


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！](#)

真题串讲班：教育部考试中心已经启动了自考的国家题库建设，熟练掌握自考历年真题成为顺利通过考试的保障之一。自考 365 网校与权威自考辅导专家合作，推出真题串讲班网上辅导课程。通过对课程的整体情况分析及近 3 次考试的真题讲解，全面梳理考试中经常出现的知识点，并对重点难点问题配合典型例题扩展讲解。串讲班课程在考前一个月左右开通。[立即报名！](#)

习题班：自考 365 网校与北大燕园合作推出，每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！](#)

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

浙江省 2008 年 10 月高等教育自学考试 学前游戏论试题 课程代码：00399

本试卷分 A、B 卷，使用 2003 年版本教材的考生请做 A 卷，使用 2001 年版本教材的考生请做 B 卷；若 A、B 两卷都做的，以 B 卷记分。

A 卷

一、单项选择题（本大题共 25 小题，每小题 1 分，共 25 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.世界上第一个系统研究了儿童游戏，并把游戏作为幼儿园教育基础的教育家是（ ）

- A.夸美纽斯
- B.福禄培尔
- C.皮亚杰
- D.蒙台梭利

2.儿童游戏研究始于（ ）

- A.19 世纪下半叶
- B.20 世纪下半叶
- C.21 世纪
- D.1920 年

3.游戏元交际理论是由贝特森提出来的,他运用的学科原理是（ ）

- A.心理学
- B.教育学
- C.逻辑学和数理论
- D.生物学

4. 一个孩子在原有的认识图式中已有了“狗”的概念,以后他把大狗、小狗、黄狗、黑狗统统纳入他原有的认知结构,这一现象属于 ()
- A. 冲突
B. 顺应
C. 同化
D. 平衡
5. 在我国,许多研究者开始尝试把游戏活动的本质概括为 ()
- A. 社会性
B. 主体性活动
C. 个体适应环境
D. 愉悦和满足
6. 游戏是愉快的活动,是属于游戏的 ()
- A. 特征之一
B. 假想
C. 外界刺激
D. 规则约束
7. 搭积木、泥工、折纸、用雪堆雪人,用沙筑碉堡是属于 ()
- A. 感觉运动游戏
B. 象征性游戏
C. 结构游戏
D. 规则游戏
8. 以走、跑、跳、攀、爬、投等基本动作构成的身体运动是属于 ()
- A. 智力性游戏
B. 装扮性游戏
C. 操作性游戏
D. 运动性游戏
9. 在 1966-1970 年间,进行了一系列关于儿童好奇心和探究的研究,发现孩子好游戏与创造性能力存在正相关的心理学家是 ()
- A. 邓斯克
B. 科琳·亨特
C. 西尔瓦
D. 中野茂
10. 动机源于尊敬和认可需要,并以社会性交往为基础,驱动合作性游戏,在集体活动中获得自尊和自信。这一动机属于 ()
- A. 活动性动机
B. 探究性动机
C. 成就性动机
D. 亲合性动机
11. 模仿物体(物品、动物、人物等)原形而制作的玩具,属于 ()
- A. 形象玩具
B. 智力玩具
C. 体育玩具
D. 音乐玩具
12. 一般而言,在玩具的选择上,男孩偏爱交通工具、战斗性玩具(枪炮、刀剑等)和结构性材料。而女孩更喜欢布娃娃、柔软性的玩具、小动物和家事活动方面的玩具。这一现象属于 ()
- A. 年龄差异
B. 个性差异
C. 健康和情绪
D. 性别差异
13. 游戏与教育在其本质上的活动是 ()
- A. 完全不同
B. 相近的
C. 综合的
D. 互补的

- 14.学前教育实施游戏的两条途径:游戏的教育化和()
- A.教育的游戏化 B.游戏为基础活动
C.完美的游戏生活 D.自发游戏
- 15.“自我效能感”,有助于培养儿童运用新东西的()
- A.感觉 B.想象力
C.自信心 D.分析能力
- 16.玩具能促进儿童身心健康的发展,是促进幼儿教育的有效()
- A.办法 B.教育工具
C.作用 D.体验
- 17.在婴儿游戏中,儿童的认知发展水平和社会化发展水平逐渐提高,游戏的整体水平()
- A.较低 B.较高
C.一般 D.高标准
- 18.小班幼儿的思维水平处于感知运动性向直觉形象性的()
- A.平行发展 B.过渡阶段
C.变化中 D.平衡发展中
- 19.游戏是学前儿童的基本活动,是学前儿童进行社会交往的()
- A.起点 B.发展条件
C.途径 D.能力
- 20.为了共同游戏的娱乐需要,成人与儿童在游戏中结成了横向的对等的()
- A.情感联系 B.交流
C.体验 D.玩伴关系
- 21.家长应当民主、平等地对待子女,体罚、溺爱或把孩子当玩具逗玩,都是不尊重儿童的()
- A.态度 B.表现
C.方式 D.观念
- 22.幼儿园玩教具配备目录中,经济条件好的,可按()
- A.自由选择 B.基本配备
C.三类配备 D.一类配备
- 23.有规则的游戏最大的特点是把正规学习的任务和游戏的形式()
- A.混淆起来 B.结合起来
C.分开进行 D.相互联系
- 24.由于表演游戏是通过表演来再现文学作品,所以也是一种()
- A.创造性游戏 B.想象游戏
C.虚拟游戏 D.情节游戏
- 25.模拟构造指模仿结构实例的构造活动。这种活动的目的在于使幼儿学习建构技能和造型技能,培养模仿能力与()

- A. 知觉能力
- B. 操作能力
- C. 独创能力
- D. 构思能力

二、名词解释（本大题共 4 小题，每小题 4 分，共 16 分）

- 26. 剩余精力说
- 27. 角色行为
- 28. 合作游戏策略
- 29. 结构游戏

三、简答题（本大题共 4 小题，每小题 6 分，共 24 分）

- 30. 简述游戏的愉快和严肃特征的辩证关系。
- 31. 简述家庭因素对学前游戏的影响。
- 32. 创设室内游戏活动区的设置基本要求是什么？
- 33. 简述结构游戏的指导要点。

四、论述题（本大题共 2 小题，每小题 12 分，共 24 分）

- 34. 试述游戏在学前儿童智力发展中的作用。
- 35. 试述游戏教育实施周计划制定中应注意哪些问题。

五、案例题（本大题 11 分）

- 36. 幼儿有规则游戏指导案例

猜领袖

游戏准备

幼儿学习游戏方法:请一幼儿做猜领袖的人,站在活动室外面。然后教师指派另一名幼儿当“领袖”。一切就绪了,“领袖”带领全体幼儿一起拍手,听到拍手声,猜领袖的幼儿可以进来。这时领袖就要做出各种模仿动作,如“洗脸,洗手,刷牙,打鼓,吹喇叭,扣球”等。他每做一个动作其他幼儿要马上跟着他做,猜领袖的孩子如猜对了,大家就鼓掌祝贺他,换被他猜出的领袖去当猜领袖的人。如果连续 3 次都猜错了,就要罚表演一个节目,然后另一个人去猜。

请你制定出:游戏的规则,指导方法,指导要点。

B 卷

一、单项选择题（本大题共 20 小题，每小题 1 分，共 20 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. 福禄贝尔认为游戏是儿童内部存在的_____活动的表现。()
A. 自我 B.合作
C.单独 D.团体
2. 学前游戏教育实施的基本原则有_____和教育性原则。()
A. 实践性原则 B.健康性原则
C.发展性原则 D.主体性原则
3. 席勒、斯宾塞认为游戏是剩余精力的,无目的的_____发泄。()
A. 消遣 B.消磨
C.消耗 D.消化
4. 霍尔将儿童对游戏的爱好和参与理解为_____进化复演规律的被动适应。()
A. 生物 B.生理
C.心理 D.时间
5. 拜敦代克提出游戏不是本能,是个体适应环境,寻求_____的欲望的表现。()
A. 自主 B.自如
C.自强 D.自由
6. 游戏的本能论及其生物性的游戏本质观,第一次以抽象的思辨方式,肯定了儿童_____机制及功能在游戏中的作用。()
A. 生理性 B.心理性
C.功能性 D.先天性
7. 人们在现实中对儿童的教育往往是以压抑儿童天性、剥夺儿童的游戏快乐_____为主要表现形式。()
A. 自觉 B.自主
C.自由 D.自然
8. 儿童游戏与成人游戏有几个不同点? ()
A. 2 B.3
C.4 D.5
- 9.依据儿童在游戏中的主要行为表现及特征把游戏分为_____和探索游戏等。()
A.动作游戏 B.接受游戏
C.想象游戏 D.机能游戏
- 10.游戏的发展表现为儿童参与游戏的心理因素的发展和_____因素的发展。()
A.身体 B.生理
C.精神 D.机能
- 11.儿童最初形式的游戏是一种_____性游戏。()
A.智能 B.趣味

- C.精神 D.机能
- 12.象征性游戏既可以是_____的,也可以是_____的。()
- A.单独,合作 B.单一,协作
C.单纯,合作 D.单项,合作
- 13.根据马斯洛的需要层次理论,儿童的基本需要可分为几个层次?()
- A.三 B.四
C.五 D.六
- 14.游戏活动发展了儿童的基本动作和()
- A.基本技术 B.基本体能
C.基本机能 D.基本技能
- 15.游戏对学前儿童_____发展起到积极的作用。()
- A.情感 B.情操
C.情趣 D.情绪
- 16.我国文学家鲁迅说“游戏是儿童最_____的行为,玩具是儿童的天使”。()
- A.正确 B.正面
C.正当 D.正常
- 17.影响学前游戏的个体因素有()
- A.性别差异 B.母子关系
C.家庭结构 D.儿童伙伴
- 18.儿童在游戏中,拿椅子当汽车开,这种游戏属于()
- A.感觉运动游戏 B.象征性游戏
C.结构游戏 D.规则游戏
- 19.拼图、拼板、魔方、棋类玩具、纸牌等属于()
- A.结构造型玩具 B.体育玩具
C.音乐玩具 D.智力玩具
- 20.学前儿童在 5 岁以后开始出现较多的()
- A.独自游戏 B.平行游戏
C.联合游戏 D.合作游戏

二、多项选择题(本大题共 5 小题,每小题 2 分,共 10 分)

在每小题列出的五个备选项中至少有两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、少选或未选均无分。

- 21.黄主颂将幼儿游戏解释为是幼儿_____活动,是幼儿反映现实生活的活动。()
- A.喜爱的 B.主动的

C.热爱的

D.盲目的

E.被动的

22.游戏的本能论及其生物性的游戏本质观,不能够_____地展示出儿童游戏作为一定社会历史条件下的人的游戏的本质属性和主体性价值。()

A.全面

B.合理

C.客观

D.合情

E.恰当

23.游戏是儿童的主体的活动,与_____等消极被动的状态有着明显的区别。()

A.无聊

B.厌烦

C.无所事事

D.呆坐

E.无趣

24.根据游戏动作的不同性质,我们可以把游戏动作分为_____等基本类型。()

A.探究

B.探索

C.象征

D.嬉戏

E.探寻

25.儿童的角色扮演大概可以分为哪些类型?()

A.互助性角色

B.机能性角色

C.互补性角色

D.想象的角色

E.虚幻性角色

三、名词解释(本大题共 4 小题,每小题 4 分,共 16 分)

26.需要

27.内部动机

28.表演游戏

29.智力游戏

四、简答题(本大题共 4 小题,每小题 5 分,共 20 分)

30.儿童游戏主体性活动具体表现为哪些?

31.以儿童认知的不同阶段,学前游戏可分为哪几类?

32.鲁宾把游戏行为的特征归结为哪几个方面?

33.学前游戏的结构要素是什么?

五、论述题(本大题共 2 小题,每小题 10 分,共 20 分)

34.试述游戏对学前儿童智力发展中的作用。

35.试述学前游戏现场指导应把握的基本要点。

六、案例分析（本大题 14 分）

36.老师让幼儿做头饰，做好了可以戴到头上玩。班里有个最小的女孩，她按照纸带上现成的印子粘好头饰后，戴到头上，发现头饰太大了，一下子滑到脖子上。这时，她看到别的孩子已戴着头饰玩起来了，显得很着急，她用眼睛看着老师，希望得到老师的帮助。但是老师没有走过来，只是远远的看着她，对她笑着点点头。老师的动作和表情使女孩明白老师不会过来帮她做，老师希望她自己解决。女孩低下头继续摆弄头饰，她不时抬头看一眼老师，老师每次都报以微笑。老师的关注使女孩坚持探索。她尝试着各种办法来使头饰适合自己，摆弄了许久，还是没找到解决问题的方法，小脸憋得通红。她求助般的看老师。这时，老师在远处用手对她做了一个“折叠”的动作，女孩马上明白了，她把头饰的带子折叠了一小段，弄短了，高兴地把它戴在了头上。老师在远处朝女孩笑着点点头。

请你解释教师用的是哪一种指导策略，以及这种指导策略的理论原理。