

# 混龄角色游戏中支持幼儿深度学习的策略研究

王欣

南师附中江宁分校幼儿园，江苏南京 210000

DOI: 10.61369/SDME.2025260026

**摘要：**幼儿深度学习是一种基于幼儿自身兴趣、主动探究、理解与建构新知识、新技能，并学会将其在生活与学习中应用的学习方式。混龄角色游戏以异龄互动为特征，融合角色扮演的情境性与自主探索的开放性，成为3-6岁幼儿深度学习的重要载体。其能够打破同龄编班局限，让不同发展水平幼儿形成“学习共同体”，通过合作协商、问题解决实现高阶思维与综合能力发展。本文基于维果茨基最近发展区理论、杜威经验论等，结合“电梯”游戏及多元实践案例，剖析混龄角色游戏中深度学习的发生路径，并探讨如何构建其支持策略体系，为幼儿园以游戏促进儿童深度学习提供实践参考。

**关键词：**混龄角色游戏；深度学习；支持策略；最近发展区；幼儿发展

## Research on Strategies for Supporting Young Children's Deep Learning in Mixed-Age Role-Playing Games

Wang Xin

Kindergarten Affiliated to Jiangning Branch of High School Affiliated to Nanjing Normal University, Nanjing, Jiangsu 210000

**Abstract :** Young children's deep learning is a learning method based on their own interests, involving active exploration, understanding and constructing new knowledge and skills, and learning to apply them in life and study. Mixed-age role-playing games, characterized by inter-age interaction, integrate the situational nature of role-playing and the openness of independent exploration, and have become an important carrier for deep learning of 3-6-year-old children. They can break the limitations of same-age classes, enable children at different developmental levels to form a "learning community", and realize the development of higher-order thinking and comprehensive abilities through cooperation, negotiation and problem-solving. Based on Vygotsky's Zone of Proximal Development theory, Dewey's theory of experience, etc., combined with the "elevator" game and multiple practical cases, this paper analyzes the occurrence path of deep learning in mixed-age role-playing games, and discusses how to construct a support strategy system, so as to provide practical reference for kindergartens to promote children's deep learning through games.

**Keywords :** mixed-age role-playing games; deep learning; support strategies; zone of proximal development; young children's development

## 引言

《3-6岁儿童学习与发展指南》明确提出要以游戏为基本活动，珍视幼儿生活和游戏的独特价值，同时强调要创设丰富教育环境，支持幼儿通过直接感知、实际操作和亲身体验获取经验。混龄角色游戏作为混龄教育的重要形式，既能满足幼儿自主探索需求，又能通过“以大带小、以小促大”实现多元发展。深度学习是幼儿基于兴趣主动探究、建构知识并迁移应用的高级学习形态，核心表现为主动参与、高阶思维与问题导向。基于此，本文结合多元实践案例，剖析深度学习发生机制，提炼可操作策略，为提升游戏教育质量提供路径参考。

### 一、混龄角色游戏与幼儿深度学习的理论支撑

#### (一) 核心概念界定

混龄角色游戏：指3-6岁不同年龄段幼儿按比例组合，在开放环境中自主选择角色、创设情境、互动交往，通过模仿、想象与合作完成角色任务的游戏形式。其特征为异龄互助、角色象

征、情景真实、自主主导，能自然构建多元化的互动与问题情境，促进深度学习<sup>[1]</sup>。

幼儿深度学习：其与让幼儿机械记忆、被动学习的形式不同，深度学习以幼儿的兴趣为驱动力，以问题为导向，旨在让幼儿通过合作、探究获得认知能力、思维品质、社会情感等方面综合性发展<sup>[2]</sup>。其外在表现为注意力持久、善于思考、能够迁移经

验解决实际问题。

## (二) 理论基础

维果茨基最近发展区理论：维果茨基认为幼儿的发展存在现有发展水平与潜在发展水平之间的区域，即最近发展区。混龄角色游戏中，大龄幼儿的现有发展水平恰好构成小龄幼儿的最近发展区，因此在示范、互助等互动行为中，小龄幼儿能达到潜在发展水平。而大龄幼儿也在教与带的过程中巩固了自身的知识技能，锻炼了自身的思维能力，形成了双向促进的发展效应<sup>[3]</sup>。

杜威经验论：杜威强调教育即经验的不断改造与重组，其认为学习是幼儿与环境相互作用、主动建构经验的过程。混龄角色游戏为幼儿提供了真实的互动情境，幼儿可将生活经验迁移到游戏中，又能在游戏中通过试错、协商、创造生成新经验，其契合深度学习要义<sup>[4]</sup>。

班杜拉社会学习理论：班杜拉指出，个体通过观察、模仿他人的行为及结果就能习得复杂行为。混龄角色游戏中，小龄幼儿通过观察大龄幼儿的角色行为、问题解决方式，能够自然而然地学习新的技能与规则。大龄幼儿则在榜样意识的驱动下，规范自身行为，提升自我管理与社会交往能力。

深度学习理论：深度学习强调高阶思维的参与，如批判性思考、问题解决与创造迁移等能力<sup>[5]</sup>。混龄角色游戏中，幼儿需要面对角色分配、合作冲突等场景，需要通过分析、推理、协商等一系列思维活动解决问题，其为高阶思维发展提供了载体。

## 二、混龄角色游戏中幼儿深度学习的发生路径

### (一) 兴趣激活：深度学习的内在动机起点

兴趣是幼儿主动学习的关键驱动力，深度学习的发展自然以浓厚的内在兴趣为前提。混龄角色游戏中，幼儿的兴趣多源于生活经验与游戏场景的偶然联结，这种关联会使学习具有自主性与意义感<sup>[6]</sup>。

以电梯游戏为例，中班幼儿将隧道竖立后，大班幼儿的“这像电梯”的联想引发了集体兴趣，开始思考如何让“隧道”变为可以使用的“电梯”。这种兴趣的产生，基于幼儿自身的生活经验与材料的互动生成，具有天然的吸引力。幼儿会因为某种熟悉感与好奇心自发产生建构兴趣，进而主动投入，展开深入探究。

### (二) 异龄互动：深度学习的支架式支撑

混龄角色游戏的优势在于异龄幼儿之间的互动协作，这种互动形成了梯度化的学习支架，让不同发展水平的幼儿都能在原有基础上获得提升<sup>[7]</sup>。“电梯”游戏中这种龄互动体现得尤为明显。大班幼儿主导电梯结构改造，调整门洞结构以保证“电梯”的稳定性，并向中班幼儿讲解如何平衡搭建的积木。中班幼儿在指导下尝试绘制按键，小班幼儿则模仿中大班幼儿的行为，学习“按按钮、报楼层”，在模仿和观察中学习角色行为与语言表达。大龄幼儿的组织领导能力与小龄幼儿的模仿学习相互促进，异龄互动让幼儿在“教”与“学”中实现社会建构与认知发展。

### (三) 问题探究：深度学习的核心发展环节

深度学习的本质是以问题为导向进行持续的探究。混龄角

游戏中自然生成的真实问题，得以促进幼儿高阶思维的发展。幼儿在共同解决问题的过程中，需调动自己已有的经验、并展开协商讨论，尝试不同的解决方法，进而在此过程中提升自身的认知能力<sup>[8]</sup>。

例如，“电梯”游戏中，幼儿需先后解决空间有限、安全隐患、楼层不明等问题，通过协商制定规则、设计指示牌。在每一次问题的解决过程中都伴随着思维的深化与经验的积累，幼儿能主动的发现问题、分析问题并提出解决问题并付诸实践，进而提升自身的批判性思维、逻辑推理能力与问题解决能力。

### (四) 经验迁移：深度学习的价值延伸

深度学习的最终目标是让幼儿能够灵活迁移与应用经验。“电梯”游戏中，幼儿将生活中电梯的按键、规则等经验迁移到游戏中。又可将游戏中“区角联动”的经验延伸到其他角色游戏中，如在“医院游戏”中设计“电梯接送病人”的环节。小龄幼儿将游戏中习得的识别数字、语言表达等经验用于日常的学习与生活中。幼儿在混龄游戏中习得的合作技能、问题解决方法，能迁移到生活中的同伴交往与任务完成中，其体现了深度学习的价值<sup>[9]</sup>。

## 三、混龄角色游戏中支持幼儿深度学习的实践策略

### (一) 创设开放包容的游戏环境，激活内在动机

环境是“第三位教师”，混龄角色游戏的环境创设需遵循开放自由、包容支持、真实有趣”的原则，在物理层面与心理层面给予幼儿保障。

物理环境上，应打破班级与区域界限，创设开阔灵活的空间，允许幼儿自主选择场地、组合游戏伙伴、拓展游戏场景。例如，在“电梯”游戏中，教师不需要限定游戏区域，允许幼儿将隧道从建构区移至区角联动区，串联娃娃家、剧院等多个场景，为经验迁移提供空间支持。同时，还可融入生活元素如模拟街道、社区设施等真实场景，让幼儿能快速联结生活经验。

心理环境上，教师需要营造尊重、信任、支持的氛围，尊重幼儿创意选择，不随意干预否定，鼓励异龄幼儿平等互助，消除小龄幼儿胆怯心理与大龄幼儿优越感，让幼儿在心理安全的前提下大胆探索。

### (二) 投放层次多元的低结构材料，搭建物质支架

材料投放既要满足不同年龄段幼儿的发展需求，又要为幼儿的自主探索与创造留足空间。因此，教师应以积木、纸箱、画笔等低结构材料为主，让幼儿进行自主创造。材料投放还需兼顾不同年龄幼儿的发展差异，为大龄幼儿提供相对复杂、具有挑战性的材料，如长短不一的积木、需要拼接的组件；为小龄幼儿提供简单易操作材料，如大块积木、彩色贴纸，让其能通过简单操作参与游戏、获得成就感；为中龄幼儿提供介于两者之间的材料，鼓励其在探索中提升能力。

### (三) 实施精准有效的教师支持，推动持续进阶

教师是混龄角色游戏中幼儿深度学习的支持者、引导者与合作者，其需要精准地把握时机，根据幼儿需求提供适当的干预，

避免幼儿放任自流<sup>[10]</sup>。

一是敏锐捕捉兴趣点，推动游戏自然生长。教师应当具备敏锐的观察能力，及时捕捉幼儿游戏中的兴趣点，将其转化为值得深度学习的主题。例如，在电梯游戏中，教师可通过如“你们想怎样改进电梯？”“怎样让电梯更好用？让幼儿有目标地展开探究；二是搭建提问支架，以递进式问题引导思维深化，从“是什么”（唤醒经验）到“怎么办”（分析创造）再到“为什么”（深度反思）；三是促进异龄互动，搭建互助桥梁，引导大龄幼儿耐心指导，鼓励小龄幼儿主动求助，及时调和互动中的冲突，保障互动活动得以平等、有效地展开。

#### （四）构建多元立体的评价反馈体系，强化价值认同

混龄角色游戏的评价应遵循幼儿主导、多元参与、过程导向的原则。突出幼儿主体地位，组织游戏分享会，让幼儿自主介绍游戏中的想法、做法、遇到的问题及解决方法。并鼓励他们进行自主评价与同伴互评；采用多样化评价方式，通过绘画、照片、视频回放等帮助幼儿回忆过程，深化经验认知；教师的评价注重针对性与激励性，针对不同年龄段幼儿提出个性化反馈，肯定其努力与进步，让每个幼儿都感受到被关注与认可，强化深度学习的价值认同。

#### （五）引导自主共建游戏规则，保障有序推进

规则是混龄角色游戏有序开展的保障，也是幼儿深度学习的

重要内容。规则的建立应源于游戏真实需求，如“电梯”游戏中因争抢制定“先下后上”规则，“外卖员”游戏中因混乱明确“取餐顺序”规则；教师仅作为引导者，不能直接制定规则，而是要通过提问、讨论等方式，引导幼儿自主发现问题、分析问题、提出解决方案。鼓励不同年龄段幼儿参与讨论，大龄幼儿可以主导规则的讨论与制定，中龄幼儿参与补充，小龄幼儿通过倾听与模仿理解规则；规则制定后，教师应引导幼儿共同遵守与维护，并根据游戏进展及时调整完善。

### 四、结语

混龄角色游戏为幼儿深度学习搭建了独特且适宜的场域，其“兴趣激活—异龄互动—问题探究—经验迁移”的发生路径，契合幼儿的学习与发展内在规律。而要让深度学习有效落地，教师需通过创设开放环境、投放多元材料、实施精准引导、构建多元评价、引导规则共建等关键举措，真正将游戏与学习的主动权交给幼儿，让他们成为自主探索的主人。未来，仍需持续优化支持策略，聚焦幼儿个性化发展需求，让混龄角色游戏切实成为赋能幼儿全面发展的重要教育载体。

### 参考文献

- [1] 徐丽.户外自主游戏中幼儿深度学习的支持策略[J].山西教育(幼教),2023(10):70-71.
- [2] 夏邑群,施燕飞.幼儿园混龄游戏的内涵、特征与实践[J].上海教育科研,2019(7):72-77.
- [3] 蔡迎旗,王翌.促进幼儿深度学习的教师支持策略研究——以角色游戏为例[J].河北师范大学学报(教育科学版),2022,24(3):115-122.
- [4] 庄晓青.户外混龄游戏与幼儿合作能力的发展[J].学前教育研究,2021(6):85-88.
- [5] 陈文英.在户外自主游戏中促进幼儿深度学习的实践研究[J].中国现代教育装备,2021(12):66-69.
- [6] 王小英,刘思源.幼儿深度学习的实施路径与核心支持要素探析[J].东北师大学报(哲学社会科学版),2022(6):151-158.
- [7] 林晓晓.在角色游戏中推进幼儿深度学习[J].家教世界,2024(36):38-39.
- [8] 龙良媛,周怡宏.角色游戏中教师支持幼儿深度学习的策略研究[J].基础教育研究,2024(10):84-87.
- [9] 贾宜娜.有效创设游戏环境,支持幼儿深度学习[J].教育界,2024(34):104-106.
- [10] 余幼平.自主游戏中促进幼儿深度学习的策略[J].求知导刊,2024(31):134-136.