

6 月份專題任務-古早童玩樂趣多



〈初階題〉

閱讀以下文章回答相關問題:

咱的童年咱的夢～趣說台灣童玩～

如果說，玩是童年文化的主要構成要素；那麼，童玩則是童年生活的文化載體與智慧結晶。研究童年玩具遊戲，即是研究童年文化；研究童年文化，即是研究童年生活。

每個年代都有獨特的風味，不僅意味著社會轉型、政經發展、環境變遷的腳步，也代表各時期生活藝術之美。

民國三、四十年代是物質缺乏的農業時期，純樸有人情味的社會、和未受污染的自然環境，使古早時代童年歲月極具土味與野趣。五、六十年代，是大興建設、經濟起飛，全台蓬勃飛躍的工業時期。勤奮勞動帶領物質生活日趨富裕，童玩也隨之進步為代表工業產物的塑膠或金屬製品。而八、九十年代，搭乘全球化國際趨勢，邁入由電子產業領軍的資訊時期。近代的孩子們在家透過電腦螢幕，即能體驗多媒體聲光享受。

回顧台灣早期，孩童具有細膩的觀察力和純樸的創造力，善用生活週遭素材張羅童玩，發揮天馬行空想像力創造各式玩具，使遊戲更添趣味、童年更加精采。然而，隨著經濟快速發展，一棟又一棟的建築高樓取代一塊又一塊的稻田，田野、溪河、蟋蟀、蝴蝶…等逐漸消逝，現代孩童找不到空曠的場地騎馬打仗，也沒有乾淨的溪水抓蝌蚪、摸蜆仔，過往記憶消逝在歲月洪流裡。傳統童玩正是當時生活的寫照，遺忘它們如同失落生命原始的純真精神。藉由童玩以寓教於樂的方式認識台灣，紀錄那段甜美的共同記憶。

時空轉移使童玩的變化日新月異，富有台灣傳統特色的童玩逐漸被強調聲光炫目的玩具取代，再不趕快紀錄傳統童玩，它們將悄然失傳。透過傳統童玩，認識台灣一路走來的各式樣貌，牽起曾在這片土地上生活的人們，心田深處共同的點滴歲月回憶。

歷代的孩子都有一種天生的本能，那就是能夠應用生活周遭可得的素材與雙手可及的工具，創造出自娛和娛人的遊戲或玩具。然而此本能在電視、電動玩具侵入我們童年生活文化中後，就驟然消失了。

今日兒童的現代童年生活中其實缺少一段「童年生活」，他們與今日成人們在看一樣的電視節目、吃一樣的餐飲、逛一樣的商店…。讓我們看看昨日的童年，或許對如何豐富今日的童年生活將會有所啟示。

總編輯張世宗教授

(擷取自: http://edu.ocac.gov.tw/local/taiwan_toy/toy_list_1_c.htm)

1. 什麼是「童玩」？

答: a. 兒童玩耍的地方

b. 製作兒童玩具的工廠

c. 兒童的玩具或遊戲

2. 毬子、彈弓從自然環境取材，充滿土味與野趣，推測這些大約是臺灣什麼時期的特色童玩？

答: a. 「民國三、四十年代」農業時期

b. 「民國五、六十年代」工業時期

c. 「民國八、九十年代」資訊時期

3. 哪些童玩具有資訊時期以後的特色？

答: a. 塑膠積木、萬花筒

b. 電視遊戲機、iPad

c. 竹槍、竹蜻蜓

〈進階題〉

閱讀以下文章回答相關問題：

回憶的童玩已消逝 3c 產品成孩童童年

如果問你的童年都玩些什麼，你所想到的可能是溜溜球、吹泡泡、小手槍、小型遊戲機等，這些在過去雜貨店裡隨處可見的玩具，但隨著社會的發展，科技的進步，現在可以看到的是，當小孩哭鬧時，父母拿出來的不再是有著七彩顏色的玩具糖果，而是播放著卡通的 3C 產品。

對於 8、9 年級生以前的小孩來說，童年回憶無疑是下課時刻相約到雜貨店裡，花 10 塊零用錢玩抽抽樂，所抽到的各式玩具，能夠擁有小手槍或是電子雞就是件值得炫耀的事情，朋友們相聚玩著積木疊疊樂、大富翁，配著橡皮糖、麵茶粉，過年時刻，大人們只要買一盒抽抽樂就能讓小孩開心過年，到了現今一台手機就能將其取而代之，小孩不再玩著疊疊樂而是選擇連線打遊戲，就連過去的實體桌遊也發展出許多線上遊戲將其取代，讓小孩開始選擇擁有手機。

現在的兒童在電子產品普及的年代下成長，他們總是獨自一人在虛擬世界裡跟機器打交道。

這讓許多長輩們看了既搖頭又擔心。因為虛擬世界的遊戲並不會教導孩子如何運用想像力，如何與人相處，如何動腦筋做玩具。傳統的童玩項目很多，台灣孩子們小時候的玩具，大多都是從過去流傳下來的。

沒有電子遊戲的年代，孩子們通常是自製玩具、動手又動腦的小小工匠，自己可以做竹蜻蜓、陀螺、風箏、筷子槍等等。孩子們還用身邊容易取得的材料製作玩具。因為廢物利用是傳統童玩製作的主要特點之一，人人都可以上手做。此時，手藝好的孩子們便成為大家的小老師。

近年有一股教導小朋友動手做玩具的「復興傳統童玩文化」風潮湧起，許多小學開始推廣這些讓孩子們手腦並用的學習活動。同時，讓爸爸媽媽帶著孩子一起動手，這樣，不禁傳承了文化，還增進了親子樂趣。

擷取自: <http://www.epochtimes.com/b5/18/3/8/n10201732.htm>

<https://www.peopo.org/news/371063>

1.文中提到“廢物利用是傳統童玩製作的主要特點之一，人人都可以上手做。”請舉一個「廢物利用」的童玩，說明怎樣廢物利用？

答: (自由作答)

2.比較看看「古早童玩」及「現代童玩」的區別，兩者的“優點”及“缺點”分別為何？

答: (自由作答)

	古早童玩	現代童玩
優點	a. 取材環保、不用花大錢就可以自己動手做增加創造力與想像力，且具有獨特性，簡便又經濟。增加兒童與大自然共處的機會...等。	c.多元化，提供多選擇、能快速得到想要的資訊、滿足視覺、聽覺享受。多媒體科技，將生活點綴得多采多姿。透過無國界的網際網路，每個人都能接軌全世界，無論是學習、工作、文化、娛樂...等，都提升至國際互動....等。
缺點	b.相較現代童玩，顯得較單調、缺乏變化.....等。	d.機器大量生產唾手可得，缺乏人情味、人與人之間的互動減少。消抑了許多屬於兒童時期孩子們應具備的想像力與創造力。易使人沉迷、對 3C 產品過於依賴....等。

3.現在的兒童在電子產品普及的年代下成長，日新月異的多媒體科技雖然將生活點綴得多采多姿，但卻也帶來了許多負面的效果及影響，從文中哪段話可得知？

答:A.“隨著社會的發展，科技的進步，現在可以看到的是，當小孩哭鬧時，父母拿出來的不再是有著七彩顏色的玩具糖果，而是播放著卡通的 3C 產品。”
B.“現在的兒童在電子產品普及的年代下成長，他們總是獨自一人在虛擬世界裡跟機器打交道。”

4.你玩過「古早童玩」嗎？舉一個例子，並寫出它的玩法。

答:(自由作答)

各校參與人數統計

編號	學校	參與人數	編號	學校	參與人數
1	臺北市松山區民權國小	2	8	臺北市文山區永建國小	1
2	臺北市中山區吉林國小	2	9	臺北市士林區文昌國小	1
3	臺北市中山區中正國小	1	10	臺北市北投區文化國小	4
4	臺北市立大學附設實驗國民小學	10	11	臺北市北投區立農國小	4
5	臺北市國語實驗國民小學	1	12	臺北市私立靜心國民中小學	1
6	臺北市大同區雙蓮國小	1	13	臺北市私立復興實驗高級中學附設小學部	1
7	臺北市文山區萬芳國小	3	14	國立台北教育大學附設實驗國民小學	1

本月份參與校數共計 14 校，人數共計 33 人。

*各校若需要參與學生作答情形，請來電(02)2303-3555#106 /或 e-mail: reading.tp.edu.tw@gmail.com 國語實小專案教師 劉老師洽詢