

# 由“病号餐”案例谈中班角色游戏的分享与交流

◎陆晓君

**摘要：**角色游戏是幼儿园的基本活动之一，角色游戏的开展包括材料、环境和分享交流。角色游戏常常因为时限和老师的专业能力不够，从而造成教师的独角戏情况或者所对重点问题的泛泛而谈，错过分享交流的最佳时机和最大价值。那么究竟交流分享什么？怎么分享呢？我将以“病号餐”为例浅谈教师如何进行有效的分享。

**关键词：**幼儿园 角色游戏 分享交流

## 一、案例背景

“病号餐”的故事发生在医院里，孩子们自发地将睡觉间作为医院病房，并且在病房里提供病人吃的食物了——病号餐。

“咦，医生，你手里拿的是什么？”生病的我正在排着队，发现医生手上拿着一个小杯子。“这是给病人吃的。”“哇这么多吃的呀，都有什么呀？”“有冰淇淋、披萨、蛋糕很多的呢！”瞳瞳很骄傲地一边说一边给我看。

分享交流时间，我拿着瞳瞳的病号餐与大家分享，“病号餐就放在这个杯子里。医生你愿意介绍一下吗？”瞳瞳接过我手上的杯子介绍好后，我提问大家：“吃的放在杯子里，病人吃着方便吗？”“不方便，我看到过爷爷病房里用的是盘子。”我继续追问：“那病人排队看病，来不及吃冷了怎么办？”“用饭盒，还可以保温的。”孩子们的经验很丰富。于是我问瞳医生：“改良一下，你要用什么装病号餐呢？”瞳医生毫不犹豫地说了：“我要用饭盒，能保温，不会冷，否则吃了要拉肚子的。”

于是我继续提问：“那你们觉得这些食物做病号餐合适吗？”“病人不能吃蛋糕。”“披萨也不可以。”“那什么食物可以加入病号餐呢？”“我觉得要加点蔬菜。”“鸡蛋。”孩子们纷纷阐述了自己的想法，大家一致认为披萨、蛋糕等一些不健康的食物不应该放进病号餐。在此基础上我拿出了操作材料——膳食餐盘，“你们还记得这个盘子吗？”“膳食金字塔！”巧克力脱口而出。“那它会有什么用呢？”瞳医生说道：“我可以按照膳食金字塔来买吃的。”“对啊，如果要营养全面，利用这个餐盘，一看就知道缺了什么有营养的东西。但是，并不是所有的病号餐都是一样的哦，医生必须根据病人的病情配食物才能帮助他身体恢复得更快

哦，这个问题我们可以请教一下家里的大朋友，下次游戏的时候去试一试哦。”

## 二、学会舍弃，杜绝泛泛而谈的分享交流

（一）选取经验共享、集体探索的内容

角色游戏的分享时间以10分钟为宜，有限的时间内，学会舍弃能够从根本上杜绝教师的泛泛而谈，避免没有深度、没有意义的分享交流，对青年教师不仅非常重要，而且也极具挑战。

幼儿在角色游戏的内容是他们现实生活的反映，来源于孩子的原有经验，“病号餐”所提供的食物合适与否，正好与孩子们的生活经验比较贴切，可以让孩子们有话可说，有事可讨论，共享的经验就更多，同时也对之后医院游戏的开展有促进作用。

（二）选取化难题为兴趣的内容

到了中班第二学期，医院的“生意”走起了下坡路，越来越少的孩子想去看病、打针、挂盐水了。医院又不同于理发店和超市，面对医院的各种优惠服务，孩子们也是不以为然，因此医院的“生意”就成了一个难题，医生护士经常出现无所事事的情况。

“病号餐”成功引起大家的关注，孩子们都积极参与。激发了幼儿探索、尝试的愿望。当幼儿有了成果时，教师能够通过分享和交流不仅增加了某个区域的趣味性，有效地解决了“生意”难的问题，同时也促进更多的幼儿参与活动的积极性。

## 三、讨论分享，采取最有效的分享交流

（一）教师的提问和追问

每个关键提问的讨论过程中，对孩子们的回答进行了追问，提高问题讨论的深度，让分享交流从表面走向深层次。

（二）充分利用生生互动

为了让孩子们对“病号餐”有更直观的感受，从“病号餐”所提供的食物讨论到发现可以用保温的饭盒装食物，从而到食物要健康适合病人。充分利用了生生互动的形式，弱化了教师的角色，让孩子们在分享交流的过程中充分表达自己的想法。

（三）利用材料，发挥最直观的交流

“病号餐”问题的讨论过程中，我将医生提供给病人的“病号餐”（纸杯）拿到了集体面前，用实物法激发幼儿兴趣，更好地展开讨论。“病号餐”还导出了膳食金字塔，个别孩子根据膳食金字塔提供食物，使“病号餐”营养更全面，从而帮助幼儿提升经验，因此教师可以利用起周围材料，推动幼儿的游戏水平。

## 四、抛出提问，实现有发展价值的分享交流

一番分享交流后的游戏没有任何推进的价值，但这次的分享抛给孩子们一个知识点，原来“病号餐”要针对不同的病人提供不同的食物，并不单单是营养全面。当天我们还讨论了像肠胃不好的病人不能吃太油腻需吃清淡的食物“那么还有哪些特别的情况呢？”我抛出提问，引发幼儿去思考，询问身边的大人，到下一游戏开展的时候与同伴分享，从而发挥分享交流对游戏延伸的价值。

作为教师应该发挥分享交流的最大价值，善于捕捉关键问题，把分享交流的主角还给孩子，通过孩子之间的讨论和启发，丰富经验，推动游戏情节的不断发展。

（作者单位）

作者单位：上海市浦东新区绿川幼儿园