

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/高等数学预备课：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 & 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，不及格返还学费。全国限量招生，报名咨询 010-82335555 [立即报名！](#)

浙江省 2009 年 1 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 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”，下面不属于经典游戏理论的是（ ）

- A. 剩余精力说
- B. 生活预备说
- C. 复演说
- D. 认知发展的游戏理论

2. 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. 福禄培尔
- B. 柏拉图
- C. 夸美纽斯
- D. 蒙台梭利

3. 奠定了我国儿童游戏研究基础的是（ ）

- A. 张雪门
- B. 陶行知

- C. 张宗麟
D. 陈鹤琴
4. 在我国，儿童游戏理论与实践基本处于移植阶段的是（ ）
A. 从 20 世纪 20 年代左右至建国初期
B. 从建国初期到“十年浩劫”之前
C. “十年浩劫”时期
D. “十年浩劫”后至今
5. 20 世纪 80 年代以后流行的两种游戏理论分别是（ ）
A. 发泄论、认知发展论
B. 觉醒论、元交际论
C. 生活预备说、觉醒论
D. 活动论、发泄论
6. 现代西方心理学流派中，最重视游戏问题的一个派别是（ ）
A. 经典学派
B. 认知发展学派
C. 社会文化历史学派
D. 精神分析学派
7. 把游戏的发展划分为三种类型或水平：练习性、象征性、规则性游戏的心理学家是（ ）
A. 皮亚杰
B. 伯莱茵
C. 弗洛伊德
D. 维果茨基
8. 早期的理论研究中，一直深刻影响后来人们对游戏的理解的观点是（ ）
A. 社会性本质观
B. 生物性本质观
C. 非自觉性理解
D. 生物—社会性理解
9. 克拉思诺和佩培拉的游戏四因素论包括（ ）
A. 创造性、肯定的情感、内部控制、虚构性
B. 灵活性、内部控制、虚构性、内部动机
C. 灵活性、肯定的情感、虚构性、内部动机
D. 外部规则束缚、肯定的情感、内部控制、虚构性
10. 从角色扮演角度区分，不能说明儿童在游戏中的角色是（ ）
A. 互补性角色
B. 机能性角色
C. 本我性角色
D. 想象或虚构性角色
11. 按照儿童在游戏中的体验形式，将之分为机能、想象、制作、接受等四种游戏的心理学家是（ ）
A. 帕登
B. 比勒
C. 戴伊
D. 萨顿·史密斯
12. 儿童自主自发表现出的一种活动，其目的隐含于游戏活动本身的本体性游戏，也称之为（ ）
A. 目的性游戏
B. 工具性游戏
C. 结果性游戏
D. 过程性游戏
13. “只有当人是最充分意义的人的时候，他才游戏；并且只有当他游戏的时候，他才是完全的人。”说这句话的学者是（ ）
A. 席勒
B. 皮亚杰
C. 弗洛伊德
D. 维果茨基
14. 儿童成就性动机主要激发的是（ ）
A. 运动性游戏
B. 智力游戏
C. 合作性游戏
D. 象征性游戏
15. 影响儿童游戏的环境因素，从性质上可分为（ ）
A. 心理和物质环境
B. 物理和社会环境
C. 生态和社会环境
D. 物理和心理环境
16. 使用精美逼真的玩具进行游戏，更可能的是促使幼儿（ ）
A. 模仿
B. 记忆
C. 操作
D. 创造

17. 学前教育实施游戏的两条途径包括游戏的教育化和 ()
- A. 教学游戏化 B. 游戏化教学
C. 教学游戏 D. 教育的游戏化
18. 就活动的方向来说, 游戏和教育之间 ()
- A. 是异大于同 B. 是完全相同的
C. 是完全不同的 D. 有着内在的一致性
19. 提倡就地取材, 利用自然物和废旧物品自制玩具。这是玩具、材料选择与提供要求中的 ()
- A. 经济适用 B. 符合卫生和安全要求
C. 符合儿童的身心发展水平 D. 具有教育性
20. 制定游戏计划过程中, 将美工区的教育目标确定为“培养幼儿美感和动手操作能力”, 这违背了 ()
- A. 在确定游戏目标时, 需考虑儿童年龄特点
B. 制定游戏计划时, 需结合对各游戏类型的教育功能特点的分析, 确定侧重点不同的游戏目标
C. 游戏的教育目标一定要有实际针对性, 切忌过泛、过于笼统
D. 游戏的计划和目标应体现出渐进发展性
21. 给婴儿一些无法清洗或很难清洗的玩具、材料, 这主要违背了 ()
- A. 安全标准 B. 符合婴儿年龄特点的要求
C. 卫生标准 D. 考虑婴儿发展个别差异的要求
22. 寻找声源(半岁前)属于婴儿游戏中的 ()
- A. 活动性游戏 B. 发展语言的游戏
C. 感官游戏 D. 智力游戏
23. 指导幼儿表演游戏中, 选择的文艺作品要符合的两个基本要求, 一是便于幼儿理解, 并富有教育意义; 二是 ()
- A. 情节性 B. 戏剧性
C. 娱乐性 D. 表演性
24. 亲子游戏的早期阶段和启蒙阶段是 ()
- A. 婴儿时期 B. 学前时期
C. 幼儿时期 D. 儿童时期

二、名词解释(本大题共 4 小题, 每小题 4 分, 共 16 分)

25. 纽曼的“三内说”
26. 以物代物
27. 角色游戏
28. 亲子游戏

三、简答题(本大题共 4 小题, 每小题 6 分, 共 24 分)

29. 认识游戏为儿童的主体性活动的意义和价值。
30. 大众媒体对学前儿童游戏的影响。
31. 简述幼儿结构游戏的指导要点。
32. 简述如何贯彻游戏教育实施的教育性原则。

四、论述题(本大题共 2 小题, 每小题 12 分, 共 24 分)

33. 社会文化历史学派游戏理论的基本观点及对游戏理论和教育实践的影响。
34. 联系实际, 论述如何运用间接的言语方式影响儿童的游戏。

五、案例题(本大题 12 分)

35. 结合所学原理,分析现实中一些人对游戏发展价值的种种误区,如“游戏就是瞎玩,没有任何意义。”等等。

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. 游戏的主体性本质观认为()
A. 游戏是儿童的本能活动
B. 游戏是儿童的社会性活动
C. 游戏是儿童的主动的、独立性的、创造性的活动
D. 游戏就是儿童的生活
2. 教育史上系统研究游戏的价值并为儿童尝试创立游戏实践体系的第一个教育家是()
A. 福禄培尔
B. 格鲁斯
C. 蒙台梭利
D. 斯宾塞
3. 儿童一边玩一边自言自语:“这是小兔子的家,大老虎在睡觉,小黄狗在看家,它不咬人……”儿童在游戏中出现的类似言语属于()
A. 伙伴之间的交际性语言
B. 角色之间的交际性语言
C. 以自我为中心的想象性独白
D. 互补性语言
4. 儿童期最早出现的游戏形式是()
A. 感觉运动游戏
B. 象征性游戏
C. 结构游戏
D. 规则游戏
5. 儿童游戏中,角色扮演的发生、发展过程所遵循的途径是()
A. 角色认知——角色意识——角色行为
B. 角色行为——角色意识——角色认知
C. 角色认知——角色行为——角色意识
D. 角色行为——角色认知——角色意识
6. 按照儿童认知发展对游戏进行分类的首创者是()
A. 杜威
B. 比勒
C. 帕登
D. 皮亚杰
7. 为小班儿童选择的玩具,正确的说法是()
A. 玩具的种类可以少一些,但是每一种玩具的数量一定要充足
B. 玩具的种类应该多一些,但是每一种玩具的数量可以少一些
C. 多设未成型的材料及废旧物品
D. 应提供发展抽象思维的智力活动成分较多的玩具,如象棋、拼板
8. 老师问一个在玩“娃娃家”的男孩:“你在做什么?”男孩回答:“我煮它吃过了。”老师说:“哦,你把饭煮好,还喂娃娃吃过了。”这种语言指导策略属于()
A. 建议
B. 评论
C. 描述
D. 重述
9. 婴儿游戏的组织实施方式要注重()
A. 以个别指导为主
B. 以小组指导为主
C. 以全体性活动为主
D. 以集体指导为主
10. 有规则游戏的几个基本因素中,核心因素是()
A. 游戏的任务
B. 游戏的玩法
C. 游戏的规则
D. 游戏的结果

11. 首先把儿童游戏作为一项单独行为类别, 提出游戏在儿童发展中的实际意义的人是 ()
- A. 亚里士多德 B. 柏拉图
C. 昆体良 D. 夸美纽斯
12. 认知发展理论认为, 儿童使用他已经获得的图式或技能从事并完成活动, 这个过程是 ()
- A. 同化 B. 顺应
C. 平衡 D. 协调
13. 游戏的觉醒理论启示我们 ()
- A. 幼儿园的环境刺激越多, 越能激发儿童的游戏活动
B. 幼儿园的环境刺激越少, 越能激发儿童的游戏活动
C. 幼儿园的环境刺激处于适当、合理的中等水平, 才能激发儿童的游戏活动
D. 幼儿园的环境刺激与儿童游戏行为无关
14. 认为游戏是人类生物遗传的结果, 儿童游戏是重现祖先生物进化的过程。持这种观点的是 ()
- A. 剩余精力说 B. 生活预备说
C. 生长说 D. 复演说
15. 根据马斯洛的需要层次理论和现代动机心理学的研究, 儿童第三层次的需要即社会性与自我发展的需要, 这一层次需要包括 ()
- A. 身体活动的需要、基本生存的需要和安全的需要
B. 理解环境的需要和影响环境的需要
C. 社会性交往的需要、自我实现的需要和尊敬(认可)的需要
D. 最佳觉醒水平的需要和探究的需要
16. 按照玩具的功能特点划分, 积木、积塑、橡皮泥、沙、雪等属于 ()
- A. 形象玩具 B. 智力玩具
C. 结构造型玩具 D. 体育玩具
17. 自选游戏也称作 ()
- A. 目的性游戏 B. 教学游戏
C. 手段性游戏 D. 娱乐游戏
18. 受前苏联教育理论的影响, 我国把幼儿园游戏划分为创造性游戏(角色游戏、结构游戏、表演游戏)、体育游戏、智力游戏、音乐游戏、娱乐游戏等, 其划分的依据是 ()
- A. 按儿童在游戏中的体验形式分类 B. 按游戏的教育作用分类
C. 按儿童的认知发展分类 D. 按儿童在游戏中的社会行为表现分类
19. 和同伴一起做游戏, 谈论共同的活动, 但没有围绕具体目标进行组织, 也没有建立起集体的共同目标。这种游戏是 ()
- A. 单独游戏 B. 平行游戏
C. 联合游戏 D. 合作游戏
20. 发展幼儿角色游戏的基础是 ()
- A. 丰富幼儿的生活经验 B. 提供适合的游戏场所
C. 选择合适的游戏材料 D. 提供充足的游戏时间

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. 游戏的社会性本质观的代表人物有 ()
- A. 弗洛伊德 B. 维果茨基

- C. 霍尔
E. 艾里康宁
22. 游戏性体验的几种主要成分是 ()
A. 兴趣性体验
C. 胜任感体验
E. 驱力愉快
23. 从伙伴关系角度看, 影响儿童游戏的因素主要包括 ()
A. 伙伴穿着
C. 伙伴的熟悉程度
E. 伙伴性别
24. 关于角色游戏和表演游戏的共同点, 正确的表述是 ()
A. 都是儿童根据自己的生活经验来反映周围生活的游戏
B. 都是儿童根据故事、童话内容进行表演的游戏
C. 都是创造性游戏
D. 都是通过模仿和想象扮演角色的活动
E. 都是有规则游戏
25. 有关幼儿园的游戏常规的描述, 正确的有 ()
A. 是对儿童游戏进行限制和束缚
B. 只能在组织和开展游戏过程中建立
C. 主要包括使用玩具的常规以及对其他游戏行为的规定
D. 是有效开展儿童游戏活动的制度保证, 也是培养儿童优良道德品质的需要
E. 游戏常规的建立与发挥儿童游戏的积极性、主动性是矛盾的

三、名词解释(本大题共 4 小题, 每小题 4 分, 共 16 分)

26. 非专门化玩具
27. 以人代人
28. 亲子游戏
29. 角色认知

四、简答题(本大题共 4 小题, 每小题 5 分, 共 20 分)

30. 简述游戏对学前儿童智力发展的作用。
31. 简述创设游戏场地的基本要求。
32. 简述学前儿童游戏教育实施的组织内容。
33. 简述结构游戏的基本结构。

五、论述题(本大题共 2 小题, 每小题 10 分, 共 20 分)

34. 举例说明如何进行幼儿园角色游戏活动过程中的现场指导。
35. 联系实际, 谈谈如何贯彻学前游戏教育实施的主体性原则。

六、案例分析题(本大题 14 分)

36. 幼儿园大班“娃娃家”区, 一个男孩(爸爸)独自在“家”非常专注地用橡皮泥搓长条条, 娃娃放在一边的小床上, 门关着。陈老师认为“爸爸”没有积极的语言交流就是无所事事或“不务正业”, 想把儿童引入其它活动。指导言行如下:

教师：（敲门）有人在家吗？

爸爸：什么人？（未放下手中活）

教师：我是你们家客人，快开门。（没有具体身份）

爸爸：我很忙，你等会再来。

教师：你这个爸爸怎么没有礼貌，客人来了不招待吗？

爸爸：（无奈，放下手中橡皮泥，过来开门）请进，你自己喝茶。

教师：主人要给客人倒茶呀！

爸爸：（想去搓橡皮泥，又不得已来倒茶，刚想过去）

教师：妈妈不在家，娃娃也没人管。

爸爸：我忙呢！娃娃让他睡会儿。

教师：你一点也不像一个好爸爸。

请结合有关游戏的现场指导理论中，关于教师如何把握好师幼互动节奏的原理，指出陈老师指导中的不足之处。

