

C-STEAM教育视角下幼儿园项目式课程的设计

——以瑶族长鼓舞为例

覃涣心

贺州学院, 广西 贺州

收稿日期: 2026年1月28日; 录用日期: 2026年2月27日; 发布日期: 2026年3月6日

摘要

项目式课程作为幼儿园教育中促进幼儿主动探究与综合发展的重要载体, 在实践中常因文化内涵缺失、学科融合表面化、幼儿参与深度不足等问题, 难以充分发挥教育价值。近年来, 以文化传承为核心导向的C-STEAM教育理念为幼儿园项目式课程的优化提供了新路径。本文以国家级非物质文化遗产“瑶族长鼓舞”为载体, 结合广西贺州富川瑶族自治县的地域文化特色, 设计并实施大班项目式课程《咚咚! 长鼓敲敲》。基于C-STEAM教育6C模式, 旨在解决幼儿园项目式课程中文化传承缺失与学科整合薄弱的问题, 为幼儿文化认同感培养与综合能力发展提供实践参考, 同时为中华优秀传统文化在学前教育阶段的传承探索可行路径。

关键词

C-STEAM教育, 幼儿园项目式课程, 瑶族长鼓舞, 文化传承, 6C模式

Design of Kindergarten Project-Based Curriculum from the Perspective of C-STEAM Education

—Taking Yao Ethnic Group's Long Drum Dance as an Example

Huanxin Qin

Hezhou University, Hezhou Guangxi

Received: January 28, 2026; accepted: February 27, 2026; published: March 6, 2026

Abstract

As an important carrier for promoting young children's active inquiry and comprehensive development in kindergarten education, project-based curriculum often fails to fully exert its educational value in practice due to problems such as lack of cultural connotation, superficial interdisciplinary integration, and insufficient depth of young children's participation. In recent years, the C-STEAM education concept centered on cultural inheritance has provided a new path for the optimization of kindergarten project-based curriculum. Taking the "Yao Ethnic Group's Long Drum Dance", a national intangible cultural heritage, as the carrier, this paper designs and implements the large-class project-based curriculum "Dong Dong! Beating the Long Drum" in combination with the regional cultural characteristics of Fuchuan Yao Autonomous County, Hezhou, Guangxi. Based on the 6C model of C-STEAM education, this study aims to solve the problems of lack of cultural inheritance and weak interdisciplinary integration in kindergarten project-based curriculum, provide practical reference for cultivating young children's cultural identity and comprehensive ability development, and explore a feasible path for the inheritance of excellent traditional Chinese culture in the pre-school education stage.

Keywords

C-STEAM Education, Kindergarten Project-Based Curriculum, Yao Ethnic Group's Long Drum Dance, Cultural Inheritance, 6C Model

Copyright © 2026 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

《3~6岁儿童学习与发展指南》明确提出，学前教育应“充分利用社会资源，引导幼儿感受祖国文化的丰富与优秀”[1]。项目式课程以真实问题为驱动，强调幼儿在主动探究中整合多领域经验，是落实这一要求的重要课程形式。项目式学习是一种以学生为中心的教学模式，强调通过对真实问题的解决来促进学习。在幼儿园项目式学习中，幼儿以全脑参与、具身学习、体验式理解、情感性记忆、多元化表征的方式参与，能促进幼儿的身心协调，五大领域全面发展，符合幼儿学习特点及幼儿园阶段培养目标[2]。然而，当前幼儿园项目式课程实践中，存在两大核心问题：一是文化导向缺失，多数课程聚焦于科学探究或艺术表达，忽视中华优秀传统文化的融入，导致幼儿对本土文化的认知薄弱；二是学科融合表面化，STEAM各领域内容简单叠加，缺乏基于文化主题的深度整合，难以实现以文化为魂，以多学科为翼的教育目标。其教育实践较为缺乏本土文化的发展内涵，与幼儿生活经验较为脱节，同时也存在教育内容简单整合、任务设计形式化、家园共育不足等问题[3]。项目活动多停留在表面的动手操作，未建立“探究活动联动多学科能力”的深层设计机制，未引导幼儿在探究中完成“科学观察+语言表达+艺术表征+社会合作”的多能力联动，学科融合仅停留在形式，无实质的思维融合。STEAM教育中学科的融合不仅是因为STEAM各学科本身的重要性，也在于这五个学科之间有着内在的联系。融合学习，以解决问题为核心，培养幼儿的学科融合和知识迁移能力[4]。

在此背景下，C-STEAM教育理念应运而生。其核心在于将文化传承置于课程中心，通过6C模式构建感知、理解、探究、创作、推广、反思的完整学习链，实现文化内涵与STEAM多学科知识的有机融合

[5]。广西贺州富川瑶族自治县作为瑶族长鼓舞的核心传承地,拥有丰富的非遗文化资源与地域文化场景,为幼儿园项目式课程提供了天然的文化载体。幼儿的具体形象思维也决定了真实有趣的生活情境能让幼儿更容易掌握学习的内容[6]。基于此,贺州学院研究团队以“瑶族长鼓舞”为主题,设计并实施大班项目式课程《咚咚!长鼓敲敲》,试图通过 C-STEAM 教育的实践探索,解决当前幼儿园项目式课程的痛点,为学前阶段本土文化传承与幼儿综合能力培养提供可复制、可推广的实践范式。

2. C-STEAM 教育的核心模式

C-STEAM 教育以文化传承为核心,在传统 STEAM (科学、技术、工程、艺术、数学)的基础上融入文化(Culture)维度,形成 6C 模式[7]。C-STEAM 教育理念的核心是将文化放在首位,并将文化的传承作为主要的教育目标。通过丰富文化环境体验,使幼儿掌握多领域的知识和不同的思考方式,进而提高幼儿的核心素养[8]。该模式并非线性流程,而是相互关联、动态调整的有机整体,其核心目标是通过多环节、多维度的学习活动,帮助学习者在掌握多学科知识的同时,深度理解文化内涵,形成文化认同感与传承意识。

1) 文化情境感知(Contextual Experience, C1)

以真实文化场景或问题为切入点,通过实物观察、场景模拟、故事讲述等方式,让学习者置身于文化情境中,产生探究兴趣与任务驱动。如,在瑶族长鼓舞课程中,通过播放丰收节长鼓舞表演视频、展示长鼓实物,引导幼儿产生“如何制作长鼓、学习舞蹈”的探究需求。

2) 文化内涵理解(Connotation Comprehension, C2)

借助阅读、观摩、技艺体验等活动,帮助学习者逐步理解文化背后的历史渊源、精神内涵与价值意义。如通过绘本《长鼓敲响丰收节》讲解瑶族长鼓舞的起源,通过模仿简单鼓点感受团结协作的民族精神。

3) 文化特征探究(Characteristic Inquiry, C3)

引导学习者围绕文化载体的核心特征,如长鼓的结构、鼓点的节奏、舞蹈的动作,开展科学探究与社会调查,培养问题解决能力。如,通过实验对比不同材料的鼓面声音差异,探究长鼓发声的科学原理。

4) 文化制品创作(Create Artifact, C4)

基于前期探究成果,引导学习者动手制作文化相关的制品,如长鼓、舞蹈动作序列,将文化理解转化为具象作品,实现做中学。此环节整合工程、艺术、数学等领域知识,如利用纸筒、纸板制作长鼓(工程),设计瑶族纹样(艺术),测量鼓身长度(数学)。

5) 联系社会推广(Connect Society, C5)

通过成果展示、文化交流等活动,将学习成果与社会场景连接,让学习者感受到文化的现实价值,增强传承意识。例如,在丰收节庆典中表演自编长鼓舞,向家长解说长鼓纹样的文化含义。

6) 总结评价反思(Conclusive Reflection, C6)

通过教师评价、幼儿自评与互评,回顾课程全过程,分析目标达成情况,梳理学习经验。如通过长鼓成长手册记录制作与舞蹈学习过程,讨论哪些环节做得好、哪些需要改进。

3. “瑶族长鼓舞”项目的实践背景及设计思路

3.1. 实践背景

1) 地域文化资源优势

广西贺州富川瑶族自治县是桂东瑶族文化的核心承载地,拥有“中国长寿之乡”“中国瑶族文化之乡”等称号,留存着盘王节、丰收节等传统民俗活动,以及瑶族长鼓舞、瑶族蝴蝶歌等国家级非物质文

化遗产。多在瑶族传统节日、庆祝丰收、乔迁或是婚礼喜庆的日子表演，以独特的击鼓节奏，刚劲敏捷的舞蹈动作，反映瑶家人的生产斗争和生活习俗，反映了瑶胞的思想感情和理想愿望，具有瑶族独特的风格[9]。其核心道具长鼓以细长鼓身、双端鼓面为特征，鼓点以“咚、咚、锵”为基础节奏，既体现了瑶族人民对自然的敬畏，又蕴含着团结协作、坚韧乐观的民族精神，是富川地域文化的活符号。

2) 文化传承与教育需求

随着现代化进程加快，年轻一代对传统民俗的兴趣降低，幼儿阶段的文化启蒙缺失成为传承断层的重要原因。同时，当地幼儿园长期缺乏基于本土文化的项目式课程，幼儿对瑶族长鼓舞的认知仅停留在见过、听过的层面，难以形成深度理解与情感认同。基于此，研究团队以“瑶族长鼓舞”为载体，设计项目式课程《咚咚！长鼓敲敲》，既响应了“非遗进校园”的政策要求，又弥补了当地幼儿园本土文化课程的缺口，实现了地域文化资源与学前教育需求的精准对接。

3.2. 设计思路：基于 C-STEAM 的课程目标与核心要素

1) 课程目标设计

依据 C-STEAM 教育理念与《3~6 岁儿童学习与发展指南》，课程目标从“文化传承”“学科能力”“综合素养”三个维度展开(见表 1)。

Table 1. Curriculum objectives in three dimensions: cultural inheritance, disciplinary competence, and comprehensive literacy
表 1. “文化传承”“学科能力”“综合素养”三个维度的课程目标

维度	具体目标
文化传承	1) 了解瑶族长鼓舞的起源、鼓点特征与舞蹈动作，感知瑶族文化内涵； 2) 产生对本土文化的喜爱，增强家乡认同感与文化归属感。
学科能力	1) 科学(S): 探究不同材料鼓面的声音差异，理解振动与声音的关系； 2) 技术(T): 使用简易编程软件设计舞蹈动作序列； 3) 工程(E): 利用纸筒、纸板等材料制作稳固的长鼓； 4) 艺术(A): 创编长鼓舞动作，设计瑶族纹样； 5) 数学(M): 测量鼓身长度，感知鼓点节奏的数量关系。
综合素养	1) 能围绕“制作长鼓、设计舞蹈”的驱动性问题主动探究，提升问题解决能力； 2) 在小组活动中学会合作与沟通，增强团队意识。

2) 课程设计框架

基于 C-STEAM6C 模式，结合幼儿认知特点设计课程。以丰收节庆典为文化场景(C1)，通过故事讲述、实物观察帮助幼儿理解长鼓舞文化内涵(C2)；围绕制作长鼓开展材料探究(C3-科学)与手工制作(C4-工程、艺术)，围绕设计舞蹈开展节奏感知(C3-数学)与编程设计(C4-技术、艺术)；最后通过丰收节表演展示成果(C5)，并通过作品互评、教师总结完成反思(C6)。

4. 《咚咚！长鼓敲敲》项目式课程设计

项目式学习(Project-Based Learning, PBL)的核心特征在于其真实性、探究性和动手操作性，这与幼儿的认知发展规律高度契合。在 PBL 中，幼儿围绕一个真实、有意义的项目主题展开持续探究，通过观察、提问、实验、制作、表达等多元方式，主动建构知识体系[10]。课程已在面向贺州 4 所幼儿园开展，对象为大班幼儿，分为“项目准备”“项目流程”两大阶段，全程围绕 C-STEAM 的 6C 模式展开。

4.1. 项目准备

1) 教学资源

文化资源包括制作瑶族长鼓舞绘本《长鼓敲响丰收节》、长鼓舞表演视频(贺州富川当地丰收节实拍)、瑶族服饰与纹样实物、长鼓实物。数字化资源包括 AR 瑶族文化场景、《蝴蝶歌》片段的长鼓舞鼓点音频。环境资源包括幼儿园多功能活动室(用于舞蹈排练与成果展示)、墙面布置“瑶族文化墙”(张贴长鼓舞图片与幼儿作品)、贺州学院博物馆(观察长鼓文物与瑶族民俗展品)、幼儿园户外场地(模拟丰收节场景,摆放稻草、玉米等农作物模型)。

2) 教学材料

科学探究材料包括不同材质鼓面试材(纸板、EVA 泡沫垫、PVC 透明片、气球膜)、米粒(用于观察振动)、透明塑料盒(盛放米粒)、记录表(画有不同材料,供幼儿打“√”记录声音强弱)。工程制作材料包括纸筒(直径 10 cm、长度 30 cm,作为鼓身)、剪刀、胶水、胶带、彩纸(用于装饰鼓身)、瑶族纹样模板(太阳纹、盘王纹等,供幼儿临摹或拓印)。技术与数学材料包括节奏图谱卡片(画有“咚”“锵”符号,标注数字 1~4 代表节拍)、数字节拍器(调节速度,帮助幼儿感知节奏)。艺术表现材料包括瑶族头饰(简化版,用红布与银饰贴纸制作)、铃铛(缝于腰带,模拟舞蹈时的声响)、大幅画纸与颜料(用于集体创作“丰收节长鼓舞”画卷)。

3) 幼儿经验

开展“我的家乡贺州”主题活动,介绍瑶族盘王节、三月三习俗;播放长鼓舞片段,让幼儿初步感知鼓点与动作。组织“声音从哪里来”科学活动,引导幼儿探究“敲击不同物体的声音差异”;开展集体韵律操活动,培养幼儿的肢体协调性。通过“测量我的小桌子”活动,让幼儿学会用直尺测量长度。

4.2. 项目流程

1) 第一阶段：文化浸润(C1 + C2)——《长鼓敲响丰收节：文化传承》

(1) 目标

通过文化情境感知,理解长鼓舞的起源与文化意义,产生探究兴趣。

(2) 过程

教师身着简化瑶族服饰,手持长鼓实物,播放《蝴蝶歌》鼓点音频,提问“小朋友们,听!这是什么声音?老师手里的这个乐器叫什么?”引发幼儿好奇。出示绘本《长鼓敲响丰收节》,讲述阿瑶发现长鼓、听奶奶讲盘王故事的情节(故事内容:阿瑶在瑶寨发现一个画着太阳纹的长鼓,奶奶告诉她:“很久以前,恶龙破坏丰收,盘王用长鼓的声音吓跑恶龙,从此长鼓就成了丰收的守护神。”)。让幼儿分组观察长鼓实物,触摸鼓面、鼓身,倾听教师敲击“咚-咚-锵”鼓点,引导幼儿模仿鼓点节奏拍手;展示瑶族服饰与纹样,提问:“长鼓上的花纹和衣服上的花纹一样吗?它们像什么?”教师展示丰收节庆典图片,说:“今年的丰收节快到了,我们也想和阿瑶一样,用自己做的长鼓跳长鼓舞,可是怎么做长鼓、怎么学舞蹈呢?我们一起想想办法吧!”

(3) 评价

通过幼儿的提问(如“盘王真的能吓跑恶龙吗?”“我也想长鼓”)与鼓点模仿的准确性,判断幼儿是否产生探究兴趣与文化感知。

2) 第二阶段：科学探究与工程制作(C3 + C4)——《长鼓敲响丰收节：匠心制作》

(1) 目标

探究不同材料鼓面的声音差异(科学),制作幼儿用长鼓(工程),设计瑶族纹样(艺术),感知鼓身长度

(数学)。

(2) 过程

鼓面材料实验。教师出示纸板、EVA 泡沫垫、气球膜等材料,提问:“用这些材料做鼓面,敲出来的声音会一样吗?”幼儿分组操作。将不同材料覆盖在装有米粒的透明塑料盒上(模拟鼓面),用手指敲击,观察米粒振动幅度,记录“声音强(米粒跳得高)”“声音弱(米粒跳得低)”,最终发现“气球膜的声音最清脆,EVA 泡沫垫的声音最沉闷”在鼓面材料实验环节,幼儿通过动手操作、观察记录、分析总结得出结论。

教师总结。“长鼓的鼓面需要声音响亮,所以我们可以选择气球膜或纸板作为鼓面材料”。

组装长鼓。教师示范长鼓制作步骤。先测量纸筒长度(引导幼儿用直尺测量,感知“30 厘米”的长度概念),再将气球膜蒙在纸筒两端(用胶带固定),最后用彩纸装饰鼓身。幼儿分组合作。每组 4~5 人,分工完成“测量-蒙鼓面-固定-装饰”任务。能力强的幼儿自主设计装饰图案,能力弱的幼儿使用瑶族纹样模板拓印(如太阳纹代表光明,盘王纹代表祖先)。部分小组出现“鼓面固定不紧”的问题,教师引导幼儿讨论“如何让胶带更牢固”,最终发现“多绕几圈胶带”或“在纸筒两端贴一圈双面胶”的解决方法。

设计鼓身纹样。教师展示瑶族传统纹样图片,讲解“太阳纹象征对自然的敬畏,动物纹象征对祖先的崇拜”,引导幼儿结合“丰收”主题设计纹样(如画出稻穗、玉米等图案)。幼儿完成创作后,在小组内介绍“我的纹样含义”,教师将幼儿设计的纹样拍照贴于“瑶族文化墙”。

(3) 评价

通过长鼓成品(结构稳固性、纹样文化性)与小组合作记录(分工合理性、问题解决能力),评估幼儿工程制作、艺术创作与合作能力的发展。

3) 第三阶段:技术融合与数学发现(C3 + C4)——《长鼓敲响丰收节:舞步传承》

(1) 目标

使用编程软件设计舞蹈动作序列(技术),感知鼓点节奏的数量关系(数学),理解“动作与指令”的对应逻辑。

(2) 过程

鼓点节奏分析。教师播放《蝴蝶歌》简化鼓点音频(“咚-咚-锵-空”为一个循环),出示节奏图谱卡片(每张卡片画有“咚”“锵”“空”符号,标注数字 1~4),引导幼儿拍手跟随节奏,感知“4 拍为一个循环”的规律。分组任务。每组发放一套节奏图谱卡片,让幼儿根据音频顺序排列卡片,教师巡视指导,帮助幼儿理解“数字 1 对应‘咚’,数字 4 对应‘空’”的数量关系。

舞蹈编程设计。教师演示操作。点击“角色”(选择“小人”形象),拖拽“前进”“转圈”“拍手”(模拟敲鼓)等指令,设置指令时长(如“前进 2 秒”对应 2 拍),点击“播放”查看动态效果。幼儿自主编程。以“4 拍为一个循环”为规则,让幼儿设计“长鼓舞基础动作序列”(如“前进 1 拍-转圈 1 拍-敲鼓 2 拍”)。教师针对操作困难的幼儿,提供“指令图示卡”(画出“前进”对应软件图标),帮助其建立“动作与指令”的对应认知。成果展示。每组推选 1 名幼儿展示编程作品,其他幼儿跟随屏幕中“小人”的动作模仿,感受“编程指令控制动作”的逻辑。

(3) 评价

通过“编程作品”(动作序列是否符合 4 拍循环规则)与“节奏图谱排列准确性”,评估幼儿技术操作与数学认知能力。

4) 第四阶段:艺术创编与文化深化(C4 + C5)——《长鼓敲响丰收节:祝福传递》

(1) 目标

创编长鼓舞动作(艺术), 深化对瑶族文化的理解, 为丰收节表演做准备。

(2) 过程

传统动作学习。邀请富川当地长鼓舞非遗传承人(1名)入园, 示范长鼓舞基础动作(如“屈膝摆胯”“双手敲鼓”), 讲解动作含义(“屈膝摆胯模仿瑶族先民上山劳作的姿势, 敲鼓动作象征庆祝丰收”)。幼儿跟随传承人学习动作, 教师分组指导, 纠正动作协调性(如帮助身体平衡能力弱的幼儿扶着椅子练习“踏步”)。

舞蹈创编。以“丰收”为主题, 结合前期编程设计的动作序列, 每组创编一段8拍的长鼓舞(包含2个基础动作+1个自创动作)。教师引导幼儿思考“如何将‘收割稻穗’的动作融入舞蹈”, 如设计“双手向两侧伸展再向下收”的自创动作。提醒幼儿在舞蹈中加入“敲鼓”动作(使用自制长鼓), 并配合鼓点节奏(“咚-咚-锵”), 确保舞蹈的文化真实性。

预演与改进。每组在班级内预演舞蹈, 其他幼儿提出改进建议(如“动作要整齐”“敲鼓要跟上节奏”), 教师记录问题并指导调整(如让节奏混乱的小组再次跟随音频练习)。

(3) 评价

通过“舞蹈创编成果”(是否包含传统动作与文化元素)与“预演表现”(动作协调性、节奏准确性), 评估幼儿艺术表现力与文化理解深度。

5) 第五阶段: 成果展示与总结反思(C5 + C6)——《长鼓敲响丰收节: 庆典狂欢》**(1) 目标**

通过丰收节庆典展示学习成果(社会推广), 开展多主体评价与反思, 强化文化认同感。

(2) 过程

庆典筹备。幼儿分组完成筹备任务。“邀请函制作组”用彩纸、蜡笔设计邀请函(邀请家长参加), “场地布置组”用稻草、玉米模型装饰户外场地(模拟丰收场景), “服装准备组”整理瑶族头饰与铃铛腰带(确保每位幼儿有表演服饰)。

成果展示。家长入场后, 幼儿先展示自制长鼓, 每组派代表解说纹样含义(如“我们的鼓身画了稻穗, 代表丰收”); 随后表演自编长鼓舞, 非遗传承人现场点评, 肯定幼儿对传统动作的还原与创新。家长与幼儿共同使用平板电脑扫描长鼓, 观看AR丰收节虚拟场景(展示富川当地真实丰收节盛况), 教师讲解“我们的舞蹈与真实丰收节的长鼓舞是一样的, 都是在庆祝丰收”。

评价与反思。发放“评价表”(幼儿用“笑脸”“哭脸”贴纸评价, 家长用文字填写), 从“长鼓制作”“舞蹈表演”“文化理解”三个维度评价; 教师结合过程记录(照片、视频、幼儿作品), 总结课程目标达成情况。幼儿反思。组织“长鼓故事会”, 让幼儿分享“制作长鼓时遇到的困难”“跳舞时的感受”, 如“我觉得敲鼓很开心, 因为这是我们瑶族的舞蹈”, 教师引导幼儿总结“团结起来才能完成任务”的经验。

(3) 评价

通过“家长反馈”“非遗传承人点评”“幼儿反思分享”, 综合评估课程的文化遗产效果与幼儿综合能力发展情况。

5. 结语

本研究基于C-STEAM教育理念, 围绕“瑶族长鼓舞”设计幼儿园项目式课程《咚咚! 长鼓敲敲》, 既强调文化遗产, 也注重科学、技术、工程、艺术和数学各领域的素养培育。基于C-STEAM教育理念的6C教学模式, 充分挖掘更多中华优秀传统文化教学资源, 将其有机融入项目式课程的实施过程, 在深化

幼儿学科核心素养培育的同时,实现文化情境熏陶、文化素养培养及文化传承意识增强。但课程实施过程中仍存在需客观反思的难点。在材料选择层面,尽管前期通过实验筛选出气球膜、纸板等鼓面材料,但实际使用中却发现,气球膜材质易破损导致鼓面张力不稳定,敲击时声音忽强忽弱,声学效果未达预期;纸板虽耐用,但声音沉闷,难以还原瑶族长鼓“咚-咚-锵”的清脆节奏,后续需探索更优的低成本替代材料(如薄塑料板与牛皮纸复合材质)。在技术认知层面,大班幼儿虽能完成基础编程操作,但对“4拍循环”的逻辑理解存在明显个体差异,部分幼儿需依赖教师反复演示“指令时长与节拍对应”的关系,认知负荷集中体现在“循环次数设置”环节,反映出幼儿对抽象逻辑的理解仍需更具象的支架(如可视化节拍计数器)。

未来,可进一步探究 C-STEAM 教育理念在不同学科、不同学段的运用,优化材料选择与认知支架设计,同时扩大非遗项目实践范围,促进教学方式不断创新,培育幼儿学科核心素养与文化素养。

基金项目

广西 2023 年度广西高等教育本科教学改革工程项目“应用型人才培养体系下学前教育专业舞蹈课程教学改革与实践”(2023JGA328)。2025 年自治区级大学生创新训练计划“鼓舞云教——AI 赋能下 C-STEAM 的瑶族长鼓舞活化教育体系”(S202511838086)。

参考文献

- [1] 中华人民共和国教育部. 3-6 岁儿童学习与发展指南[EB/OL]. http://www.moe.gov.cn/jyb_xwfb/xw_zt/moe_357/jyzt_2015nztzl/xueqianjiaoyu/yaowen/202104/t20210416_526630.html, 2025-10-25.
- [2] 陈静. 幼儿园项目式的实施路径探析[J]. 河南教育(教师教育), 2025(11): 90-91.
- [3] 廖宁燕, 何慧霞. 基于“三个联教”的 C-STEAM 教育课程探索——以“‘阅’桂林山水,‘读’岩溶地貌”活动为例[J]. 人民教育, 2025(Z3): 37-39.
- [4] 崔璐. 幼儿园 STEAM 教育活动设计与实施的现状研究[D]: [硕士学位论文]. 昆明: 云南师范大学, 2020.
- [5] 顾高燕, 张姝玥. 基于中华优秀传统文化传承的幼儿 C-STEAM 教育[J]. 民族教育研究, 2022(1): 138-145.
- [6] 王安东. 基于“以做为中心”思想的幼儿园 STEAM 活动设计与实施策略探究[J]. 安徽教育科研, 2024(1): 77-79.
- [7] 詹泽慧, 李克东, 林芷华, 等. 面向文化传承的学科融合教育(C-STEAM): 6C 模式与实践案例[J]. 现代远程教育研究, 2020, 32(2): 29-38+47.
- [8] 陈玮. 幼儿 C-STEAM 教育的探索和实践——以广州市 S 幼儿园“广州灰塑”项目为例[J]. 教育观察, 2023, 12(30): 101-106.
- [9] 广西壮族自治区人民政府办公厅. 瑶族长鼓舞. 非物质文化遗产[EB/OL]. 2023-10-11. http://www.gxzf.gov.cn/mlgxi/gxrw_192475/zrdl/t17261668.shtml, 2026-03-03.
- [10] 何鑫梅. 基于项目式学习的幼儿 STEAM 教育实践模式研究[C]//广东教育学会. 广东教育学会 2025 年度学术讨论会暨第二十届广东省中小学校长论坛论文集(一). 深圳市龙岗区坂田街道岗头人才公寓第一幼儿园, 2025: 420-424.