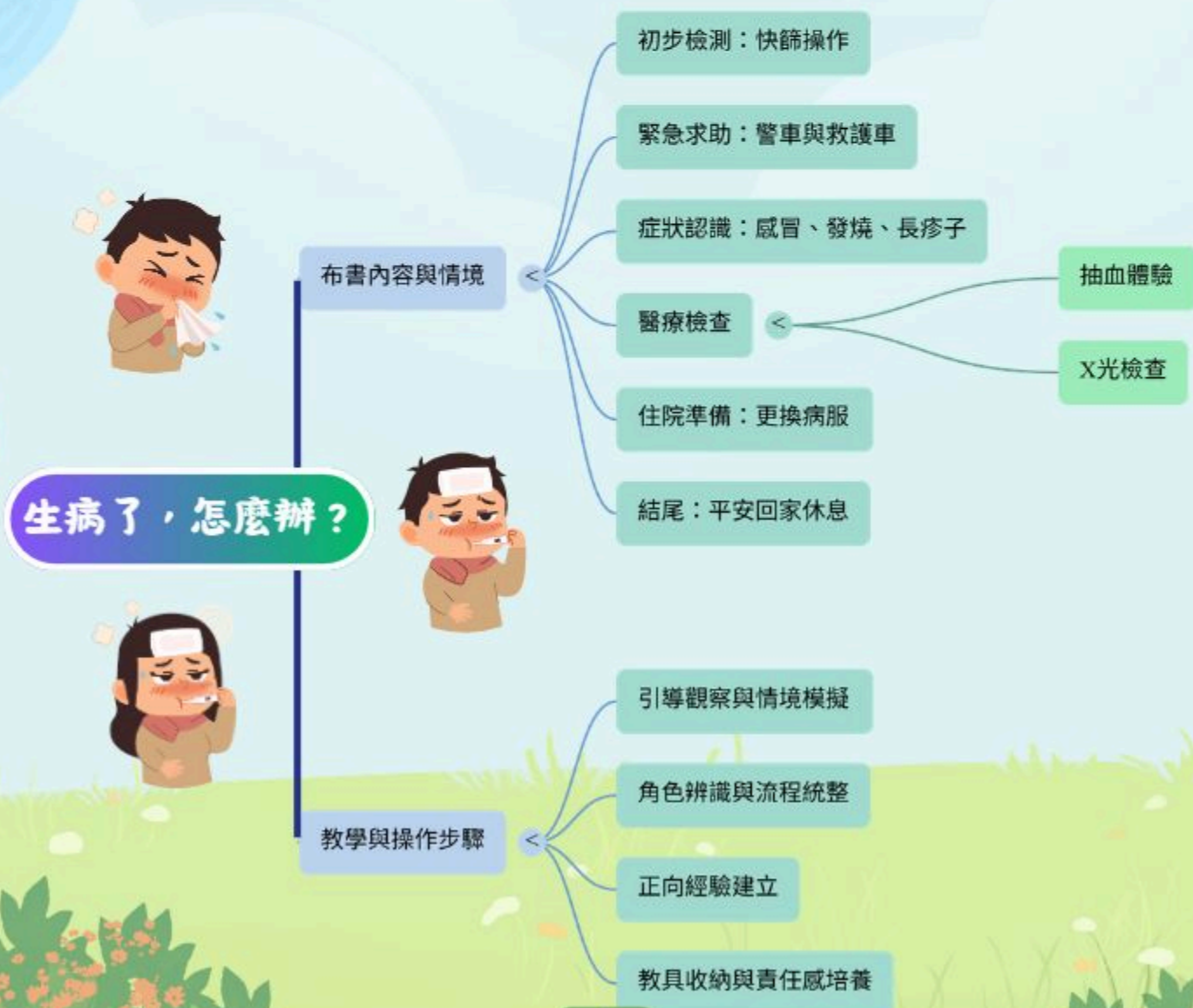
設計核心	教具設計做法	對幼兒的學習影響
溫暖感 (降低恐懼)	以柔和配色與布書材質取代冰冷醫療印象，透過觸摸與操作建立安全感	降低對針頭與醫療環境的恐懼，提升安心感與接受度
互動感 (促進參與)	結合翻頁、配對、穿脫與角色扮演等操作設計	提升參與動機，培養精細動作與多感官學習經驗
理解感 (建立認知)	將快篩、抽血、X光等流程轉化為情境操作與故事化呈現	幫助幼兒理解就醫流程，降低不確定感與焦慮



操作設計：六大領域的教育價值

本教具以幼兒的生活經驗與情緒需求為出發點，結合就醫情境設計，將原本抽象且容易引發不安的醫療過程，轉化為具體且可操作的學習內容。透過情境模擬與互動操作，引導幼兒在遊戲中理解身體變化、就醫流程與醫護角色，並學習表達自身感受與需求。

在設計過程中，我特別關注幼兒在不同發展領域的學習需求，從身體動作、認知理解、語言表達到社會互動與情緒調適，皆透過教具操作自然融入，使學習不僅停留在知識認識，更能轉化為實際生活中的理解與應用，進而發展完整且有意義的學習經驗。





學習成果：專業指標達成

設計構想

本教具以幼兒生活中常見的「**生病與就醫經驗**」為出發點，將孩子在日常中可能遇到的情境轉化為具體且可操作的學習內容。透過設計，將原本陌生且**容易產生不安的醫療過程**，轉變為可以理解、可以參與的學習歷程。

在構想過程中，我從幼兒的角度出發，觀察孩子在面對身體不適與就醫時，常出現害怕、不安與不確定的情緒，也不清楚接下來會發生什麼。這些真實的學習經驗與情緒反應，成為我設計教具的重要依據，使內容更貼近幼兒需求。

因此，本教具透過**情境轉化與操作設計**，將生活經驗與學習內容**結合**，讓幼兒在熟悉的脈絡中逐步理解就醫過程，不僅降低恐懼，也培養面對生活問題的能力，使學習更具意義與連結。





學習成果：專業指標達成

問題發現

從孩子的害怕出發：理解幼兒就醫情境中的學習需求

在幼兒園參訪與實習觀察中，我發現幼兒在面對生病與就醫情境時，常出現害怕、不安甚至抗拒的反應。對孩子而言，看醫生不只是身體上的不適，更是一種充滿未知與不確定的經驗，這些情緒也影響他們的配合度與學習表現。

進一步觀察後，我將幼兒在就醫情境中的困難整理為三個主要面向：

① 對醫療情境的恐懼：

針頭、白袍與醫療器材等元素，容易讓幼兒產生本能性的害怕與排斥，使其在就醫過程中感到緊張與抗拒。

② 表達能力的限制：

當幼兒身體不適時，往往難以清楚表達自己的感受與需求，導致照護與溝通產生困難。

③ 對流程的不理解：

就醫過程對幼兒而言缺乏預測性，因為不知道接下來會發生什麼，而產生焦慮與不安。

基於以上觀察，我開始思考如何透過教具設計，將這些困難轉化為可被理解與學習的內容，讓幼兒在安全的情境中逐步建立認知與信心。





學習成果：專業指標達成

設計理念轉化

將理念落實於教具設計之中



在前述問題分析的基礎上，本教具將「降低恐懼、促進理解、引導表達」的設計理念，實際轉化為具體的教具操作與情境設計，使學習能在操作與體驗中自然發生。

在設計實踐上，透過布書材質與柔和配色，營造安心的學習氛圍，降低幼兒對醫療情境的排斥感；並結合翻頁、配對、穿脫與角色扮演等操作方式，提升幼兒的參與度，使其在互動中建立學習經驗。同時，結合先前參訪科博館的學習經驗，觀察醫療與人體展示如何透過視覺化與情境呈現，使抽象的知識變得具體可理解，進一步啟發我們將快篩、抽血與X光等醫療流程轉化為具體操作情境，並透過故事脈絡與流程安排，引導幼兒逐步理解就醫過程。

在操作設計中也強化表達與情緒連結，讓幼兒在情境互動中練習說出身體狀況與感受，使教具不僅具備操作性，更能回應幼兒在實際生活中所面臨的學習需求。





學習成果：專業指標達成

情境設計與學習流程轉化



從不適發現到安心回家：完整就醫學習歷程

本教具依據幼兒就醫經驗，設計十個連貫的情境，從「發現身體不適」到「恢復健康」，建構一個完整且具邏輯性的學習流程，讓幼兒在操作與體驗中逐步理解整個就醫過程。

第一階段：覺察與求助

透過快篩操作與緊急就醫情境，引導幼兒覺察身體不適，並理解在需要時可以尋求協助與前往醫療院所。

第二階段：適應與理解

藉由住院準備與症狀認識活動，讓幼兒熟悉醫療環境，並理解常見身體狀況，降低陌生感與不安。

第三階段：檢查與認識

透過抽血與X光等情境操作，幫助幼兒認識醫療檢查的目的與過程，減少對醫療行為的恐懼。

第四階段：統整與安心

結合醫護人員認識與就醫流程圖，引導幼兒建立完整概念，最後透過「平安回家」情境，強化「生病會好起來」的正向經驗。

透過四個階段的情境設計，使教具不僅呈現單一活動，而是形成具有順序性與意義性的學習歷程，幫助幼兒在理解中建立安全感，在體驗中發展學習能力。



學習成果：專業指標達成

學習價值與教學意義程轉化

從操作體驗到完整發展的學習影響

本教具透過情境設計與操作體驗，將幼兒的生活經驗轉化為有意義的學習歷程，不僅幫助過程，更在過程中促進多面向的發展。

在身體動作與健康方面，透過翻頁、配對與穿脫等操作，培養幼兒的精細動作能力，同時建立基本的健康概念與自我照顧意識；在認知發展上，藉由流程設計與情境模擬，幫助幼兒理解醫療行為與就醫順序，提升邏輯與理解能力。

在語言與表達方面，透過討論與角色扮演，引導幼兒說出自身感受與身體狀況；在社會發展上，認識醫護人員角色，學習基本互動與合作；在情緒發展上，協助幼兒辨識害怕與不安，並在安全的情境中建立信任與安心感；在美感經驗上，透過布書材質與操作設計，培養觸覺與視覺的感受能力。

透過六大領域的整合發展，使教具不僅具備教學功能，更能回應幼兒在生活中面對真實情境的需求，讓學習從理解延伸到應用。





學習成果：專業指標達成

教具內容與操作設計

以十個情境建構完整就醫學習歷程

教具內容與操作設計

本教具以幼兒就醫經驗為主軸，透過具體情境的設計，將醫療流程轉化為可操作的學習內容，讓幼兒在操作與體驗中逐步理解「從不適到恢復」的完整歷程。

第一階段：覺察與就醫



(圖一) 快篩操作



(圖二) 救護車與就醫情境

引導幼兒覺察身體不適，並理解在需要時可尋求協助與前往醫療院所。



學習成果：專業指標達成

教具內容與操作設計

教具內容與操作設計

第二階段：適應與理解



(圖三) 住院與更換病服



(圖四) 症狀配對
(感冒、發燒、長疹子)

幫助幼兒熟悉醫療環境，認識常見身體狀況，降低陌生感與不安；並透過模擬操作，理解醫療檢查的目的與過程，進一步減少對醫療行為的恐懼。

第三階段：檢查與認識



(圖五) 抽血檢查



(圖六) X光檢查



學習成果：專業指標達成

教具內容與操作設計

教具內容與操作設計

第四階段：統整與安心



(圖七) 醫護人員認識

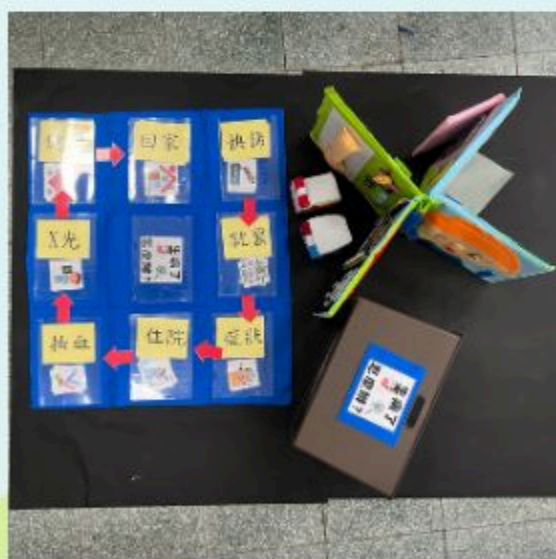


(圖八) 就醫流程圖

建立完整就醫流程概念，並透過正向情境強化「生病會好起來」的經驗。



(圖九) 平安回家



(圖十) 教具整體呈現



亮點特色與個人優勢

教具操作設計

目標

- a. 理解就醫流程與基本健康概念
- b. 降低對醫療情境的恐懼，建立安全感
- c. 發展表達能力與情緒覺察
- d. 培養精細動作與觀察能力

所需材料

情境布書（含快篩、救護車、病服、症狀卡、抽血與X光配件、角色卡、流程圖等）

活動流程

- a. 引導幼兒觀察教具內容，認識各種就醫情境與角色
- b. 透過快篩與症狀配對，覺察身體不適
- c. 操作就醫情境，理解求助與就醫方式
- d. 體驗住院與醫療環境適應
- e. 模擬抽血與X光檢查，理解醫療行為
- f. 透過角色扮演與流程圖統整學習內容
- g. 進入「平安回家」情境，建立正向經驗
- h. 完成收納整理，培養責任感



亮點特色與個人優勢

教具操作設計

學習領域

身體動作與健康、認知、語文、社會、情緒、美感

1. 身體動作與健康



2. 認知



3. 語文



4. 社會



5. 情緒



6. 美感

BEAUTIFUL

延伸學習與情境應用

可結合**角色扮演活動**，引導幼兒分別扮演醫師、護理師與病人，在情境互動中練習表達自身感受與需求，並增進人際互動能力。同時可延伸至健康教育主題課程，深化幼兒對身體照護與就醫概念的理解。





問題解決歷程

在教具製作過程中，我發現實際操作與原先設計之間仍存在差異，例如布料固定不穩、配件容易掉落，以及部分操作對幼兒而言較為困難等問題。這些狀況不僅影響教具的耐用性，也可能降低幼兒操作時的流暢度與學習意願。

因此，我針對問題進行調整與改良。在布料固定方面，加強縫製方式，使結構更加穩固；在配件設計上，重新選擇黏貼材料並調整固定方式，降低掉落的情形；同時依據幼兒的操作能力，適度調整配件尺寸與操作方式，使教具更符合幼兒發展需求。

透過不斷嘗試與修正，我逐漸理解教具設計不只是外觀呈現，更需要從幼兒實際操作的角度出發，兼顧安全性、耐用性與適齡性，使教具真正成為支持幼兒學習的工具。





個人反思

從設計思維到專業覺醒

在本次教具設計歷程中，我深刻體會到，教具不只是學習材料的呈現，更是幫助幼兒理解世界的重要媒介。原本我只專注於作品的完成，但在**實際製作與反覆修正**的過程中，逐漸意識到設計必須從幼兒的角度出發，思考他們的情緒、需求與操作能力。

透過**布書**的形式設計，我學會如何運用安全且富有觸感的材料，結合情境故事與操作設計，讓幼兒在遊戲中自然學習。同時，我也理解到，當教具內容貼近幼兒生活經驗時，不僅能提升學習動機，也能幫助他們降低對陌生情境（如醫療環境）的恐懼。

這次的學習讓我從「**完成作品**」轉變為「**思考教學**」，未來在教具設計上，我會更加重視幼兒發展需求與實際應用，讓教具不只是操作工具，而是真正能支持幼兒學習與成長的教學媒介。



未來展望

在學習中持續成長，讓設計更貼近孩子的需要。未來，我希望能持續深化自己的專業能力，讓教具設計不只是創作，而是能真正陪伴幼兒學習與成長的重要工具。

在教具發展上，我希望**結合數位科技**，嘗試**加入 QR code 語音引導**，讓家長或教師能透過故事帶領幼兒操作，**使學習更加生動且具互動性**，也讓教具能延伸到家庭情境中使用。

同時，我也期待將此教具進一步優化，未來有機會能與**社區或醫療診所合作**，應用於候診空間中，成為**協助幼兒降低焦慮、理解就醫過程的輔助工具**，讓學習真正走入生活。

在專業發展方面，我計畫考取**保母相關證照**，持續精進幼兒照護與教學能力，並進一步探索不同幼兒需求，發展更多具有支持性與適切性的教具設計，讓自己在幼兒教育領域中穩定成長。





教具製作設計的收穫

透過本次教具製作歷程，我不僅提升了手作與設計能力，更在**實際操作與反覆修正**的過程中，逐漸理解教具設計背後所需的教學思考。從最初著重於作品的完成，到後來開始關注幼兒的操作經驗、情緒反應與學習需求，讓我學會從「**幼兒的角度**」重新檢視每一個設計細節。

在製作過程中，我也深刻體會到教具不只是呈現內容的工具，更是幫助幼兒理解生活經驗的重要媒介。**透過將抽象的醫療情境轉化為具體**的操作活動，我理解到，當學習能貼近幼兒的生活經驗時，不僅能提升學習動機，也能有效降低幼兒面對陌生情境時的焦慮與不安。

在問題修正與調整的歷程中，我學會如何**兼顧安全性、耐用性與適齡性**，使教具更符合幼兒實際使用需求。這樣的經驗讓我理解到，教具設計並非一次完成，而是**不斷修正與優化**的過程，也讓我在過程中培養了解決問題與反思改進的能力。

這次的學習不只是完成一件作品，更是一段從「**製作**」走向「**教學設計**」的轉變。未來，我希望能將這份經驗應用於實際教學情境中，持續精進自己的專業能力，設計出更貼近幼兒需求、具備教育意義的學習媒介。