2018年2月
第34卷 第2期
陕西学前师范学院学报
Journal of Shaanxi Xueqian Normal University
February 2018
Vol. 34 No. 2

■专题:早期阅读研究

绘本游戏阅读活动开展的意义及其指导策略

蔡佳佳

(福建师范大学教育学院,福建福州 350000)

摘 要:游戏式阅读活动旨在充分发挥绘本中的游戏精神和教育价值,让幼儿在获得充分的游戏体验的同时,促进其各种能力的发展。教师在游戏式阅读活动中指导的关键在于能否正确看待绘本中的游戏精神与教育价值,满足幼儿"阅读游戏"的体验,把握"游戏式阅读"的指导要点,避免陷入重知识传授、轻游戏体验的教学误区。

关键词:游戏式的阅读;游戏体验;指导要点

中图分类号:G610 **文献标识码**:A **文章编号**:2095-770X(2018)02-0020-04

PDF **获取**:http://sxxqsfxy.ijournal.cn/ch/index.aspx **doi**:10.11995/j.issn.2095-770X.2018.02.005

The Meaning and Strategies of Game Reading Activity of Picture Books

CAI Jia-jia

(*School of Education*, *Fujian Normal University*, *Fuzhou* 350000, *China*)

Abstract: The game reading activity aims to give full play to the game spirit and education value of picture books, so that children will have an all-round development in rich game experience. Teachers instruction in reading activities should be based on a correct attitude toward the game spirit and educational value of picture books and accurate understanding of the instructional strategies. Teachers should try to satisfy "childrens' game reading" experience and avoid knowledge-oriented teaching.

Key words: game reading; gaming experience; instruction strategies

美国绘本大师芭芭拉·库尼曾用"珍珠"和"细线"来比喻绘本中文字与图画的关系,她认为"绘本就像是一串珍珠项链,图画是珍珠,文字是串起珍珠的细线。细线没有珍珠不能美丽,项链没有细线也不能存在。"[1]他认为一部优秀的绘本作品,文字和图画这两个要素缺一不可。但是,我们也发现,现在有许多的无字绘本,即使不依靠文字,也同样能通过图画的信息来展示有关的故事情节,而每个人对画面的感受不一样,可能会解读出属于自己的独一无二的故事。

"游戏式"可以理解为"以游戏的方式",而"阅读"是一个主动的过程,即阅读者从视觉材料中获取信息,以提升自己的修养、增长见闻的过程,这些视觉材料主要是文字、图片、符号、公式和图表。"游戏式阅读活动",即在幼儿园教学活动中以游戏形式组织开展的、以提升幼儿的阅读鉴赏水平、培养幼儿阅读习惯为目的的早期阅读活动,具体体现在幼儿的阅读主要是从图片当中获取信息,绘本满足了幼儿的阅读习惯和需要,绘本中隐含着游戏精神,与游戏之间存在共通性,此外,还具有一定鉴赏价值,适合进行鉴赏性阅读。因此,将绘本作为开展游戏式阅读活动的内容显得尤为重要。

收稿日期:2017-10-19;**修回日期**:2017-11-11

作者简介:蔡佳佳,女,福建厦门人,福建师范大学教育学院学前教育学研究生。

一、游戏式阅读活动开展的意义

维果茨基曾经提到:“游戏为儿童创造了最近发展区”。因此,幼儿在游戏式阅读活动中能够创造最近发展区,最大限度地促进不同水平幼儿的发展。绘本较少借助文字甚至不借助文字,主要是根据画面的变化来推进情节,这些画面一般生动形象、诙谐有趣,对于依靠表象进行思维的幼儿来说,即使不识字也能通过这些画面了解故事的主要情节。幼儿阅读绘本时脸上总是出现专注认真的神情,有时看着看着突然就开怀大笑,表情通常是人们用来判断一种活动是不是游戏的一项外部指标,儿童游戏是存在一种“玩相”,此外专注认真的表情也是幼儿游戏的外部行为特征[2]68。幼儿阅读绘本的过程本身就属于一种“阅读的游戏”,能给幼儿带来一种游戏性体验。而开展游戏式活动的意义就在尊重孩子阅读游戏体验的前提下,引导幼儿感受绘本中画面、文字之间的特殊关系,培养幼儿的审美情趣,促进幼儿多种能力的发展。

(一)游戏式阅读活动能充分满足幼儿的心理特征

陈鹤琴先生指出儿童有七个心理特征:好游戏、好模仿、好奇、喜欢成功、喜欢野外生活、喜欢合群、喜欢称赞[3]。教师在指导游戏式阅读活动时,幼儿常常能在绘本主人公上身上找到自己的影子,像《大卫,不可以》中的小男孩大卫就具有大多数幼儿的影子,什么东西都可以变成他的玩具,像锅碗瓢盆其实是乐器,什么地方都可以变成他的游乐场,在墙壁涂鸦出自己的旷世巨作、在浴缸里开始船长的冒险、在床上当一回冲人的超人。高小弘也指出:“人物塑造”主要通过“滑稽奇特的外貌”、“夸张放纵的行为”、“快乐荒诞的语言”以及“活泼生动的心理”四方面来传达“游戏精神”[4]。这些都使幼儿感受到好玩有趣,产生愉快的游戏体验,满足幼儿好游戏的心理特征。《月亮的味道》主要以大自然的月夜作为背景,通过几个小动物的叠加推进故事的有趣情节(每叠加一个动物,月亮就挪一步),直至推至故事的高潮(不被看好的小老鼠却出其不意地咬下了一片月亮),并且以一个比较温馨的氛围作为故事的结尾(动物们分享月亮,吃饱了躺在草地上)。画面的处理上也很细致,根据情节的推进从最初的满月变成了上弦月,让孩子一下就能发现月亮被吃掉了一大半。现实生活中孩子不也常常因为好奇心地驱使,和小伙伴们一起去探索、发现,最终共同分享胜利的果实,跟随绘本情节的变化,满足了幼儿喜欢成功、喜欢合群、喜欢野外生活的心理特征。此外,游戏式阅读活动营造的氛围是宽松、自由的,教师尊重幼儿的游戏体验,发挥幼儿的主动性,鼓励和表扬幼儿对绘本的创造性模仿与表达,幼儿不寻求阅读游戏之外的奖惩,这也满足了幼儿好模仿、喜欢被称赞的心理特征。

(二)游戏式阅读活动能促进幼儿自身能力的发展

绘本在满足幼儿游戏体验的同时,还隐含着一些教育价值,我们必须明确绘本对幼儿来说,游戏性是第一位的,能力的发展是伴随着游戏过程潜移默化实现的。正如表演游戏实现幼儿口语和肢体表达能力的发展;角色游戏实现幼儿人际交往能力的发展;建构游戏实现幼儿小肌肉协调能力的发展等等。幼儿在感受绘本游戏性的同时,促进了自身能力的发展。

《好饿的毛毛虫》是一部适合低幼年龄层的绘本,画面简单有趣以时间为线索,画面出现的是与星期数相对应数量的食物(星期一它吃了 1 个苹果……星期五它吃了 5 个橘子),以横向编排的形式是让幼儿能够感受数字与食物数量之间的对应关系,发展点数的能力。但画面到星期六、日时,便不再继续增加食物的数量并维持在 5 以内,适应小班幼儿数学教育的阶段性目标:能手口一致地点数“5 以内的数”。同时,丰富了食物种类和排列形式,是为了使幼儿能够获得数的守恒,即,一定数目的物体无论怎么放置,外观和形状如何改变,它的总量不变。绘本不仅能够满足该阶段幼儿的发展需要,还为下一个阶段打下了基础。此外,绘本的从开头到结束,在从“蛋—毛毛虫—茧—蝴蝶”的这一过程中 ,让幼儿了解简单的生命序列,积累了科学常识。“从星期日又回到了星期日”,也能帮助幼儿发现时间周而复始的规律,了解时间序列,也促进了时间观念的形成。《蚯蚓日记》中记录了主人公蚯蚓每天的生活,有许多有趣的事情。在阅读绘本的过程中,幼儿认识了蚯蚓,认识蚯蚓的外形特征:非常小,头和屁股长得一样,没有脚和牙齿等;知道蚯蚓的生活习性:生活在泥土里,喜欢吃叶子和垃圾,天敌是公鸡等;了解蚯蚓的用途:通过松土照顾地球,可以作为鱼饵使用。此外,还了解到蜘蛛可以倒立走路,蚂蚁总是成群结队地搬运食物等动物的生活习性,丰富了幼儿的有关常识,引发幼儿观察动物的兴趣,培养和发展幼儿科学探究的兴趣与能力。

二、游戏式阅读活动开展的指导策略

绘本虽是幼儿的最佳读物，但由于幼儿年龄的局限性特点，其阅读具有盲目性，因此，他们需要教师科学的指导[5]。教师在开展绘本阅读活动时，也要注意把握游戏式阅读活动的指导要点，不能忽视幼儿的游戏体验。如今在功利主义思想的影响下，成人注重培养幼儿的智力、能力，而忽视了幼儿阅读兴趣和习惯的培养。在绘本教学中，只看注重对文字的认知、对情节的理解、对人物对白的复述；不看重对画面美的欣赏和蕴涵在绘本中幽默诙谐的基调，致使幼儿的阅读因成人的介入而模式化、刻板化、标准化。这不仅限制了幼儿想象力的发展，而且阻碍了儿童内心的精神成长。

（一）引导幼儿观察绘本的画面，感受蕴含的游戏精神

如果我们承认绘本阅读之于幼儿是一种阅读的游戏，那么我们的绘本教学就要落在指导游戏式阅读的出发点，也就是不要只重故事的教学、常识的理解，而是要引导幼儿去感受画面的细节之处，培养幼儿的观察能力，感受绘本的游戏精神。《风中的树叶》讲述的就是10片树叶的不同命运，刚开始的画面是描绘了10片摇摇欲坠的叶子，紧接着按顺序每页都藏着一片树叶，有的幼儿可能一下子就发现了，但是，有的需要幼儿认真地细心观察才能发现，这一观察发现的过程对幼儿来说极具趣味性，因此，教师要注意引导幼儿去观察画面而不仅仅只是教授文字的内容。《母鸡萝丝去散步》中的文字仅仅介绍了母鸡散步经过的地点，其他都是通过画面上的变化来推进情节，画面就是通过变换地点和狐狸与母鸡之间的距离来展现，狐狸从发现母鸡开始就偷偷跟着它去散步，当狐狸距离母鸡很近时就会发动攻击，但是，母鸡总是化险为夷，狐狸却总是出师不利，幼儿阅读绘本时从担心母鸡转变成可怜狐狸，从经验刺激转变为诙谐有趣。

（二）创设与绘本相适宜的游戏，让幼儿在游戏中学习

表演游戏是幼儿园绘本教学的常用形式，能够促进幼儿与绘本进行心灵的对话；能够使幼儿践行绘本中的亲社会行为；能够帮助幼儿拓宽表达途径，巩固绘本阅读体验[6]。但笔者认为表演游戏是开展绘本教学的重要途径，却不是唯一途径，有学者发现教师在运用表演游戏进行绘本教学时常常出现“赶进度”、“抢着干”、“粗勾勒”的问题[7]。如果只是生硬地将绘本教学与表演游戏做简单的融合，将绘本作为表演的剧本，这只会使表演游戏变得僵化，使幼儿变成照剧本表演的演员，没有一点个人主观意识，这对于绘本教学也并无益处，隐藏在绘本中的游戏精神和其他宝贵的价值也无法体现。

因此，教师应根据绘本的内容选择适宜的游戏形式，表演游戏适合运用在故事人物较多、有一定对白和动作的绘本教学中，比如，《青蛙弗洛格的成长故事》系列丛书，讲述了弗洛格和他的小伙伴之间的有趣故事，情节多变、人物较多，能让多数幼儿参与其中，每个人物都有相应的对白和动作，有助于幼儿的创造性表演。相反地，像《小黄与小蓝》这个作品中大部分是属于旁白的部分，对话较少，同时，这个作品讲述的是两个色块的故事，相应的肢体语言也较少，因此，不适合作为表演游戏的内容，这个作品非常适合用于开展美工游戏，该故事中小黄和小蓝是好朋友，并且他们也发现自己拥抱起来会变成小绿的秘密，可以为幼儿提供一些水彩颜料，引发幼儿探索还有哪些小伙伴碰到一起会变成其他的颜色，以此发展幼儿的辨色能力，了解色块之间的关系，如：黄＋蓝＝绿，红＋黄＝橙；蓝＋红＝紫。又如，《大家来听音乐会》将绘本与音乐相融合，用形象生动的语言形容了各种乐器的外形，更难得的是用语言描绘了声音。因此，教师在指导时，除了让幼儿认识各种乐器之外，还要引导幼儿通过聆听相应的乐音感受绘本对不同乐器声音的描写，如：“有一个声音好像滑翔翼，从高音滑落到低音，又从低音爬上高音……他是一支长号”。此外，我们可以为幼儿创设音乐游戏的条件，在教室里举办一场音乐会，引导幼儿进一步感受，教师提前准备发出好听声音的物品，如，锅碗瓢盆、铃鼓、拨浪鼓、笛子等等，或者提前与幼儿一起制作乐器，如，小沙锤等，然后，教师引导幼儿试着聆听并用语言形容发出的声音，最后，尝试全班按照一定的节奏，通过敲击、摇晃、吹等方式相互合作开一场独一无二的音乐会，这些活动的材料也可以投放到区角让幼儿继续尝试。

（三）鼓励幼儿大胆地创编绘本，满足幼儿的奇思妙想

针对内容简单有趣、并在结尾留有悬念的绘本故事，教师可以鼓励幼儿大胆地创编绘本，说说接下来会发生的故事，甚至可以采用多种艺术形式制作出自己独一无二的绘本。像绘本《是谁嗯嗯在我的头上》的结尾留有一定的悬念，小鼹鼠终于找到了嗯嗯在它头上的罪魁祸首——大狗，并且也施予报复，

大狗醒后会采取什么样的行动呢？绘本在这里已经划上了句号,但教师可以引导幼儿思考接下来可能发生的有趣故事:它会不会非常生气？会不会也像小鼹鼠一样去问到底是谁嗯嗯在它头上？途中它又会经历什么或遇到哪些小动物？它如果找到了小鼹鼠了两个人会发生什么事呢？引导幼儿创编接下来大狗和小鼹鼠的故事,不同年龄班可以有不同的要求:小班可以要求简单创编后续的故事;中大班可以要求他们给创编好的绘本命名,通过画画、手工的方式创编自己独特的绘本,将这些绘本投放到阅读区供幼儿相互欣赏和分享,让幼儿体验创作的乐趣。

还有一类绘本在故事结尾带有一定的伤感色彩,给幼儿带来一定的失落感,通过对悲伤结局的改写,能够满足幼儿心中美好的愿望。如,《你看起来好像很好吃》讲述了一个很温暖的故事,当食肉的暴王龙遇上了甲龙宝宝,却被甲龙宝宝当作“爸爸”一样去信任、依赖、崇拜,这些都是它过去从未体会过的,虽失去好吃的美味,却尝到了被爱的滋味。但是,故事的结局还是免不了分离,霸王龙最终为了爱将甲龙宝宝带回了亲生父母身边,这时幼儿总是觉得很难过,霸王龙是不是永远都见不到甲龙宝宝了呢？为了满足幼儿的情感需要,可以引导幼儿想想分离后会发生什么的故事,甲龙宝宝长大了会不会回来看望霸王龙呢？让幼儿给绘本创编一个美好的结局。

三、总结与反思

当精美有趣的绘本碰上处于具体形象思维阶段的幼儿时,绘本对幼儿产生了一种天然的吸引力,这种吸引力有助于幼儿主动自发地参与教师组织的游戏式阅读活动中,在活动时幼儿会情不自禁地跟鲜明色彩碰撞,感受通过富有趣味性和幽默性的故事情节传递出的游戏精神,产生相应专注神情和愉快表现,展开幻想并渗透到现实的世界中。幼教工作者要不断地探索游戏式阅读活动的开展路径,帮助幼儿在游戏中阅读、游戏中学习、游戏中成长。

[参考文献]

[1] 王慧宁.绘本的概念界定及中日现代绘本渊源[J].太原师范学院学报(社会科学版),2009(01):54.
[2] 刘焱.幼儿园游戏教学论[M].北京:中国社会出版社,2000:68.
[3] 喻品娟. 陈鹤琴论儿童心理特征[J]. 人民教育,1985(11):13.
[4] 高小弘. 论儿童文学创作中的游戏精神[D].呼和浩特:内蒙古师范大学,2003.
[5] 惠雪莉,阳德华. 幼儿阅读心理与绘本阅读指导[J].陕西学前师范学院学报,2017(01):79－88.
[6] 陈艳丽. 表演游戏:幼儿园绘本教学发展的重要策略[J]. 吉林广播电视大学学报,2011(11):89－90.
[7] 祁重卓,甄丽娜. 绘本创意戏剧表演问题的再探讨[J]. 陕西学前师范学院学报,2016(10):46－51.

[责任编辑　张雁影]

(上接第 19 页)

培训,使幼儿教师意识到绘本教学的重要价值以及延伸活动的升华作用;其次,可以与以绘本教学为特色的幼儿园开展合作,组织本园教师到合作园所观摩优秀绘本教学活动,激发教师的绘本热情和绘本教学意愿,对绘本教学的各个环节有正确的认识;最后,幼儿园要为教师开展绘本教学活动提供充足的资源保障,如,充足的绘本资源,充分的绘本教学时间和园所领导的正面支持,让教师有充足的动力和保障组织绘本教学活动。

绘本在儿童文学作品中有着举足轻重的位置,集文学性、艺术性、教育性于一身,深受幼儿喜爱。

[参考文献]

[1] 周兢.学前儿童语言教育[M].南京:南京师范大学出版社,2001:87－89.
[2] 刘江艳.幼儿园绘本教学的价值与实施策略[J].学前教育研究,2015(01):70－72.
[3] 周兢,余珍有.幼儿园语言教育[M].北京:人民教育出版社,2004:34.
[4] 方卫平.想象能走多远[J].文艺周刊,2012(03):2－3.
[5] 胡晶.幼儿园绘本教学提问基本技巧[J].经济研究导刊,2011(13):308－309.
[6] 教育部基础教育司.幼儿园教育指导纲要(试行)[M].南京:江苏教育出版社,2002:2－3.
[7] 王晓斐.绘本在幼儿园五大领域活动中的应用[J].陕西学前师范学院学报,2016(10):52－55.

[责任编辑　张雁影]