



数字阅读与青少年成长

孙宏艳



中国青少年研究中心
China Youth & Children Research Center

阅读改变人生

- ◆ 读万卷书，行万里路
- ◆ 阅读是人类认识世界、获取知识的基本方式与手段
- ◆ 阅读是青少年社会化的重要途径
- ◆ 数字阅读与传统阅读并行



全国中小學生抽样调查



12个县市



48所学校



5679名中小學生

报告五部分

- ◆ 数字阅读态度、习惯、素养
- ◆ 网络小说阅读
- ◆ 数字阅读影响因素
- ◆ 不良的数字阅读习惯
- ◆ 健康数字阅读的对策

数字阅读的 态度、习惯、素养

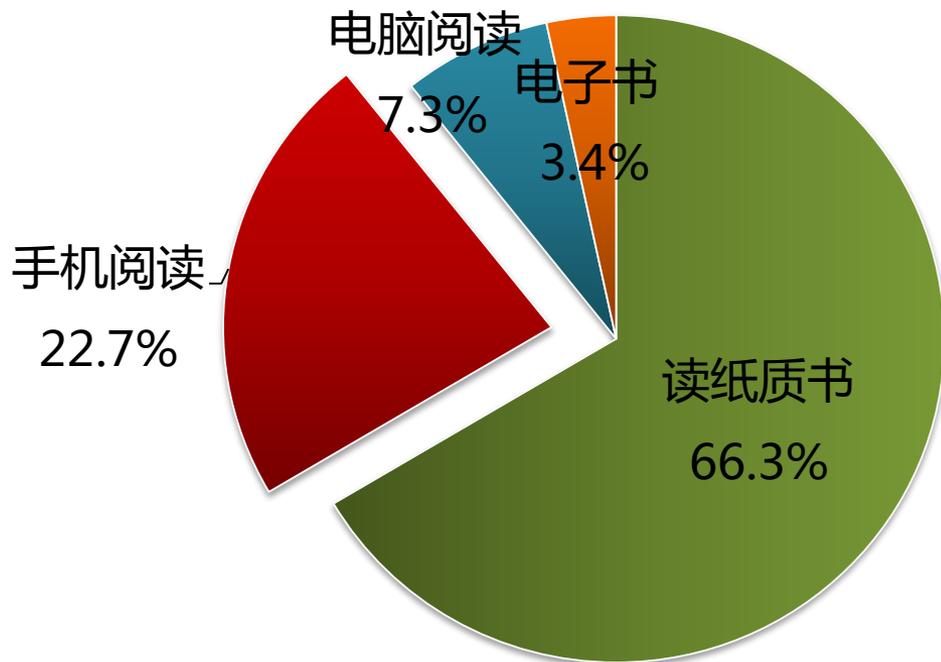


方便快捷是数字阅读的最大优点



实际阅读情况？从读书到读屏

- ◆ 阅读纸质图书是主流阅读方式，六成多青少年（66.6%）更喜欢读纸质图书
- ◆ 喜欢手机阅读的有22.7%，在各种数字阅读方式中最受欢迎



数字阅读的主要目的是找资料



ZUYAN

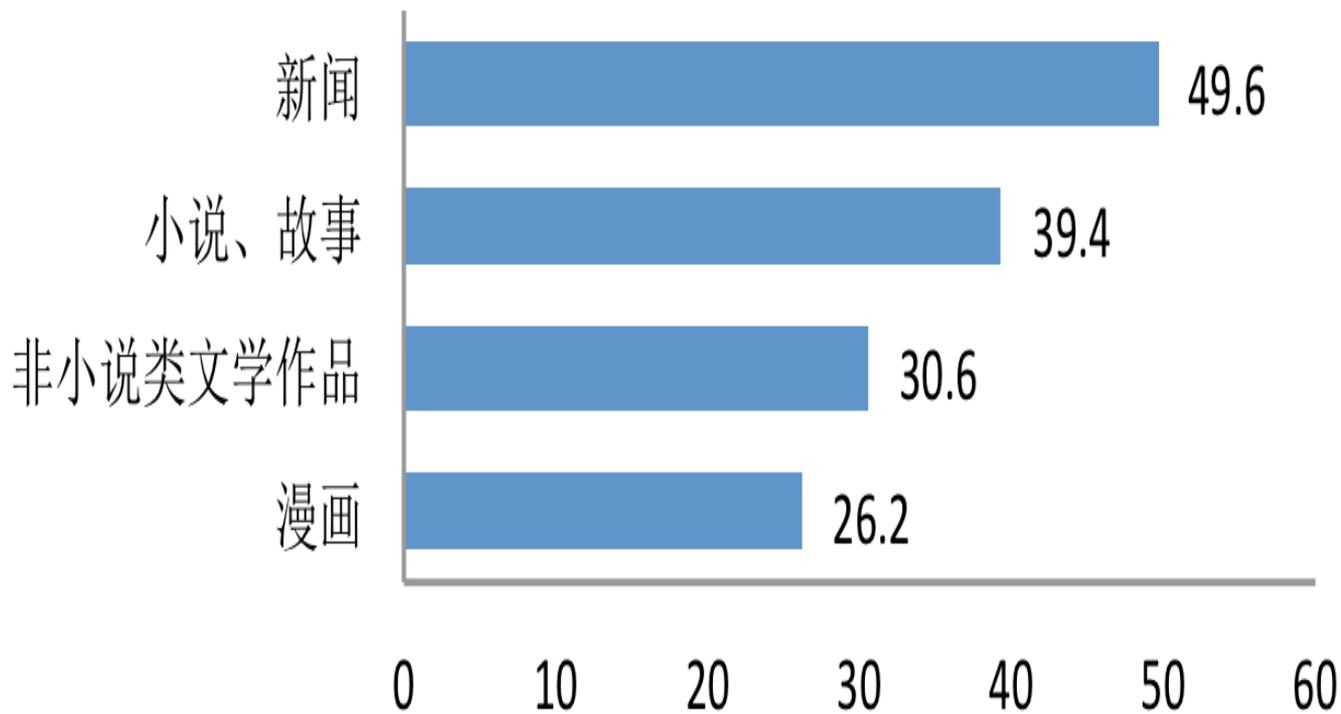
过去一年读了多少课外书？

- ◆ 纸质书约34本，电子书约13本
- ◆ 男生读纸质书35.5本，比女生多3.2本，女生读电子书14.5本，比男生多1本
- ◆ 小学生读纸质书44.4本，比初中生多20.9本，电子书14.1本，比初中生多0.4本

最喜欢的阅读内容？圈群化



阅读频率较高的是资讯和文学



阅读的群体差异

- ◆ 男生看漫画和新闻多，女生看文学作品多
- ◆ 初中生看各类内容均高于小学生
- ◆ 城市儿童看新闻多，农村儿童看漫画多
- ◆ 成绩好的看新闻和非小说类的文学作品多，成绩不好的看漫画和小说多

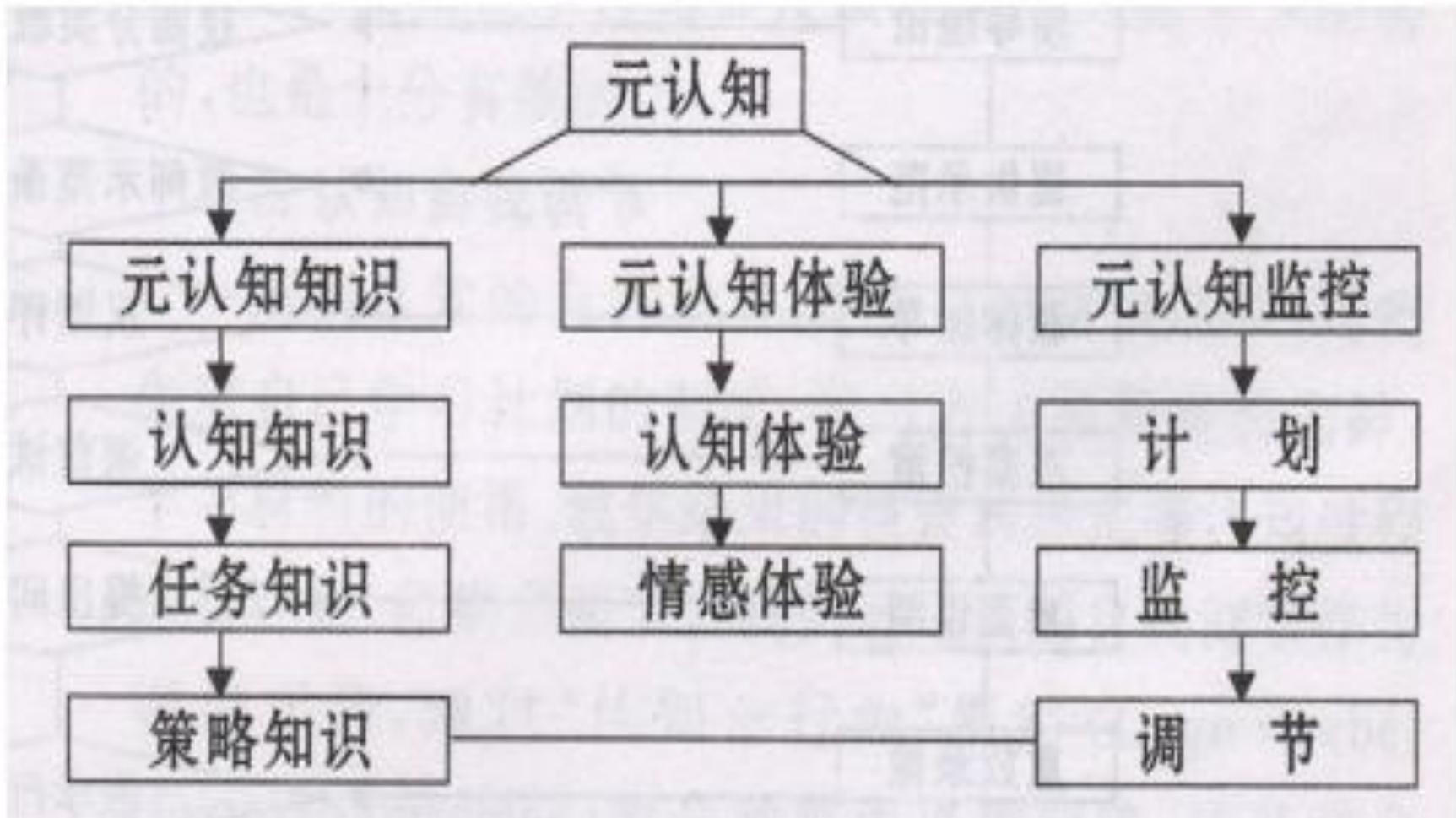


数字阅读素养的三个考察点

- ◆ 数字阅读信息技能：数字阅读的基础，包括搜集、加工、应用
- ◆ 数字阅读方法：理解、分析、概括等方法
- ◆ 学习型数字阅读策略：自我管理不受干扰、自我监测如检查反思等、知识联系



掌握阅读技能与策略不多



网络小说阅读



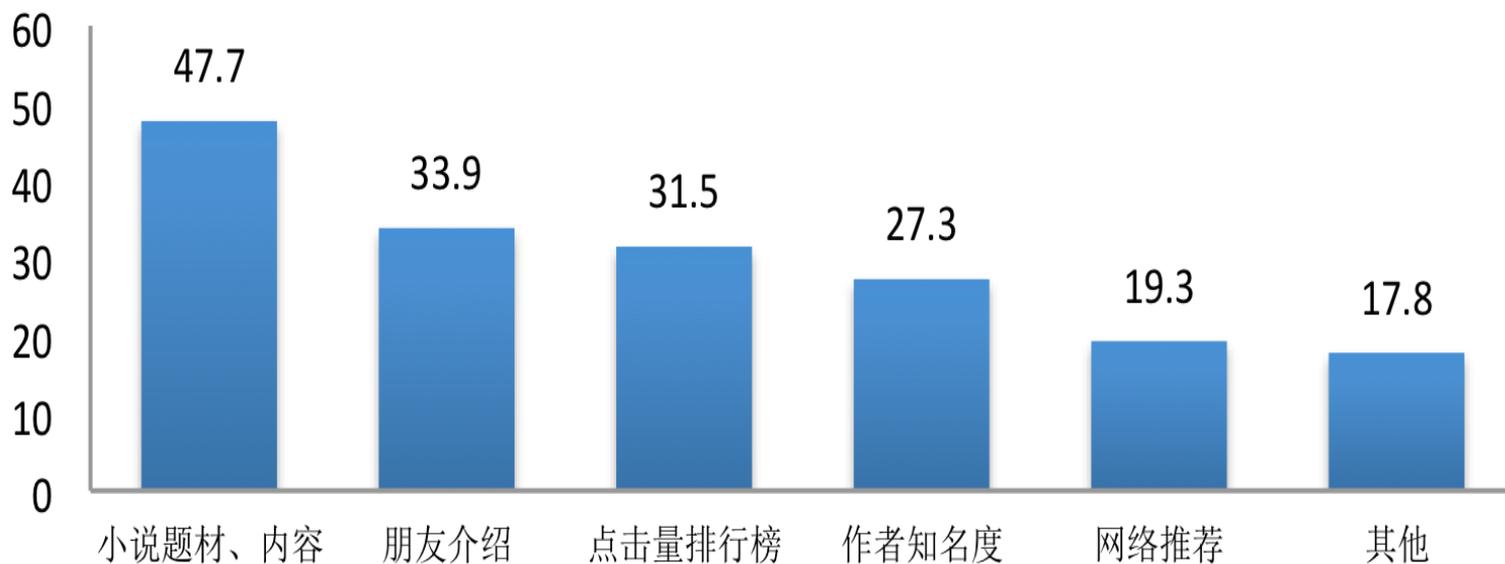
网络小说：玄幻、穿越、言情



三大喜欢题材：科幻、励志、奇幻

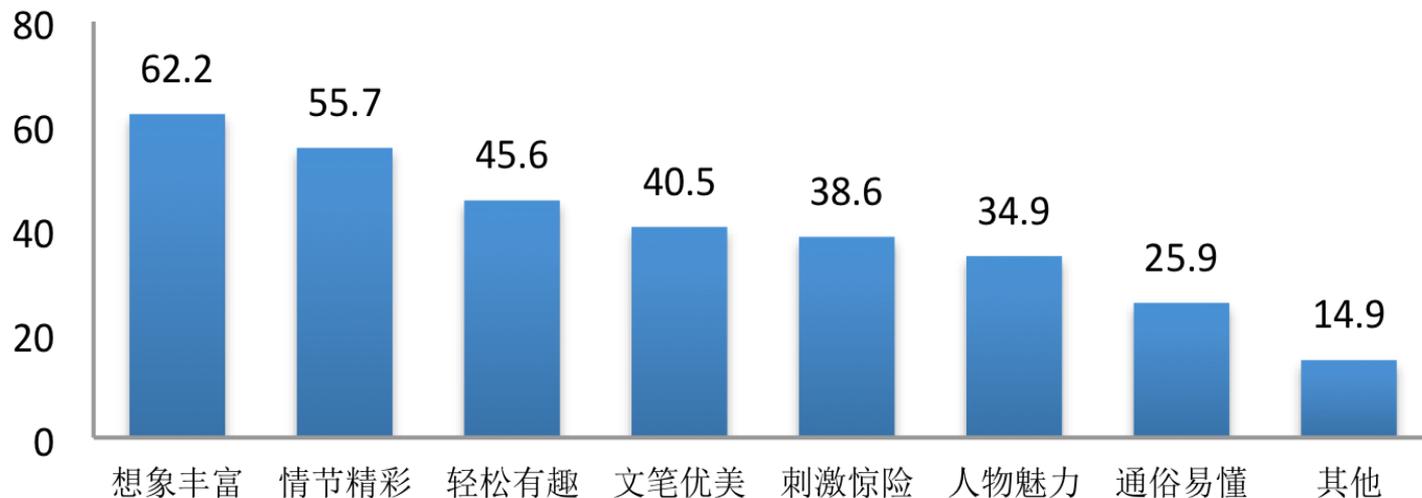


选择小说标准：题材与内容为主

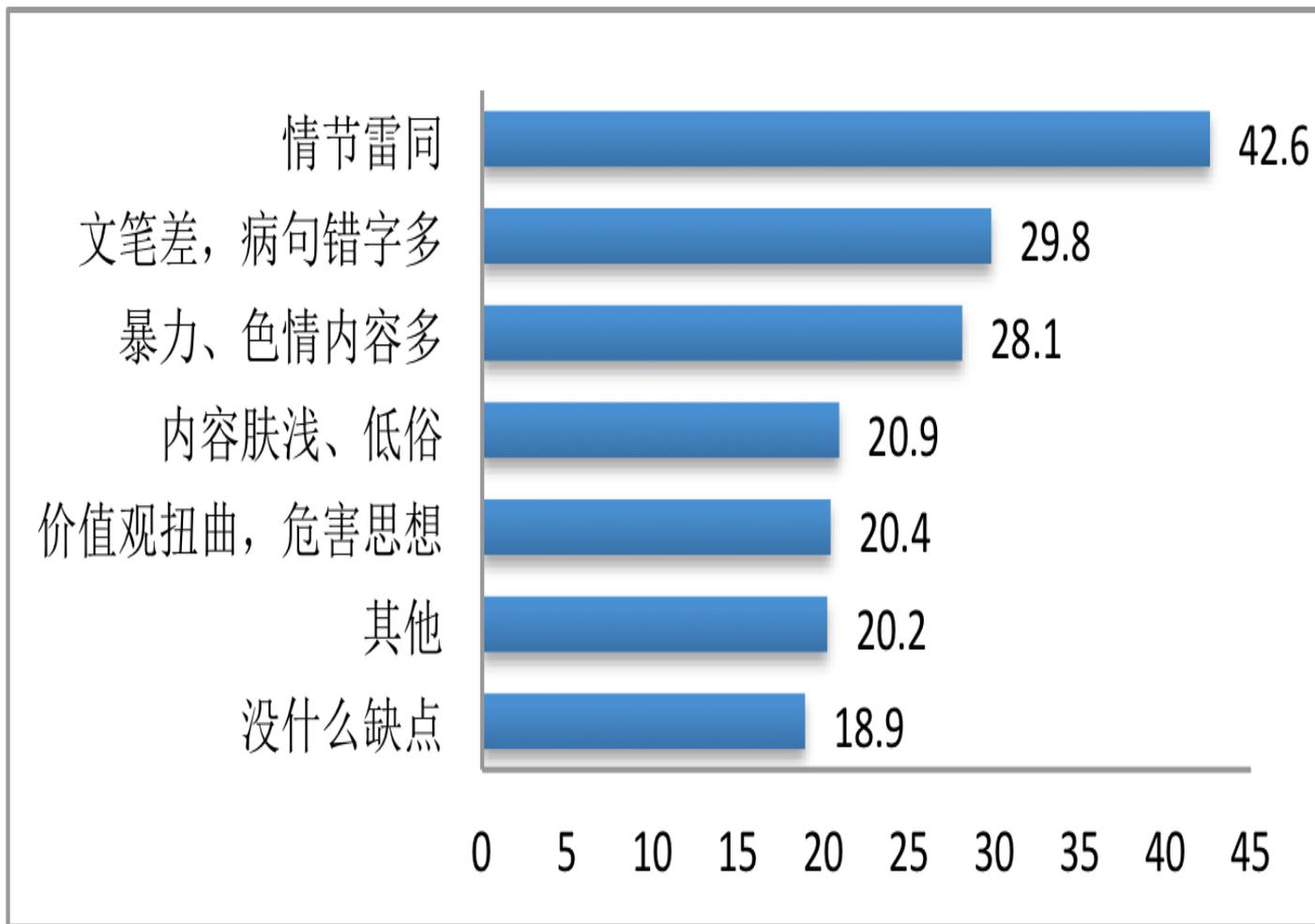


主要优点：想象力丰富

- ◆ 七成认可网络小说的质量
- ◆ 最吸引人的是想象力丰富

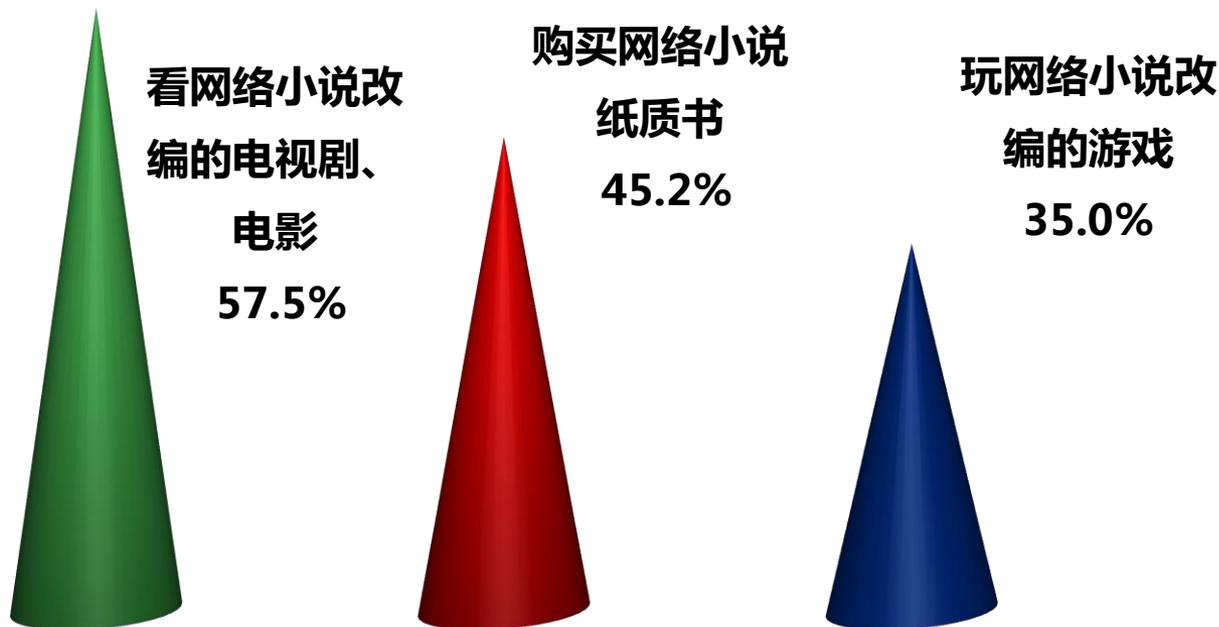


主要缺点：情节雷同，格调低俗



网络小说衍生品受到追捧

- ◆ 超过半数少年儿童看过网络小说改编的电视剧、电影，四成多购买过网络小说纸质书，三成多玩过网络小说改编的游戏。

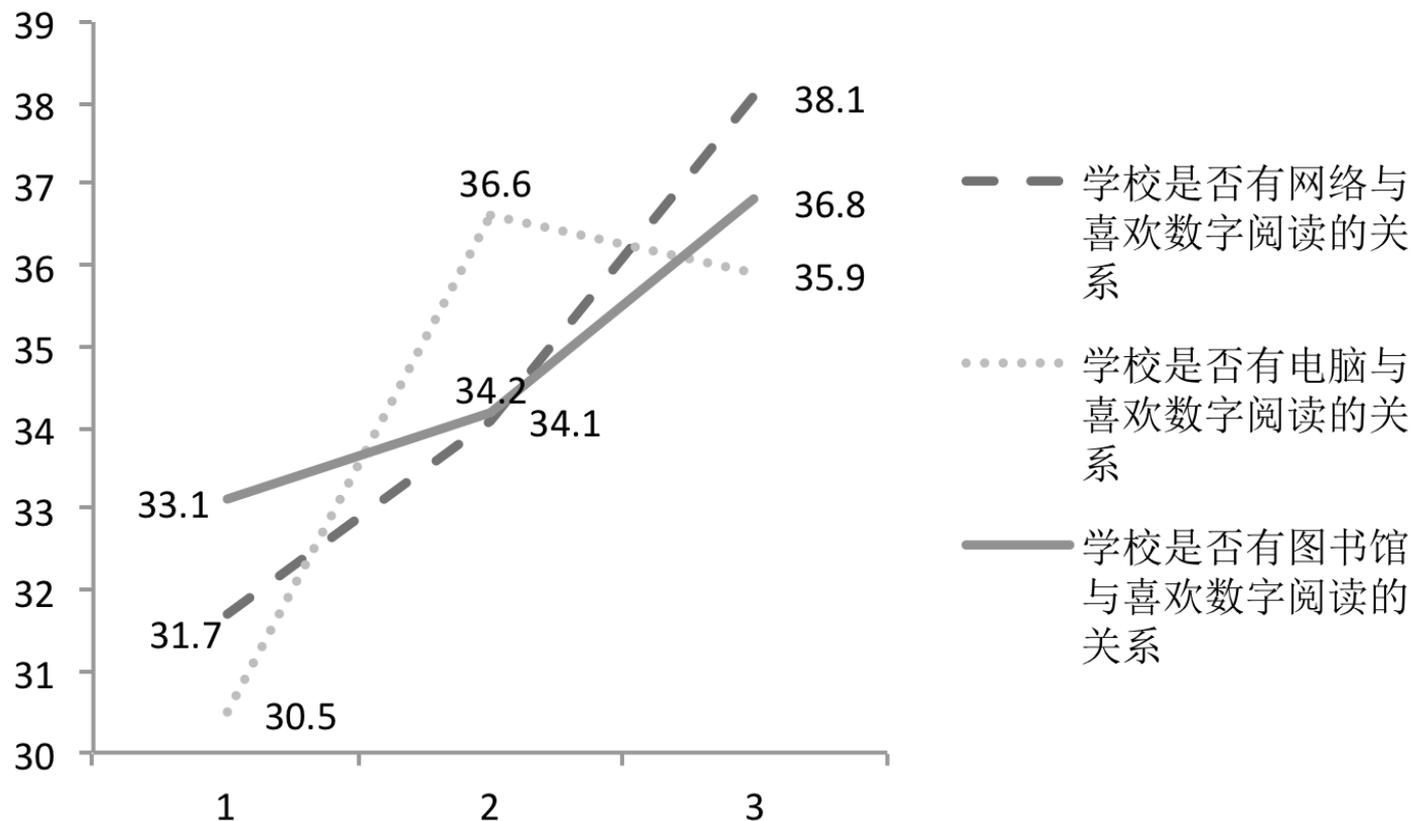




数字阅读的影响因素

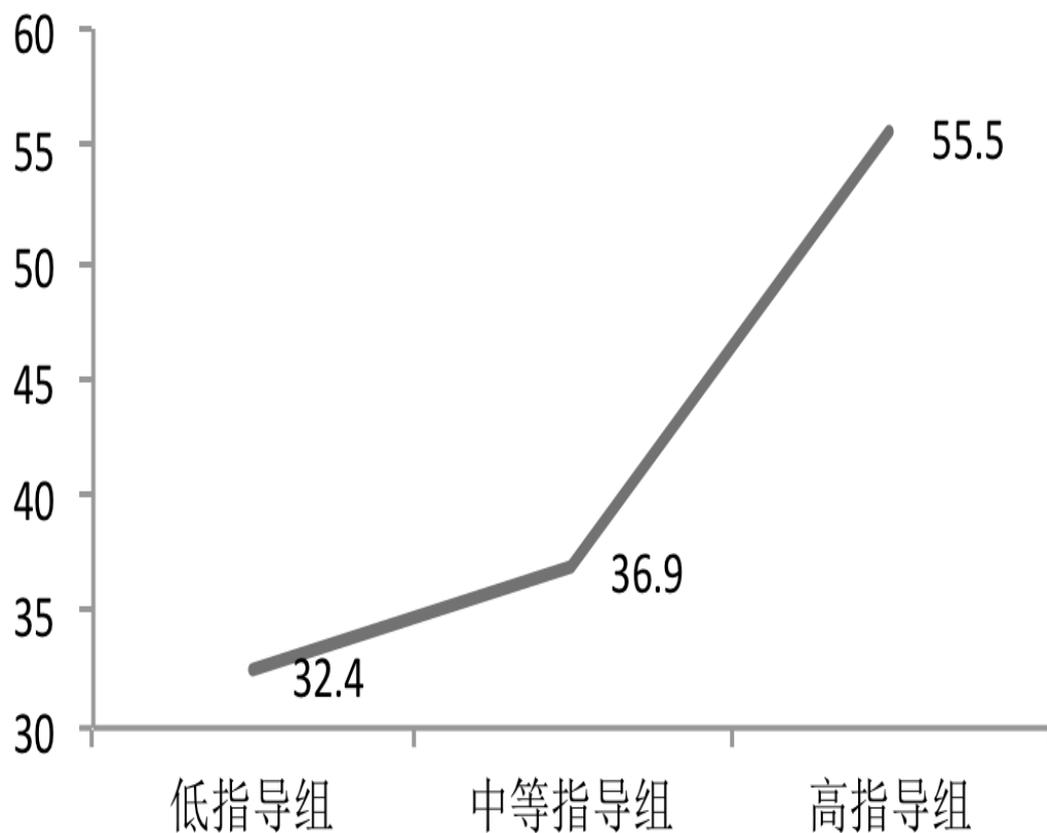


学校硬件对数字阅读态度的影响

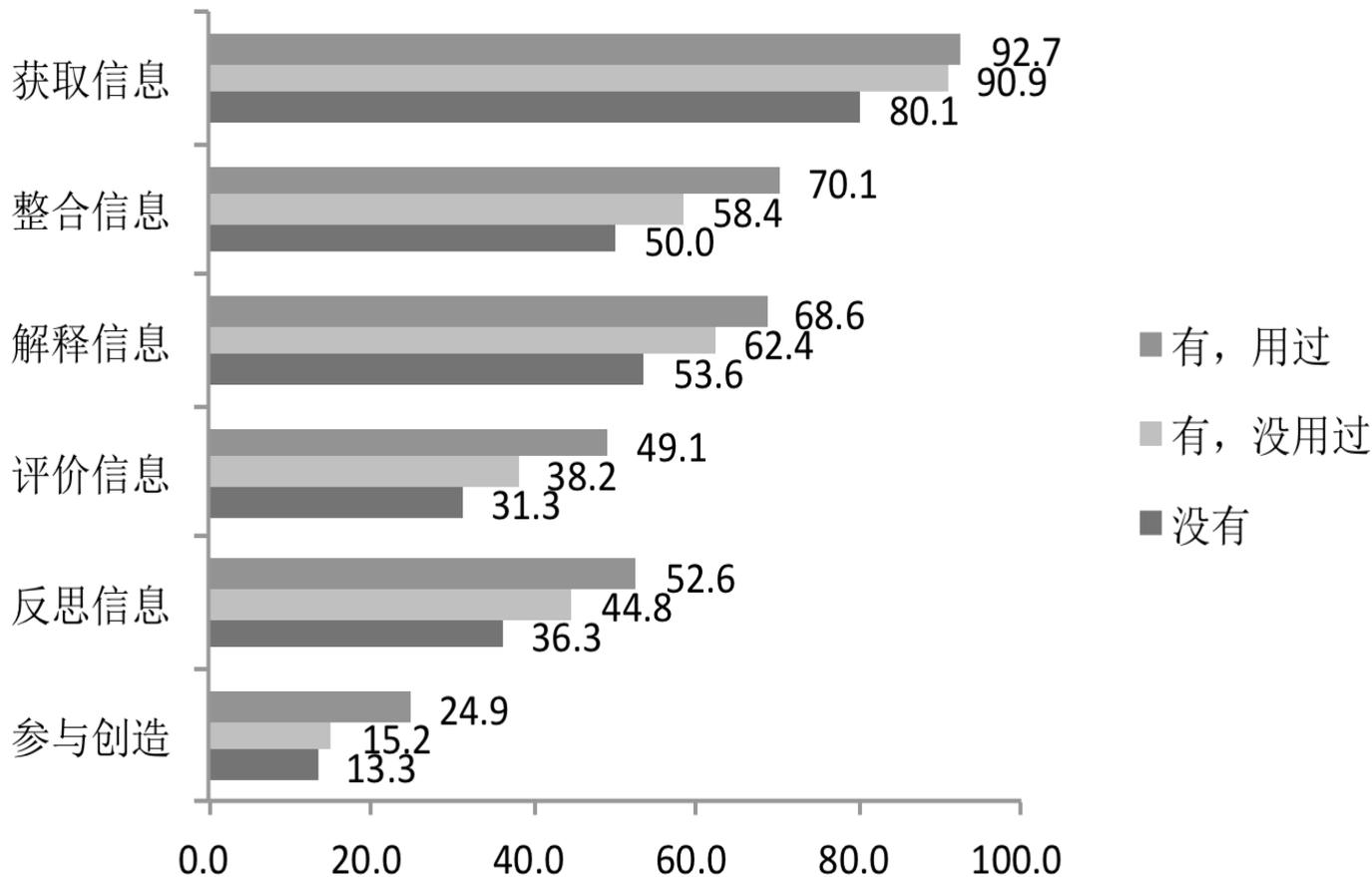


1、2、3分别代表“没有”、“有，没用过”、“有，用过”。

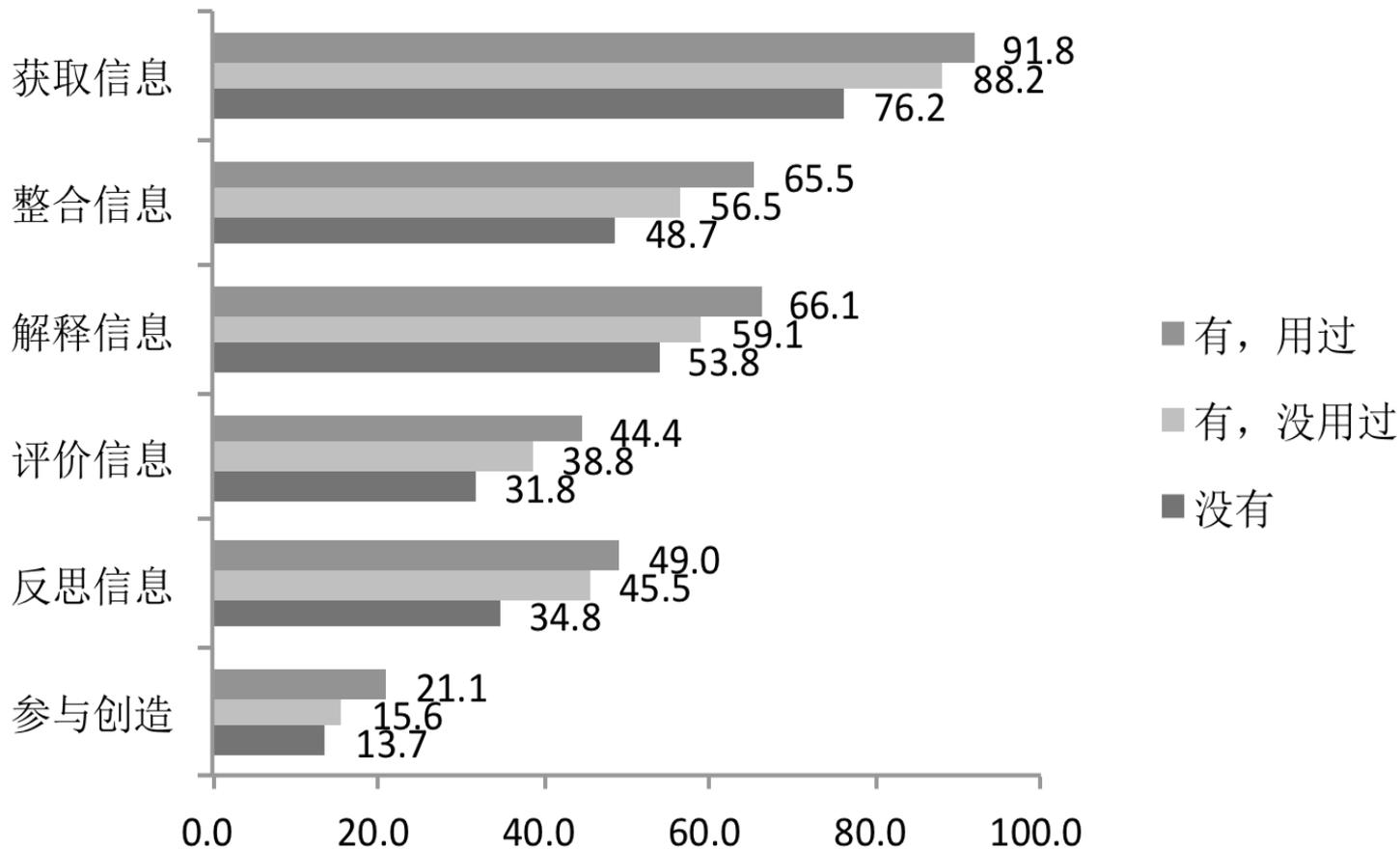
教师指导越多学生越喜欢数字阅读



用过学校网络数字阅读能力更强

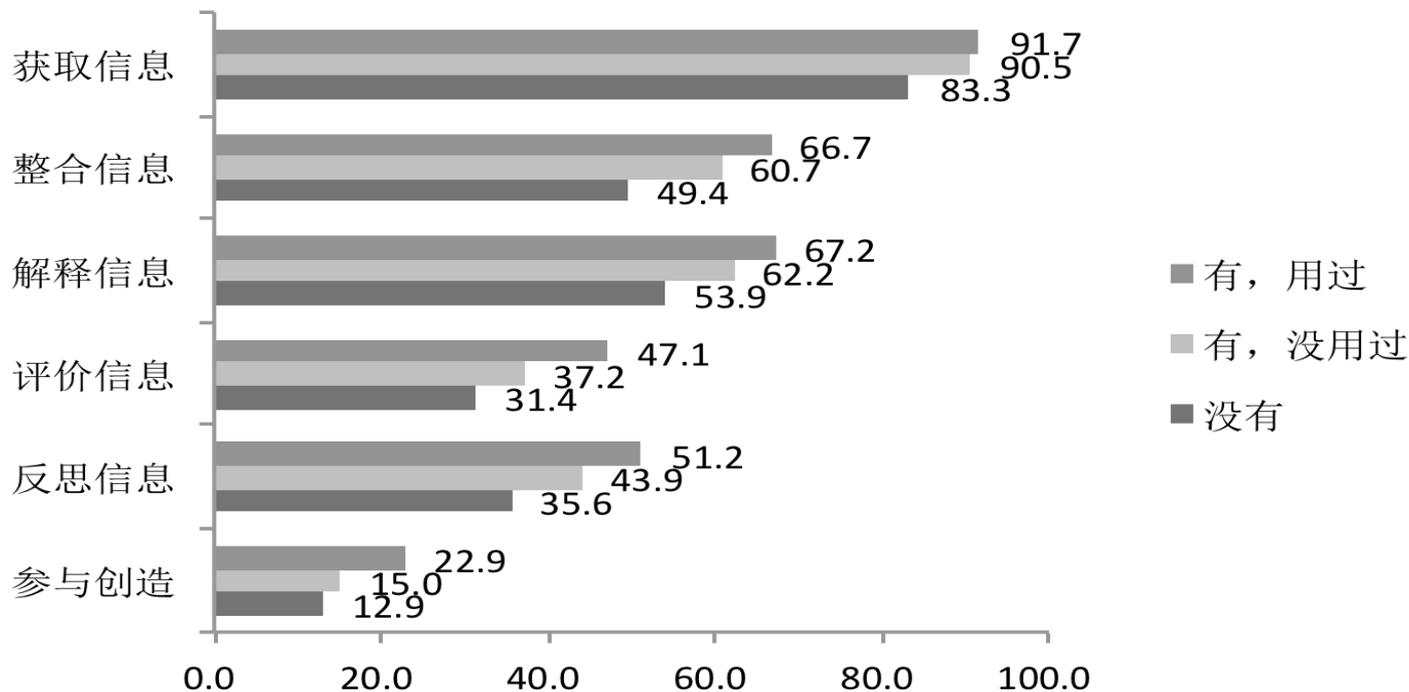


用过学校电脑数字阅读能力更强



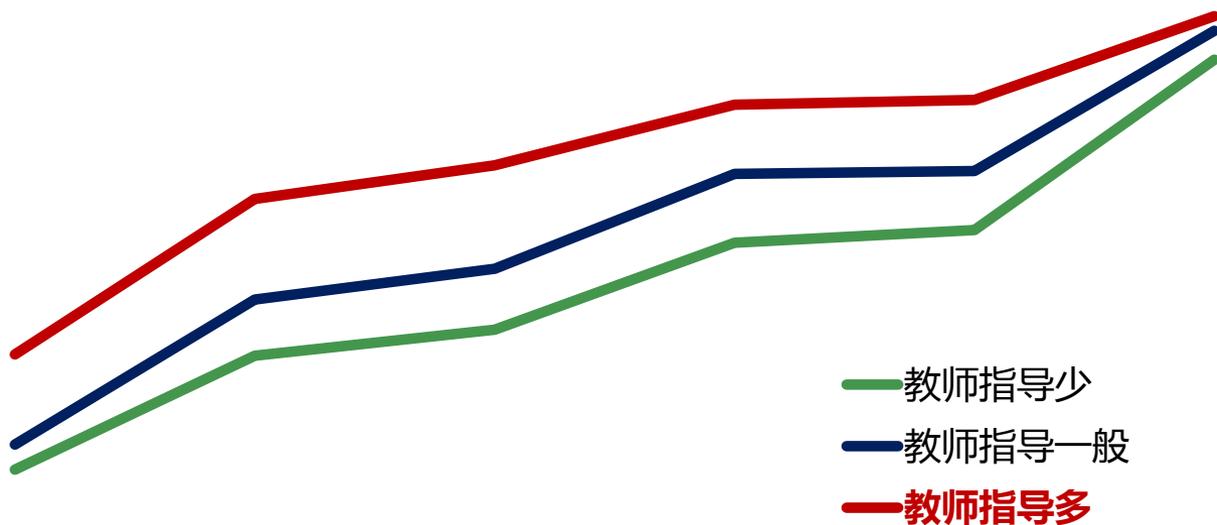
用过学校图书馆数字阅读能力更强

- ◆ 使用过学校图书馆的学生，数字阅读能力好于学校没有图书馆的学生，相差8.4-17.3个百分点，差距最大的是在电子媒介中整合信息的能力



阅读指导越多阅读能力越强

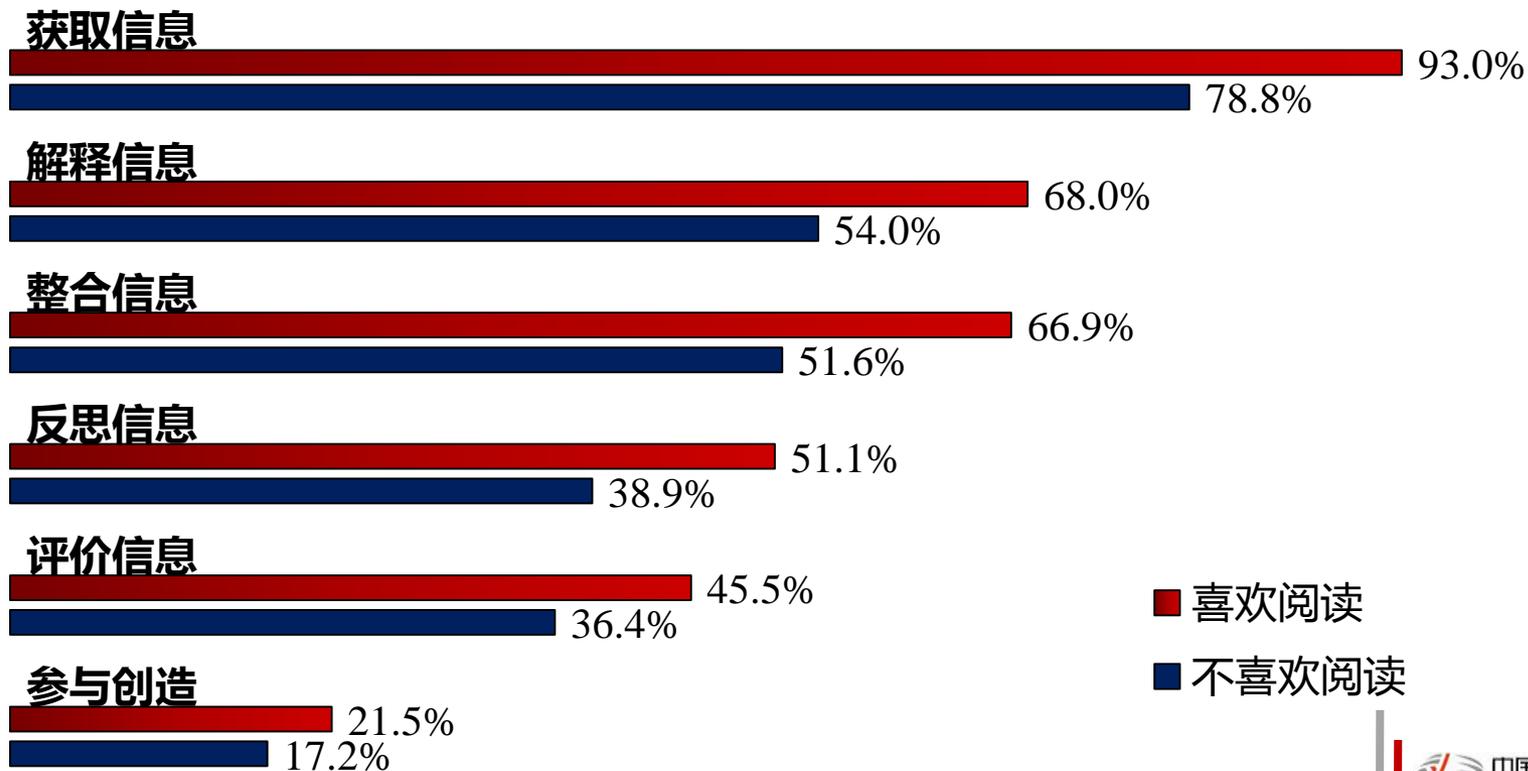
- ◆ 教师数字阅读指导越多，学生数字阅读技能越高，比教师指导少的学生分别多7.5-28.4个百分点，差异最大的是反思信息的能力，例如高指导组“在网络上发表、上传阅读心得体会” 较低指导组高28.4个百分点



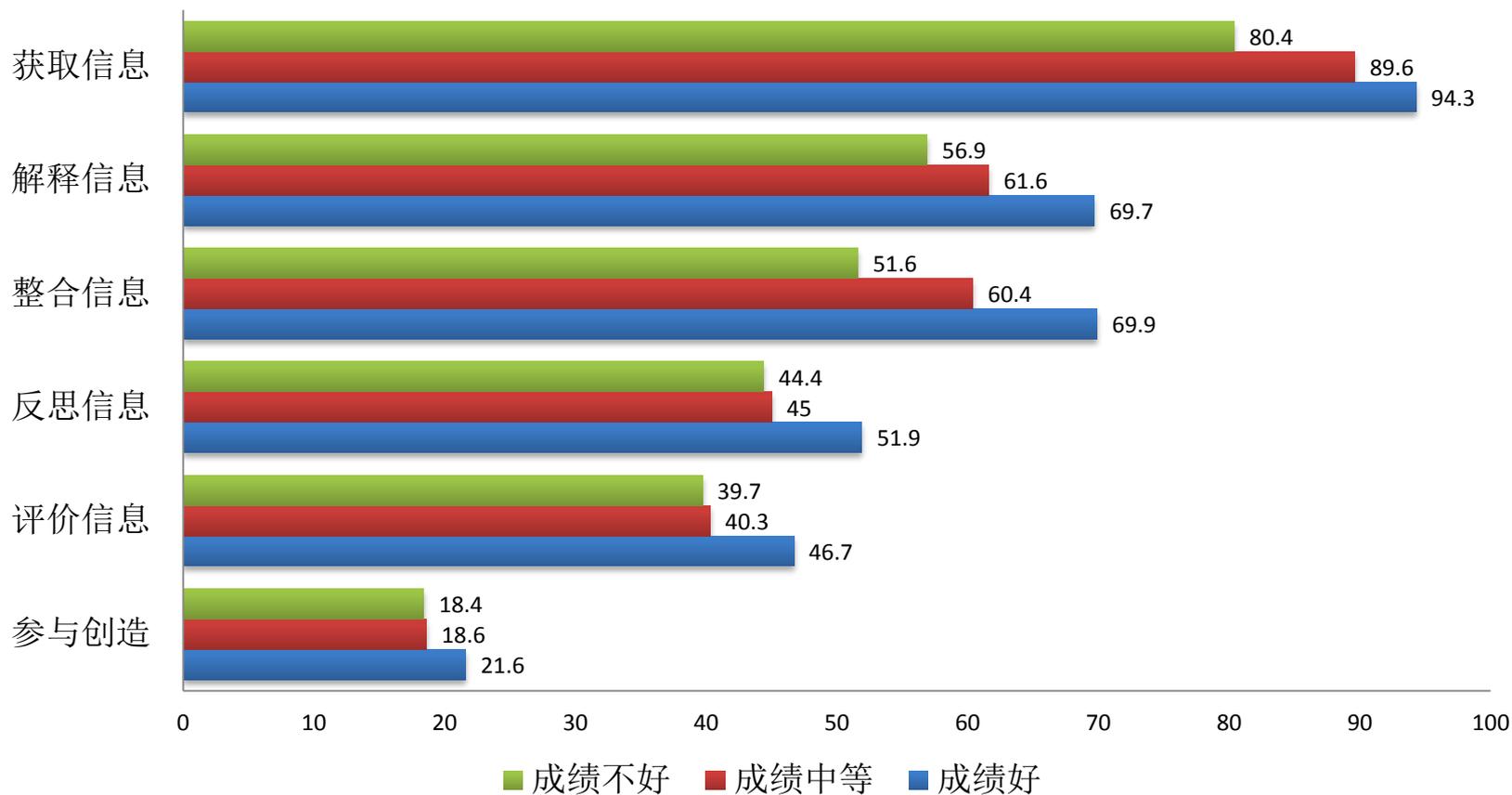
参与创造 评价信息 反思信息 整合信息 解释信息 获取信息

态度越积极阅读能力越强

- 喜欢阅读的青少年，掌握各种数字阅读能力均好于不喜欢阅读的青少年，差距在4.3-15.3个百分点之间，尤其以整合信息的能力差距最大。



成绩越好阅读能力越强



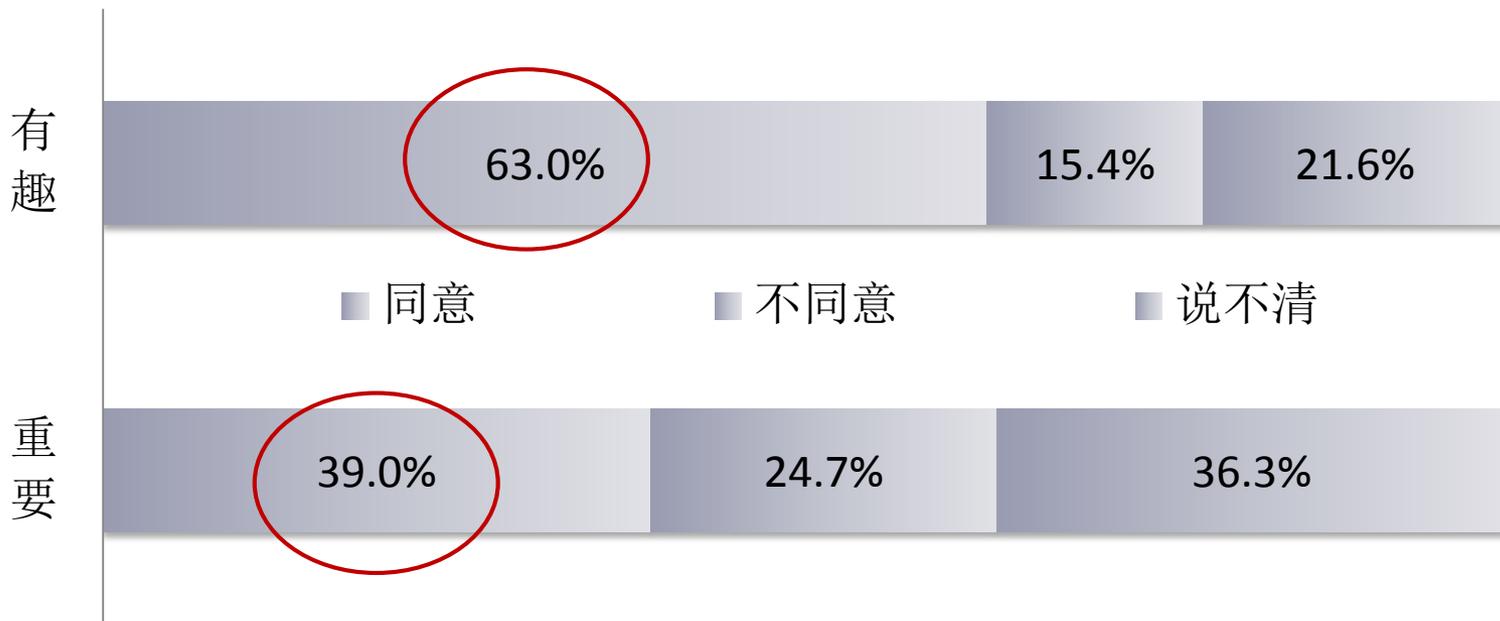


关注不良的数字阅读习惯

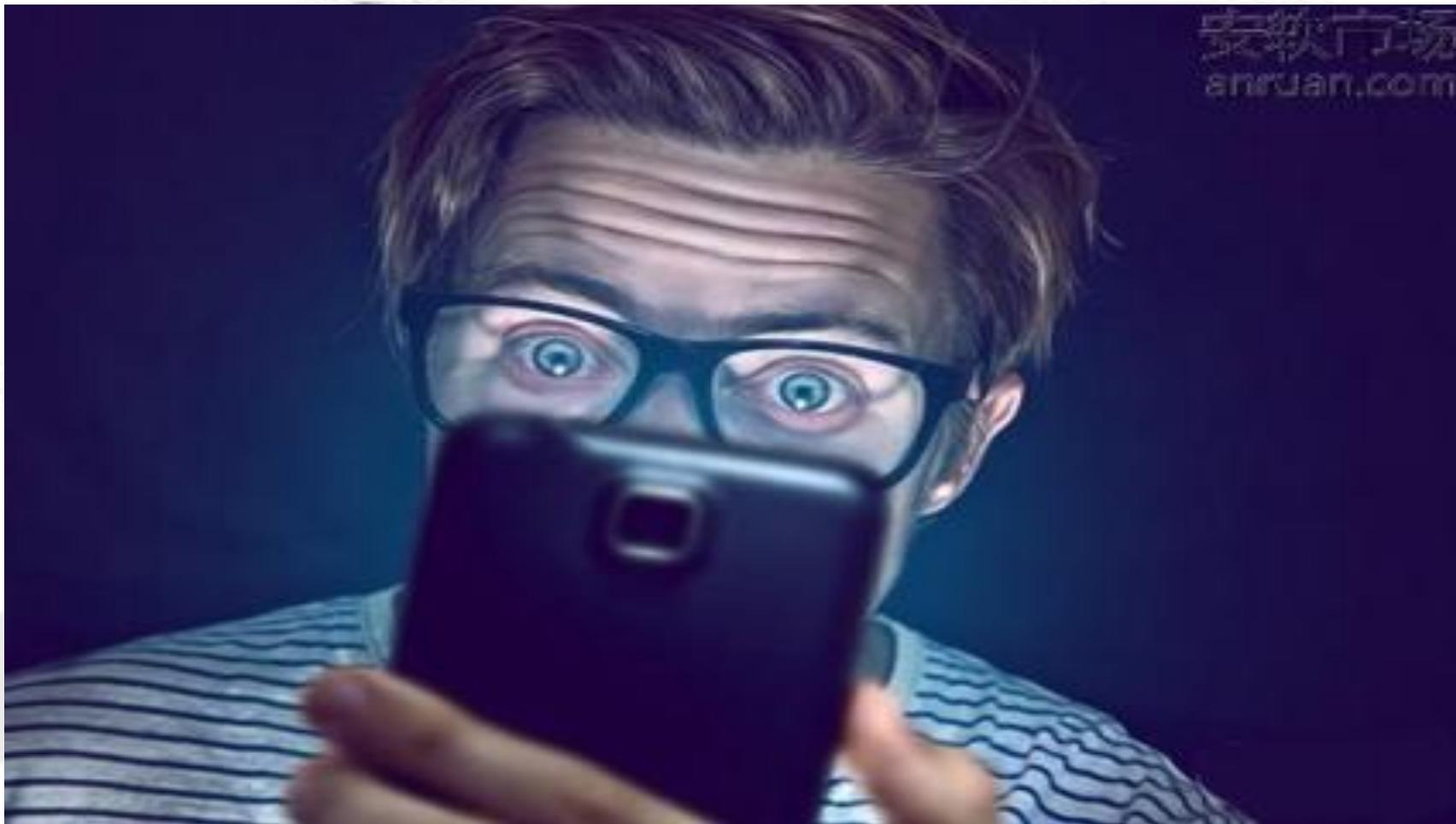


趣味性 > 重要性

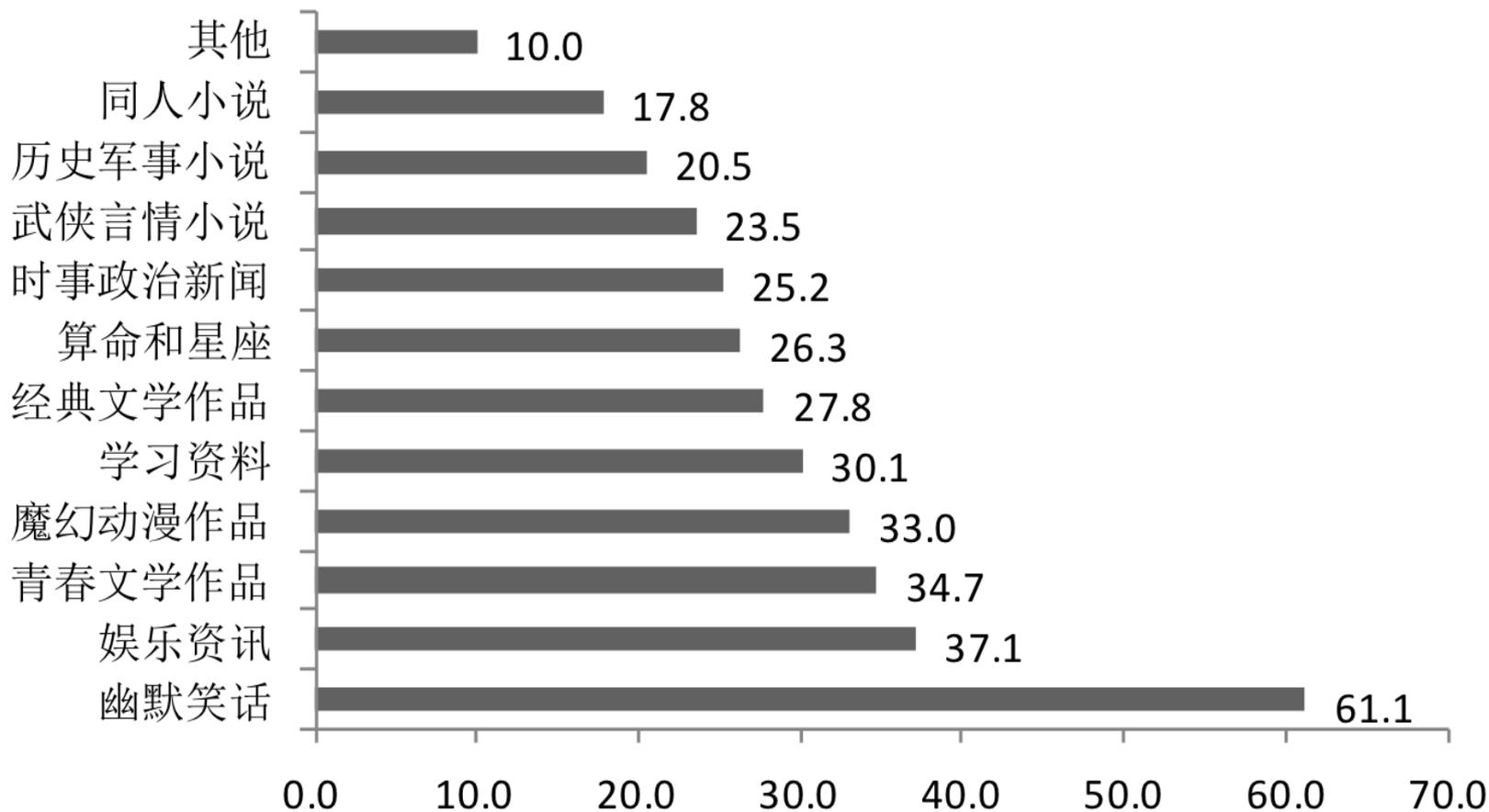
- ◆ 少年儿童对数字化学习的重要性认知程度不高，认为“电脑学习很有趣”有六成多，认为“使用电脑学习很重要”不足四成



滋生不良阅读习惯



娱乐化



浅表化

数字化阅读

- 接触信息与获取知识 (59.9%)
- 好奇与打发时间 (48.1%)
- 提升自我修养 (31.7%)
- 解决问题 (27.1%)

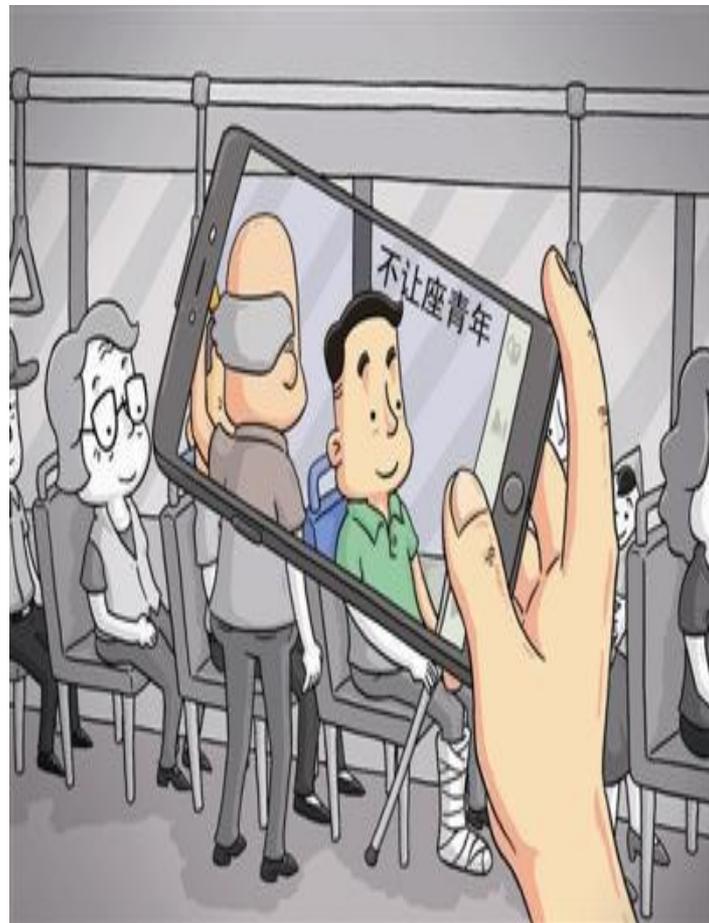
◆ 浅阅读、泛阅读较多
◆ 只喜欢看和听，不喜欢深入思考，不会表达

纸质阅读

- 接触信息与获取知识 (52.7%)
- 提升自我修养 (35.8%)
- 好奇与打发时间 (34.5%)
- 解决问题 (19.5%)

碎片化

- ◆ 网络阅读内容短小、零碎
- ◆ 网页浮动各种广告信息
- ◆ 浮光掠影、只看标题、读图为主、粗浅浏览
- ◆ 照片无门槛，人人麦克风
- ◆ 随意性与快餐式



媚俗化



公
员

信息焦虑症



低头族



网络时代亲子关系的鸿沟



怎么办？



推进儿童数字阅读国家战略

- ◆ 2015政府工作报告：倡导全民阅读，建设书香社会
- ◆ 国家层面的全民阅读推广专项政策？
- ◆ 未成年人阅读推广整体规划？
- ◆ 未成年人数字阅读推广专项规划项目？
- ◆ 专项资金，专款专用？
- ◆ 操作性强的实施方案？
- ◆ 未成年人互联网阅读推广平台？
- ◆ 全国少年儿童数字阅读服务体系？

玄幻奇幻小说榜

周 月 总

本周最受欢迎玄幻奇幻作品排行

- | | |
|----------|-------|
| 1. 真武世界 | 13608 |
| 2. 九重神格 | 10635 |
| 3. 巫神纪 | 10453 |
| 4. 杀出深海 | 8018 |
| 5. 诛仙神尊 | 7857 |
| 6. 五行天 | 7262 |
| 7. 天道之宰 | 6939 |
| 8. 雪鹰领主 | 6125 |
| 9. 狼人王座 | 5739 |
| 10. 机械神皇 | 5459 |

更新时间: 2015-11-18 15:05:03 [更多>>](#)

武侠仙侠小说榜

周 月 总

本周最受欢迎武侠仙侠作品排行

- | | |
|----------|-------|
| 1. 一剑飞仙 | 15773 |
| 2. 为圣 | 5990 |
| 3. 执剑写春秋 | 5859 |
| 4. 我欲封天 | 5804 |
| 5. 剑出华山 | 5393 |
| 6. 神图纪 | 5171 |
| 7. 造化之门 | 4784 |
| 8. 求真 | 4583 |
| 9. 魔天记 | 3412 |
| 10. 鸿蒙金葫 | 2934 |

更新时间: 2015-11-18 15:05:03 [更多>>](#)

都市职业小说榜

周 月 总

本周最受欢迎都市职业作品排行

- | | |
|-----------|------|
| 1. 我的明星夫人 | 8676 |
| 2. 科技之门 | 7628 |
| 3. 文艺圈枭雄 | 6254 |
| 4. 电影教师 | 5976 |
| 5. 天生科技狂 | 5897 |
| 6. 歌王 | 5845 |
| 7. 都市天书 | 5807 |
| 8. 完美星光 | 5806 |
| 9. 文豪娱乐家 | 5797 |
| 10. 长生归来 | 5768 |

更新时间: 2015-11-18 15:05:03 [更多>>](#)

历史军事小说榜

周 月 总

本周最受欢迎历史军事作品排行

- | | |
|-----------|------|
| 1. 时空走私 | 6496 |
| 2. 南宋不咳嗽 | 6375 |
| 3. 唐朝工科生 | 6017 |
| 4. 明士 | 5996 |
| 5. 新大明帝国 | 5690 |
| 6. 民国大文豪 | 5664 |
| 7. 奸雄天下 | 5397 |
| 8. 大明小郎君 | 5136 |
| 9. 我要做首辅 | 4895 |
| 10. 美国奴隶主 | 4728 |

游戏竞技小说榜

周 月 总

本周最受欢迎游戏竞技作品排行

- | | |
|------------|------|
| 1. 冠军之心 | 9100 |
| 2. 枪械主宰 | 7043 |
| 3. 异界宠物店 | 5761 |
| 4. 超级指环王 | 5679 |
| 5. 武侠世界里的玩 | 5633 |
| 6. 游戏旅途 | 4641 |
| 7. 武道真传 | 3739 |
| 8. 绝天剑仙 | 3520 |
| 9. 童话从来没有正 | 3466 |
| 10. 超级天赋 | 2766 |

科幻灵异小说榜

周 月 总

本周最受欢迎科幻灵异作品排行

- | | |
|-------------|------|
| 1. 电影世界大抽奖 | 5891 |
| 2. 无尽世界穿梭者 | 5753 |
| 3. 另类无限 | 5705 |
| 4. 横行在宇宙间的 | 5452 |
| 5. 主神的位面穿越 | 4446 |
| 6. 天人速递 | 4195 |
| 7. 李维同学的黑科 | 4184 |
| 8. 星战风暴 | 3499 |
| 9. 红警之从废土开 | 3472 |
| 10. 我在末世有套房 | 3471 |

优

营造绿色阅读空间

- ◆ 虚假信息；网络病毒、流氓软件；色情、暴力、恐怖信息；剽窃、盗窃他人作品；侵害他人隐私的信息
- ◆ 互联网领域立法？
- ◆ 统一的行业规范和标准？
- ◆ 提供适合少年儿童的绿色阅读空间？



依法治网

——关注《中华人民共和国网络安全法》

心态开放，谨慎选择

- ◆ 有两成父母对孩子的网络阅读内容不关心
- ◆ 经常给孩子推荐网络阅读内容的父母不足四成
- ◆ 经常给学生推荐网络阅读内容的老师刚过两成
- ◆ 对数字技术保持开放的心态，鼓励青少年使用计算机和电脑
- ◆ 科学谨慎地帮助选择阅读产品
- ◆ 主动参与到阅读中：亲子共读
- ◆ 培养良好阅读习惯



培养数字阅读技能和策略

- ◆ 超过半数青少年数字阅读体验和收获感差，
- ◆ 超过半数青少年认为“读”了很多，却说不出有何收获”
- ◆ 部分青少年表示数字阅读时容易分心，容易失去阅读目标
- ◆ 提升数字阅读技能
- ◆ 学习数字阅读策略

重视纸质阅读的价值

数字化阅读

- ◆ 跳跃
- ◆ 读者控制
- ◆ 自寻答案
- ◆ 零散片段
- ◆ 即时学习

纸质阅读

- ◆ 线性
- ◆ 作者引导
- ◆ 给出结论
- ◆ 句子完整
- ◆ 深度学习

喜爱阅读、家庭藏书量多、经常使用学校图书馆的中小學生，数字化阅读的技能更高

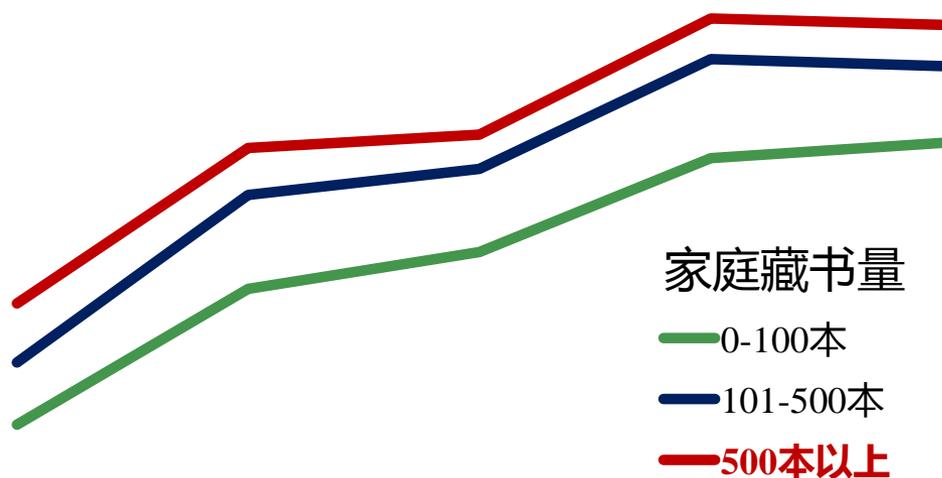
提升青少年闲暇素养与能力

- ◆新的数字鸿沟：家庭经济条件差的学生阅读更多、时间更长、付费阅读更多
- ◆休闲存在的四个问题
- ◆把网络阅读作为排解压力、放松心情的主要渠道
- ◆并不是网络惹的祸：德育工作要与心理辅导结合



为孩子提供好的阅读平台

- ◆ 藏书量500本以上的学生，掌握各种数字阅读技能的比例高于藏书量不足100本的孩子，差距在5-22个百分点之间，尤其以评价信息、整合信息的能力差距最大



参与创造 评价信息 反思信息 整合信息 解释信息

构建和谐的亲子关系

- ◆ 关系大于教育
- ◆ 朱明瑛：不试图教育是更好的教育
- ◆ 关系好坏决定教育成败
- ◆ 关系不是依赖是平等
- ◆ 好的教育体现在好的关系中
- ◆ 尊重，信任，平等，欣赏



多学习科学的教育理念

- ◆ 尊重孩子的发展规律和特点：不急于求成，不把孩子的特点当缺点；左右脑的发展；
- ◆ 教育的核心目的是培养健康人格：考第一，上名牌大学不是教育的核心目的，要有责任心，有爱心，会合作，诚信，不怕困难等；
- ◆ 教育是培养不是塑造：按照孩子的天性培养孩子，不是塑造成自己喜欢的样子；
- ◆ 休闲与娱乐是孩子的权利：会休闲与会学习同等重要；
- ◆ 父母的爱不是要求孩子的理由：给孩子爱不求回报；

以尊重为前提

◆ 尊重是沟通的前提（马语者）

◆ 尊重有具体方法

多让孩子自己做决定；

抓大放小，不在细节上过多干涉孩子；

少发问多倾听；

接纳孩子出现的失败；

避免伪沟通：内容上，形式上



习惯培养是根基



- ◆ 小习惯决定大人生（外企招聘及加加林）
- ◆ 习惯养得好，终身受其福；习惯养不好，终身受其累
（有利于智力发展及社会化）
- ◆ 习惯养成的关键期
- ◆ 培养习惯是家庭养育的重要内容
- ◆ 阅读的关键期（吃故事、吃书）

谢 谢

电话：13581887998

信箱：13581887998@139.com