

# 儿童教育视角下非遗文化的数字化传承路径探索

## ——以“遗韵童绘”项目为例

雷苗, 李逸飞, 赵佳怡

长沙师范学院, 湖南 长沙 410010

DOI: 10.61369/SDME.2025040008

**摘要 :** 随着数智时代的来临, 非遗数字化传承迎来了全新的机遇和挑战。本文聚焦“遗韵童绘”项目, 该项目旨在将非遗文化融入绘本并以数字化的形式呈现给儿童, 构建一个集教育性、互动性、创新性、趣味性、实操性于一体的非遗数字化系列产品。深入剖析其在儿童教育视角下非遗数字化传承方面的实践探索, 探究如何借助数字化手段有力推动非遗保护与传承, 为相关领域的研究和实践提供参考。

**关键词 :** 儿童教育; 非遗数字化; 遗韵童绘; 传承路径

## Exploration of the Digital Inheritance Path of Intangible Cultural Heritage from the Perspective of Children's Education – Taking the "Yiyun Children's Painting" project as an example

Lei Miao, Li Yifei, Zhao Jiayi

Changsha Normal University, Changsha, Hunan 410010

**Abstract :** With the advent of the digital age, the digital inheritance of intangible cultural heritage has ushered in new opportunities and challenges. This article focuses on the "Yiyun Children's Painting" project, which aims to integrate intangible cultural heritage into picture books and present them in digital form to children, building a digital series of intangible cultural heritage products that integrate education, interaction, innovation, fun, and practicality. In depth analysis of its practical exploration in the digital inheritance of intangible cultural heritage from the perspective of children's education, exploring how to effectively promote the protection and inheritance of intangible cultural heritage through digital means, and providing reference for research and practice in related fields.

**Keywords :** children's education; digitalization of intangible cultural heritage; Yiyun children's painting; inheritance path

### 引言

非物质文化遗产（非遗）是民族文化根脉的重要载体之一, 其传承需突破传统师徒相授的局限, 融入现代教育体系。儿童作为文化传承的新生力量, 其教育视角下的非遗数字化传承具有双重意义: 既能激发青少年对传统文化的兴趣, 又能通过数字技术实现非遗的活态保护与创新。本文以“遗韵童绘”项目为例, 探讨儿童教育视角下非遗数字化传承的实践路径。

### 一、非遗数字化传承的现状与难题

近年来, 中国政府高度重视非物质文化遗产（非遗）的保护与传承, 出台了一系列政策法规以规范和推动相关工作。《“十四五”文化发展规划》明确提出要加强文物保护利用和非物质文化遗产保护传承, 强调科技赋能和数字创新<sup>[1]</sup>。同时, 《中华人民共和国非物质文化遗产法》也为非遗保护提供了法律框架,

明确了商业化活动的基本要求, 确保非遗在商业化过程中不被歪曲或贬损<sup>[2]</sup>。

根据联合国预测, 2030年中国人口将达到14.5亿, 未来十年间将新增近5,000万消费者<sup>[3]</sup>。年轻一代消费者对新奇事物的接受度较高, 更倾向于通过数字化方式接触和学习传统文化。2023年数字阅读市场总体营收规模达到567.02亿元, 同比增长22.33%<sup>[4]</sup>, 儿童数字阅读习惯日益普及, 74.8%的儿童从2岁开始

接触数字阅读，通过将非遗融入教学体系，可培养青少年对传统文化的兴趣和保护意识。

中国非物质文化遗产的数字化进程虽然取得了一定的进步，但仍然面临着严峻的挑战。

#### （一）“一刀切”模式忽视受众差异

现有非遗数字化项目多采用“一刀切”模式，未能充分考虑3-17岁群体的认知梯度差异<sup>[1]</sup>。例如，3-6岁幼儿的认知能力和动手操作能力有限，复杂的数字化工具可能难以被接受，而针对7-17岁青少年的非遗数字化内容则需要更具互动性和趣味性。

#### （二）专业人才匮乏

非遗数字化传承中专业人才缺乏的问题尤为突出。一方面，传统传承人普遍年事已高，对于数字化技术运用能力有限，且数字化技术在非遗传承体系中的地位相对较低。另一方面，掌握数字技术的专门人才往往缺乏对非遗的深刻理解。同时，高等教育机构及职业学校在培养具备跨学科能力的复合型人才方面存在不足，导致非遗数字化传承面临瓶颈。

#### （三）可持续经营难题

非遗数字化产品的可持续经营方面也面临诸多难题。目前，多数项目过度依赖政府资金支持，社会资本的参与度较低，导致资金来源单一化。例如，许多非遗数字化项目在初期获得政府资助后，难以通过市场化运作实现自我造血功能。此外，很多项目的运作模式还不清晰，难以长期稳定地发展下去。

## 二、“遗韵童绘”项目介绍

“遗韵童绘”项目以儿童绘画为媒介，将非遗文化融入绘本并以数字化的形式呈现给儿童<sup>[2]</sup>。该项目致力于激发青少年对非物质文化遗产的兴趣，将实现纸质绘本到数字化、VR的转变，将绘本故事中的人物转变为可视化三维立体动画，尝试将我国典型的非遗文化资源创新性发展即故事化和数字化处理，结合现代动画、VR、AR等科技手段，为儿童创造一个身临其境的非遗文化体验空间<sup>[3]</sup>。

项目聚焦于3~17岁的儿童群体，根据该阶段儿童的年龄特点将本项目绘本进行故事化创作和数字化转化，通过打造虚拟数字人引领儿童进行绘本故事的探索，同时利用VR技术将传统非遗项目进行数字化转化，让儿童通过虚拟技术实现身临其境的体验<sup>[4]</sup>，具有很强的项目创新性、可行性和特色性。

#### （一）非遗资源挖掘与整理

深入非遗项目原生地，与当地非遗传承人、文化学者等开展了紧密的非遗项目合作。共同对非物质文化遗产项目的悠久历史渊源、精湛的工艺流程以及丰富的文化内涵进行了全面而深入的梳理和研究。该数字化资源库不仅包含了非物质文化遗产项目的详细资料，还涵盖了相关的图片、视频等多媒体素材，为后续的非遗创作、保护、传播工作打下了坚实全面的基础，确保非遗文化的传承与发展能够更加精准有效地开展下去。

#### （二）数字化特色课程体系

以非遗绘本为核心内容，结合数字化非遗传承方式的课程资

源体系<sup>[4]</sup>。在线上，进行课程录制的资源包传播；在线下将课程资源体系导入合作的研学基地、非遗文化博物馆、图书馆等非遗地。线上线下相结合，可以打破地域以及时间的界限，并实现文化与经济的双重收益，在精神层面可为乡村振兴提供发展动力，从文化层面可为乡村地区产业振兴提供崭新的发展资源和发展思路，为农业农村现代化发展注入新的强劲动力。

#### （三）非遗文化交互游戏平台

构建非遗虚拟游戏世界。将所有的非遗系列绘本动画等产品通过交互分析平台、有线大数据分析、平台大数据教学平台、大数据储存管理系统这四大平台进行进行资源的收集和整合，最终出现在祖国拼图板块上，使用户可以实时操作来寻找相关非遗内容。该平台不仅可展示儿童绘画作品，同时介绍非遗相关知识，并提供互动游戏场所。通过采用尖端的多媒体技术，本平台以高清图像、生动动画以及富有教育意义的视频等多种媒介形式，将绘画作品以更为生动和引人入胜的方式呈现给用户。该平台赋予非遗文化在数字空间中的新活力，使其更具吸引力，进而提升用户的体验感。

## 三、“遗韵童绘”项目在非遗数字化传承中的实践经验

“遗韵童绘”项目将非遗文化与儿童绘画结合，以童趣创意展现非遗魅力，通过儿童视角激发青少年学习兴趣。平台基于儿童“好奇好动好玩”天性，运用数字化手段打破时空限制，让亲子家庭足不出户体验非遗制作过程，促进文化传播。同时，项目还能带动当地经济发展，吸引海内外游客，助力非遗文化走向世界。

本项目充分利用数字化平台的尖端技术，通过数字动画、单项VR眼镜等创新手段，生动地展现了儿童绘画作品<sup>[12]</sup>。以一幅描绘传统戏曲场景的绘画作品为例，项目团队采用了先进的动画技术，使得画中的戏曲人物栩栩如生，具备了动态表现力，能够进行表演。此外，结合经典的戏曲音乐，这种视觉与听觉相结合的展示方法，有效地复现了戏曲表演的精彩时刻。用户可以通过这种方式，更加直观地体验到独特魅力的非物质文化遗产，并由此加深对传统文化的认知与鉴赏力。

在非遗文化交互游戏平台上，通过设置用户互动功能及层层递进的故事情节，沉浸式体验绘本。采用VR技术让儿童更真实感受非遗文化的制作过程，AI技术也将打造数字虚拟人让儿童在阅读绘本的过程中增添其互动性；采用VR的形式将非遗文化引入课堂，为不同的课堂设置不同的场景所需，用现存的技术VR眼镜为学生们展现属于自己的形象，更易于学生沉浸于非遗制作当中，也使课堂实践教学更丰富。此外，平台也将开发基于增强现实（AR）技术的互动游戏，用户通过使用手机扫描绘画作品，能够展现与之相对应的非物质文化遗产场景或动画形象，从而增强用户的参与感和趣味性。

借助数字化平台所提供的大数据分析工具<sup>[13]</sup>，项目团队得以深入地洞察用户的浏览行为模式，细致地捕捉他们在平台上的每一次点击、停留和跳转等行为轨迹，以及深入挖掘他们的兴趣

偏好、内容偏好和互动习惯等关键信息。基于这些宝贵的数据支持,团队能够实施精准的推送策略,将非物质文化遗产的相关内容,包括图文、视频、互动体验等多种形式,精准地、有针对性地传递给目标受众,确保信息的高效触达和有效接收。同时,团队还能够根据分析结果优化平台的界面设计和功能配置,从而进一步提升用户体验,增强内容的吸引力和传播效率,确保非物质文化遗产的传承和推广工作能够取得更好的效果。

## 四、非遗数字化传承启示

### (一) 注重内容创新,挖掘非遗深层价值

非遗数字化传承需突破传统叙事框架,从儿童认知特点出发,通过故事化、情感化、游戏化手段激活非遗文化内核<sup>[10]</sup>。一是通过通过绘画、书信等媒介,将儿童对非遗的想象转化为动态文化符号,使非遗从静态符号转变为儿童可参与的文化表达。二是将非遗技艺融入美术教育<sup>[11]</sup>,通过几何折叠、材料塑形等互动形式,帮助儿童理解非遗背后的科学原理与文化内涵。三是利用AI技术收集儿童对非遗的想象,生成契合儿童心理的视觉形象,使非遗承载儿童对美好生活的向往。

### (二) 加强技术应用与创新,提升用户体验

以儿童天性为导向进行技术赋能。采用第五代移动通信技术(5G)、区块链技术、人工智能等数字化技术,以加强非物质文化遗

产传承的技术支撑。一是基于智能引擎,儿童可自主使用AI生成非遗主题绘画,系统根据创作内容推荐相关非遗知识视频或互动游戏,实现“创作-学习-反馈”闭环。二是基于非遗文化交互游戏平台,进一步开发“非遗小侦探”等游戏,通过虚拟拼图板块探索非遗知识,上传作品后可生成动态展示墙,激发分享欲与成就感。

### (三) 培养复合型人才,保证项目可持续发展

非物质文化遗产的数字化传承需具备跨学科能力的专业人才,这些人才需精通非物质文化遗产相关知识以及掌握数字化技术。联合其他高校开设“非遗+STEAM”课程,培养既懂儿童心理又掌握VR/AR技术的教师,例如设计“榫卯结构解析”课程,融合工程思维与传统文化。同时,注重人才的引进和储备,确保对数字化传承的非物质文化遗产有源源不断的人才支撑。此外,在AI设计中引入儿童心理评估模块,确保生成内容符合年龄适宜性标准,避免技术滥用对儿童认知造成误导。

“遗韵童绘”项目在儿童视角下通过深度融合数字化技术、综合运用多方资源,为非遗数字化传承积累了宝贵经验<sup>[15]</sup>。不仅让非遗文化在儿童想象中焕发新生,更通过“创作-传播-传承”的闭环,为全球非遗保护提供了可复制的创新路径。对于这类项目成功经验的精华要重视开发创新内容、应用技术手段、培养专业人才、构建可持续发展机制,不断探索适合非遗传承的数字化之路,使更多非遗项目在数字时代焕发出新的生机。

## 参考文献

- [1] 中共中央宣传部. “十四五”文化发展规划 [Z]. 2021.
- [2] 全国人民代表大会常务委员会. 中华人民共和国非物质文化遗产法 [Z]. 2011.
- [3] 联合国. 世界人口展望2022[R]. 2022.
- [4] 中国新闻出版研究院. 2023年中国数字阅读报告 [R]. 2024.
- [5] 李龙. 儿童数字阅读习惯养成研究 [J]. 出版发行研究, 2020(05): 84-87.
- [6] 王宁. 非物质文化遗产数字化传承的困境与突破 [J]. 文化遗产, 2019(02): 13-20.
- [7] 陈勤建. 非物质文化遗产学 [M]. 上海: 学林出版社, 2018.
- [8] 郭永灿. 数字技术在非遗保护与传承中的应用研究 [J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2020(08): 152-156.
- [9] 孙湘明, 陈佳. 基于儿童认知发展的绘本设计研究 [J]. 包装工程, 2019(12): 219-223.
- [10] 黄永林, 谈国新. 中国非物质文化遗产数字化保护与开发研究 [J]. 华中师范大学学报(人文社会科学版), 2012(02): 153-161.
- [11] 蔡元培. 美育与人生 [M]. 北京: 北京大学出版社, 2018.
- [12] 何克抗. 信息技术与课程深层次整合理论 [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2014.
- [13] 杨晓旗. 虚拟现实(VR)技术在教育领域的应用与发展 [J]. 中国电化教育, 2017(03): 102-106.
- [14] 汤书昆, 韦琳. 当代数字艺术设计的跨媒体传播 [J]. 文艺研究, 2008(08): 106-114.
- [15] 祝智庭, 贺斌. 智慧教育: 教育信息化的新境界 [J]. 电化教育研究, 2012(12): 5-13.