

创新素养培养导向下幼儿角色游戏 与幼儿园德育教育的渗透路径设计策略的思考

史晓芳

北京市燕山幼儿园 北京 102500

摘要：随着新课程改革进程的加快，对幼儿园教师的能力提出了更高的要求，幼儿园教师既要着眼于提高幼儿的学习能力，又要努力去提高幼儿游戏的质量。在这一前提下，探索幼儿园角色游戏的设计与组织策略就显得极为重要了。本文探讨了培养幼儿创新素养导向下的角色游戏设计，并为幼儿园德育教育的开展渗透路径进行探究，希望能够对幼儿园教师进行此类教学提供一些理论上的帮助。

关键词：创新素养；创造力；角色游戏设计；德育

引言

新课程改革背景下，幼儿园教育对幼儿核心素养培育提出更高要求，创新素养与品德素养成为幼儿终身发展的关键基础。角色游戏作为幼儿自主参与的重要活动形式，兼具自主性、社会性与创造性特征，是落实素养培育的重要载体。当前，幼儿园角色游戏中创新素养培养与德育教育存在融合不足、实施低效等问题，制约教育价值的充分发挥。基于幼儿身心发展规律与教育实践需求，探索二者在角色游戏中的有效渗透路径，对丰富幼儿园教育实践模式、提升教育质量、促进幼儿全面发展具有重要现实意义，为幼儿园教育改革提供实践支撑。

一、概念界定和理论基础

（一）概念界定

1. 德育

指依据社会道德规范与个体品德发展规律，通过系统教育实践，培养受教育者道德认知、道德情感、道德意志与道德行为的教育活动，核心在于引导个体形成符合社会要求的品德素养与行为规范，是促进个体社会性与人格健全发展的核心教育内容。

2. 幼儿德育

面向3-6岁幼儿开展的品德教育，以幼儿身心发展特点为依据，渗透于一日生活与各类活动中，聚焦规则意识、责任担当、共情能力、合作友善等基础品德的培育，通过生活化、体验式方式实现品德素养的渐进式发展。

3. 角色游戏

以幼儿生活经验为核心，通过角色扮演、情境互动、规则建构开展的自主性游戏形式，具有情境性、自主性、社会性与创造性特征，是幼儿再现生活场景、践行社会行为、发展认知与社会性的重要载体。

（二）理论基础

1. 建构主义学习理论

强调学习是个体主动建构经验的过程，幼儿通过与环境、他人的互动实现意义生成。角色游戏为幼儿提供自主参与、主动探究的场景，使创新思维与品德认知在实践操作、情境体验中自然建构，契合幼儿素养形成的内在规律。

2. 社会学习理论

认为个体通过观察、模仿、互动习得社会行为与道德规范。角色游戏中的角色扮演、同伴互动为幼儿提供直观的行为示范与实践空间，幼儿在观察同伴的创新行为与品德表现、参与互动协作的过程中，实现素养的习得与内化。

3. 游戏化学习理论

倡导将教育目标与内容融入游戏形式，借助游戏的趣味性与自主性降低认知负荷，激发学习动机。该理论为角色游戏与德育、创新素养的融合提供支撑，使素养培养在幼儿主动参与的游戏过程中高效落地。

4. 核心素养培育理论

突出素养的综合性与实践性，强调创新素养与德育素养作为核心素养的重要组成，需通过一体化设计与渗透式培养实现协同发展，为角色游戏中二维目标的融合提供理论指引。

二、创新素养与德育融合在幼儿角色游戏中的问题

（一）游戏设计的融合性缺失

角色游戏主题选择局限于固定类型，未结合幼儿生活经验与发展需求进行动态更新，德育目标与创新素养培养目标缺乏明确的融合设计框架，二者呈现割裂状态。游戏材料投放以高结构化为主，缺乏多元性、可变性与探究性，难以支撑幼儿创新思维发展与品德行为实践，材料中未隐伏德育内涵与创新引导元素，

无法为双素养融合提供物质支撑。目标预设单一聚焦游戏流程完成,未构建“创新素养+德育”双维目标体系,导致渗透方向模糊。

(二) 实施过程的引导专业性不足

教师在角色游戏中存在过度主导或干预缺位的现象,未能精准观察捕捉幼儿游戏中的创新行为与品德表现,对游戏进程的引导缺乏针对性。面对幼儿游戏中的冲突与问题,处理方式简单化,未通过启发性引导推动幼儿自主协商、合作解决问题,忽视借助冲突情境实现创新素养与德育的同步培育^[1]。对幼儿的创新实践与品德行为缺乏及时回应与正向强化,未能充分发挥引导作用促进素养内化。

(三) 评价体系的针对性与全面性不足

现有评价聚焦游戏结果与表面行为表现,缺乏对幼儿创新思维、合作创造、问题解决等创新素养的过程性评价,同时忽视对规则意识、责任担当、共情友善等德育核心内容的关注。评价主体单一集中于教师,未纳入幼儿自评与同伴互评,评价标准未体现双素养融合的核心要求,难以全面反映幼儿素养发展状况,无法为渗透路径优化提供有效反馈。

(四) 支持保障体系的完善性不足

教师专业能力存在短板,缺乏创新素养与德育融合的游戏设计、观察判断、引导策略、评价反思等专业技能,未形成系统的专业发展认知。家园社协同育人机制不健全,家庭与社区资源未有效整合融入角色游戏,未能形成素养培养的协同合力。游戏实施所需的配置、时间保障、材料供给等资源支持不足,制约双素养融合渗透的有效落地。

三、创新素养培养导向下角色游戏与德育教育的渗透路径

(一) 主题与目标双维建构

立足幼儿生活经验与发展需求,结合文化元素与社会场景,确定兼具德育内涵与创新空间的角色游戏主题,通过幼儿集体研讨、自主表决参与主题生成,强化主体认知与创新意识。构建“创新素养+德育”双维目标体系,明确问题解决、合作创造、探究思维等创新素养培养要点,同步界定规则意识、责任担当、共情友善、诚信合作等德育核心目标,确保双素养培养方向精准统一,使主题与目标形成相互支撑的融合架构。

(二) 材料与环境分层创设

采用低结构多元化材料配置策略,分层投放基础材料、拓展材料与问题材料,基础材料满足角色游戏基本需求,拓展材料支持玩法创新与情节延伸,问题

材料引发幼儿探究思考与冲突解决。材料选择兼顾自然物、废旧物品与可操作道具,注重材料的可变性与重组性,隐伏规则提示、责任标识等德育元素,同时预留自主创造空间。创设开放包容的游戏环境,打破固定区域界限,设置灵活可调的场景布局,保障幼儿自主选择与互动探究的空间,营造支持创新实践与品德践行的氛围。

(三) 互动与引导精准实施

教师以观察者身份全程记录幼儿游戏中的创新行为、品德表现与互动状态,精准捕捉双素养培养的关键节点。以支持者角色提供必要帮助,通过启发性提问、情境点拨等方式引导幼儿自主思考,针对游戏中的冲突与问题,引导幼儿通过协商沟通、分工协作、自主决策等方式解决,避免直接干预。以合作者身份适度参与游戏,通过示范性行为传递道德规范与创新思路,强化幼儿的角色认知与行为体验。在游戏进程中动态嵌入真实任务挑战,驱动幼儿运用创新思维设计方案、践行道德准则,实现素养培养的同步推进。

(四) 反思与迁移多维拓展

构建多元反思机制,通过一对一沟通、小组交流、集体研讨等形式,引导幼儿梳理游戏中的创新过程、问题解决方法与品德践行体验,深化认知内化。搭建游戏与生活的联结桥梁,引导幼儿将游戏中习得的合作方式、责任意识、创新思路迁移到一日生活的各项活动中,延伸至社区实践场景,实现素养的知行转化^[2]。建立游戏优化机制,鼓励幼儿结合反思结果提出主题拓展、规则调整、材料补充等建议,自主参与游戏方案的完善与创新,推动角色游戏持续优化,同时促进批判性思维与创新能力的提升。构建家园社协同机制,通过理念传递、资源共享、活动联动等方式,整合家庭与社区资源融入角色游戏,拓展双素养培养的场景与载体,形成育人合力。建立过程性评价机制,聚焦创新行为与品德表现,采用教师评价、幼儿自评、同伴互评相结合的方式,全面记录素养发展状态,为渗透路径优化提供依据。

四、创新素养与德育融合渗透的实践价值与作用

(一) 促进了幼儿核心素养的协同发展

创新素养与德育的融合渗透,使幼儿在角色游戏中同步获得创新能力与品德素养的培育。幼儿通过自主探究、问题解决、合作创造等游戏行为,逐步发展批判性思维、自主探究能力、合作创新意识等创新素养,在角色扮演、互动协作、规则践行中,深化对责任担当、共情友善、诚信合作、规则意识等道德规范的认识,形成稳定的品德行为倾向。二者的协同培养打破了单

一素养培育的局限,推动幼儿认知、情感、技能与品德的全面发展,为幼儿终身发展奠定核心素养基础。

(二)优化了幼儿园角色游戏的教育功能

融合渗透路径的实施,改变了角色游戏单一的娱乐属性与碎片化的教育状态,赋予角色游戏更为丰富的教育内涵。通过主题与目标的双维建构、材料与环境的分层创设、互动引导的精准实施及反思迁移的多维拓展,角色游戏成为兼具创新素养培养与德育渗透功能的综合性教育载体^[3]。游戏设计更具系统性与针对性,实施过程更注重幼儿的主体体验与素养生成,使角色游戏的教育价值从表面化走向深度化,从单一化走向综合化,全面提升角色游戏的教育效能。

(三)完善了幼儿园德育教育的实施体系

融合渗透模式创新了幼儿园德育的实施路径与载体,打破了传统德育的说教式、灌输式局限,构建起游戏化、体验式、渗透式的德育实施体系。德育目标通过角色游戏的情境体验、行为实践自然落地,使幼儿在自主参与中内化道德认知,形成品德行为,增强德育的实效性与趣味性。同时,德育与创新素养的融合为德育注入了新的实践维度,通过问题驱动、合作探究等创新形式,使德育内容更贴合幼儿生活经验与

发展需求,推动幼儿园德育教育从形式化走向实质化,从独立化走向一体化,完善幼儿园德育教育的整体实施框架。

五、结语

创新素养培养与德育教育在幼儿角色游戏中的融合渗透,是契合幼儿发展规律的教育实践探索。通过明确概念与理论支撑、直面实践问题、构建系统渗透路径,实现了二者的协同育人价值。这一实践既推动幼儿核心素养全面发展,又优化了幼儿园教育活动的育人效能。未来需持续深化家园社协同,强化教师专业能力建设,让角色游戏成为幼儿创新素养与良好品德共生共长的重要载体,为幼儿终身发展筑牢基础。

参考文献:

- [1] 周丽娟. 浅谈运用陶行知“生活即教育”教育理论指导幼儿角色游戏的策略 [J]. 新课程(小学), 2021(8): 158—159.
- [2] 张迪. 教育戏剧视野下的“戏剧游戏”与“角色游戏”浅析 [J]. 艺术教育, 2021(10): 165.
- [3] 郭嘉琦. 幼儿园角色游戏与幼儿创造力培养的关系研究 [J]. 考试周刊, 2025(10):149—152.