

电子绘本与传统绘本对幼儿学习品质影响的比较研究

花玉蓉, 邓乐深, 黄美玲

深圳市光明区第六幼教集团中粮云景幼儿园, 广东 深圳

收稿日期: 2025年5月13日; 录用日期: 2025年6月13日; 发布日期: 2025年6月20日

摘 要

本研究聚焦于电子绘本与传统绘本在幼儿学习品质培养过程中所展现出的差异化影响。研究团队通过精心设计的量化实验, 结合细致入微的质性分析, 系统而全面地探讨了这两类绘本对幼儿主动性、坚持性、创造性以及抗挫性等关键学习品质的促进作用。实验过程中, 我们严格把控变量, 确保数据的准确性和可靠性, 以期揭示电子绘本与传统绘本在促进幼儿学习品质方面的独特优势与潜在不足。研究结果不仅为幼儿园绘本教学的优化提供了坚实的实证依据, 更为推动数字化教育资源与传统教育资源的深度融合与创新发展指明了方向。

关键词

电子绘本, 传统绘本, 幼儿学习品质, 比较研究

A Comparative Study on the Impact of Electronic Picture Books and Traditional Picture Books on Children's Learning Quality

Yurong Hua, Leshen Deng, Meiling Huang

COFCO Yunjing Kindergarten, Sixth Early Childhood Education Group of Guangming District, Shenzhen Guangdong

Received: May 13th, 2025; accepted: Jun. 13th, 2025; published: Jun. 20th, 2025

文章引用: 花玉蓉, 邓乐深, 黄美玲. 电子绘本与传统绘本对幼儿学习品质影响的比较研究[J]. 教育进展, 2025, 15(6): 569-575. DOI: 10.12677/ae.2025.1561031

Abstract

This study focuses on the differential impact of electronic picture books and traditional picture books on the cultivation of children's learning quality. The research team systematically and comprehensively explored the promoting effects of these two types of picture books on key learning qualities such as initiative, persistence, creativity, and resilience in young children through carefully designed quantitative experiments and meticulous qualitative analysis. During the experiment, we strictly controlled the variables to ensure the accuracy and reliability of the data, in order to reveal the unique advantages and potential shortcomings of electronic picture books and traditional picture books in promoting children's learning quality. The research results not only provide solid empirical evidence for optimizing picture book teaching in kindergartens, but also point out the direction for promoting the deep integration and innovative development of digital educational resources and traditional educational resources.

Keywords

Electronic Picture Books, Traditional Picture Books, Quality of Learning for Young Children, Comparative Study

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

随着信息技术的快速发展，数字化教育正引领学前教育领域的变革。电子绘本以其多媒体交互性和动态展示效果，通过整合文字、图像、声音与动画，结合触控、语音交互技术，有效激发了幼儿的参与热情，使其学习过程兼具沉浸感与趣味性，在幼儿教育场景中迅速普及；与此同时，传统绘本凭借其独特的艺术魅力、纸媒触感及亲子共读的情感纽带，继续在家庭与幼儿园教育中占据重要地位，以其静态叙事逻辑培养幼儿的想象力与情感共鸣，其培养幼儿想象力、语言感知力与情感共鸣的教育价值不可替代，但电子绘本的崛起对传统媒介的主导地位形成冲击，导致教育者与家长在平衡数字化与传统资源选择时面临现实困惑——如何通过媒介融合最大化促进幼儿学习品质发展。作为影响终身发展的核心要素，学习品质涵盖主动性(自主探索意愿)、坚持性(困难情境中的持续努力)、创造性(突破常规的思维潜能)与抗挫性(挫折情境中的心理韧性)四大维度，其不仅直接关联幼儿当下认知发展与社会适应能力，更对其未来学业成就、职业竞争力产生深远影响，例如高主动性可促成终身学习习惯，强抗挫性可避免习得性无助，因此如何通过早期教育科学培育学习品质已成为学前教育领域的关键命题；然而，当前实践存在双重困境：一方面，电子绘本与传统绘本对学习品质的影响机制尚未被系统阐明，例如多媒体交互功能对注意力的分散或坚持性的促进作用、纸媒触感对专注力与创造性思维的特殊价值等核心问题缺乏实证依据；另一方面，教育实践者多依赖经验或市场导向选择绘本，既存在家长因视力担忧排斥电子绘本而忽视其创造性激发潜力，也存在幼儿园过度依赖传统绘本而错失数字化效率优势的现象，这种非科学选择不仅浪费教育资源，更可能延误幼儿学习品质发展的关键期。鉴于此，本研究拟通过量化实验与质性分析相结合的混合研究法，系统揭示两类绘本对学习品质的影响差异与优势，构建基于证据的绘本选择框架，探索“数字 + 传统”融合的教育模型，以期为学前教育实践提供科学决策支持，推动幼儿全面而可持续

的发展。

2. 理论框架与概念界定

2.1. 理论基础

2.1.1. 建构主义学习理论：幼儿通过主动探索与操作建构知识

建构主义强调学习者在与环境互动中主动建构知识的过程[1]。在绘本阅读中，幼儿通过翻页、触摸、提问等行为与环境产生交互，形成对故事内容的理解与内化。电子绘本的交互功能(如点击触发动画)可能增强幼儿的“操作-反馈”循环，促进主动探索行为[2]；而传统绘本的静态特征则要求幼儿通过想象填补叙事空白，激发创造性思维[3]。两类绘本的媒介特性差异为研究幼儿学习品质中的“主动性”与“创造性”提供了理论支点。

2.1.2. 多媒体学习认知理论：媒介特性影响幼儿的认知加工过程

基于 Mayer [4]的多媒体学习认知理论，不同媒介的信息呈现方式直接影响学习者的认知负荷与加工深度。电子绘本的多模态刺激(动画、音效、触控反馈)可能通过“感官吸引”降低幼儿的注意力维持阈值[5]，而传统绘本的单一图文模态则更依赖幼儿的符号解码能力，可能促进深度语义加工。该理论为分析两类绘本对“坚持性”(如注意力持续时间)和“抗挫性”(如信息超载时的情绪调节)的影响差异提供了认知层面的解释框架。

2.1.3. 生态化教育理念：教育环境与媒介工具的适配性对学习品质的影响

生态化教育理念主张教育工具需与幼儿所处的物理、社会及文化环境相适配[6]。电子绘本在家庭场景中可能因家长的技术焦虑而削弱亲子共读的情感联结[7]，但在幼儿园集体教学中可通过互动功能激发同伴合作；传统绘本则更依赖成人引导质量，在不同环境中对学习品质的影响存在动态差异。这一理论提示研究需关注媒介特性与教育场景的交互作用，避免单一维度的优劣判断。

2.2. 概念界定

2.2.1. 电子绘本和传统绘本

电子绘本是数字技术支持下的交互式叙事媒介，融合动画、音效、触控交互及非线性叙事结构[8]，提供动态阅读体验。传统绘本则以纸质为载体，依赖静态图文传递信息，强调翻页的物理操作与线性叙事逻辑[9]，激发幼儿的想象力与深度思考。

2.2.2. 幼儿学习品质

本研究依据《3~6岁儿童学习与发展指南》[10]，将学习品质解构为四个可观测维度：

- (1) 主动性：幼儿自主发起阅读及提问的频率；
- (2) 坚持性：面对阅读障碍时的持续尝试与策略；
- (3) 创造性：改编绘本情节及提出新观点的能力；
- (4) 抗挫性：应对阅读挑战时的情绪稳定与求助行为[11]。

3. 研究设计

3.1. 研究对象与分组

3.1.1. 样本选择

本研究选取某市3所幼儿园的中班幼儿(4~5岁)为研究对象，共120名(男女各半)。样本选择遵

循以下原则:

- (1) 年龄匹配: 所有幼儿年龄控制在 4 岁 3 个月至 5 岁 2 个月之间, 排除年龄极端值;
- (2) 背景均衡: 三所幼儿园分别位于城市中心区、近郊区和远郊区, 覆盖不同家庭经济水平;
- (3) 排除干扰: 剔除有阅读障碍或视听功能异常的幼儿(基于幼儿园健康档案)。

3.1.2. 分组设计

采用“随机分层抽样”法将 120 名幼儿分为实验组(电子绘本组, $N = 60$)与对照组(传统绘本组, $N = 60$), 分组时控制以下变量:

- (1) 绘本主题一致性: 两组使用相同主题的绘本(如“规则认知”“情绪管理”), 避免内容差异干扰;
- (2) 难度匹配: 依据《汉语儿童图画书阅读难度分级标准》[12], 确保两组绘本的词汇复杂度、句式长度、情节逻辑处于同一难度层级;
- (3) 教师变量控制: 由同一教师团队实施教学, 通过标准化培训统一教学语言与互动策略。

3.2. 实验材料与评估工具

3.2.1. 实验材料

(1) 电子绘本: 选用交互式 APP “彩虹巴士”中动态化程度较高的 4 部作品(如《勤劳的小蚂蚁》《六人闯天下》《四兄弟》《幸福小兔》), 其核心交互功能包括: 触控反馈: 点击角色触发动作或对话; 分支选择: 剧情关键节点提供双选项(如“帮助小鸟”或“继续赶路”); 即时奖励: 完成任务后出现动态星星奖励。

(2) 传统绘本: 选取经典纸质绘本《一起去冒险》《流浪的种子》《颜色去旅行》《小心不可以》等 4 部, 确保画面色彩饱和度、图文比例符合中班幼儿认知特点[13]。

3.2.2. 评估工具

(1) 行为编码表

- ① 坚持性: 记录中断阅读次数、自主重启尝试次数(1 分钟内未求助视为“坚持”);
- ② 创造性: 根据幼儿改编情节的独创性(如新增角色、反转结局)进行三级评分(1 = 模仿, 3 = 创新)。

(2) 半结构化访谈提纲: 示例问题: “你喜欢自己翻书还是让机器帮你翻? 为什么?”(探究媒介偏好); 编码规则: 采用 Nvivo 12 (Qualitative Data Analysis Software, QDAS)进行关键词提取(如“好玩”“难懂”)。

3.3. 实验流程

3.3.1. 前测阶段(第 1 周)

(1) 学习品质基线评估:

- ① 使用《学前儿童学习品质质量表》进行教师评定;
- ② 通过“积木挑战任务”观察抗挫性(记录放弃前的尝试次数)。

3.3.2. 干预阶段(第 2~5 周)

(1) 标准化教学实施:

- ① 频次: 每周 2 次集体阅读活动(周一、周四上午), 每次 20 分钟;
- ② 引导语: 统一使用开放式提问(如“接下来会发生什么?”), 禁止直接解释画面;
- ③ 环境控制: 实验组在独立多媒体教室使用平板电脑, 对照组在普通教室阅读纸质书。

(2) 过程性数据记录:

- ① 每次活动后由观察员填写《行为事件记录表》(记录提问频率、合作行为等);

② 每周随机抽取 10 名幼儿进行 5 分钟访谈(避免疲劳效应)。

3.3.3. 后测阶段(第 6 周)

(1) 量化数据收集:

使用同一量表进行学习品质终评。

(2) 质性数据分析:

① 对行为编码结果进行卡方检验与主题分析;

② 结合访谈文本提炼“媒介特性-行为响应”关联模式。

3.4. 设计逻辑与创新点

(1) 三角验证法: 通过“行为观察(外部表现)+访谈叙事(主观体验)”多维度交叉验证结论;

(2) 生态效度保障: 在真实幼儿园场景中开展干预, 保留日常教学中的同伴互动与教师引导因素。

4. 教育建议与实践启示

4.1. 教学策略优化

4.1.1. 电子绘本教学: 技术赋能与教育本真的平衡

(1) “轻交互”模式设计: 优先选择交互功能适度的电子绘本, 减少非必要动画与音效(如自动播放的背景音乐), 避免感官过载[14]。例如, 仅在关键情节节点设置可触发动效(如点击角色触发对话), 降低注意力碎片化风险。

(2) 任务驱动型阅读: 通过嵌入式问题(如“小鱼为什么哭了?”)或任务挑战(如“帮主人公找到回家的路”)激发主动性。研究发现, 任务导向的电子绘本可提升幼儿目标坚持时长, 建议在阅读后增设“故事续编”环节, 利用 APP 录音功能记录幼儿创意叙事。

4.1.2. 传统绘本教学: 静态媒介的深度激活

(1) 延伸活动创新: 针对传统绘本的单向输入局限, 设计“角色扮演剧场”(幼儿分角色演绎情节)、“预测翻页”(遮挡部分画面猜测故事发展)等活动, 弥补互动性不足。例如, 在阅读《猜猜我有多爱你》后, 引导幼儿用肢体动作表达“爱”的程度, 将抽象情感具象化。

(2) 符号解码训练: 通过“画面细节寻宝”(寻找隐藏图案)、“情绪地图标注”(在绘本页面上标记角色表情)等游戏, 提升幼儿对静态图文的深度观察与想象加工能力。

4.2. 家园协同建议

4.2.1. 家庭电子绘本使用指南

(1) “无干扰时段”规则: 建议家长设定每日 15~20 分钟“纯阅读时间”, 关闭设备通知功能, 避免弹窗广告或游戏链接干扰。可借助 APP 的“家长模式”锁定核心功能, 限制无关操作。

(2) 互动提问策略: 避免被动观看, 家长需参与共读并提出开放式问题(如“如果是你, 会怎么解决这个问题?”)。研究显示, 家长提问质量显著影响幼儿电子绘本的认知收益。

4.2.2. 传统绘本亲子共读升级

(1) “细节观察法”: 共读时引导幼儿关注画面细微元素(如季节变化、背景小动物), 例如提问“树叶颜色为什么从绿色变成黄色了?”, 培养观察力与逻辑推理能力。

(2) “情绪代入法”: 通过指认角色表情(如“小熊皱眉是因为它迷路了”)、模拟角色语气(如用低沉声音读大灰狼台词), 帮助幼儿建立情感共鸣与换位思考能力。

4.3. 课程开发方向

4.3.1. “数字 + 传统”融合课程模型

(1) 优势互补设计：科学认知模块：利用电子绘本的动态演示功能解释自然现象(如《水的循环》APP展示蒸发过程)，辅以传统绘本《小水滴旅行记》巩固知识；情感教育模块：通过传统绘本《我的情绪小怪兽》引发情感讨论，再以电子绘本《情绪盒子》的交互游戏(如拖动表情匹配场景)强化情绪管理技能。

(2) 跨媒介叙事链：设计同一主题的双媒介版本，例如电子绘本侧重“恐龙外形探索”(3D模型旋转观察)，传统绘本侧重“恐龙家族故事”，促进多维认知整合。

4.3.2. 分龄分层资源包开发

(1) 小班(3~4岁)：侧重感官唤醒，提供电子绘本“触感反馈”(如触摸屏幕模拟动物毛发质感)、传统绘本“异形书页”(如镂空、立体结构)，契合直觉行动思维特点。

(2) 中班(4~5岁)：强化问题解决，电子绘本增设简单分支选择(如“帮助朋友A或B”)，传统绘本搭配“问题卡牌”(抽取卡片回答与情节相关的提问)。

(3) 大班(5~6岁)：注重思维迁移，电子绘本设计“故事创编工具”(如拖拽元素组合新情节)，传统绘本提供“留白日记页”(绘画或口述续写故事)。

5. 结论与展望

本研究通过对比实验和质性分析发现，电子绘本凭借交互功能和即时反馈机制显著提升了幼儿的参与度和叙事完整性，特别适合需要快速吸引注意的教学目标；而传统绘本则在培养坚持性、深度思考及细节观察能力方面更具优势，更适用于情感体验类教学目标。研究提出的“轻交互”模式和延伸活动策略有效平衡了技术刺激与认知负荷。但受限于样本范围(仅某市3所幼儿园的120名4~5岁幼儿)、短期干预周期(4周)及技术条件，研究结果在普适性和长期影响方面存在局限。未来研究可从三个维度深入：一是开发融合纸质触感与AR技术的“智能混合绘本”；二是构建“电子导入-传统深化-混合拓展”的三阶段阅读模型，并开发家园协同的阅读日志APP；三是开展跨年龄段的纵向追踪(如追踪至小学阶段)和跨文化比较研究，以探索媒介融合的最优路径，为幼儿学习品质培养提供更科学的实践指导。

基金项目

本文系深圳市光明区教育科学研究院幼儿园“苗圃工程”专项课题《基于绘本教学的幼儿学习品质培养策略研究》(课题编号：GMYE202424)研究成果。

参考文献

- [1] Piaget, J. (1954) *The Construction of Reality in the Child*. Basic Books.
- [2] Marsh, J., Hannon, P., Lewis, M. and Ritchie, L. (2016) Young Children's Initiation into Family Literacy Practices in the Digital Age. *Journal of Early Childhood Research*, 15, 47-60. <https://doi.org/10.1177/1476718x15582095>
- [3] Yokota, J. and Teale, W.H. (2014) Picture Books and the Digital World. *The Reading Teacher*, 67, 577-585. <https://doi.org/10.1002/trtr.1262>
- [4] Mayer, R.E. (2009) *Multimedia Learning*. 2nd Edition, Cambridge University Press.
- [5] Bus, A.G., Takacs, Z.K. and Kegel, C.A.T. (2015) Affordances and Limitations of Electronic Storybooks for Young Children's Emergent Literacy. *Developmental Review*, 35, 79-97. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2014.12.004>
- [6] Bronfenbrenner, U. (1979) *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Harvard University Press.
- [7] Kucirkova, N. (2019) How Could Children's Storybooks Promote Empathy? A Conceptual Framework Based on Developmental Psychology and Literary Theory. *Frontiers in Psychology*, 10, Article 121. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00121>

-
- [8] Roskos, K., Burstein, K. and You, B.K. (2014) A Typology for Observing Children's Engagement with eBooks at Pre-school. *Journal of Interactive Online Learning*, **13**, 17-30.
- [9] Sipe, L.R. (2008) *Storytime: Young Children's Literary Understanding in the Classroom*. Teachers College Press.
- [10] 中华人民共和国教育部. 3-6 岁儿童学习与发展指南[M]. 北京: 首都师范大学出版社, 2012.
- [11] Fantuzzo, J., Perry, M.A. and McDermott, P. (2004) Preschool Approaches to Learning and Their Relationship to Other Relevant Classroom Competencies for Low-Income Children. *School Psychology Quarterly*, **19**, 212-230. <https://doi.org/10.1521/scpq.19.3.212.40276>
- [12] 王泉根. 汉语儿童图画书分级阅读指导标准研究[J]. 中国出版, 2018(12): 45-49.
- [13] 松居直. 我的图画书论[M]. 上海: 上海人民美术出版社, 2005: 78-82.
- [14] Mayer, R.E. and Moreno, R. (2003) Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning. *Educational Psychologist*, **38**, 43-52. https://doi.org/10.1207/s15326985ep3801_6