

國小美勞科造形遊戲教學探討

萬榮瑞/前台灣省教育廳輔導團美勞科輔導員



我們的美勞教育應本著一種平實的心態，以兒童的身心發展為基礎，固守美勞科的基本原則，並耐心的教導為目標。

壹、前言

筆者曾數度與全省各地美勞教師討論目前兒童的學習心態與美勞教育現存的問題，雖然各地區依住處的不同而多少有些差別，但一般而言，學生都有「反應很快，易於親近，也不會膽怯」等很多優點。反面的缺點也很多，如「缺乏耐心，對任何事興趣均不能持久，也缺乏主動的求知慾。要完成一件作品，費時耗日，構想平凡。」加上教師們過於專心於國語、數學等學科教育，較為忽略藝能科，而任意選授教材，不管兒童是否消化，是否有興趣。因此平心而論，我們的美勞教育並不算有良好的進展。

我們的美勞教育目標絕不可標新

立異，而應本著一種平實的心態，以兒童的身心發展為基礎，固守美勞科的基本原則，並耐心的教導為目標。確實教導並給予充分的時間讓兒童徹底思考，藉兒童所喜歡的造形活動，養成獨立思考能力，培養將來擔當社會成員的能力，這是我們的願望。

提高兒童創作慾望，增強造形能力的方法很多，依觀點的不同，可以考慮許多的方法。今提供以遊戲中學習，來培養提高兒童造形能力的方法，供各界參考研究。

貳、兒童與遊戲

一、遊玩的特性：

就遊戲而言，大人生活上的玩法



和兒童的玩法，無論性質、內容均不同，但有共同的特性是：

1. 是自發的行為

非受他人指示或強迫，是「想玩才玩」的自發行爲，是以快樂爲目的。

2. 受一些規範約束，並須共同理解

雖是遊玩，但如果隨心所欲則不能成立遊玩。必須遵從遊戲場所的規約，遊戲集團的約定，玩具、用具的用法，遵守遊戲規則等等。因此，遊戲集團內各人的溝通必須充分，也要有共同理解。

3. 會產生適度的輕鬆和緊張，歡喜和痛苦

如果能隨心所欲，即可能失去緊張及用心的機會。偶而產生出乎意料的事態，或遭遇全無預警的新奇經驗，而能夠用自己的力量、方法解決將獲得加倍的歡樂，更激起挑戰下次遊玩的意願。

總而言之，遊戲的樂趣是能全然將自己陶醉其中。

二、從遊戲中獲得的能力：

說到遊戲即由成人的觀點將遊玩歸類爲荒廢時日、壞的一面，認爲遊戲只是無益的時間消耗，根本不考慮遊戲對於兒童的成長關係，也不明白

在人的生活中的重要性，似嫌偏頗；所以，對自己的小孩只有激勵用功讀書的人，對好玩的小孩投上好感的眼光的人就很少。可是，遊戲是給兒童成長的糧食，經遊玩可獲得人生活中最基本的能力。茲列舉幾項如下：

(一) 社會的能力：

1. 獨立性的培養：

自我陶醉於遊戲，自立獨行。透過遊戲習得掌握情境的能力，不必事事依賴、和他人商量，可以以自己的判斷力、意志力，果斷地行動。

2. 社會性的養成：

在遊戲中自然擴大人際關係（如友人、鄰人等），互相溝通，可在遊戲中養成與同儕互相理解及交際方法。

3. 自律性的育成：

爲著快樂的遊戲而遵守共同的約束（規則）在其規範內傾注全力及達成個人責任的意識及感覺的養成，具有基本的重要性。

(二) 生活能力：

遊玩中的主要活動，不但是知識的習得，也是改善生活上基本的「行然後知之」「知行一致」的生活能力、知識能力及創造技能等的生活智慧培育。

(三) 身體機能的發達：

的部分活動，不如說是全身的總合活動，全心全意尋樂的遊戲需要身體諸機能的配合，自然促進運動能力的發達，增進巧妙性，因而發達體力。

(四) 生活經驗的補充：

透過遊玩，直接體會人類社會結構的形成，人間生活各階層面，人間生活環境的存在等等。

三、學者們對遊戲教育的解說：

(一) 淨化說 (Catharsis theory)

卡爾 (H. A. Carr) 認為，遊戲可把我們現實生活中，被抑壓或禁止的情緒及欲望等無用的要素發散掉，而給身心帶來健康的狀態。

(二) 充實說 (Supplement theory)

是朗格 (K. Lange) 所提出之學說，他認為遊戲是為了充實生活的一種練習。

(三) 休閒說 (Recreation theory)

為了從工作的緊張中獲得釋放起見，須要休閒的活動，而這種活動就是遊戲。遊戲當然可以忘卻生活之痛苦，可是對於工作與遊戲不可分的兒童們，這種學說就解說不通了。

(四) 補償說 (Compensatory theory)

兒童在現實生活中不能兌現之欲望或衝動，在假想之遊戲中可得到補償。

(五) 兒童動力說 (Dynamique infantile)

布丁迪克 (F. J. J. Butyendijk) 把遊戲把握成精神組織的一種構造，而想從因果關係來整理它。他認為支配兒童與環境間關係的那一種力動之顯現就是遊戲之發生。所以遊戲之本質常呈現緊張和鬆弛相互交替的節奏狀況，而構成遊戲之核心者，實乃心象。

(六) 從生物學的立場來探討遊戲

皮亞傑 (J. Piaget) 認為遊戲就是知能發展一種同化的作用，兒童在遊戲，脫離了對現實的適應，相反地，他把現實同化到自我之方向上去。這一種同化作用就是遊戲。在此附帶提出者，皮亞傑把兒童的遊戲發展階段，與知能之發展相對應而提出 1. 實踐之遊戲 (0-2歲) 2. 象徵之遊戲 (2.3 5.6-11歲) 3. 規則的遊戲 (7歲-) 三種類型。

由上述各學家對遊戲的解說，我們可以發現，遊戲是充實兒童生活的一種活動，同時也是為將來獨立生活的一種準備。兒童在遊戲中，可以把抑壓的欲望發洩掉，並可得到滿足



感，以建立身心的健康，使其知能得以發展，所以遊戲並非浪費時間的一重消極活動，可說是兒童探索環境，表現自我，樹立理想的一種積極活動。只有把兒童置於這種自由的環境和心態中，他的個性才能充分發展，創造力才能充分啓發出來。所以說啓發創造力最理想的教育方式就是遊戲。

四、失去的兒童遊戲：

如上述，遊玩對於兒童成長是絕對重要，這是兒童生活中，年長者和年少者的縱社會集團中傳授下來的，但是近來因社會的發展與變遷，產生下列情況：

1. 由於人口集中於都市所帶來的居住空間的縮小和遊樂場所的喪失。

2. 由於注重學歷的社會和偏重智育所引起的過度強化學習佔用了大部分的時間，造成遊樂時間的喪失。

3. 大量生產的高度統一化的機械製品，提供廉價而有魅力的玩具，是抹殺了向來的用鄰近簡便的素材尋樂或用素材啓發的新遊戲開發的元兇。

參、遊戲與教材的結合

一、教材遊戲化

遊戲在成人眼中看來像是浪費時

間而無意義的活動，實際上是兒童成長中不可缺的要素，我們應該重新認清它的重要性並讓兒童生活在遊戲當中，這是現在教育改革的一個課題。所幸的是，現行的教學指引，也以「快樂的創作」的教育為目標。特別是一、二學年的指引內容裡，認定遊戲的效用而列有許多遊戲創作的教材，這些編列的指導內容，不但解決了一、二學年目前需待解決問題，而經由遊戲的造形能力的培養，更是為中高學年奠定良好的根基。

二、造形遊戲的方式

遊戲有僅靠身體動作或語言、聲音的，但多半需要用具、器具、玩具，其他身邊的材料，自然素材等依遊戲類別而定。造形遊戲的玩具方式：

1. 為著遊玩，制作玩具。
2. 用所作的玩具而玩。
3. 邊作邊玩，邊玩邊作。

等可以想像的種種情況。「遊戲的造形」中，特別不能忘的是製作和遊玩不能分開。要遊玩和製作一體化。因此造形遊戲的教學設計應留意：

1. 一面意想遊玩一面製作。
2. 一面遊玩一面改進趨向更快樂

更有魅力的遊戲。

3.創造新的遊戲。

三、造形遊戲指導上應注意事項：

1.將遊戲場所當作新的交際場所，促成互相融合協調並加深理解。

2.依遵守遊戲規則而培養守法性，進而昇華為品德。

3.製作且遊玩，遊玩中自毀或打破，更藉修理、補修的過程，提高造形能力。

4.培養對於遊玩中所發生的突發事件的應變能力和耐性。

肆、造形遊戲的教學實例

造形遊戲的教材，視學年高低，所採用素材及遊玩的目的可想好多種，下述三單元依學童的需要、兒童的程度而定之富有創造的單元，提供與諸位參考。

一、單元名稱：稻草人製作

(本單元係參與台東縣池上鄉油菜花季活動之單元)

(一)選訂本單元理由：

1.目前流行於市面的塑膠玩偶，不能發展兒童的創造力，因此在這種玩具圍繞下的兒童，應該給予能善用身邊的素材，欲發揮獨創性的東西。

2.若能以鄉土的素材，如本單元的稻草，配合現代兒童的自由思想，來讓兒童體會的製作樂趣，發揮獨創的能力。這是選訂本單元的動機。

(二)單元目標：

1.依據素材的特性，做出有趣的稻草人。

2.能充分發揮想像力，相互尊重，相互合作的進行，裝飾美化稻草人。

(三)工具、材料：

稻草、竹子(150cm×100cm)每組各一枝，塑膠繩、裝飾用各種物品(毛線、色紙、衣物……)。

(四)製作過程如下圖：

引導



立起支架

構想



綁上稻草

製作



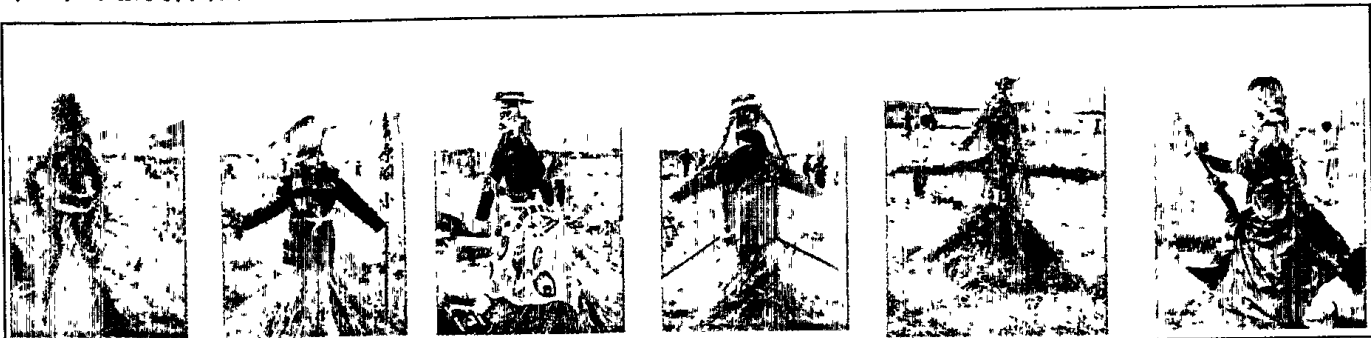
裝飾活動一

裝飾



裝飾活動二

(五) 完成作品



二、單元名稱：石頭造形遊戲

(本單元係筆者造形遊戲實驗班之教學其中一單元)

(一) 訂本單元之理由

1. 配合校外教學或遠足活動，將創作地由學校移到小河邊，可讓兒童感受到「大地的石頭是我的畫紙，溪水是我調色洗筆的用水，大隻畫筆、刷子、暢快的畫」的開拓心胸。

2. 不同的石頭造形，可以聯想出不同的表現對象。對兒童聯想創造與

開發有莫大的助益。

(二) 單元目標：

1. 能結合同組的意見，依石頭的型態構成想出獨特的造形。

2. 能興奮的在河邊大石上，以大刷子、大彩筆、溪水來描繪創作。

3. 能相互尊重，相互協助的來完成有趣的共同造形遊戲。

(三) 工具、材料：

粉筆（構圖用）、廣告原料、小刷子、大小彩筆、調色板。

(四) 製作過程：

引導



這種形狀大小的石頭，可做成什麼？

創作



相互尊重共同合作

構想



先用粉筆構圖再上色

修飾



修飾完成

(五) 完成作品：



三、單元名稱：自由構成

(本單元係1998年8月亞洲美術會議東京大會中，教學發表之單元)

(一) 訂定本單元之理由：

1. 都市兒童身邊的空間窄小，本單元之活動，讓兒童利用布的特性，自由的構想，讓空間立體美化起來。

2. 讓兒童在布的遊戲中，共同的協力合作完成，技術上，困難度不高，能在短時間內製作完成，又能讓兒童體驗全身心的活動，兒童感受又

快樂又有成就感。

(二) 單元目標：

1. 能面對五顏六色的布，想出各種好玩的遊戲。

2. 能運用撕、接及綁的技法，將草坪的空間立體美化起來。

3. 能愉快的共同合作進行創作活動，並在完成後能共同在遊戲中欣賞作品。

(三) 製作過程：



引導



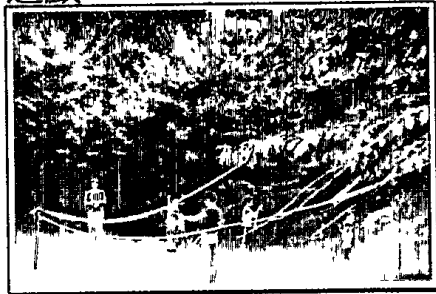
這麼多色布能做什麼？

構想



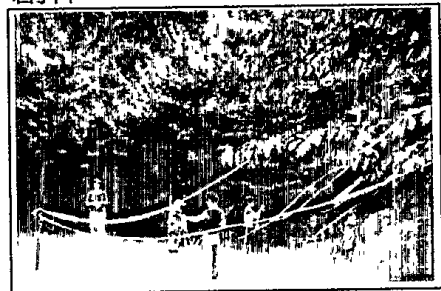
撕撕看、接接看，
好好玩。

遊戲



接呀！綁呀！美麗的空間出現了。

創作



哇！好棒的感覺喔！

(四) 完成作品

