

中国十大品牌教育集团 中国十佳网络教育机构



- 自考名师全程视频授课，图像、声音、文字同步传输，享受身临其境的教学效果；
- 权威专家在线答疑，提交到答疑板的问题在 24 小时内即可得到满意答复；
- 课件自报名之日起可反复观看不限时间、地点、次数，直到当期考试结束后一周关闭；
- 付费学员赠送 1G 超大容量电子信箱；及时、全面、权威的自考资讯全天 24 小时滚动更新；
- 一次性付费满 300 元，即可享受九折优惠；累计实际交费金额 500 元或支付 80 元会员费，可成为银卡会员，购课享受八折优惠；累计实际交费金额 1000 元或支付 200 元会员费，可成为金卡会员，购课享受七折优惠（以上须在同一学员代码下）；

英语/高等数学预备班：英语从英文字母发音、国际音标、基本语法、常用词汇、阅读、写作等角度开展教学；数学针对有仅有高中入学水平的数学基础的同学开设。通过知识点精讲、经典例题详解、在线模拟测验，有针对性而快速的提高考生数学水平。[立即报名！](#)

基础学习班 依据全新考试教材和大纲，由辅导老师对教材及考试中所涉及的知识进行全面、系统讲解，使考生从整体上把握该学科的体系，准确把握考试的重点、难点、考点所在，为顺利通过考试做好知识上、技巧上的准备。[立即报名！](#)

冲刺串讲班 结合历年试题特点及命题趋势，规划考试重点内容，讲解答题思路，传授胜战技巧，为考生指出题眼，提供押题参考。配合高质量全真模拟试题，让学员体验实战，准确地把握考试方向、将已掌握的应试知识融会贯通，并做到举一反三。[立即报名！](#)

习题班 自考 365 网校与北大燕园合作推出，共计 390 门课程，均涵盖该课程全部考点、难点，在线测试系统按照考试难度要求自动组卷、全程在线测试、提交后自动判定成绩。我们相信经过反复练习定能使您迅速提升应试能力，使您考试梦想成真！[立即报名！](#)

论文答辩与毕业申请指导班 来自主考院校的指导老师全程视频授课，系统阐述申报自考论文的时间、论文的选题、论文的格式及内容、与导师的沟通技巧等，并提供论文范例供学员参考。[立即报名！](#)

自考实验班：针对高难科目开设，签协议，不及格返还学费。全国限量招生，报名咨询 010-82335555 [立即报名！](#)

浙江省 2008 年 1 月高等教育自学考试
学前游戏论试题
课程代码：00399

一、单项选择题(本大题共 24 小题，每小题 1 分，共 24 分)

在每小题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的，请将其代码填写在题后的括号内。错选、多选或未选均无分。

1. 从 19 世纪下半叶到 20 世纪 30 年代左右，出现了最早的一批游戏理论，在今天被称为“经典的游戏理论”，下面属于经典游戏理论的是()

- A. 元交际理论
- B. 精神分析理论
- C. 认知发展的游戏理论
- D. 剩余精力说

2. 20 世纪 20 年代左右至建国初期阶段，我国儿童游戏研究的主要代表人物、奠定了我国儿童游戏研究基础的是()

- A. 张雪门
- B. 陈鹤琴
- C. 陶行知
- D. 张宗麟

- 3.学前教育实施游戏的两条途径包括()
- A.教学游戏化和游戏教学化 B.游戏的教育化和教学的游戏化
C.教学游戏和游戏的教育化 D.游戏的教育化和教育的游戏化
- 4.就活动的性质而言, 游戏和教育之间是()
- A.同大于异的两类活动 B.完全不同的两类活动
C.两种类似的活动 D.在根本上内在一致的活动
- 5.20 世纪中叶流行的三种游戏理论分别是()
- A.剩余精力说、活动论、发泄论 B.发泄论、认知发展论、活动论
C.认知发展论、生活预备说、觉醒论 D.活动论、发泄论、元交际论
- 6.认为游戏能够满足儿童的愿望, 掌握创伤事件和使受压抑的敌意冲动得到发泄观点的心理学家是()
- A.弗洛伊德 B.维果茨基
C.埃里克森 D.皮亚杰
- 7.认为游戏是一种社会反映性活动、有计划活动、主导活动、需成人指导的活动的学派是()
- A.经典学派 B.认知发展学派
C.精神分析学派 D.社会文化历史学派
- 8.游戏的概念逐渐由抽象到具体、思辩到实用的演变, 主要是由于游戏的()
- A.非自觉性理解 B.社会性本质观的建立
C.生物性本质观的建立 D.生物—社会性理解
- 9.不属于鲁宾对游戏特征分析的六个方面要素的是()
- A.内部动机 B.想象或虚构
C.肯定的情感 D.对手段的注意
- 10.从材料角度区分, 能判断儿童是否正在游戏的一个指标是()
- A.有无玩具 B.在玩玩具
C.有许多玩具 D.在玩逼真性程度高的玩具
- 11.比勒提出的四种游戏中, 又被称为被动性游戏的是()
- A.接受游戏 B.想象游戏
C.机能游戏 D.制作游戏
- 12.儿童游戏的感觉运动性水平、象征性水平、规则性水平是()
- A.以情感发展为主线划分的 B.以社会性发展为主线划分的
C.以认知发展为主线划分的 D.以身体发展为主线划分的
- 13.根据我国学者的研究, 儿童第二层次的需要包括()
- A.最佳觉醒水平需要、影响环境的需要、理解环境的需要
B.社会性交往需要、自我实现需要、尊敬需要
C.身体活动需要、基本生存需要、安全需要

D.社会性交往需要、影响环境的需要、安全需要

14.一般认为，儿童游戏过程中游戏动机的实现，即满足了儿童的()

- A.认知需要
- B.生理需要
- C.社会性需要
- D.身心发展需要

15.一般地，把模仿物体（物品、动物、任务等）原形而制作的玩具称为()

- A.结构造型玩具
- B.形象玩具
- C.智力玩具
- D.体育玩具

16.有调查发现，使用废旧物品或天然材料的游戏时间与年龄大小的关系是()

- A.一致的
- B.相反的
- C.等同的
- D.没关系的

17.目前，有些幼儿园在玩具、材料的提供方面，一味追求高档、昂贵。这种做法主要违背了玩具材料选择与提供要求中的()

- A.具有教育性
- B.符合卫生和安全要求
- C.符合儿童的身心发展水平
- D.经济适用

18.“你们想玩过节的的游戏吗？”、“娃娃家的娃娃是不是饿了？做饭了吗？”等等，诸如此类属于游戏现场指导中间接的言语方式中的()

- A.询问
- B.建议
- C.描述
- D.评论

19.角色游戏的基本特点包括特殊的想象活动和()

- A.与儿童的智力发展水平紧密相关
- B.根据文艺作品的内容进行表演
- C.高度的独立自主性
- D.以文艺作品为依据的创造性自娱活动

20.模仿乐器声（1岁前）属于婴儿游戏中的()

- A.活动性游戏
- B.智力游戏
- C.感官游戏
- D.发展语言的游戏

21.给婴儿一些有棱角、尖角边缘的或者含有有毒化学物质的玩具、材料，这主要违背了()

- A.安全标准
- B.考虑婴儿发展个别差异的要求
- C.卫生标准
- D.符合婴儿年龄特点的要求

22.就活动的方向来说，游戏和教育之间()

- A.有着内在的一致性
- B.是完全相同的
- C.是完全不同的
- D.是异大于同

23.有规则游戏的核心因素是()

- A.任务
- B.玩法
- C.规则
- D.结果

24.亲子游戏的基本特点包括情感性和()

- A.教育性 B.发展性
C.长期性 D.随机性

二、名词解释(本大题共 4 小题, 每小题 4 分, 共 16 分)

- 25.游戏
26.游戏形式
27.教育的游戏化
28.恩物

三、简答题(本大题共 4 小题, 每小题 6 分, 共 24 分)

- 29.内部主观心理因素、外部条件因素的种类及在儿童游戏中的重要性。
30.学前儿童游戏因性别而表现出的差异有哪些?
31.如何在我国家庭中倡导及开展亲子游戏?
32.简述如何贯彻游戏教育实施的主体性原则。

四、论述题(本大题共 2 小题, 每小题 12 分, 共 24 分)

- 33.精神分析学派、认知发展学派、社会文化历史学派游戏理论的区别。
34.联系实际, 试论述如何对幼儿结构游戏进行指导。

五、案例题(本大题 12 分)

- 35.下面是一份幼儿园中班自选游戏周计划的部分内容, 请结合有关游戏教育实施周计划制定的知识, 指出这个周计划片断中的不足之处, 并说明理由。需要说明的是, 这个班上周娃娃家由于幼儿经验不够丰富, 幼儿在家往往无所事事。

某幼儿园中班自选游戏周计划 (部分)

活动区名称	积木区	娃娃家	益智操作区	语言区
发展目标及可提供的主要学习经验	进一步提高幼儿的语言表达与交流能力; 继续提高幼儿的搭建水平, 培养合作性, 有主题和创造性地搭建物体。	继续提高幼儿的交往能力, 发展同伴和角色间的关系。	诱发幼儿对棋的兴趣, 鼓励幼儿大胆玩棋。	加强幼儿阅读兴趣; 培养幼儿的表达能力; 培养幼儿的阅读能力。
设备材料、适宜空间位置的提供与安排	调整材料, 撤掉一部分大积木。根据幼儿搭建主题需要整理和补充废旧材料。	天气热了, 每天要更换操作材料。	直接提供难度很高的象棋、围棋等。	请每个幼儿从家带一本自己会讲述的新书摆放在语言区。
活动建议及指导方式	日常注意引导幼儿观察周围环境中注意观察, 鼓励幼儿的创造	老师扮演角色, 参加到幼儿中去指导。	以观察和参加游戏的方式进行指导。	引导幼儿会安静看书, 还要会为同伴讲述图书; 鼓励表达能力差

	性。			的幼儿大胆讲述。
注意问题：侧重与正规教育的配合等；家长配合；个别教育。	建议家长在往返家的路上，注意引导幼儿观察周围的建筑物。	引导不善于交往的幼儿参加此区。	引导能力强的幼儿带能力差的幼儿一起玩。	请家长把带到幼儿园的图书先讲给幼儿。

自考365
www.zikao365.com

