

PBL模式下双非遗融入幼儿园课程的实践路径研究

——以运河文化与陶艺为例

陈 琪*, 龙梅清

北部湾大学教育学院, 广西 钦州

收稿日期: 2026年6月23日; 录用日期: 2026年7月21日; 发布日期: 2026年7月28日

摘 要

针对传统文化教育中“内容成人化”与“形式单一化”的困境, 本文旨在探讨一种融合项目式学习(PBL)、平陆运河文化与钦州坭兴陶非遗技艺的幼儿教育创新模式。基于“文化资源 - 课程设计 - 幼儿体验”闭环模型, 通过“文化分层”设计法将宏大的运河叙事转化为幼儿可感知的符号, 并利用AR增强现实技术实现“实体陶艺 + 虚拟场景”的双驱动交互。研究构建“工程认知 + 非遗技艺 + 数字素养”三位一体的教学范式。该模式有效解决了非遗课程“表面化”难题, 为非遗文化融入学前教育提供了一种具有参考价值的实践路径。

关键词

平陆运河, 坭兴陶, AR技术, 幼儿教育

Research on the Practical Path of Integrating Dual Intangible Cultural Heritages into Kindergarten Curriculum under the PBL Model

—Taking Canal Culture and Pottery Art as Examples

Qi Chen*, Meiqing Long

College of Education, Beibu Gulf University, Qinzhou Guangxi

Received: June 23, 2026; accepted: July 21, 2026; published: July 28, 2026

*通讯作者。

文章引用: 陈琪, 龙梅清. PBL 模式下双非遗融入幼儿园课程的实践路径研究[J]. 教育进展, 2026, 16(7): 1648-1657.
DOI: 10.12677/ae.2026.1671544

Abstract

Aiming at the dilemmas of “adult-oriented content” and “monotonous forms” in traditional culture education, this paper explores an innovative early childhood education model integrating Project-Based Learning (PBL), Pinglu Canal culture and Qinzhou Nixing Pottery intangible cultural heritage craftsmanship. Based on the closed-loop model of “cultural resources - curriculum design - children’s experience”, the grand canal narrative is transformed into child-perceivable symbols through the “cultural stratification” design method. Augmented Reality (AR) technology is adopted to realize dual-driven interaction of “physical pottery art + virtual scenarios”. A three-in-one teaching paradigm combining engineering cognition, intangible cultural heritage craftsmanship and digital literacy is constructed. This model effectively addresses the superficiality problem of intangible cultural heritage curricula, providing a practical path of reference value for integrating intangible cultural heritage into preschool education.

Keywords

Pinglu Canal, Nixing Pottery, Augmented Reality (AR) Technology, Early Childhood Education

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

依托国家文化数字化战略、学前教育提质改革要求及“十五五”规划部署, 非遗文化融入学前教育迎来政策发展机遇, 但实践中长期存在理论与实践脱节的现实问题, 主要包含三大痛点: 其一, 细分领域研究薄弱, 平陆运河、钦州坭兴陶本土非遗与学前教育融合的专项研究较少, 一线教师缺少可落地的课程方案与理论支撑; 其二, 教学理念滞后, 园所多沿用成人化博物馆单向讲解模式, 幼儿处于被动学习状态, 违背幼儿操作体验、自主建构的认知特点, 压抑幼儿探究天性; 其三, 文化传承流于表面, 非遗课程过度侧重手工技能教学, 忽略非遗背后地域文脉与人文内涵, 文化育人价值无法落地。针对以上问题, 本研究以平陆运河、坭兴陶本土非遗为载体, 探索非遗文化幼儿化转化路径, 将厚重文化资源转化为适配 3~6 岁幼儿认知的体验式课程内容。研究采用行动研究法深入幼教一线, 构建适配低龄幼儿的非遗项目式学习实践范式, 补齐学前非遗教育落地短板, 培育幼儿早期文化认同感, 实现非遗文化从幼儿阶段的启蒙传承。

本研究对中小学经典 PBL 模式进行学前本土化改良, 形成适配幼儿的改良型项目式学习模式。课程立足真实生活情境创设探究问题, 有机整合幼儿园五大领域内容, 遵循“问题提出 - 实地探究 - 动手创作 - 成果展示”实施流程, 弱化理论讲授, 突出游戏化实操, 契合幼儿园一日活动节律。相较于深耕学科知识、培养高阶思维、偏重理论成果产出的中小学 PBL, 本研究学前改良 PBL 聚焦非遗文化启蒙, 以具象生活化问题为导向, 依托陶艺创作、实景研学等活动开展探究, 侧重发展幼儿动手操作与同伴协作能力, 以手工作品、绘本展演等过程性成果为评价依据, 契合学前教育课程核心要求。

2. 融合项目式学习(PBL)核心内涵与分龄设计

2.1. 本土化幼儿融合项目式学习内涵

项目式学习是以激发学生兴趣的驱动性问题为引导, 鼓励学生开展持续深入的探究, 并在此过程中

强调学习者自主建构知识、完成任务[1]。但这一模式源于中小学及成人教育, 由于幼儿的思维依赖直接感知和实际操作, 无法进行抽象的问题分解与长期规划, 直接套用于幼儿园会遇到明显的障碍。肖云芳在研究幼儿园民间游戏的项目式学习时也发现, 只有对 PBL 进行适龄化改造, 才能真正促进幼儿的深度参与[2]。因此, 所谓的“融合项目式学习”, 并不是对经典 PBL 的否定, 而是将其真实任务、持续探究、成果导向的核心精神与幼儿园特有的主题教学、区域游戏、一日生活的课程形态进行柔性整合。

具体而言, 这种融合体现为三个层面的调适。第一, 问题来源的融合: 驱动性问题不再是一个成人化的工程难题, 而是转化为幼儿能感知的情境, 例如“小船怎么爬楼梯?”——这背后对应的是船闸原理。第二, 探究路径的融合: 不要求幼儿撰写计划或制作标准汇报, 而是允许他们通过搭建、捏泥、角色扮演、绘画讲述等多种“做中学”的方式完成探究, 这与《3-6 岁儿童学习与发展指南》[3]中“幼儿的学习以直接经验为基础”的要求一致。第三, 成果与评价的融合: 最终作品可以是陶泥模型、主题长卷或情景游戏, 评价依赖教师的观察记录和幼儿的口述表达, 而非量化打分。

2.2. 文化分层设计法内涵与分龄实操案例

本研究依据各年龄段幼儿发展差异, 构建感知、体验、创思三阶递进的本土化 PBL 探究体系, 依托平陆运河与坭兴陶资源设置分层驱动问题, 开展梯度化探究活动。小班感知层聚焦感官认知, 以“船摸上去是什么感觉?”为驱动问题, 通过触摸船模、聆听船声等体验活动, 帮助幼儿建立船只基础认知, 以肢体模仿船行的方式呈现探究成果。中班体验层侧重动手探索, 围绕“小船怎么浮起来?”开展实操, 幼儿使用陶泥捏制小船并完成试水实验, 感知浮力基础特性, 以陶泥小船作品展示作为成果输出。大班创思层聚焦创新与合作能力, 以“如何制作可运货的运河船队?”为核心问题, 引导幼儿自主设计、分工制作、搭建运河沙盘场景, 最终以集体沙盘作品结合幼儿口述故事的形式完成成果呈现。

2.3. “三位一体”教学范式内在逻辑

本研究构建由本土非遗资源、幼儿本土化 PBL、幼儿园园本课程组成的三位一体实践范式, 三者联动形成逻辑闭环。其中, 坭兴陶与平陆运河非遗是课程内容根基, 确定探究主题与文化内核; 本土化 PBL 为实施路径, 将非遗转化为幼儿可参与的实践活动; 园本课程作为落地保障, 把活动纳入日常教学体系, 实现常态化开展。三者动态互促: 非遗资源依托 PBL 转化为教学活动, 再通过园本课程落地实施。同时, 课程实施中产生的新问题与幼儿兴趣, 可反向推动资源筛选与项目优化, 持续提升范式的适配性与生命力。

3. 双非遗融入幼儿园课程现状分析

3.1. 国内外研究现状

1. 项目式学习(PBL)在学前教育中的研究

国外研究表明, PBL 有助于培养幼儿的主动探究能力和问题解决意识。国内幼儿园也开始尝试将 PBL 应用于科学、艺术等领域, 但在非遗主题课程中的系统应用较少, 现有实践多停留在单一活动层面, 缺少完整的项目周期设计。

2. 非遗教育在学前领域的研究

近年来国内学者逐步关注这一方向。有研究指出, 非遗能够丰富幼儿园课程内容, 帮助幼儿感知身边的本土文化。但现有成果多集中在价值探讨、资源开发原则等宏观层面, 较少深入具体非遗项目的课程设计与实施。国外关于文化遗产与幼儿教育的实践, 更多强调社区参与和家庭传承, 与我国非遗特点相结合的系统性研究仍然有限。

3. 教育技术在学前非遗教育中的应用

当前, 幼儿园中数字技术多用于多媒体展示, 如播放动画、音频或简单互动游戏。部分实践尝试将 AR、VR 引入科学或语言活动, 但在非遗教育领域仍处于探索初期。已有研究指出, 技术应用存在“浅层化”问题, 即仅作为内容呈现工具, 未能与幼儿的动手操作、感官体验深度融合。

3.2. 现有研究的不足

第一, 课程开发学段适配性不足。目前运河文化课程研究主要集中于中小学与高等教育阶段, 学前领域成果较少。张剑莹通过文献梳理发现, 学界针对运河文化课程的研究热度较高, 但专门面向幼儿园的课程开发研究稀缺, 一线教师开展平陆运河主题教学时, 难以获取契合幼儿认知规律的教学资源与实施策略; 第二, 非遗文化育人挖掘流于表面。幼儿园开展运河与坭兴陶相关活动时, 往往剥离其内在文化内核, 仅将二者作为手工创作、故事讲述的载体[4]。王宝祥、邓芳芳证实运河文化与坭兴陶具备良好的融合价值, 蕴含工匠精神与本土文化情怀, 但这类深层文化内涵尚未融入学前课程; 第三, 数字技术与课程融合不够深入。当前学前非遗教育仅依托基础多媒体开展教学, 缺少虚实结合的沉浸式互动设计, AR、VR 技术未得到系统化应用, 且数字化技术结合 PBL 模式开展非遗园本课程的相关研究仍较为匮乏。

3.3. 研究创新与价值阐释

相较于以往学前非遗教育研究多局限于“故事讲授 + 手工操作”的浅层教学模式, 本研究突破传统单一的教学思维, 将 PBL 项目式学习融入双非遗课程设计, 引导幼儿围绕生活化、真实性问题开展持续性深度探究, 同时融合轻量化 AR 沉浸式数字技术与幼儿实体操作活动, 有效弥补了当前学前非遗教育中教学形式固化、数字技术应用浅表化的研究短板。在理论层面, 本研究创新性构建“工程认知 + 非遗技艺 + 数字素养”三位一体教学范式, 为低龄阶段非遗教育的系统化实施与理论研究提供了可借鉴的分析框架, 丰富了学前非遗教育的理论体系。在实践层面, 本研究开发的“平陆运河 + 坭兴陶”本土化主题园本课程方案及配套教学资源, 形成了可落地、可复制的实践路径, 能够为各地推进本土非遗文化与学前教育深度融合、常态化落地提供优质的实践案例与经验参考。

4. 研究设计

4.1. 研究类型

本研究为教育应用型实践研究, 以行动研究法为核心, 探究 PBL 模式下平陆运河、坭兴陶双非遗资源融入幼儿园课程的可行路径。研究遵循“方案设计 - 课堂实施 - 观测反思 - 迭代改进”的闭环流程, 结合文献分析搭建园本课程, 并于真实幼教场景开展教学实践。行动研究的情境性、参与性与循环优化特征契合本研究需求, 立足真实课堂解决非遗课程浅表化、碎片化问题; 研究者全程参与课程研发与教学; 依据幼儿学习反馈动态优化课程方案。本研究旨在破解本土非遗学前课程落地困境, 为非遗与学前教育深度融合提供实践参考。

4.2. 研究对象

本研究在广西钦州市某公办幼儿园开展。依据该园地理位置位于平陆运河沿线 3 公里范围内且幼儿对运河有日常感知, 有开展实地体验的地缘优势, 其次园所周边有坭兴陶博物馆、壮锦传习所文化资源丰富, 同时便于整合社区资源, 开展“感知”阶段活动, 接着院内配备平板电脑、交互式电子白板, 支持 AR 技术融入“再探究”阶段, 最后研究者与该园有 3 年教研合作关系, 园长与教师团队支持度高, 便于行动研究开展。

本研究选取某幼儿园大班 30 名幼儿作为研究对象。其中, 男生 16 人, 女生 14 人; 年龄范围为 5 岁 2 个月至 6 岁 1 个月, 平均年龄 5 岁 6 个月。家庭背景方面, 城市户籍 22 人, 随迁子女 8 人; 父母拥有大专及以上学历者占 60%。经验上幼儿已具备基本图形认知与简单合作能力, 全体均参加过园本“广西民俗”主题活动, 但对运河文化、坭兴陶、壮锦等非遗技艺了解较少, 缺乏系统认知。

其次选取了三名幼儿教师共同参与, 主班教师负责课程设计、教学实施、数据收集及反思撰写; 配班教师负责协助观察记录、维持活动秩序, 并补充师幼互动数据; 保育员负责生活照料及活动材料准备。

4.3. 研究伦理

本研究严格恪守教育研究伦理准则, 从知情同意、匿名保护、无伤原则、风险收益平衡四方面规范研究全过程。知情同意上, 研究者与园所签订书面合作协议, 向家长发放知情同意书, 明确研究内容、资料使用范围及自愿退出权利; 同时采用幼儿易懂语言进行口头告知, 尊重幼儿参与意愿。隐私保护上, 对园所、教师、幼儿全部信息匿名化处理, 统一使用化名与代号, 严防个人隐私泄露。无伤原则上, 全方位规避身心伤害风险, 选用安全陶艺操作材料, 规范 AR 设备使用时长; 尊重幼儿个体意愿, 不开展作品等级评价, 减少幼儿心理压力。风险收益权衡上, 本研究能够丰富幼儿非遗文化经验, 发展幼儿协作与探究能力; 针对幼儿探究受挫、文化理解困难等潜在风险, 依托支架式教学、分层指导策略予以化解, 保障研究育人收益远大于潜在风险, 实现研究过程规范且人性化。完整研究周期与分阶段实施步骤整理如表 1。

Table 1. Research cycle and steps
表 1. 研究周期与步骤

研究阶段	时间周期	核心工作任务	实施要点与研究重点
准备阶段	第 1~2 周	完成研究前期基础性筹备工作	1. 文献梳理与理论基础构建;
			2. 课程方案设计;
			3. 研究材料与物资准备;
			4. 家长沟通与知情同意告知;
行动研究阶段	第 3~7 周(第一轮诊断期)	课程方案探索性实施, 检验方案可行性	5. 前期基线调查。
			1. 推进“感知-探究-创造”三阶教学活动;
			2. 重点观测幼儿活动参与度、文化内容理解深度、数字技术适配性;
			3. 收集课程实施过程性数据。
行动研究阶段	第 8 周(第一轮反思优化期)	首轮实施复盘与课程方案修订	1. 分析首轮实施现存问题;
			2. 重点破解“再探究”阶段技术瓶颈、“分享”阶段幼儿情感支持不足问题;
			3. 修订完善课程实施方案。
行动研究阶段	第 9~14 周(第二轮完善实施期)	优化后课程方案落地实施, 验证优化成效	1. 完整推进“感知→探究→创新→再探究→分享”五阶递进教学路径;
			2. 重点观测师幼互动质量、幼儿深度学习表现、课程三维目标达成度;
			3. 验证课程优化效果。
总结阶段	第 15~16 周	研究收尾与成果梳理总结	1. 研究数据整理与分析;
			2. 幼儿访谈调研;
			3. 幼儿作品归档整理;
			4. 研究报告撰写与成果梳理。

5. 基于 PBL 下双非遗融入幼儿园课程的实践路径

基于上述理论支撑与技术赋能，研究针对 3~6 岁幼儿的认知特点，运用构建了“感知 - 探究 - 创造 - 再探究 - 分享”的螺旋上升方法，将运河文化叙事转化为幼儿可感知、可操作、可创造的具体活动。

5.1. 构建螺旋上升式活动模式

本研究遵循幼儿认知发展规律，构建“感知 - 探究 - 创造 - 再探究 - 分享”的螺旋上升式学习路径，通过层层递进、循环提升的活动设计，让幼儿在持续体验与反思中深化对运河文化、工程知识与非遗技艺的理解，实现认知与能力的同步发展。

5.2. 实施五阶递进式实践流程

第一阶：“感知”，幼儿可在假期由家长带领实地参观平陆运河建设现场、坭兴陶博物馆及工坊，触摸陶器实物；线上教师通过绘本、视频等多感官形式开展教学，帮助幼儿建立初步感性认识，激发探究欲望。该阶段典型课堂实践案例详见表 2。

Table 2. Stage 1: “Perception” classroom practice cases
表 2. 第一阶：“感知”课堂实践案例

项目	具体内容
活动基本信息	时间：周一上午九点整 环节：班级晨间分享活动 初始目标：引导幼儿通过多感官观察，感知坭兴陶材质外观与触感特征，完成浅层感官体验活动。
课堂实况	教师提问周末参观运河、陶器的经历，小雨分享博物馆的坭兴陶，描述触感滑、凉，像巧克力；小明上前触摸陶杯，主动提出疑问：为什么要用这么重的杯子喝水。幼儿问题跳出预设的感官感知范畴，指向物品功能。
现场调整措施	当日下午增设陶器 VS 塑料杯对比实验：幼儿分组向两种杯子倒入热水，亲手感受温度变化，发现陶杯装热水不烫手、保温效果更好；活动中幼儿小雨又追问陶土制作成杯子所需时长。
活动反思	原本仅计划让幼儿完成基础感官体验，而幼儿自发的“为什么”类问题，推动活动走向对物品功能、制作原理的深层探究。幼儿主动生发的疑问，比教师预设的教学内容更具探究价值。

第二阶：“探究”，教师将复杂运河工程拆解为船闸枢纽、航道、桥梁等简易符号，以故事化、游戏化方式讲解运行原理，并融入民族纹样，引导幼儿分组开展合作探究。该阶段典型课堂实践案例详见表 3。

Table 3. Stage 2: “Inquiry” classroom practice cases
表 3. 第二阶：“探究”课堂实践案例

项目	具体内容
活动基本信息	时间：周二绘本讲解结束后 环节：绘本主题小组讨论 初始目标：教师直接口头讲解船闸水位升降原理，帮助幼儿理解船只高低通行的科学常识，完成预设知识科普。
课堂实况	教师提问小船如何从低处去往高处，幼儿踊跃表达想法，明明提出小船可以爬上去，笑笑反驳小船没有脚无法攀爬；小雨结合生活经验，将船闸比作电梯，说出二者都需要开门、有叮咚提示音；白白随即追问电梯有绳索牵引，船闸没有绳子如何升降船只。后续模型操作中，白白发现加水后小船升高，小明多次加水导致小船侧翻，产生挫败情绪。

续表

现场挑战	口头讲授不符合幼儿具象思维发展特点；幼儿可感知水位变化现象，但无法理解抽象水位平衡原理，教师易盲目灌输专业物理术语，剥夺幼儿自主探究机会。
即时调整	1. 教学思路调整：取消预设原理讲授，依托幼儿“水上电梯”隐喻贯穿探究活动； 2. 材料支持调整：搭建简易船闸操作模型，支持幼儿直观探究水位与船只升降的关系； 3. 引导策略调整：规避专业术语灌输，以启发式提示引导幼儿自主观测水位，自发习得水位平衡规律。
活动反思	幼儿科学探究无需成人视角的专业术语，具象化实操经验优于理论灌输。教师应克制说教冲动，尊重幼儿自主归纳的生活化认知，契合学前儿童具象思维发展规律。

第三阶：“创造”，幼儿以小组合作形式绘制“运河设计图”，规划河道、船闸、桥梁位置，并运用壮锦纹、海豚纹等装饰船只，将创意转化为可视化方案。该阶段典型课堂实践案例详见表 4。

Table 4. Stage 3: “Creation” classroom practice cases
表 4. 第三阶：“创造”课堂实践案例

项目	具体内容
活动基本信息	时间：周三小组美工活动 环节：船闸工程设计图合作绘制 初始目标：依托四人小组合作绘画，巩固船闸认知，锻炼幼儿同伴协作与协商沟通能力。
课堂实况	小组自由绘画过程中，幼儿合作乱象频发：小磊固执将船闸画在图纸中央，不听从小明合理建议；小磊擅自涂改小雨的彩虹青蛙画作，引发小雨情绪崩溃哭泣；小文全程游离于活动之外，独自绘制与主题无关的太阳。小组无沟通、无配合，出现争抢绘画主导权、随意修改同伴作品、消极敷衍活动三类问题。
现场挑战	高估幼儿天然合作能力，未搭建协作支架；小组缺乏明确分工与创作规则，个体创意与集体创作目标难以兼容，差异化创作想法无法有效共存。
即时调整	1. 教学思路调整：中断无序创作活动，引入岗位分工模式，重构小组合作秩序； 2. 材料支持调整：发放专属绘画工具与标准化任务卡，划定幼儿创作边界与个人任务； 3. 引导策略调整：建立作品保护规则，尊重个体创作差异，引导幼儿兼顾个人创意与集体创作要求。
活动反思	同伴合作能力无法自然生成，需要结构化教学支架支撑。项目式学习需兼顾集体规则与个体创意，通过合理分工实现幼儿差异化想法包容共存，完善团队协作认知。

第四阶：“再探究”，教师利用平板电脑扫描幼儿自制陶艺模型，呈现水流、行船等动态效果，让幼儿在“做中学、扫中看、玩中悟”中理解抽象概念。该阶段典型课堂实践案例详见表 5。

Table 5. Stage 4: “Re-Inquiry” classroom practice cases
表 5. 第四阶：“再探究”课堂实践案例

项目	具体内容
活动基本信息	时间：周四信息化探究活动 环节：黏土船闸模型 AR 动态扫描 初始目标：依托 AR 信息技术可视化呈现船闸运行过程，借助科技手段提升幼儿探究积极性。
课堂实况	活动依次扫描幼儿黏土船闸模型，首个笑笑的模型直接识别失败，后续连续三个模型均扫描失灵。排查后发现模型表面过于光滑反光，摄像头无法识别表面纹理。接连的失败让幼儿情绪崩溃，小磊烦躁丢弃模型不愿继续参与，白白因辛苦制作的作品无法识别委屈落泪，负面情绪快速扩散，多数幼儿产生抵触心理，不想继续本次探究活动。

续表

现场挑战	信息化教学存在技术应用瓶颈；技术结果变相成为作品评价标准，放大幼儿动手能力差异，技术故障持续加重幼儿挫败感，阻碍后续深度再探究。
即时调整	1. 教学思路调整：将技术故障转化为探究问题，弱化设备评判属性，回归幼儿学习过程本身； 2. 材料支持调整：引导幼儿改造模型表面纹理，优化作品适配 AR 识别的物理条件； 3. 引导策略调整：分层开展情绪疏导，肯定幼儿创作过程，重塑幼儿工程设计者自我认同。
活动反思	信息化教学工具存在应用局限性，不可过度依赖技术赋能。教学应剥离科技工具的评价功能，关注幼儿学习过程而非结果，理性发挥信息技术的辅助教学价值。

第五阶：“分享”，幼儿在教师引导下分享创作思路与过程，作品经拍照后在展览角展示，并鼓励幼儿回家向家长进行二次分享。该阶段典型课堂实践案例详见表 6。

Table 6. Stage 5: “Sharing” classroom practice cases
表 6. 第五阶：“分享”课堂实践案例

项目	具体内容
活动基本信息	时间：周五主题总结环节 环节：幼儿作品分享 + 家园共育延伸 初始目标：帮助幼儿梳理本周探究经验，完整表达设计思路；依托亲子分享实现园内探究活动与家园教育协同衔接。
课堂实况	多数幼儿能够大胆上台分享自己的设计理念：小磊结合本周水上电梯、坭兴陶、壮锦元素完整讲述作品故事，融入个人创意设计出梦想飞青蛙；小雨结合实景运河见闻，分享彩虹、壮锦云纹、水中青蛙的设计思路。但小文、小华两名性格内向幼儿全程沉默，不愿开口口头表达，无法完成常规口头分享任务。
现场挑战	一刀切的口头分享模式忽视幼儿语言发展与性格差异；首轮行动研究遗留技术应用、差异化情感支持两大短板，需要开展第二轮行动研究完成方案迭代优化。
即时调整	1. 教学思路调整：打破单一口头分享模式，构建多元化成果展示路径，落实差异化表达支持； 2. 材料支持调整：开放实物作品、AR 动态视频两类无声分享载体，降低幼儿表达门槛； 3. 引导策略调整：复盘首轮研究短板，聚焦技术瓶颈与情感支持痛点，启动第二轮行动研究循环。
活动反思	幼儿表达存在显著个体差异，需构建低压力、多元化的分享场景。行动研究需持续循环复盘，兼顾技术应用优化与幼儿心理支持，实现项目式教学方案的动态完善。

5.3. 落实多元融合育人目标

该模式严格遵循《3-6 岁儿童学习与发展指南》要求，重视幼儿学习品质，尊重与保护幼儿好奇心和学习兴趣，以“小小运河工程师”主题任务贯穿全程，引导幼儿在真实操作中完成从抽象理解到具体感知的认知跃迁，实现工程认知、非遗技艺、数字素养的有机融合[3]。

5.4. 基于 PBL 下双非遗融入幼儿园课程创新策略

5.4.1. 项目式学习的适龄化重构

刘景福和钟志贤在研究中说过，项目式学习就是用真实问题来推动学习，让学习者在探究中自己把知识建构起来[2]。与《3-6 岁儿童学习与发展指南》里讲的“幼儿的学习是靠直接经验，在游戏和日常生活中进行的”是高度契合的[3]。2024 年教育部工作要点中也强调“推动地方文化资源与幼儿园课程有机

融合”。当前针对运河文化的课程资源研究,多集中于中小学教育阶段,面向幼儿园阶段的系统性研究与实践探索仍较为薄弱。因此,本研究对成人及常规 PBL 教学模式进行本土化、低龄化调适,构建适配幼儿园阶段的项目化学习实施路径,把学习过程分成“感知-探究-创造-再探究-分享”的螺旋上升方法,用孩子能动手做的游戏来代替抽象的问题,让幼儿在真实的操作中自己学会东西,填补幼儿园阶段运河文化课程资源的空白。

5.4.2. 运河文化与坭兴陶艺术融合的教育创新

国家及广西地方先后出台传统文化、非遗传承相关政策,推动本土非遗融入基础教育,支持坭兴陶等项目走进幼儿园。《3-6 岁儿童学习与发展指南》提出,本土文化环境能帮助幼儿感知地域特色,培育文化归属感。

平陆运河兼具历史、地理与人文价值,坭兴陶蕴含丰富美育元素,二者结合是优质课程资源。幼儿参与陶土捏塑、运河纹样绘制等活动,可锻炼手部精细动作,加深本土文化认知。本研究以平陆运河文化、钦州坭兴陶技艺为课程载体,融合运河工程智慧、历史故事与陶艺制作、艺术表达,打造“工程认知+艺术体验”学习模式。研究将文化内容转化为幼儿可接受的形式,创设“小船爬楼梯”故事、“给泥巴按摩”游戏,把专业文化内涵转变为直观体验,构建起文化认知、情感认同与动手实践相结合的课程体系。

各级政策为本研究筑牢制度基础,明确了学前非遗教育的实施方向,保障课程顺利开展。

5.5. “实体+数字”双驱动技术赋能

AR 技术将静态幼儿陶艺作品活化,有效融合文化传承与幼儿主动学习。《幼儿园教育指导纲要(试行)》[5]提出,幼儿园应以游戏为基本活动,尊重幼儿的学习特点,支持幼儿在直接感知、实际操作、亲身体验中主动学习,将教育寓于生活与游戏之中[1]。在传统教学中做陶艺,教师用 PPT、播放视频的方式教幼儿捏泥巴的技巧,捏完一个作品就摆在架子上或者粘贴在墙上,只能看不能动,不易于幼儿产生对陶艺的兴趣与好奇,而 AR 技术互动则很好地弥补这一缺陷,符合幼儿认知发展。

同时广西已构建起“高校-职校-大师工作室”三级人才培养体系。北部湾大学、广西艺术学院等高校开设坭兴陶本科专业及相关课程,推动技艺传承的学术化、标准化,柳州职业技术学院等高职院校通过“现代学徒制”培养实践型人才,自治区教育厅推动的“非遗传承人驻校计划”和“工艺美术大师工作室”建设,为幼儿园师资培训提供了专业支持。这些为幼儿园输送既懂技艺又掌握幼儿教育方法的专业师资[6]。

当前广西本土已有成熟学前非遗教学实践基础:南宁、钦州示范幼儿园开展坭兴陶课程试点,研发幼儿安全陶泥、简易拉坯工具等专用教具,形成“文化故事导入-安全操作演示-自由创作引导”三段式教学法;广西学前教育专委会搭建专项教研组,常态化开展师资培训与教学研讨。与此同时,上海、杭州部分幼儿园已落地 AR 非遗课堂,幼儿可借助平板实时扫描陶艺作品,直观查看动态效果。上述先行实践证实技术融合课程具备可行性。故此本研究依托 AR 技术活化幼儿静态陶艺作品,依托幼儿天然好奇心开展探究活动,培育幼儿动手能力与本土文化素养,助力幼儿长效发展。

6. 结语

“运河陶韵”项目通过双非遗融合,探索出一条“在地特色文化+幼儿教育+数字技术”结合的新路径,不仅实现了传统文化的有效传承,为学前教育本土化、特色化发展提供了新思路,也为传统文化的创新性转化与创造性发展提供了鲜活的“幼儿样本”。

基金项目

2025 年自治区级创新创业训练计划项目:立项运河文化和陶泥艺术碰撞课程开发与研究

(S202511607279); 2025 年度广西高校中青年教师科研基础能力提升项目“STEAM 项目活动对 3~6 岁儿童深度学习水平影响的实验研究”(项目编号: 25KY0450)。

参考文献

- [1] 刘景福, 钟志贤. 项目式学习(PBL)教学模式研究[J]. 现代教育技术, 2002(3): 33-37.
- [2] 肖云芳. 基于项目式学习的幼儿园民间游戏设计与实施研究[D]: [硕士学位论文]. 重庆: 西南大学, 2023.
- [3] 3-6 岁儿童学习与发展指南[EB/OL]. 2012-10-15.
http://www.moe.gov.cn/srcsite/A06/s3327/201210/t20121009_143254.html, 2026-06-24.
- [4] 张剑莹. 运河文化背景下的幼儿园课程资源开发的文献综述[J]. 求知导刊, 2022(6): 11-14.
- [5] 幼儿园教育指导纲要(试行) [EB/OL]. 2001-07-02.
http://www.moe.gov.cn/srcsite/A06/s3327/200107/t20010702_81984.html?eqid=eaff904400057122000000002643cb804, 2026-06-24.
- [6] 闫雪梅, 王胤. 线性文化遗产视域下平陆运河坭兴陶与京杭大运河紫砂陶传承机制比较分析[J]. 歌海, 2025(3): 31-39.