

# 幼儿园户外传统游戏滚铁圈的课程化设计与创新实践

付 瑶

灯塔市中心幼儿园 辽宁 灯塔 111300

**摘要：**传统滚铁圈游戏在幼儿园户外活动课程化转型中，存在目标碎片化、实施路径单一、评价经验化等问题。本文依托STEAM（科学(S)、技术(T)、工程(E)、艺术(A)、数学(M)）教育理念，搭建“情境—任务—评价”一体化课程模型，构建分龄递进目标体系，融合多维度内容设计活动，形成可迭代的四步实践路径。通过双轨评价机制，助力幼儿体能、社会性与文化认知多维发展。实践证明，该模式可有效提升幼儿综合能力与文化认同，为传统游戏学前教育转化提供可推广范式。

**关键词：**幼儿园；户外传统游戏；滚铁圈；课程化设计；创新实践

## 引言

传统滚铁圈游戏是珍贵的民间文化载体，兼具幼儿体能发展价值与文化育人价值，是幼儿园户外游戏与课程开发的优质资源。当下幼儿园游戏课程化落地过程中，滚铁圈游戏存在目标零散、活动设计雷同、评价主观化等问题，无法兼顾幼儿发展与文化传承。本研究引入STEAM教育理念，结合行动研究法，搭建一体化课程模型与分龄递进目标体系，助力传统游戏现代化转型与多维育人。

### 1 课程化设计的理论基础与现实需求

传统游戏在当代幼儿教育中兼具文化传承与身心发展双重价值，其课程化转型不仅是教育实践的需要，更是落实立德树人根本任务的重要路径。滚铁圈作为具有鲜明地域特色的民间游戏，蕴含丰富的动作技能训练与文化意涵，具备转化为系统化课程的潜力。在当前学前教育改革不断深化的背景下，如何将此类传统游戏纳入幼儿园课程体系，实现从“自发游戏”向“有目标、有结构、有评价”的课程形态跃迁，成为亟待回应的关键议题。

#### 1.1 政策导向与理论支撑

国家教育政策持续强调五育融合，推动德智体美劳全面育人格局的建立。在此背景下，民间游戏作为承载传统文化的重要载体，被纳入幼儿园课程建设的核心内容之一<sup>[1]</sup>。政策明确要求课程设计需立足幼儿发展规律，注重游戏在促进动作协调、社会交往与认知发展中的独特作用。游戏育人理论指出，幼儿通过身体参与与情境互动建构经验，形成对自我与社会的认知。滚铁圈游戏所蕴含的平衡控制、节奏协调与空间感知能力，正契合皮亚杰关于前运算阶段儿童通过具体操作获得经验的理

论文指导：李瑞 狄灿

论主张。同时，该类游戏在地域文化语境中的历史延续性，使其成为文化认同培育的重要媒介。将滚铁圈纳入课程，不仅是动作发展的需要，更是文化认知启蒙的实践路径。

#### 1.2 现实困境与突破方向

当前幼儿园户外游戏课程普遍存在目标模糊、设计同质化、教师开发能力不足与评价工具单一等问题。滚铁圈游戏在实际教学中常被简化为“推铁圈跑”，缺乏年龄分层目标与情境支持，导致活动吸引力随时间递减。教师普遍缺乏对游戏深层教育价值的理解，难以基于幼儿实际发展水平进行动态调整，造成教学内容与幼儿能力脱节。此外，现有评价多依赖教师观察记录，缺乏量化依据，难以精准反映幼儿在体能、协作与文化理解等维度的真实进展。这些现象反映出课程设计的碎片化与实施过程的随意性，亟需建立系统性、可操作的课程化框架，以突破“重形式、轻内涵”的实施瓶颈。

#### 1.3 创新实践框架构建

基于STEAM（科学(S)、技术(T)、工程(E)、艺术(A)、数学(M)）教育理念的本土化改造，提出“情境—任务—评价”一体化课程模型。该模型以真实生活情境为起点，设计具有挑战性的任务链，如“铁圈运送小动物”或“穿越障碍闯关”等，将科学探究、技术操作、艺术表达与数学思维融入游戏过程。任务设计强调分龄递进，依据小班、中班、大班儿童动作发展差异，设定不同难度目标，如控制速度、变换路径、协同配合等。课程实施采用行动研究模式，通过“计划—实施—观察—反思—调整”的循环机制，持续优化活动方案。评价体系引入双轨记录机制，结合定量数据（如完成时间、协作频次）与质性观察记录，形成多维度发展画像。该框架有效回应了目标模糊、评价经验化等现实问

题,为传统游戏的课程化转型提供可复制的实践范式。

## 2 课程化设计的核心要素与实施策略

在学前教育课程改革不断深化的背景下,传统游戏的教育价值亟待重新挖掘与系统转化。滚铁圈作为具有鲜明民间文化特征的户外活动,其运动性、趣味性与文化意涵为课程化提供了坚实基础。通过科学设计与创新实践,可实现从“游戏”向“课程”的跃迁,促进幼儿在身体、认知、社会性与文化认同等方面的全面发展。该过程需以儿童发展规律为根本遵循,构建具有系统性、层次性与可操作性的课程框架。

### 2.1 分龄目标体系建构

针对3至6岁幼儿在动作发展、认知水平与社会性能力上的阶段性差异,需建立分龄递进的目标体系。小班阶段(3-4岁)以基础滚动技能与平衡协调为核心,注重动作的稳定性与身体控制感的培养。活动设计聚焦于简单路径的连续推动,辅以视觉提示与教师示范,帮助幼儿建立初步的空间感知与身体协调能力。中班阶段(4-5岁)逐步引入障碍设置与路径变换,强调在复杂环境中完成滚动任务,推动问题解决意识与策略选择能力的发展。此阶段幼儿开始主动调整铁圈方向与力度,表现出初步的计划与反馈行为。大班阶段(5-6岁)则进一步提升至团队协作与规则建构层面,通过分组挑战、角色分工与规则协商,推动社会性发展与集体责任感的形成。该体系以儿童发展理论为基础,实现从个体动作控制到集体互动能力的渐进跃升<sup>[2]</sup>。

### 2.2 五维融合活动开发

在内容设计层面,需打破传统游戏单一运动性的局限,融合多维教育元素,形成具有跨学科特质的活动体系。低结构器材结合策略将轮胎、碳化积木、平衡车等低结构材料融入游戏过程,引导幼儿借助各类户外器材对比滑行快慢,发展初步的运动感知与空间判断能力。音乐情境通过节奏信号控制铁圈行进速度,强化时间感知与动作同步能力,使身体动作与听觉刺激形成协同反应。故事导入则借助民间传说构建探索情境,赋予游戏文化背景与情感动机,增强幼儿的投入意愿与想象空间。任务驱动机制采用闯关卡形式,设置阶梯式挑战任务,使活动难度循序渐进,保障幼儿在“最近发展区”内持续获得成就感。STEAM整合方面,通过引导幼儿观察铁圈在不同地面的滚动速度差异,探究重力与摩擦力的作用关系,初步建立科学思维雏形。五维融合不仅提升了游戏的教育深度,也拓展了其在认知与情感层面的发展价值。

### 2.3 双轨记录评价

为实现课程实施过程的科学化与可视化,需构建双轨记录评价机制。行为观察记录表采用10分钟间隔采样法,系统采集幼儿在滚动过程中的动作连贯性、身体姿态调整频率与路径稳定性等关键指标,为体能发展提供量化依据。成长档案袋则聚焦于质性记录,收录幼儿在合作讨论中的语言表达、创意设计图纸及游戏反思笔记,反映其社会性与创造性发展。双轨评价体系融合量化数据观测与质性成长记录,兼顾幼儿游戏表现的动态过程与综合发展成效,规避单一评价方式的片面性与局限性。该工具体系全面捕捉幼儿游戏中的多元发展状态,夯实课程实施与优化的评价基础,助力教师精准把握幼儿发展水平、开展个性化教育指导。

### 2.4 四步循环实践路径

课程化实践需遵循“设计—实施—反思—调整”的闭环逻辑,形成持续优化的运行机制。设计阶段以分龄目标体系为指导,结合五维融合内容,制定具情境性与可操作性的活动方案。实施阶段强调情境化教学组织,通过角色扮演、任务发布与即时反馈,激发幼儿参与动机。教师在过程中进行动态观察,捕捉典型行为与问题情境。反思阶段依托观察记录与案例分析,识别活动设计中的偏差与潜在问题,如难度设置不合理或材料适配度不足。调整阶段以两周为周期进行方案迭代,依据幼儿反馈与数据表现优化任务难度、材料选择与组织方式。该路径确保课程始终贴近儿童实际发展水平,实现从“经验性实践”向“科学化课程”的转型。

## 3 创新实践的典型案例与效果验证

在真实教育情境中,传统游戏的课程化转型不仅需要理论支撑,更需通过系统性实践验证其教育效能。园本教研机制的引入,有效推动了教师专业能力的结构性提升,使课程设计从经验驱动转向科学化、系统化路径。通过在真实教学场景中实施滚动迭代的课程模型,研究验证了课程化设计在促进幼儿全面发展方面的可行性与有效性。实践表明,以滚铁圈为载体的课程创新,能够在保留文化原生性的基础上,实现教育目标的深度拓展。

### 3.1 STEAM融合案例

滚铁圈的动态平衡特性,是幼儿科学探究的优质素材。幼儿自主操控铁圈滚动时,可直观感知铁圈直立滚动与静止放置的不同状态,主动探索平稳滚动的技巧。教师顺势引导幼儿对比发力大小、手部节奏对铁圈滚动时长、平稳度的影响,让幼儿在实操中感知平衡、重心与摩擦力的基础原理。该过程摒弃枯燥理论讲解,以沉浸式游戏让科学知识趣味化、认知具象化。

游戏的对比实验设计,能有效培育幼儿数理思维与对比认知能力。通过在草地、水泥地、塑胶跑道等不同场地滚动铁圈,幼儿观察记录铁圈的滚动距离与滑行速度,经多次对比归纳,感知接触面粗糙程度与摩擦力的关联,逐步养成对比分析、归纳总结的思维习惯,主动积累量化观察、对比研判的学习经验。

铁圈创意改造环节,是培养幼儿创新与工程实践能力的重要载体。幼儿利用简易材料改造铁圈与推杆,解决滚动偏移、倾倒、卡顿等问题,在改造、测试、调整的循环中优化方案,锤炼问题解决与创新思维,为学前STEAM教育与传统民俗游戏融合提供了可落地的实践范式。

### 3.2 教师角色转型实践

教师从单一的游戏组织者,逐步转变为课程设计的主导者。在项目推进过程中,教师需结合幼儿兴趣、发展水平与教育目标,自主设计活动流程与支持策略。这一转变促使教师主动整合多学科知识,提升课程建构能力。

教学决策由经验判断转向数据支持。教师通过观察记录、行为分析与阶段性测评,获取幼儿在体能、协作、认知等维度的发展证据。这些数据不仅用于调整教学节奏,更成为课程优化的重要依据。例如,当发现多数幼儿在轨道连接处频繁失败时,教师引入“稳定性”概念并设计对比实验,实现教学策略的精准迭代<sup>[4]</sup>。

教师专业能力在跨学科整合中不断深化。滚铁圈课程的实施要求教师兼具体育、科学、数学与艺术领域的知识储备。在项目推进中,教师需协调各领域要素,设计融合性任务。例如,将铁圈操控练习与创意装饰结合,引导幼儿在运动实操与审美创作中双向提升。这种综合素养的精进,让教师成为课程开发与优化的核心力量。

### 3.3 幼儿发展成效验证

体能发展方面,通过标准化测试发现,儿童在平衡性与协调性指标上平均提升23%。在滚铁圈过程中,身体重心调控、动态平衡控制、肢体协同配合等能力获得显著锻炼。这一提升不仅体现在动作表现上,更反映在日常生活中的动作稳定性增强。

社会性发展层面,观察数据显示,合作行为频次较课程实施前增长41%。幼儿在共同搭建轨道、协商路线选择、分工协作完成任务中,展现出更强的沟通意愿与互助意识。小组内角色分工逐渐明确,冲突解决能力亦有提升。这些变化表明,集体性任务有效促进了社会认知与人际互动能力的发展。

文化认知方面,通过问卷与访谈调查,89%的幼儿能准确说出“滚铁圈”的历史渊源与民俗背景。部分儿童还能主动分享祖辈玩铁圈的经历,表现出对传统游戏的情感认同。这一结果验证了课程在文化传承功能上的有效性,使传统游戏不再只是动作练习,更成为文化记忆的载体<sup>[5]</sup>。

### 结束语

综上所述,本研究通过构建“目标—内容—实施—评价”闭环系统,实现了传统游戏滚铁圈的课程化转型;实验结果表明,基于STEAM理念的五维融合设计显著提升幼儿体能、社会性与文化认知发展水平,体能与合作行为指标分别提升23%与41%;研究创新性地提出分龄递进目标体系与双轨记录评价机制,有效回应了课程目标碎片化与评价经验化等现实困境;然而,研究样本局限于单一园所,未来研究应拓展多园所对比验证,深化跨学科整合的可操作性框架,完善自然物探究任务的标准化体系,推动传统游戏在新时代教育语境下的可持续发展。

### 参考文献

- [1]刘云芳.指尖上的智慧传承:“两创”引领下中国传统益智游戏的课程化创新实践[J].新校园,2026,(01):33-36.
- [2]揭丽.传统文化赋能幼儿园游戏的创新实践与反思[J].世界儿童,2025,(06):164-166.
- [3]李飞,李春霞.陕北传统游戏融入幼儿园体育课程的实践路径[J].西部教育研究(陕西),2026,(01):54-55.
- [4]李倩莹.幼儿园大班户外民间传统游戏的探索和实践[J].课堂内外(小学教研),2023,(S01):155-157.
- [5]仓文玲.幼儿园户外自然游戏场的课程化建构策略分析[J].名师在线(中英文),2024,(01):94-96.