

新质生产力视域下《学前儿童游戏》课程专创融合路径研究——基于本土化五步法创新实践

黄如¹ 余金荣² 马骏^{1*}

1. 南宁学院创新创业教育学院, 中国·广西 南宁 530000

2. 南宁学院教育学院, 中国·广西 南宁 530000

摘要: 新质生产力以创新驱动、数字赋能、融合发展为核心特征, 推动学前教育向智慧化、本土化、创新化高质量转型, 对幼儿教师游戏创新设计、玩教具研发、课程创生等复合能力提出更高要求。以创新驱动、数字赋能、融合发展为核心特征的新质生产力, 正推动学前教育向智慧化、本土化的高质量方向转型, 这必然对幼儿教师提出更高要求, 特别是游戏活动的创新设计、玩教具的自主研发以及课程的动态创生等复合能力。然而, 反观现实, 当前地方应用型高校学前教育专业普遍存在专业教育与创新创业教育融合不深、实践教学脱离真实幼教场景、民族文化资源与游戏教学结合不足、创新能力培养体系化程度不高等现实问题。为此, 本研究以《学前儿童游戏》核心课程为载体, 将斯坦福设计思维进行本土化与场景化改造, 创造性地构建了“共情洞察—问题定义—创意构思—原型制作—迭代验证”的五步法创新实践体系, 从培养目标重塑、课程内容重构、教学模式创新、实践平台搭建、评价机制改革五个维度, 设计构建并嵌入专业教育与创新创业教育深度融合的实施路径。研究立足广西普惠幼教提质、民族文化遗产与托幼一体化发展需求, 突出真实问题导向、校—园协同育人与民族文化赋能, 引导学生在游戏教学专业能力与创新创业综合素养上实现协同提升, 可为地方高校学前教育专业深化专创融合、培养创新型幼教人才提供可借鉴的实践范式。

关键词: 新质生产力; 学前儿童游戏; 专创融合; 五步法创新实践; 设计思维; 应用型人才培养

Research on the Integration Path of Specialized and Innovative Teaching in the "Preschool Children's Games" Curriculum from the Perspective of New Quality Productive Forces — Based on the Innovative Practice of the Localized Five-Step Method

Huang Ru¹, Yu Jinrong², Ma Jun^{1*}

1. Nanning College, School of Innovation and Entrepreneurship Education, China Guangxi Nanning 530000

2. Nanning College, School of Education, China Guangxi Nanning 530000

Abstract: The new quality productivity, characterized by innovation-driven, digitally empowered, and integrated development, promotes the high-quality transformation of preschool education towards intelligence, localization, and innovation, placing higher demands on preschool teachers' composite abilities in game innovation design, educational toy development, and curriculum creation. The new quality productivity, with the core features of innovation-driven, digital empowerment, and integrated development, is driving the transformation of preschool education toward high-quality, intelligent, and localized directions, which inevitably sets higher requirements for preschool teachers, especially in the composite abilities of innovative game activity design, independent development of educational toys, and dynamic curriculum creation. However, in reality, there are common problems in local applied universities' preschool education programs, such as insufficient integration of professional education and innovation and entrepreneurship education, practical teaching being divorced from real preschool scenarios, inadequate integration of ethnic cultural resources with game teaching, and a lack of systematic cultivation of innovative abilities. Therefore, this study takes the core course "Preschool Children's Games" as the carrier and localizes and contextualizes the Stanford design thinking approach, creatively constructing a five-step innovation practice system of "empathy insight—problem definition—creative ideation—prototype production—iterative validation." From five dimensions—redefining training objectives, reconstructing course content, innovating teaching models, building practical platforms, and reforming evaluation mechanisms—it designs and embeds an implementation path for the deep integration of professional education and

innovation and entrepreneurship education. The study is based on the needs of improving inclusive early childhood education in Guangxi, inheriting ethnic culture, and integrating childcare and preschool education. It emphasizes a real-problem orientation, school-kindergarten collaborative education, and empowerment through ethnic culture, guiding students to achieve coordinated improvement in professional abilities in game teaching and comprehensive entrepreneurial literacy, providing a practical model for local universities' preschool education programs to deepen the integration of professional and entrepreneurial education and cultivate innovative preschool educators.

Keywords: New quality productivity; Preschool children's games; Integration of professional and entrepreneurial education; Five-step innovation practice; Design thinking; Applied talent cultivation

0 引言

新质生产力以科技创新为核心引擎,推动教育形态、育人方式与能力结构发生系统性变革,高等教育人才培养重心正从知识传授向创新能力、复杂问题解决能力与综合职业素养培育加速转型。这一转型在学前教育领域体现得尤为突出:在普惠优质发展、智慧幼儿园建设、民族文化进校园、托幼一体化延伸等政策与实践双重驱动下,幼儿教师的角色定位发生深刻转变——他们不再仅仅是游戏活动的组织者与执行者,更需要成为游戏活动的设计者、玩教具的研发者、园本课程的创生者、教育项目的策划者与家园社协同的创新者转变。这种角色的跃升对地方应用型高校学前教育专业人才培养提出全新挑战,而应对这一挑战的核心,在于破解专业教育与创新创业教育“两张皮”问题,推动专创融合走深、走实、走细。

《学前儿童游戏》是学前教育专业核心课程,承担着夯实学生游戏理论基础、训练游戏活动设计与组织能力、培育游戏指导素养的关键功能。然而,反观传统教学模式,多以理论讲授、经典案例模仿、课堂模拟演练为主,存在重理论轻实践、重模仿轻创造、重结果轻过程、专创融合浮于表面等突出短板,学生难以形成面向真实幼教场景的创新设计能力与问题解决能力。

为此,本研究立足广西区域学前教育发展需求与民族儿童生活的现实场域和文化环境,以南宁学院基于斯坦福设计思维进行本土化改革的五步法创新实践为核心方法论,系统探索《学前儿童游戏》课程专创融合的实施路径,旨在推动学生游戏专业能力与创新创业能力协同发展,助力培养适应新质生产力要求的复合型、创新型、本土化幼教人才。

1 核心概念与理论基础

1.1 核心概念界定

1.1.1 专创融合

专创融合是将创新创业教育的理念、目标、内容、方法与评价体系,深度嵌入专业人才培养全过程,以专业知

识为根基、以创新实践为路径、以能力产出为导向,打破专业教育与双创教育相互割裂的局面,实现同向同行、协同育人,最终培养兼具扎实专业功底与突出创新素养的复合型应用人才。

1.1.2 本土化五步法创新实践

本土化五步法创新实践是南宁学院在斯坦福设计思维理论上,结合地方应用型高校办学定位、学前教育真实教学场景与区域幼教发展需求,进行本土化、场景化、操作性改造形成的创新实践流程,包含共情洞察、问题定义、创意构思、原型制作、迭代验证五个连续环节。该模式强调以幼儿真实需求为中心、以真实教育问题为导向、以迭代优化为特征,是高度适配学前教育专业的创新能力训练体系。

1.1.3 《学前儿童游戏》课程专创融合

以《学前儿童游戏》课程为载体,将创新思维训练、项目研发流程、玩教具设计制作、成果实践转化等双创要素有机融入课程教学各环节,使学生在掌握游戏理论、活动设计、观察评价等专业核心能力的同时,系统形成发现问题、创意生成、实践落地、持续优化与团队协作的创新创业综合素养。在理解以“游戏教学”为理念的基础上,探索怎样用真正的游戏去促进儿童的学习与发展。

1.2 理论基础

1.2.1 设计思维理论

设计思维理论设计思维是以人为核心、采用迭代流程、重视可视化呈现的问题解决方法论,核心逻辑是从用户实际需求出发,经过多轮测试与调整,输出具备可落地性的解决方案。本研究提出的五步法创新实践框架,参照该理论的核心逻辑搭建,操作路径与设计思维的实施环节一一对应。

1.2.2 成果导向教育(OBE)理论

成果导向教育(OBE)理论成果导向教育以学生毕业时应具备的核心能力为核心目标,反向倒推课程目标设置、教学内容筛选、教学流程设计与考核评价体系构建。将该

理论作为指导,可保证专业教育与创新教育的融合过程始终紧扣行业实际需求与岗位能力要求,提高人才培养环节的匹配度与实际效果

1.2.3 建构主义学习理论

建构主义学习理论建构主义的核心观点是,学习者需在真实、复杂的实践场景中,通过主动探究、小组协作与实践后的反思,逐步完成自身知识体系的搭建与能力的生成。本研究中课程采用的项目式学习、探究式学习、情境化学习等教学方法,均以该理论的核心观点作为支撑。

1.2.4 产教融合与协同育人理论

产教融合与协同育人理论该理论主张打破高校与幼教行业的合作壁垒,整合学校、政府、幼儿园、相关企业的差异化资源,共同搭建协同育人的完整机制。本课程的双师协同教学模式、真实实践平台搭建、教学成果落地转化等环节的设计,均以该理论作为运行机制层面的保障。

2 《学前儿童游戏》课程推进专创融合的现实需求

2.1 行业高质量发展倒逼教师创新能力升级

广西学前教育已进入以普惠性、优质化、内涵式、特色化为核心的发展阶段,民族民间游戏活化传承、智慧玩教具研发、低结构材料创新应用、社区与托育机构游戏设计等领域的拓展,对幼儿教师专业能力提出双重要求:既要掌握扎实的专业知识基础,也要具备跨领域整合与文化创新的实践素养。《学前儿童游戏》课程需要突破传统教学模式,培养既熟悉游戏基本规律,又能适应多元教育场景的复合型人才。

2.2 新质生产力推动人才培养模式转型

在新质生产力背景下,幼儿教师的能力要求变得更加综合:不仅要掌握数字工具,还要具备课程生成、文化融合、项目策划等多方面素养。传统的“技能熟练型”培养路径,实际上已难以回应现实需求,转向“智慧创新型”人才模式几乎成为必然。值得关注的是,这一变化正推动《学前儿童游戏》课程重新定位——教学重点不再仅是“如何组织游戏”,而是转向“如何设计创造性游戏”;课程目标也从单一技能训练,拓展为系统化的创新素养培育。

2.3 课程教学存在专创融合突出短板

当前《学前儿童游戏》课程中,专业教育与创新教育的融合并不顺畅。教学上偏重理论讲解,实践创新训练明显不足;技能训练鼓励标准化模仿,原创设计被边缘化。实践环节形式单一,创新创业相关内容几乎缺位,评价体系也未将创新能力纳入考核。这些问题相互交织,制约了

学生创新设计与问题解决能力的形成。结果是,专业与创新在课程层面缺少系统设计,也找不到可操作的落地路径。这一短板在新质生产力背景下尤为突出。

2.4 地方高校专业特色建设亟需有效抓手

地方应用型高校学前教育专业普遍面临课程内容相近、实践项目相似、办学特色不够鲜明等问题。如果《学前儿童游戏》课程仍然停留在一般性的游戏理论讲授和活动方案训练上,就很难体现地方高校服务区域学前教育发展的特点。广西拥有较丰富的民族民间游戏、地方节庆活动、民族音乐和生活文化资源,这些内容与幼儿游戏课程具有较高的结合价值。比如,壮锦纹样可以转化为拼搭、配对和图形认知游戏,铜鼓节奏可以融入音乐律动游戏,民族歌谣可以改编为语言游戏或规则游戏。将这些资源纳入课程项目,不仅能丰富学生的游戏设计素材,也能增强学生对地方文化的理解和运用能力。

3 基于五步法的《学前儿童游戏》课程专创融合实施路径

针对《学前儿童游戏》课程中实践训练不足、学生原创设计能力不强、课程成果与幼儿园实际需求联系不够紧密等问题,本文尝试将五步法融入课程教学过程。这里的“五步法”并不是在原有课程之外增加一项双创训练,而是把学生完成游戏项目的过程重新安排,使学生从发现问题开始,一步步完成设计、制作、试用和修改。

在具体教学中,学生首先进入幼儿园观察幼儿游戏,记录幼儿使用材料、同伴互动和教师介入等情况;随后结合观察结果确定一个较具体的游戏设计问题;再通过小组讨论形成方案,制作玩教具或活动原型;最后在模拟课堂或合作园所中试用,并根据幼儿表现和教师意见进行调整。通过这一过程,学生能够把游戏理论、活动设计、材料制作和教学反思联系起来,而不是只停留在完成教案或课堂展示上。课程改革主要围绕目标、内容、教学、平台和评价几个方面展开。其重点不在于增加多少新概念,而在于让学生真正经历一次较完整的游戏设计过程,并在过程中提升发现问题、解决问题和改进作品的能力。

3.1 目标重塑:从完成游戏设计转向解决实际问题

《学前儿童游戏》课程的目标不能只停留在“掌握理论”和“会写活动方案”上。对于学前教育专业学生来说,更重要的是能否理解幼儿的游戏需要,能否根据园所条件设计合适的游戏,能否在试用后继续修改方案。

首先,学生应掌握基本的游戏教学能力。包括了解不同年龄段幼儿的游戏特点,能够选择适宜的游戏类型,设

计较清楚的游戏规则,并在活动中观察幼儿的参与情况。

其次,学生应具备一定的创新设计能力。课程中不能只让学生模仿教材案例,而应让学生围绕幼儿园中真实存在的问题进行设计。例如,面对游戏材料单一、幼儿参与兴趣不高、民族文化元素使用较少等情况,学生需要提出自己的解决办法,并通过制作和试用检验方案是否可行。

最后,学生应具备本土资源转化能力。广西民族文化资源丰富,但这些资源不能直接、简单地搬进幼儿园课堂,而要根据幼儿年龄特点进行转化。比如,壮锦图案可以变成颜色分类、图形拼搭或配对游戏,铜鼓节奏可以用于音乐律动游戏,民族民间故事可以改编成角色游戏情境。这样的目标设置更符合地方高校服务区域学前教育的培养要求。

3.2 内容重构:以五步法为主线整合专创融合课程内容

课程内容按照五步法进行组织,使学生在完成项目的过程中学习和运用专业知识。

(1)在共情洞察阶段,学生进入幼儿园观察幼儿游戏。观察时不能只记录“幼儿玩了什么”,还要关注幼儿怎样选择材料、是否愿意与同伴合作、游戏能否持续展开、教师在什么情况下介入等。通过这些记录,学生能够更具体地理解幼儿游戏中的真实问题。

(2)在问题定义阶段,学生小组根据观察和访谈结果确定设计主题。问题要尽量具体,不能停留在“提高游戏质量”这类宽泛表述上。比如,可以把问题细化为“如何利用低结构材料丰富中班建构游戏”或“如何把广西民族音乐元素融入小班节奏游戏”。问题越清楚,后面的设计越容易落实。

(3)在创意构思阶段,学生围绕问题提出多个方案。教师需要提醒学生,不要只追求形式新颖,还要考虑幼儿是否能理解、材料是否安全、活动规则是否简单清楚、幼儿园是否具备实施条件。

(4)在原型制作阶段,学生把方案做成具体作品,如玩教具、活动方案、操作说明书、教学课件等。以民族纹样拼搭游戏为例,学生不仅要考虑图案是否美观,还要考虑材料大小是否适合幼儿抓握,边角是否安全,拼搭难度是否符合幼儿认知水平。

(5)在迭代验证阶段,学生将作品带入模拟课堂或合作幼儿园试用。试用后,如果幼儿对规则理解困难,就需要简化玩法;如果材料容易损坏,就需要调整结构;如果幼儿兴趣不高,就要重新思考游戏情境和操作方式。通过

这样的修改,学生能够认识到游戏设计不是一次性完成的作业,而是一个不断调整的过程。

3.3 教学创新:以真实项目带动课堂学习

在教学方式上,可将一个完整的游戏创新项目贯穿课程若干单元。教师不再只是按照教材章节依次讲授,而是根据项目进展安排教学内容。比如,在学生进入幼儿园观察前,讲授游戏观察方法;在学生确定问题后,讲授游戏设计原则和材料选择方法;在学生完成试教后,再组织反思和修改。

课程采用校内教师与幼儿园导师共同指导的方式。校内教师主要负责理论讲解、方案指导和过程评价,幼儿园导师则从一线教学角度提出意见。例如,活动规则是否适合幼儿理解,材料是否便于班级使用,游戏时间是否合适,教师指导是否容易操作等。通过这种方式,学生设计的作品更容易接近幼儿园真实需要。

在课程过程中,学生需要陆续提交观察记录、问题分析表、方案草图、原型作品、试教记录和修改说明。相比只提交一份期末教案,这种方式更能反映学生的学习过程,也能督促学生在反复修改中提升专业能力。

3.4 平台搭建:四位一体实践平台支撑创新实践

五步法的实施需要相对稳定的实践条件。课程从校内训练、校外实践、竞赛展示和成果应用四个方面搭建平台。

(1)校内训练平台主要包括游戏实训室、手工制作室、智慧教室和创新工坊。学生可以在这些场所完成游戏模拟、材料试做、活动演示和小组讨论。

(2)校外实践平台主要依托合作幼儿园和托育机构。学生可以在园所中开展观察、访谈和试教,了解幼儿真实表现和教师实际需求。只有进入真实场景,学生才容易发现课堂模拟中看不到的问题。

(3)竞赛展示平台可与玩教具设计大赛、师范生教学技能竞赛、“互联网+”“挑战杯”等活动衔接。竞赛不是课程改革的最终目的,但可以为学生作品提供展示和打磨机会。

(4)成果应用平台则重点关注优秀作品能否继续使用。对于实践效果较好的游戏方案和玩教具,可以推荐到合作幼儿园试用,并根据教师反馈继续修改。这样,课程成果就不只是课堂作业,而有机会转化为幼儿园实际可用的游戏资源。

3.5 评价改革:多元过程性专创融合评价体系

传统评价往往重视期末教案、课堂试讲或理论考试,容易忽视学生在观察、讨论、制作、试用和修改中的表现。

与五步法相适应,《学前儿童游戏》课程的评价把重点放在项目完成过程和作品实际效果上。

评价主体由校内教师、幼儿园导师和学生共同参与。校内教师重点看学生是否正确运用了游戏理论,方案结构是否完整;幼儿园导师重点看活动是否适合幼儿,材料是否安全,规则是否便于实施;学生自评和小组互评则主要反映个人投入、分工合作和修改过程。

评价内容覆盖项目的几个关键环节,包括观察记录、问题分析、创意方案、原型作品、试教表现和修改说明。这样可以避免学生只重视最后展示,而忽略前期调研和后期反思。

评价方式采用项目档案袋、课堂汇报、作品展示、现场试教和实践反思等形式。评价时不宜只看作品是否美观,而要看游戏是否适合幼儿参与,材料是否安全耐用,地方文化元素是否自然融入,方案是否根据反馈做过修改。这样才能更真实地评价学生的课程学习效果。

4 专创融合实施保障

4.1 师资保障

建设“双师双能型”教学团队,推动校内教师赴幼儿园蹲点实践研修,聘请幼儿园骨干教师、行业创新人才担任产业导师,定期开展五步法教学工作坊,统一专创融合教学理念、流程与方法。

4.2 资源保障

建立广西民族民间游戏资源库、数字化玩教具素材库和创新项目案例库,配备3D打印、激光切割等数字化制作设备,同时设立专创融合专项基金,用于支持学生创新项目的研发、实践与孵化。

4.3 机制保障

深化校—地—园协同育人机制,建立人才共育、过程共管、成果共享的长效合作模式,将幼儿园参与指导程度、学生创新成果应用实效纳入合作评价体系,形成持续稳定的改革合力。

5 结语

新质生产力背景下,《学前儿童游戏》课程专创融合是地方应用型高校学前教育专业深化人才培养改革、提升育人质量的必然选择。本研究以斯坦福设计思维本土化改

造形成的五步法创新实践为核心抓手,从培养目标、课程内容、教学模式、实践平台、评价机制五位一体系统推进,能够有效破解专业教育与创新创业教育脱节难题,实现学生游戏教学专业能力与创新创业素养同步提升,同时推动民族文化遗产与区域学前教育高质量发展。本研究构建的专创融合实施路径,可为地方高校学前教育专业同类核心课程改革提供具有参考价值的实践范式与思路借鉴。

参考文献:

- [1] 习近平. 发展新质生产力是推动高质量发展的内在要求和重要着力点[J]. 求是, 2024(5): 4-10.
 - [2] 李政涛. 新质生产力呼唤什么样的教育变革[J]. 教育研究, 2024, 45(2): 15-24.
 - [3] 张琳, 温静. 新质生产力与教育高质量发展“双向互促”的内在逻辑[J]. 思想教育研究, 2025(3): 123-129.
 - [4] 中国昌, 姬溪曦. 高等教育赋能新质生产力的价值、逻辑与路径[J]. 湖南师范大学教育科学学报, 2024, 23(6): 17-24.
 - [5] 刘献君. 应用型高校专创融合教育的理念、体系与实践[J]. 高等教育研究, 2023, 44(12): 1-15.
 - [6] 许涛. 设计思维融入创新创业教育的理论与实践[J]. 高等工程教育研究, 2022(4): 142-148.
 - [7] 虞永平. 学前儿童游戏与课程的融合路径[J]. 学前教育研究, 2021(1): 3-13.
 - [8] 姜蕴, 张莉. 地方高校学前教育专业专创融合的实践困境与突破路径[J]. 中国成人教育, 2024(3): 76-80.
 - [9] 王雁. 学前儿童游戏教程[M]. 北京: 高等教育出版社, 2021.
 - [10] 中华人民共和国教育部. 3-6岁儿童学习与发展指南[S]. 2012.
 - [11] 中华人民共和国教育部. 幼儿园教育指导纲要(试行)[S]. 2001.
- 基金项目: 广西教育厅2024年度A类教改课题, 2024JGA420, 新质生产力理念下学前教育专业专创融合的改革与实践。

* 通讯作者: 马骏。