

吳靜吉博士策劃

大眾心理學全集 ⑦④

胡寶林 / 著

劉思量博士 / 專文討論

兒童教育新法 [0~10歲的兒童創造力系列3]

立體造形與積極自我



計劃五年出齊三〇〇冊・每冊都解決一個或幾個你面臨的問題

大眾心理學全集

吳靜吉博士策劃

74

立體造形與積極自我

〔兒童教育新法〕

立體造形與積極自我

Children Workshop By Bou-Lin Hu

作者／胡寶林

策劃／吳靜吉博士

主編／大眾心理學全集編輯室

發行人／王榮文

出版・發行／遠流出版事業股份有限公司

臺北市 10714 汀州路 782 號七樓之 5

郵撥／0189456-1 電話／392-3707

法律顧問／王秀哲律師

嘉義市忠義街178號 ☎ (05) 227-3193

董安丹律師

臺北市忠孝東路四段142號503室 ☎ 721-9391

呂榮海律師

臺北市金山南路二段2號8樓2室 ☎ 394-3393

印刷／優文印刷廠

臺北市汕頭街54巷42弄55號 ☎ 306-3473

□1986年7月1日初版 □1986年7月16日二版

行政院新聞局局版臺業字第1295號

售價125元 (缺頁或破損的書，請寄回更換)

〈大眾心理學全集計畫五年出齊300冊〉

版權所有・翻印必究



香港出版者／香港遠流出版公司

香港灣仔聖佛蘭士街秀華坊23號地下

香港經銷商／藝文圖書公司 ☎ 電話/3-805705

九龍又一村達之路30號地下後座

有成圖書貿易公司 ☎ 電話/5-293283

香港灣仔聖佛蘭士街秀華坊23號地下

《大眾心理學全集》

出版緣起

王榮文

在一個充滿社會壓力與人際關係的世界裏，已經不容許「心理學文盲」的存在！

你對心理學的認識與體會，將決定你能否在文明社會中活得下去，活得快樂，活得有尊嚴！

臺灣在近幾年，心理學的地位突飛猛進。不但社會大眾對心理學知識的需求日益殷切，心理學與經濟學，更並列為臺灣當代兩大「顯學」，上自達官資本家，下至販夫小職員，都欲一窺究竟，引為隨身利器。

心理學的勃興，在臺灣社會可能有其特別的時代理由：

第一，臺灣社會日趨進步，羣體生活則日漸複雜。社會壓力與人際摩擦在在使現代人難以透氣，人人都渴望尋找自我教育、完成個人目標的途徑。

第二，臺灣的企業活動日益繁盛，商業社會的特質呼之欲出，然而，一切企業管理不離「人性因素」，在商業社會中想要脫出競爭，管理他人，就得掌握了解人的學問不可。

不論是基於前者尋得個人安身立命的「消極動機」，或是後者尋求個人在社會上進步發展的「積極動機」，心理學都是一門有幫助、有用處的知識。

可惜的是，在臺灣，心理學的一端藏於學院門牆之內，凡夫俗子緣慳一面；心理學的另一端

卻在大眾傳播媒體中，把普通常識略事包裝後出現，並未給予大眾真正的幫助。

在這樣的環境前提下，遠流出版公司提出一個「大眾心理學全集」的計劃，希望不失心理學嚴謹性的原則，編輯一套平易近人，可以流傳大眾的心理學叢書。

這套叢書計劃又分雙線進行，一條路線是搜尋坊間曾經譯著出版的大眾心理學著作，重新整理歸納，使其中的佳作得以滙為巨流，成為取之不盡的知識泉源。另一條路線則邀請心理學名家，譯著大眾心理學作品，自成系統。

遠流出版公司的「大眾心理學全集」編輯計劃，預備在五年之內，出版三百種深入淺出、人人可讀的通俗心理學著作。每種著作除由專家學者編寫校閱外，並由本社的編輯室撰寫報告一篇，做為讀者之「導讀」。

「大眾心理學全集」的編輯工作，由心理學家吳靜吉博士領導並策劃，在遠流出版公司成立「大眾心理學編輯室」，編輯室的編輯小組除了執行編纂工作，並共同或輪流撰寫「編輯室報告」。此外，遠流出版公司更邀請國內外知名心理學家多位，組成「諮詢委員會」，為全套叢書擔任選書、顧問、觀察心理學研究動態等工作。

這樣的編輯構想，加上這一組傑出工作人員的努力，深望能提昇臺灣社會大眾對心理學的整體認識。我們除了自我砥礪之外，更盼望在編輯計劃進行過程中，能夠不斷得到各界方家以及讀者大眾的反響與指正。

編輯室報告

創造力是人類智慧的泉源、文明的原動力。創造力與生俱來而又潛在，需要透過適當的教育啓發。發展天賦的創造力，應從嬰兒開始，因為兒童最好的學習時機不是始於入學之後，而始於出生後的前四年。西方的現代心理教育學家已肯定了兒童在四歲以前的智力發展潛力，理論上可到達一生的百分之五十。也就是說每個人的智力發展極限在四歲以後只剩下百分之五十的機會。中國俗語早就說過：「三歲孩童定八十」。

本文作者胡寶林把幼兒擁有的創造力形容為未來的「社會動力」，並為臺灣的兒童教育按了警鈴。他認為不尊重兒童就不是真愛，以模式教育兒童就扼殺了創造力，沒有創造力的社會就沒有足夠的民主參與動力。

胡寶林是一個多棲的藝術家和建築師，也是活躍的創造力教育專家，他生於無升學壓力的越南僑居地。並自稱在家庭印刷廠的油墨中和可以遊戲的巷子中長大。回國讀完大學後便赴瑞士深造，主修建築，副修實驗創作藝術教育。作者旅歐十年除專業從事建築設計工作外，一直都積極的做着兒童及青少年創造力教育的寫作和推廣工作。

本書作者回國五年，由歐洲帶回來創造力教育全新的視覺和經驗，他認為兒童創造力教育應為趨向完成自我的人格教育而非才藝教育。兒童應依不同之天賦智能給予平等及多樣的後天啓發

，使其在成長過程中獲得整體的成熟；在未來的日常生活與思想活動中富有創造動力。各種項目的才藝教育，不是最終目的，而是工具。

胡寶林累積了個人十多年的經驗，親身對中國兒童做了無數實驗教學，寫成了這一系列新觀念的兒童創造力教育叢書。這些叢書共分四冊，在第一冊《戲劇與行為表現力》中，他把兒童戲劇及「辦家家酒」的遊戲視為兒童人格教育的工具，以促進適應行為的學習、糾正干擾行為的情境。在第二冊《繪畫與視覺想像力》中，指出繪畫活動對兒童來說，是無中生有的魔術，是可以展現海闊天空的視覺想像力，不是止於寫生的勾邊彩色畫。在第三冊《立體造形與積極自我》裏，他的新觀念確定動手去發現、去觸摸、去生產具體的東西，是積極建立「自我」和周圍世界關係的歷程，立體造形的意義，非僅勞作剪貼的工藝意義而已。第四冊《音樂韻律與身心平衡》討論由身體和音樂外在動態的節奏促使內心靜止的節奏——注意力、協調力、耐力、合羣力……等的均衡發展。這一套透過創造力教育的兒童人格養成計劃，將會使有兒女的家庭生活多姿多彩，也希望臺灣的兒童教育界將由陳腐模式的美勞教育和壓抑兒童個體尊嚴的生活教育中甦醒過來，讓下一代創造更好的明天！

本書共分二編，首編從兒童教育心理之角度了解兒童之感覺及行為表現，掌握與兒童意願相關的情境。用生活規律及「辦家家」遊戲轉移兒童的情緒，及促進其應有的感情流露。第二篇則從積極的教育觀點提供豐富之戲劇活動，和兒童一起創作。（王傳珪執筆）

立體造形與積極自我

目錄

《大眾心理學全集》出版緣起

編輯室報告

專文討論／失去的童年——從遊戲到生活

小詩／獻給中國的孩子——只要我長大／九

自序／二

劉思量
胡寶林

緒論／勞作教育的革新意義／八〇

一、立體造形是什麼？／八三

二、積極自我由何時開始建立？／八四

三、兒童立體造形的工作心理／八七

原始的觸覺反應／八七 佔有慾和領域感／八八

搜索及研究新鮮事物的精神／八八 破壞就是工作／八九

整體表現，忽略細部／八九 立體造形繪畫較易把握比例／九〇

愛以想像造形，變換原來物品的用途及「角色」／九〇

愛參與成人工作，積極「生產」／九一

四、兒童立體造形的教育功能／九二

第一篇 積極自我的培育

第一章 自我與生活世界／二六

一、自我與生活世界／二六

二、自我的潛能／二七

三、創造生活和消費生活／二八

四、自主與協調／二九

第二章 積極生活培育與指導原則／一〇六

一、家長和老師的進修及心理準備／一〇六

二、開放兒童視野，接觸及體驗周圍環境／一一〇

三、和兒童建立合作的友誼關係／一一一

四、極大的誇獎，極小的懲罰／一一二

五、有創作性及遊戲性的指導／一二五

六、空間佈置及工具／一二六

七、玩具的選擇／一二〇

第三章 觸覺與生活教育／二二六

一、嬰兒單元／二二七

觸覺的滿足／二二七 研究慾的促進／二三九

空間辨認力及領域感的培養／二三九

二、兒童單元／二三二

觸覺敏銳化／二三二 研究慾的促進／二三四

靈敏力的生活教育／二三二 空間造形／二四〇

第二篇 立體造形教育

第四章 創作性的立體造形教育／一四

一、浮彫單元／一四

表面加工部份／一四 鑲嵌部份／一五

二、塑造單元／一五

身體造形／一五 彫塑／一五 紙造形／一六 布料造形／一六

蔬果造形／一六 玩偶造形／一六 雜物造形／一六

三、構造單元／一七

堆砌造形／一七 架構造形／一七

四、編織單元／一七

五、研究單元／一八

第五章 示範教案實例／一八

一、認識身體／一八

二、猜猜摸摸／一九

三、餅乾積木／一九

四、包東西／一九

五、架吸管／一九

六、塑石膏／二〇

七、布袋戲／二〇

八、檢破爛／二〇

作者簡歷／二三

參考書目／三七

失去的童年——從遊戲到生活

我的朋友蔡懷國，有一次談到他教育兒女的經驗，說了一句很有哲理的話：「我們都不是天生爲人父母的，教小孩也需要慢慢的學。」其實何止是爲人父母，就是爲人師表，爲人子女，爲人伴侶，爲人學生，以及作爲一個人，何嘗不是慢慢學習的結果。

六十多年前，心理學正處於啓蒙時期，本能的學說，曾經是心理學中最有說服力的原則之一，曾幾何時，已被另外一個原則所取代：發展是遺傳與環境的交互作用的結果；或是生長與學習交互影響的產物。演變至今，人類的行爲已經極少單純以本能的形式出現，人愈大，本能的表現愈少，學習的結果愈明顯。有幾種行爲，似乎是生而具有的，正如孔夫子所云：食、色，性也。

性者，人生而具有之本質。「食」這個字，換心理學的論點應包括飢餓、渴、礦物質或維他命之攝取。「色」這個字，應包括性驅力。凡此皆是求生本能之表現。而破壞、毀滅、自虐等是求死本能之作爲。其實孔夫子比起心理學家，更了解行爲的意義。他居然以食、色兩個動詞，生動的表達出人類追求滿足這些基本需要的行爲。人類另外一種需要是操弄的需要。顯現在行爲上的是遊戲、探索、事物之學習掌握，以至於藝術的學習和表現。行爲愈複雜、愈精緻，遺傳的比重就愈少，愈不明顯，學習的比重就愈增加，愈有影響力。

遊戲與工作，似乎是被分成兩個截然不同的世界。古老的說法，總是鼓勵工作、用功，而輕視遊戲、娛樂。所以有「業精於勤、荒於嬉」的說法。嬉，「遊戲」是被認爲荒廢學業、事業的罪魁。但是一個只會工作，不會遊戲的人，是和工蜂沒有太大的差別，大約生活起來也不會很有樂趣。演變到近代，對於工作與遊戲的看法，在兒歌中可以看到觀念的改變：「我愛遊戲，我愛作工，遊戲快樂，作工光榮……」。遊戲與工作終於處於平等的地位。觀念雖然改變了，但在做法上，似乎並無多大進步。由於時代變異，工商業化的時間腳步，是以分秒必爭的光速去度量，人們何止以夸父追日的時速去追逐時間，衡量金錢，更以焚膏繼晷的精神去製造利潤，享受工作。把娛樂交給了電視，遊戲付諸於聲色，以填補心身的空洞，靈魂的真空。昔日的浪漫情懷，瓜棚講古，田壠釣蛙，明月清風，兒歌童玩，也隨着工業化的腳步，漸去愈遠，拋棄在車水馬龍，

聲光化電，矯揉造作的人工娛樂的背後。消失了的是一片童心與真情，感覺變鈍了，所有的經驗，尤其是遊戲的樂趣，變成間接又間接，正如電視上的「歡樂假期」，你不必實際參與，你只須要坐在椅子上，兩眼發愣，你只看到歌舞明星在樂，你同時看到的只是心中的寂寞。我愛遊戲，變成了我愛看別人遊戲，我愛作工，變成了我愛為金錢而作工。人的天生會遊戲的能力，喪失了，隨著遊戲而來的快樂、敏感、創意，也不必說再見。人，變成了現代人，現代的機器人，現代的製造金錢的機器人，現代的製造金錢不會遊戲的機器人。

遊戲的目的，純粹為了追求自我實現與滿足。事實上，人類的行為很少是純粹的。這裏所謂純粹，意指原始之目的。原始目的之外，也可能衍生或達成附帶之目標。比如有關遊戲活動，如工藝、美術、唱遊，甚至文學、戲劇、舞蹈、音樂等活動，最初之成形，有部份是由遊戲演變而來，所以對於藝術之形成，有所謂遊戲形成說的理論。至今在英文中遊戲與戲劇或音樂演奏都共同使用play一字，其來自有原因。當然所有的藝術包括遊戲，有其共同的特性，如發揮創意，追求自我實現，快樂與滿足，也即其目的應該是為遊戲而遊戲，為藝術而藝術。至於是否賺錢，是否能夠有聲望地位，只是附帶目標而已。假如將此附帶目標，作為遊戲與藝術的最重要目標，不僅從中得不到快樂，反而是倒果為因，將藝術與遊戲作為沽名釣譽，爭權奪利的手段，不僅無法達成自我實現與創造力之發揮，其藝術及遊戲之表現也不可能有很高的成就。

遊戲與工作有時是可以合而爲一；有時候可以相互並存，並行不悖；有時候卻是你死我活，相互矛盾的。第一種情況是藝術家與兒童（尤其是幼稚園的兒童），他們的工作就是遊戲，而遊戲也是工作，這種人是最幸福快樂的人，即使他們偶而會爲創作不出滿意的作品而苦惱，但是這種苦惱，本身也是快樂泉源的一部分，所謂甘之如飴，何苦之有，而創作過程的本身不也是和成果同等的重要，同樣的其樂無窮嗎？第二種情形，是勤勉的工作者，業餘（指的是職業工作之餘）的藝術家。他們能夠將職業的工作與創作的工作分開，職業是爲了賺取生活之所需，是將肉體與靈魂維持在一起的手段。所以職業本身也許不是他的志趣所在，但是爲了使自己肉體和靈魂不至太早分離而早登天國，所以只好隨機應變，採取變通法門。將肉體的維繫付諸職業工作，以滿足生理的需要；將靈魂的滿足交給了藝術工作，從事於創作，二者不相輔而相成。有不少在國外的藝術家，因爲畫賣不出去，暫時寄身於餐館打工，以求活得下去，工餘之後，可就是道道地地的專業藝術家。所以一個人如果不能將其興趣與職業配合，往往要尋求其他調適之道。以必須打工的藝術家而言，真不知道他的真正的工作是職業，還是創作。事實上我們也可稱他爲專業的藝術家，業餘的打工者。總之，我們這個世界的大部份人，都是這樣的工作與興趣無法配合的生活下去。如果二者能夠相安無事，並行不悖，則也會過一個不好、不壞的生活。不是嗎？我們大多數人，豈不都是過的這樣不好、不壞的生活嗎？

第三種生活，是遊戲與工作產生矛盾，生活變成心理衝突的戰場。這種戰爭之所以發生，往往來自於對於自己的真正興趣、自我之能力沒有了解，對於所從事的工作不僅沒興趣而且不能接受，但是爲求溫飽，不得不爲五斗米折腰。要問自己之興趣所在，好像所有的事情都有興趣，但是又彷彿也都沒興趣。要問想從事什麼工作，也不知能夠從事什麼工作。最後雖然有了一份工作，但工作之餘也不知從事什麼消遣。消遣已經是非常無奈的去打發時間，何況還不知道如何去消遣，這樣在無奈之外加上了更多的無聊。所以真正會發生遊戲與工作之矛盾的原因，還是對自己沒有了解。

與我年齡差不多的朋友們，目前正是四十歲上下。我們有的在當老師、出版家、作家、商人、家庭主婦、新聞工作者。最近見面最常談的問題是四十歲的感覺。四十歲，是孔子所說的不惑之年，但是我們其實還是很困惑的，我們稱這個時間，是四十歲的困惑。困惑什麼呢？其實是站在人生的「中」點，已經不再有年輕人的衝動，但有衝勁，也沒有老年人的嘮叨，但有活力。這時正好可以比較氣定神閒的去回顧自己的過去，策劃自己的將來。其實大部份的問題還是圍繞在工作、興趣、生活態度、人生看法等觀點上。四十歲的困惑，看來還是遊戲與工作的困惑。假如人生還有另一個出發，其實四十歲是一個很好的出發點。四十歲在心智上已經相當成熟，人生之歷練，也逐漸形成一點智慧，以這一點出發，通常總是好的結果比壞的結果有較多的發生機率。

難怪胡適要寫《四十自述》。這個出發點，其實是以調適或調整生活方式開始的，而以再學習作為手段。此時的學習應當對學習方法和策略已有領會。所要調整的不過是如何將工作與遊戲作最好的調合罷了。

說了這許多，事實上只是在尋求一個失去的地平線，或是尋找一個消失了的桃花源。這個桃花源，其實就是我們童年曾經活過的夢。只是在那個時空裏，我們不知工作是什麼？其實我們的工作就是學習，學習遊戲。而遊戲本身就是工作。所有的一切一切，都是為遊戲而設計的，遊戲和工作是合而為一的。我們除了遊戲之外別無工作。而在遊戲中有的是歡樂，在歡樂中也學會了人與人的相處，學會了成長、學會了發問、學會了創作、學會了人生的大道理，一切以學習遊戲為開始，以快樂為結束。遊戲，雖小道也有可觀者。可是，人愈大，工作與遊戲就愈分愈遠，失去的何止是童年的夢，也失去了本來在遊戲中應有的快樂。遊戲與工作分離愈遠，生活就愈加痛苦。這就是成人社會的悲哀。假如歷史是循環的，人生的歷史也在作循環，人一直到了老年，才會回到返樸歸真的世界，才會再具童心，才會重拾童趣。假如我們要過一個快樂的生活，在人生的每一階段，不要拋棄原有之童心，恐怕是挽救心靈不被工業化、現代化生活污染的唯一良方。

正因為我們大部份的成人，已經自我放逐於桃花源之外，已經不再具有遊戲的能力，那麼我們何妨和子女，一起玩玩曾經玩過的遊戲，重新學習遊戲的方法，學習做一個會玩遊戲的父母，

一個會帶兒童遊戲的父母。或許我們可以早一些再還我純真的面目。

這一本書，其實就是讓我們學習如何作一個會玩遊戲的父母的書。

〔註〕 本文作者，劉思量教授，廣西人，一九四七年生。畢業於政大教育系，教育研究所碩士；美國威斯康辛大學教育心理學博士，西密西根大學美術碩士，現任國立藝術學院美術系主任。