

勤勞者必有成就

● 余鎮業

老子曰：「上士聞道，勤而行之」。教育工作者，傳習文化大道，望勤之勞之。

一個有意義、有價值、有希望的生活比什麼都重要，因為有了希望可以創造一切，同時日常生活中體驗生活的真正目的和人生真正意義，以及養成樂觀奮鬥和積極進取的精神，雖然一生在工作中遇到困難或創傷，如能永不灰心，充滿著活力；便會永遠向前，永遠樂觀與進步，那要靠什麼——勤勞。

人類希望生活上的滿足，是要從事理人情中去探求；而事理人情又是博大無邊，微妙無窮的；那我們就得安心專志，抱定貫徹始終的毅力勤奮工作。但是人生的時間精力有限，我們為求盡最大的運用，圖最大的效果起見，必須不浪費時間，以增加工作機會；不浪費金錢，以安定日常生活。並且還要刻苦耐勞，好學力行，以最大的建設和最少的消費，去求得最大的收穫。

勤勞的工作，可以消除一個人的煩惱，當你完成一件事情的時候，不問他的大小或重要性如何？都可以使你覺得有了成就。我們可以在不斷的工作中學習，累積經驗；多經一事，可以多長一智，自然日有進步。

我國國畫大師張大千說：我是不相信「天

才」的，我覺得每一個人都有起碼程度的「天才」；可是，有些人成功，有些人失敗。這個區別，起因不在於各人天分的高低，而在於各人後天所下工夫的深淺。古今中外，所謂的「神童」，少有成就的；「小時了了，大未必佳」。究竟其原因安在呢？大抵是由於自恃有了「天才」，不肯再切實用功努力，結果「天才」也是枉然。

張大師又說：我是學國畫的，有人以為我反對西洋畫，也有人以為我既愛國畫，也必然愛金石古董，其實，這兩種假設都是不對的。我並不反對西洋畫，正像我並不愛好金石古董一樣，這與我的興趣或觀點無關，而是由於我覺得人生有涯，時間、精力、天分都有限，單是國畫一樣，其中的無窮學問就足夠我一輩子專心了，那裡還敢旁及涉獵西洋畫或金石古玩呢？我天性甚拙，但並不氣餒，「七分人事三分天」，用人力去補天分之不足就是了。

世界藝術大師畢加索說：「死亡對我來說無所懼怕，死亡有時是一種美麗，我最恐懼的是疾病，因為不能工作，就耗費了時日。」他一生沒有浪費有用的光陰，常常工作到深夜三

點鐘以後，一生作品有三萬五千餘幀。他說白天是交朋接友的時光，深夜萬籟俱靜是工作最好的時間。工作是生命的一部份，沒有工作的愛就不能表現出自己生存的價值和貢獻；相反地，飽食終日，遊手好閒，無所用心的人，根本就失去了人生樂趣。

勤勞是一種美德，懶惰是一種惡習，一個人要有成就，就得勤勞做事。辛苦耕耘的人，凡事總會心安理得；懶惰的人，則處處找藉口掩飾自己，逃避現實，得到的只是一種痛苦。

農夫長年在烈日下耕種；軍人在前線準備與敵人作戰；勞工朋友努力增產報國；公務員終身堅守自己的崗位，這些都是勤勞的表現。凡是從事一種正當的工作，我們就要全力以赴的盡己所能，努力不懈，負責到底，將利害關係拋之度外。成功了，當然很快樂；萬一失敗了，也問心無愧，心安理得，不要怨天尤人，把這次失敗的教訓，當作下次成功的踏板。

反過來說，懶惰的人，一心只想投機取巧，敷衍推託，是沒什麼抱負和理想的，整天只是渾渾噩噩，苟且偷安。旁人提醒他，他便擺個樣子，故作認真一番，這種人那裏談得上成就呢？

俗語說得好：「一生之計在於勤」，又有人說：「勤有功，戲無益。」勤勞是成功的保障，只有從勤勞中獲得的快樂，才是真正的快樂，才能令人讚賞；懶惰的人最後一事無成，所以，一個人如果能摒棄懶惰，本著勤勞的精神，前途一定光明，生活一定快樂。

勤勞能養成習慣，生活就更有規律；在勤勞中獲得成果，自然也可增加心情愉快；大凡具有勤勞習慣的人身體一定健康；正如經常轉動的門軸，不會蟲蛀；流動的溪水，不會腐臭，其事理是相同的。機器久置不用會生鏽，因而要不時的加以擦洗，加以保養；但是很多的

人却不知人體如不經常勞動，某些部位就會慢慢發生萎縮的現象，我們要深信求學做學問亦復如此，勤勞努力，永不灰心必有成就。

世界上最偉大的科學家兼實驗研究發明家愛迪生，他一生全部的時間都投注於研究和實驗之中，愛迪生所做的研究工作和實驗都有詳細的記錄，總計達兩千五百冊，每冊二百五十頁至三百頁，遺留了三百五十多萬頁的筆記和書信；最難能可貴的就是這些筆記都是他自己親自記下來的。單是「白熱電燈」的實驗，不問實驗研究過程上是滿意的、不滿意的或成功的、失敗的都一一記滿了二百冊，可見他對每一實驗研究勤於記錄及研究報告撰寫的重視。

愛迪生在研究實驗史上最傑出的。我們今天能夠享用電燈、電報、電話的方便和普及，皆導源於愛迪生的實驗研究以及不斷的記錄助其成長發明創造的。他的這種科學的工作要領與精神很是值得效法的。

愛迪生的成功沒什麼秘訣，並非靠「天才」，而是靠堅毅、勤勞的精神，不斷流汗，努力實驗研究並勤於詳實的記錄。也沒有企業財團的支助，他所擁有的只是苦學、苦思、苦幹的毅力、決心和鬥志；親自把研究過程中，所發現的各種變化及情境一一記錄下來，不斷地研判創造發明的。

先進國家對於教育問題，多有研究資料可供參考，既便於教育學者作進一步的實驗研究，尤其便於實際工作人員藉為業務改進的依據；所以教育事業能日新又新，其教育實驗研究工作之發達，實有致之。本會有多項國民小學課程實驗研究工作及專題研究，倘能進一步效法愛迪生那種實驗研究鏗而不捨，永不灰心的精神為榜樣，對於工作之改進有莫大裨助，對於國民教育必有所貢獻。

（作者：本會副主任）

諮商的基本技術

貳、探索階段

● 黃正鵠

(編按：國立高雄師範大學教務長黃正鵠博士，撰寫諮商的基本技術“手冊、設備示範”共分兩大部份，第一部份“諮商基本技術訓練模式”，於本刊第59期刊出。第二部諮商的基本技術”包含四階段；壹、涉入階段，本刊已於第64期刊載，曾獲讀者熱烈，希望儘早登完，以便取得完整資料，今蒙黃博士寄達其餘資料，本刊自即期刊出，貳探索階段”及依次連載，叁、“了解階段”，肆、“行動階段”。黃博士對本刊之愛護此致以謝忱。)

引導原則

引導的意義

導就是發問，就是輔導人員應用發問，話題，讓當事人敘述其內心的困擾與痛苦時輔導人員也藉此了解當事人的困擾所

引導的原則與技術

用開放性的問題發問，少用封閉性的問題發問；所謂開放性的問題，就是用「六」——何事，何人，何時，何地，如何及為何等來發問，如此可使當事人描述

其事實、困擾等，也可使輔導人員得到許多資料。而封閉性問題所要求的回答是「是」與「否」，無法得到深入的資料。此外更可以用「感受」與「處理」來發問，了解當事人對他自己困擾的看法與感覺，以及處理與調適的方法。

示範：——(影帶)

輔導人員：這件事發生多久了？

你想可能的原因是什麼？

這件事發生後，你想如何處理？

2 多用漏斗式的發問模式：即是先問一般性的問題，再慢慢接近主題，對主題的特殊性的問題發問。

示範：——(影帶)

輔導人員：你父母親對你的希望如何？

談談你跟兄妹相處的情形？

告訴我你在學校的情形？

主題—說說看，這次打架的情形是如何發生的？

3. 注意關鍵字，並了解其意義：

所謂關鍵字是指：

(1)情緒性字彙，例如在談到母親時，當事人便流下淚來。

(2)常用的字彙，例如當事人說了許多次「一定要把他擺平」，或「這太過份了」。

(3)次級文化的用字：例如：「她真是班上的BMW」、「這學期有兩科低空飛過」。

4. 示範——（影帶）

(1)當事人情緒激動：

輔導人員：我注意到你一談到微積分考試，便非常不自在，你告訴我，是怎麼一回事？

(2)當事人：「我一定要把他做掉」。

輔導人員：「我聽到你說做掉，好多次了，告訴我做掉是什麼意思？」

(3)當事人：「我這次考試真氣人，又是低空飛過」。

輔導人員：「什麼是低空飛過？」

5. 使用修飾敘述，再發問：對當事人敏感的問題，可先用修飾敘述，以降低其焦慮或自我防衛，則較易回答問題。所謂敏感的問題是指與「性」及「反社會」有關之問題。

例：現在許多年青人跟父母處不好，經常爭吵。你在這方面的情形如何？請說說看。

示範——（影帶）

輔導人員：現在許多年青人深夜常常回家，在外面遊蕩。你的情形如何？

三、結 語

在本集中簡要地說明並示範了引導的原則，這些原則必須多加練習才能得心應手。

貳、引導的重要重覆

一、引導的重覆練習的目的

引導的重覆練習有兩項重要的目的：

1. 訓練諮商人員能夠很自然地應用引導的原則來發問。
2. 訓練諮商人員能夠覆述當事人的敘述重點。

二、技術示範

1. 輔導人員以「何事」來發問：

輔導人員：你害怕什麼？

當事人：我害怕我會考不上大學。

輔導人員：你擔心你考不上大學。

輔導人員：你生什麼氣？

當事人：我很氣自己沒有用，別人也看不起我。

輔導人員：你的意思是討厭別人，也討厭自己。

2. 輔導人員以「何時」來發問：

輔導人員：這件事發生多久了？

當事人：差不多三個月了。

輔導人員：聽起來已經讓你困擾很久了。

輔導人員：頭昏的事多半在什麼時候發生？

當事人：通常在星期一，要去上課時就頭

昏，想吐。

輔導人員：你是說一遇到上課或考試時，痛苦就來了。

輔導人員以「何地」發問：

輔導人員：心中煩悶的感覺多半在什麼地方發生？

當事人：每天早上走進辦公室，心裡就煩悶起來。

輔導人員：你的意思是說辦公室的氣氛使你難受。

輔導人員：這種傷心失望的感覺，通常在什麼地方發生？

當事人：我每天晚上入睡前，躺在床上，就覺得難過。

輔導人員：你想了很多，覺得愧對父母。

4 輔導人員以「何人」發問：

輔導人員：是誰讓你染上這種吸食強力膠的惡習的？

當事人：高中二年級時，有一位名叫張亦強的同學。

輔導人員：在你提到他時，充滿了恨意。你很恨他。

輔導人員：跟誰在一起，你就覺得很不自然？

當事人：系主任或者教授找我去談話時，我就心慌，把想要說的話都忘光了。

輔導人員：你怕他們責備你。

5 諮商人員的綜合引導重覆練習：

你怕什麼？	你相信什麼？
(1)我怕	(4)我相信
你說你怕	你的意思是說你相信
你恨什麼？	你想知道什麼？
(2)我恨	(5)我想知道
你說你恨	你說你想知道

你愛什麼？	你擔心什麼
(3)你愛	(6)我擔心
你說你愛	你說你擔心

三、結 語

從本集的說明與示範中，可以看出引導必須要多次的練習，才能使輔導人員自然地應用其原理原則。

參、確切的引導

一、確切引導的意義

確切引導是指輔導人員不用含糊籠統的言語，來應付當事人，而是用確切的語言來引發當事人的敘述，了解當事人的問題。更明確地來說，確切引導就是應用以下的字彙來發問，以求確切地了解當事人。

- (1)何事——你所說的痛苦是什麼意思？
- (2)何時——這種痛苦的感覺有多久了？痛苦的感覺多半在什麼時候發生？
- (3)何人——跟誰在一起有這種痛苦的感覺。
- (4)何地——這種痛苦的感覺，經常在那裡發生？
- (5)如何——痛苦的情形如何？請說明一下？
- (6)為何——你認為形成痛苦的原因何在？
- (7)感受——要求當事人說明他的感受。痛苦的時候，你的感受如何？你的看法如何？
- (8)處理——痛苦的時候，你通常怎麼辦？

二、示 範

- 1 示範上述八種確切引導的用字：

(1)當事人：「在班上我一個人獨來獨往，覺得沒有人了解我，別人都在排擠我」。

輔導人員：「你剛才說同學都排擠你，這是什麼意思，請詳細說明一下。」

當事人：「
」。

(2)輔導人員：「何時受到排擠的？」
「這件事發生有多久了？」

當事人：「
」。

(3)輔導人員：「是誰在排擠你？」

當事人：「
」。

(4)輔導人員：「他們都在什麼地方排擠你？」

當事人：「
」。

(5)輔導人員：「他們如何排擠你的？」

當事人：「
」。

(6)輔導人員：「他們爲什麼要排擠你？」

當事人：「
」。

(7)輔導人員：「他們排擠你，你覺得如何？」

當事人：「
」。

(8)輔導人員：「他們排擠你，你通常怎麼辦？」

當事人：「
」。

2 另一種較爲簡單的確切引導是應用以下三種句型來發問：

(1)要求描述事實：

- ①請告訴我數學不好的情形。
- ②老師不斷的給你壓力，這是怎麼一回事？

(2)要求說明重要因素：

- ①這件事可能的原因是什麼？
- ②面對這些壓力，對你有什麼影響？

(3)要求說明感受與處理方法：

①對這件事，你的看法如何？

②對這件事，你將如何處理？

說明與示範交替出現

(1)要求描述事實：

輔導人員：「我知道你很難過。請告訴我，這到底是怎麼一回事？」

當事人：「
」。

(2)要求說明重要因素及影響：

輔導人員：「依你看來，這件事根本的原因在那裡？」

當事人：「
」。

輔導人員：「一直覺得心煩，不願跟別人來往，這樣下去，你想會有什麼結果？」

當事人：「
」。

(3)要求說明感受與處理方法：

輔導人員：「對這種事情，你覺得如何？」

當事人：「
」。

輔導人員：「一直心煩，不快樂，你想怎麼辦才好？」

當事人：「
」。

三、結 語

確切的引導類似於醫生的問診，在確切引導下輔導人員與當事人的晤談才不會天馬行空，輔導人員才可以獲得許多與困擾相關的資料。

肆、感受當事人

一、意 義

1 在技術訓練時，提到「感受」兩字時的意義是要輔導人員在諮商時自己知道或覺察

到當事人的人格特徵，或者困擾問題，並不是要求輔導人員去表現在訓練時所學到的技術。

2 感受當事人的重點通常有兩項：

- (1) 感受當事人外在特徵。
- (2) 感受當事人的認知、情感與行為。

二、示範：示範感受的技術

1 感受當事人的外在特徵，以降低輔導人員對當事人的正價或負價的偏見。感受的技術是：

- (1) 輔導人員與當事人面對面坐好。
- (2) 輔導人員注視當事人之面部、頭部、上半身、全身，並感受其特徵。
- (3) 輔導人員握住當事人的手，感受其手心、手掌、手臂，…同時把對當事人的感受告訴當事人。

如：「我很喜歡你的手指……」。

「我不喜歡你的眉毛……」。

2 感受當事人的認知、情感與行為

說明：

- (1) 語言本身只能表露 7 % 的訊息其餘要由語氣、語調、用字 (38 %) 及非語言 (55 %) 來表露。
- (2) 這部份的技術是要去感受當事人的用字、語氣、語調及動作。例如：
 - ① 當事人說話語氣緊張、喃喃自語，可能意味著不願敘述。
 - ② 當事人說話聲音低沉，結結巴巴，欲言又止，可能意味著焦慮、害怕、煩惱、苦悶無奈。反之若說話快速，高亢……則在暗示對某事物的熱心，有興趣。
 - ③ 行為方面：
當事人的雙手交叉，表示出不願與人

當事人避開眼神，表示出缺乏信心，逃避主題。

3 技術示範：

示範一：輔導人員與當事人面對面坐好，或成 90° 坐好。

(1) 當事人開始敘述：

……我接受駕駛訓練，經過六星期的努力，終於考到執照，非常興奮，此外，當人要送我一輛新車作為生日禮物………。

(2) 輔導人員感受以下各項：

- ① 當事人的情緒——非常的高興。
- ② 當事人的語言——說話速度很快，聲音高亢。
- ③ 當事人的非語言行為——
眼睛有神
不停的微笑
許多動作手勢

(3) 輔導人員把感受到的①、②、③三項在中心默默的說出來：

我知道他的情緒是……

他說話時……

他身體的表情是……

示範二：輔導人員與當事人面對面坐好。

(1) 當事人開始敘述：

……我的老闆常常批評我，其他的同事也不合作，不友善，想換工作也無機會，我每天早上起床就心慌，不敢上班……。

(2) 輔導人員感受以下各項：

- ① 當事人的情緒——苦悶而焦慮。
- ② 當事人的語言——遲緩、低沉，常常中斷。
- ③ 當事人的行為——眼睛看著在地上，面無表情，雙手互

(3)輔導人員在心中默默地敘述對當事人的感受：

我知道，他的情緒是……

他的語言是……

他的動作是……

三、結語

在本集中介紹了「感受當事人」的意義與技術，也呈現了示範。但是，最重要的是在實際諮商情境中，諮商人員要全心去感受當事人，了解當事人，把對當事人的正價或負價的偏見降到最低的程度。而且這種感受全是諮商人員自己內心的感受與了解，因此，不可以把這些感受告訴當事人。

伍、鼓勵當事人

一、意義

1 訓練輔導人員能應用語言及非語言的方法來促使當事人不斷的敘述，才能探索他的困擾所在，促進當事人的自我了解。

2 一般常用之語言鼓勵方法：

(1)短句反應：唔，哦，是這樣，我知道，我明白，再說下去。

(2)單字複述：把當事人敘述中的一個關鍵字，加以覆過，例如「他又不高興了？」「生病？」「唸不下去了？」

(3)大意覆述：把當事人敘述的整段濃縮一段敘述，加以覆述，如：「你也不敢說他唸大學是不是有出息。」「一共教二十四小時的課，你擔心體力是應可以擔負得了」。

3 一般常用的非語言鼓勵方法：

(1)點頭。

(2)身體前傾與眼神接觸。

(3)沈默：以沈默產生之壓力來鼓勵當事人敘述。

4 通常在諮商情境中，語言鼓勵與非言語鼓勵是共同使用的。

二、示範

1 語言之鼓勵：

當事人：敘述一件痛苦的經驗，考試不及格與室友之爭執……。

輔導人員：

(1)短句反應：哦，唔，是這樣，我明白了，再說下去。

(2)單字覆述：大聲叫起來？想自殺？

(3)大意覆述：「連串的失敗使你覺得灰心」「他住進來之後，就不斷的爭吵。」

2 非語言的鼓勵：

當事人：在敘述時……。

輔導人員的反應是：

(1)點頭、眼神接觸、身體前傾。

(2)當當事人停止敘述時，輔導人員用沈默，來壓迫當事人說話。

3 語言與非語言的共同使用，以鼓勵當事人敘述。

三、結語

(1)今天介紹了鼓勵當事人敘述的技術，只有當事人不斷的敘述，我們才會了解他，也幫助他了解自己。

(2)論語言的鼓勵或非語言的鼓勵，只要應用適當，都是有相當之效果，我們只有多加練習，時時體會，就會把握到要點的。(未完下期待續)

(作者：國立高雄師範大學教務長)

盲教育的先驅

● 海倫凱勒與蘇麗文小史

■ 林寶山

海倫凱勒 (Helen Keller, 1880-1957) 可以說是十九世紀以來最為傳奇的人物之一。她克服了盲聾和啞的多重障礙，並且終其一生為盲人福利而奮鬥。當然，只有靠她一個人也不可能有所成。她的老師安娜蘇麗文·梅西女士，就像海倫一樣的傳奇和偉大，她奉獻了一生，引領了海倫走出了黑暗的世界，成就了海倫的一生事業。

海倫凱勒於一八八〇年六月二十七日出生在美國南部阿拉巴馬州的突什卡比亞小鎮 (Tuscumbia, Alabama)。她的父親是報紙的編輯，她們的家就在小鎮的農場。海倫出生時很正常健康，就像其他的小孩一樣。

海倫的不幸約在她十九個月大的時候，由於腦部發高燒及腸胃病而導致她喪失了視力和聽力，甚至使她在生病前所學會的也忘了，因此她也幾近是個啞。

從此以後，一直到快七歲時，父母更加地寵愛她，使她為所欲為的像個蠻不講理的小公主一樣。她大約只會五十個手勢，使她能和母親溝通。但隨著年紀愈大，她變得更蠻橫、暴躁，也更加不能和人相處。長期處在她自己的孤寂黑暗的世界裡，也埋藏了她本賦的聰明智慧。

海倫的父母不斷地尋求協助，這在當時交通和資訊不方便的時代是極為困難的事，直到在華盛頓見到了貝爾——這位讓海倫有機會邁入充滿光明、友誼、知識及愛的世界的偉人。由



海倫凱勒學習讀唇照

於貝爾的介紹，海倫的父親寫信到波士頓的柏金斯盲校（Perkins School for the Blind）尋求讓海倫入學的機會，那時是一八八六年的夏天。但一直到一八八七年的三月三日，海倫的老師安娜蘇麗文（Anne Sullivan）才到達海倫的家裡，那時蘇麗文小姐才剛從盲校畢業。也就是這一天，海倫被引領著進入了另一個世界，而蘇麗文小姐也開始了她長達五十年教導海倫的生涯。

蘇麗文小姐出生於一八六六年。她出生時就幾近全盲，身體虛弱，家庭貧窮。她幼年時期的際遇不像海倫凱勒那樣的幸運。她的視力是在經過手術後回復了一半，使她能夠閱讀。直到十四歲時她才進入柏金斯盲校就讀，在那兒她學會了手語字母（manual alphabet）和柏萊點字。除了這種經驗之外，她並不知道教導盲聾者的方法，因此面對著海倫，就只有依靠她的智慧、勇氣、耐力和創意及堅強的個性了。

蘇麗文小姐的第一個難題是要獲得海倫的信任 and 服從，因為在此之前，海倫已經變得桀傲難馴。在經過一段時期後，蘇麗文小姐也獲得了海倫及其父母的信賴，也開始給予海倫的嚴格管教和訓練。蘇麗文先是以她的手把她所會的手語字母寫在海倫的手掌上來教她學習單字。海倫第一次瞭解了「語言」的意義是在她

老師教她“WATER”——這個字開始。有一天，蘇麗文小姐帶著海倫到抽水機旁，要她先用手去捧著冷水，然後在海倫右手掌上寫著“WATER”這個字，使得海倫體會了那冷水的澀和「水」字的意義。也就是這個字，開啓了她的靈魂之窗。此後，海倫每天渴望著學習彈字，在幾個月內，她學會了六百二十五個字。

在一八八八年的五月，蘇麗文小姐才帶著海倫離開家鄉前往波士頓的柏金斯盲校就讀。那兒，蘇麗文小姐陪她一起到學校上課，用語把老師說的話寫在她的手掌上。在一八九一年，海倫在蘇麗文小姐的伴讀之下，又跟隨時在曼恩聾校（Horace Mann School for the Deaf）擔任校長的傅樂小姐（Sarah Fuller）開始學習說話。在一八九四年十月，蘇麗文小姐又帶海倫到紐約市的萊特韓麥松聾校（Wright-Humason School for the Deaf）就讀，海倫在此兩年期間也學會了讀唇和發音以及法文和德文。

一八九六年的十月，海倫回到了波士頓，入了劍橋女校（Cambridge School for Young Ladies）就讀，以預備將來進入哈佛雷德克里福學院（Radcliffe College）。劍橋女校的四年期間，蘇麗文小姐也陪她到堂上課，用讀唇法教海倫學習上課的內容，

也把普通課本轉成柏萊點字課本。在一九〇〇年，海倫終於進入了瑞德克里福學院就讀，並且在一九〇四年以優異的成績畢業。在這期間，蘇麗文小姐認識了當時在哈佛的講師梅西（John Macy），倆人於海倫畢業後結婚。在梅西的協助下，海倫完成了她的第一本書：「我的故事」（The Story of my life），當時是海倫唸大學二年級。

蘇麗文小姐和海倫倆人相偕各地演講，蘇麗文示範她教海倫的方法，而海倫演講時那堅毅的表情更是吸引了所有的聽眾。在一九二三年，美國盲人基金會成立後，倆人更是四處籌募基金，為盲人的目標而奮鬥。但到一九三五年，蘇麗文小姐的身體健康變壞而幾近全盲，在一九三六年去逝，她被譽為「古今最偉大的教師之一」。她一生中最偉大的貢獻就是教育了海倫凱勒。

海倫在她的老師去逝後，繼續在她的翻譯湯普遜小姐（Polly Thompson）的陪伴下到處旅行演講。她一生出版了許多書，其中之一是「老師：安娜蘇麗文梅西」（Teacher: Anne Sullivan Macy），出版於一九五五年，作為她對老師的紀念。海倫於一九五七年去逝，而她一生的事跡和奮鬥精神卻永遠是全世界殘障者最大的鼓舞力量，更是全人類的楷模。（作者為國立高雄師範大學特殊教育中心主任）

合作學習

■ 楊坤堂

一、前言

由成人來管理兒童的行為問題是兒童行為改變技術的一般措施，因此，大多數的研究都在探討師生互動行為 (Madsen, Becker, 和 Thomas, 1968)，或親子互動行為 (Patterson, Cobb, 和 Ray, 1973)。近年來，兒童同儕間的互動關係及其相互的影響力逐漸受到普遍的關切與重視。許多學者專家有系統地從事這方面的研究，一般認為同儕團體的行為問題乃是影響兒童行為的重要因素之一 (O'Leary 和 O'Leary, 1972)。

同儕管理 (peer management) 的文獻探討顯示，教育專業人員運用各種方法與策略，來創造有效而完整的「教—學」過程與結果。這些方法與策略包括：同儕忽視 (peer ignoring) (Carlson, Arnold, Becker, 和 Madson, 1968; Patterson, 1965)，同儕行為經理 (peer behavioral manager) (Grieger, Kauffman, Grieger, 1976, Lazerson, 1980; Wahler, 1967; Solomon 和 Wahler, 1973; Surratt, Ulrich 和 Hawkins, 1969; Siegel 和 Steinman, 1975.)，同儕治療代理

者 (O'Leary 和 O'Leary, 1972; Surratt, Ulrich, 和 Hawkins, 1969)，兒童督導代幣法 (Child-monitored token program) (Ulrich, Wallace, 和 Dulaney, 1970)，行為工程師 (behavioral engineer) (Surratt, Ulrich, 和 Hawkins, 1972; Lovitt, 1973)，同儕增強管制 (Peer reinforcement control) (Solomon 和 Wahker, 1973)，積極同儕文化 (Positive peer Culture) (Vorrath 和 Brendtro, 1974)，學生助人者 (Student helpers) (Brown, 1973;)，夥伴制度 (buddy system) (Lowenbraun, 和 Affleck, 1976)，同儕社會傳授 (peer social initiations) (Strain, Shores, 和 Timm, 1977; Strain, Kerr, 和 Ragland, 1981)，同儕影響力 (peer influences) (Evans 和 Oswald, 1971)，合作學習 (Cooperative learning) (Sharan 和 Slavin, 1980; Slavin, 1983)，同儕效法 (peer imitation) (Peck, Cooke 和 Apolloni, 1981)，同儕模範 (peer models) (Bandura, 1968; Stephens, 1976; Gable, 1979; Egel, Richman 和 Koegel, 1981; Schunk, 1987)，團體導向權變法 (group-oriented contingencies) (Greenwood 和 Hops, 1981)，見

童教導代理人(instructional agents)(Young, 1981), 同儕—導向行爲工學(peer-oriented behavioral technology)(Greenwood, 1981), 同儕調解處理法(peer-mediated treatment)(Strain, 1982), 和同儕個別教導(導生制或小老師)(peer tutoring)(Csapo, 1972; Gerber 和Kauffman, 1981; Delquadri, Greenwood, Whorton, Carta 和Hall, 1986) 等等。

本文的目的在分析有關研究與文獻資料，藉以探討「合作學習」的理論與實務。

二、同儕協助

同儕協助(peer assistance)的理念是兒童在助人的過程中能獲得增強(Lowenbraun 和Afflect, 1976)。強調兒童「做事」以及「把事做好」的能力。而且，每一個人做事的過程中能夠逐步地改善自己的能力和所做的事情。每個人都有權學習，也有權和想要學習的人分享自己的知識與技能。因此，沒有人有權阻止別人學習或教學。當我們協助別人解決問題時，我們也同時找到解決自己的問題的方法。當我們和問題比自己嚴重的人在一起時，我們會更積極、更實際地面對自己的問題(Brown, 1973)。兒童必須瞭解，人與人相處有相互協助的責任。沒有人有權忽略一個需要(Fixsen, Philips, 和Wolf, 1976; Strain, Shores 和Kerr, 1976; Strain, Shores 和Timm, 1977)。

Stodolsky (1984) 對下列五種同儕教導工作團體(peer instructional work group)加以界說。

(一)完全合作團體(Completely cooperative group)：其特徵是在整個教學過程中，兒童彼此相輔相成，並且共同分享學習的結果。在這種團體裡，兒童均為共同的目標或目的而努力，彼此互動與相互貢獻。學習結果的評量重點在團體共同努力的成績，而不是個人的表現。諸如討論、示範或辯論就是這種「完全合作團體」的典型學習活動。

(二)合作團體(Cooperative group)：合作團體與完全合作團體兩者間最主要的差別是，在完全合作團體中，兒童共同參與整個學習活動的過程，一起工作。而在合作團體的學習過程中，兒童有部份時間是分開來個別工作的。兩者之間最主要的共同點是：協調與計畫是學習成功的要件。

(三)強制式協助團體(Helping obligatory group)：其特徵是團體中的任何一個兒童都可以相互幫忙，而且兒童「必須」彼此協助。每一個兒童得完成自己分內的工作，學習評量偏重於個別兒童的學習結果。

(四)容許式協助團體(Helping permitted group)：這種團體與「強制式協助團體」相似之處是團體中的任一成員都可以彼此協助，每一個成員必須負責自己本分的工作，並評量個別兒童的學習結果。但兩者不同之處是在容許式協助團體中，兒童「可以」，但不是「必須」相互協助。

(五)同儕個別教導(導生制)(peer tutoring)：在這種型式的團體中，兒童不必分擔共同的目標，也不是每一個兒童都必須完成個別的工作。導生制的特徵是某一個兒童教另一個兒童學習，施教的兒童必須勝過受教的兒童。而

且施教者與受教者之間的關係是特定的、單向幫助的人。每一個人都有負責的能力，也都有能力協助別人。當一個人在協助別人時，會增進自我價值感以及建立積極的自我概念（Borrath和Brendtro，1985）。而且，在接受或給予協助的過程中，學生會彼此尊重各自擁有的能力，以及改善自己克服困難的技能。所有的學生在助人的互動過程中不斷地發展：從同情心（Sympathy）發展成同理心（empathy）；從競爭轉變為合作（Lowenbraun和Affleck，1976）。

同儕團體對青少年兒童的價值觀、態度和行為的養成，其影響力相當深遠（Vorrath和Brendifro，1985）。研究結果指出，同儕可以扮演下列角色：行為改變代理人、榜樣、社會增強者、治療者以及小老師等等；這些均是同儕管理的技術。同儕影響力具有下列各種方式，第一：同儕是適當與不適當行為的榜樣，例如，退縮行為兒童因結交社交型的朋友而變得較外向。第二：同儕對兒童的行為具有制衡的力量，例如，喜歡搗蛋的兒童因同儕的勸告與制裁而收斂其行為。第三：同儕影響力的另一個重要層面就是競爭，但這種競爭主要在小團體間的競爭，而不是個別兒童間的競爭（O'Leary和O'Leary，1972）。

應用教育學的主要原則之一就是兒童的行為，不管是學業表現或社會互動，當受到立即增強時較易引導與預控。多年來，研究與臨床的結果證明兒童同儕增強確有其教育效益（McGee，1977）。班級同儕是有力的增強資源，能促成或維持班級同學的正負面行為（Smith和Fowler，1984）。同儕團體的正面效益是

增進兒童學業的進步（Egel，Richman，和Koegel，1981；Kineen，Clark，和Risldy，1977；Parsons和Heward，1977；Robertson，DeReus和Drabman，1976；Trovato和Bucher，1980）與社會行為的改善（Cooke和Apolloni，1976；Hendrickson，Strain，Tremblay，和Shores，1982；Maloney，Harper，Braukmann，的；並不是每一個兒童都可以相互幫助的。

三、合作學習的

主要理論與模式

近年來，各科教學方法採用合作學習的原則，因而小團體學科合作學習的研究也逐漸增加（Webb，1982）。許多研究在評鑑合作學習的教學功用與價值（Sharan，1980；Slavin，1980；和Slavin，1983）。合作學習是一種教育觀念，也是一種教學技術，係指兒童在小團體裡一起工作，共同參與學習活動，一切獎勵均基於團體的表現。合作學習的主要特色是兒童把大部份的課堂時間都用在異質團體上，在這種異質團體中兒童彼此協助（Slavin，1983）。因此，合作學習與一般學習的主要不同是「同儕互動」。在合作學習的團體中，成員必須一起完成工作（Webb，1982）。

Slavin（1980）認為教室教導技術是下列三種要素的聯合運用：工作結構（task structure）、獎勵結構以及權威結構。工作結構是各種學習活動的混合體，是構成學校生活的主體。獎勵結構富多樣性，因種類、次數、大小以及敏感度而有所不同。教室的權威結構係指學生掌握自己的學習活動。而合作學習包含教室工

學(classroom technology)三要素的各種變化。不過，其中的主要改變在班級獎勵結構。

合作學習的兩項主要成分的合作誘因結構(cooperative incentive structure)和合作工作結構。大多數的理論家認為合作誘因結構是合作學習的主要內涵(Deutsch, 1949)。合作誘因結構的特徵是當團體完成學習工作時，小組成員則彼此分享獎勵。合作工作結構係指學習情境，老師在這種學習情境中允許、鼓勵或規定兒童一起學習，共同努力來完成工作。合作學習通常含「合作工作」，但並非都含「合作誘因」。合作學習的工作結構可分為兩類：工作專長(Task specialization)和團體研究(Group study)。運用工作專長時，團體裡的每一個成員都必須負起團體活動的部份工作。在使用團體研究時，所有的團體成員一起學習，而沒有個別的工作(Slavin, 1983)。

很多研究論文探討「團體工作環境」中的教學情境。Sharan 和 Hertz-Lazarowitz (1980) 研究小團體學習工作的層次；Slavin (1980) 根據獎勵結構實證分析合作學習；Bartal 和 Geser (1980) 研究合作學習的教學活動；Sharan (1980) 從事團體工作的實驗研究；Cazden (1981) 探討兒童同儕教學、協同教學以及協同工作(Stodolsky, 1984)。合作學習的實務研究多數集中於下列四種主要模式：拼圖法(Jigsaw)(Aronson, 1978)；團隊—遊戲—競賽(Teams - Games - Tournament) (DeVries 和 Slavin, 1978)；學生團隊—成就小組(Student Teams - Achievement Divisions)(Slavin, 1978)；和小團體教學(Small - Group Teaching

) (Sharan 和 Sharan, 1976, 1980)。

(一)拼圖法(The Jigsaw Method)

Aronson 及其同事以「拼圖法」技術來強化班級中的同儕合作與導生制活動。他們把學習工作分配給全班的學童，同時把全體兒童組成同儕互動的團隊。亦即每五到六位兒童組成一組，每組分配有學習工作，這些工作經由相互合作的過程來完成(Aronson, Stephan, Sikes, Blaney 和 Snapp, 1978)。

各組先接受溝通技巧與小老師技巧訓練，並經由自我評鑑、討論與回饋來督導各組的人際互動過程。各組學習相同的教材，這些教材必須細分給小組各成員。其實施方式是老師先把學習材料寫在卡片上，再分配給各小組。各小組接到學習材料之後，暫時解散。各小組中接到相同卡片的兒童重新組成一個小組。這個新組成的小組成員彼此幫忙來學習分配到的教材，然後回到原來的小組報告各自的學習結果。

採用本法的小團體在學業成就上必須是異質團體，男女生均有，家長的社經地位也不同，而且成員間的社會人際關係既不是最好的朋友，也不是最壞的敵人。老師必須在各小組間巡迴指導，隨時提供必要的協助與鼓勵。老師也必須規定和提醒學生有關學習活動的時間限制(Sharan, 1980)。

研究結果指出，拼圖法對增進兒童自我尊重(Self-esteem)有積極的效果。不過，對兒童學業成就、人際關係、喜歡上學與相互關懷的影響並無明確的效果。雖然如此，上述的研究結果值得進一步檢驗。(待續)

(作者：本會副研究員)

生涯發展的教育 與輔導模式

■ 馮 觀 富

壹、生涯發展的階段論

心理學家與輔導諮商人員曾經發現生涯發展的五個階段模式，筆者於本刊65期曾簡介與命名，即生長階段（growth stage），試探階段（exploration stage）、建立階段（establishment stage）、維持階段（maintenance）及衰退階段（decline stage）。每一階段都有其特殊的發展任務，休伯（Supee）於1953年曾經指出以美國人體驗到及認為個體生涯發展階段年齡大約是：（註一）

- ①零至十四歲為生長階段。
- ②十五至二十四歲為試探階段。
- ③二十至四十四歲為建立階段。
- ④四十五至六十四歲為維持階段。
- ⑤六十五歲以後為衰退階段。

一九五一年休伯曾從事一項生涯模式（Career Model）研究，採樣一三八位八年級學生，以及一四二位九年級男學生，在此生涯模式研究中，將一個人一生的職業生命歷程分成前述的五個階段，各階段生涯發展特性如下：（註二）

一、生長階段～出生至十四歲：

一般特性：自我觀念已在家庭及學校生活

中確立發展；於此階段，需要及幻想首先發生，而興趣及能力也隨著社會期望和真實的體驗而更形重要。此一階段又可分為幻想（四至十歲）、興趣（十一至十二歲）及能力（十三至十四歲）三個小階段。

二、試探階段～十五至二十四歲

一般特性：個人在學校及休閒活動中進行自我考驗（Self-examination）的角色扮演及職業試探。此一階段又可分為試驗（十五至十七歲），過渡（十八至二十一歲）及嘗試預備（二十二至二十四歲）三個小階段。

三、建立階段～二十四至四十四歲

一般特性：由於已發現適合自己的職業領域，因此會專心致力於此領域。也許他早已嘗試過此一領域的職業，但也許沒有。建立階段也可分為嘗試（二十五至三十歲）、安定（三十一至四十四歲）、維持（四十五至六十五歲）三個小階段。

四、衰老階段～六十五歲以上

一般特性：由於身心條件的衰退，工作活動也將改變和停止，因而產生新的工作角色，由工作的選擇參與者演變成工作的觀察者。此一階段又可分為衰退及退休二個小階段。

每一生涯階段至為廣闊，每一階段任務的劃分是為次一階段任務的成功作準備，每一階段任務和特別需要的改變，是在吾人教育工作系統中去完成。認識這些任務需藉繼續觀察中去獲致。休伯（Super, 1957）及其他學者的觀察中指出一些生涯發展階段及選擇任務如下表：（註三）

階段	年齡	任務
生長	0—14	1. 嘗試多種經驗 2. 形成自我概念 3. 發展了解一項工作的意義及目的
試探	14-24	4. 認識及接受作生涯決定及相關資訊獲得的需要。 5. 興趣與能力的認知使之如何與工作機會相關。 6. 工作與這些能力、興趣組成的可能範圍及層次的認同（identify）。 7. 獲得訓練去發展技術與提昇職位使自己與興趣能力得以充分發揮。
建立	25-44	8. 在職業中經由經歷與訓練得到完整的能力。 9. 鞏固與改進職業現況。 10. 各方面均得到進步發展。
維持	45-65	11. 經由在職的繼續訓練保持技術 12. 發展退休資源或計畫。
衰退	65+	13. 從事適應體能的工作。 14. 處理資財以支持獨立。

依金茲柏格（Ginzberg）理論觀點，個人生涯發展可分成以下幾個階段：（註四）

一、幻想期～十一歲之前：

在此時期，小孩子相信他能做他想做的事，“需要”和“衝動”是職業的要素。

二、試驗期～十一至十七歲：

在此階段，能力與價值觀是決定選擇的因素。選擇只是試驗性的，實際的因素並沒有被適當的考慮。此階段又可分為：

（一）興趣階段（十一至十二歲）

（二）能力階段（十三至十四歲）

（三）價值階段（十五至十六歲）

（四）過渡階段（約十七歲）

三、現實期～十七歲

青年的成人期，選擇在此時期而被決定，兩個現實因素——職業需求或教育機會以及個人因素間必須獲得妥協。此時期又可分為試探、具體化、專門化等階段。

貳、生涯教育模式（Career Education Model）

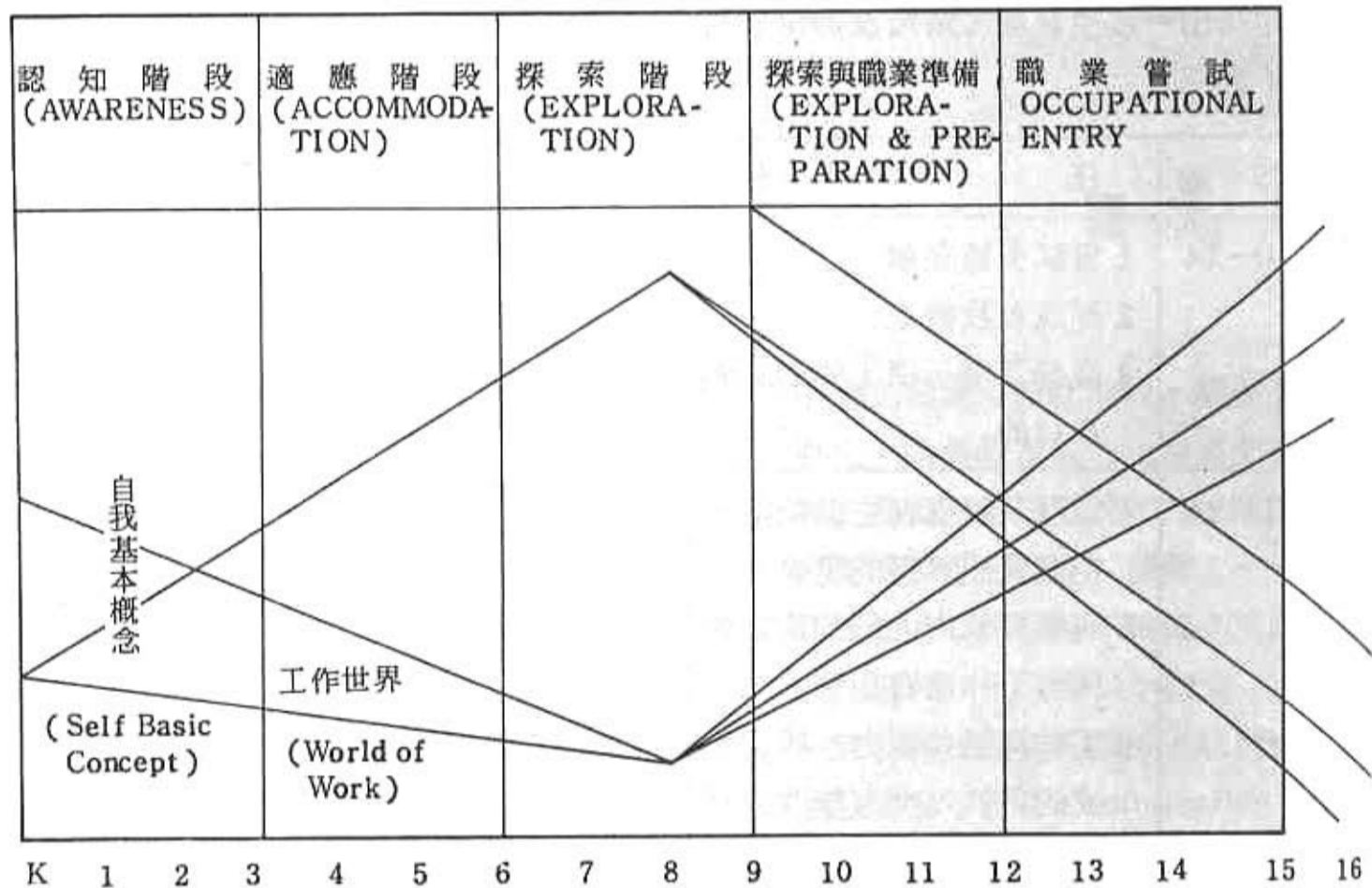
生涯教育係一種公共教育（Public Education）和社會的整體努力，其目的在協助吾人熟悉以工作為導向的社會（Work-oriented Society）之價值觀，並將其融鑄於個人價值體系內而加以實現，俾使工作具有意義並獲得滿足（註五）。人一生的過程，有些人是自幼稚園而中學而大學，最後順利獲得高等學位。有些人是一面工作、一面就讀，等而下之者，是一生未入過正式學校，這三者不論如何，最後仍不免走上就業一途，可以說獲得職業是人生不可或缺的過程與目標。雖然有人加以美化這個名詞稱之謂事業，朽腹者其實鮮見，古今中外皆然。

生涯教育觀念與實施源自美國，前有所述，今日我國面對教育上孤立主義，唯智至上的缺失。他山之石可以攻錯。茲先就美國主要各州實施生涯教育模式，作一探索，在下列各州生活教育模式中，可以看出有一個共同的基點，就是與前述生活發展過程為階段作其基點。

一、愛荷華州模式

(The Iowa Model)

愛荷華州立大學生涯教育發展研究小組，將生涯教育列為五個階段如下圖；(註六)



圖一 愛荷華州生涯教育模式

表中橫綫自左至右，表示個體隨著成長自一階段至次一階段，後一階段係前一階段的延續，如適應階段（4年級至6年級）教育目標在使學生適應所處周遭環境（工作世界），亦是認知階段——自我基本概念的養成的逐漸擴展，一直至以後各階段均含育其義，所以它是一個繼續不斷的過程，隨著歲月而成長。

綫條有高、低起伏，也說明人生在某一階段某一方面所獲得的多與寡，當然在教育與學習亦然，既不是平舖，也不是全有全無。

圖中蔭影，由淡而濃，可以說明生涯成熟的過程，由自我概念的 formed 擴展世界的我，例如若設自我基本概念的的教育時期（K—3），

只是要求孩子認識什麼是我、爸爸、媽媽……家庭中的成員、親友及自己所擁有的玩物等，當進入適應階段，他除繼續保有並擴大他原來保有自我外，他進入幼稚園開始與他人接觸、學習如何與園中不同成員相處。開始調適與其他不同成員相處方法並獲得此種知識，爾後隨著成長加深加廣其內容，因此，在生涯教育中也隨著學生不同階段需要而逐漸加深加廣。如進入了探索階段，除了在課中學習課業外，更應超越課堂事物，作現場了解，參加（觀）展示、模擬、角色扮演等，探索職業世界、為就業作準備，以備爾後進行職業嘗試及終生的生涯發展。

二、俄勒岡州模式

(The Oregon Model)

俄勒岡州推展生涯教育，在職業生涯認知階段強調學生應發展下列數種能力：

- 1 認識許多行職業。
- 2 認識自我與職業角色的關係。
- 3 培養健康的社會態度。
- 4 尊重並珍視所有領域工作者的態度。
- 5 暫時選擇某一種職業群，以作為中學階段深入探討的基石。



圖二 俄勒岡州推展生涯教育之模式

職業試探階段強調學生應該：

- 1 探索主要的職業領域和評估自己的興趣和能力。
- 2 熟悉行職業之分類和職業叢集。
- 3 認識決策的適當因素。
- 4 獲得有意義決策的經驗。
- 5 發展暫定的職業計畫和職業生涯方向選擇。

職業準備階段強調學生：

- 1 獲得職業基本技能，以便就業。
- 2 定出職業生活目標。
- 3 塑造可以被接受的工作態度。
- 4 與人共同合作的經驗且成為職業協會的會員。

職業專業化階段強調學生應該：

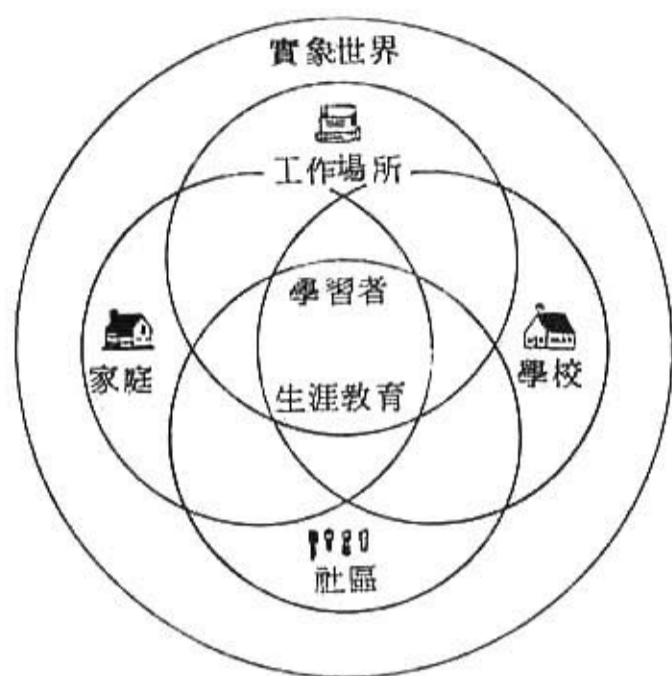
- 1 發展特殊的職業智能，並準備一一事業化的領域裡工作。
- 2 努力做好雇主與自己間的良好關係。
- 3 接受必須的在職訓練或參加更進一步的專技訓練。

上述每一階段皆透過輔導 (Guidance) 與諮商 (Counseling) 的服務工作，以完成其使命。(註七)

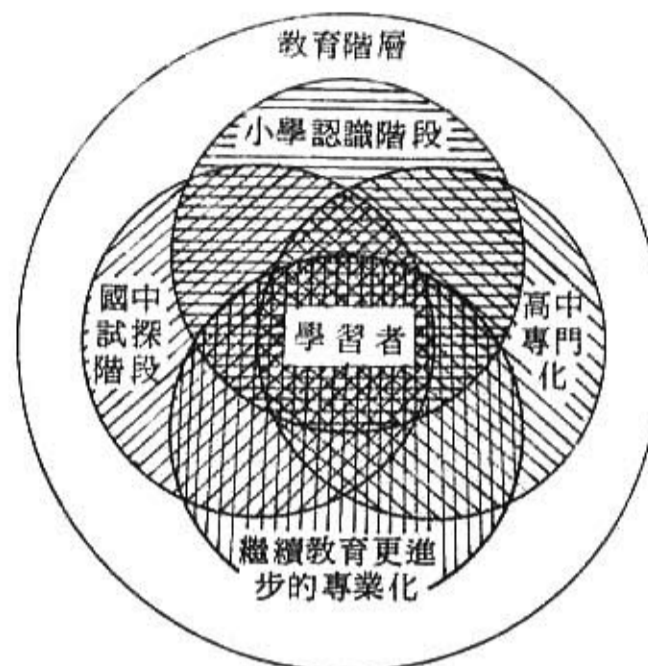
三、內華達州模式

(The Nevada Model)

內華達州教育當局發展出來的一系列文恩圖式 (Venn Diagram-Type) 以說明生涯教育的概念。如下圖 a 中明示學習者是受到工作場所、家庭、社區、學校的直接及間接影響，而此種種相關因素，存在於吾人所生存的實象世界 (Real World)。圖 b 示明，生涯教育和各教育階層之間關係，由小學的認知 (Awareness) 階段，直至繼續教育的專業學習等，皆與俄勒岡式相同。(註八)



(a) 生涯教育概念模式
(conceptual model)



(b) 生涯教育和各教育階層之關係

圖三 內華達州推展生涯教育之模式

四、俄亥俄州模式

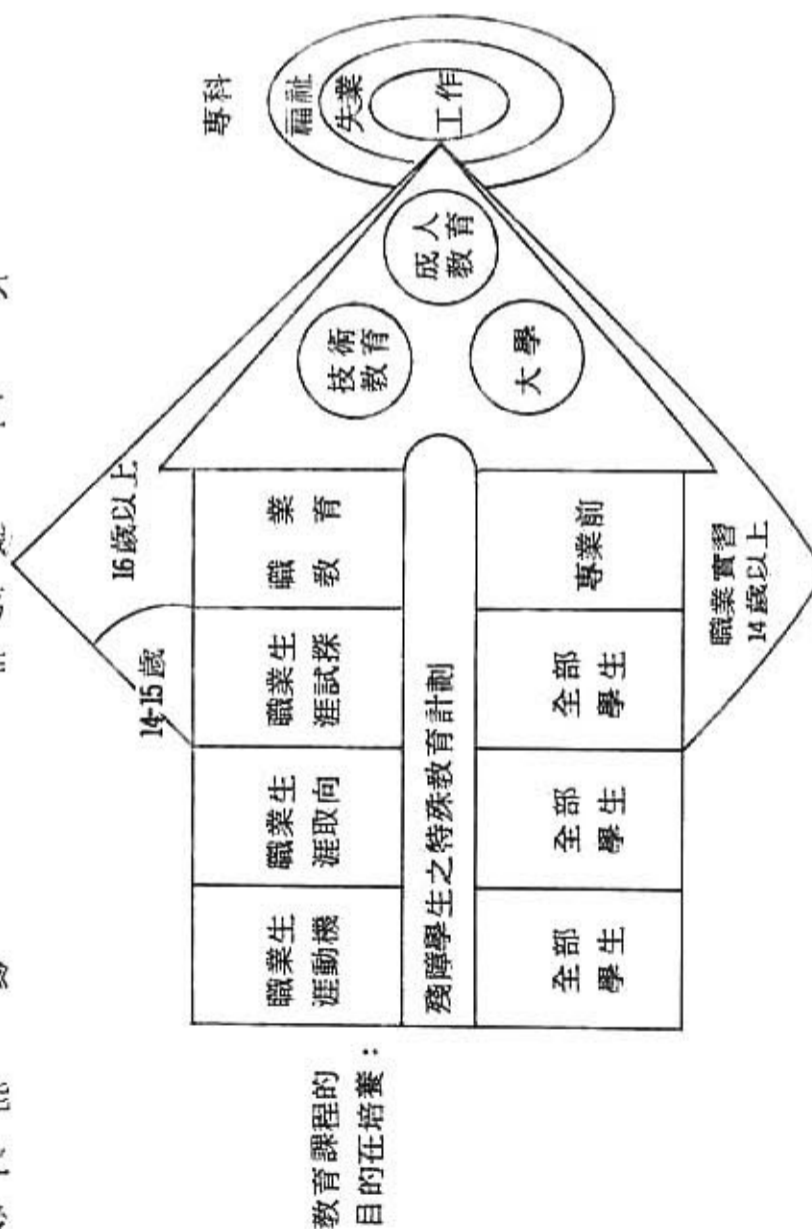
(The Ohio Model)

俄亥俄州推展生涯教育，係由幼稚園至六年級為職業生涯動機 (Career Motivation) 啓蒙階段，在九年級時，學生可以參與職業工作調整計畫 (Occupational Work Adjustment Program)，一部份的人也可以參加職業實習 (Occupational Laboratory)。在第十一及第十二年級時，學生已具有入門之工作技能。(註九)

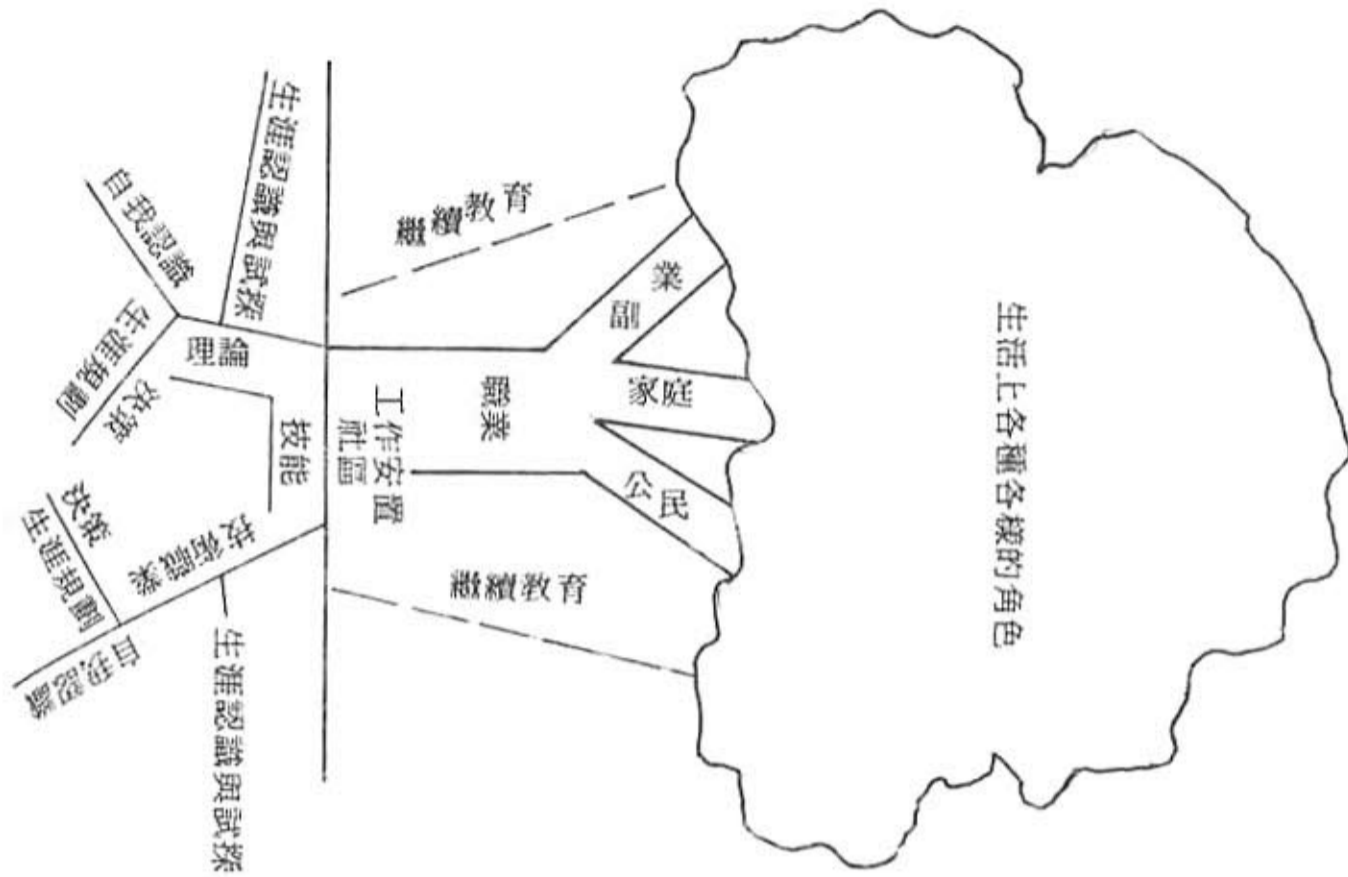
五、密西根州模式

(The Michigan Model)

在密西根州生涯教育的概念和過程，被喻為「生涯教育之樹」，如圖所示，自我認識、生活認識與規劃、理論教育與職業教育、技能、決策等，均構成生涯教育之樹的磐根。樹之直幹意指職業體，樹之枝幹是由繼續教育作後盾，而使人生多采多姿。(註九)



圖四 俄亥俄州生涯發展連續圖

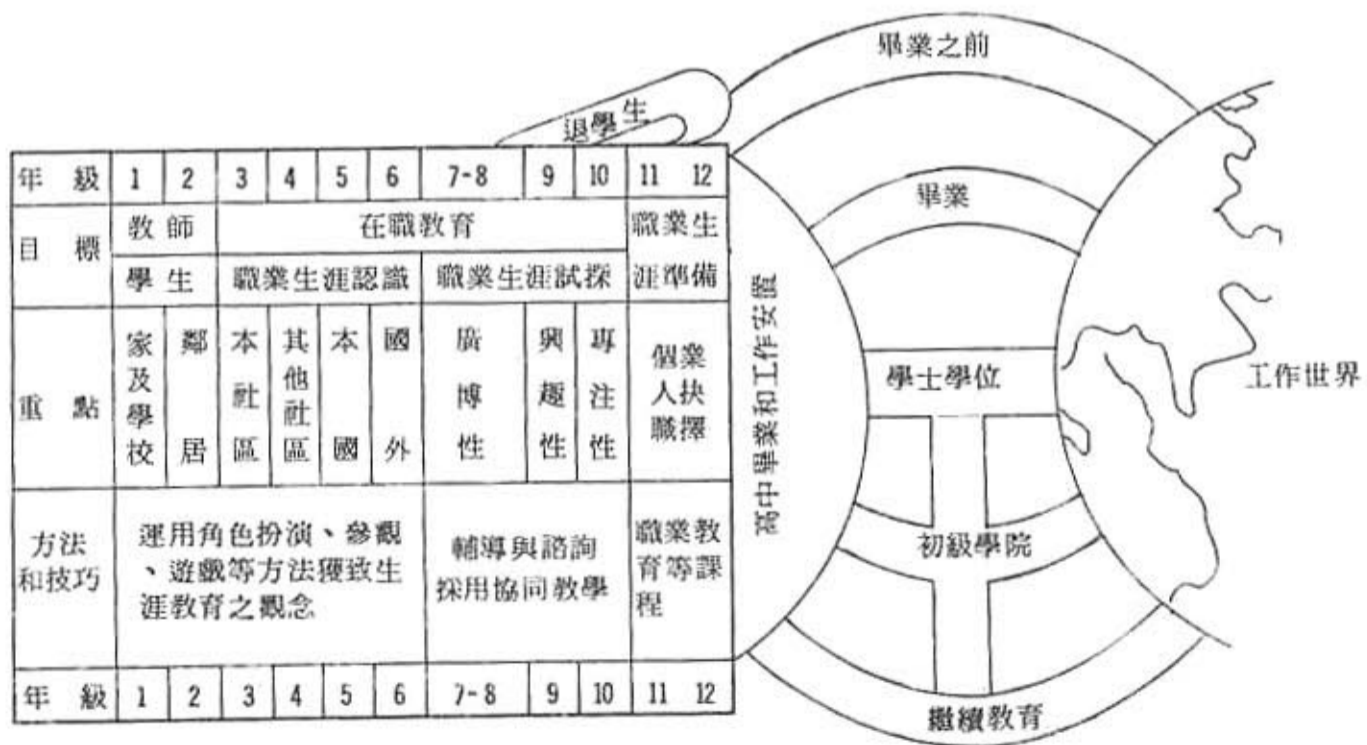


圖五 密西根州生涯發展之模式

六、密西西北州模式

(The Mississippi Model)

密西西比州生涯教育模式，不只顯示出學習者所參與的活動，並且明示其重點、方法和技巧，以便引導學習者的生活。如圖中顯示很多條通往工作世界的大道。(註十)



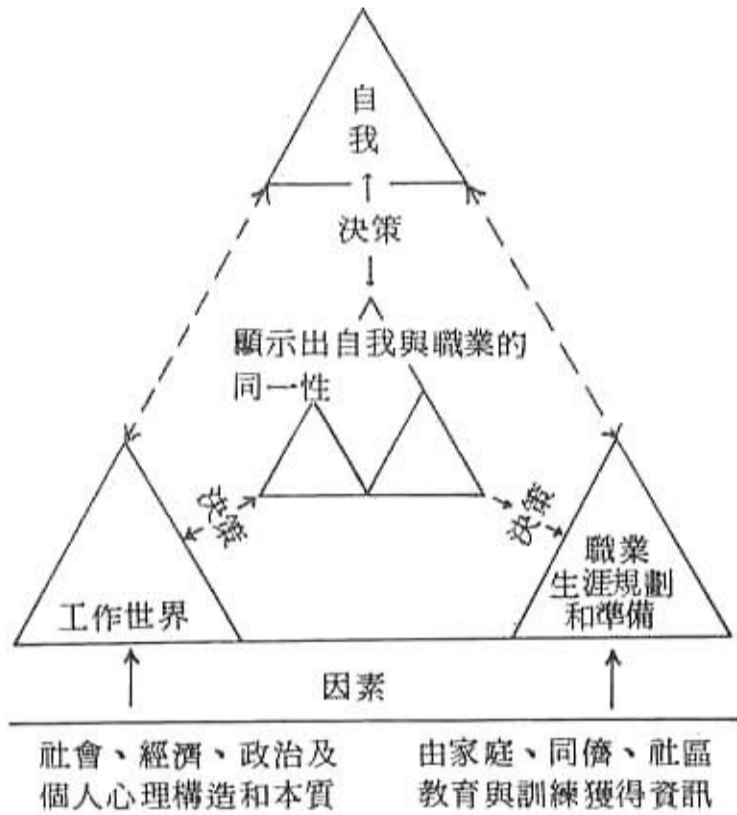
圖六 密西西北州推展生涯教育之模式

七、威斯康辛州模式

(The Wisconsin Model)

威斯康辛州的教育單位是以一個三角形的模式來說明生涯教育的概念，如圖所示。自我 (Self)、工作世界 (Work World)、職業生涯規劃和準備構成此概念的三個主要架構，架構間的相互關係形成職業生涯發展歷程，經過各種決策，最後顯現出自我與職業的同一性。(註十一)

圖7 威斯康辛州推展生涯教育之模式



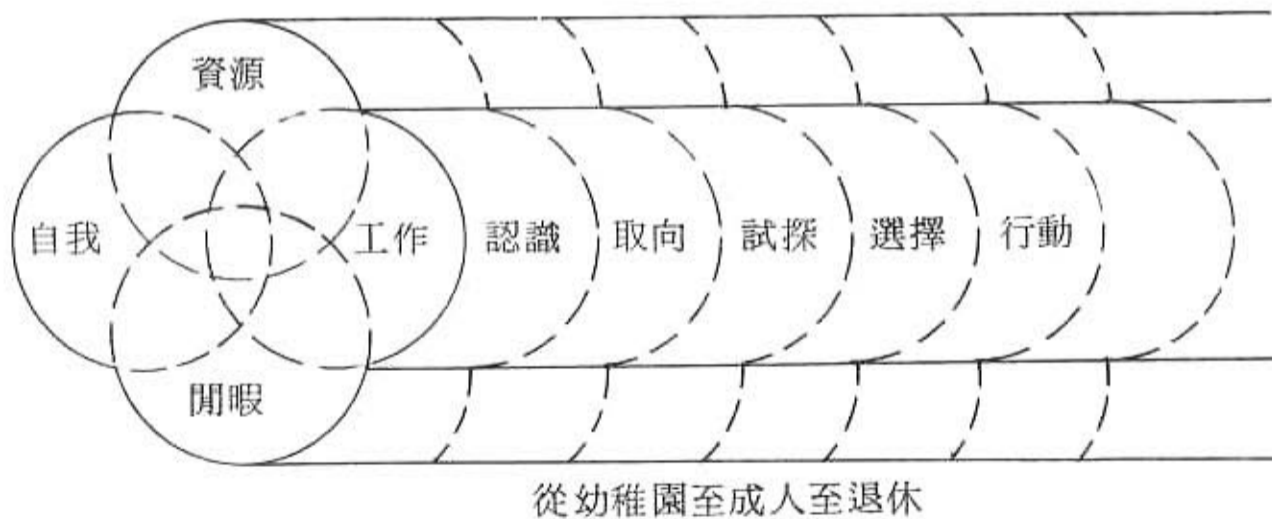
圖七 威斯康辛州推展生涯教育之模式

八、堪薩斯州模式

(The Kansas Model)

堪薩斯州推展生涯教育的模式，資源、閒暇、工作、自我為一個人職業生涯中，四個最重要成份，個人的歷程由認知到行動的開展。自圖中可知職業生涯強調不斷的動態與歷程間各部分的相結合。(註十二)

一個人一生的職業生涯包括了：



圖八 堪薩斯州發展生涯教育之概念模式

九、喬治亞州模式

(The Georgia Model)

喬治亞州推行生涯教育模式，是以在何組年齡組時，應安排什麼課程，且由何種教職員來進行一切教學事項最為恰當。例如：由幼稚

至六年級的小孩時期，其職業取向方面的課程為工作世界認識的學科，此方面的學科應由正規教師及輔導諮商人員來共同參與。例如：

成人階段的職業取向課程，其重點在職業生涯決策和規劃能力的培養，此方面的師資應由輔導諮商人員來參與。（註十三）

圖九 喬治亞州推展生涯教育的教職員和課程規劃模式

	(K-6) 小 孩	(7-9) 青 少 年	(10-12) 高中青年	(13-14) 大專青年	成 人
取向	1 a c	6 a c 2 3 4 b	5 b o r c 7 a e 6 a	6 a 5 c 8 c a	5 c
試探	1 a c	6 a c 2 3 4 b	5 b o r c 7 a e 6 a	6 a 5 c 8 e a	5 c 8 e
各學科的	1 a c	2 3 4 a b	7 a e	8 e a	8 a e
生涯課程			7 d o r e	8 d o r e	8 d o r e
課外活動			b c o r d	b c o r d	b c o r d
密集短期專業化課程			b d e 8 c	b d o r e 9 c	b d o r e 9 c
就業與追蹤			b o r c	c o r b	c b
輔導和諮詢	6 c	6 c	5 c 6 c	5 c 6 c	5 c 6 c

課 程

1. 工作世界的課程。
2. 全面性的試探課程。
3. 迷你職業試探課程（三個月）。
4. 一年期間之職業試探課程。
5. 職業生涯決策和規劃的課程。
6. 將生涯活動融入每一課程叢集中。
7. 生涯課程。
8. 行職業生涯課程。
9. 支持與監督性的諮詢。

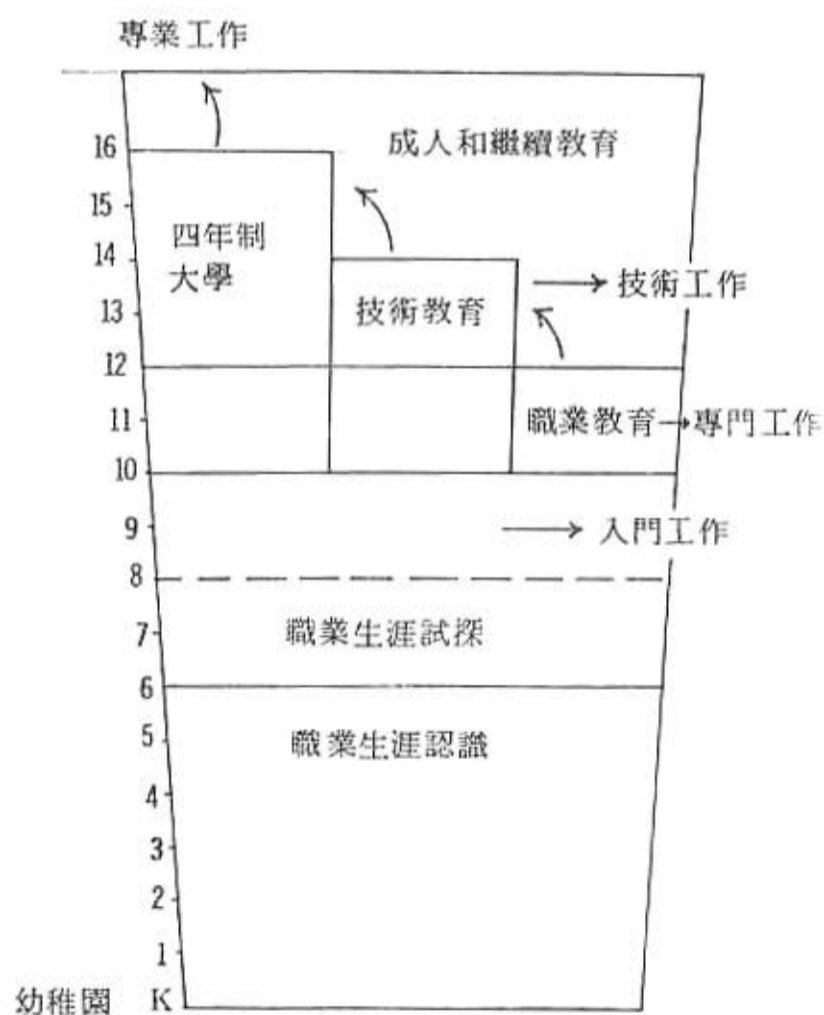
人 員

- a. 正規教師。
- b. 特殊專業化教職員。
- c. 輔導諮詢人員。
- d. 建教合作之教師。
- e. 就業預備教師。

十、聯邦教育署模式

(U.S. Office of Education Model)

美國各州均有其一套推展生涯教育模式外，聯邦教育署亦有一套推展生涯教育模式。如圖中所示由幼稚園至六年級為職業生涯認識 (Career Awareness) 階段。學生在此階段將熟悉周遭工作和其他的廣泛職業面，並了解自身與工作世界的關係，七至九年級為職業生涯試探 (Career Explaration) 階段，使學生有機會深入了解他們所選的職業群，可經由實習、參觀、訪問等各種方法獲得具體切實的經驗。十至十二年級為職業生涯準備階段 (Career



圖十 美國聯邦教育署推展生涯教育之模式

Preparation) 階段，學生將所習得所欲進入的行職業的入門技能，或具有準備進入專科以上教育課程的能力。第十二年以上，則為專科教育 (Post-secondary)，學生可以具有從事技術性工作的能力，也可以繼續研究學術。

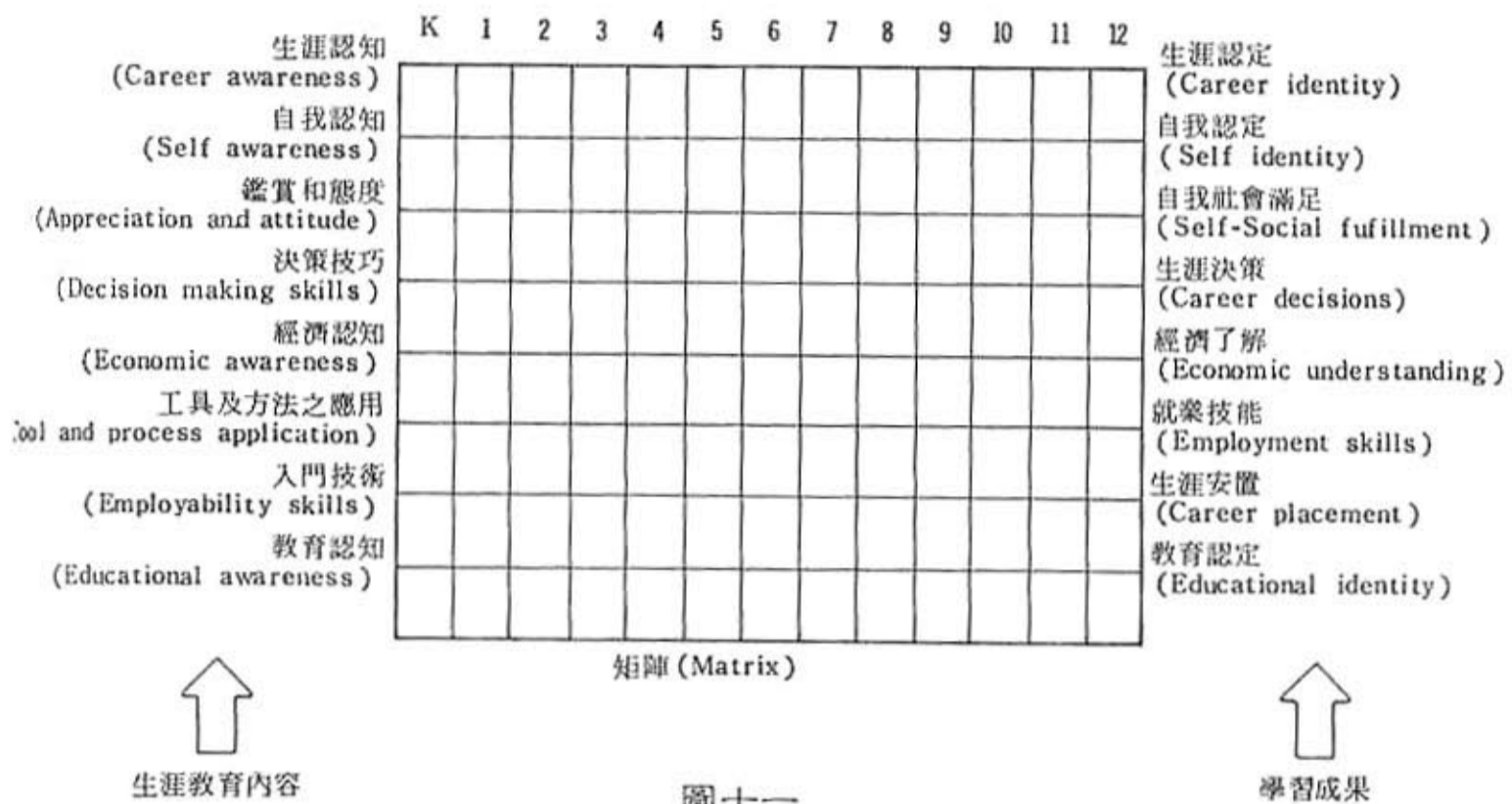
此模式不只強調學生求學知能，且注意及中途退學 (Dropout) 或離校 (Exiting School) 的學生，而賦予其進入工作世界所需的技能。(註十四)

生涯教育的模式運用，曾在美國全國、各州及各地區舉行試驗、研究和發展。一九七一年中期，美國國家教育研究發展中心 (The National Center for Educational Research and Development) 又開始提供基金，著手發展學校本位、僱主本位、家庭本位、及偏遠地區的生活教育模式。一九七二年中期，國家教育中心 (National Institute & Education) 開始負責將以上四種模式加以規劃，綜合運用，茲將四種模式簡介如下：(註十五)

一、學校本位綜合生涯教育模式 (The School-Based Comprehensive Career Education Model)

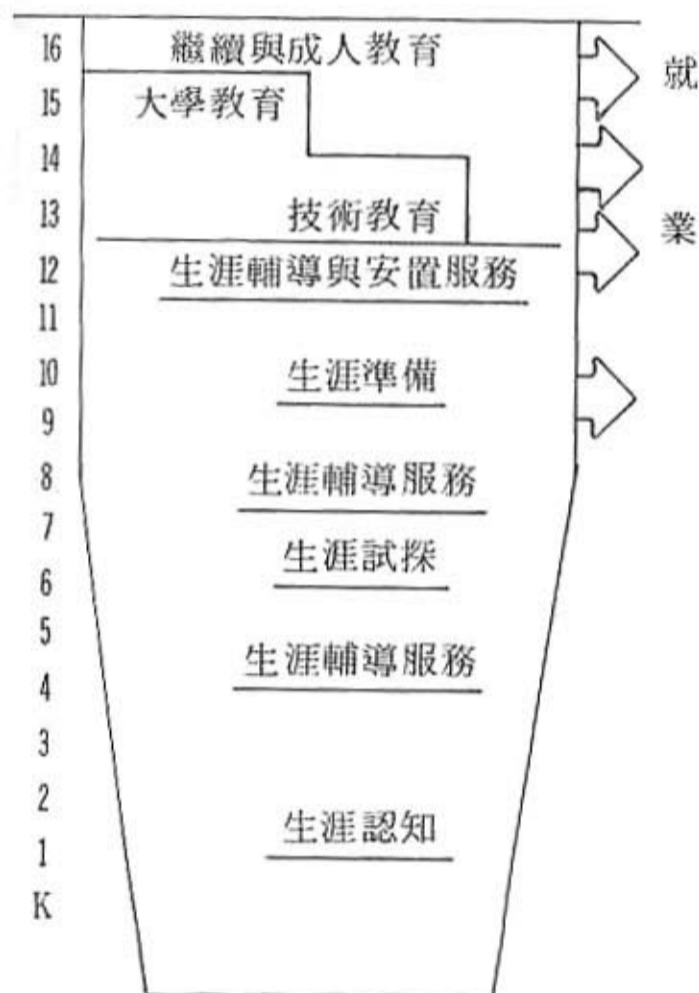
此種模式其目的乃在利用現行教育系統中可用的資源和投資，將其重組或改革，以創造出一種更有效的教育課程，使學校教育能充分適合學生生涯發展的需要。

美國職業與技術教育中心 (The Center for Vocational and Technical Education) 所發展出來的綜合生活教育矩陣 (Matrix) 將幼稚園至高中三年級的教育項目與學習目標排列如下圖 十一：



圖十一

綜合生涯教育模式



圖十二 綜合生涯教育之模式

上圖所示之生活教育內容，應融入整個教育課程中。左邊八項生活教育內容尚可細分為三十二個主題與十三個學級可構成四百十六個方塊，每一方塊均表示特定的學習經驗，必須充分提供給學生。（註十六）

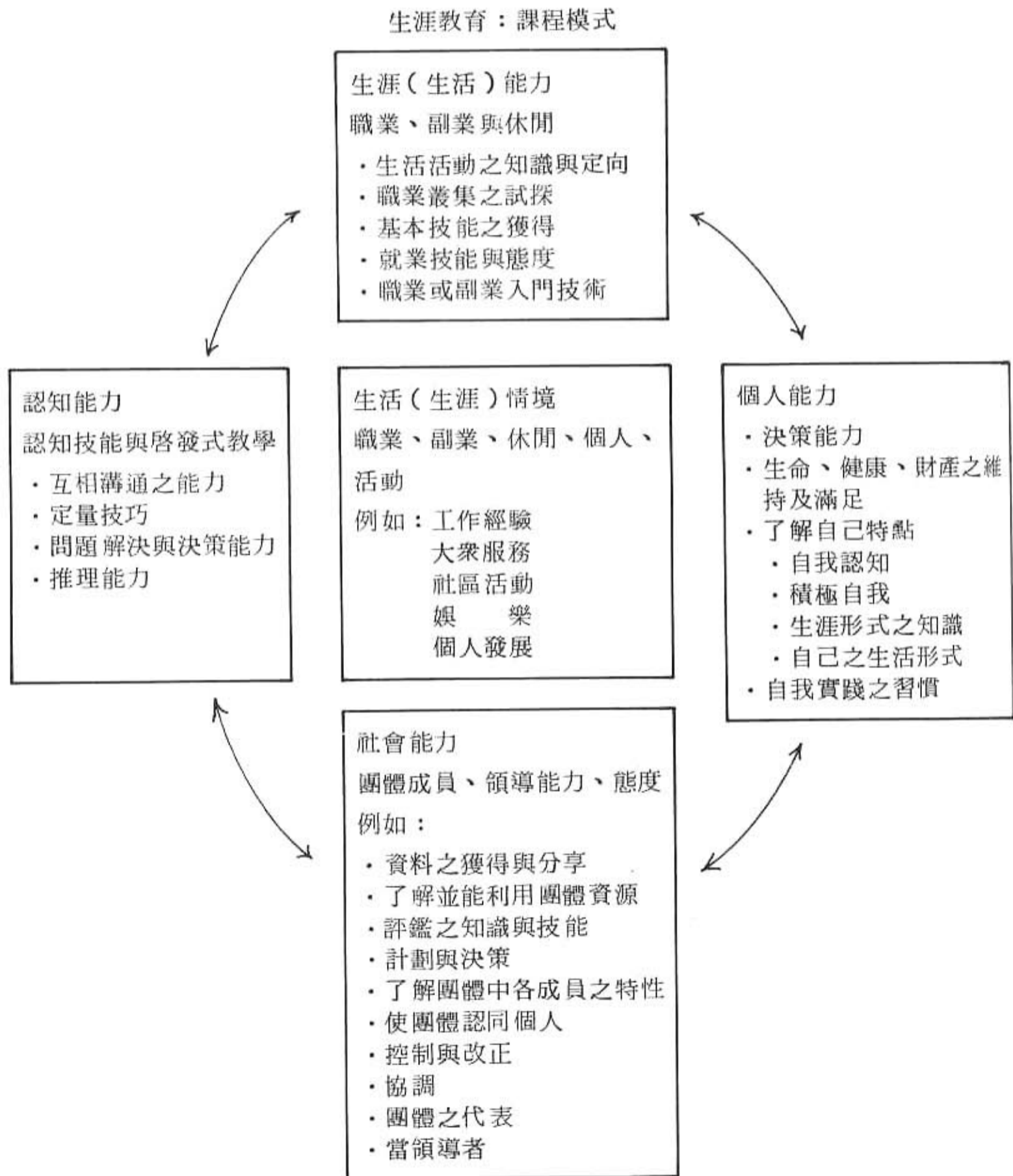
下圖為綜合生涯教育模式，表示如何連成生活教育目標。在此圖中，有關生活認知的活動，始於小學，但不意味到高中即停止。（註十七）

二、僱主本位生活教育模式
(The Employee- Based Career Education Model)

現行教育係以學校為中心，而僱主本位生涯教育都以個別學習者 (individual learner) 為中心，將學習個別化，以符合學生個別需要。

此一模式係設計以配合十三~十八歲之青年學生在學習過程中尋求各種不同教育環境及教育方法的需要。藉著公共或私人工商企業雇

主間共同努力，這個教育模式將使用最適當之工商社會資源以提高教育效果。其主要目標提供完整而有價值的教育課程，並藉學生在工



圖十三 僱主本位生涯教育模式

業界的模仿操作以顯示教育過程的適切性，學生可以在這種課程下畢業並得到相當於學業修習學分證明書，或者在中途返回學校，學校承認其在工作中之所得之學分。

雇主本位生涯教育，係以現實生活為環境——職業、副業與休閒活動。以此情境來提供學習經驗。學習發生於四個能力領域中——認Ⓔ (Cognitive)、社會 (Social)、個人 (Personal) 和副業休閒 (Vocational / Avocational Leisure)。

三、家庭本位生涯教育模式 (The Home - Based Career Education Model)

此模係設計以提供生涯教育機會給那些不能利用各種教育機構的人，特別是家庭中的婦女、小孩和行動不便的人，目的在使這些人將來能順利地進入工作世界，同時測試某些特殊方法、服務、材料和制度之有效性，以了解這些方法、服務、材料或制度是否能(1)使尋求生活教育之學生發生興趣，(2)為尋求生活教育提供服務，(3)刺激生活教育養成訓練機構，使其產生某些變化。(註十八)

四、偏遠地區生涯教育模式 (The Rural - Residential Career Education Model)

此一模式的目的，在協助偏僻地區缺乏教育或事業機會的貧困居民，將此種家庭短暫地移至訓練中心，俾使家庭中的每一成員能夠獲得受雇、持家或進一步受教育的知能。對較荒野的地方有莫大的幫助。因為它使偏遠地方的人民能自給自足，不像其他模式的生涯教育，需要聯邦政府的巨額撥款。(註十九)

註 釋

註一：Charles C. Healy, "Career Development", Counseling Through the life Stages, Allyn and Bacon, Inc. 1982, P.15.

註二：E.L. Tolbert, "Counseling for Career Development", Boston, Houghton Mifflin Company, 1974, P.34.

註三：同註一，P.16.

註四：同註二，P.26.

註五：許智偉主編 美國生計教育；饒達欽，生計教育在美國。台北，幼獅文化公司。民國71年。頁83。

註六：選自美國愛荷華州拉立克 (Drake) 大學教育研究所教授 Green Wood 課程講義，1990年2月。

註七至十四：同註五，頁85~93。

註十五：Cf. Joel H. Magisos "Career Education", third yearbook of the America Vocational Association, Washington D.C. 1973, PP. 238-279.

註十六：Sidnex P. Maland, "The Education of the Real World", The 20th Centry Aunual West Virginia, 1971.

註十七：同註五，PP.208-209.

註十八：同註十五，PP.268-269.

註十九：吳明振：我國推行生計教育需要性之研究。師大工業教育研究所論文，民國六十七年。頁23。

(作者：本刊主編)



變數的使用 (三)

■黃敏晃譯

變數的使用類別D：電腦庫存位置

在電腦程式中，當我們要設定一個變數時，我們並不只是給出一個名稱，而是要在電腦記憶體中預留一個位置。在此位置我們可以儲存一個數。譬如說，在培基（Basic）語言中，我們可以寫

輸入N

這句話表示在電腦的記憶體中，已然預留了一個位置給你稱之為N的東西。如果你寫下

$N = 3$

則電腦就將3儲存在該位置。到目前為止，這一切看起來就像正常的變數一樣。但在上述的式子中，等號的意義有點與平常數學裡的等號不同；此處的等號是，在電腦記憶中叫做N的位置裡的東西，丟棄而把上述等號右邊的東西，儲存在此位置。所以，現在這個位置就儲存了3。如果你寫下

$N = N + 1$

則電腦將3丟掉，重新將 $4 = 3 + 1$ 存入此位置。注意到，“ $N = N + 1$ ”的意思是：將原存在叫做N位置的數加上1。

這種是常見的電腦指令，把已經儲存在電腦記憶體中某位置的數加上1，事實上是在做點算的工作。將已在某位置的數加上3.98，則可使你得到多買一樣價值\$3.98的貨品後的總價，你可以寫出下列程式，而得到此結果

$N = N + 3.98$

要把已在某位置中的數乘上5時，我們寫下列的式子（在培基語言中， \times 是代表乘法的符號）

$N = 5 \times N$

如果我們想多加一個變數，做起來也很容易。譬如說，你寫下

$NCOST = 75.00 \times N$

這個指令說：在記憶體中預留一個位置給一個叫NCOST的新變數，在此位置放入已在位置N中的數的75倍。如此，當在位置N中的數換成另一數時，NCOST位置中的數也會換成另一數。

例1.下面給出了一個電腦程式。電腦印表機會幫我印出來的是些什麼？（下列程式中左欄的數目，只是電腦程式各行的指認碼而已）

```

100  N=1
110  PRICE=3.47*N
120  PRINTN,PRICE
130  N=N+1
140  IF N<15, GOTO 110

```

答案：

1	3.47
2	6.94
3	10.41
4	13.88
5	17.35
6	20.82
7	24.29
8	27.76
9	31.23
10	34.70
11	38.17
12	41.64
13	45.11
14	48.58

附註：這是每項單價都為\$ 3.47的貨物，一件到十四件的總價。若你把程式第140行的15改大些，你將可得到更長的表。另外，單價\$ 3.47在電腦程式中只出現一次，所以若要改用其他單價，此程式的格式照樣可用。

例2.下列的電腦程式，在做什麼？

研習資訊 第67期 79年11月

```

200  YEAR=1980
210  PEOPLE=4500000000
220  PRINT YEAR,PEOPLE
230  YEAR=YEAR+1
240  PEOPLE=PEOPLE*1.02
250  IF YEAR<=2000 GOTO 210

```

答案：此程式在估算公元1980年到2000年間各年的世界人口數，假定1980年的世界人口為45億，而每年的人口增長率為2%。

附註：著者將上述的電腦程式放入蘋果II號電腦，它印出下列的資料

1980	4.5 E+09
1981	4.59 E+09
1982	4.6818 E+09
	⋮
2000	6.68676327 E+09

這裡的符號E+09是科學記數法的一種變形寫法，意思是“10的9次方”。這種寫法的用意，在於避免使用指數（如在 10^9 ），這是電腦硬體的一種限制（參看本書第11章§11.1的其他例子）。

例3.設H與B為線段的長，問下列程式中的A與P可能是什麼？（ \wedge 意為次方）譬如說 $H \wedge 2$ 表示 H^2 ， $S \wedge 0.5$ 表示 $S^{0.5} = S^{1/2} = \sqrt{S}$

```

300  INPUT H,B
310  A=0.5*H*B
320  P=H+B+(H^2+B^2)^0.5
330  PRINT H,B,A,P

```

答案：此處的H與B是直角三角形的兩股，而A與P則為此直角三角形的面積與周長。

附註：在電腦程式中，我們常用長一些的名字稱呼一些變數。這樣會使人比較容易了解程式。可能的情形是用 LEG 1 與 LEG 2 稱呼直角三角形的兩股，RTAR-
EA 與 RTPER1（取自 right tri-
angle Area and Perimeter）稱呼面積與周長。

例 4. 在 FORTRAN 電腦語言中，一個變數是由六位字母數目碼來指認的，這六位字母數目碼的頭一位一定是個英文字母，若此字母是由 I 到 N 的一字母，則此變數只取整數值。若此字母為其他字母，則此變數可取其他數值。對下列的各量說出它是否只取整數值？並給出 FORTRAN 中可以許的變數名：(a) 一個房間的室溫，(b) 一輛汽車引擎的汽缸數，(c) 早餐時喝下的柳橙汁的兩數，(d) 跑的名次。

答案：(a) 非整數，RMTEMP；(b) 整數，NCYL；(c) 非整數，OJ；(d) 整數，JFIN。

附註：FORTRAN 的程式編輯方式 (Compiler)，在做整數變數的算術四則運算時，與其他變數的四則運算時非常不同。故在此種語言中，一定得把整數變數分辨出來。

附註：本章的最後一例，其實就是第一章中數

的使用類別的暗碼的想法。由此可見，在數學某一部分內容裡的概念與想法，常在其他內容裡出現。這也可以算是數學整合的一例。

本章內容摘要

一個變數是代表一個數的符號，本章中討論了變數的四種主要功能：在一些如公式所顯示的數量關係中，我們常用變數來作為一些數量名稱的簡稱，使這種數量關係看起來更單純、更清楚；變數有時候用作未知數；我們也常用變數來幫忙敘寫一些重要的運算性質；變數幫我們指認了電腦中的庫存位置。

最常見到的變數的外在形式是以英文字母來表現的。在如公式等的數量關係中，數量英文拼音的頭一個字母，常被取來當作該數量變數的字母代表。當作未知數時， x 與 y 是最常使用的字母，在敘寫一些運算性質時， n 與 a ， b ， c 等頭幾個英文字母常被選用， x 與 y 也可能出現。在電腦程式中，我們習慣用較長的名稱來稱呼變數，使我們更清楚此變數所代表的意義。一般說來，當我們選用代表變數的符號時，我們喜歡選用單一字母，如果同一問題中有幾個相同屬性的變數，我們用足標來區別。我們在電腦程式中用較長的名字稱呼變數，使我們容易查清楚電腦幫我們所作的事務。

教學應注意事項

我們把變數這樣的內容放在名稱為“算術的應用”的書中，原因是我們認為變數方面的知識與學習有助於算術的學結。因此，學生對變數的認識不應該延到學生正式學代數的時候。

教學目標

變數使用的教學目標，在於使學生認識，使用代數語言來表達一些數學事物時，我們會有更清楚的概念。本章第 11 章有關改寫的理由完全適用於本章：把英文字句所描述的狀況變成數字時，常要用到變數。

我們發現，學生在操縱使用公式時是相當容易的，而他們在處理為變數而要求在電腦記憶庫中預留一位置時，也顯得相當輕鬆。由此看來，變數的學習其實並不如許多人想像的那般困難，也不見得需要費盡心力去籌謀設計。

目前在一些數學課本中給人錯誤印象的地點，在不需要用到變數的地方強迫學生用變數。譬如說，考慮下列問題

已然有26人在教室裡，又來了一些人，人數未知，但這些人進來後，教室裡共有43人，問進來幾人？

有些數學課本建議用下列方程式解此題

$$26 + x = 43$$

但我們認為這題用 $43 - 26$ 即可，完全不必列方程式。也許有些學生會覺得列方程式來解此題較容易，但我們應讓他們自動這樣做，而不是強迫他們這樣做。這樣子教學的結果是，有許多學生認為代數是做數學的辛苦方式。而事實上，代數發展的原因是要提供更簡便的方法來處理許多算術裡很難做的問題（許多算術四則問題都屬此類）。

變數的上述各種用法在難易程度上有差異，教師應該從最容易的用法入手。譬如說，幾乎沒有學生會對公式感到困難，而電腦程式語言對學生也似乎甚易。反過來說，把變數用作未知數，則帶著一股神祕的氣氛（如對未知數的探險）。所以，若教學不當，則可能產生語義上的（若還未構成概念上）的學習障礙。（我們沒查到任何對“把變數用不同方法來介紹時的數學”的比較”研究，所以本段是照著者的經驗來說的）。

公 式

公式其實就是簡寫（abbreviations），而幾乎每個人都喜歡簡寫。當然，他們得知道在簡寫的過程中，何者被省略掉了。教學時可由

實驗入手，也許用矩形的面積公式，或是總價等於單價乘以個數的公式（這兩者都可導入單純的乘法型式的公式 $A = lw$ 或 $C = np$ ）。用文字句寫出這些公式裡所牽涉到的數量關係：矩形的面積等於長乘以寬，或者，總價等於單價乘上個數。若學生每次用到這些數量關係時，每次都要寫下這麼長的文字句，幾次後他們自己就會自動要求簡寫了。這時，我們可與他們一起討論，何者可以略？簡寫成什麼型式最清楚？

一旦有了簡化後的公式 $A = lw$ 與 $C = mp$ 之後，我們要學生倒述來說明，式中的每個字母代表什麼意思？那些數代入公式中的那些字母是否有意義？譬如說，在 $C = mp$ 中，若 $n = 6.3$ 公式有意義嗎？在 $A = lw$ 中， $w = 0$ 有可能嗎？找出公式中字母可用皆許多數（即各自變數的定義域），此活動是讓學生清楚，公式除了是簡寫外，它還是一個一般的規則。

在教導出公式時，我們應從單純的情況出發，譬如說，一輛汽車每小時跑50哩，那麼在下列各時間內，它跑了多遠？

1 小時	50 哩
2 小時	100 哩（也許寫成 2×50 哩較好）
3 小時	3×50 哩
4 小時	4×50 哩

現在我們跳過去問一般的情形：我們如何以一句話來概括以上的各種情形？我們期望的答案是：在 h 小時內，車跑了 $50h$ 哩。

這樣得到的公式，有時候比學生預期的還要更好。譬如說，上述式中的 h 對分數值如 $1\frac{1}{2}$ 也可以成立，因為車子跑的時間可以是 $1\frac{1}{2}$ 小時。而式子所作的一般描述，正確地預測出該輛車子在 $1\frac{1}{2}$ 小時內跑了 $1\frac{1}{2} \times 50 = 75$ （哩）。

未知數

英文字母“x”似乎散發出使許多學生（對許多數學老師也是如此）產生催眠作用的魅力。然而，下列的問題對小學三年級學生也算是容易的：應該在下列□中填上什麼適當的數？

$$3 \times \square + 40 = 52$$

但對許多九年級的學生，下列本質一樣但外觀不同的問題，却可能是困難的（我國情形好像較好，譯者）

$$\text{解方程式 } 3x + 40 = 52$$

上述題目對三年級學生之所以容易，因為其引入的方式像是猜謎的方式；不同型的同一題對九年級學生之所以困難，在於其解題的要求是形式符號的操縱。在上述的兩種教學狀況下，我們都作同樣的教學建議，即把變數當作未知數的引入，只好當作猜謎的方式：我心裡猜是什麼數呢？如果我將比數乘上3，再加上40，就可以得到52。這樣的數會是什麼數呢？利用方框或問號來替換字母x或許更可幫助一些學生思考。

利用未知數來討論其他的數學題材，特別合適的估測。譬如說，在討論到失業人數時，我們可以問：有多少人失業？設U是目前美國的失業人數，那我們知道U這個數的一些性質嗎？簡單地開始是，我們都知道有人失業，所以 $U > 0$ ；我們也知道並不是全國的人都失業，所以 $U < 250000000$ 。我們能將U限制在更小的範圍嗎？把U當作你想去找的目標來攻擊。

性質

最簡單的運算性質就加、減、乘、除的四則九九中，當某數乘以1時，乘積就是原來的

數。我們如何用變數來描述此運算性質？答案是，對任意數n， $n \times 1 = n$ 。用變數來描述一些規律，常比用文字語言來描述同一規律時更短，經過練習後，更清楚。

我們要再強調，教師應鼓勵學生在做算術計算時，不要忘記尋求規律，並且尋求更單純的方法來描述這些規律。對許多人而言，數學的引人之處一部分是由於其中有無數的規律與模式一再地被職業數學家發現後，常常再由業餘數學家重新發現。

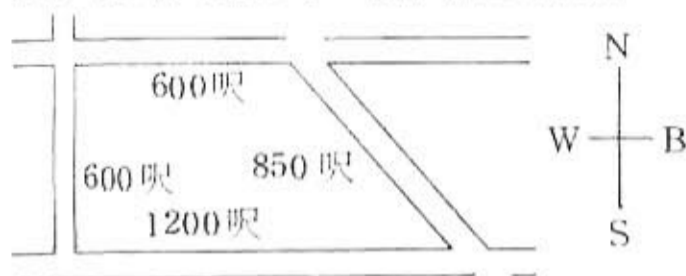
庫存位置

在寫本書的三年半當中，美國學校裡關於電腦的使用有突破性的發展：首先，是其普及性大大地提高了；其次電腦程式的絃寫，原本只限於高中學生才有可能學會的，由於像LOG語言，及在一些個人電腦上發展出來的語言，如Basic與PASCAL等，使年紀很小的學童都有可能使用與學習。本書只透過本章的電腦庫存位置這個部分來談電腦的使用，事實上是不太夠的。

學生學習LOGO的經驗指出，即使是五年級的學生也可以學習電腦程式。所以，對許多學生而言，他們第一次碰到變數，大概會是在他們學電腦程式的時候。在方程式 $x = x + 1$ （代數上無解），與電腦程式中的指令 $z = z + 1$ （常見的）之間的差異是一定會被提出來討論的。在電腦的語言裡，等號並不表示“等於”，而是“被取代”的意思。在代數裡， $x = x + 1$ 是“數x可被 $x + 1$ 取代嗎？”答案是否定的。但在電腦上， $z = z + 1$ 意指“ $z + 1$ 可放入現在被z佔據的位置嗎？”此答案是肯定的。我們不知道當小孩子學到等號的這兩種不同的意義時會如何，但成人似乎能毫無困難地在這兩者間打轉，並在適當的場合採用適當的解釋。

問題

下圖中的土地面積，可用梯形面積公式計算出來。請寫出此公式，並計算出其面積。



2. 請描述包含（含蓋）下列各特殊狀況的一般公式：一打蛋有 12

二打蛋有 24

三打蛋有 36

五打半的蛋有 66 個

3. 若一圓的面積等於一矩形的面積，則

$$\pi r^2 = l \times w$$

若一個圓形比薩餅（Pizza）的面積等於 9 吋 × 13 吋的矩形面積，我們應解那個方程式來求此比薩餅的半徑？

4. 寫一電腦程式使印出購買單價為美金 \$ 7.99 的貨物，個數為 1 到 10 的（未加稅前）總價。

5. 下的的電腦在做什麼？

500 HOURS = 1

510 PRKCST = 2 (Parking cost)

520 PRINT HOURS, PRKCST

530 HOURS = HOURS + 1

540 PRKCST = PRKCST + 0.75

550 IF HOURS < 9 GOTO 520

6. 用變數描寫下列各一般的性質

(a) 要計算某數乘以 25 時，我們可以把某數乘上 100，再除以 4。

(b) 在計算購買一打相同罐頭的總價時，店員先算 10 罐的價錢，再加上兩罐的價錢。

(c) 計算 4444 時，某人改成計算

$$\begin{array}{r} 789 \\ \times 789 \\ \hline \end{array} \qquad \begin{array}{r} 789 \\ \times 4444 \\ \hline \end{array}$$

7. 利用畢氏定理及矩形周長公式知道，當我們由矩形的一頂點到另一相對的頂點時，若不走矩形的（相鄰）兩邊，而走其對角線，則所省的路程 d 可由下列公式給出

$$d = l + w - \sqrt{l^2 + w^2}$$

其中 l 與 w 為此矩形的長與寬。若矩形的長與寬分別是 800 公尺與 600 公尺，問省了多少路程？又若矩形的長與寬分別是 800 公尺與 100 公尺，問省了多少路程？上述兩情形中，那種情形所節省的百分比比較高？

8. 某外務員與他所服務的公司有下列的合約：在他業績中，頭 \$ 100000 美元可得 6% 的佣金，其後的每十萬美元可得 5% 的佣金。問若此員的業績為 d 美元（ $d \geq 100000$ ）時佣金的公式為何（此題目中雖未明講，但在一般的狀況下，不到整 10 萬美元的業績是不給佣金的，譯者）？

9. 若母金 P 在年利率為 $r\%$ 的條件下，以連續複利的方式計算（請參看任意微積分書有關指數與對數函數那章），則母金在一年後變成 $P e^{r/100}$ ，其中 e 不是一個變數，而是一個自然常數（ e 為一無理數約為 2.71828...）：(a) 若 $P = 10000$ ， $r = 8$ ，一年後的母金變為多少？(b) 對此一般的狀況舉另一個特例。

10. 當 S 為聲音的速率， v 為你接近一聲音源的速率，而 f 為此聲音源所發聲音的頻率，則由都卜拉效應（Doppler effect）知道，你聽到的聲音的頻率是 f' ，其中 $f' = f \left(1 + \frac{v}{S} \right)$ 。若聲速為 760 哩/時，而你把中央 C 調（middle c，頻率 512 周/秒）聽成爲 C^\sharp 調（頻率 542 周/秒），問你接近聲音源的速率為多少？

（作者：台灣大學數學系教授）

兒童畫評鑑

● 三、四年級兒童的面貌、 評量標準、評量依據及評量示例

■ 呂桂生

三年級描畫

三年級兒童的描畫面貌

三年級兒童的造形表現，其欲望更趨濃厚。這時期的特徵是男女性的興趣漸有差異，有知己朋友的小集團的形成，對於小集團的活動均樂於效勞。同時對未知的事物有強烈的好奇心，如科學性的事物，新穎的事物，活動的事物，小蟲或動物等興趣急速的深入的時期。並熱心描繪夢想或幻想、故事等題材，有熱情的參與工作。把兒童的意像（Image），內在的秘密一一的表現，構成有趣的畫面。

造形方面，捕捉事物的客觀化，知道物與物的關係，並能領悟物體的前後，深入等關係；而想表現的傾向非常強烈。對於情報、訊息亦能配合各個的個性而捕捉，對於自己和他人的不同點或表現的多樣性等已能逐漸了解。以人物的表現例子，彎曲身體、胴體的動態，手脚關節的彎法，臉部的表情等，有意捕捉細小的地方表現。

能考慮賓主關係統一畫面，嘗試遠近的表現方法，研究水彩的混色法，調出另一種接近對象的顏色等調色能力比以前有驚人的進步。

但是，另一方面由於能力的發達，想表現客觀性的傾向增強，使得描畫再也不能悠然自得的表現，而流於概念化、固定化。失去天真幼稚的畫法，是本時期的最大難題，也是要研究的重要課題。

三年級描畫的評量標準

- (1)是否將想畫的事物，有個性的捕捉，認真的從事於創造活動。
- (2)是否將想表現的事物，或想像的事物，研究如何整理在畫面上。
- (3)是否能捕捉主題，物的形狀、大小、遠近等，活生生表現了三年級程度的畫。
- (4)是否能研究色彩的關係如物體的顏色、遠近與顏色變化、賓主關係與顏色的強弱等。
- (5)是否捕捉到人物的動態或表情，考慮人與人的關係構成畫面。
- (6)是否模仿他人或陷於畫一、呆板不生動的表現。

因為水彩用具的使用還未能熟練，作畫失敗的機會必多，教師應具體的指出，並鼓勵兒童，失敗不可失望，經過耐心的修改畫面，成為能看出所畫的內容。

三年級描畫的評量依據

情	意	構	思	感	覺	技	法
感動、興趣、關心。		構想、知識、理解、應用。		造形要素、美的感覺。		材料、工具、熟練、安全、態度。	
觀 察 的 事 物	能表現看著東西畫，或已看過的事物的特徵畫。	觀察後，所感覺到的事物，捕捉其形色的特徵，能用自已的感覺表現。		想畫的事物，能考慮周圍的關係表現。		能做好水彩的擠法，調色板的使用法，溶解水彩的方法及洗筆的方法。	
	將觀察後的感覺，用自已的想法，仔細的畫到最後一筆。	知道物與物之間有前後、深入關係。		能研究物的前後關係的描畫方法。		能控制水彩、活用色彩的濃淡。	
想 像 的 事 物	依據自已的理想或願望，將讀過的、聽過的故事，想像的事物，能依據自已的構想畫到最後一筆。	考慮主題與周圍的關係，用自已的方法、構想表現。注意物與物的重疊處表現。		構想形色，使主題清晰的表現方法。		能收拾工具、材料。	

畫題：斑馬與管理員

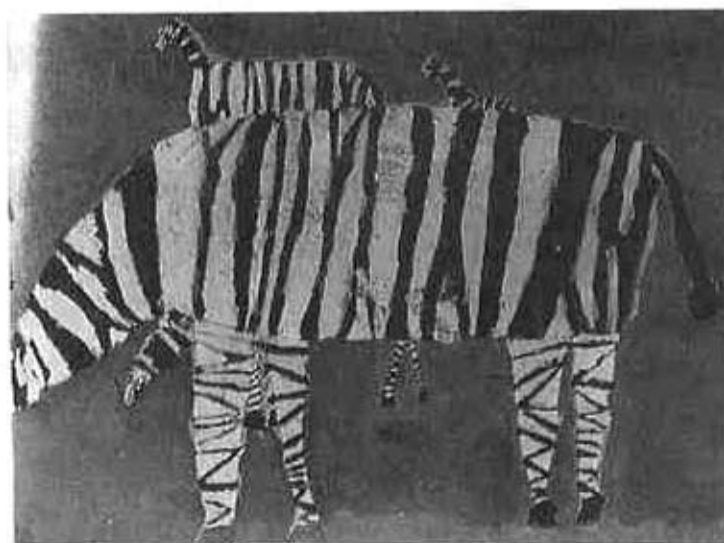
三年級

情意：作者把自己想像成管理員，因喜愛斑馬，而仔細耐心去照顧管理他們。更從斑馬的各種姿態中，可看出作者當時輕鬆優閒的心情。

技法：觀察入微，由近而遠畫出斑馬的大小。直覺畫出所看到的只有腳或頭的斑馬。黑白色鮮明作畫，條紋生動活潑。黃綠色表現突出。

感覺：斑馬或低頭或揚頭，輕鬆慢行，讓人感到舒適恬靜。而管理員並未給斑馬帶來不安。感覺人和動物相處得很融洽。

構思：經過仔細的觀察，確實畫出斑馬的神態。並能把握住重點，表現出作者心中的情意及感覺。



畫題：看病打針 三年級

情意：大醫生大手持尖銳的大針筒，且面露笑容的刺入作者細瘦的手臂，而作者扭曲疼痛的表情，正巧與其胸前的笑臉圖案，構成強烈的對比，可見其內心對看病打針的深刻恐懼。

技紙：對粉蠟筆的使用熟練，顏色配色調和且豐富，線條大膽，但筆觸仔細不馬虎，小至藥罐的描畫均有不同變化，足見其熟練與用心。

感覺：對於針筒藥罐印象鮮明處描繪細膩及人物臉部表情對比清晰，表現其關心的對象。

構思：打針藥品是作者對看病的主要印象，故描繪得格外仔細，而醫生佔據幾乎一半的畫面足見作者敬畏的心情，另外佈局運用重疊法，表現畫面的層次高低。



四年級描畫

四年級兒童的描畫面貌

到了四年級，除了自己的意識和行動外，有自覺或反省，檢討之意。男女別的興趣差異更加明顯的時期，同時能集中而持續的關注興趣和感動，有相當程度的預測，預估結果（包括效果）參與造形活動。因此在畫題的選擇上，應考慮男女差異，並給予充分的時間，深入研究繪畫的表現。

題材的選用不只與自己生活或學校生活相關，對於地區與自己生活結合的內容或能捕捉意象清楚的故事或幻想的畫題亦例舉的範圍。

以人物的發表為例，能快速的捕捉各種動態，或抓住群像的表現法等，若讓其自然發展的方式而不以研究各種表現方法，是很難達到

應有的能力。另一方面四年級已能逐漸的透過觀察，表達捕捉事物的興趣。但是決不可依觀察為主的教學，仍以構想為主的比較適合。用豐富的意象（Image）表現各種場面，使有豐富的個性，活生生的描畫，能將感覺到的顏色，表現美麗的畫面遠比觀察畫有意義而重要。

「從觀察中捕捉」，「像照相似的正確的表現」等也許是這時期的表現特徵。「這種表現是正確的」、「那是錯誤的表現法」等似有一定標準的合理性一邊倒的準則。如果所有的都比照其準則去衡量的話，好不容易表現出來的孩子氣，不但會消失亦恐難培養出創造的能力。

四年級描畫的評量標準

- (1)對想描畫的事物，其興趣和感動是否會持久，並穩定情緒的表現。

(2)是否能依據意願表現，有個性的研究統整畫面。

(3)是否能清楚的抓住主題，構想賓主的事物表現。

(4)是否能考慮事物的重疊，構想賓主的事物表現。

(5)是否能將人物的各種動作或表情等從各

個角度捕捉其特徵後表現。

(6)是否能研究水彩的有效使用法，表現豐富的彩色之美。

過於強調合理性的表現時，很容易失去柔軟性或感覺性等，對於個性或是創造性恐會遠離消失。因此應珍惜每個兒童的樸素的觀察和感覺，感受是重要的。

四年級描畫的評量依據

	情 意	構 思	感 覺	技 法
想	感動、興趣、關心。	構想、知識、理解、應用。	造形要素、美的感受。	材料、工具、熟練、安全、態度。
像	<ul style="list-style-type: none"> 能以表現繪畫目的觀察對象。 關注對象的形色，能領悟到不同表現方法表現。 	<ul style="list-style-type: none"> 能邊考慮表現事物的賓主關係，用自己的構想表現。 知道觀察或表現法的不同，有意圖的，積極的表現。 能觀察物與物的重疊方法表現。 	<ul style="list-style-type: none"> 能發現對象的形象特徵，樸素的手法表現。 	<ul style="list-style-type: none"> 熟悉使用水彩，能調配想表現的色調表現。 能構思形色，研究混色、暈色、潑墨等表現良好的着色效果。
的	<ul style="list-style-type: none"> 能構想豐富的場面，抓住主題表現。 	<ul style="list-style-type: none"> 想像的事物，考慮主要的東西與周圍的事物，使主題能明顯的表現。 	<ul style="list-style-type: none"> 能構想吻合想像的場面的形色表現。 	<ul style="list-style-type: none"> 能整理工具，收拾場地。
事	<ul style="list-style-type: none"> 為使主題清楚，關注形色，大小等的表現。 	<ul style="list-style-type: none"> 能研究表現構造、結構、構圖的方法。 	<ul style="list-style-type: none"> 能運用形色的特徵，表現其感覺。 	
物				

畫題：蘭嶼的豐收

四年級

情意：洋溢一股捕魚歸來豐收喜悅的景象，有的忙著整理捕獲的魚，有的跳舞慶祝，雄糾糾的戰士、線條粗獷的漁船映照出村中的每一個人情緒非常高昂。

技法：能簡潔刻劃人們忙碌的活動，描繪涼亭景象，及黑白色調表現蘭嶼漁船的特色，並用淡黃、淡橙淡藍色點滿大地，增加海邊景色。

感覺：能將蘭嶼的特色及捕魚豐收的情景完全表現出來。穿丁字褲的原住民、跳頭髮舞的少女、鮮明的漁船給人非常忙碌快樂的感覺。

構思：以漁船為主體、配上曬魚架及人們的活動遠近搭配，造成視覺非常熱鬧的景象



畫題：孔廟

四年級

情意：林木境幽，遊人閒適，行人從容話家常，襯托畫面彩樓磚牆的古意盎然，增添親切情味，令人有散步詠涼天的逍遙自在。

技法：能運用暖色的黃綠為主色展現混色及疊色的效果，且會控制水分的多寡，分區描線或淡彩與厚塗的著色法。

感覺：能觀察掌握人、景、物的造形，精細描繪，尤其樹的立體感、樓牆及門面的設計最為明顯，讓人沈浸古樸典雅的自然氣氛。

構思：能顯露水彩透明及不透明的特質，使用

筆尖點畫，配合中、近景人物的表情狀態，比例不合理，有豐富想像的空間。



(作者：本會副研究員)

增進學生

後設認知能力的策略

● 張淑美 摘譯

假如老師能夠明確地增進學生思考他們所想的，那麼學生就可以學得了解和澄清其心智運作過程的能力。

假如我們能夠掌握到腦子裏的內在語言、能夠評估自己做決定及解決問題的過程的話，我們就會體驗到「後設認知」(metacognition)了，何謂後設認知？簡單說有兩種意義：①是一種能夠知道我們知道什麼或不知道什麼的能力；②是一種可以策劃的能力，使我們以自己的步驟、策略，有意識地去解決問題的能力。因此，如果訓練學生多加運用這種「思考的再思」、「思考的策劃」能力的話，可使學生自己去思考自己的思考模式、解決問題的策略，並加以評鑑其優缺點，然後知道如何去阻力在助力，思考出最好的策略，這樣的訓練當可

提昇學生的心智能力，在教學上有其實用性。茲簡介十三種增進學生「後設認知」能力的策略如下：

一、計劃策略

在學習活動開始之前，老師要先指出解決問題的策略及步驟、學生該記住的要則等，以使學生了解、評估自己的思考策略是什麼模式。在活動進行之中，老師可以請學生向大家分享進步的經驗、思考的過程是怎麼樣；要求學生描述出現在的思路，剛才解決問題的策略以及為什麼選擇這個策略，剛才碰到什麼困難，後來又是怎麼解決？這也可以讓老師知道學生思考問題的模式為何，做個別輔導時很有幫助。學習活動結束之後，老師也要讓學生作回饋

、檢討活動進行中自己的思考策略為何，如何改進，以後要用什麼更好的策略。

二、提出問題

對於任何科目，均可以使學生在閱讀教材之前，在內心先提出自己的疑問，這可以使學生在閱讀時停下來思考問題，並設法找出答案。可以使學生學會如何排除閱讀障礙，而更自覺地去掌握問題、增進閱讀能力。

三、有意識地選擇

這是要幫助學生在作決定的過程中，能夠知道要怎麼選擇策略是最有效的，要自覺地去探索、去了解選擇的策略、行動以及結果三者之間的因果關係。運用非批判性的句子來告訴學生如何做選擇，比嚴厲地訓誡、直接地給予終結性的批評要有效。如老師說：「我想讓你知道你在耍筆的聲音吵到我了」，比「大明！你給我停下來！」好多了。

四、以多重的標準評量

教學生用不同的評量標準來評鑑自己的思考策略，以引起學生將他們的行動作歸類或反映出來，這也可以增進學生的後設認知能力。例如，可以請學生分辨他們剛才所完成的活動中，那些策略是有益、有害，那些是助力、阻力，喜歡的是那些？不喜歡的呢？這樣可以使學生知道如何更合理地作決定。

五、使用榮譽

透過班級同儕團體的力量，引起學生能夠辨認其解決問題優劣的思維，並給予回饋。例如可以請學生說出其成功地解決問題的思路，並請大家給予鼓掌以資鼓勵。這樣可以促使學

生更願意表現出他們所認為的好行為。

六、禁止學生使用「我不會」

學生常會使用「我不會」、「我不知要怎麼做…」等推諉的藉口，以逃避思考、用心學習。嚴禁使用這些藉口，可以促使學生不得不督促自己去想辦法、去區分自己所需要的訊息為何、欠缺的是什麼，而不會輕易放棄解決問題的思考。

七、覆述別人的意見

讓學生試著去覆述別人的意見，用自己的話再說一次，或加以解釋反映，然後比較自己說的和別人原來說的話有沒有不同。這樣可以使學生成為不僅是別人的「思考」的傾聽者，也是自己的思考的傾聽者。

八、標示出學生的行為

老師指出學生認知過程中，達到什麼程度，使他們對自己的行動、思維能更有自覺。例如告訴學生說：「你正在做的事就是一種實驗」、「你把你的水彩借給小明用，這就是一種幫助人行為」等，即在促使學生了解其行為。

九、澄清學生們

所用的術語

學生常使用他們的「行話」、「術語」，有他們特別的含義，必須予以澄清、了解其所指為何、所思何在？如學生說：「這不公平！」，老師就要問：「那什麼才更公平呢？」

十、學生有時會用

含混語句

學生有時會用些含混不清、籠統的概括語，如「我們必須這麼做的啊！」、「每課都一樣啊！」，老師應該請他界定什麼「我們」、「每個人」是那些人？藉以澄清問題，使學生能具體地界定他想要表達的意思，並可使其知道自己所想的是什麼。

學生在解決問題時，有時發生障礙，出了錯，如錯將 $3+4$ 說成了 12 了，老師就要問：「你怎麼得到這個答案的，說說看你是怎麼算來的？」，也許學生就會再想一想剛才是算錯的，然後自己知道算錯了，因為「把 3×4 ，用乘的，不是用加的，才會得出 12 啦！」學生透過自己再次的確定、澄清、思考，就可逐漸增加自己檢證思考的能力了。

十一、角色扮演及模擬

透過角色扮演，可以使學生模擬、想像、臆測在某個特定的情境之下，某個人的行為、反應會是如何？這樣可以增加學生設身處地思考的能力，而降低自我中心的思考模式。

十二、記事錄

讓學生作日記或流水帳式地記下一天當中的思維活動，也可以促使學生增加回憶思想的線索。透過記錄，學生必須分析他們的思想及行動而將之具體地轉述於文字，這樣就提供學生重返其內在思維的機會，比較出其思維策略中何者為優何者為劣，可以提供檢討之作用。不做書面記錄，也可以改成錄音或錄影，同樣可以使學生再次反省其成果，作一檢討。

十三、模倣

老師如果能夠示範一個具體的解決問題例子、提供一個利用後設認知，檢證、解決問題的模式，是最直接有效的方式。其步驟如下：分享計畫：界定目標及說明達到目標的理由；舉出人類思維的錯誤，並回溯其解決策略；承認人們雖然不知道問題的答案但會去想辦法找出答案；從別人的例子中去找出提供自己回饋的線索；提出一個清楚界定的評價體系，並以此作為決定的依據；能夠自我揭露 (self-disclose)，用形容詞描述出自己的優點及缺點；示範自己能夠透過傾聽去了解別人及設想他人立場的過程，以及可以正確地描述出別人的意見及感受的情況等。

透過後設認知能力的訓練，如果我們漸漸發現學生可以描述其思考為何、正在知道什麼、什麼是不知道的；可以列舉出自己思考解決問題的步驟、知道阻礙在那裏、如何去解決；知道如何分析問題、自我校正、解決問題等等，這些時候就可以知道學生的後設認知能力已有增長了！

「思考的教學」是八〇年代重要的教育發現，後設認知為「受過教育的知識分子」(educated intellect) 之指標，所以課程中應該包含這一部份的訓練。

(本文取自 Costa, A. L. "Mediating the Metacognitive". Educational Leadership, November 1984: 57-62. 收錄於 Clarizio, H. F. et al. Contemporary Issues in Educational Psychology. N. Y.: Random House, 1987, pp. 106-111.)

(譯者係國立高雄師範大學教育研究所博士班研究生，現任該校文書組主任。)

「作文」，對許多小朋友來說，作文課簡直就是「頭痛時間」，一看到作文題目，就不知所措，咬著筆桿，仰著頭，兩眼瞪著天花板苦思，像一條擰不出水的乾毛巾，直不知如何下筆才好？而「剪貼作文」教學，便是取代「命題作文」的最佳方法。它是多元功能的課外作業活動，也是一種活的補充教材。

作文教學的突破

■ 李原白

● 剪剪貼貼樂趣多 ●



「剪貼作文」的教學，就是讓學生依自己的興趣，選擇報章、雜誌中，自己所喜歡的文章和優美的文詞佳句，把這些文章剪下來，然後依所剪的資料加以發揮，或暢述讀後心得，或寫出文章大意，或摘錄優美詞句，或對作品分析討論，或依作品模仿作文，再配上彩色插圖，使版面生動活潑，然後註明資料來源、年、月、日，再交給老師批改。這真是一項以趣味始、以趣味終的藝文活動，也是一條提高寫作能力，有助怡情養性最簡捷、最有效的途徑。也因此建立兒童對作文的興趣和信心。作文課對小朋友來說，不再是「頭痛時間」了。

壹、現行國語教學與 剪貼作文教學的比較

「剪貼作文」教學，可以觀察出兒童的興趣和性向，鍛鍊兒童編輯、美術及寫作的的能力。同時也能培養兒童搜集的習慣，指導兒童學習的方法，擴大了兒童的視野，滿足了兒童求知的慾望，完全跳出了「讀死書」的窠臼。就此把一般現行國語文教學活動和剪貼作文教學活動，作一番粗淺比較。

一、單一的與多元的

往常國語文的教學，主要在訓練學生閱讀和寫作單方面的能力，多以抄寫背誦、作文為手段；而「剪貼作文」則包括了搜集、剪輯、組織、設計、美術、撰寫心得等多元性的綜合活動，使學童毫無限制的去探尋大千世界中，一切知識的奧秘。

二、被動的與主動的

傳統的國語文教學，是由老師做「填鴨式

」的講解，然後要學生抄寫、背誦、寫日記或作文，學生總是站在被動的地位，往往會感到枯燥乏味，苦不堪言，儘管搜索枯腸，仍舊無話可說；於是日記成了流水帳，作文則若非言之無物，便是敷衍成篇的無病呻吟，篇篇大同小異，不脫老師指導的影子。而剪貼作文，則是由學生憑自己的愛好，主動所作的一系列活動，不但是自己發揮，而篇篇皆有自定的主題，篇篇都是文藝創作，展現了兒童內心深處的感觸。

三、呆板的與活潑的

課本包含的是有限而固定的內容，作文也指定的題目和範圍；因此學生所涉獵、吸收的知識領域有限，寫作的主題範圍也有限，不免流於呆板，使學生感到厭倦。可以「剪貼作文」却突破了以上的限制。它沒有固定的內容和主題，更沒有固定的形式和範圍，完全由學生自由發揮，去欣賞、去研究、去創作，自然活潑、生動而有趣，深受兒童所喜愛。

貳、怎樣指導兒童剪貼

一般說來，兒童很喜歡剪貼，往往將成品黏貼得不正，鬆散零亂，缺乏系統。然而，剪貼可以訓練兒童搜集資料，收藏資料，分類資料的能力，可助長語文程度，可培養耐心，可增進應用科學方法的能力，應該有效地指導。筆者現把個人的經驗闡述如下：

一、說明材料來源

現在一般兒童都把成人看的報紙拿來就剪，沒有廣泛地搜集材料和選擇材料。其實材料

越多，內容越豐富。目前報紙有兒童版的是中央日報、中國時報、國語日報……等，我們不必硬性規定必須全部都有。如果自己家裏的資料不夠，可以到親友家裏要一點舊報紙來，也許可以翻出一些想要的資料。另一個收集的辦法就是：利用影印辦法來補充剪貼所需資料。

二、指導如何分類

分類是一個複雜的問題，當它呈現在我們面前的時候，必須左思右想，到了「雅頌各得其所」的地步，才能得到解決。剛剛開始剪貼時，文章很少，無類可分，如果想得太多，覺得力有未逮，便裹足不前。不過，剪貼可以完全依個人的喜好而剪貼，對於別人好的作品有興趣，很想觀摩的，可以專門剪貼各報的兒童版作品；對於科學有興趣的，可以專收集這方面有關的資料來剪；對於漫畫有興趣的，例如國語日報的小亨利、成人語錄等，都是很好的收集資料。

低年級兒童也可以指導他們剪貼，先以圖畫、漫畫、看圖作文等為主，此外也可以剪些童話故事，請爸媽利用閒暇時講給他聽，來引起興趣，同時父母也可以在家協助指導，藉著這個有意義的活動，增進兩代間的感情，達到親子教育的目的。

三、指導做簡單的目錄

做目錄完全為便於翻閱，先在封面上屬於某一類，然後在裝訂成冊的剪貼紙上標明頁數，再在第一頁畫目錄表格，格上簡單的分「頁數」、「題目」。例如專門收集兒童作品，在第二頁貼了「我們的班長」、「一封信」等，則在目錄表上寫頁數，甚至加上作者的姓名。

四、剪貼製作的要點

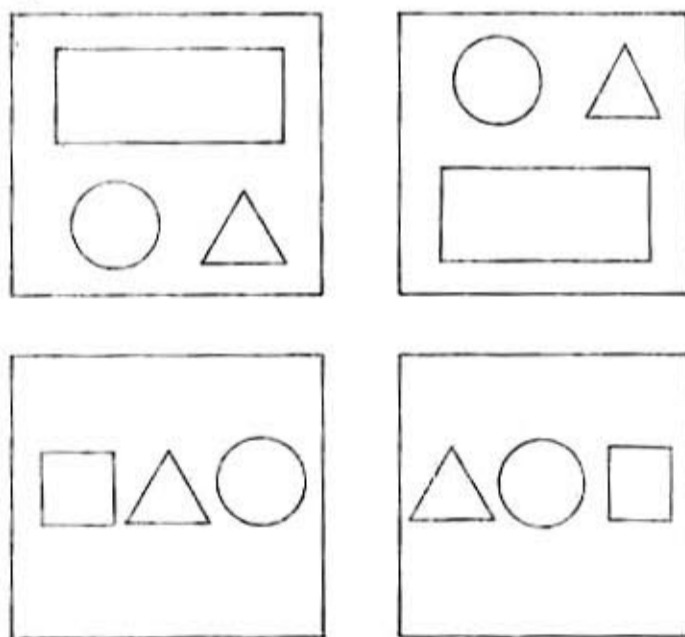
(一)先簡單說明各類報紙的版面設計型式，以及報導的內容、風格，並強調報紙的傳功能——「秀才不出門，能知天下事」，以提高接觸的興趣。

(二)選擇剪輯資料時，以自己能閱讀並能明白其意思者為主，有圖片說明的更好，不拘限於任何版面。當然，不要隨便亂剪，但也可以由教師先行選擇，跟孩子們生活有關的新聞報導，指定其閱讀。因為，只有這樣，兒童在作文時，才会有話可說。

(三)共同討論時，以輕鬆愉快的心情進行，鼓勵兒童儘量發表，交換彼此的看法，而後再把結論發表在剪貼上。

(四)剪貼內容包括：「資料」、「心得感想」、「插圖」、「優美詞句」、「補充資料」（視實際情形可有可無），文字說明要力求通順，那怕只是稚嫩的一兩句話也好。

圖一



圖例說明：○插圖，□資料，△心得。

(五)版面設計，要求整潔、清爽，使人能

一目了然。文字插圖用鉛筆、原子筆、色筆均可，其參考圖如下：

當然，自己也可以隨意安排，只要覺得好就行。

(丙)在「資料」旁邊要註明來源、日期，以便查閱方便。

(丁)批閱時，先與學生作個別討論，再跟班討論，交換意見，提出該改進的地方，並積極的鼓勵創新，求變化，以讚美來鼓舞興趣，增強信心。

(戊)成績則以「蘋果」數代替分數。

參、「剪貼作文」在教學上的功能

一、擴大學習領域，

為治學打下基礎

因為兒童剪貼的資料來源是報紙、雜誌，而報紙、雜誌一向就是站在時代的最尖端，面對著這取之不盡、用之不竭的材料，兒童所剪的也就包羅萬象了。上自天文、下至地理；大目軍經大事，小至個人生活點滴，甚或廣告、圖片，嚴肅的、輕鬆的，無不充滿著吸引力。而往往也就以所剪輯的材料為出發點，一再的探索到相關的問題。例如：一次颱風的侵襲，除了表達對颱風造成災害的感受外，可能進一步的去探討颱風的成因，行經的路線，以及如何防範，颱風命名的由來等一連串的問題。

二、提高國語文的能力

「多讀」、「多看」、「多寫」是提高語文能力最簡便、也是最有成效的方法，「剪貼作文」剛好就具備這種效能。從搜集資料開始

，兒童就必須去閱讀、去觀察，然後針對所剪的材料去思考、去分析、去發表、去撰寫心中的感受，在這兒「眼到」、「口到」、「手到」、「心到」的工夫都用了，就因為心有所感，所以發表出來的也就「言之有物」，也「言之成理」，每一篇都是兒童心靈的結晶。

三、培養「思考」、「分析」、「判斷」、「組織」、「創造」的能力

兒童在搜集資料時，除了必須閱讀外，還要面對剪材所帶來的連串問題，如何從亂麻似的問題中去理出頭緒，經過思考、分析，選擇其中具有相關的，再如何的從自己舊有的經驗、知識中去組織、去整理，再以自己的觀點，用文字或圖畫表達出來。

四、適應個別差異，

是活的補充教材

「剪貼作文」是一種最能適應個別差異的作業活動，兒童依自己的能力、興趣取材，面對各式各樣的資料，各取所需，各抒所感，一份相同的剪輯資料，能力低的，也許祇是直覺的把自己的感受，用三言兩語表達出來，但卻一點也不感到窒礙；至於能力好的，可能多方尋求補充資料，引經據典的，洋洋灑灑下筆如有神助。除此之外，還有那種活動教學，具有如此的伸縮性呢？

五、了解兒童性向，

是輔導的最好參考資料

來自不同家庭的兒童，因文化背景的不同，對事物所抱持的態度、觀點，當然也各有不同。何況，每個兒童興趣不同，有些喜歡動物

，有些喜歡植物，有些喜歡科技珍聞，有些喜歡社會問題……透過「剪貼」，這些都一一展現在眼前，因此，每一篇都是不同的心靈世界，當然是了解兒童性向、輔導行為的最好的參考資料。

六、是一種最佳的休閒活動

有人說：「學琴的孩子不會壞。」其實，「愛剪貼的孩子更不會壞。」這是確實的。從「剪貼作業」的過程中，兒童既可以滿足自己的求知慾望，更可獲得具體的成功，和無上的樂趣。從一無所有的一張空白紙張，到琳琅滿目、文圖並茂的版面；從單一的素材，到深具參考價值的完整資料；從嫩稚、直覺的三言兩語的感觸，到洋洋灑灑、引經據典的長篇論斷。在在的肯定兒童自我的能力。既看到了，也摸得著。於是一旦拿起報紙、雜誌、剪刀、膠水，就如同身入寶山，那有不滿載而歸的道理。

七、充分的發揮教學相長的功能

不同的兒童，有不同的剪材，不同的補充資料，再加上不同的觀點，「剪貼作文」的教學活動，不但已是兒童最好的課外讀物，最好的補充教材，也是一種資料的儲積，更是一種教學資源的參考。教師從這活動中，獲得了更多的實際經驗，也充實了更多的內涵。說它是一種打開「智慧之門」的金鑰，一點也不為過。

肆、結論

「剪貼」的樂趣無窮——怡情養性，追求

快樂的智慧，達臻心靈的自我提昇，從而在自我的天地裏，創造美善的人生境界……這種多重意義的活動，極值得提倡和推廣。

證諸學理，「思想」乃是學習過程的重要關鍵，在今天考試領導教學的情勢下，日常教學活動及考試的命題，皆偏重於呆板的「識記」，而忽略了「理解、思想、表達、創造」的能力訓練，才造成目前青少年國語文程度的低落。

「剪貼作文」的教學活動，乃基於興趣的思想活動，恰好為學生開闢了一條自由的、活潑的，不為應付考試而使讀、寫結合的學習途徑，彌補了日常偏重「識記」教學之不足，自然增強了語文表達的能力，可說是理所當然，事所必至的結果。

參考資料

- 一、仲父 「剪貼初階」中央副刊 66.8.14.
- 二、梁明泉 「剪貼作業：教學十年」中央副刊 71.6.18.
- 三、楊濤 「為改進國語文教學活動進言」中央副刊 64.5.21.
- 四、楊濤 「剪貼的真實效益」中央副刊 69.11.23.
- 五、李清振 「剪貼：怡情養性與學術研究」中央副刊 70.12.24.
- 六、尹駿 「漫談剪貼作文與教學」
- 七、翁明麗 「怎樣指導兒童剪貼」國語日報
- 八、鍾萬生 「介紹剪貼作業」國語日報

（作者：本刊執行編輯）

特殊兒童 在 普通班級的 體育活動

● 陳 清 泉

一、前言

特殊兒童的教育，在醫學、心理學和教育學的觀點上，都覺得有一些特殊兒童，尤其是輕度障礙者，實在不需要長期的在特殊教育的照顧下，受到可能的過度保護，而少有與一般兒童一起活動的機會，因此有回歸主流的主張，於是輕、中度障礙的兒童紛紛回到普通班級就讀，這些回到普通班級就讀的特殊兒童，也常可成功地參與大部份的學習活動，但在體育活動方面，由於生理的缺陷，適應可能比較困難些，加上體育活動競爭性很大，有些活動對障礙生而言危險性很高，容易因失敗而沒信心，甚至因此而灰心喪志，但是體能活動對特殊兒童的重要性，遠甚於正常兒童，障礙生藉著體育活動可訓練肌力、動作協調性、平衡感等，有復健的功能，尤其參與一般兒童的體育活動，有助於障礙生社會化的培養，如果體育活動時，常將障礙生排除在一邊觀看，容易使他們心理感到自卑、孤獨，因此設計一套使障礙生與普通生都能接受的體育活動，是有其必要性。

二、特殊兒童的運動機能

特殊兒童是因為生理上某一部的障礙所形成的，就由於這一部分的障礙，使他們身體各部分協調配合得不好，因此運動機能的發展，遠不如普通兒童，例如知能不足兒童的身高、

體重、骨骼的成長，都比普通兒童差，發展的速率也比較慢，成熟也較晚，所以在動作上的協調、平衡、視動控制、速度與靈巧都不如一般兒童。視覺缺陷的兒童在生理結構與功能不見得會有影響，但在視動協調、定向行動及精確動作的協調力上，都會因視覺障礙而比不上明眼兒童。其他如肢體障礙、病弱、聽覺障礙的兒童，也都因身體的缺陷或體能較弱，而使反應動作較遲緩或行動不方便，使他們在體育活動、團體活動方面產生不適應性，遠較其他學科活動為大。

三、教學原則

由以上對各種障礙生的運動機能分析，障礙生在參與體育活動時，會受到他們生理障礙的影響，無法作一般正常的體育活動，因此體育活動教學時，要把握一些原則，才能激勵他們向上的進取心，幫助他們達到體育活動的教學目標：

(一)提供成功的機會：降低或改變成就水準，給予合理的要求，使他們也有成功的機會，享受成功的喜悅，增加信心，使他們能成功再成功。

(二)隨時提供正確的回饋：在練習活動時，不正確的反應要立即改正，以免經由練習而被加強，正確的反應亦應隨時讚美，助他早日學好正確的動作。

(三)教材系統化：教材由簡入繁、由易而難

，並且要把握障礙生能反應的範圍內，以循序漸近的方式進行。

(四)給與反覆練習的機會：障礙生要比一般兒童有更多練習的機會，「人一他十，人十他百」，才能將動作學好，如果能培養他們自動學習的精神，則效果會更好。

(五)多用積極性的正增強鼓勵，以提高其學習興趣，增強其信心，進而有積極進取的人生觀。

四、教學活動

要求兩腿正常的兒童與腿部麻痺的兒童一起賽跑，兩眼視茫茫的兒童與耳聰目明的兒童一起玩躲避球，這是不可能也不公平的。障礙生與普通生當然無法用同一教材、同一教法來從事體育活動，但為了配合障礙生的參與感，偶爾也可改變一下體育活動的進行方式，使障礙生也可以一起參加正常的活動。依據前述的教學原則，可設計的體育活動有：

(一)一起同化：例如接力跑，如果有肢障生，則全班可利用柺杖接力。有視障生則全班要蒙著眼睛，利用聲音定向，做短程接力跑。

(二)相對同化：障礙生應平均分配至各組，若無法平均時，無該類障礙生的相對組，要比照障礙生人數，限制其活動的四肢或眼、耳等。

(三)減少活動時間：障礙生普遍的體力較差，因此比賽或活動時間要縮短，或增加休息的

時間和次數。

四、改變設備：爲了適應障礙生的身體狀況，可適度的降低球架、球網的高度，縮短球場的長和寬的空間，減輕球、球拍等運動器材的大小或重量，使障礙生感覺比較容易成功。

五、調整遊戲規則：對智障生遊戲規則應簡化，使他們容易理解，動作亦應單純，使他們容易成功。對視障生要增加聲音的指引，例如掌聲、哨音、鼓聲等隨時可運用。對聽障生要增加旗幟、手勢的導引，使他們更容易進入情況，使活動順利進行。

六、儘量採團體合作方式進行：藉著小組互助合作的方式，使障礙生能得到多一些的扶持，例如騎馬接力，可由三位一般兒童當馬，障礙生騎來完成活動。

七、選擇比較適當的體育活動：有些體育活動對障礙生的知覺動作訓練很有助益，活動量不大又有趣味性，很適合障礙生與普通生一起活動的有：

1. 平衡台：可做維持平衡、前行、後退、側行、轉身等簡易的動作。
2. 平衡板：在平衡板上玩球、接沙袋等遊戲。
3. 彈簧床：可練習肌肉控制與協調性，活動方式有跪、仰、跳躍、坐姿落墊等。
4. 墊上運動：可做翻滾、爬行、仰臥地面隨口令而作四肢的擺動。

5. 模仿動作遊戲：學習各種動物的動作，例如母鴨帶小鴨、大象走路、兔子跳躍、金雞獨立。

6. 韻律活動：韻律活動對障礙生的運動機能訓練最有好處，配合輕鬆、活潑、優美的音樂也是障礙生最喜歡的體育活動，但選擇的動作應該是簡單易學、活動量小的較佳。

五、結論

體育活動及團體活動，對輕度、中度的知能障礙、肢體障礙、視覺障礙、聽覺障礙的兒童，除了能鍛鍊他們的體能、肌肉，訓練他們的平衡感、協調能力、反應能力外，對互助、合作、守紀等社會化的培養也有很好的作用，因此應多安排與普通兒童一起上體育活動。但這種有些牽就式的體育活動，多少會影響正常的體育活動，因此並不需要每節課都加以調整實施，教學者應適時適地靈活的運用，在不偏重普通生、不偏廢障礙生的情況下，使障礙生能獲得最大的參與機會，使特殊兒童在回歸主流下，獲得最好的教育照顧。

參考資料：

1. 特殊教育（何華國）
2. 特殊兒童心理與教育（何華國）
3. 特殊兒童教育（李德高）
4. 特殊兒童心理與教育新論（林寶貴編譯）
5. 學習障礙者之教育（許天威）

（作者：桃園縣三民國小總務主任）



導護工作的原則

● 黃必榮

「導護」一詞意指學生每日在校內時間，各種課程都有一定的任課教師負責教學和管理的職責，而學生在上下學途中，在校內課餘時間的活動，生活行爲，則必須由訓導處安排適當人員輪值指導、管理和保護的責任，其目的在維護全校學生公共的秩序，環境的整潔衛生，交通、運動、遊戲及校園生活的安全，偶發事件處理，以及團體集合的指揮等工作，這是訓導設施重要工作的一環，值得我們教師重視。（註）導護的任務是每一位教師的責任之一，輪值到的人員，每日上午應於學校規定時間早卅分到校，開始帶領糾察隊、交通隊在崗位上展開執行勤務，直到下午學生放學護送路隊平安返家爲止，才能結束一天疲憊的工作。

太陽升起，斜照校園，七點半左右，大約一百六十多位小學生，陸陸續續由四面八方前往學校，他們天真而機靈的眼裏，少數鬼鬼祟祟的孩子，打量我當導護的嚴鬆的程度？我站在校門口負責維護路隊的安全，附近停有一部早點的餐車，學生因爲看見我擔任導護的工作，不敢隨便在路攤買東西，餐點的生意當然就一落千丈了。

註：伊文柱著，「國民中小學訓導設施」，第九章—訓導工作，二〇六頁

不久，乍然見到一輛福特一千六的轎車，快速倒著開到我面前，車上坐了三位粗獷、凶煞的男子，以窮凶惡極的眼神對我說：「別的学校准學生買早點，爲什麼你們學生不可以來買！」我立即反應出，今日道上不再講究義氣，更沒什麼英雄好漢可言。我向威嚇者妥協，以溫和的口氣說：「對不起！對不起！是學生怕我，不是我禁止他們去買，這事純屬誤會啦！」他們聽完馬上開車就溜了，表面上解除一場可能發生的暴力事件。

事實上，這是一件暴力即將爆發的紅燈，給我莫大的壓力，因爲處置不當就是流血。我立即透過工友先生阿雄的社會關係，問出這些人物的背景，希望能與「不明人士」溝通與化解，以免跟他們過節加深。另外，我單刀直入與攤販私下協商，伸出雙手相握言歡，我誠懇地建議商人說：「社會是互助的，彼此幫忙是應該的，在私我絕對不會擋你謀生之路，在公我一定要維護學生路隊安全，希望你的餐車能停放在最適當的位置，不影響交通就好了。」後來，他原本是找人恐嚇的意思，自認心虛，他告訴我：「誤會！一切誤會！」導護所滋生的問題，憑著雙方的面談，整個情況的發展比我想像還順利。

防制不良份子在校區內、外滋事，是全校師生共同之責任。尤其各級導護人員應主動維護校園安寧，確實做好安全防護之工作。筆者認爲防範類似導護風波，基本上應把握下列原則：

一、導護人員遭到棘手的問題，必須以「沉著忍讓」的態度處理，避免與來路不明的人物發生衝突，並且勿刺激不良分子藉機騷擾，甚至惹來殺身之禍。

二、攤販在校園外的商業行爲，其中含有社會角色和權責管理的問題，除非導護人員遇到危難，隨時報告學校或協調警方支援，否則，教師儘量能不干涉校外人士的行爲。

三、各級導護縱與橫連絡網的建立是十分必要的，平常加強對學生教令的宣導，使學生知道路邊攤販是不衛生的，生活教育成功自然就消失了。

四、凡事發生必有起因，當知不妙之處，教師應爭取最短的時效，尋求問題之根源，切忌置之不理，等到積怨成非，可能會遭來報復。我們要明白雙方有了誤解，給予對方「面子」下台階，深信不尋常的困惑，很快即可化險爲夷了。

（作者：台北縣樹林國中教師）

教具借用卡

■ 胡鍊輝

學校教具的管理，要方便老師使用，才能發揮教具的功能。

老師借用教具，各校有一套方法，採用登記簿的最多。登記簿放在教具室，教師借用時，登記在登錄簿上，歸還時再銷號。

另外，採用借用卡，也非常方便，簡介如後。

借用卡設計如下：（樣本附后）

以一五〇磅紙，長十公分、寬五公分印製。內分教具名稱、借用教師、借用班級、借用日期、歸還日期及耗損情形等六欄。填寫極為簡要，老師或學生在數秒鐘內，即可填好。

本卡統一印製，開學時每位教師發一本，以便教師使用。教師或學生填好卡片後，到教具室取教具，將卡片放在教具原位的前方，歸還時，將卡片取下，註明歸還日期及耗損情形，統一放在彙整盒裡。若教具架之設置，不便

放置卡片，則可設置一個掛鉤，卡片掛在鉤上，也方便取下，統一彙整。

設置教具借用卡的用意，在讓教師了解教具已被何人所借，定點歸還不亂，耗損情形，可以即時補充與修護。使用此借用卡，還可以了解何種教具使用率最高，那位老師最喜歡使用教具。借用卡方便歸類統計，可做分析報告。

為方便教師使用教具，開學時，每位教師宜發一份教具目錄，方便師生查閱、借用。目錄卡最好採用單張活頁，隨時登錄新購教具。登錄方式，宜採分年、分科及單元順序來登錄，更方便查閱。

教具的管理，不論採用集中保管或分散保管，應讓老師取用簡便，會用、愛用、常用，才能使教具充分發揮輔助教學的功能，教學活動因教具的配合，而更生動活潑。

教 具 借 用 卡	
教具名稱	名稱： 件數：
借用教師	老師
借用班級	年 班
借用日期	月 日
歸還日期	月 日
耗損情形	

（作者：苗栗教育局長）

兒童少年文學

與民俗學的關係

●林政華

一、民俗學的要義

民俗學，是「民俗文學」的簡稱。而民俗文學又稱為「民間文藝」、「民間文學」、「平民文學」、「口傳文學」、「通俗文學」及「俗文學」等等。

「民俗文學」一語，是由西元一八四六年，英國考古學家William John Tomos(威廉·約翰·湯姆斯)所提出的「Folklore」一詞翻譯而來的。它的原義是：民衆的智慧或民衆的知識。它狹義地被限定在指口傳文學，如：神話、謎語、諺語、歌謠；但也可以更廣義的指「關於民衆知識的科學」(註一)，旨在研究民俗資料，如：俗民文化創造、俗民文化遺存、農民及其傳統、人們的靈魂等等。(註二)

民俗文學含有集體性、口頭性、變異性(註二頁二七六)、民族性、傳統性、鄉土性、和合性(註三)、原始性、神秘性和實用性等(註四)，因此與一般「書面文學」的肯定性、個別性和文字性等大異其趣。書面文學多源自民俗文學；而兒童少年文學也是書面文學

的一種，所以其中許多體裁作品即是來自民俗文學。

二、總論兒童少年文學 與民俗學

文學是藝術的一種。關於藝術的起源，有主張勞動說的(如：李杭諾「沒有地址的信」)，有主張遊戲說的(如：康德「判斷力批判」上卷)，也有主張人對自然的模仿的(如：德謨克利特·著作殘篇)(註五)。勞動、遊戲等均與人的生活息息相關，也就是與民俗有關。此外，周作人先生的「兒童的文學」一文說：

「文學的起源，本由於原人的對於自然的畏懼與好奇，憑了想像，構成一種感情思想，借了言語行動表現出來，總稱是歌舞，分起來是歌、賦與戲曲小說。」(註六)

兒童與原人初民類似，兒童少年文學與原人初民的民俗文學在本質上，一般學者也都認為是相似的，周作人先生又說：

「兒童的精神生活與成人相似，他的文學是兒歌童話，內容形式不但多與成人的文學相同，而且有許多還是原始社會的遺物，常含有野蠻或荒唐的思想。」（同註六）

民俗文學的內容，「品類繁多，體用廣大」（註七），張紫晨先生曾詳加列述，其中各類多可以作為兒童少年文學取裁、改編、改寫或啟發的來源。張氏說：

「（民俗文學）有幻想奇特、包含古老觀念的神話和史詩，用以記述天地的由來、世界萬物的形成和民族的傳說與歷史，表達先民征服自然的積極願望和發明創造。

它也有大量的傳說故事，表達人們對山川風物、歷史人物、地方特產、工藝發明等各種文化現象的理解和讚美，表達各種社會生活境遇與改善現實的理想與要求。

還有各種敘事長詩、抒情歌、諺語、謎語，以及表現日常生活、歌唱歷史故事的戲劇、說唱等。」（同註四頁一七八）

所以，林文寶先生在探討兒童文學的起源時，說：

「原始的兒童文學，或由於母親們一種自然的為嬰兒低吟的催眠曲；或是由於長輩們為兒童講述他們的狩獵故事；或是祖先們（生前）為兒童講述一些怪誕不經的神話等等。人們對藝術的領悟和欣賞，可以說起源得很早。」（註八）

由以上的概述，已可以知悉民俗文學確實是兒童少年文學的母源，下節再具體的舉例說明兩者間的淵源關係。

三、舉例分論

兒童少年文學與民俗學

兒童少年文學中，韻文體的兒童歌謠、謎語詩、說唱、鼓詞、彈詞、寶卷、童詩、史詩、敘事詩等；散文體的平話、故事（含神話、傳說、童話、寓言等等）、笑話、諺語、歷史文學、地理文學；以及兒童少年戲劇各體等等，均或多或少與民俗作品有源流關係。為節省篇幅，僅舉兒童歌謠、謎語詩、故事類為例，加以證明。

（一）兒童歌謠

歌謠起於民間，兒童歌謠也不例外。周作人先生在「歌謠」一文中說：

「歌謠這個名稱，照字義上說來只是口唱及合樂的歌，但平常用在學術上與『民歌』是同一的意義。

民謠（華按：民間歌謠，即「民歌」）的界說，據英國吉特生（Kidson）說是一種詩歌，『生於民間，為民間所用以表現情緒；或為抒情的敘述者。他又大抵是傳說的，而且正如一切的傳說一樣，易於傳訛或改變。（下略）』他的種類的發生，大約是由於原始社會即興歌，（中略）所以民謠可以說是原始——而又不老的詩。在文化很低的社會裏，個人即興口占，表現當時的感情或敘述動作，但唱過隨即完了，沒有保存的機會，到了文化稍進，於即興之外才有傳說的歌謠，原本也是即興，却被社會所採用，因而就流傳下來了。」（同註六頁八九～九〇）

早期的童謠，多為成人編唱給兒童少年聽，或要求他們唱的作品，其產生情形類似周氏所說的民間歌謠。後來也一樣進化到成人特別為兒童少年創作，或兒童少年自作自唱，富有兒童性、文學性的「創作性兒歌」。因此，探

討兒童歌謠的起源，由民俗學上入手，是一條可靠的路子，周作人先生「讀『童謠大觀』」一文，說：

「現在研究童謠的人大約可以分作三派，從三個不同的方面著眼。其一是民俗學的，認定歌謠是民族心理的表現，含蓄著許多古代制度儀式的遺跡。我們可以從這裏邊得到考證的資料。（下略）」（同註六頁一一七）

朱介凡先生的「中國兒歌」一書，分類蒐錄各省各地的童謠，作品豐富，它們正是李慕如女士所謂的「口傳的」兒歌，李女士說它「是蒐集各地的風土民謠，加以記錄、整理，而編成的作品，多存留於地方方言口語中。」（註九）

（二）謎語詩

「謎語是原始的詩」（註一〇），謎語用詩的形式，如押韻、整齊句式等表現出來，就是一種文學謎語。它也與民俗文學有淵源關係，周作人先生說：

「民間歌謠中有一種謎語，用韻語影射事物，兒童以及鄉民多喜互猜，以角勝負。」（同註一〇）

謎語既然為兒童所喜愛，它對兒童少年的作用也與民俗文學作用相同，周氏又說：「謎語體物入微，情思奇巧，幼兒知識初啟，考索推尋，足以開發其心思，且所述皆習見事物，象形疏狀，深切著明，在幼稚時代，不啻一部天物志疏。」（註一一）

謎語就是如此流佈廣、蘊藏量大，各民族、各地區均有傳誦，人人喜聞樂見，與生活關係密切。猜謎是一種有趣的益智活動，具有民間的教化作用；對兒童少年知識的增進，以及智力的啟發，更不在話下，後文有專章研討。

（三）故事

古代民間故事的傳播者，多為遊唱詩人或說書人，尤其是說書人；他們所說的故事，後來成為神話、傳說等的題材。葛琳女士說：

「當一個故事由一個說書人，傳到另一個說書人，它的內容就不斷的被修飾與美化，這些寶貴的資料，再經過整理及歸納為神話，（、）民間傳說，（、）寓言三類。」（註一二）

民間故事，是人民口頭創作，以散文形式在民間流傳的作品，除前三類外，尚包括生活故事、笑話等等（同註二頁二七三）。現僅舉神話、民間傳說、童話、寓言等四者為例，來了解它們和民俗學的關係。

甲、神話

神話，指神的故事，也就是關於宇宙起源及神靈英雄等的故事（註一三）。它大抵起源於初民對自然現象的解釋，通過幻想虛構的手法，而形成一種神奇的口頭故事。後來，人們對社會生活現象的解釋，也採用此種方式，而形成許多神話故事。袁珂先生曾說：

「一般說來，神話乃是自然現象。（、）對自然的奮鬥，以及社會生活在廣大藝術概括中的反映。換句話說，神話的產生，也是基於現實生活，而並不是出於人類頭腦的空想。所以當我們研究神話的起源（中略）的時候，都不能離開當時人類的現實生活（、）而作憑空的推想的。」（註一四）

這就是神話出自民間，與民俗相關的證據。

有些神話作品兒童少年就可以閱讀，有些則需要加以改編、改寫才行。兒童少年神話對他們的教育作用很大，蘇樺（本名尚耀）先生曾歸納為五種：

「1 神話對於各種事象離奇解釋，能培養

兒童的想像力。(下略)

2 神話的內容，含有驚異的情節，正是兒童文學最令兒童感興趣的成分，可以誘發兒童的閱讀興趣。

3 可以使兒童從自古相傳的神話中了解古史的輪廓。

4 可以輔導各科的學習。

5 神話可以啟發兒童培養優良德性。」(註一五)

神話源自民族的心，成於人民之口，改編、創作於文人之手，具有如此的童趣與作用，實在值得兒童少年多多接觸。

乙、民間傳說

民間傳說的定義，以「中國民間文藝辭典」所說較為詳盡，它說：

「民間傳說是(中略)人民創作的與一定的歷史人物、歷史事件以及地方古迹、自然風物、社會習俗有關的故事。(中略)但它又絕不是嚴格地再現歷史事件本身，而是根據一定的歷史事實，經過千百年來勞動人民的取捨、剪裁、虛構、誇張、渲染、幻想等集體的藝術加工過程，而藝術地反映了歷史的本質方面。」(同註二頁二七二)

由此可知，傳說的民俗性，一在內容範圍上，涉及地方古迹、自然風物等，一則源自民間長期的藝術加工過程，所以，上引辭典又說：「民間傳說涉及人民生活的各方面，具有極其廣泛的社會內容，一般包括人物傳說、史事傳說、地方風物傳說三大類。」(同上頁二七二~二七三)

由於民間傳說故事具有歷史性、實有性、可信性和傳奇性，它又「最能表達創作者對歷史文化和家鄉山水民情的熱愛」，所以，對兒

童少年自然具有良好的知識、趣味、教育和文學陶冶等等價值；它在兒童少年文學體裁中的地位，是早就受到肯定的。

丙、童話

民間童話，又稱民間幻想故事，是人民口頭創作和流傳，幻想性強又富有趣味的故事，大體包括三類作品：動植物童話、魔法童話和傳奇童話。它「多方面地反映了過去時代的社會生活。從人類與大自然的搏鬥到生產中的發生創造，(中略)都有生動的反映。(中略)語言採用的是樸實生動的口語，講述當中常有一些方言土語。」(註一六)

民間童話的起源，有人以為是由民間傳說演變而來的，而傳說則來自神話；也有人以為直接由傳說變來，而傳說與神話同時出現。(註一七)不論如何，它在歷史發展上均可考察出與民俗文學的淵源關係。例如：法國的貝洛爾、德國的格林兄弟，均大量蒐集民間幻想故事，改編成今日膾炙人口的童話故事(詳後「童話」章)。就是挪威、英國的童話故事集，也來自民間故事，朱傳譽先生曾加探討，說：

「阿斯皮遜遜(P. C. Asbjornsen, 1812 ~ 1885)本來是一個動物學家，因受格林兄弟的影響，對民俗學有了興趣，開始致力於挪威民間故事的搜集。摩埃是他最好的同志。從一八四一到一八四四年，他們發表了『挪威民間故事集』，從一八四五至一八四八，他們發表了『挪威神仙故事和民間傳說』。

第一個編民間故事集出版的，是哈利威爾，(中略)最有名的是雅科布(J. Jacobs, 1854 ~ 1916)，他根據口頭傳說，(、)哈利威爾的民間故事集，和民俗學月刊上的資料，編了幾本童話集。第一本『塞爾特童話』和

二本『英格蘭童話』，出版於一八九二年。（中略）他的最大貢獻是，他不像格林或者其他的民俗學家，搜集民間故事是爲了豐富民俗的內容，而是爲了滿足英國孩子們的需要。」（註一八）

其他如印度、愛爾蘭、美國、捷克、西班牙、芬蘭、俄國、中國、日本和韓國等等，幾乎每一個歷史較爲悠久的國家，均有民間童話，也均與民間文學息息相關。中國是文明古國，尤其如此，但國人對民間童話的重視，還有待加強。

丁、寓言

民間寓言，是人民集體創作，含有勸諭、諷刺或哲理性的口頭故事。結構大抵簡短，主角以動物爲多，表現手法經常採用藉此喻彼，藉遠喻近，藉古喻今，藉小喻大等等，含有深刻的教化用心。西元前六世紀古印度出現的「五卷書」，即有部分是寓言，而同世紀希臘的「伊索寓言」，尤爲著名；在中國先秦「孟子」、「莊子」等等的寓言中，也有許多採擷自民間的。（註一九）

寓言的起於民間，一般以爲在原始社會中，人與動物關係密切，自然地不少產生反映動物生活習性的故事，後來隨著文明的日進，兩者關係逐漸疏遠，於是，人們轉而藉動物表現社會生活、表達對人際關係的態度，因此演化成寓意言理的動物故事。（註二〇）譚達先先生從中國文學發展的規律上，認爲寓言演化自神話，兩者都來自民間；而在技巧上，則與諺語、民歌有關。他說：

「從文學本身發展的規律來看，民間文學有它的繼承關係的。在遠古神話中，人類祖先假借想像、幻想來征服自然、支配自然，因

而產生了英雄人物。在許多作品中，存在著初民的萬物有靈、人獸變形的思想觀念，通過神化的故事形式，把人和自然表現得栩栩如生。這些作品，有的已是完整的故事，有的則是接近了寓言的雛形，這就不僅給先秦民間寓言供給了素材，也給寓言啟發了擬人化的表現技巧。

在遠古的諺語、民歌中，廣泛地採用貼切的比喻和巧妙的誇張。（中略）比喻和誇張賦予作品以簡練性、通俗性，也增強了作品的思想性及說服力。寓言繼承並發展了古代諺語、民歌中這兩種藝術特點，就使具體事物的比喻，變爲全篇是個故事性的比喻。

可見，民間寓言正是從古代神話、諺語、民歌的基礎上逐漸發展起來的。」（註廿一）

四、兒童少年文學與民俗學的配合發展

民俗文學有許多特色，但與士大夫文人精練成熟的作品比較起來，也難免有粗糙、稚幼和成人化、宗教化等等瑕疵。因此，需要經過吸收、消化後，加以改編、改寫，甚至只運用其精神，而重新創作兒童少年文學的童話、寓言、歌謠等，才對兒童少年有益而無害。如此，兒童少年文學的發展，也有助於民俗文學的進步。

改編，一般指體裁上的根本改換，如將詩歌改爲劇本，小說改爲戲劇等等；就像著名的電影「齊瓦哥醫生」，即是由蘇俄諾貝爾獎得主巴斯德瑞克的敘事長詩，加以改編的。在兒童少年文學作品方面，如：葉紹鈞先生把「格列佛遊記」小說中的大小人國部份，改編爲兒童少年文學散文「小人國和大人國」；將守株待兔故事，改編爲童詩「農人和野兔」；又把「水滸傳」中武松打虎一段，改編爲快書「景

陽崗」(註二二)。而改寫，在形式上及內容上均有或多或少的改變，林武憲先生以為：

「改寫的伸縮性很大，可大可小，可多可少，可以說很簡單，也可以說很困難。說它簡單嘛，是只要把長的改成短的，把文言的變成白話，把繁複的故事情節變化。(中略)說它困難嘛，(中略)有的部分要濃縮、剪裁，有些部分要渲染擴大，還要加入新主題、新生命、新趣味，使作品有一個新的面目。」(註二三)

但在後文中，林先生將體裁的改變也認為是形式方面的「改寫」(同上頁一九~二〇)，可見一般人仍將改編與改寫混稱。茲以民間神話的改寫為例，說明其原則，以見改寫工作的一斑。

林良先生在「神話跟兒童文學」一文中，說：

「我們對於傳統的民族神話，該怎麼處理？答案是：要活活潑潑的講述，讓它跟孩子接近，讓孩子跟它接近。(中略)我們更需要的，卻是一個想像力非常豐富的講述者。他能根據有限的資料，從事多采(彩)多姿的講述。他能創造自己的「神話世界」。(中略)他仍然要有膽子，有擔待，敢寫，而且寫得有自己的道理。他必須是一個好作家。(中略)這就是神話的改寫。」(註二四)

這是針對「想像力」一點提出的方法。而林桐(傅林統)先生，則由神話何以需要改寫，到改寫的原則，以及改寫者的文學修養等，談得頗為精廣。他說：

「有關神話的故事，都缺乏綿密的細部描寫，因此改寫者就需要多加描述、解釋」(中略)

要把神話『再創作』，作者必須對原類故事有深入的了解，並且要有濃厚的感情。(中略)

改寫者在執筆之前，不但要認識故事，更要設身處地，把自己融入當時的背景中，選才能夠深切的體會產生神話的人們，(·)是懷著怎樣的心情，運用怎樣的思想，然後才去了解那一個民族特有的生活和思想，(；)因為每個國家，每個民族的神話，都有它不同的特徵，掌握了這一點，才能動手改寫神話。」(註二五)

改編和改寫都是一種「再創作」的工作，它有時比創作還難；因為它雖然有所憑藉，但與憑藉物之間的關係距離，太近則綁手綁腳，沒有新生命力，太遠則離了譜，惹來不明原委之譏。拿捏不易，確實非「講究技巧」、有「一套方法」(林武憲語)不可。(七十九、九、五) (作者：省北所院語文系教授)

附註：

- 一、烏丙安「中國民俗學」頁一。
- 二、楊亮才主編「中國民間文藝辭典」頁二八二。
- 三、婁子匡、朱介凡合著「五十年來的中國俗文學」頁四~五。和合性，指「不堅持某一個觀念或某一種傾向，不約束什麼，也不排斥什麼，只依著社會生活的謠俗和民間傳承的進程，順乎自然的變遷和融融的境界。」(註二六)
- 四、張紫「中國民俗與民俗學」頁二七~四四。
- 五、詳參華諾文學編譯組編「文學理論資料匯編」頁一。

- 六、「兒童文學小論」頁六八。
- 七、曾永義「說俗文學」頁一一。
- 八、「兒童文學故事體寫作論」頁八一。
- 九、「兒童文學綜論」頁六六。
- 一〇、周作人「自己的園地」·謎語。
- 一一、同註六頁五九，兒歌之研究。
- 一二、「兒童文學創作與欣賞」頁一六三。
- 一三、林惠祥「神話論」頁一。
- 一四、「中國神話故事」頁一前言。
- 一五、六十五年五月十六日國語日報「談神話及其價值」。
- 一六、張美妮主編「童話辭典」頁一二。
- 一七、同註八，頁一七一～一七二。
- 一八、「兒童讀物研究」頁四三～四四，童話的演進。
- 一九、參洪汎濤「童話學」頁一一六～一一七，同註二頁二八一。
- 二〇、同註一六頁九。
- 二一、「中國民間寓言研究」頁五～六。
- 二二、詳見「葉聖陶作品選」頁三六一～三六九。
- 二三、「慈恩兒童文學論叢(一)」頁一七，兒童讀物的改寫。
- 二四、「淺語的藝術」頁一五七～一五八。
- 二五、七十年二月廿二日國語日報，神話的改寫。

引用書文目錄

- ①國民俗學，烏丙安，遼寧大學出版社，一九八七年三月再版。
- ②中國民間文藝辭典，楊亮才主編，甘肅人民出版社，一九八九年三月。
- ③五十年來的中國俗文學，婁子匡、朱介凡，著者自印本。
- ④國民俗與民俗學，張紫晨，浙江人民出版社，一九八六年七月。
- ⑤文學理論資料匯編，華諾文學編譯組，華諾文化公司，七十四年十月。
- ⑥兒童文學小論，周作人，上海兒童書局，二十一年三月。
- ⑦說俗文學，曾永義，聯經出版公司，六十九年四月。
- ⑧兒童故事體寫作論，林文寶，省立臺東師院，七十九年一月。
- ⑨兒童文學綜論，李慕如，復文圖書出版社，七十八年三月再版。
- ⑩自己的園地，周作人，北新書局，十二年。
- ⑪兒童文學創作與欣賞，葛琳，康橋出版公司，六十九年七月。
- ⑫神話論，林惠祥，商務印書館，五十七年七月。
- ⑬中國神話故事，袁珂，河洛圖書出版社，七十一年八月。
- ⑭談神話及其價值，蘇樺，國語日報，六十五年五月十六日。
- ⑮童話辭典，張美妮主編，黑龍江少兒出版社，一九八九年九月。
- ⑯兒童讀物研究，吳鼎等，小學生雜誌社，五十五年五月。
- ⑰童話學，洪汎濤，富春文化公司，七十八年九月。
- ⑱中國民間寓言研究，譚達先，木鐸出版社，七十三年九月。
- ⑲葉聖陶作品選，葉至善編，中國少兒出版社，一九八八年十一月。
- ⑳慈恩兒童文學論叢(一)，林良等，慈恩出版社，七十四年四月。
- ㉑淺語的藝術，林良，國語日報出版部，七十四年十月再版。
- ㉒神話的改寫，林桐，國語日報，七十年二月二十二日。

(作者：省北師院語文系教授)



「棉被」

創作談

● 馮輝岳

我把棉被疊一疊， 疊一疊，不會累。 我把棉被拍一拍， 拍一拍，沒塵埃。	我把棉被晒一晒， 晒一晒，晚上蓋。 小棉被，輕輕蓋， 夢裡我把星兒摘。
--	--

曾把這首兒歌稿寄給某報，結果，編輯先生還給了我，並且指出：「……二、三段，屬晒、拍棉被的目的論，第一小段，則非針對目的而言。感覺上，欠缺統一性。」當然，編輯先生自有他的看法，不過，當初動筆的時候，我絲毫未考慮所謂的「目的論」，它是我一系列以家庭用具為創作題材的作品之一，只想藉幾個動作，賦予柔軟的棉被一點生氣，也借此拉近孩子的物我關係。「疊一疊」、「拍一拍」、「晒一晒」等在句尾及句首的相互押韻，不單為增添內容的活潑性，也可使孩子對這類動詞的運用更加熟稔。

若論「目的」，第一段（即一、二行）亦有目的，只是沒寫出來而已。疊棉被是一件很簡單的事情，所以「不會累」，如為求統一性，「不會累」一句，可換成「很整齊」、「不

會亂」或「真好看」，但韻味已失，反復斟酌，仍覺得沒有更改的必要。

習作兒歌多年，一直覺得兒歌創作的束縛不宜太多，否則礙手礙腳，很難施展與發揮，兒歌的句子，只要表達得合乎情理就好了，實在不必太注重統一性或有其他的苛求。

這首兒歌，初稿只有前六行，雖然句式、押韻都還可以，却少了一點情味，且前六行的句子過於整齊、統一，讀來不免單調，加上七、八兩句時，除了平添一些情趣，還在句子的結構上做了一些變化，不用「小棉被，蓋一蓋」，也不再在句尾、句首相互押韻，「夢裡把星兒摘」，帶引孩子走進另一個美麗的夢，孩子該會更喜歡更愛惜棉被吧！

（作者：桃園縣德龍國小主任）