

C-STEAM 教育理念下非遗剪纸儿童绘本的创作研究

——以《阿彩与蝴蝶妈妈》为例

全贺琳 谢娟娟

怀化学院，怀化

摘 要 | 非物质文化遗产是中华民族集体智慧的结晶，具有很高的美育价值。C-STEAM教育是基于中华优秀传统文化形成的跨学科教育模式，强调以中华文化为根基开展融合科学、技术、工程、艺术、数学的探究式学习活动，为非遗的活态传承提供了有效路径。当前面向低龄儿童开发的非遗绘本多以文化故事与静态图文介绍为主，缺乏引导幼儿主动探索的设计。本研究以C-STEAM教育理念为指导，尝试开发融入科学观察、数学对称、技术操作等要素的幼儿非遗剪纸绘本《阿彩与蝴蝶妈妈》，并在幼儿园大班开展短期教学实践，通过收集反馈、反思总结，初步探索了C-STEAM理念下非遗儿童绘本设计的可行路径，可为相关创作实践提供参考。

关键词 | C-STEAM教育理念；儿童绘本；非遗传承；绘本设计

Copyright © 2026 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



1 C-STEAM 视域下非遗绘本的现状与创新需求分析

1.1 C-STEAM 教育的核心内涵与操作框架

C-STEAM教育是STEAM教育体系与中华优秀传统文化深度融合的产物，其核心是以文化（Culture）为引领，有机整合科学（Science）、技术（Technology）、工程（Engineering）、艺术（Arts）、数学（Mathematics）五类学科素养，并非简单的“文化+STEAM”叠加。本研究将詹泽慧等人提出的“6C模式”作为理论支撑^[1]：以文化（Culture）为学习起点与归宿，在真实文化情境

（Context）中，引导学生通过内容（Content）探究、合作（Collaboration）探究、创造（Creation）实践与沟通（Communication）表达^[2]，实现跨学科素养与文化认同的协同发展。在学前教育场景中，C-STEAM教育更强调“做中学、玩中学”，通过具象化、游戏化的活动设计，让幼儿在操作实践中感知文化内涵，积累跨学科学习经验，符合3~6岁儿童“直觉行动思维”为主的认知发展特点^[5]。

1.2 调查对象与研究方法

本研究将衡南县某幼儿园作为调研点，该园开设大、中、小班共12个教学班，在园幼儿400余人，专职

基金项目：湖南省基础教育教学改革研究项目“基于C-STEAM的小学苗族非遗手工艺文化课程设计与实践研究”（Y2024989）；怀化市2025年教育科学“十四五”规划课题“苗族手工艺非遗校本课程开发与实践研究”（编号：150）。

通讯作者：谢娟娟，怀化学院，副教授，研究方向：美术教育、非遗工艺美术。

文章引用：全贺琳，谢娟娟. C-STEAM教育理念下非遗剪纸儿童绘本的创作研究——以《阿彩与蝴蝶妈妈》为例[J]. 教育研讨, 2026, 8(7): 838-848.

<https://doi.org/10.35534/es.0807147>

教师52人。调研采用半结构化访谈法：选取12名在岗教师、20名幼儿开展访谈，内容涵盖非遗绘本使用情况、教师教学难点、幼儿阅读偏好等，单次访谈时长15~20分钟，经受访者同意后记录整理。需要说明的是，本次调研样本量较小，所得结论仅反映该幼儿园的非遗绘本应用现状，不具备大范围推广的普适性，可为后续大样本研究提供参考。受访教师基本信息如表1所示。

表1 受访教师基本信息

Table 1 Basic information of participating teachers

编码	所在班级	教龄	学历
T1	大班	5年	本科
T2	大班	3年	本科
T3	大班	3年	本科
T4	大班	4年	本科
T5	大班	10年	本科
T6	大班	7年	本科
T7	中班	5年	本科
T8	中班	4年	本科
T9	中班	4年	本科
T10	中班	3年	本科
T11	小班	7年	本科
T12	小班	2年	本科

受访幼儿信息如表2所示。

表2 受访幼儿基本信息

Table 2 Basic information of participating children

编码	所在班级	性别	年龄
C1	大班	女	6岁
C2	大班	男	6岁
C3	大班	女	6岁
C4	大班	男	6岁
C5	大班	女	6岁
C6	大班	男	6岁
C7	大班	女	6岁
C8	大班	男	6岁
C9	大班	女	6岁
C10	大班	男	6岁
C11	大班	女	6岁
C12	大班	男	6岁
C13	中班	女	5岁
C14	中班	男	5岁
C15	中班	女	5岁
C16	中班	男	5岁
C17	中班	女	5岁
C18	小班	男	4岁
C19	小班	女	4岁
C20	小班	男	4岁

1.3 幼儿园非遗绘本的应用现状

1.3.1 非遗绘本的使用情况

随着传统文化教育在学前教育中的不断深入发展，非遗主题绘本也逐渐进入幼儿园课堂，成为教师开展传统文化启蒙的常用媒介之一。^[7]通过访谈发现，该园整体绘本数量较多，但是非遗主题绘本相对较少。受访教师表示，园内的非遗绘本数量不多，很少几本非遗绘本也大多是关于节日传说等内容。一位大班教师提到：“我们班绘本角有几十本书，但专门讲剪纸、刺绣这种非遗的只有一两本，而且内容其实偏成人化，孩子不太爱看。”（T5）

1.3.2 教师使用绘本的方式

在日常教学活动中，大部分教师使用非遗绘本的方式较为单一，以教师单方面地讲读和提问为主。教师通过讲述故事内容，引导幼儿理解故事情节，并围绕故事进行简单交流^[10]。

访谈结果显示，大部分教师使用非遗绘本的方式是以讲读为主。受访教师均表示，在使用绘本时“主要是老师讲，孩子听，偶尔会问几个问题”（T3）。虽然三位教师表示也会结合手工活动（如节日剪纸、绘画等），但是这些活动与绘本内容关系不大，也没有计划性。一位中班教师说：“有时看完绘本后会让幼儿画一画，但是也只是随便画，并不会有很多讲究。”（T7）

1.3.3 幼儿参与情况

通过对幼儿的行为观察和简单访谈发现，画面颜色丰富、内容生动有趣的绘本更受幼儿喜爱。受访幼儿说更喜欢“有漂亮插图”，对“剪纸”“小动物”感兴趣。受访教师也指出，在绘本阅读活动中，幼儿多处于“听故事”的状态，主动参与操作的机会较少，能让幼儿感知非遗元素，却很难让他们在“做中学”的过程中深化对文化的理解与认同。

1.4 非遗幼儿绘本设计存在的主要问题

1.4.1 内容呈现形式较为单一

目前非遗绘本在题材方面主要集中在传统节日、神话故事等内容丰富但是比较单一的主题上^[16]。题材的局限性，让绘本不仅难以满足儿童强烈的好奇心和探索欲，也使其教育意义无法得到充分发挥。同时，在人物形象的设计上较为单一，缺少变化，不能很好地结合我国传统绘画手法和现代卡通趣味性，导致一些绘本缺乏吸引力。

1.4.2 缺乏探究性与互动性

大多数绘本以静态图文呈现为主，缺乏引导幼儿思考、操作和探索的设计。非遗文化中有许多具有强烈实践价值的内容，但现有绘本往往不能对其深入挖掘，缺乏能引导幼儿进行手工实践的活动设计^[6]。这让绘本阅

读停留在“看”和“听”的层面,无法契合C-STEAM教育倡导的探究式学习理念。

1.4.3 跨学科融合不足

目前,部分非遗绘本在内容上已经涉及艺术与语言方面知识,在科学探究、数学认知和技术操作等方面涉及较少,真正意义上的多领域融合尚未成为常态,与C-STEAM教育提倡的多领域融合理念存在明显差距。

此外,一些绘本在图文方面也存在问题,有些绘本研究文字过多、画面讲述能力较弱,无法体现绘本“以图叙事”的特点。还有一些作品有明显的说教意味,在文化传播中将文化传播简单地理解为“填鸭式”的道理传授,忽视了绘本本身具有的娱乐属性,这对发挥非遗绘本综合教育作用造成一定影响。

1.5 C-STEAM 理念融入非遗绘本的实践价值

1.5.1 激活幼儿审美体验与提升阅读兴趣

C-STEAM强调情境创设与实践联动,可将静态非遗绘本转化为探究活动的起点,让幼儿经历“阅读—感知—实践”的完整过程。非遗的纹样、色彩等视觉元素可通过绘本化再创作,在故事情境中自然呈现,以浸润式学习提升幼儿对非遗的接纳度与亲近感^[17]。

1.5.2 促进幼儿多领域能力协同发展

将科学观察、数理逻辑、技术操作等要素融入绘本叙事,可超越单一的知识灌输观念,从幼儿感官体验出发,让其在富有想象力的故事中感知非遗背后的生活智慧与创造力^[18]。该模式契合C-STEAM培养综合素养的目标,搭建文化感知与各学科学习经验联结的渠道。

1.5.3 启蒙幼儿本土文化认同感

非遗绘本留存着民族记忆与情感,若将技艺学习融入幼儿生活化的故事,引导其通过发现、体验理解传统工艺的核心内涵,可在潜移默化中深化文化认同^[13]。优质的儿童读物如同文化“接力棒”,将民族积累的智慧传递给下一代^[19],而C-STEAM理念可同时激发幼儿的求知欲与创造力。

2 绘本创作实例——《阿彩与蝴蝶妈妈》

2.1 苗族剪纸非遗相关概述

2.1.1 苗族剪纸的文化源流

苗族剪纸是国家级非物质文化遗产,最初作为苗族刺绣的底稿使用:绣娘刺绣作业前,先剪出图案轮廓,再依样施绣。剪纸图案多取材于苗族创世神话、图腾信仰内容,具有鲜明的地域与民族特色^[11]。

2.1.2 “蝴蝶妈妈”的文化内涵

在苗族创世神话体系中,“蝴蝶妈妈”(苗语称

“妹榜妹留”)是出自枫木心的始母神,她产下十二枚蛋,孵化出雷公、龙、虎、蛇等生灵与苗族始祖姜央^[14]。“蝴蝶妈妈”是苗族尊崇的始祖神和重要的文化图腾,在苗族文化中具有崇高地位,广泛运用在服饰、银饰、剪纸、刺绣等民俗器物上,承载着苗族人民对祖先的敬畏与对生命存续的美好期许。

2.1.3 主题选择的依据

本研究将苗族剪纸作为绘本创作主题,原因如下:

(1)文化价值突出:“蝴蝶妈妈”神话叙事性强、寓意深厚,符合幼儿的阅读偏好^[15]; (2)操作适配度高:剪纸材料简易、对折剪等基本技法,契合5~6岁幼儿的动作发展水平,便于幼儿园落地教学; (3)符合C-STEAM理念:剪纸活动天然融合对称规律(数学)、自然观察(科学)、纹样设计(艺术)等多领域要素,可实现跨学科内容整合^[4]。

2.2 绘本创作背景与整体设计

2.2.1 编写文本故事

《阿彩与蝴蝶妈妈》(节选)

苗寨的山坡上,有一条弯弯的小路,走到路的尽头,就到了阿彩的家。

一个平静的午后,奶奶坐在院子里剪纸,红色纸屑像花瓣一样飘落。阿彩趴在桌边,看着奶奶的手像蝴蝶一样在纸上飞舞,好奇地问:“奶奶,您剪的是什

么呀?”

奶奶递过剪好的图案——是一只大蝴蝶,翅膀上满是弯弯曲曲的花纹,触角翘得高高的,美得像要飞起来。“这是蝴蝶妈妈。”奶奶说。

阿彩眼睛一亮:“蝴蝶妈妈?就是苗族创世神话里从枫树心生出来,生了十二个蛋,孵出万物和我们祖先的那位始母神?”

奶奶笑着点头:“对,蝴蝶妈妈是我们苗家人的根脉。”

阿彩捧着剪纸舍不得放下:“我也要剪一只蝴蝶妈妈!”

咔嚓、咔嚓——阿彩剪完打开,却愣住了:蝴蝶歪歪扭扭,像没睡醒似的。“为什么奶奶剪得那么对称整齐呢?”

奶奶笑了:“傻孩子,忘了对折啦!先对折,画半边翅膀再剪,两边就一样啦。”

阿彩一拍脑袋,重新对折剪纸,这次打开,蝴蝶翅膀大小一致,形状规整。可她左看右看,总觉得少了点什么。奶奶接过剪纸:“形状对了,可蝴蝶妈妈的花纹呢?”

阿彩想起奶奶的剪纸上有弯曲线条、圆圆的小圈、波浪纹,自己的蝴蝶却光秃秃的。“花纹该怎么剪呀?”

奶奶指着院子:“你先去看看,真正的蝴蝶长什么样。”

阿彩趴在窗台上仔细端详:有的蝴蝶翅膀花纹像小

河流水，有的边缘像裙子花边，有的点缀着圆圆的小斑点，像撒了一把小米……

阿彩再次拿起剪刀：对折、画半边轮廓、添上花纹、开剪。打开的瞬间，两只翅膀上的花纹一模一样，漂亮极了！

奶奶竖起大拇指：“剪得真好！贴在窗户上，月光透过来，蝴蝶妈妈就知道你的心意啦。”

夜里，阿彩看着窗上的红蝴蝶入了梦。梦里，她乘

着纸蝴蝶飞上云端，见到了传说中的蝴蝶妈妈。蝴蝶妈妈俯下身，温柔地说：“阿彩，你做得真棒。”

2.2.2 绘本篇幅规划与画面构图设计

绘本采用正方形单页设计，展开后为横向长方形：单页便于幼儿双手捧读，展开页适合集体教学时多媒体展示。全书含封面、封底共24页，内容节奏分配如下。

P1-P4：呈现阿彩的日常生活，引出奶奶剪纸与“蝴蝶妈妈”的苗族创世神话文化背景（如图1所示）；



图1 P1-P4内容

Figure 1 Content from P1-P4

P5-P20：讲述阿彩首次剪纸失败、学习对折技巧、观察真实蝴蝶花纹、最终完成剪纸作品的探究过程（如图2所示）；



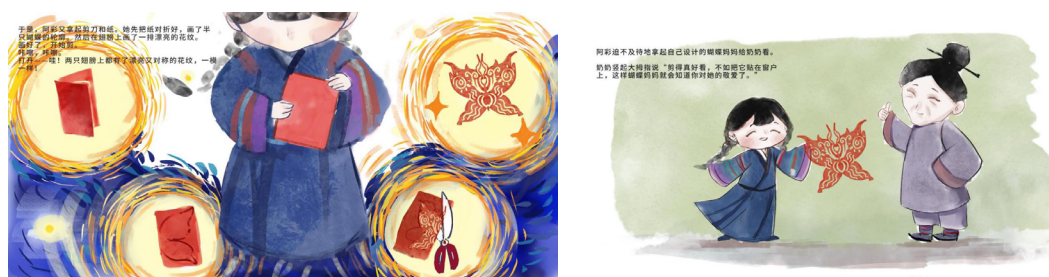


图2 P5-P20内容

Figure 2 Content from P5-P20

P21-P24: 展示贴窗花、月光映照剪纸的场景, 以梦境收尾, 留出想象空间 (如图3所示)。



图3 P21-P24内容

Figure 3 Content from P21-P24

画面借鉴数字绘本分镜涉及逻辑: 日常对话场景中、近景镜头, 突出人物表情动作; 剪纸关键环节用特写镜头放大手部与纸张细节, 直观呈现“对折”“剪花纹”的步骤; 自然观察部分采用阿彩的第一人称视角, 引导幼儿同步发现蝴蝶花纹的特征; 梦境部分转为鸟瞰视角, 实现现实场景到幻想空间的转场。

2.3 故事情节结构分析

2.3.1 情节发展过程分析

故事以阿彩学习苗族剪纸为主线, 划分为三个阶段: (1) 初识阶段: 阿彩被奶奶的剪纸吸引, 了解“蝴蝶妈妈”的文化内涵, 激发探究的兴趣; (2) 试错与发现阶段: 首次剪纸因未对折导致不对称, 在奶奶引导下掌握对折技巧, 完成对称蝴蝶的剪制; (3) 观察与创造阶段: 在奶奶的提示下观察真实蝴蝶的花纹, 自主设计纹样, 完成兼具对称性与装饰性的剪纸作品。整个过程契合幼儿“尝试—发现—成功”的动作能力发展规律。

2.3.2 幼儿学习路径的内在体现

从学习的角度来看, 绘本在讲故事的同时, 也是幼儿的学习路径。

幼儿在阅读的过程中, 了解剪纸相关的情境 (文化认知); 然后在故事里看到人物的操作过程 (经验观察); 接着是由发现错误到改正的重要环节 (规律发

现); 最后在对大自然事物的观察的基础上进行再创造 (迁移应用)。

这是由“感知—理解—操作—创造”组成的学习过程, 与C-STEAM教育提倡的探究式学习范式契合^[3]。

2.4 画面构成与艺术风格设计

2.4.1 整体风格选择

经对比测试 (如图4所示), 最终采用类似 (如图5所示)《花丫丫学剪纸》的水墨淡彩风格: 画面柔和清新, 兼具传统水墨韵味与儿童审美特点。将浅绿、浅蓝作为环境底色, 突出剪纸的红色主体, 强化非遗属性, 营造温馨自然的阅读氛围。

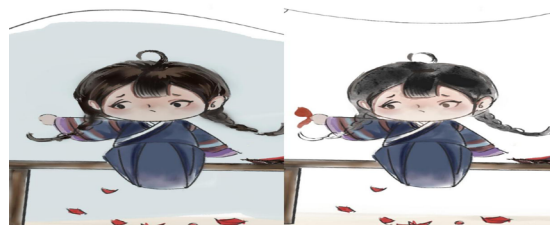


图4 上色风格对比图

Figure 4 Comparison of coloring styles



图5 《花丫丫学剪纸》作品示例
Figure 5 Sample works from Little Huaya Learns Paper-Cutting

2.4.2 角色与场景设计

角色设定贴合幼儿认知心理：主角阿彩活泼可爱，作为幼儿的“同龄代言人”（如图6所示）；奶奶作为经

验传授者，温和耐心；“蝴蝶妈妈”造型唯美神秘，符合神话形象设定。场景设计（如图7所示）中融入苗绣、蜡染、吊脚楼等苗族文化元素，蝴蝶、纹样等符号的重复出现，强化内容的整体性。



图6 主角阿彩人物设计图
Figure 6 Character design of Acai



图7 绘本场景设计图
Figure 7 Picture book scene design

2.5 C-STEAM 元素在绘本中的具体体现

如表3所示，梳理了绘本各情节对应的C-STEAM

要素，所有页面标注均与文末绘本图片顺序一一对应。

表3 C-STEAM元素及其具体体现
Table 3 C-STEAM elements and their manifestations

情节 / 场景	C-STEAM 元素	具体体现
奶奶剪纸，讲述“蝴蝶妈妈”神话（P1-P4）	文化（C）	苗族“蝴蝶妈妈”创世神话、非遗剪纸技艺、苗族文化符号
阿彩第一次剪纸，剪出的蝴蝶歪歪扭扭（P5-P8）	技术（T）	初步尝试使用剪刀，感知剪纸工具的操作
奶奶提示“纸要对折”，阿彩重新尝试（P7-P10）	数学（M）	对称概念：对折后剪半边，打开即得完整对称图形
阿彩成功剪出对称的蝴蝶形状（P11-P12）	数学（M）+ 工程（E）	形状对称；完成“设计—操作—检验”的简单工程流程
奶奶指出“没有花纹”，引导阿彩观察真实蝴蝶（P13-P16）	科学（S）	自然观察：蝴蝶翅膀的花纹形态（弧线、圆点、波浪线等）
阿彩观察后设计花纹，剪出有装饰的蝴蝶（P17-P20）	艺术（A）+ 技术（T）	花纹设计（创造性表达）；剪纸技法的再次运用
剪纸蝴蝶贴在窗户上，月光照进来发光（P21-P22）	科学（S）+ 艺术（A）	光影现象（光透过剪纸产生美感）；审美体验
阿彩梦见乘蝴蝶飞往云端，见到蝴蝶妈妈（P23-P24）	文化（C）+ 艺术（A）	神话想象的视觉化呈现；浪漫、奇幻的艺术表达

2.5.1 文化元素的呈现

绘本基于苗族“蝴蝶妈妈”的故事而创作，在此基础上运用剪纸非物质文化遗产，让文化更直观、更形象地展现在幼儿面前。幼儿在阅读时，可以增进对民族文化的了解^[8]。

2.5.2 科学与数学元素的体现

在科学与数学维度，绘本可以用折剪纸等有趣情节，让幼儿认识简单对称关系，还可以从观察蝴蝶身上各种图案中发现自然界生物特点，有利于锻炼其观察自然的能力^[9]。

2.5.3 艺术表现与创造性表达

在艺术方面，绘本中剪纸图案设计、苗族文化场景都具有装饰性和美感。阿彩观察自然、观察蝴蝶而产生对花纹的设计，是模仿到创造的过程。这

一过程不仅培养了幼儿的审美能力，也有利于提高幼儿审美水平，鼓励他们表现自我，符合艺术教育的培养目标^[12]。绘本封面及封底设计图样如图8所示。



图 8 绘本封面及封底设计图样
Figure 8 Cover and back cover designs

3 绘本教学实践与实施效果分析

系列活动，适配不同年龄段的幼儿发展需求，本次实践将大班幼儿作为实施对象。《阿彩与蝴蝶妈妈》配套教学活动如表4所示。

3.1 教学活动设计

本研究围绕绘本设计“感知—操作—创造”递进式

表 4 《阿彩与蝴蝶妈妈》配套教学活动

Table 4 Instructional activities accompanying *Acai and Mother Butterfly*

年龄段	活动名称	核心任务	活动时长	C-STEAM 侧重	具体内容
小班 (3 ~ 4 岁)	认识蝴蝶妈妈	感知文化形象	15 ~ 20 分钟	文化 (C)、艺术 (A)	教师讲述绘本简化版，引导幼儿观察蝴蝶妈妈的形象和颜色，用简单语言表达感受
中班 (4 ~ 5 岁)	蝴蝶的对称翅膀	理解对称概念	20 ~ 25 分钟	数学 (M)、艺术 (A)	在阅读基础上，引导幼儿观察蝴蝶翅膀的对称特点，用拼贴方式尝试制作对称蝴蝶
大班 (5 ~ 6 岁)	我也能剪蝴蝶	掌握对折剪纸	25 ~ 30 分钟	技术 (T)、工程 (E)、数学 (M)	幼儿尝试“对折—画半边—剪—展开”的完整剪纸流程，独立完成蝴蝶剪纸作品

3.1.1 绘本阅读活动设计

在绘本阅读活动中，教师先通过提问的方式导入，如“你见过蝴蝶吗？”“蝴蝶长什么样？”，幼儿回忆自己已有的经验。然后与幼儿一起阅读绘本，在阅读的过程中适当停顿，引导幼儿仔细观察画面上的内容，并尝试用自己的话说出看到的内容。

例如，在看到阿彩第一次剪出一只“不对称的蝴蝶”，就可以让幼儿想一想，“为什么阿彩剪出来的蝴蝶不整齐？”让幼儿了解“对折”的效果。同时，为幼儿讲述一些关于“蝴蝶妈妈”的故事，引起他们对苗族文化的兴趣。

此部分主要是引起幼儿的兴趣，让幼儿了解故事内容，也为后续实操环节做准备。

表 5 《阿彩与蝴蝶妈妈》大班绘本阅读活动设计方案

Table 5 Picture book reading activity based on *Acai and Mother Butterfly*

项目	内容
活动名称	《阿彩与蝴蝶妈妈》绘本阅读
适用年龄	大班 (5 ~ 6 岁)
活动时长	25 ~ 30 分钟
活动目标	1. 知道“蝴蝶妈妈”是苗族的重要文化符号； 2. 能根据画面猜测故事情节，用简单语言表达自己的想法； 3. 对苗族剪纸产生兴趣

续表

教学环节	教学内容	教师引导	设计意图
导入	展示蝴蝶图片，引出绘本	“你见过蝴蝶吗？蝴蝶的翅膀有什么特点？”	激活已有经验
阅读 P1-P8	讲述阿彩第一次剪纸	“为什么阿彩的蝴蝶剪出来的蝴蝶是歪歪扭扭的？”	引导发现问题
阅读 P9-P16	奶奶教阿彩对折	“奶奶告诉阿彩什么办法？”	理解对折与对称
阅读 P17-P20	阿彩观察蝴蝶花纹	“阿彩是怎么让蝴蝶变漂亮的？”	引导观察与创造
完整回顾	梳理阿彩学习过程	“阿彩是怎样学会剪纸的？”	巩固理解
延伸	激发动手兴趣	“你想不想也剪一只蝴蝶妈妈？”	为后续活动铺垫

3.1.2 剪纸活动设计

在阅读活动后，可以接着开展剪纸方面的实践活动。教师示范“对折剪纸”的基本方法，引导幼儿按照“折—画—剪—贴”的步骤完成操作。

让幼儿动手操作，他们可以很直观地了解什么是对称图形，在操作中也可以感受到剪纸的趣味。

行一些适当指导：对于动手能力稍弱一点的幼儿，可以为他们提供简单的轮廓辅助；对于能力比较强的幼儿，可以预留更多空间，让他们创造出不一样的形态。

让幼儿动手操作，他们可以很直观地了解什么是对称图形，在操作中也可以感受到剪纸的趣味。

表 6 《对称的蝴蝶》剪纸操作活动设计方案
Table 6 Paper-cutting activity on Symmetrical Butterflies

项目	内容		
活动名称	给蝴蝶穿花衣		
适用年龄	大班（5 ~ 6 岁）		
活动时长	30 ~ 35 分钟		
活动目标	1. 观察蝴蝶翅膀花纹的不同形态； 2. 能够在剪纸蝴蝶上添加装饰性花纹； 3. 体验从模仿到创造的乐趣		
教学环节	教学内容	教师指导要点	C-STEAM 对应
观察导入	展示不同蝴蝶的花纹图片	“蝴蝶翅膀上有什么样的花纹？像什么？”	科学（S）：自然观察
回顾绘本	展示 P15–P16，回顾阿彩观察蝴蝶的情节	“阿彩是怎么让蝴蝶变漂亮的？”	文化情境延续
教师示范	示范添加花纹的两种方法：绘制法、镂空法	先画轮廓再操作	艺术（A）+ 技术（T）
幼儿创作	在已有蝴蝶剪纸基础上进行装饰	鼓励尝试不同的花纹组合	艺术（A）+ 创造（C）
分享评价	展示作品，描述自己的花纹设计	“你设计了什么样的花纹？”	语言表达 + 社会交往
延伸	将作品布置在教室或家中	营造“蝴蝶飞舞”的环境氛围	联系生活 + 文化浸润

3.1.3 图案创作活动设计

在掌握基本剪纸方法后，就可以让幼儿自主设计图案。教师向幼儿展示各种蝴蝶的照片，幼儿仔细观察这

些蝴蝶身上的弧线、圆点、波浪线等花纹，再让幼儿自由地添加简单的花纹或更换新的图案，让自己的作品更美观、更丰富。

表 7 《给蝴蝶穿花衣》图案创作活动设计方案
Table 7 Decorative pattern design for Butterflies

项目	内容		
活动名称	给蝴蝶穿花衣		
适用年龄	大班（5 ~ 6 岁）		
活动时长	30 ~ 35 分钟		
活动目标	1. 观察蝴蝶翅膀花纹的不同形态； 2. 能够在剪纸蝴蝶上添加自己喜欢的装饰花纹； 3. 体验从模仿到创造的乐趣		
教学环节	教学内容	教师指导要点	C-STEAM 对应
观察导入	展示不同蝴蝶的花纹图片	“蝴蝶翅膀上有什么样的花纹？像什么？”	科学（S）：自然观察
回顾绘本	展示 P15-P16，回顾阿彩观察蝴蝶的情节	“阿彩是怎么让蝴蝶变漂亮的？”	文化情境延续
教师示范	示范添加花纹的两种方法：绘制法、镂空法	先画轮廓再操作	艺术（A）+ 技术（T）
幼儿创作	在已有蝴蝶剪纸基础上进行装饰	鼓励尝试不同的花纹组合	艺术（A）+ 创造（C）
分享评价	展示作品，描述自己的花纹设计	“你设计了什么样的花纹？”	语言表达 + 社会交往
延伸	将作品布置在教室或家中	营造“蝴蝶飞舞”的环境氛围	联系生活 + 文化浸润

3.2 教学效果分析

绘本活动实践实况如图9所示。



图9 绘本活动实践

Figure 9 Instructional practice of picture book activities

本次教学活动在幼儿园大班中开展，整体教学流程较为顺利。

在绘本阅读过程中，大部分幼儿能安静地听故事，并对“蝴蝶妈妈”产生兴趣，在故事情节变化的时候保持注意力相对集中，如阿彩剪错蝴蝶时，幼儿有想法就会主动表达。

在剪纸活动中，幼儿的积极性较高，但是在使用工具方面差距较大，大多数幼儿在教师引导下可以依照步骤完成基本的操作，但小部分幼儿在剪纸中遇到问题，如不会用剪刀或不会剪曲线等，只有少数幼儿可以独立完成一幅剪纸作品，并自愿为同伴提供帮助。在图案设计上，幼儿的兴趣浓厚，有的幼儿积极尝试不同的图案，有的幼儿更多的是模仿。总的来说，幼儿在活动中都比较积极，课堂气氛轻松活跃。

3.2.1 幼儿的学习兴趣表现

从观察得知，幼儿对绘本故事及其相关的活动非常感兴趣。在阅读时，大多数幼儿能积极参与到其中，并对故事中的角色产生感情，有自己的看法、想法。在剪纸的过程中，每个人的能力不同，但是大部分幼儿都能集中注意力。

3.2.2 幼儿操作与理解情况

在动手操作方面，大部分幼儿能够掌握“对折剪纸”的基本方法，并完成简单作品。在细节处理上，幼儿之间依旧存在比较大的差异，有些幼儿还需要教师更多的帮助；在理解上，幼儿已能感受到“对称”，但不能准确地描述，这也符合幼儿的年龄特征。

3.2.3 幼儿创造性表现

从幼儿创作情况来看，小部分幼儿能在原有基础上进行简单改变，如添加图案或改变形状等，有一定的创造性思维。但是总体而言，幼儿的创造性还是处于比较

低的水平，以模仿为主。这意味着在后续教学活动中，还需要给予更多的帮助，鼓励幼儿产出更为丰富、有创造性的作品。

4 研究反思与优化方向

4.1 实践反馈分析

教师访谈显示：绘本淡彩风格符合大班幼儿审美，阿彩剪坏蝴蝶的情节，能有效引发幼儿思考；但“蝴蝶妈妈”的文化背景介绍略显单薄，可增加1~2页神话溯源内容，降低幼儿的理解门槛。配班教师提出，绘本中的科学、数学元素需要教师额外引导，建议在画面中增加隐性提示（如对折线的虚线标记、花纹形态的对比图），强化探究线索。

幼儿访谈显示：幼儿对P3-P4（奶奶剪纸）、P13-P14（观察蝴蝶）的色彩与情节印象深刻，梦境结尾有效激发了幼儿的剪纸兴趣。部分幼儿提出“想剪不同形状的蝴蝶”，说明绘本对幼儿的想象具有一定的启发作用。

4.2 研究局限与优化建议

本研究仅以单本绘本、一所幼儿园、一次短期教学实践为基础，初步探索了C-STEAM理念融入幼儿非遗绘本创作的可行性，尚未形成普适性结论。后续优化可从三方面推进：（1）在绘本画面中增加探究性线索，如在剪纸步骤页添加虚线提示，在自然观察页设置“找不同”小游戏，提升互动性；（2）在教学活动中实施分层指导，为动手能力弱的幼儿提供预制的对称轮廓模板，为能力强的幼儿提供空白创作纸，满足差异化需求；（3）补充苗族文化元素的可视化呈现，如在环衬页增加“蝴蝶妈妈”神话的简化图解，帮助幼儿建立更清晰的文化认知。

5 结语

本研究以C-STEAM教育理念为指导，开发了原创非遗剪纸绘本《阿彩与蝴蝶妈妈》，将苗族“蝴蝶妈妈”文化与对称数学、自然观察科学、剪纸技术等多领域要素融合，突破了传统非遗绘本“重讲述、轻探究”的局限。短期教学实践证明，该绘本能有效激发幼儿对非遗的兴趣，幼儿在文化感知的同时，可以实现多领域能力发展。受样本量与实践周期的限制，本研究的结论仍需更大范围、更长周期的实践中进一步验证。期待后续有更多研究者关注C-STEAM理念下幼儿非遗绘本的创作，共同探索中华优秀传统文化面向儿童群体传播的有效路径。

参考文献

- [1] 詹泽慧, 李克东, 林芷华, 等. 面向文化传承的

- 学科融合教育(C-STEAM):6C模式及应用实例[J].现代远程教育研究,2020,32(2):29-38,47.
- [2] 顾高燕,张姝玥.基于中华优秀传统文化传承的幼儿C-STEAM教育[J].民族教育研究,2022(1):138-145.
- [3] 邓予轩,谢娟娟.基于C-STEAM教育理念的小学苗族非遗手工艺文化课程框架设计及其实施[J].上海服饰,2025(1):56-59.
- [4] 詹志娟.基于C-STEAM的小学非遗文化项目设计模式研究[J].小学科学,2025(9):88-90.
- [5] 廖春敬.C-STEAM理念下自然教育课程研究——以中班《探索小番茄秘密》为例[C]//广东教育学会.广东教育学会2023年年会论文集(一).广州:广东教育学会,2023.
- [6] 陈玮.幼儿C-STEAM教育的研究与尝试——以广州市S幼儿园“广州灰塑”项目为例[J].教育观察,2023,12(30):101-106.
- [7] 姚苗苗.基于STEAM教育理念的幼儿绘本设计研究[D].银川:宁夏大学,2019.
- [8] 任小艺,邓云川.融合策略研究:基于STEAM理念下的幼儿绘本设计——以《抗疫中的口罩》为例[J].内蒙古师范大学学报(教育科学版),2022,35(3):65-76.
- [9] 张文香.中国原创绘本在幼儿园C-STEAM教育中的运用[J].家长,2024(17):63-65.
- [10] 舒蕾.从非物质文化遗产传承的角度出发对湘西苗绣艺术进行儿童数字绘本的设计研究[D].桂林:桂林理工大学,2024.
- [11] 邓小菊.本土幼儿园非遗课程的开发与利用——以石门桩巴龙传说为例[J].教育观察,2022,11(36):32-36.
- [12] 符彩玲.基于绘本开展大班幼儿非物质文化遗产启蒙教育的实验研究[D].南宁:南宁师范大学,2024.
- [13] 刘雪,张春晓.非遗文化在儿童绘本中的传承路径研究[J].鞋类工艺与设计,2023,3(1):143-145.
- [14] 孙爱雯.基于C-STEAM教育理念的中国优秀传统文化幼儿绘本设计研究[D].汉中:陕西理工大学,2024.
- [15] 许婷婷.基于原创绘本的幼儿园传统文化启蒙教育研究[D].济南:山东师范大学,2019.
- [16] 包玉婷.非物质文化遗产在儿童绘本中运用及传播[J].鄂州大学学报,2024,39(2):75-77.
- [17] 尹诗佳.认知发展理论下非遗儿童绘本设计路径探析[J].中国包装,2023,43(8):110-112.
- [18] 戴秀珍.面向幼儿的非遗绘本创作方法以及意义探析[J].美术教育研究,2020(9):52-53.
- [19] 刘萍.论儿童绘本在文化传播中“接力棒”功能及传播对策[J].大学,2021(37):145-147.

A Study on the Creation of Intangible Cultural Heritage Paper-Cutting Picture Books for Children Based on C-STEAM Educational Concept — Taking *Acai and Mother Butterfly* as an Example

Quan Helin Xie Juanjuan

Huaihua University, Huaihua

Abstract: Intangible cultural heritage represents the crystallization of Chinese national wisdom and possesses significant aesthetic educational value. C-STEAM education is an interdisciplinary educational model rooted in excellent traditional Chinese culture, emphasizing inquiry-based learning integrating science, technology, engineering, arts, and mathematics, thus providing an effective pathway for intangible cultural heritage preservation. However, current intangible cultural heritage picture books for children primarily focus on introducing cultural stories and static illustrations, lacking designs that encourage active exploration among young learners. Guided by the C-STEAM concept, this study develops a children's paper-cutting picture book titled *Acai and Mother Butterfly*, incorporating elements such as scientific observation, mathematical symmetry, and hands-on technical activities. A short-term teaching practice was conducted in a senior kindergarten class, followed by feedback collection and reflection. The study preliminarily explores feasible approaches to designing children's intangible cultural heritage picture books under C-STEAM framework, and offers references for relevant picture book creation.

Key words: C-STEAM educational concept; Children's picture books; Intangible cultural heritage inheritance; Picture book design