

附件一

編號：(免填寫)
學校/幼兒園：財團法人信誼基金會附設
新竹縣私立工研幼兒園
教案名稱：衣童來玩紙娃娃

新竹縣112年度教保服務機構優良教案評選審查資料

學校/幼兒園名稱(填全銜)
財團法人信誼基金會附設新竹縣私立工研幼兒園
教案名稱 (以15個字為上限)
衣童來玩紙娃娃
教案設計作者
教案設計作者1：楊孟萍 教案設計作者2：彭子芸
聯絡方式
聯絡人：彭子芸 辦公室電話：03-5832220

附件二

一、主題課程設計構想

「紙娃娃」是台灣古早懷舊童玩之一，也是許多女孩童年記憶中不可缺少的回憶。隨著在紙娃娃身上穿戴各式各樣用紙做成的華麗、優雅、可愛、休閒風格的服飾與配件，彷彿自己就是手中亮眼的百變公主。

為滿足孩子內心的美麗幻想及培養孩子人際社會互動，因此我們在教室中規劃了紙娃娃區讓孩子能夠在自己的小小世界裡，盡情的發揮想像。

隨著時間流逝，教室童玩區的紙娃娃及各種服飾、配件已逐漸毀損，且一成不變的服飾逐漸對孩子失去了吸引力。然而，因為某位孩子的一個小小想法與做法，為班上帶來了奇妙的改變。於是我們一起規劃、討論、設計與創作，動手做出各種風格令人喜愛又充滿童趣的紙娃娃服飾，為童玩區注入了新的點子，新的活力，更帶起了其他學習區的多種創意巧思。

二、主題概念網（師生共構）

認-大-2-3-2 與他人討論生活物件特徵間的關係

認-大-3-1-1 與同伴討論解決問題的方法，並與他人合作實際執行

美-大-2-1-1 玩索各種藝術媒介，發揮想像並享受自我表現的樂趣

美-大-2-2-2 運用線條、形狀或色彩，進行創作

紙娃娃，自己做！（童玩區）

紙娃娃破損→修補的娃娃與自創服飾不合身→探討並解決問題→設計全新符合班級需求的紙娃娃人偶

我是服裝設計師（美勞區）

原來紙娃娃服裝款式不多→設計的服飾不合身→探討並解決問題→興起其他區中區（編織、摺紙、塗鴉繪畫、紙工...）融入的聯合創作熱潮，設計各種服飾配件

衣童來玩紙娃娃

美-大-2-1-1 玩索各種藝術媒介，發揮想像並享受自我表現的樂趣

美-大-3-2-1 欣賞視覺藝術創作，依個人偏好說明作品的內容與特色

紙娃娃樂園（組合建構區）

小樂高、LAQ、Kapla 建構紙娃娃立體的家、交通工具、遊樂場→組合各種生活器具→舉辦作品展，邀請大家『衣童來玩紙娃娃』

三、學習區課程目標

1. 享受自主操作與創作的成就感
2. 促進合作解決問題能力
3. 啟發想像力與創造力與對服飾的搭配時尚美感

教案設計一

主題名稱	衣童來玩紙娃娃		
主要概念	設立特別學習區--童玩區，保留各種古早的童玩	教學對象	大班
活動緣起	<p>童玩區裡的紙娃娃區，是孩子們的熱門選區，但經過長時間的把玩，紙娃娃耗損的很快，孩子們也只能將紙娃娃貼貼補補，湊合著玩。有一天，璇從家裡帶了自己設計創作的紙娃娃服飾，想要給班上的紙娃娃換上新衣，卻發現辛苦的設計不合身，所以設計師的設計之旅開始了……。</p>		
教案設計一 活動名稱	紙娃娃，自己做！（童玩區）		
學習指標	<p>認-大-2-3-2與他人討論生活物件特徵間的關係 認-大-3-1-1與同伴討論解決問題的方法，並與他人合作實際執行</p>		
活動目標	1. 增進觀察力 2. 學習解決問題的能力		
活動方式	<input type="checkbox"/> 團體 <input type="checkbox"/> 分組 <input checked="" type="checkbox"/> 學習區 <input type="checkbox"/> 個人	活動時間	50分鐘
教學歷程			教學資源
<p>璇將家中帶來的紙娃娃服飾，比對在紙娃娃身上時，有些小聲音出來了：「這些衣服紙娃娃都不能穿，紙娃娃太小了。」「是衣服做太大了嗎…」「好可惜喔！怎麼辦？」</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>(璇設計手做衣服給紙娃娃穿，但比對後發現衣服大小不合)</p> <p>孩子在試穿時發現問題：紙娃娃太小，衣服不合身</p> <p>與孩子們思考討論解決的方法，孩子們提出了兩個做法：</p> <p>1. 重新做紙娃娃的新衣服 2. 設計一個可以適合衣服大小的新紙娃娃人偶</p> <p>經過大家一番討論後，得到的結論是：如果重做新衣服的話，原本璇做好的衣服不使用很可惜，璇也會很失望、難過。且班上的紙娃娃已經破損嚴重，正好可以重新設計新的、大一點的紙娃娃人偶；所以大家決定採取第2種做法。</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>(紙娃娃人偶設計中) (完成) (衣服可以穿了)</p>			<p>舊有的紙娃娃人偶、孩子手作紙娃娃服飾</p> <p>圖畫紙、鉛筆、橡皮擦、奇異筆、蠟筆、剪刀</p>
評量			
<p>1. 是否能發現問題，並主動提出？</p> <p>2. 是否能和他人討論解決問題的方法，並實際執行？</p>			
省思			
<p>童玩區的紙娃娃本計畫更新替換，因為璇的小小舉動，讓班上孩子解決問題的能力與設計能力開始萌芽，也讓童玩區的紙娃娃活動注入新的創意，並與其他學習區活動結合，得以延續下去。</p> <p>為了讓新的紙娃娃人偶可以更耐玩，孩子們還想到用護貝的方式保護紙娃娃喔！</p>			

教案設計二

主題名稱	衣童來玩紙娃娃		
主要概念	孩子在童玩區萌生創作自己的紙娃娃，因此美勞區的各種區中區就成了孩子的創作工作室	教學對象	大班
活動緣起	有了新的紙娃娃人偶，原本的舊衣服穿在新的紙娃娃身上都不合身，但新衣服不多，於是孩子們決定替新的紙娃娃多設計幾套新衣服與服飾配件。		
教案設計二 活動名稱	我是服裝設計師(美勞區)		
學習指標	美-大-2-1-1玩索各種藝術媒介，發揮想像並享受自我表現的樂趣 美-大-2-2-2運用線條、形狀或色彩，進行創作		
活動目標	1. 啟發設計與創作的的能力 2. 樂於享受創作的過程		
活動方式	<input type="checkbox"/> 團體 <input type="checkbox"/> 分組 <input checked="" type="checkbox"/> 學習區 <input type="checkbox"/> 個人	活動時間	50分鐘/多日
教學歷程			教學資源
<p>孩子們替新的紙娃娃設計新衣服後，小聲討論著：「我畫的新衣服紙娃娃不能穿。」「我也是，我畫的太小件了。」「我的是畫太大件了。」「要怎麼畫？紙娃娃才可以穿啊…」</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p style="text-align: center;">(←手繪衣服不合身)</p> <p>發現問題：衣服不合身，太大或太小 提供繪本「小布縫圍裙」及小小觀察家介紹「衣服是怎麼做出的？」幫助孩子瞭解「如何創作出適合紙娃娃穿的衣服？」</p> <p>大家思考討論後，得到解決方法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 用尺測量紙娃娃的身體長度與寬度 2. 先在紙上描畫紙娃娃的身型，再設計服裝 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p style="text-align: center;">(1. 用尺測量) (2. 描畫身形)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p style="text-align: center;">(←再次手繪的衣服，紙娃娃就可以穿了！)</p> <p>因為有了設計服飾點子及同儕影響，美勞區的各個區中區開始興起了紙娃娃服飾創作熱潮。</p> <p>摺紙區</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p style="text-align: center;">(↑用漂亮色紙摺洋裝給紙娃娃穿)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p style="text-align: center;">(↑摺紙衣褲創作)</p>			<p>各式紙張、鉛筆、橡皮擦、色鉛筆、蠟筆、奇異筆、剪刀</p> <p>工具書繪本： 「小布縫圍裙」、小小觀察家「衣服是怎麼做出來的？」小白板、白板筆、尺紙、筆、紙娃娃</p>    <p>色紙、圖畫紙、鉛筆、橡皮擦、色鉛筆、蠟筆、膠水、摺紙書</p> 

剪紙區



(↑先描畫身形，再畫出衣服版型並剪下，最後拼貼圖案即完成。)

圖畫紙、鉛筆、橡皮擦、色鉛筆、蠟筆、各色紙張、剪刀、膠水、保麗龍膠

拼布區



(↑先畫出裙子版型，然後剪下裙子，再拼貼圖案，就完成囉！)

圖畫紙、鉛筆、橡皮擦、色鉛筆、蠟筆、各色不織布、緞帶、裝飾品、剪刀、保麗龍膠

評量

1. 運用不同的材料或方法進行設計創作
2. 進行各種創作時，孩子是否投入、充滿了喜悅、快樂之情？

省思

探討衣服是怎麼做出來的時候，若有清楚介紹的影片或能夠實際到衣服工廠去走訪，孩子的印象會更深刻些。

創作時，樂的設計圖畫得有點複雜，卻要用拼布的方式完成，老師一度難理解，放手讓樂自己做，他卻很清楚重疊、拼排的方式與角度，完成的服裝真是讓老師大開眼界，太美了！看孩子從畫設計圖到剪拼貼出服裝成品，都有自己的想法與做法，真心覺得孩子們心靈手巧創意無限。紙娃娃的服裝設計，不是只有女生會創作美美的裙子，男生的巧思更別有風情！

孩子創作完衣服後，會擔心在操作時損壞服裝，於是提出護貝的方式，增加耐用度，大家可是非常寶貝自己的作品呢！

教案設計三

主題名稱	衣童來玩紙娃娃		
主要概念	既然誕生了屬於自己設計的紙娃娃與紙娃娃相關的服飾配件，屬於孩子的完整芭比屋概念也油然而生了。	教學對象	大班
活動緣起	創作紙娃娃服飾及實際操作紙娃娃一段時間後，孩子們逐步將紙娃娃擬人化，又有了新的想法：想要和芭比娃娃一樣，給紙娃娃一個立體的家。		
教案設計三 活動名稱	娃娃新樂園(組合建構區)		
學習指標	美-大-2-1-1玩索各種藝術媒介，發揮想像並享受自我表現的樂趣 美-大-3-2-1欣賞視覺藝術創作，依個人偏好說明作品的內容與特色		
活動目標	1. 增進想像力與創意 2. 樂於分享自己的作品		
活動方式	<input type="checkbox"/> 團體 <input type="checkbox"/> 分組 <input checked="" type="checkbox"/> 學習區 <input type="checkbox"/> 個人	活動時間	50分鐘/多日
教學歷程			教學資源

有人提出了想要搭建立體房子的想法後，孩子們忍不住到積木區和各個組合建構區搭建起建築物來。

KAPLA 區



(↑用 KAPLA 搭建的房子)

小樂高區/++積木區/LAQ 區

不僅拼組出各式房子，還創建了其他生活物件。



(↑用樂高搭建的房子)

(↑用++積木拼組的房子)



(↑用 LAQ 拼組的廚房、床、樹屋遊樂場、狗屋、跑車、火車)

延伸其他區中區活動

剪紙區

有少數孩子在剪紙區合作設計了立體的城市、城堡及公園，呈現的作品內容與孩子自身的經驗相結合。



(↑城市)

(↑城堡)

(↑公園)

編織區/ LAQ 區/摺紙區

編織區的孩子也想要像紙娃娃一樣，能共享美麗的衣服與可愛飾品，於是拿起毛線編織漂亮七彩的圍巾、包包及髮飾配件。



(↑運用巧手編織器編織圍巾、包包、髮飾、胸針，成為自己的裝飾品。)

也有孩子用 LAQ 創作可以真人手提的包包與新科技—摺疊手機。

摺紙區的孩子在摺紙書中發現了可手提的包包，於是看著摺紙書的步驟圖開始摺包包，並加以裝飾，成為自己獨一無二的手提包與錢包。



(↑LAQ 手提包和摺疊手機)

(摺紙手提包與錢包)

KAPLA 積木、圖卡、工具書

樂高、++積木、LAQ、工具書

各色紙張、色鉛筆、蠟筆、剪刀、膠水

各色毛線、信誼-巧手編織器、剪刀、髮夾、保麗龍膠、

LAQ、色紙、鉛筆、剪刀、膠水

最後，我們舉辦了一個紙娃娃作品展，邀請家長與其他班級『**衣童來玩紙娃娃**』，並讓孩子向他人介紹自己作品的內容與特色，增進孩子的自信心與成就感。



(↑自創紙娃娃與服裝改成磁吸式，變裝完即可展示喔!)



(↑作品展吸引了大小朋友一起來懷舊體驗紙娃娃的樂趣)

延伸活動：

孩子從家中運用各式材料創作並帶來分享的紙娃娃，也成了教室中的教具之一。



家長回饋：

享：諸君有幸在學校製作紙娃娃的過程，回家也做了一堆紙娃娃的衣服要
孩子有和您分享在校生活點滴，歡迎爸爸媽媽記錄下來，和老師分享。
簡明政 老師簽名：_____

爸媽分享：雨璇最近很愛自己設計紙娃娃衣服，還會見樣一紙後說
帶去給同學一起分享，我覺得自己DIY的創作不輸現成的。
如果孩子有和您分享在校生活點滴，歡迎爸爸媽媽記錄下來，和老師分享。
家長簽名：_____ 老師簽名：_____
陳嘉輝 直捷

爸爸媽媽的話
請仔細解釋他怎麼做紙
衣服，他說他作了貓咪、
再風上眼睛跟白鬚。
簽名：陳嘉輝 家長吳曉芳
日期：_____

評量

1. 能用語言或其他方式表達自己作品的內容與特色。
2. 主題結束，還願意繼續創作相關的作品。

省思

期初規劃學習區要有童玩區，單純的是自己對童年紙娃娃的懷念，想讓現在的孩子認識自己童年的一些簡單童玩。後續紙娃娃發展出的一系列學習區活動，完全來自於孩子在家中想讓紙娃娃有新衣服的一個簡單願望。學習區是讓孩子依自己的想法動機自主想要學習的一種教學法，成就的是孩子的學習能力。而孩子一個簡單的想法，如星火燎原讓班上的童玩區、美勞區、組合建構區、語文區的扮演區，都風風火火的開啟了一連串的設計/建築美學，也讓孩子自己研究原來設計衣服製作衣服有多少的眉角，一筆一刀都不可以將就，因為失之毫釐差之千里；在搭建組合房子與交通工具時，雖不懂力學與結構或是透視的實際原理，但是在一次一次的拆解組合中，孩子找到了完美的比例，這些成就，就是學習區教學活動的魅力。