



109  
學測  
考情最前線



# 國寫最速解

## 非選擇題（共二大題，占50分）

說明：本部分共有二題，請依各題指示作答，答案必須寫在「答案卷」上。第一題限作答於答案卷「正面」，第二題限作答於答案卷「背面」。作答使用筆尖較粗之黑色墨水的筆書寫，且不得使用鉛筆。若因字跡潦草、未標示題號、標錯題號等原因，致評閱人員無法清楚辨識，其後果由考生自行承擔。

一、

玩具種類繁多，大致可以分成古典玩具、積木玩具與擬仿玩具這三大基本分類。古典玩具其特徵是造型簡單，不刻意模仿現實事物，提供兒童以各種方式耍弄，即常見的童玩（七巧板、陀螺等）。相反地，擬仿玩具不同於積木玩具的單元式或化約式排列組合，這類玩具試圖模擬現實上或想像上的事物樣貌。模仿的對象從名人偶像、卡漫人物到槍砲刀劍、交通工具、軍事武器等應有盡有，並分別發展為自成一格的複雜體系。

擬仿玩具不只是提供存在的物質本身，更包含其背後所蘊含的意象、敘事、歷史記憶等脈絡。例如卡漫玩具主角衍生自整套卡漫文本；交通玩具（跑車、工程車等）則可引發對某種生活方式、社會地位與品味的認同；軍事武器則關聯於對戰爭史和科技發展史的知性興趣。

各個時代的孩子都會拿日常生活中取得的物品製作玩具，或者是自己設計、就地取材。專門替小孩製作玩具這種現代化形式，一直到啟蒙主義時代才出現。當時德國人對兒童的教育非常嚴格，但不久便有人開始對這種教育方式產生質疑，並重新思考孩子的本質及教育的意義。這些人肯定遊戲對孩子不可或缺，同時也提倡學習應該是快樂而非枯燥、無趣，因此接著又出現強調合宜的玩具對孩子具有重要性的聲音，福祿貝爾就是支持此種主張的人士，於是造型簡單的積木於焉誕生。

玩具的存在體現價值觀的變遷而反應在玩具的型態上，那麼要怎麼看待孩子玩玩具？小時候常常聽到大人告誡不要再玩玩具了，趕快去用功讀書，但現今也常常聽到許多專家學者不斷鼓吹玩出創造力，即使還是有許多人認為買玩具是一種奢侈、享樂主義式的行為。

現今對於玩具是否是一種可以玩出大能力的中介物，還是仍認為它是享樂？這都顯示出不同類型的人對玩具消費看法的差異，它到底是玩物喪志？還是玩物養志？顯然仍各說各話。（改寫自張盈堃〈物體系：玩具的文化分析〉）



請分項回答下列問題：

問題（一）：請依據上文，說明積木誕生的背景因素。文長限 80 字以內（至多 4 行）。（占 4 分）

問題（二）：玩具對你而言，較偏向「玩物喪志」或「玩物養志」？請就你的成長經驗，說明你的看法。文長限 400 字以內（至多 19 行）。（占 21 分）

### 問題（一）

#### 參考指引：

1. 依據題幹「積木誕生」找出關鍵的時間「啟蒙主義時代」，分析出此時間點發生的特殊事件為「重新思考孩子的本質及教育的意義」。
2. 歸納統整「背景因素」的主因是「教育思潮轉變」，進而說明當時教育思潮對「玩具」的看法，統整出此因素如何影響「積木誕生」。
3. 將以上內容整理成 80 字以內。

#### 範 文：

積木誕生的主因是教育思潮的轉變。啟蒙主義時代，以福祿貝爾為首的教育家主張將玩具作為學習的教具，遊戲成為教學的歷程，於是專為孩童設計、生產出造型簡單的積木。

### 問題（二）

#### 參考指引：

寫作二擇一立場題型時，應先分析、歸納雙方論點，再依據個人看法，擇一論述。以本題為例，破題應清楚告知支持「玩物喪志」還是「玩物養志」，建立全文要旨。接下來應論述對己方有利的論點，並適時反駁另一方立場。發表看法時，可以「就你的成長經驗」，故支持論點的論據並不限於閱讀素材。值得注意的是，本題題意出自閱讀素材中「玩具是否是一種可以玩出大能力的中介物，還是仍認為它是享樂」的疑問，行文中應稍加回應。

以下就兩種立場的取材重點，稍作條列式說明：

#### （一）玩物喪志

1. 依據本文分析可支持「玩物喪志」的觀點，主要有「耽誤應該做的事」、「奢侈的消費」、「享樂主義式的行為」，可從中發想，組織論點。
2. 可適當辯駁另一方的論點，例如質疑「玩玩具可以開發創造力」、「學習應該是快樂而非枯燥」等說法。

#### （二）玩物養志

1. 依據本文分析可支持「玩物養志」的觀點，主要有「擬仿玩具可引發某種知性興趣」、「合宜的玩具有助於兒童教育」、「玩玩具可開發創造力」等。
2. 可適當反駁另一方論點，例如質疑「玩玩具是純然享樂的活動」、「玩具無助於學習」等說法。

#### 範 文：

#### （一）

我認為玩具令人玩物喪志。

有玩具就避不開玩樂，玩樂一旦養成習慣，便難以回到人生正軌。「由儉入奢易，由奢入儉難」，同樣的道理，人歷經高強度的工作與學習後，從事休閒活動是相對容易的；但若要从慣常的悠哉中恢

復工作與學習的狀態，卻是極其困難的。

我也曾沉迷在紙牌中，想著：「只是玩一會兒罷了！」但坐下來前說只玩一輪，坐下來後便想著再多玩一輪，最終沒能完成當天的作業。怠惰的頻率從偶爾到經常，從經常到總是，欲望的怪獸摧毀著意志的城堡，多少人生來便擁有抵抗入侵的軍隊？玩具，是使人失控的一劑毒藥。

或許還有自稱為教育專家的人會說，玩玩具可以開發創造力。然而，培養創造力的方式只有玩玩具一途嗎？是否有實際的數據證明一百種方式中玩具是最有效的呢？而在種種可行之道中，對求學與求職最沒有負面影響的方式又是什麼呢？顯然不會是令人玩物喪志的玩具！

當積木堆疊的玩具屋成為怠惰的避風港，玩具只是勾引人玩日愒歲的毒蛇罷了。

(二)

幼獅在遊戲中學習捕獵，幼兒在遊戲中發展潛能。我對玩具的看法偏向「玩物養志」，主要原因有三：

第一，擬仿玩具幫助生涯探索，例如躍上國際舞台的服裝師吳季剛，從小玩芭比，青少年時期便開始為玩具公司設計玩偶的服裝。玩具奠定他一生服裝設計的興趣與本領。

第二，積木玩具可以訓練兒童肌肉發展、空間、排列組合等能力，在成長階段是不可或缺的「教具」。回想童年用樂高搭建出太空站，想像力在繽紛的幾何結構間馳騁，每個組合的關竅都充滿魅力。豐子愷曾畫過一幅漫畫，年幼的兒童玩著積木，畫的標題便是「建築的起源」。玩具，成為知識與技能的催化劑。

第三，很多人以為「玩」就是純然的享受，其實不然。有一次，我見到兩個表妹組合火車軌道，一位耐心對照說明書，即使組裝錯誤也樂此不疲，而另一位生氣地把零件往地上摔。「玩」需要解決問題的能力與反覆挑戰的毅力——這正是趣味所在。

玩具展現趣味，趣味引發興趣，興趣是志業的基石，我贊成「玩物養志」。

二、

甲

夜飲東坡醒復醉，歸來彷彿三更。家童鼻息已雷鳴，敲門都不應，倚杖聽江聲。

長恨此身非我有，何時忘卻營營？夜闌風靜縠紋平，小舟從此逝，江海寄餘生。

(蘇軾〈臨江仙〉)

乙

山居中的恬靜最使人心生歡喜，覺得充滿了幸福。但這種感覺完全是屬於我個人私己的，難以和他人分享。當深夜沉寂，偶爾會有一部卡車從山腰轟隆急馳而過，聲音在峽谷間響應激盪，久久停留，我往往就會從安寧的心緒中驚覺過來。車上至少有一個聚精會神在奔波的人，重山曲流外就是苦樂混合著沸騰的紅塵，那裡面也有著我的妻女和親友，而我卻一個人上山來獨自享受清靜。那麼，我的幸福是不是純由逃避式的懶散得來的呢？山居只是自己刻意經營的一種看似空靈其實奢侈的生活？心安理得會不會是虛幻而脆弱的？

至少，我不希望如此，因為人間是我的根本用情處。

(陳列《地上歲月·山中書》)



請回答下列問題：

甲文中，蘇軾面對夜闌風靜，意欲「小舟從此逝」，遠離塵世；乙文中，陳列則從山居中的恬靜，興發「人間是我的根本用情處」的情思，二者顯然不同。請以「靜夜情懷」為題，連結甲文或乙文的體悟，寫一篇文章抒發你對靜夜的體驗及感受。（占 25 分）

**參考指引：**

題目以「靜夜情懷」為題，寫作要求為「連結甲文或乙文的體悟」、「抒發對靜夜的體驗」，因此，作答時應先閱讀甲、乙兩篇文章抒發的情意是什麼？什麼影響作者的想法？再從文章聯想到自身經驗。行文時應注意，抒發體悟不能只呈現情緒化的宣洩、囁語式的獨白、流水帳的片段，也要適當加入一點省思，才能使文章更顯深刻。

**範文：**

（一）

靜夜情懷

身邊的好友睡得深沉，我能聽見起伏的呼吸像一隻緩緩遊走的蝸牛，拖曳出靜夜的節奏。這是畢業旅行第一天的晚上，我們住宿在南臺灣的小木屋中，彷彿聞得到海的氣息從樑柱間滲入。

我的床位剛好靠牆，轉動脖子便能看見窗稜的紋路。悄悄側身，陌生的被子隨著我的動作窸窣，戶外的矮柱燈使層層的夜色交疊出深淺變化的風景。近處是緊貼著玻璃的熱帶植物，葉的輪廓如同標本開展，向我展示它失去綠意而依舊動人的容顏。稍遠處是線條雜亂而扶疏的枝桠，燒炭似的線條彷彿康丁斯基的畫作，富有節奏而又充滿難以言說的神祕。枝葉底下的景觀造石如同蜷縮沉睡的黑貓，背脊流暢優雅。

深夜墾丁靜謐的姿態令人恍然以為白日的活力只是一場幻夢，雀躍的心跳又明白宣告自己真的在畢業旅行途中。我再度悄悄轉身，身邊好友不知何時打起了呼嚕，另一床的同學也幸福地踢了被子，牆上的夜燈照亮桌上雜亂的泡麵、桌遊、枕頭和樓梯口。想像魂魄隨著樓梯下去，必定可以看見樓下房間裡也是一片喧囂後的沉寂。我享受著這樣安靜的夜、墾丁的夜、旅途中的夜，感到無比歡喜幸福——不是為著夜色的本身，而是為著與我同寢於夜色中的人。

是呀！最美好的事物都連結著人間的情感，獨自踏浪的孤獨哪裡比得上手挽著手的樂趣？躲藏在浴室裡哼響旋律哪裡比得上與整車夥伴合唱？逃躲於人群之外固然能享受安寧的心緒，但這又如何比得上互相依偎的溫暖？武俠片中的浪子獨倚篝火，想必也嚮往團圓的爐火吧！與鳥獸同群有其恬淡，相忘於江湖有其瀟灑，我卻只喜歡這可愛的人間。

安靜的夜晚，傾聽身側好友的呼嚕。明天又會有什麼精彩的活動呢？我懷著這樣的期待，擁住微涼的衾被如同擁抱整個美好的人間。

(二)

靜夜情懷

獨自一人享受夜的寂靜，特別容易觀看內心真實的欲望與軟弱。醒時經營紅塵俗事，醉後幻想乘桴遠逝，人生在醒與醉之間，不斷轉換角色。靜夜，是醉的開始。

我的房間縱使到了深夜依然明亮如同白晝，本應寬敞的桌面堆疊著令人煩躁的應考書籍、課堂筆記、模擬試卷，「長恨此身非我有，何時忘卻營營」？背後的房門像是蟄伏的怪獸，隨時張開牠的大嘴問：「明天考的唸完了嗎？」然後再佯裝對獵物絲毫不感興趣似的說：「早點休息喔！」我聽著怪獸空腹的咕嚕隨著母親的腳步聲遠去，夜終於靜了。

深夜的孤獨最令我自在，藏在教科書堡壘間的靈魂釋放出來，隔音不好的老舊公寓似乎可聽見牆壁的呼吸聲、某戶人家的洗衣機作響、隔壁獨居老人的咳嗽，甚至可以聽見自己雀躍的心跳。陶淵明說「結廬在人境，而無車馬喧」，無法遁逃山林的我，在這小小的房間結廬而居，享受類似山居的靜謐。

啜飲靜夜，需要一點閒書調味。我沒有高雅的品味，讀不來張愛玲與曹雪芹，但這不妨礙我找到這樣的封面，把我喜歡的輕小說偽裝成有益於升學的讀物。放空大腦，任憑情節在捧讀的雙手間播放，國中生帶著智慧型手機穿越到異世界、少女成為異世界裡最強的職業、在異世界裡靠著系統技能達成救世任務……多想放下現在的生活！

靜夜釋放我脫離現況的渴望。正如蘇軾幻想「江海寄餘生」，我也在偷竊式的閱讀中幻想英雄的冒險世界。這類容易被老師沒收、被父母不喜的輕小說靠著青少年的青睞，日益暢銷。高速運轉的現代社會中，想必許多人也與我相似，被「贏在起跑點」的口號拖累。我不禁想像，如此寧謐的夜晚，遠方是否也有另一個苦悶的靈魂，和我閱讀同一本書？幻想同樣精彩的異世界？正當我暢想之際，門外突然響起腳步聲來。怪獸咕嚕咕嚕，彷彿即將張開腥臭的嘴。我慌張將手中的輕小說藏回教科書之間，數學講義嘩啦翻頁。

幸好，怪獸只是打個飽嗝而已。偵查到危機解除，我在這個私密的靜夜，竊喜地拾回我的「江海」，再度從紅塵遁逃。