



笔者没有拘泥于文本浅层“自私/分享”的主题，而是深入分析绘本内容，挖掘文本主题的多元性，让教育戏剧方法可以探索文本本身开放的多元内涵，而不是成为学习单一主题的花哨形式。例如，围绕“人与人关系”这个隐形主题，可以围绕“障碍墙——心墙”进行活动设计，进一步探讨背后的意义。围绕“财产”这一隐形主题，可以针对“花园所属权”进一步展开讨论，思考分享的边界。这些主题的发掘都为之后戏剧活动的深入设计提供了方向。

同时，笔者还对绘本的情节线进行了梳理，总结出了绘本故事线：

- 开端：孩子在巨人的花园里开心地玩，巨人在朋友家做客；
- 发展：巨人回来，贴警告告示，修筑障碍墙，赶走孩子；
- 高潮：冬天笼罩在巨人的花园，巨人痛苦不堪，孩子偷偷进花园，小男孩遇到困难；
- 结局：巨人主动帮助男孩，接纳其他孩子进入花园，共享花园。

绘本故事线的梳理，为后续戏剧活动的进阶设计提供了依据。《巨人的花园》共四课时，分别围绕开端、发展、高潮、结尾部分展开活动设计和体验。

二、设计图纸——选择模式

当教育戏剧邂逅绘本故事，需要做的第二件事情，就是设计图纸，针对不同学段的学生认知特点、教学重难点和教学目标，选择不同的课程设计模式。英文绘本《巨人的花园》主要应用于中段四年级学生的授课。该学段的小学生具备了基础的语言积累，有一定的听说能力和阅读、写作能力，有能力运用自己的英语基础进行再创造，注意力水平有所提升，思维从具体形象思维逐步向抽象逻辑思维

过渡，乐于分享自己的观点和见解，有一定的角色扮演意识、故事意识和合作意识，可以开展团队合作学习和自主学习。而中段运用教育戏剧开展英文绘本教学的教学重难点和教学目标则在兼顾提升听说能力和学习能力的基础上，纳入提升读写能力、锻炼思维品质的目标。根据对中段学生的认知特点分析和教学重难点与教学目标分析，该学段的课程设计模式落脚在故事建构上，利用故事框架和部分内容展开教学设计，邀请孩子运用自己已有的英语知识和生活经验，通过戏剧游戏、戏剧范式、即兴表演等方法，依次对故事的空间问题、角色问题、冲突矛盾问题展开建构，充分发挥学生的创造性和自主性。

中段课程设计模式由五个步骤构成：

- 空间问题建构：邀请学生调用已有的知识储备和经验，建构空间，参与一系列戏剧活动，探索空间，即兴交际和合作，获取新知。
- 角色问题建构：邀请学生调用已有的知识储备和经验，建构角色，参与一系列戏剧活动，探究人物形象，即兴交际和合作，获取新知。
- 冲突/矛盾问题建构：邀请学生调用已有的知识储备和经验，建构矛盾/冲突，参与一系列戏剧活动，探索矛盾/冲突，即兴交际和合作，获取新知，加深思考。
- 绘本时间：每节课，都有固定的10-15分钟时间落脚到绘本片段上，巩固学习内容，发展听说、阅读、写作能力，可以与其他活动穿插进行，也可以集中进行。
- 反思与总结：围绕课程中的英语知识点、技能目标、故事主题价值观展开讨论，聚焦教学重难点。

在《巨人的花园》英文绘本中，围绕“花园”空间，笔者设计

了运用肢体、声音建构春天、冬天花园的活动；围绕核心角色“巨人”，笔者设计了教师入戏、雕塑活动、坐针毡、静态画面等活动；围绕绘本中“巨人和小孩的矛盾冲突”“巨人和自己内心的矛盾冲突”，设计了演出来、小组表演、内心的声音、静态画面等活动；在绘本时间，笔者在不同课时选择了侧重不同英语知识点的绘本片段学习内容；在反思总结阶段，笔者设计了“圆圈时间”进行讨论和总结。该设计模式既尊重了文本的故事内容，同时也开放了巨大的空间，邀请学生参与探索、建构和学习。

三、添砖加瓦——学生参与

当教育戏剧邂逅绘本故事，需要做的第三件事情，就是添砖加瓦，邀请学生沿着老师的设计框架，来贡献自己的想法和表演，从参与、互动中交流、学习。一座大楼的立体和丰满最重要的就是一砖一瓦的贡献，而一堂课的意义和丰富最重要的就是学生的参与。

例如，在“春天的花园空间”建构环节，不拘泥于绘本中的内容，而是邀请学生们调动过去的生活经验和知识储备，去想象花园里的景物和可以在花园中做的事情，学生们表达了很多自己的想法，并通过无实物表演，体验了“荡秋千、过山车、跷跷板、读书”等过程，在分享和表演中，复习了过去的词汇知识，同时真实地感受到了在花园玩耍的快乐，从身心层面建立了对花园的喜爱。

记得在“过山车”的体验环节，一个同学在最前面，其他同学排成一列，搭着前面人的肩膀，做成过山车，开始高低起伏地奔跑起来，孩子们喊叫着，兴奋着，感受到了过山车的刺激和好玩，这时的快乐是多么真实，而 roller coaster

