

2-1-1 童玩與遊戲主題：小朋友就是天才



- 帶領者：香港策展人 鍾燕齊 Chung Yin Chai Joel
- 參與學校：南澳國小、岳明國小
- 簡介：『玩』是孩子探索世界的方式，而『創意』則是打破框架的新想法。此工作坊大部份時間以遊戲的方式進行，不管失敗與否、也不計較輸贏，重點在於讓小朋友從玩具物件、玩意素材中探索『玩』的多元可能，甚至能打破遊戲規則、跨越隔閡與成見，在實驗中激發想像與創造的樂趣。
- 設計理念與目標：打開心眼與觀察力，透過觀察可以被啟發，發揮創意、進行設計。Joel 認為學校不僅只是孩子學習與玩樂的環境，更是孩子們一生成長中能夠發生無限可能性的空間。故以一個「O」的形狀貫穿工作坊的設計，讓孩子透過觀察力(Observe)將生活環境中的物件(Object)串連在一起，思考玩與學習的平衡、玩與創意的平衡，重點在於O的衍生意涵：觀察力，觀察就是『感性力』，可以轉化成個人的『表現力』再轉化成『傳達力』。工作坊的環境是日常生活的空間，Joel 給小孩們玩具的材料也來自日常物件，諸

如回收物、吸管、雨傘套、橡皮筋等元素，透過孩子親手將之轉變成玩具，扭轉他們對生活中這些材質的功能想像，並讓孩子知道創作的靈感就是來自日常生活。Joel 認為教育的目的就是讓小孩們身心都健康快樂成長，故工作坊的設計希望能啟蒙孩童的感官、表達能力、情感表現、自我探索及身體活動，並能彼此相互配合。活動各項目都讓孩子們在自由及不被干擾的空間下學會尊重和珍惜一切萬物，包括生物及死物。工作坊主要集中在培養觀察、表達、創作及體能能力。讓小孩子們建立自信心、學會合群、合作、彼此尊重、互相分享和有良好的社交能力。

· 工作坊流程

1. 認識彼此：Joel 讓大家圍成一個圓，拿出一組手作的玩具，讓大家用玩具來自我介紹，一邊玩一邊介紹自己，讓大家的注意力轉向玩具，自我介紹也變成一個有趣的過程。
2. 相信自己：進行「blind drawing」我們都太相信我們自己的眼睛，Joel 要小朋友相信自己的手，建立自信心。
3. 打開觀察力：過程中進行與圓形相關的小活動：單簧管、氣流滑翔機、杯子氣球、找出教室裡的圓，Joel 製作玩具得材料都是日常生活常見的材料，發揮觀察力，過程他讓小朋友自己去探索其中，讓他們了解到創作的靈感就是來自日常生活。
4. 合力完成：『要是覺得不好看，就弄到最好看』，每個人都可以去改變自己的作品，

排出自己滿意的圓，過程中 Joel 給小朋友創作最大的空間，最後有各種圓形的堆疊，最後創作出圓的地景藝術。

《南澳國小》過程記錄：

1. 認識彼此



· 這是一間充滿造型、色彩元素的教室，
首先大家圍成一圈開始活動。



· 另一種認識彼此的方式：一邊玩一邊介紹自己，
棒上圓盤掉落就要重來，氣氛熱絡。

2 相信自己



· blind drawing：兩人一組彼此對畫，開

始仔細觀察對方，一邊盯著對方的臉一邊進

行繪圖。



· 孩子跟盲畫成果合影



3. 打開觀察力：三個小課題的玩具製作



【玩具製作 1】 吸管變成單簧管。

· 一步步將常見的吸管變成一個小樂器

學生觀察老師，開始動手探索素材。



【玩具製作 2】 雨傘套、吸管、紙杯變成玩

· 藏在紙杯裡的塑膠套，一吹氣就浮現出

具

來。



【玩具製作 3】圈圈做成的 NASA 的飛行器 · 集體戶外試飛

4.合力完成



· 找出教室裡的圓形

· 小朋友與設計師分享選擇物件的想法



【圓的地景創作 1】把找到的圓形物件進行排列。大家開始分工合作，將物件仔細的排好。

【圓的地景創作 1】小朋友把找到的圓形物件進行排列，主題是"LOVE"。



【圓的地景創作 2】

設計師 Joel 引導小朋友將排列的物件再重新進行調整，找出具有美感的排列形式。



【圓的地景創作 2】過程中，大家互相討論

物件擺放的原因，開始觀察範圍內的所有圓形物體排列方式，最後有了圓的大集合。

5. 我們所發現的“O”



《岳明國小》過程記錄：

1. 認識彼此



教室裡有各式各樣的實驗素材



· 一邊玩一邊說的自我介紹

2 相信自己



【blind drawing 第一回、第二回】



· 孩子的盲畫成果

兩人為一組，彼此對畫，一邊盯著對方的臉

一邊進行繪圖，過程中笑聲不斷。



【blind drawing 第三回】大家一起來畫 · 孩子與盲畫合照

Joel



3.打開觀察力：三個小課題的玩具製作



【玩具製作】

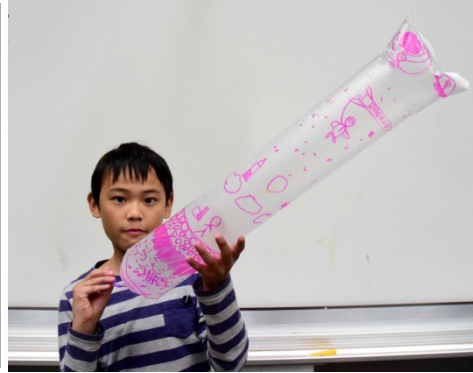
· 一個紙杯可以做什麼？答案可能有許多

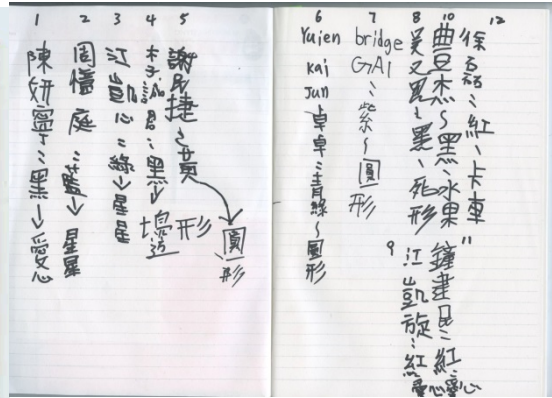
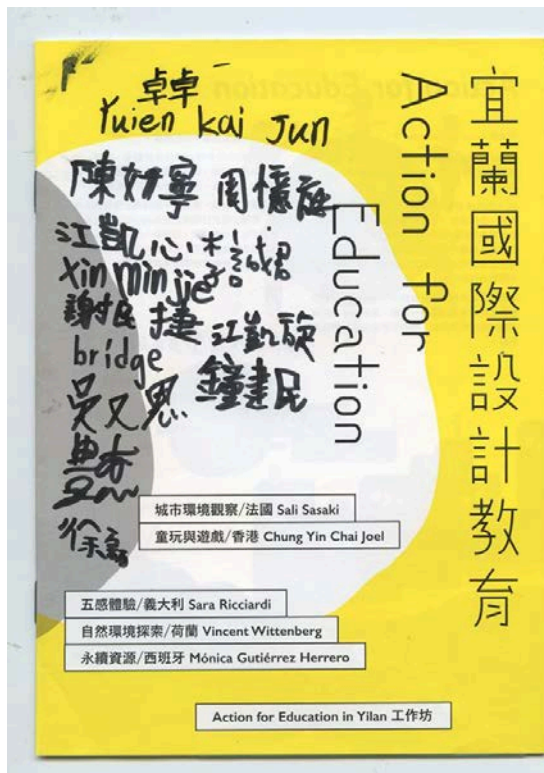
種。



· 常見的雨傘套、吸管、紙杯變成玩具

· 藏在紙杯裡的塑膠套，一吹氣就浮現出來。





設計師在工作坊裡讓小朋友不停簽名，告訴他們每個人的簽名代表自己與參與者，是種認同、是自信心地表現，而讓觀眾知道誰是創作者更是種尊重。

同時 Joel 也讓小朋友知道不是只有帶領老師，每一位小朋友都是計畫的參與者，Joel 和他們也是朋友，這樣做協助 Joel 評估孩子的狀況，無形中也拉近孩子跟設計師的距離。

4.合力完成

【找出教室裡的圓形】

小朋友與設計師分享選擇物件的想法



· 參訪的幾天 · Joel 觀察學校裡的合適地點。



· 最後選定學校的中走廊 · Joel 把自己當成
維特魯威人 · 想像和孩子於此創作圓型地
景。



【排列教室裡的圓形物件】



· 俯瞰的平面圓 · 其實是由諸多立體物件構
成。



【樓上與樓下分工】

不同的視野就有不同的工作



· 大家一起協力把圓形地景完成



【圓形 v.s 圓形】

圓形中的圓形；圓形上的圓形；圓形下的圓形；圓形旁的圓形。一層一層的圓形！



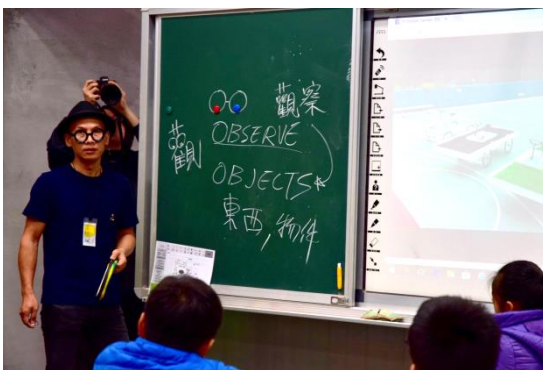
你有想過多少種圓形的可能？



【圓的地景創作】

設計師 Joel 引導小朋友將排列的物件再重新進行調整，找出具有美感的排列形式。

5. 我們所發現的“O”



· 透過O這個元素，其實想傳達的是「觀察」 【交流】大膽嘗試一些可讓學感到不一樣的

Observe 這件事，透過細心觀察，日常生活 教學，學生學習不只有一種方法，過程裡可

中習以為常的事物看起來不再一樣。 以有更多的可能性，讓一種答案變成十萬

種。