

小學教學實務反映的兒童發展現象

周玉秀

「在可能的範圍之內，一切事物都應盡量地呈現在感官眼前：：。因為悟性所有的，都是先從感官得來的。」——Comenius, 1632

學校所有的微觀文化裡，教學情境是教師能直接掌控的活動，它同時也是學童互動最多、最細微、複雜的社會學習歷程。孩子們在課堂上探索新的學習內容時，會用得上他們早先已有的想法(Prior understandings)——藉著一股來自於老師、同儕的助力（團體的資源和機會）——有效地修正、重整、形成自己的概念系統。其思惟中原有的想法，透過有效的發表、討論、溝通等學習活動，會更具雛形、更成熟，而可以分析，掌握其結構。如何適當地轉化自然狀態中的spontaneous概念為組織化的概念，實有賴該歷程展現之群體文化。維高斯基在其「思考與語言」一書中，即就教學中介紹兒童學習的功能與程度，提醒教師正視其引導兒童進入概念系統之角色(propadeutic)。這樣互動的教學過程，由於涉及到情境（活動結構）、活動者(Engaged individual)瞬間的思考及其當時所運用的語言，是相當緊湊不經過包裹，更是不可能再製的多元動態歷程。

短短四十分鐘的一節課，可能會呈現不同的思惟模式，社會行為。甚而至於，學生與老師之間可以出現多次主、客易位的角色關係，使得整個思考形成的過程裡，活動結構提供支持不同學童個別的效果，教師執行著間接的功能。茲臚列兩個課堂上常有的情境，第一個情境的主角，是參與學習者兩方的學生，他們各代表了思惟形成時贊成和反對的觀點，教師則純粹扮演仲介者的角色。第二個情境，是在任何可能的一堂課上，概念、認知發展還沒有進行之前，師生隱然已存在有對位關係。

情境一：數學課（兩位數加兩位數）

題目：廚房有54塊磁磚，浴室有33塊，共有多少塊？

班上多數同學對甲生的解答有意見？乙生舉手詰問甲生：「老師不是說 $54 + 33$ 是多少嗎？為什麼你算 $50 + 30 + 7$ ，7是從那裡來的？」甲生還在思考當中（也許沒聽懂吧？），台下的丙生搶著說：「老師，我知道，我替他說，因為 $3 + 4$ 等於7，每一個人都知道 $3 + 4 = 7$ ，所以沒有寫出來」，被點到名的丁生：「難道每一個都知道的

事，就不用寫出來嗎？」……「 $5+2$ 也是7，也許他腦子裡想的是5加2，這樣也對嗎？」

……

乙生：「老師，我對他的有意見，為什麼他自己不會說？」

情境二：教師在佈題後，因受情境制約，被動地再一次點了舉手的甲生解題，沒有被點到的乙生，賭氣地在他的記錄紙上，甲生的名字下又劃一道記號，丙生則持續地舉著、揮舞著他的小手，丁生把手放下，同時在座位上大聲說出他自己的作法。教師制止丁生，並且請其他同學再一次聽清楚甲生的答案，卻因而引起乙生強烈不滿，質疑老師不公平，連續讓甲生發表。

上面描繪的情境，完全是將國小低年級的教學活動作為完整的現場，從中拾取一二場景，以為理論探究之檢驗。1971年Piaget曾以「潛意識的情感與認知」為題，試圖指出認知結構與潛意識情緒之根源。他以精神分析的能動觀，詮釋個體如何將潛意識的想法語言化(verbalize)，建構轉化為意識的認知思惟。

孩童們在課堂上，進行任何形式的思惟運作之前，因為看到、感受到來自於巨人世界的權力（如情境二的教師），會有不平穩的情緒反應，這種情緒狀態支配著敏感的個體，使其既中斷課程內容上的學習，又表現出不認同教師的社會行為（情境二，學生指責教師不公平）。這些孩童，認為自己和被接受的同儕是平等的伙伴，拒絕教師偏愛甲生，忽略自己。他們或使用身體語言（揮舞著小手），或使用記號（在甲的名下劃記）、文字語言表達其意見。他們開始面對類似的不平衡關係，教師覺察到他影響孩童的權力變得不那麼絕對。

當孩童和同儕處在平等的地位時，他們會自然地感受到來自於同伴的壓力，同時也體認到有些同學會站在他的觀點上，替他解答（見情境一）。就在這樣的情境中，孩童們需要發表與辯護，藉著語言信服（說服）他人的歷程，整理其意識的認知，並漸次形成個人的認知結構系統。孩子們從與他相同身份的同學——不是巨人世界裡的老師——習得的概念、認知、溝通模式，是經過一番赤裸裸、你來我往的爭論、說理，而後在強勢的論點下妥協的，這樣的歷程有助其減少彼此之自我中心觀，進而發展出接納他人的能力，獲得群體認同的社會地位。

參考資料

Daniels, Harry. Charting the agenda, 1993 London. Piaget, Jean. Das affektive und das kognitive Unbewusste, 1971 Paris.

Vygotskij, L. S. Denken und Sprechen, 1981 Frankfurt am Main.

編者按：本文作者周副教授玉秀現任教於國立台北師範學院初等教育學系。