

AI 赋能非遗，文化浸润童心： 南丰傩舞融入学前教育课程 AI 智能融合与实践研究

高涵宇

江西科技学院 江西南昌 330098

摘 要：本研究以南丰傩舞为核心内容，探索其在人工智能技术支持下融入学前教育课程的路径与效果。通过设计模块化课程体系，并结合 AR 识别、动作捕捉等 AI 手段，在幼儿园中班群体中实施教学实验。结果显示，该融合模式显著提升了幼儿的艺术表达能力与文化兴趣，教学互动性增强，教师评价积极。研究亦指出了设备故障、教师培训不足等问题，为非遗与 AI 教育融合提供实践参考。

关键词：南丰傩舞；非遗教育；人工智能；学前教育；课程融合

文化教育融合深化背景下，非物质文化遗产成学前教育重要探索内容。南丰傩舞含民间智慧与美育元素，视觉及情感表现力强，契合幼儿审美与认知特点，但传统非遗教育因资源匮乏等面临困境。人工智能技术进步为幼儿园课程带来转型契机，将其与南丰傩舞融合，可提升非遗数字化传播力，给儿童更沉浸的学习体验。本文立足于“文化浸润童心”这一教育理念，尝试探索一种将 AI 技术嵌入非遗教学、服务学前课程的实践路径，力求在真实教学场景中验证该融合模式的教育效果与操作可行性，并对未来的课程设计提供启发与参考。

1 南丰傩舞与学前教育的融合基础

南丰傩舞作为江西省南丰县具有代表性的非物质文化遗产，融合了舞蹈、面具、戏剧、祭祀等多种艺术表现形式，是当地民间信仰和传统文化的集中体现。它不仅具有极高的历史研究与民俗价值，还展现出鲜明的视觉艺术特征，色彩浓烈、节奏强烈、动作夸张，非常适合吸引学前儿童的注意力。尤其是傩舞中使用的面具、服饰与肢体语言，能够激发幼儿的模仿欲望和艺术表达潜能，是一种天然契合儿童学习方式的文化素材。

在国家持续推进“美育教育”与“文化自信”战略的背景下，学前教育越来越重视在日常教学中融入中华优秀传统文化。《3—6 岁儿童学习与发展指南》中明确指出，要在艺术领域培养幼儿的表現力、想象力以及初步的审美能力，而非遗文化正是实现这一目标的重要资源。相比于抽象的讲述，傩舞所具备的动态性与互动性，更容易激发幼儿主动参

与和感知，有助于他们在游戏与表演中完成自我表达和社会性学习。

与此同时，人工智能技术在学前教育中的应用也日益丰富。如体感识别、语音互动、图像识别等 AI 功能已广泛应用于故事讲述、角色扮演、舞蹈教学等多个领域。这些技术的核心优势在于增强互动性与反馈性，尤其适合注意力集中时间短、好奇心强的幼儿群体。例如，一些幼儿园引入了带有 AI 识别功能的互动绘本，能根据幼儿的语音回应调整故事情节，显著提升了他们的参与积极性。这为傩舞教学提供了技术基础与操作灵感。通过动作捕捉技术识别儿童的舞步、面部表情识别反馈表演情绪，甚至利用 AR 技术让傩神“复活”与儿童互动，AI 不仅能够还原傩舞的传统场景，还能推动非遗教学由“看”向“做”转变。

不过，将非遗文化与 AI 技术引入幼儿园课程，并非毫无障碍。一方面，非遗资源往往缺乏系统性的数字化素材，传统艺人较难与教育技术结合；另一方面，AI 技术本身对教师的操作能力提出挑战，尤其在设备调试、教学设计和儿童心理适应等方面还存在不小的技术壁垒。此外，还需要关注儿童对屏幕和设备依赖的潜在风险，防止 AI 互动变成纯娱乐工具而弱化了文化教育的初衷。因此，在融合过程中，既要注重文化内容的准确传递，也要关注技术的适度应用以及教学节奏的平衡。

2 AI 智能融合设计：课程架构与技术实现

将南丰傩舞这一非遗元素融入学前教育课程，需要在尊重传统文化原貌的基础上，充分发挥 AI 技术的交互优势，

构建一个结构清晰、操作可行、体验丰富的教学系统。

2.1 课程目标与能力导向

该课程的设计以“文化育人、科技助学”为主线，围绕儿童综合发展四维目标展开：一是引导幼儿初步理解南丰傩舞的文化背景与艺术特征，增强民族文化认同感；二是通过身体模仿、面具制作等活动，提升幼儿的艺术表现力与动作协调能力；三是通过小组协作、角色扮演等形式促进儿童社会性发展；四是在 AI 辅助环境中激发儿童的好奇心与创造性思维，从而实现文化性、艺术性与教育性的有机融合。

2.2 模块化课程结构

整个课程分为四个相互衔接的教学模块，每个模块均以 AI 技术为支持，通过趣味互动增强教学效果。

第一模块为“认识傩舞”，主要利用增强现实(AR)技术，通过扫描傩面具模型，让幼儿在平板或大屏设备上观看 3D 立体形象的傩神，并配合生动的语音解说，讲述傩舞的来源、故事和舞者的职责，引导幼儿在沉浸式体验中了解非遗文化的象征意义。

第二模块为“学跳傩舞”，以动作捕捉系统(如 MediaPipe 或 Kinect 体感设备)为技术核心，将传统傩舞中的基本动作进行拆解与演示。系统能实时识别儿童的肢体动作并给予反馈。例如，当幼儿做出“跨步—摆臂—跺脚”这一套动作时，AI 系统会给予“成功”提示，若动作不规范，则通过音效和图示提示进行纠正，增强学习的趣味性与准确性。

第三模块是“创意面具工坊”。在该环节中，AI 绘图系统根据幼儿选择的颜色、图形与关键词生成个性化傩面具图案。儿童可以在电子白板或触控平板上完成图案设计，也可导出图样进行纸质或 3D 打印操作，让幼儿感受到“自己也是小面具设计师”，激发他们的想象与审美表达能力。

第四模块是“数字小剧场”，是对前三个模块的整合与呈现。在这个阶段，教师组织儿童根据傩舞故事情节分配角色，并在虚拟背景中进行集体表演。AI 系统会根据儿童的语音、动作自动生成舞台音效和画面变化，如面具发光、鼓声震动等，增强沉浸感。这不仅锻炼了幼儿的表演能力，也培养其合作与表达能力。

2.3 技术实现路径与教学流程

本课程融合方案采用本地+云端混合部署架构。一方面，基础动作识别、绘图生成等操作可在本地平板或一体机

机上实现，避免网络不稳定造成中断；另一方面，部分如音效生成、语义理解等需要云端 AI 模型支持的功能可由远程服务器完成。

在流程设计方面，教学活动以“教师引导—AI 演示—幼儿操作—AI 反馈—教师总结”五步循环为核心节奏，每一环节配合相应技术支持，确保 AI 不取代教师而是辅助教学。教学设备方面，建议配备至少一台触控互动白板、两台平板电脑与一套动作捕捉摄像头，并配置符合《幼儿园教育装备标准》的安全护角与数据保护系统。

2.4 教学资源与教具开发

配合课程内容，需同步开发系列配套教学资源与教具。

一是“傩舞宝盒”APP，内含傩舞故事、有声动画、动作引导、角色互动、创意涂色等功能，操作界面以大图标、语音提示为主，便于幼儿自主使用。二是“面具互动卡片”，每张卡片对应一种傩神形象，通过扫码可触发相应动画或声音效果，用于情境导入与表演练习。三是实体“创作面具包”，内含卡纸、颜料、饰品材料，成本控制在每套 25 元以内，既可满足教学需要，又适合幼儿园日常经费投入。

3 实践研究：实施过程、数据收集与成效分析

为了检验南丰傩舞 AI 智能融合课程在学前教育中的实际效果，本研究以某市一所公立幼儿园中班年级为试点，开展为期八周的教学实践，旨在通过系统的数据采集与分析，探讨课程在提升幼儿艺术表现力、文化认知力与合作参与度等方面的实际成效，同时也反映实施过程中遇到的挑战与问题，进一步优化教学方案。

3.1 研究对象与实验设置

本次实验对象为该园中班 60 名幼儿，男女比例基本相当，平均年龄为 5 岁。研究采用准实验设计，将 60 名幼儿随机分为实验组与对照组，各 30 人，确保组间在年龄、性别、语言发展水平等方面基本一致。实验组接受“南丰傩舞+AI 融合课程”教学干预，对照组则以常规艺术课程为主，内容包括基础律动、简单舞蹈与绘画活动，教师团队一致，教学时间相同，以保证变量控制的科学性。

3.2 实施过程与教学安排

教学实践周期为 8 周，每周 2 课时，每课时 30 分钟，共计 16 课时。教学按第二章设计的四个模块依次推进，每两个模块设置一个阶段性展示。课程由 3 位具有 AI 课程经验的骨干教师协同开展，同时邀请南丰本地非遗传承人 1 人

提供面具与动作指导。实验前教师统一接受 AI 设备操作与教学流程的系统培训,避免因技术不熟练影响教学效果。

在实施过程中,教师严格按照预设流程组织教学,利用 AI 互动白板开展面具识别、动作指导与互动评估,课程安排兼顾静态与动态,避免幼儿长时间站立或盯屏造成疲劳。同时,每节课结束后要求教师记录课堂观察笔记,包括幼儿的参与状态、情绪变化、操作反馈等内容,以便质性分析。

3.3 数据收集方法与工具

为全面评价课程实施效果,研究采用量化测评与质性访谈相结合的方式进行数据采集。首先,在教学前后分别对实验组和对照组幼儿进行《幼儿艺术表现力量表》测试,该量表涵盖动作模仿、节奏感、创造表现和审美意识等维度,量表经专家修订,信度系数 Cronbach α 为 0.87,具有较高信效度。其次,教师每周填写“AI 课程观察记录表”,记录幼儿的专注度、参与度、技术操作熟练程度等。最后,实验结束后通过教师半结构化访谈与家长反馈问卷,获取课程对幼儿日常行为与兴趣变化的主观评价。

3.4 实施成效与数据分析

量化分析结果显示,实验组幼儿在艺术表现能力整体得分从前测的平均 61.2 分提升至后测的 74.9 分,提升幅度达 22.4%;而对照组从 59.8 分提升至 64.7 分,增长幅度仅为 8.1%,差异具有显著性($p<0.05$)。具体来看,实验组在“动作模仿”和“节奏表现”两个维度表现最为突出,说明 AI 系统的动作反馈机制能够有效提升幼儿的身体控制与节奏感知能力。

从 AI 系统日志分析来看,幼儿在傣舞动作识别活动中,平均每节课互动频率为 42 次,其中有效反馈率达 81.5%,说明系统整体运行稳定。进一步分析发现,AI 纠错提示次数与儿童舞步准确率之间存在中等程度负相关($r=-0.56$),说明系统给予的动态纠错信息有助于儿童动作改进。

质性分析方面,多数教师反映课程显著提高了幼儿的课堂专注度和表达欲望,特别是在“创意面具工坊”环节,儿童能主动讲述自己设计的傣神故事,有的甚至在家中继续完成面具装饰。家长问卷反馈显示,87%的家长认为孩子回家后能主动提及傣舞学习经历,并愿意模仿动作或讲述傣

舞故事。此外,部分家长表示孩子在日常生活中出现更多合作行为与情绪表达,更乐于参与群体游戏,这可能与课程中频繁的角色扮演与小组合作有关。

3.5 问题反思与改进建议

尽管整体成效明显,但在实践过程中仍暴露出一些问题与不足。首先,部分设备在高强度使用下出现响应迟缓,如摄像头遮挡导致识别失败,这在一定程度上影响了课堂节奏。其次,一些教师在使用 AI 系统过程中仍表现出操作不熟练,导致教学衔接不够流畅,建议后期增加技术使用培训时长,并建立技术支持机制。此外,少数幼儿对 AI 面具表现出初期的畏惧心理,提示我们在内容设计时需更多关注幼儿情绪接受度,尤其是在涉及神秘或陌生文化符号时,需由教师进行前期情绪铺垫和认知引导,降低焦虑。

4 结论与展望

通过本次实践研究可以看出,南丰傣舞在 AI 技术辅助下融入学前教育课程,能够有效提升幼儿的艺术表现力与文化认同感,增强课堂互动性与学习兴趣。同时,AI 的动作识别、图像交互等功能也在教学过程中发挥了积极作用,提升了教学效率与反馈质量。然而,设备稳定性、教师技术素养以及文化内容呈现的适龄化仍是未来需重点优化的方向。今后可进一步拓展样本范围,深化跨学科协作,推动构建更多基于非遗文化的智能化教育课程,助力中华优秀传统文化在儿童阶段“种下种子、深根发芽”。

参考文献:

- [1] 乔子珂,乔子珍.南丰傣舞原生态艺术特色及文化旅游[J].炎黄地理,2025,(03):175-177.
- [2] 谢忻含.江西南丰傣文献研究对象综述(2010—2020)[J].黄河之声,2024,(07):10-15.
- [3] 曹奖,蒋黎萍,杨萱.傣文化的保护与当代发展——以南丰傣舞为例[J].大众文艺,2024,(09):17-19.
- [4] 任鑫.表演者视角下南丰傣舞的传承与发展[J].艺术评鉴,2023,(19):80-85.
- [5] 孙中亮.非物质文化遗产保护下的江西南丰傣舞民俗体育文化传承与创新研究[D].南昌大学,2019.