



## 劉得劭

日本大阪教育大學工藝碩士，現任國立臺北師範學院美勞教育學系副教授，1995年到1999年間曾發表〈從傳統天燈工藝延伸至美勞教學之例〉、〈遊戲的造形到藝術的造形——「造形遊戲」之理念與實踐之構想〉及〈從建構論觀點談自主性導向之美勞教學〉、〈尋找消失的童玩王國——日本博物館體驗學習室——童玩傳承之例〉等多篇有關傳統童玩與造形遊戲的學術性論文，其專業著作有1998年出版的《造形遊戲之理論與實際：一個國小美勞的臨床教學研究》及1998年出版的《美勞科造形遊戲教學》對於推動國內美勞教學、特別是環境與素材體驗為主的造形遊戲傳承不遺餘力。

# 紙的造型遊戲 與美勞教學經驗分享

遊戲，是兒童的正經事，不同地域環境、不同時間季節，兒童的成長過程中，總是不停的玩遊戲。對於兒童的心理、生理各方面來說，遊戲是促其成長的不可或缺過程。幼教專家福祿貝爾曾說：「遊戲是兒童時期最純潔的心靈活動，是人類和所有生物內在生命的典型活動，它帶給人們喜樂、自由、滿足以及內外在此的平安。」(Harris,1906:55)。

## 壹、兒童與遊戲

對兒童而言，遊戲是其生活的重心，或謂遊戲是其生命中重要的經驗。從教育的角度言之，從古至今的教育家對遊戲大都持正面的說法。在古代希臘哲學家柏拉圖(Plato,427—347B.C.)與亞里斯多德(Aristotle,384—322B.C.)均意識到遊戲對促進健全人格發展的價值。十八世紀的盧梭(Rousseau)，把遊戲視為原始高貴情操之根源與表現，並認為應讓兒童盡量發揮遊戲的天性。早期教育家如柯門紐斯(Comenius 1592—1670)、裴斯塔洛齊(Pestalozzi 1746—1827)、福祿貝爾(Froebel 1782—1852)等，亦反對以壓迫式、嚴厲式的訓練，而主張透過以遊戲作為兒童學習的媒介，讓兒童以遊戲來學習(曾錦煌譯，民86：1—2)。以上文獻說明早期的哲學家、教育學者，均認為遊戲對兒童的成長，具有正面意義的重要觀念。

### 一、遊戲的意義

遊戲行為雖眾所皆知，但卻很難給予一個精確的定義。以下將綜合有關遊戲之文獻(Frost & Klein, 1983; Garvey, 1977; Rubin, Fein & Vandenberg, 1983; 郭靜晃譯，民81：12—16; 黃瑞琴，民84：17; 曾錦煌譯，民86：21—24)，將遊戲之意義羅列如下：

#### (一) 遊戲是學習活動

遊戲是兒童最重要的學習情境，是兒童在其生活空間中，進行非正式學習的認知活動。

## (二) 遊戲是自然發生的

兒童可在任何空間時間中，透過某些事物或媒材，自由的、自發的進行遊戲活動。

## (三) 遊戲是認真的

兒童從事遊戲是其生活的重要活動，宛如成人之工作一樣，具有熱烈參與、專心遊戲之態度，但非嚴肅之神情。

## (四) 遊戲是自由而快樂的

兒童遊戲出於自主的選擇，並非被強迫的，遊戲中應是快樂而高興，並具有正向的愉悅感情，如遊戲索然無味，兒童將會轉換其他遊戲。

## (五) 遊戲是無外在目的的行為

遊戲本身不受外在驅力控制，不受外在目標激發，兒童在遊戲中，享受遊戲的活動過程是最大之意義。

## (六) 遊戲是自我成長的活動

遊戲，是主動的，兒童在遊戲中，不應受外在約束或限制。

## (七) 遊戲是重過程輕結果

兒童在遊戲中，只注意活動或行為本身，並不重視活動目的，兒童可自在地嘗試各種行為或方法，或隨時轉換其活動。

## (八) 遊戲並不同於探索行為

遊戲重在自我，探索重在對事物之瞭解。再者，遊戲是動態的而且是主動的(dynamical and active)，遊戲是自由選擇的(free choice)，遊戲具有正向影響(positive affect)等。

從以上遊戲意義之文獻中，可知遊戲的確是兒童的一種自主學習，與環境、同儕互相學習的方式或過程，亦是兒童成長中不可或缺的活動。

## 二、遊戲的功能

人類學者認為遊戲是人類從兒童成長到大人的過程中，一種自然存在的現象(Middleton, 1970)，也可以說遊戲是兒童不可或缺的自然活動，世界各地的兒童自古以來，即在各式各樣的遊戲中成長，這些遊戲是具有久遠的傳承歷史，也有些是各地依環境風土特色而創造的。以臺灣而言，具有傳承歷史的各式遊戲種類非常多，如自然遊戲、益智遊戲、競賽遊戲、社會性遊戲、怡情遊戲、機構遊戲.....等非常多樣。近年來，除了傳承遊戲之外，因應新生代環境的電腦遊戲、現代玩具遊戲.....等種類更是不勝枚舉。雖然遊戲種類、道具不同，但是遊戲仍是各時代裡兒童的最愛，因為遊戲帶給兒童歡樂與智慧的成長，同時兒童也在各式的遊戲活動中進行世代的傳承。

人類學者李亦園根據傳統人類學的研究指出遊戲具有三種功能(吳美雲, 民67:39)，第一、孩子從遊戲中學習到生活的原則和規律，兒童在輕鬆的玩樂中，培養了未來面對真實生活的反應能力。第二、遊戲具有擺脫社會規則與文化限制，尋求個人自由發揮的空間。第三、遊戲可以虛構在真實世界中，以不被允許的行為和情結來發洩社會文化種種限制下所造成的不滿。

日本美術教育學者前村晃(1995:8)，認為遊戲具有以下教育功能：一、心理壓力的解放。二、培養豐富的感性。三、培養想像力、創造力。四、培養表現、審美的能力。五、培養手指的巧妙細緻性。六、社會性的養成。

從人類學者所界定遊戲功能之觀點而言，遊戲是兒童成長的必須活動，在遊戲中兒童學習面對真實的生活，也同時超越真實生活的限制，從事個人的、自由的揮灑空間，或者在遊戲中進行抒解個人的情緒。美術教育學者對遊戲則從教育觀點，認為遊戲具有心理性、表現性、生理性、社會性等功能。綜合兩種觀點，遊戲可說是兒

童成長過程中自發的、自主的教育活動。因此，就以上遊戲的功能而言，對兒童的成長具有正面的意義。

## 貳、遊戲、創作、造形遊戲

從「遊戲是藝術之起源說」，或者「兒童的遊戲就是藝術活動」等說法來看，遊戲與藝術活動本來就具有密切之關係。佛洛伊德也認為「藝術家與遊戲中的兒童都在認真地創造他們的世界，並且認為藝術是藝術家將遊戲行為昇華的結果（陶東風等，民86：18）。」因此，我們可以說從事藝術創作的藝術家與遊戲中的兒童是相似的。在兒童的美勞教育領域裡，將遊戲與美勞結合的教學有許多模式，其最大之特色，為活潑、開放，以及注重兒童創意的啟發。其中以遊戲性導向教學模式之「造形遊戲」教學，最具遊戲性、自主性與創意性之性格。造形遊戲教學，並不設定嚴謹的教學目標，而僅預先依造形主體（兒童）、造形環境及造形行為做教學重點之發展規劃，其教學活動是著重讓兒童以開放性、自發性的造形行為，與造形環境互動，進而發展其自主性的創作表現。因此，造形遊戲提供兒童在造形表現時，具有遊戲性與創作性之空間，同時還具有下列的意義：一、造形遊戲提供以兒童觀點的造形表現空間。二、造形遊戲提供多元的美勞造形表現可能性。三、造形遊戲提供兒童自發、自主的表現與活動過程。

另外，造形遊戲的開放性，則可提供更開放、更自主的表現空間，如：創作媒材之開放、表現主題之開放，或引導兒童接觸現代藝術，提供多元的表現空間。因此，透過遊戲的兒童造形教學活動，其基本精神則是「以遊戲拓展兒童之經驗，提供自主、開放的造形表現」。

## 參、造形遊戲教學構成分析 ——造形環境與造形行為

造形活動是人將物質材料之形，透過技術、手法處理之過程，將之轉化為思想之形的活動。美勞科教學之創作

活動亦是如此，其中造形之主體為兒童，造形之環境即為材料、媒體及創作相關週邊之人、事、物等，至於造形行為則是指創作活動之技術、手法、感知覺、肢體動作等。

### 一、造形環境之規劃與準備

素材、技法與創意為一般造形之基本要素。在造形遊戲活動中，並非以固定之素材或技法提供兒童可預期之創意表現，造形遊戲是屬「遊戲性導向模式」之教學活動，因此擴大以造形環境，為做教學規劃與準備較為適合。

#### (一)造形環境之環境空間方面

造形遊戲之教學活動並非具固定之模式，因各地學校、社區環境之特色應發展獨特之造形遊戲活動。造形遊戲之造形環境可以參考下列諸點：

##### 1.自然環境

校園、教室、戶外、田園、季節、自然元素等。

##### 2.物的環境

校園設備、社區設施、人為空間、材料等。

##### 3.人的環境

教師、同學與造形活動相關之人等。

##### 4.現象事件的環境

學校活動、社區活動、社會事件等。

從上列環境分析之諸事項來看，造形遊戲活動具有相當廣闊之發展空間，在學校環境實施造形遊戲教學活動，也並非一定在教室，校園的廣大空間具空間的開放性，亦頗適合從事造形遊戲之教學活動。如：校園圍牆、圍欄、樹林、階梯、沙坑、水槽、體育及遊樂設施等均為造形遊戲之適當環境，即使在一般普通教室內也可以改變教室內環境，例如將桌椅移出教室外，使教室形成大空間等。造形遊戲活動之環境選擇與設定原則有三：a.考慮造形遊戲之活動重點，b.配合造形行為，c.依造形環境

本身發展教學活動。

## (二)造形環境之素材、媒體方面：

造形素材種類繁多無法一一列盡，筆者僅提出造形環境上提供之素材與媒體應具下列原則：a.低結構性材料，b.具開放性之素材，c.自然素材，d.環境生態之考慮。

造形之創作活動中，素材或媒體是不可或缺的要項。在一般造形活動中，兒童普遍使用之素材如：紙類材料、塑造類材料與資源回收物品類等為主。其中紙類與黏土類材料，其素材本身之低結構性，及簡易加工處理性，是兒童從事美勞教學開發造形、發展創意與思考的良好素材。而資源回收物品，如能打破原來物品功能之限制，亦可成為低結構性、開放性之素材。

造形遊戲之素材與媒體，具有提供兒童創意思考之功能，因此造形遊戲教學常提供較一般美勞教學活動更多元的素材與媒體。從遊戲之觀點而言，玩具或素材是兒童進行遊戲活動不可或缺的。依遊戲的功能來分，遊戲的玩物分為高結構性玩具與低結構性素材，前者有如：教育性玩物、玩具等，後者低結構性素材則是指玩物具有低結構性、高可塑性或可變性，如：建構性玩物之樂高、組合花片、積木……等，及原始素材或自然素材，如：沙、泥、水、紙、麵粉、木料、石頭等，適合兒童做多樣遊戲的可能性」(郭靜晃，1992：200)。從創造性的角度而言，高度結構性的玩具，美勞的半成品材料，往往有固定的完成模式或造形要求，兒童對創意的表現空間較少；無結構性材料多半是屬於自然性素材或原始素材，具有可塑的、可變的媒材，是屬於創作性的媒材，也是適合兒童造形遊戲活動的媒材。

多元與多樣的素材與媒體是造形遊戲教學特色之一，在一般美勞教學活動中，最常被質疑的問題焦點，即是美勞教學活動之材料問題。例如立體造形或綜合材料造形等表現活動，材料的準備往往是美勞教師頭痛的問題，另外，兒童以多樣素材創作之作品往往不具長久保存

性，活動之後其剩餘之材料及作品的處理，往往也受到環保觀念、材料浪費等角度質疑。造形遊戲教學活動也鼓勵兒童從事多樣素材或媒體結合之表現，在表現活動中，兒童能有素材之開放性、轉換性的應用，則達到美勞創意表現之意義，雖然活動之後，不一定能有具保存價值的作品呈現，但為了兒童獲得創作活動之經驗與過程，付出材料的代價是值得的。筆者以為從事造形表現活動，使用必要之素材與媒體是不可避免的，不應以使用多樣素材和媒體，即謂浪費或不環保，「如何適當應用素材與媒體，以及如何將作品回收成為再生材料」，才是考慮環保之意義。

## 二、造形行為之規劃與準備

應用造形方法從事造形活動，是人類特有的活動之一。其最基本的方式即是透過雙手的活動從事造形工作。以手為基點，可將人的造形活動分別往內及往外延伸來分析造形的行為。手的行動來自人的思想、意識。亦即手的行動受制於人的思想、意志。另外，造形的工具或道具是手的延伸體，其受制於手的操作，也受制於思想及意志。整體而言，造形表現之行為包括內在之各種感覺、知覺活動、外在的身體動作、工具與技法應用等。

### (一) 造形行為之感覺、知覺活動方面：

造形遊戲之教學活動是提供開放性、自我建構的表現活動。因此，活動中提供兒童多種感覺經驗，從事與造形環境有關的探索與體驗活動。例如：視覺之外的聽覺、觸覺、味覺、嗅覺等感覺的經驗。此類感覺經驗雖為一般人所具有的本能，但在一般情況下諸多感覺經驗並不受重視，而在從事造形活動時，這些感覺經驗則是擴展生活經驗至造形經驗過程中最需要的。因此，造形遊戲教學之探索與體驗活動，其主要之意義即是提供兒童應用各種感覺去體驗造形環境。此類活動可說是造形表現之原點，亦是造形遊戲教學之特色。

### (二) 造形行為之動作、身體方面：

動作、身體之於造形行為，有兩種意義，即：1.與身體遊

戲活動相仿，動作或身體即為造形之表現。2.以全身或大動作為主的行為，從事較大肢體動作之造形活動。一般美勞教學活動以使用小肢體、小動作之活動為主，造形遊戲教學除此之外，亦重視以大肢體、大動作發展的造形活動。

### (三) 造形行為之工具、技法方面：

造形活動處理素材之經驗，其方式如下：手（感覺）→素材，手（技法、動作）→素材，手（操作工具）→素材。前二者在國小美勞教學活動上，比較不構成問題，而工具的應用在國小階段，因學年差別大，工具的應用指導也相對複雜。因此，在國小階段工具的應用（尤其是與工藝相關之工具使用時）常避重就輕。工具是手的延伸體，也可說是手的輔助，工具再好用仍受制於人的意志與思想。因此，除了應重視工具的基本使用之外，工具的創造性應用也是值得發展的領域。在指導國小階段工具之使用方面，除了安全事項之注意外，應適時給予兒童更多應用工具之機會，且應包括工具之基本應用與工具的創造性應用。

造形遊戲教學主張自主性的創作表現，因此在開放性的造形行為是必要的條件。造形遊戲教學之導入階段（探索與體驗階段），應提供兒童以多種感覺經驗與環境、材料、他人互動，使兒童能有多樣的刺激而產生多元的創作動機。在活動展開階段，是兒童自主性創作表現階段，兒童將以自發之創作動機，各自發展其自主性之造形行為，這包括基本技法與工具使用，及應用性的、創造性的技法與工具之使用。

## 肆、紙材主題展覽區之造形遊戲案例

### 一、展覽主題區說明

此次教學研究展中，紙的主題區展示，是以紙材造形遊戲之教學活動展示，與現場提供兒童紙材造形遊戲為主。前段文中提及紙類材料、塑造材料與資源回收材料

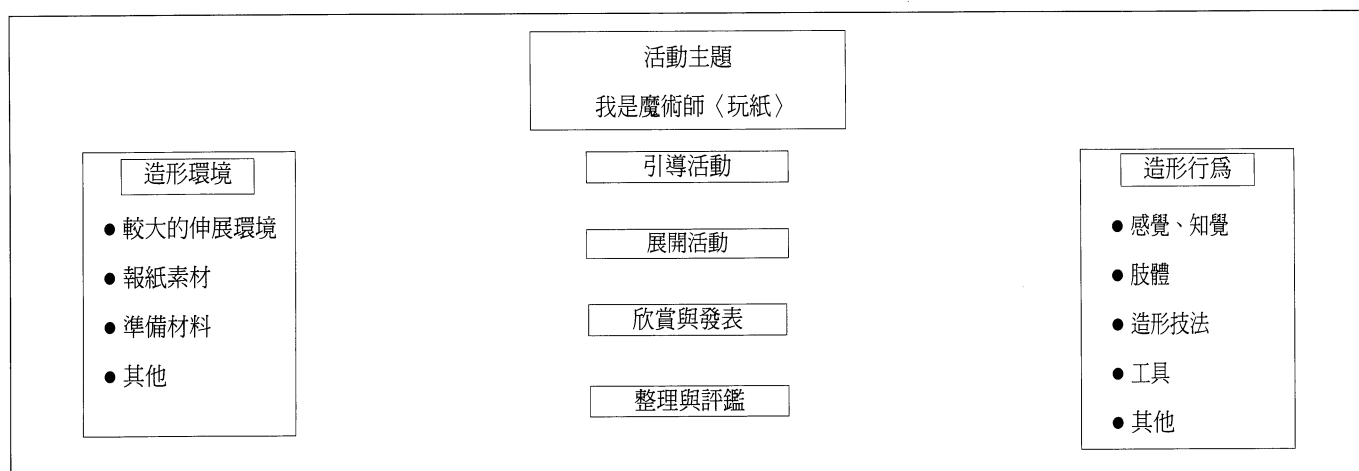
是兒童常用的美勞材料。就紙材與兒童造形活動之關係特性而言，紙材來源方便，便於徒手造型，及加工工具操作簡單等，是提供兒童從事立體或平面造形活動的最佳素材。就紙材之材料而言，紙材為將植物纖維作亂數排列，經乾燥而成質量輕、扁平的材料。紙材因其纖維之種類而具有彈性、塑性，因其纖維的孔隙更為方便與異質、同質材料結合，因紙材的厚薄之區別，其具有堅實或透光的效果等。因此以紙材發展的造形教學活動，具有豐富而多元的可能性。但由於紙材造形作品的結構不甚強，因此，無法將多年實驗教學留下的許多作品完全展出於此次展覽會中，甚為可惜。至於錄影帶紀錄的造形遊戲教學活動，可說是紙材開發造形遊戲教學的重點，也是本次展覽提供給藝術教育工作者設計教學活動的參考範例之一。

## 二、造形遊戲—玩紙教學案例

### (一) 案例簡介

本研究案在一年級的課程規劃中有紙的主題，其下設計了三個與紙材有關的教學單元，其中「我是魔術師」是以自主性導向教學模式設計的造形遊戲教學活動，作為一年級兒童進入以紙材為主題的前導單元教學。因此，規劃小組提出以較開放的自主性遊戲，讓兒童直接體驗、探索紙材的各種可能性。在造形環境方面：提供較廣大的遊戲空間，提供大量而多元的紙材，在造形行為方面：引導兒童全身體驗紙材的活動為主體，進而讓兒童自主探索紙材造形的可能性。最後再以競賽的遊戲方式收拾整理活動環境。

## (二)造形遊戲構想模式



我是魔術師〈玩紙〉造形遊戲設計模式

## 結論

遊戲是兒童成長過程中不可或缺的過程，遊戲提供兒童自主自發的學習情境。因此，透過遊戲的學習活動或在遊戲情境中學習，對於成長中的兒童是有正面意義的。尤其是以重視兒童自我表現為訴求的美勞活動而言，以遊戲引導兒童從事美勞想像，進而發展成創作活動；或是遊戲性導向之自主性、自發性美勞教學活動，遊戲的要素是不可或缺的。

紙材是兒童最喜歡的造形素材之一，紙材本身有多樣的材質特色與多元的應用可能，也適合提供兒童多種造形行為之發展。透過造形遊戲之教學策略，讓兒童從事自主性的創意活動，將是兒童喜歡的美勞課。

## 參考文獻

- 吳美雲編（民67），《中國童玩專輯》。臺北：漢聲。
- 郭靜晃譯（民81），《兒童遊戲》。J. E. Johnson & J.F. Christie & T.D. Yawsky 原著。臺北：揚智文化。
- 陶東風等（民86），《創造的世界——藝術心理學》。臺北：田園城市文化。
- 曾錦煌譯（民86），《兒童遊戲與遊戲場》。Frost, J. L. & Klein,

B.L.原著，《children's play and playgrounds》。臺北：田園城市文化。

黃瑞琴（民84），《幼稚園的遊戲課程》。臺北：心理。

劉得劭（民86），〈遊戲的形到藝術的形〉。刊載於現代美術雙月刊，47—49頁。臺北：北美館館刊。

劉得劭（民87），《造形遊戲之理論與實踐：一個國小美勞的臨床教學研究》。臺北：五南。

前村晃（1995），《造形遊戲之展開》。東京：建帛社。

Forst, J.L. & Klein, B.L.(1983). 《children's play and playgrounds》Austin, TX: playgrounds international (P.O.33363).

Harris, W. T(ed.).(1906)《The Mottoes and Commentaries of Friedrich Froebel's Mother Play》. New York: D. Appleton, 55。

Rubin, K.H., Fein, G. G. & Vandenberg, B.(1983), 《Play》. In P.H. Mussen (Ed.), Handbook of childpsychology:Vol.4 Socializauon, personality, and social development (4th ed.,693—774).New York:wiley.



Fig1



Fig2

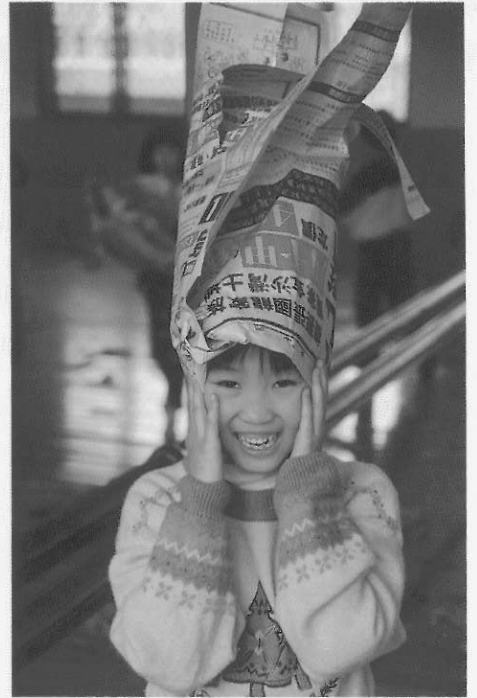


Fig3



Fig4



Fig5



Fig6



Fig5-1



Fig7

- Fig1 以軟紙材（報紙為主）回收再利用之法，將報紙製成紙漿再塑造各種面具的造形，圖為塑形之後彩繪之情形。
- Fig2 完成的紙塑面具並試戴之。
- Fig3 我是魔術師單元（玩紙）活動中，兒童以報紙做成身體裝飾的造形。
- Fig4 有趣的紙面具。
- Fig5 以硬紙材（紙盒為主）再利用、再組合方式，設計立體的迷宮。
- Fig6 完成的紙塑面具並試戴之。
- Fig7 紙面具在彩繪之後，再加上其他素材完成的作品。