

“屏”什么代替游戏? ——2026年学前教育宣传月对幼儿园课程实施的思考

吕滢 饶宁

成都大学 师范学院

DOI:10.32629/eces.v8i3.21781

[摘要] 2026年全国学前教育宣传月以“共同守护数字时代的童年”为主题,首次聚焦数字技术对幼儿成长的系统性影响,明确要求幼儿园坚定不移地落实“以游戏为基本活动”,不能以数字产品替代图画书、玩具和师幼互动。这一政策信号直指当前幼儿园课程实施中日益凸显的现实问题:数字产品正在悄然侵蚀幼儿的真实游戏体验。本文从宣传月的政策要求出发,审视数字产品对“以游戏为基本活动”的冲击表现,分析其背后的认知偏差与实践困境,并提出课程实施的改进方向,以期为幼儿园在数字时代坚守游戏阵地提供参照。

[关键词] 学前教育宣传月; 以游戏为基本活动; 幼儿园课程实施

中图分类号: G612 文献标识码: A

Screens Instead of Play? — Reflections on Kindergarten Curriculum Implementation from the 2026 Preschool Education Publicity Month

Ying Lv Ning Rao

College of Teacher Education, Chengdu University

[Abstract] The 2026 National Preschool Education Publicity Month, themed “Together Guarding Childhood in the Digital Age,” for the first time focuses on the systemic impact of digital technology on young children’s development and explicitly requires kindergartens to unswervingly implement “play as the basic activity” and not to replace picture books, toys, and teacher–child interactions with digital products. This policy signal directly points to a prominent practical issue in current kindergarten curriculum implementation: digital products are quietly eroding children’s authentic play experiences. Starting from the policy requirements of the Publicity Month, this paper examines the manifestations of the impact of digital products on “play as the basic activity,” analyzes the cognitive biases and practical dilemmas behind this phenomenon, and proposes directions for improving curriculum implementation, aiming to provide a reference for kindergartens to maintain play as the core activity in the digital age.

[Key words] Preschool Education Publicity Month; Play as the Basic Activity; Kindergarten Curriculum Implementation

数字技术正以前所未有的速度渗透进学前教育的场域。从家庭中的“屏幕育儿”到幼儿园里的多媒体教学,数字产品在带来便利的同时,也对“以游戏为基本活动”这一学前教育根本原则构成了深层挑战。2026年全国学前教育宣传月首次以“共同守护数字时代的童年”为主题,旗帜鲜明地提出不能以数字产品替代图画书、玩具和师幼互动,这标志着政策层面对数字技术在学前教育中应用的审慎态度已从隐忧走向明确。^[7]然而,政策信号的清晰并不等于实践层面的自觉,当前幼儿园课程实施中,数

字产品与真实游戏之间的关系尚未得到充分审视,文章从宣传月的政策要求出发,系统考察数字产品对“以游戏为基本活动”的冲击表现,分析其背后的认知偏差与制度困境,并据此探索课程实施的改进路径,以期为幼儿园在数字时代坚守游戏阵地提供思考与帮助。

1 问题的提出

饭桌前,手机成了家长的“哄娃神器”;沙发上,孩子捧着手机不停刷短视频。这些日益普遍的场景,正将学前儿童推向“屏

幕依赖”的边缘。调查数据显示,我国东部发达地区95%以上的学前儿童已使用人工智能产品,69.9%的儿童在4岁前开始接触,10.5%的儿童甚至早于2岁^[1]。2026年5月19日,教育部在北京启动第十五个全国学前教育宣传月,主题为“共同守护数字时代的童年”。这是宣传月首次聚焦数字技术对幼儿成长的系统性影响,既直面当下千家万户普遍关心的幼儿过度使用电子设备问题,也传递出学前教育领域主动回应时代命题的发展方向。

启动仪式上,与会代表明确表示:幼儿园应尊重儿童发展规律,站稳专业立场,坚定不移地落实好“以游戏为基本活动”的要求,不能以伴读、聊天、互动游戏等儿童数字产品替代图画书、玩具,不能用数字产品直接生成儿童观察记录、评价幼儿等。教育部有关负责人指出,当前社会各界对学前领域数字应用还存在一些认识误区,加之商业机构宣传,个别地方和幼儿园存在滥用、误用数字产品的现象^[2]。

这些来自官方的明确表态,提出了一个值得深思的问题:当数字产品日益渗入幼儿园的课程实施,“以游戏为基本活动”这一法定原则正在遭遇怎样的冲击?幼儿园课程实施又该如何回应?

2 “以游戏为基本活动”:从法定原则到现实挑战

“以游戏为基本活动”是幼儿园教育一以贯之的基本原则。《幼儿园工作规程》将游戏定位为幼儿园的基本活动,《幼儿园教育指导纲要(试行)》亦强调游戏对幼儿发展的独特价值,提出幼儿园应“以游戏为基本活动”。2025年6月1日起施行的《中华人民共和国学前教育法》进一步将其上升为法律要求。这一原则的学理依据在于:游戏是幼儿的天性使然,是幼儿认识世界、建构经验、发展社会性的基本方式。正如有学者指出,课程文化应在多元共生的基础上追求共同的价值立场,关照民族性和自觉性^[3]。而游戏正是这种文化传承与儿童发展最自然的结合点——幼儿在真实游戏中的感知、操作、体验、交往,是任何替代性活动都无法完全实现的。

然而,数字技术正使幼儿园课程中的产品从“辅助”滑向“替代”。对50个案例的分析显示,56%的活动使用信息技术,语言类高达90%,健康类仅20%,领域差异显著且使用随意。教师常沦为“课件播放员”,或用动画片填充过渡,增加屏幕暴露风险。应用策略中,创设情境(54.55%)和直观演示(43.64%)占绝对主导,体现幼儿自主探究的不足2%。^[4]这意味着所谓“信息化教学”在很大程度上只是用屏幕呈现内容,而非支持幼儿主动探索。

这些现象背后的深层问题在于:课程实施中对“以游戏为基本活动”的理解正在被窄化和扭曲。有学者指出,“教师将知识、技能取向的课程目标视为‘硬指标’,而把幼儿的自主学习、情感体验视为‘软任务’”。数字产品提供了便捷的“替代方案”,却让游戏失去了其最宝贵的品质——自由、自主、创造、愉悦。

3 数字产品如何冲击“以游戏为基本活动”

宣传月通知“不能以数字产品替代图画书、玩具”的表述,恰恰揭示了当前课程实施中的三个替代现象。这些问题的根源,

并非中国独有。经合组织在强势开端中指出,数字技术给幼儿教育带来机遇的同时也面临五大挑战,包括保护幼儿免受数字化风险、提升教师与家庭互动质量。法国等国明确禁止数字技术,倡导不插电培养数字素养。^[5]

其一,数字产品替代实物操作,剥夺了幼儿的感官体验。图画书的价值不仅在于文字和图画本身,更在于翻页的触感、与成人共读时的眼神交流和情感回应;玩具的价值在于可触摸、可组合、可拆解的操作性体验。而数字产品提供的只是虚拟的、二维的、预设好的互动。学前儿童正处于感知运动思维向具体形象思维过渡的阶段,“直接感知、实际操作、亲身体验”是其主要学习方式。屏幕上的点击替代不了手中的搭建,虚拟的声光刺激替代不了真实的触觉反馈。

其二,数字产品替代真实交往,削弱了幼儿的社会性发展。研究指出,数字产品使用不当会影响儿童的社会性发展——同伴之间经常线上互动,缺乏真实接触与即时反馈,儿童无法体验交往中的矛盾与成长,社会交往能力难以获得发展。虚拟互动替代真实交往,会弱化共情能力与合作意识。游戏之所以能促进幼儿社会性发展,恰恰在于它提供了真实的冲突、协商、合作与妥协的场域——这些是无法被程序化、标准化的。

其三,数字产品替代教师观察,消解了教育的“温度”。宣传月同时明确“不能用数字产品直接生成儿童观察记录、评价幼儿”。有学者指出,当前幼儿园课程评价存在“指标直接源于国家相关政策文本,简单、机械套用”的问题,评价方式“侧重于指出优势,点明不足,强调结果性评价,忽视诊断性评价和形成性评价”^[6]。数字产品进一步放大了这一倾向——教师依赖AI自动生成的观察报告,替代了现场的耐心观察和用心倾听。幼儿园课程评价应回归“人的在场”,以教师的专业判断为基础,而非交给算法的标准化输出。

4 何以至此:认识误区与实践困境

数字产品对“以游戏为基本活动”的侵蚀,并非技术本身之过,而是源于多重因素的叠加。

4.1 认知层面的误区是首要原因

部分教师对数字产品的教育价值存在偏差,将使用数字产品等同于“教育现代化”,将“技术含量”等同于“教育质量”。有研究指出,当前幼儿园教师普遍存在对数字化课程文化建设认知上的偏差,导致其“唯技术论”,致使技术凌驾于课程话语之上,忽略了幼儿个体生命成长的意义。在一些幼儿园,数字产品被当作提升课堂“科技感”的噱头。这种“为技术而技术”的倾向,背离了“以游戏为基本活动”的基本原则。教育部通知中特别要求各地“剖析数字产品对学前儿童学习与发展的不利影响”,正是针对这一认知误区的纠偏。

4.2 教师专业能力的不足是重要因素

有研究发现,幼儿教师在设计数字化资源支持的课程时,在“教育性、适龄性和安全性”等方面还存在不足。一些教师缺乏在不依赖数字产品的情况下设计和组织高质量游戏活动的能力,将数字产品视为“省力的工具”。从对50个教学活动案例的

分析来看,动画媒体运用频率非常少,仅占媒体使用总次数的10.91%,远低于图片(36.36%)和声音(21.82%)^[8]。这反映出教师在选择和运用适切媒体时仍缺乏专业判断力——动画本是最适合幼儿认知特点的媒体形式,却因制作门槛高而被边缘化,取而代之的是静态图片的简单呈现。

4.3 制度环境的压力同样不可忽视

部分幼儿园在外部评估、家长期待等因素的影响下,倾向于追求“看得见的成果”——精美的课件、丰富的数字化展示、便捷的电子档案。相比之下,真实游戏的价值难以量化、难以快速呈现,容易被边缘化。商业机构的逐利宣传进一步加剧了这一倾向,夸大早教App功效,炒作“不输在起跑线”,制造教育焦虑。

5 课程实施的改进方向

2026年学前教育宣传月为幼儿园课程实施提供了明确的方向指引。回应这一政策信号,课程实施需要在以下几个方面做出调整。

5.1 确立“真实游戏”在课程实施中的核心地位

幼儿园应坚守“以游戏为基本活动”的育人初心,课程实施不能以任何形式的数字产品替代幼儿在真实世界中的游戏体验。幼儿园课程改革应摒弃僵死、静态、抽离于幼儿的文化知识,将幼儿自身作为课程内容选择的主要依据,回归经验、回归生活、关注本土、重视资源。课程实施应保障幼儿充足的户外活动时间、自主游戏时间和实物操作机会,让幼儿在真实的环境中充分感知、操作、体验。

5.2 建立数字产品使用的明确边界

不是简单地“一刀切”禁用,而是有选择地使用。韩国在推进数字技术融入幼儿教育的过程中,既重视硬件建设,也关注技术使用是否契合幼儿发展以及伦理安全问题,明确“幼儿数字教育不是要让幼儿选择数字或非数字,而是要融合数字与非数字世界”。同时韩国对幼儿使用数字媒体的时长提出了明确要求——每天不超过1小时。^[5]这提醒我们:边界意识的建立,比技术本身的使用更为重要。幼儿园应为课程实施中数字产品的选用制定明确规范,明确哪些场景可以用、哪些场景不能用、使用时长等的限制等。

5.3 强化教师在真实游戏中的专业角色

课程实施应让教师回归“观察者和支持者”的角色。园长倡议呼吁教师“追随幼儿视角,用心观察倾听、用情理解回应”。这意味着课程实施中教师的专业能力不在于熟练操作多少数字设备,而在于能否在真实的游戏现场读懂儿童、支持儿童。

5.4 推动课程评价回归人本身

宣传月明确反对用数字产品直接生成儿童观察记录和评价,

意味着课程评价必须回归教师的现场观察和专业判断。有学者指出,应“以全要素与数字伦理共促幼儿教师评价能力的多层进阶,从而以技术理性与专业自觉促进幼儿教师评价意识的内生”。^[3]评价不应是AI生成的标准化报告,而应是教师基于持续观察形成的、充满教育理解的专业叙事。

6 结语

2026年学前教育宣传月“共同守护数字时代的童年”这一主题,其深层关切并非反对技术,而是提醒教育者:当数字浪潮席卷而来,我们更需清醒地认识到——孩子的成长规律从未改变。真正支撑幼儿发展的,从来不是虚拟世界的声光刺激,而是真实生活中的体验、游戏与陪伴。

“以游戏为基本活动”不仅是一项法律要求,更是一种教育信仰——它相信儿童在真实游戏中的主动建构远比被动接收更有价值,相信人与人的真实互动远比人机交互更有温度。幼儿园课程实施要回应的,正是如何在技术便利与教育本质之间做出清醒的选择:让游戏回归真实,让童年回归本真。

【参考文献】

- [1]原晋霞,朱晋曦,王希,等.我国东部发达地区学前儿童使用人工智能产品的现状、差异及机制研究——基于家长视角的调查[J].电化教育研究,2022(10):33-40.
 - [2]教育部办公厅.关于开展2026年全国学前教育宣传月活动的通知(教基厅函〔2026〕11号)[EB/OL].(2026-04-09).
 - [3]杨晓萍,何晓溪.教育数字化背景下幼儿园课程文化转型的困境与建设路径[J].陕西学前师范学院学报,2025,41(7):63-68.
 - [4]郝兆杰,梁芳芳,肖琼玉.幼儿园教学活动中信息技术应用现状分析[J].学前教育研究,2014(11):32-38.
 - [5]倪丽梅,李含丽,苗清华.韩国数字技术融入幼儿教育的探索与反思[J].学前教育研究,2025(2):36-50.
 - [6]许佳妍.人工智能视域下我国幼儿园课程数字化转型的困境与突破路径[J].重庆文理学院学报(社会科学版),2025,44(2):119-128.
 - [7]教育部.2026年全国学前教育宣传月启动仪式[EB/OL].(2026-05-19).
 - [8]周兢,陈思.幼儿园课程数字化资源库的功能和价值[J].学前教育研究,2009(1/2):15-19.
- 作者简介:**
- 吕滢(2003—),女,汉族,甘肃省天水市人,研究生,研究方向:学前教育。
- 饶宁(2002—),女,汉族,四川省达州市人,研究生,研究方向:学前教育。