

社群陪伴下 我們的思與變

臺北市立育航幼兒園 黃思樺 歐雅惠

壹、源起：

本園以學習區為主要課程取向，班級學習區若遇孩子對某議題產生興趣時，老師均會主動扮演好陪伴、引導的角色，以協助孩子進行探究。但是議題的深入探究往往僅限於班級中 2 位老師的討論，較少有機會聽到班級外伙伴的想法。這一年參與了教育部推動之教保服務人員專業發展社群計畫，使老師有機會將班級正在發展中的議題提出來與大家分享，全部老師給予立即的回饋，伙伴間來回對話，幫助彼此看到議題的盲點，如：目標擬定議題凝聚、提問方式、發展方向…等。這樣的社群力量，幫助著老師滾動式的成長，進而帶領孩子學習，以下將分享月亮班學習區的轉變歷程。

貳、目標：

月亮班是中大混齡的班級，老師發現大部分孩子約 1 週就想「換學習區」，孩子：「我的作品做好了，我想玩別區了」、「這區我都玩過了，我要換區」。學習區對孩子學習該起什麼作用？孩子會想換學習區的原因？為什麼孩子無法繼續深究？面對這樣的問題，我們希望藉由專業發展社群的伙伴力量，獲得啟發與釐清。為此，我們調整了對學習區的期待與目標，希望更多的策略與引導能幫助孩子深入學習：

- 一、 孩子能持續在學習區深入探究。
- 二、 建立孩子主動探究的意願。
- 三、 增加孩子問題解決及思考能力。

參、歷程：

每月進行 1 次專業發展社群，在每次的分享與對話中，教師持續的來回滾動與調整，以下為月亮班學習區改變的歷程。

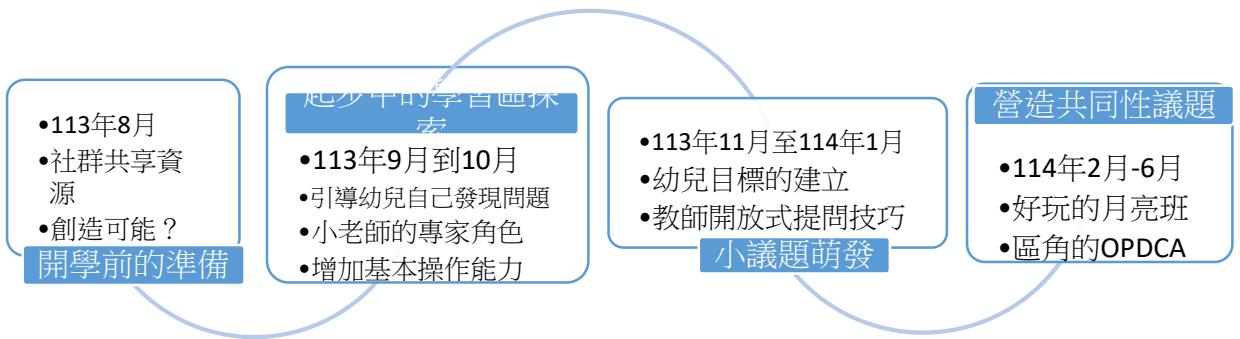


圖 1：學習區改變的歷程

一、開學前的準備

月亮班共有 4 個學習區，分別為數學區、美勞區、組合建構區、語文區，在各區中尚有區中區。在規劃區角時，老師先行找尋相關資料，兩位老師一起討論著「選擇」學習區的素材與教具。

(一) 共享資源，創造可能

1. 從班級到班群

暑期備課時，園長提到：「穩定的班級經營，才能將學習區運作順利」。兩位老師分享對於班級經營的想法，找出彼此的共識，擬出班級經營的目標：(1) 發現有興趣的事，能持續探究；(2) 能清楚說出需求嘗試解決問題；(3) 與同學發生爭執能嘗試以正向方式解決。

此外，兩位老師依照自己的專長與興趣，各自挑選了 2 個學習區做準備，為什麼從教師自身有興趣的開始呢？老師也如同孩子般，在有興趣的事情中，更有內在動力驅使著老師往前。天空班群是由 3 個中大班組成，6 位老師到彼此的教室觀看，分享學習區規劃方向、找到的工作盤內容、桌椅的配置…等。

2. 從小班群到大班群（全園）

在第一次的專業發展社群時，扮演專家角色的玉玲園長，從老師的規畫中發現「學習區的層次較不明確」，所以老師回到班級時，運用工作盤的方式，設定三個層次，分別為容易、中等、困難。在工作盤上提供「環境線索」，1 個點點代表容易、2 個點點代表中等、3 個點點代表困難；明確引導孩子使用具提示功能

的提示卡，讓孩子學習依據圖示，決定自己要從那個等級試試看。

二、起步中的學習區

開學 9 月到 10 月，在進行學習區時，教室裡時常出現此起彼落的呼喚聲：「老師~我不會」、「老師幫我」、「老師我扣不起來」…等，老師發現孩子個別的能力深深影響著學習區的運作，老師真的分身乏術啊！在專業發展社群會議中，我們跨出了心中那道坎，說出我們學習區的狀態，原來別的班級也遇到相似的狀況，於是老師討論著各區遇到的問題，園長給予回應：「放慢速度，重新看見孩子的需求，喚起孩子的舊經驗」，於是我們運用以下的策略幫助孩子。

(一) 引導自己發現作品與圖示卡的差異

提供方法幫助孩子發現問題，**聽起來似乎很容易，但是陪伴孩子慢慢的發現問題更重要。**我們請孩子將作品放在圖示卡旁，從作品的最上層有順序的逐一檢視，觀察兩著間的差異。以 LAQ 為例，孩子一層一層來檢視對照後發現「原來幽靈的身體要用胖胖(胖腰，NO.4)來連接」。

(二) 小老師的專家角色-孩子也可以是老師

如果孩子面對問題唯一的求救訊號是「問老師」，而老師也認真的「給予答案」，那麼同儕相互學習的機會可能會流失，因此，當有孩子再度求就時，老師便大智若愚的將球轉出去如：「我不太會耶~」、「誰可以教 OO 做？」、「誰可以幫忙」，當老師轉換角色發出求救訊號，將協助的機會釋出，使孩子能夠以同儕成為彼此鷹架的力量，不僅解決老師無法分身乏術的窘境之外，更讓孩子透過協助別人，增加自信心，相信自己有能力完成目標，對自我有正向的感受與肯定。

(三) 善用時間增加基本操作性的能力

中大班混齡，許多初上中班的孩子，手部操作的基本能力仍不穩定，如何協助這些孩子增加手部基本操作能力，就需要善用時間。晨間到點心前，我們提供有線條的紙張、剪刀讓孩子多使用剪刀，增加「剪」、「貼」、「黏」的練習。



圖 2：作品與提示卡對應



圖 3：小老師教同學摺紙



圖 4：基本功的練習

三、小議題萌發

10 月到 12 月，經過喚起舊經驗與加強基本功後，孩子已逐漸穩定，**我們開始觀察並思考學習區哪些議題可以深入探究**。夏秋之際，陽光仍強，孩子在戶外遊戲時，發現漂亮的影子、影子會跟著自己走、影子會做著和自己一樣的動作…。除了在戶外玩了踩影子、手影之外，孩子說：「教室能玩影子嗎？」，聽到孩子想玩的聲音，我們找了個大紙箱，就在教室玩起光影囉！



圖 5：樹的影子在沙坑裡



圖 6：和影子玩遊戲



圖 7：在教室的光影箱

在社群分享時，我們分享了孩子光影區探究歷程中老師的提問，如「那些東西有影子？」、「影子的形成」、「怎麼讓影子更清楚？」，園長提出疑問：「老師的目標是什麼必須思考，這些問題是老師拋的問題，還是孩子想要知道的問題？」一語驚醒夢中人，**社群伙伴也提出「這些科學知識現階段對孩子重要嗎？」**。在教室中 2 個老師討論著如何將「科學」議題帶給孩子，殊不知我們好像走向了「科學知識」的方向了。學前孩子需要的科學探究要順著孩子感興趣的，從中慢慢體會科學觀念。這種科學議題在發展時，著實讓老師非常傷腦筋，還好有社群的回饋，開啟了科學議題在學習區發展的新思路。

（一）目標的建立

1. 園長及伙伴的提醒，幫助我們重新思考課程與目標之間的關連性。因此，區角

的議題發展時，為了幫助議題探究能夠聚焦，最好的方法就是要先訂定目標，作為活動的方向，才可引導孩子有目標的體驗探究與學習。

2. 孩子科學探究著重於主動性，包括主動發現問題、提問、預測（假設）、實驗、檢核等等。當孩子有了發現或疑問，有可能產生積極想要探究的意願、也可能產生不了了之的態度，因此老師的角色就能把老師看到的問題創造給孩子，有老師的關注與陪伴，可增加孩子的探究動機，探究時，孩子才能主動積極參與。孩子對光影有了興趣，因此我們創造環境與機會，讓孩子從「自由操作」進一步體驗更多的現象，發現問題，再以引導提問方式促動孩子進入解決問題的歷程。

（二）運用開放式提問技巧

怎麼樣的提問方式才不會落入提取知識呢？園長引導我們思考什麼樣的句子較容易引發孩子深究，例如「影子的形成？」及「為什麼會有影子？」，哪個提問更容易引發孩子深入研究呢？

學習如何拋問題幫助孩子發現問題，進而想辦法解決問題，讓議題發展的過程更細緻，是我們較為缺乏的能力。因此，園長提供我們可運用於擴展孩子的思考的問題形式，如「你有什麼想法？為什麼你會這樣想？你怎麼知道是這樣？你可以多說一些嗎？為什麼會這樣？除了這個之外，還有什麼呢？」。

四、有目標的營造共同性議題-好玩的月亮班

運用社群累積的養分，我們思考著要用什麼策略，可以讓區角活動更能激發孩子更多深入的探究。就從孩子最喜歡的「玩」開始，把班級變得更好玩，成為「好玩的月亮遊樂園」是最能創造的共同話題。老師有「意圖」提供可探索的材料與活動，並激發孩子間的對話與互動。社群討論時，園長提到：「身為老師要不停地反思自己，發現偏離目標時，要加以調整，才能繼續朝向目標前進」。老師的目標是希望孩子有持續主動探究和解決問題的能力，且有合作的經驗，這種問題解決歷程與系統化運作的概念是一樣的，因此月亮班孩子在區角探究也能夠

透過目標、計畫、執行、檢核、改進的循環並調整的歷程進行運作。

(一) 月亮遊樂園的運作方式

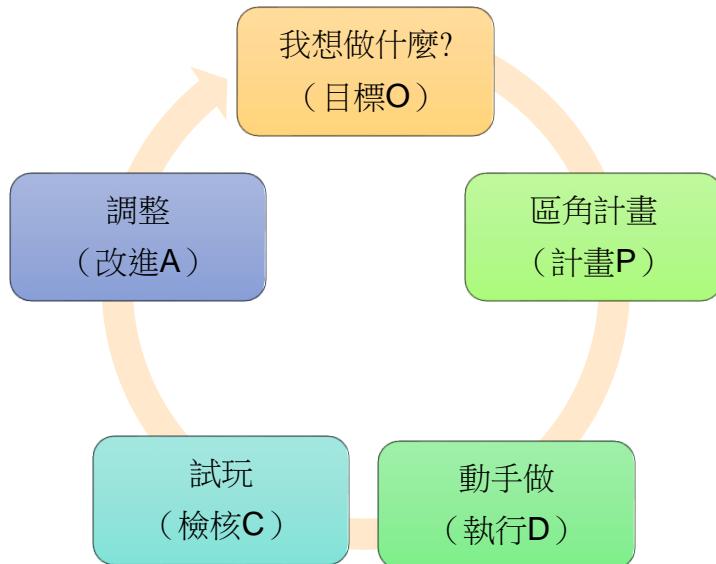


圖 8：區角運作方式

1. 我想做什麼？(目標 O)

自由選擇有興趣的區角，並想自己要做什麼呢？鼓勵孩子說出心中的想法，讓老師知道孩子的意圖，有助於老師引導鷹架孩子。

2. 做區角計畫(計畫 P)

動手做之前，計畫出想要做的什麼，需要的材料、素材。

3. 動手做(執行 D)

依照目標開始動手做，過程可能遇到困難，可以除了自己想辦法，老師也可透過開放式的引導技巧，給予鷹架，或是於區角分享時提出，請同儕幫忙解答。

4. 試玩(檢核 C)

連續探究並陸續完成的成果可利用轉銜時間，先開放試玩(約 2-3 週)，試玩前和同學說明並介紹「玩法」。在區角時間，開放月亮遊樂園(第 4 週)，各區依照可玩的人數，讓同學一起去各角落試玩，提供試玩後的想法或建議。

5. 調整(改進 A)

試玩的人必須分享試玩的感想，「哪裡好玩？好玩的原因是什麼？」，「哪裡

覺得不好玩？不好玩的原因又是什麼呢？有什麼建議？…」。探究的孩子就從更多的觀點中找到需修正的方向，再做修正調整，創作出玩起來更好玩的遊戲或玩具。

(二)以摺紙區-紙飛機為例

1.議題目標

- 觀察紙飛機的特徵
- 以圖像或符號記錄紙飛機的多項訊息
- 參與討論解決紙飛機問題的可能方法並實際執行

2.議題歷程

(1) 探索與體驗

摺紙區的芯芯摺出的紙飛機吸引大家的注意。除了原來摺紙區的芯芯之外，其他孩子也都想摺飛機，為了提升孩子對紙飛機的動機與興趣，我們舉辦「紙飛機大賽」，因為大家都想找出飛的最「厲害的」飛機。什麼是孩子覺得最厲害的飛機呢？孩子說：「飛的最遠的」。第一次紙飛機大賽時，大家的紙飛機造型都不同，為了讓孩子觀察不同飛機飛行情形，我們請孩子觀察「不同造型的紙飛機飛起來的結果」、並判斷「什麼樣的飛機是最厲害」。

(2) 孩子發現或問題

想知道「芯芯號飛機」，和「厲害的飛機」誰可飛的「更遠」？芯芯號(自己摺法的飛機，非摺紙書上的摺法)和其他也很厲害的飛機比賽，結果還是芯芯號第1名。



圖 9：飛機大賽



圖 10、11：芯芯號與厲害的飛機比賽，獲得第 1 名



為什麼芯芯號飛的最遠呢？請孩子觀察後，表達出大家的看法：

- 芯：「飛機的頭小小、尖尖的，而且越來越斜，慢慢縮小，尾巴摺得比較緊，不會散開」
- 峯：「飛機的翅膀比較大」、彤說：「中間要捏緊(機身)，線要壓平」
- 鴻：「紙不要皺皺的，要平平的，不要摺來摺去」
- 和：「翅膀要斜斜的」、萱：「用白紙摺比較大台，比色紙的飛機還要遠」

摺紙書上很特別的「花枝飛機」，芯與秧摺摺看。芯與秧的疑惑：「肚臍飛機和花枝飛機，到底誰飛的「遠」呢？」試飛前，芯與秧先預測並整理可能的原因，如下：

- 第一名應該是：芯芯號，頭比較尖飛得比較遠。
- 第二名應該是：花枝飛機，因為這邊有 2 個翅膀。
- 第三名應該是：肚臍飛機。



圖 12：試飛前預測



圖 13：實測 3 架飛機



圖 14：實測結果

(3) 問題面對與解決

- 解決問題一：怎麼射飛機？

為了幫助孩子看到問題，於是運用影片投影播放的方式，看影片時孩子發現，芯芯實測影片「射」飛機的「動作怪怪的」？

老師：「哪裡怪怪的呢？」睿：「看起來像是用『丟』的」。亞：「『很用力』地往上丟，飛機看起來就直接掉下去」。安：「我覺得太『斜』了，飛機『衝』上去，沒力氣就掉下來了」。鴻：「很用力往上，飛機用力撞到空氣，會墜機，不能繼續飛」。

實際到戶外實驗，發現「同一台飛機，不同人射，卻飛的不一樣遠！」

秧：「因為大家『姿勢』、『力氣』不同，所以『飛的不一樣』遠。」

寧：「太用力就會墜機」。



圖 15：看影片的發現

圖 16：示範射飛機的姿勢

圖 17：實測結果

每個人射法都不一樣，要怎麼做到一樣呢？討論時，孩子說：「像是戰鬥陀螺有發射器，這樣就會很公平，那紙飛機有嗎？」於是老師找了資料，真的有紙飛機發射器耶！我們提供飛機發射器的圖示卡，請孩子試做發射器。芯芯說：「一般紙太軟，橡皮筋往後拉就擠成一團、『硬』一點的紙」，用了水彩紙與卡紙，實驗後發現，卡紙夠硬能承受橡皮筋的力量。實驗用發射器射飛機，結果第一名：芯芯號最遠，第二名：花枝飛機，第三名肚臍飛機。

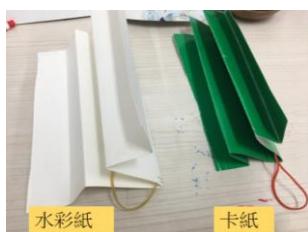


圖 18：嘗試不同的紙



圖 19：用發射器射飛機



圖 20：發射結果

➤ 解決問題二：怎麼改變飛行的路線？

把厲害飛機記錄下來，除了以口語的方式表達，孩子用「圖像」表徵紀錄不同厲害紙飛機的特色與飛行的路徑，並用慢放影片看飛機飛慢一點的樣子。



圖 21：觀察飛行路徑



圖 22：標記名次

圖 23：芯芯的紀錄表 1

圖像紀錄時，孩子發現「芯芯號飛得比較久，『平平的再往上飛』，花枝飛機『直直的飛再往下』，肚臍飛機『衝很高，然後摔下來』，孩子：「他們都飛得不一樣，有辦法讓他們飛的路線變一樣嗎？」老師感受到孩子的意圖，把問題更聚焦的引導：「什麼方法可以改變飛機飛的路線呢？」兩個人看著摺紙書，觀察飛機的各構造，要改變飛機頭，還是翅膀，還是尾翼呢？在舊經驗中，飛機頭尖尖、大大的翅膀是飛的遠的要素，睿：「如果改變飛機頭和翅膀，說不定不能飛得很遠，那我們從改尾翼吧！」



圖 23：共同觀察飛機架構



圖 24：嘗試調整尾翼



圖 25：將尾翼往上摺

- 睿預測

「尾翼往『上摺』的飛機，會往『上飛』，尾翼往『下摺』的飛機，會往『下飛』，因為尾巴往上，把風往上推，讓飛機往上飛，尾巴往下，是沒有風的。」

- 芯預測

「尾翼往『上摺』的飛機，會往『下飛』、尾翼往『下摺』的飛機，會往『上飛』，因為尾巴往上，把風擋住了，所以會往下飛，尾巴往下，把風留下來，會往上。」

聽到兩人迥異的預測結果時，老師感受到孩子的自信，不會因為相異而改變自己的預測。調整後的結果怎麼樣呢？實驗結果「尾翼往上，則會往上飛；尾翼往下，則會往下飛」。



圖 26：改變尾翼的預測 圖 27：尾翼往上

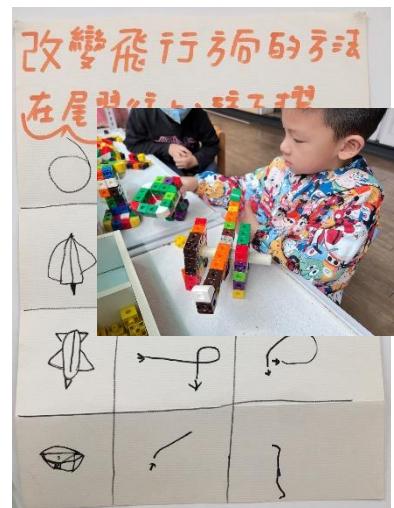


圖 28：芯芯的紀錄表 2

(三)以智高區-投籃機為例

1. 議題目標

- 辨識兩個物體位置間上下、前後、裡外的關係
- 以自己為定點，辨識物體與自己位置間的上下、前後、左右的關係
- 與同伴討論解決投籃機問題的方法，並與他人合作實際執行

2. 議題歷程

(1) 探索與體驗

智高區中，孩子想要挑戰做蹺蹺板、溜滑梯、籃球架，一座讓大家可以玩的遊樂設施。但搭建時並沒有想好玩的方式，是要用手指壓的？還是球滾的？孩子原構想是要給球滾，但實際上卻沒有滾球路徑；球從軌道下來後，要設計陷阱接住球，但陷阱散落在桌上各處……。老師覺察到孩子的經驗不足，雖然他們有目標、有設計圖，但卻做不出來，老師感受到孩子的困境與需求，於是與孩子一起找可以參考的圖片，幫助孩子更確認自己想做的作品樣子，陪伴孩子朝目標努力。

(2) 孩子發現或問題

讀圖考驗著孩子，如何將平面轉為立體，是需要舊經驗的累積。由於孩子自

行觀察圖片的經驗不足，需要老師一個一個指「這是什麼？」，孩子才會發現需要組些什麼，問題在哪。

圖 29：蹺蹺板

(3) 問題面對與解決

在第一次的試玩後，孩子對於投籃機產生疑問，也提出建議，孩子：「手一壓翹翹板就會斷掉」、「太用力球會飛很遠，玩的人要花時間去撿球」、「可以進球很好玩，需要計分嗎？要怎麼計分？」聽到回饋的睿露出充滿自信的微笑，老師也透過提問，讓孩子反覆思考這些方法可不可行，睿經過反覆修正後，就開始動手解決問題了。

➤ 解決問題一：如何讓會斷掉的翹翹板更堅固？

睿：「用膠水黏，膠水之後會無法拆掉，還是用膠帶包住翹翹板好了。」

於是，睿開始用膠帶固定翹翹板，邊修正邊思考的睿又說：「但太過用力還是有可能會斷掉，要請玩的人要小力一點。」

➤ 解決問題二：球會飛出去怎麼辦？

睿：「在籃球框的後面加上紙板，把沒投進籃框的球擋住」，睿在兩側增加大紙板不讓球飛走，但是後面有牆壁，秧秧試玩時發現力道過大時，球會飛很高越過牆，

老師：「為什麼有牆壁球還是會飛走呢？」睿：「因為上面沒有牆壁。」

老師又問：「可是上面如果有牆壁，我們的視線會被擋住。」

睿：「可以像籃球機那種有洞洞的。」

孩子提出可以解決的策略，我們也靜待孩子自己去嘗試。他們找到將紙挖洞的方式，很努力地挖了兩週，卻只挖了兩張紙的大小，睿逐漸失去耐心且有點想放棄，老師說：「那我們到不要到教室找找可以代替的東西呢？」於是，師生開始翻箱倒櫃尋找適合替代物件，我們在櫃子深處找一捲網子，睿開心的認為這應該是可以當上方牆壁（上罩）的物品。睿用夾子將鐵網邊邊加以固定後發現，網

子中間的部分會垂下去，但睿停頓一下很快想到網子的特性是可以穿洞，於是用繩子就可以把網子中間弄高一點。



圖 30：用膠帶固定



圖 31：紙網



圖 32：用網子替代紙網

➤ 解決問題三：要怎麼計分呢？

為了增加趣味性，讓玩起來的時候更好玩有趣，有孩子建議要有計分才好玩。

於是睿與同伴一起討論訂定遊戲計分規則，睿：「每個人有 2 球的機會，投到籃框裡就有 10 分，分數高的就是贏的人。」。

完成投籃機之後，同儕們也會利用時間挑戰的投籃機呢。

(四)以 LAQ 區-彈珠軌道為例

1. 議題目標

- 辨識兩個物體位置間上下、前後、裡外的關係
- 以自己為定點，辨識物體與自己位置間的上下、前後、左右的關係
- 參與討論解決問題的可能方法並實際執行

2. 議題歷程

(1) 探索與體驗



LAQ 區一直是孩子玩不膩的角落。選玩 LAQ 區的鴻原先的目標是做溜滑梯，他想依照自己的想法做出溜滑梯，成功後的鴻，邀請同學來試玩，試玩後孩子：

「支撑溜滑梯的柱子雖然多，但扁扁長長玩的時候很容易倒」、「球一下子就滾下去了，如果可以滾很久會更好玩」、「希望可以彎來彎去」。但鴻非常堅持自己的想法。在一次的意外，鴻因為坐椅子摔倒，把自己作品壓壞，這才願意面對滑梯柱子不夠穩固的問題，重新調整滑梯，將原先單片式的柱子調整為有支撐力的立

方體。

(2) 孩子發現或問題

聽到同學試玩後發現容易倒、要滾很久才好玩等等建議後，鴻開始調整軌道的狀態，如挑戰轉彎、加長、增加路線等。

(3) 問題面對與解決

➤ 解決問題一：怎麼讓軌道有斜斜的？

鴻為軌道的主要設計者，大家玩過後給鴻的建議是軌道可以再長點、轉彎，鴻嘗試用直角的配件讓軌道轉彎，克服了轉彎，但新問題又來了，鴻說：「球不會滾怎麼辦？」老師引導：「你還記得溜滑梯的球是怎麼滾的嗎？」鴻回應：「球是往下滾的」老師接著說：「那你可以怎麼調整軌道呢？」鴻說：「讓軌道像溜滑梯一樣斜斜的」，於是鴻調整原本一樣高的柱子，採遞減的方式，慢慢降低柱子的高度，起點最高處是五個 LAQ，每轉一個彎就少一個 LAQ，完成有坡度的軌道，球也順利地滾下去了。



圖 34：可轉彎的軌道



圖 35：慢慢降低的柱子



圖 36：第二次試玩

➤ 解決問題二：怎麼讓球可以轉彎，滾去另一條軌道？

在鴻的邀請下，大班的峯加入工作，有了同儕彼此攜架的歷程，軌道也產生了新變化與新路線。但多了新路線後，卻發現球不能轉彎，團討時小和建議：「可以用三接頭形狀(3 凸，NO.7)的卡在轉彎處，球可能會因為有阻擋就會轉彎」。

第一次嘗試：發現球卡在凸點處不動了，鴻左看又看後，判斷可能速度不夠快，如果速度快一點還是可以直線滾下去，於是他們進行第二次嘗試。**於是鴻在第二次時改用翹角零件(翹角，NO.5)**，試驗後發現起點與球速不同，會產生「轉彎」和「直走」兩種結果。

第二次嘗試：發現球滾動的速度慢球就停住，不動也不轉彎，如果速度快點還是會轉彎。新問題是「只會轉彎了」。



圖 38：使用配件增加可能的路徑

肆、孩子學習成效

一、覺知辨識

老師發現孩子從一味的尋求幫助，進步到能靜下心來仔細找尋環境線索，透過讀圖、看工具書、觀察創作，孩子較敏銳地覺察活動可調整之處，在持續調整的過程中，發現調整之後的改變與其關係，來回修正。

二、表達溝通

孩子變得懂得思考並自信表達，將自己的想法用口語或圖像表徵出來，與老師討論時，一步步地釐清自己的想法，在每一次的試玩後，聆聽同學的回饋採納他人的意見，願意嘗試調整作品，此外，也會分享表達自己的看法給予他人建議。

三、關懷合作

第二學期的在區角探究時，老師能感受到合作的友伴能相互討論，綜合彼此的意見建立共識，思考解決問題的方法，而試玩後善意關心，期待大家朝向更好玩的創作，共好共學的概念在班級中發酵，助長了彼此關懷合作的意念。

四、推理賞析

議題探究時，孩子有「想知道」、「想解決問題」動機，所以能運用舊經驗去

預測，接著去行動，行動過後的新經驗與習得的新概念，則持續地堆疊，並歸納出新知識。

五、想像創造

區角活動在下學期時，展現孩子創新想法，想調整飛行路線，蹺蹺板延伸出投籃機，軌道則發展轉彎與叉路。這些好玩的玩法都來自於孩子創發。

六、自主管理

老師感受到孩子在區角活動中「自發」的探索、操弄與發現，孩子知道自己在做什麼，不斷地調整自己的行動，過程很享受學習的樂趣，看到孩子解決問題時露出自信的微笑，著實相當感動。

伍、教師省思

一、發現孩子的發現，從孩子的觀點出發

過去的教學活動偏向於給予方法、知識，師生只能激盪出的小小的火花，因為那是老師想要的，而非孩子想要的。這一年透過專業發展社群，玉玲園長潛移默化地將「孩子為主體」的概念在每次社群中回饋出孩子的內在動力源自於興趣以及想知道、想瞭解。老師扮演的是引導與鷹架的角色，這樣的師生互動，才能引發孩子持續探究的熱情，進而產生有意義的學習，實現真正的自主學習，有意圖幫助孩子完成心中的想法。這學期議題都至少持續 4 週，甚至部分孩子可到 8 週左右，議題的深度較第一學期深入，且能提出問題，解決問題，持續修正。

二、孩子透過分享、討論，展現正向互動

月亮班的孩子自我意識偏高，即使是兩個好朋友一起選擇同個角落，但大多數還是各自做各自的作品，這次嘗試鼓勵孩子合作共同創作。當是「單向的溝通」時，老師帶著孩子開啟彼此間的對話；若是「不知從何討論起」，老師則藉由玩提出疑問，請孩子從中思考該如何解決。共同議題的經營「好玩的月亮班」，由於符應孩子喜歡「玩」的動機，所以孩子願意聆聽他人意見不斷嘗試改良。但合

作性仍可再多一些。

三、參與專業發展社群，老師的成長與改變

老師要有意圖的提供環境線索與素材，且需釐清學習指標的意涵，思考區角規劃是否有符應指標，在活動設計及教學過程能更清楚聚焦，並可以來回檢視，讓活動幫助孩子自主學習，社群間相互貢獻了具體引導策略與孩子為主體的思維，學習到如何拋問題讓孩子發現問題，進而想辦法解決問題，讓議題發展的過程更細緻。透過問答、討論的過程中，老師看到孩子從剛開始的「我不會、我不知道」到「覺察到問題，去預測去解決」。很喜歡社群的腦力激盪，討論還可以有什麼樣的策略，著實幫助自己重新檢視自己，願意嘗試且知道如何調整，而教師間主動關懷給予正向支持，增加老師自信心。