

# Give Full Play to Children's Subjectivity and Support Children's Enjoyable Play——Taking the Game “Love Hospital” as an Example

Yan Yu

Taixing City Level Organ Kindergarten, Taixing, Jiangsu, 225400, China

## Abstract

*The guiding outline of Kindergarten Education* points out that children take play as their basic activity, play is their nature, and contains the needs and educational opportunities of children's development. Role play is a kind of game in which children creatively reflect real life by playing roles according to their own interests and wishes, using imitation and imagination. Combined with the age characteristics of the middle class children and the interest needs of the children in this class, the new role area “Love Hospital” has been added to the class, in which all kinds of puzzles and gains have been put into practice.

## Keywords

role play; child subjectivity; loving hospital

# 发挥幼儿主体性，支持幼儿愉快游戏——以游戏“爱心医院”为例

虞妍

泰兴市市级机关幼儿园，中国·江苏 泰兴 225400

## 摘要

《幼儿园教育指导纲要》中指出幼儿以游戏为基本活动，游戏是幼儿的天性，蕴藏着幼儿发展的需要和教育契机。角色游戏是幼儿根据自己的兴趣、愿望，运用模仿和想象，通过扮演角色创造性地反映现实生活的一种游戏。结合中班幼儿的年龄特点和本班幼儿的兴趣需要，班级新增设了角色区“爱心医院”，论述了其中遇到的种种困惑与获得的种种收获。

## 关键词

角色游戏；幼儿；爱心医院

## 1 游戏前经验的梳理

### 1.1 环境创设

《幼儿园教育指导纲要》总则中指出幼儿园应为幼儿提供健康、丰富的生活和活动环境，满足他们多方面发展的需要。小医院的环境布置应该是怎样的呢？在讨论中，班里的维维提议道，“我妈妈就是在医院上班的，我可以让妈妈带我去医院看一看啊。”所以，家长利用双休日陪幼儿实地参观了医院，经过初步的观察经验后，再次组织幼儿交流讨论，幼儿发现医院有很多的窗口，有交费的地方、挂号的地方等，

还有很多的科室，最终结合中班幼儿特点和区域空间大小，将小医院具体划分为挂号处、交费处、取药处、门诊部、病人等候区和整体的一个治疗室。进入“爱心医院”怎么玩呢？幼儿根据已有的经验讨论出看病的流程应是先挂号、诊断、再交费和治疗，为了让来“爱心医院”看病的人都能了解看病流程，幼儿提议将病人看病的流程用绘画的方式记录下来，并张贴在“爱心医院”。

### 1.2 物质材料的准备

大环境准备好了，那还需要投放什么材料呢？教师把决定权交给了幼儿，幼儿根据自己的经验将需要的材料呈现在调查表上。最后，一起把材料做了汇总，分为医疗设施模型、服装、角色道具等。

【作者简介】虞妍（1994-），女，中国江苏泰兴人，二级教师，从事学前教育研究。

(案例一)有天早晨,晨晨的妈妈带来了医院用的针筒和听诊器,区域游戏时,孩子们都很好奇,都挤过去想尝试一下。“哇,我真的听到思宇的心跳声了耶!以前,我去医院,医生都是用这样的针筒给我打针的,好神奇啊”。

显然,幼儿对真实的的游戏材料充满了兴趣,教师就请班级中在医院工作的家长帮忙收集真实的医院操作材料,激发幼儿探索、使用的兴趣。

投放了部分材料之后,遇到了新的问题,小医院所需的钱从哪里来呢?幼儿纷纷给出了自己的意见,“我们可以用真的钱啊”“益智园有数卡,可以用它代替钱啊”“不如我们自己来制作钱币吧!”这个提议幼儿都很认同,都迫不及待地在美工坊制作起了个性钱币。他们在纸上写上面值后,在周围设计好看的装饰,设计好后,就投入游戏中开始使用<sup>[1]</sup>。

## 2 幼儿在游戏的发展

### 2.1 多途径提供游戏指导

开设“小医院”之初,为了让幼儿能直观感受到自己在游戏时的状态,教师都会在幼儿游戏时进行视频拍摄,游戏后,请幼儿自己观看视频,谈一谈发现了什么问题,有没有解决的好办法。适时地引导幼儿回忆自己生病时是什么样的感受,表情是什么样的,再结合视频,讨论如何真实地扮演“病人”。

有些幼儿还从视频中发现“小医生”不会询问病人问题、护士打针时和平时自己去医院打针时不一样等问题,通过讨论、观看真实医院运行的视频、询问自己的爸爸妈妈等方式幼儿慢慢了解了医生应如何进行简单的问诊及护士打针的正确步骤和如何鼓励病人要勇敢等。幼儿认知上的提高丰富了游戏内容,幼儿游戏水平也随之得到提高。

通过一段时间的观察,发现幼儿在游戏时逐渐了解外部行为特征,如表情特征,知道用不同的表情来表现角色的情绪情感;言语特征,能正确使用角色语言进行交流。在语言领域,他们还能主动使用礼貌用语,并能基本完整地讲述自己的身体情况,扮演小医生的幼儿能主动询问病人的情况,给出不同的治疗方式。幼儿的创造性想象能力在不断地提高,体现在他们能够通过语言、表情、动作等表现出自己对这些角色的认识与体验。

### 2.2 观察游戏进程,支持游戏发展

#### 2.2.1 教师适当介入,丰富游戏情节

教师对游戏的观察,能为如何介入和指导角色游戏提供

足够的依据。当发现“病人”的角色无人问津时,教师会以“病人”的角色参与幼儿的游戏,通过教师的参与,不仅有助于幼儿良好行为规范和内部规则的建立,还通过提问、建议等方式去间接指导医生怎样给病人看病。

游戏中还经常出现幼儿争抢着要当“小医生”的情况,很多时候,幼儿占着“小医生”的位置不肯交换。

支持策略一:为幼儿创设“轮换班”的情境,以游戏角色的口吻建议:“某医生,你到点该下班回去休息啦!轮到某医生值班啦!”在这种游戏情境中,幼儿很愿意交换自己的角色。

支持策略二:结合特殊的节日情境,如3月3日的国际爱耳日等,建议“小医生”可以去社区进行宣传,这样幼儿不仅了解了相关的节日信息,也更加乐意在新的情境中进行游戏。

#### 2.2.2 增强区域联系,促进多元发展

幼儿园的教育内容是全面的、启蒙性的,各领域的内容相互渗透,从不同的角度促进儿童情感、态度、能力、知识、技能等方面的发展。

##### ①我的钱币我做主。

在一次游戏中,涵涵跑到我身边,气呼呼地说恒恒把所有的“钱”都抓在手上,别的小朋友都没有钱可以用了。最终,教师讨论出了两种具体的钱币获得方式:一是幼儿可以通过扮演医生、护士、药剂师来赚钱。二是与幼儿形成约定,钱币作为一种正强化的媒介用来奖励行为习惯好或是有明显进步的幼儿,这样就与教师平时的常规管理联系在一起,幼儿也会在潜移默化中提高自我管理能力。

小医院里幼儿使用钱币一开始是随意地支付,在游戏分享时,教生共同商讨增设了价目表。

(案例二)有了价目表后,我的一次观察:“你好,请问你要挂什么号?”娜娜有礼貌地询问,“我要挂专家号”“请给我10元。”妮妮有些苦恼,“可是我没有10元了”,轩轩想了想,提醒道:“你可以给我两张5元啊!”妮妮伸出自己的小手数了数,开心道:“对啊,两个5元就是10元啊”。

通过价目表的形式,孩子们开始注意面值大小,还在一定程度上发展了幼儿的逻辑思维能力,在游戏中自然地了解了数的组成。

##### ②制作甜蜜小药丸。

有一次,小医院的“病人”特别多,存储的药品出现了

短缺,幼儿决定和美工坊合作制作药丸、药片,制作小药丸的活动如火如荼地开展了起来。在美工坊制作药丸的过程中,欣欣看到五颜六色的橡皮泥,有了一个新的想法,她提议说,“我们来制作颜色漂亮,各种水果口味的药吧。”于是各式美味好吃的“甜蜜药丸”就这样产生了。

### 3 注重游戏分享,提升游戏技巧

评价方式一:情境表演。请幼儿再现医生看病的情节,给幼儿提供模仿的机会,从而提升游戏水平。

评价方式二:角色间的评价。请扮演“病人”的幼儿谈一谈对“爱心医院”的医生、护士、挂号处人员、收费和取药处人员服务的看法,对他们的服务是否满意,让幼儿发表自己的见解,对下次游戏进行调整,形成新的共识,以此来规范游戏规则和交往技能,提升游戏的质量。

在这一个学期,幼儿通过“爱心医院”的游戏活动,了解了看病就医的简单流程和常见的医生使用的就诊工具,并初步了解常见疾病及预防治疗的小知识。幼儿在游戏中与不同材料的邂逅、游戏中同伴的变换、游戏规则不断变化与完善,一次次思想的碰撞都会在爱心医院精彩演绎,教师要做的就是主动权交给幼儿,真正做到“儿童在前,教师在后”,

让幼儿成为游戏的主人,在不断探究的过程中,支持幼儿自由、自主、愉悦、快乐地游戏。游戏中还存在着很多的不足。例如,因为区域大小的限制,“爱心”医院的治疗室没有一个独立的空间,幼儿游戏时时常很拥挤,在区域划分方面需要再次斟酌与思考。再如,在材料投放方面,不能满足不同发展水平和兴趣需要的幼儿,材料投放缺乏目的性,单纯地求“多”求“好”。很多好玩的材料尽管能吸引幼儿,但容易导致幼儿的注意力集中在“玩”各种材料时,幼儿难以投入游戏情节。在今后的游戏中,教师会加以思考和进一步改进<sup>[2]</sup>。

### 4 结语

在课程游戏化的背景下,教师应在游戏中重新认识儿童,从“儿童是一个无知无能等待教育的容器”转变为“儿童是一个积极主动有能力的学习者”。教师是童年的守护者,教师要向儿童学习,陪伴和支持儿童成长。

### 参考文献

- [1] 中华人民共和国教育部. 幼儿园教育指导纲要(试行)[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2001.
- [2] 李晨晨. 幼儿园中班角色游戏师幼互动存在的问题及解决策略[J]. 陕西学前师范学院学报, 2019(11):11-12.