

绘本信息化下幼儿园绘本阅读教学的策略研究

郭 洋, 邓静雯

云南民族大学教育学院, 云南 昆明

收稿日期: 2025年5月6日; 录用日期: 2025年6月5日; 发布日期: 2025年6月13日

摘 要

在“互联网 + 教育”的不断融合下, 纸质绘本从“静态”变为“动态”, 从“死物”变为“活物”, 出现电子绘本、动画片、有声绘本等多种形式。信息化后的绘本多模态属性凸显, 以其自身的趣味性、互动性、提高阅读效果以及为教师提供更多的教学策略的优势逐步吸引越来越多的幼儿和教师的目光。针对目前幼儿园中存在的绘本教学活动开展不适宜、缺乏情境以及互动形式单一的问题, 可以通过选择合适的电子绘本, 促进幼儿深度阅读、模拟情景, 打造沉浸式体验、开辟多媒体语音室以及传统绘本与信息化绘本相结合的方式, 实现绘本在信息化下对幼儿的发展价值。

关键词

绘本, 绘本信息化, 阅读教学

Research on the Strategy of Preschool Picture Book Reading Teaching under the Informationization of Picture Books

Yang Guo, Jingwen Deng

School of Education, Yunnan Minzu University, Kunming Yunnan

Received: May 6th, 2025; accepted: Jun. 5th, 2025; published: Jun. 13th, 2025

Abstract

With the continuous integration of “Internet plus + education”, paper picture books have changed from “static” to “dynamic”, from “dead” to “living”, and electronic picture books, cartoons, audio picture books and other forms have emerged. The multimodal attributes of picture books after informationization are highlighted, gradually attracting the attention of more and more children and teachers with their own advantages of fun, interactivity, improved reading effectiveness, and providing more teaching strategies for teachers. In response to the current problems of inappropri-

ate picture book teaching activities, lack of context, and single interactive forms in kindergartens, suitable electronic picture books can be selected to promote children's deep reading, simulate scenarios, create immersive experiences, open multimedia language rooms, and combine traditional picture books with information-based picture books to realize the developmental value of picture books for children under informationization.

Keywords

Picture Book, Picture Book Informationization, Reading Instruction

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

日本儿童文学出版专家松居直认为:“文字 + 图画 = 带插图的书, 文 X 图画 = 图画书”。由此可知, 绘本不等于“有画的书”, 它是一种独立的图书形式, 特别强调文与图的内在关系, 甚至可以完全没有文字而全是图画, 如无字绘本[1]。绘本作为一种包含文字、图片、色彩的多模态, 是儿童文学的一种重要形式, 同时也是开展幼儿园教育活动的重要载体。有效的绘本阅读活动能够充分激发幼儿的学习动机, 并调动已知的认知图示去对绘本内容进行加工, 从而帮助幼儿发展起良好的思维能力与学习品质[2]。在“互联网 + 教育”不断融合的情况下, 大量厂商及投资方涌入, 如叫叫阅读、凯叔讲故事、喜马拉雅儿童以及海豚绘本阅读等绘本数字 APP 的大量涌现以及由纸质绘本改编而来的动画片, 使得在幼儿园中绘本活动的开展不再仅局限于纸质绘本之间的交流。因此, 在绘本信息化的背景下, 有必要对幼儿园绘本阅读教学展开研究。

2. 绘本信息化的内涵

《中国教育现代化 2035》将“加快信息化时代教育变革”列为十大战略任务之一, 教育信息化成为大势所趋, 多模态理论为教育信息化应用提供了理论依据。社会符号学家 Gunther Kress 等人认为, 人类认知和沟通依赖多种感官模式(如视觉、听觉、触觉、动觉等), 而非单一语言或文字。多模态指用语言、图像、技术、颜色、音乐等两种或两种以上渠道或媒介进行交流[3]。“儿童需要借助转喻认识事物之间的邻近关系, 形成形象思维能力, 由此实现认知发展。好的绘本应善于使用文字与图像等多模态转喻, 用儿童熟悉的认知域来突显新的认知域, 以此引导儿童关注和理解绘本内容”[4]。多模态电子绘本由多种信息通过多种感官形式呈现出来, 绘本中的文本、图画、音频、动画等信息都可以自动激活, 或者通过一些数码热点来激活[5], 充分调动幼儿听觉、视觉、触觉三大感官, 同时兼顾儿童认知规律、艺术审美与技术伦理, 实现“1+1>2”的融合价值。但绘本信息化并非简单地将纸质书电子化, 而是将传统纸质绘本通过数字技术进行内容升级、形式拓展与功能创新, 使其具备多媒体性、交互性、智能化和共享性的特征, 从而实现“阅读体验重构”与“教育场景延伸”的目的。

3. 绘本信息化下幼儿园开展绘本阅读教学的优势

3.1. 绘本信息化提升绘本阅读活动的互动性与趣味性

纸质绘本作为一种“静物”, 加之幼儿因生理与心理等原因识字量少、注意力不集中, 要想使他们

完整地感受、理解和准确地表达绘本,一般需要成人为其朗读文字,借助听觉、视觉同时接受图文信息。但现实中,由于教师数量远远少于幼儿,难以顾及全员等原因,阅读活动大都以幼儿独自阅读形式展开。幼儿出现略读、兴趣不高、短时间内连续换书等情况,与绘本的互动也仅停留于动手翻页、戳戳绘本上的人物等一些简单的基本行为。而绘本信息化则利用信息技术极大地提高绘本阅读活动的互动性和趣味性。

3.1.1. 互动性

绘本信息化下,电子绘本作为一种多媒体阅读,它结合了大量信息,如文本、图像、音乐、动画、视频互动等多种信息为一体,打破了绘本的视觉中心,调动幼儿多感觉通道的联动[6]。使幼儿在阅读时可以通过触屏实现自主翻页、点击人物出现特效、文字等功能,不仅为幼儿带来更加便捷的阅读方式,也可使幼儿参与到绘本之中,与绘本之间形成一种双向互动。

以叫叫绘本 APP 中宫西达也的《你看起来很好吃》为例,该绘本设有观看模式和互动模式。在互动模式中,融入图像、文字、语言、音乐、特效等多模态。光标指引幼儿点击“火山”和“恐龙蛋”,发出火山喷发的“嘭嘭嘭”声以及蛋壳碎裂的“吧嗒吧嗒”声,实现画面再现;点击“甲龙宝宝”听见它的哭声;多次点击霸王龙哈特触发隐藏剧情——哈特用爪子逗弄甲龙宝宝等。通过这种方式在故事的开头、过程、结尾等一些关键情节节点设置节点实现互动叙事性。不同的选择对绘本内容进行反复构建形成不同结局,引发幼儿对所形成的结局原因的思考与探究,加深个性化体验,达到同一绘本不同阅读体验。又通过设置阅读小精灵指导幼儿进行翻页,帮助幼儿与绘本内容进行更深层次的互动。

3.1.2. 趣味性

传统纸质绘本通过扫描、识别等方式形成电子绘本。在此基础上,电子绘本融入影像、动画、交互等数字化技术,让幼儿能够在绚丽的视效下营造的欢乐环境中沉浸式体验,寓教于乐,极大地激发了幼儿阅读的兴趣。

以叫叫绘本 APP 中的《疯狂动物城》中开篇背景介绍为例。绘本动画与文字相吻合,比如动物城中动物在街上穿梭,播放的朗读音频也正好是描述各种大小和身材的动物在动物城幸福生活和工作,让幼儿形成一个很直观的“动物在生活和工作的印象”。

此外,由绘本《猜猜我有过爱你》《你看起来很好吃》《野兽家园》等改编成的动画片,将一幅幅单独画面变成连续运动的影像,枯燥静止的绘本变的更加生动直观,充满趣味性的同时,幼儿也能更容易地理解情节的先后顺序和逻辑关系。

3.2. 绘本信息化提升绘本阅读效果

加拿大儿童文学评论家培利-诺德曼指出,绘本至少包含三种故事:文字讲的故事、图画暗示的故事,以及两者结合后产生的故事[7]。但对于3到6岁的幼儿来说,识字量低,缺乏成人的帮助,往往只能看懂“图画暗示的故事”。而绘本的信息化有效地帮助幼儿循序渐进地理解这三种故事,产生思维与认知,对绘本内容进行认知加工,同时提升幼儿语言表达能力、阅读理解能力以及创新思维。

以海豚绘本阅读 APP 中的故事《凯能行》为例,阅读步骤中的“读一读”环节,通过成人的朗读来使幼儿理解“文字讲的故事”;“看一看”环节中小精灵因为积木搭建失败而气馁的导入,“玩一玩”环节中“请你找出表示平坦、撕破、整整齐齐的意思的棒棒糖”的小游戏促使幼儿在阅读中调动思维,不断地对所读符号进行意义追问,进而理解“图画暗示的故事”;随着音频不断动态化的图像使幼儿将听到的文字与跳动的图像相结合,建构“视听”动态,唤醒儿童自我意识的觉醒,理解“两者结合后产生的故事”。除此之外,“想一想”环节中通过提问“凯都做了哪些事情?”“他为什么感到不开心呢?”,

“练一练”环节中的情节排序促使幼儿用语言回忆绘本内容,鼓励幼儿在绘本中的创造性,在玩的过程中锻炼了语言复述能力以及认知能力。与传统绘本下的幼儿独自走马观花、忽略细节中隐藏的教育信息的阅读相比,具有更好的阅读效果。

3.3. 绘本信息化为教师开展绘本阅读活动提供更多策略

纸质绘本阅读活动开展过程中,常见方式主要为以教师讲为中心,幼儿调动视觉、听觉或者幼儿独自阅读两种方式,前者可能会出现虚假阅读,后者出现肤浅阅读。而绘本的信息化为教师开展绘本阅读活动提供了更多的策略。开展集体教学活动时,教师可利用多媒体展现绘本内容,让声、光、影、色、字融于一体,为幼儿带来多感官刺激;通过技术处理来设计教学中的重点和难点,引导幼儿与绘本进行更深层的互动,更好理解绘本内容。区角活动时,利用虚拟现实技术投射场景,打造沉浸式阅读。

以科普绘本《大开眼界恐龙世界大冒险》为例,利用VR+图书,让平面读物立体、生动起来,让读者身临其境,与书中的主角实现实时互动。又或者利用凯叔讲故事中的“我要讲故事”下的创作广场,根据已有的主题以及开头,让幼儿成为绘本的创作者,进行故事续写。甚至自创主题,引导幼儿通过“拼贴”的方式将几个经典故事组成新的故事,打破时空限制,拓宽幼儿的想象空间,在多种教学策略下激发幼儿阅读兴趣、活跃思维,同时提高教育质量。

4. 当前幼儿园开展绘本阅读教学的现状

4.1. 绘本教学活动开展不适宜

《3~6岁儿童学习与发展指南》指出:“幼儿的发展是一个持续、渐进的过程,同时也表现出一定的阶段性特征。”[8]这就要求教师在为幼儿选择绘本的时候要注意幼儿的认知水平和实际兴趣。但在现实中,教师对绘本内容的选择更多的是依赖于市场上绘本的流行与个人喜好,没有根据幼儿的性别差异、兴趣爱好进行有针对性的选择,导致一些绘本不能引起幼儿的共鸣。如小班绘本选择文字过多,情节过于复杂,导致幼儿难以阅读和理解故事内容,降低阅读兴趣。此外,绘本教学活动过程中,由于教师缺乏有效的阅读指导策略,不能根据绘本的特点和幼儿的实际情况进行有针对性的引导,以及对绘本的认识和理解不够深入,不能准确把握绘本的价值和内涵,导致无法充分挖掘绘本中的教育资源和引导幼儿进行大胆的想象和表达,使得幼儿的阅读浮于表面,难以进行深度阅读。

4.2. 缺乏情境创设

情境认知理论认为,知识是情境化的,是在活动中不断发展的。但在绘本阅读教学开展中,部分教师对绘本教学的认识还停留在传统的讲故事、识字等层面,没有充分认识到情景创设在绘本教学中的重要性,以及缺乏创设情景的能力和经验,只是将幼儿简单地组织到一起进行讲述。这种单调的绘本教学方式容易让幼儿感到枯燥乏味,难以与绘本中的角色产生情感共鸣,认为阅读只是一项任务,而不是一种有趣的活动,使阅读绘本失去吸引力。此外,这个阶段幼儿的思维以具体形象性为主,情景创设可以让幼儿更好地体验绘本中的情感,培养情感认知和表达能力。缺乏情境创设会使绘本中的故事、情节、角色变得抽象,增加幼儿理解难度的同时思维受到限制,对于一些如勇气、友谊等复杂的情感和概念,幼儿情感体验不足,可能难以体会和感悟。

4.3. 互动形式单一

在目前的幼儿园绘本阅读教学中,部分教师受传统的教师为中心的教学模式影响,以及没有接受过专业培训,不了解新颖、有效的互动教学方式,导致引导幼儿绘本阅读方式局限于识字朗读型、精读分

析型、讲读提问型以及无指导型四种方式。无论是哪一种阅读形式, 互动形式局限于教师与幼儿之间。这种单一的互动形式难以满足幼儿不同的学习需求和兴趣爱好, 不仅会让幼儿感到枯燥乏味, 降低阅读兴趣。同时, 在阅读过程中也只是被动地接受信息, 社交机会减少, 缺乏主动思考和探索的机会, 无法激发幼儿的思维和创造力, 从而影响他们的综合认知发展。

5. 绘本信息化在幼儿园开展绘本活动中的具体措施

5.1. 选择合适的电子绘本, 促进幼儿深度阅读

目前, 市面上电子绘本繁杂。有的电子绘本游戏设计过多, 爱玩是幼儿的天性, 过多的交互功能会弱化“读”的作用, 让幼儿注意力集中在玩上, 从而大大降低了幼儿的阅读效果。有的电子绘本内容低俗, 有暴力情节等, 不适合幼儿阅读[9]。教师需根据不同年龄段的幼儿选择不同的电子绘本。例如, 小班注重培养阅读兴趣、基础认知和语言启蒙, 可以选择《小狗汪汪》《猜猜我有多爱你》等。中班注重提升语言表达、思维逻辑和社交情感能力, 可以选择《鳄鱼怕怕, 牙医怕怕》《彩虹鱼》等。大班注重发展批判性思维、前书写能力、跨学科整合, 可以选择含隐喻、多视角的《三只小猪的真实故事》。

此外, 借用交互式电子白板, 呈现数字化绘本内容, 利用遮盖、幕布、动画、聚焦等功能, 引导幼儿主动调动感知觉、注意、想象、记忆、思维、情感, 实现绘本内容的猜想式、理解式、细节式阅读, 全面把握绘本内容, 达到深度阅读[10]。此外, 交互式电子白板的使用, 让幼儿从纸质绘本中的“只看”进入到“视听”。绘本视听的教育活动在一定程度上否定了绘本静态阅读中的预设性和目标性, 充分尊重幼儿的主体地位, 主张让幼儿在阅读中的开放性和多样性, 鼓励幼儿在绘本阅读中的创造性, 让幼儿积极地参与绘本的阅读, 而不是听教师单一的讲述。

以电子绘本资源库中的《了不起的杰作》为例, 针对“这个小女孩儿的发明为什么全湿了”的问题, 邀请幼儿在白板上通过滑动、缩放、点击等交互操作方式对画面进行仔细观察, 查找问题答案, 最后发现是在前面某页左下角找到“一只小狗对着它撒了尿”的答案。在后续阅读中, 幼儿在不知不觉下树立洞察意识, 将文字与图片结合思考, 调动思维发现页与页之间、细节与细节之间的逻辑关系。

5.2. 模拟情景, 打造沉浸式体验

绘本信息化下, 现实与虚拟相结合, 使模拟情景成为可能。在绘本阅读教学开展过程中, 教师除了提供玩偶、标本、工具、材料等与绘本主题相关的实物, 还可以利用投影仪或 VR 设备投射虚拟背景、AR 技术将绘本的二维画面转为三维立体场景, 穿上相应的角色服装, 手握道具, 让幼儿在身临其境中增进对故事情节和角色特性的理解。在幼儿阅读过程中, 教师根据绘本故事情节, 适时播放相关动画片段, 增强故事感染力。

以绘本故事《三只小猪》为例。开始部分, 用纸板或积木搭建三件不同材质的房子基础上, 利用投影仪在教室墙面或地面投射森林、房子等场景, 加入风声、雨声、动物叫声等音效, 增强视听效果, 打造沉浸式体验。基本部分, 提供三只小猪头饰或手偶, 借助智能音箱, 如小爱、小度等扮演“大灰狼”或“猪妈妈”与幼儿对话, 增强视觉效果; 利用电子白板拖拽稻草、木头、砖块素材, 让幼儿合作“盖房子”, 并测试哪种最牢固; 大灰狼吹倒稻草房时播放稻草房摇摆倒塌的画面, 观察不同房子倒塌效果等。结束部分, 利用数字涂鸦, 让幼儿以“如果你的房子要防大灰狼, 你会怎么设计”为主题, 画“新房子”。一个可玩、可探索、可创造的互动世界, 不仅给幼儿感官上鲜明的刺激, 同时还会增加活动的灵活性与开放性。

5.3. 开辟多媒体语言室, 构建多元化互动空间

相比于纸质绘本阅读的开展需要安静舒适的空间以及充足的时间, 绘本信息化下的绘本阅读 APP、

动画片等的开展更多的需要借助例如电视、电脑、平板、VR、AR 等电子设备以及具有相应操作基本能力的教师。因此,有条件的幼儿园可以开辟专门的幼儿多媒体语音室,配备兼具信息化和教育知识的教师。在阅读前,根据不同年龄阶段的幼儿在绘本资源库中挑选合适的阅读内容以及设计充满趣味和挑战性的关卡。引导幼儿学会使用电子设备进行绘本阅读的基本操作,例如翻页按钮、放大缩小功能、音量调节等,让幼儿进行自主阅读。在阅读过程中,帮助幼儿通过配音、跟读、触屏、VR 参与等方式实现与绘本内容的多元化互动,并在幼儿阅读中出现问题时及时提供帮助。例如,幼儿误触按钮退出阅读界面,教师及时发现且帮助幼儿重新呈现阅读界面,避免出现阅读不流畅现象。在阅读后,根据后端数据对幼儿阅读情况进行分析,了解幼儿的阅读需求,及时调整教学策略,提高教学效果。

对于条件有限的幼儿园,可以采取低成本技术结合创意教学的策略,开展沉浸式绘本阅读活动。巧用手机、平板及电脑,展示叫叫绘本 APP、洪恩动画故事等 AR 效果,组织幼儿轮流观看或分组观看,甚至可用纸筒制作望远镜,让幼儿通过筒口观察 AR 画面,增强效果。播放电子绘本音频,同步展示纸质绘本,在关键情节处利用实物演示。该策略重点在于将有限的数字组员与实体活动相结合,避免陷入“为信息化而信息化”的误区。使用妥当,即使最基础的电子设备,也能让幼儿体验到信息化阅读的乐趣。

5.4. 纸质绘本与信息化绘本相结合,展现不同绘本优势

实践证明,纸质绘本还是绘本信息化均具有其自身的优劣势。与绘本信息化相比,纸质绘本的优势在于儿童可以近距离接触印刷材料、产生更多的阅读行为、亲子互动频繁。而劣势在于幼儿由于缺乏文字理解能力,阅读时出现走马观花难以集中注意力,同时幼儿对新鲜事物充满好奇,易造成绘本浪费。绘本信息化优势在于突破了绘本视觉为中心,调动幼儿多感官参与,在没有成人参与下独自完成阅读同时达成对绘本内容的理解。但劣势在于长时间的使用会造成幼儿视觉伤害以及产生依赖性。因此,在开展活动时,教师可根据实际情况挑选不同的绘本介质。例如,在进行绘本教学时,先呈现纸质绘本,让幼儿传递观察纸质绘本,说一说绘本色彩、摸一摸绘本材质,然后再通过信息化手段对绘本内容进行讲解。又或者在进行自主绘本阅读时,将幼儿进行分组,一组阅读传统的纸质绘本,一组进入多媒体语言室,实现纸质绘本和信息化绘本的优劣势互补。

6. 结束语

综上所述,绘本与信息技术的融合,使得纸质绘本不断信息化,出现电子绘本、绘本改编而成的动画片、音频绘本等。这些信息化后的绘本以其独特的优势增强了绘本阅读教学的互动性和趣味性,弥补了当前幼儿园绘本阅读的问题,提高了绘本阅读效果。在此情形下,幼儿可以通过深层次的互动,从“只看”到建立“视听”动态,调动多方面感官,与声、光、影、色融为一体,增强对绘本阅读的兴趣,锻炼思维逻辑,达到深度阅读体验。同时,也为教师提供了更多新颖的教学策略。例如用投影仪或 VR 设备投射虚拟背景、AR 技术将绘本的二维画面转为三维立体场景,让教师不断思考,主动进行信息化助力绘本教学的研究,提高自身专业能力。因此,幼儿教师要把握教育信息化时机,利用好信息化后的绘本价值,在活动开展过程中要基于幼儿的实际情况,对各种因素进行综合考虑,为幼儿选取适宜的信息化绘本,创设出精彩绝伦的绘本阅读活动。

参考文献

- [1] 叶明芳. 幼儿绘本阅读教学的艺术同构策略[J]. 学前教育研究, 2011(6): 64-66.
- [2] 田兴江, 李传英, 涂玲. 在绘本教学中促进幼儿深度学习的策略[J]. 学前教育研究, 2021(2): 89-92.
- [3] 朱永生. 多模态话语分析的理论基础与研究方法[J]. 外语学刊, 2007, 138(5): 82-86.

-
- [4] 程璐璐, 冯德煜, 尚晓明. 儿童绘本中的多模态转喻形式与类型[J]. 学前教育研究, 2020(10): 63-76.
- [5] 王晓慧. 幼儿多模态电子绘本阅读行为和理解的研究[J]. 东方娃娃·绘本与教育, 2022(3): 56-59.
- [6] 苏李, 柴东阳, 章惠雯. 浅析电子绘本的艺术特征[J]. 新美域, 2022(11): 106-108.
- [7] 岳亚平, 刘琦. 儿童视角下中美幼儿绘本的比较[J]. 学前教育研究, 2020(7): 64-72.
- [8] 中华人民共和国教育部. 3-6 岁儿童学习与发展指南[EB/OL]. 2012-10-09.
http://www.moe.gov.cn/jyb_xwfb/xw_zt/moe_357/jyzt_2015nztzl/xueqianjiaoyu/yaowen/202104/t20210416_526630.html, 2023-03-17.
- [9] 胡璇. 幼儿电子绘本阅读策略探析[J]. 教育观察, 2021, 10(20): 51-53.
- [10] 俞晓琴. “阅”读越有趣——浅谈交互式电子白板如何让绘本“活起来”[J]. 科学大众(科学教育), 2016(5): 96.