

- | | |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> 上市公司 实力雄厚 品牌保证 | <input checked="" type="checkbox"/> 权威师资阵容 强大教学团队 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 历次学员极高考试通过率 辅导效果有保证 | <input checked="" type="checkbox"/> 辅导紧跟命题 考点一网打尽 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 辅导名师亲自编写习题与模拟试题 直击考试精髓 | <input checked="" type="checkbox"/> 专家 24 小时在线答疑 疑难问题迎刃而解 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 资讯、辅导、资料、答疑 全程一站式服务 | <input checked="" type="checkbox"/> 随报随学 反复听课 足不出户尽享优质服务 |

开设班次：（请点击相应班次查看班次介绍）

基础班	串讲班	精品班	套餐班	实验班	习题班	高等数学预备班	英语零起点班
-----	-----	-----	-----	-----	-----	---------	--------

网校推荐课程：

思想道德修养与法律基础	马克思主义基本原理概论	大学语文	中国近现代史纲要
经济法概论（财经类）	英语（一）	英语（二）	线性代数（经管类）
高等数学（工专）	高等数学（一）	线性代数	政治经济学（财经类）
概率论与数理统计（经管类）	计算机应用基础	毛泽东思想、邓小平理论和“三个代表”重要思想概论	

[更多辅导专业及课程>>](#)

[课程试听>>](#)

[我要报名>>](#)

浙江省 2010 年 10 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 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. 游戏的社会性本质观强调()
 - A. 成人与教育影响在游戏发生、发展过程中的决定性作用
 - B. 游戏是儿童自由、自发的活动
 - C. 游戏是剩余精力的发泄或运用
 - D. 游戏是种族过去活动习惯的延续和再现
2. 游戏成熟说的提出者是()
 - A. 艾里克森
 - B. 霍尔
 - C. 拜敦代克
 - D. 斯宾塞
3. 儿童游戏中最引人注目的部分是()
 - A. 表情
 - B. 动作
 - C. 角色扮演
 - D. 言语
4. “医生，我的孩子生病了，请您给看看”，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
5. 游戏中, 儿童把冰棍棒当注射器或拿椅子当马骑, 这种游戏是()
- A. 感觉运动游戏 B. 象征性游戏
C. 结构游戏 D. 规则游戏
6. 以下几种游戏中, 社会性程度最高的游戏是()
- A. 单独游戏 B. 平行游戏
C. 联合游戏 D. 合作游戏
7. 选择玩具最基本的标准是()
- A. 安全、卫生 B. 符合艺术要求
C. 具有新颖性 D. 具有教育性
8. 游戏过程中, 教师通过言语试探性或协商性地要求或暗示儿童去做什么和如何做, 重在儿童游戏行为的引导, 这种语言指导策略属于()
- A. 建议 B. 评论
C. 描述 D. 询问
9. 有规则游戏的最大特点是()
- A. 通过模仿和想象, 创造性地反映现实生活
B. 把学习的任务和游戏的形式结合起来
C. 以刺激儿童各种感官、运动机能发展为主
D. 以儿童自主、自发表现出的活动为特征
10. 学前儿童按照自己的意愿, 以模仿和想象, 借助真实或替代的材料, 通过扮演角色, 用语言、动作、表情等, 创造性地再现社会生活的游戏是()
- A. 角色游戏 B. 表演游戏
C. 结构游戏 D. 有规则游戏
11. 奠定我国儿童游戏研究的基础的代表人物是()
- A. 张雪门 B. 张宗麟
C. 陶行知 D. 陈鹤琴
12. 用认知发展的术语来说, 游戏的实质在于()
- A. 同化超过了顺应 B. 顺应超过了同化
C. 就是一种同化 D. 就是一种顺应
13. 根据游戏的觉醒理论, 新生刚入园时, 陌生的环境使其觉醒水平增高, 这时教师应当安排一些()
- A. 象征性游戏
B. 娃娃家活动
C. 表达、表现因素较多的活动

D. 镶嵌图形之类的智力游戏或认知成分较高的活动

14. 在游戏治疗中, 首先采用了“娃娃游戏”技术的学派是()

- A. 认知发展学派
B. 精神分析学派
C. 社会文化历史学派
D. 元交际理论

15. 根据马斯洛的需要层次理论和现代动机心理学的研究, 儿童游戏的前提是()

- A. 与外界环境保持平衡与协调需要的满足
B. 认知水平需要的满足
C. 基本生存需要和安全需要的满足
D. 社会性与自我发展需要的满足

16. 按照玩具的功能特点划分, 布娃娃、玩具听诊器及模拟日常用品的玩具如被子、碗、锅等属于()

- A. 形象玩具
B. 智力玩具
C. 结构造型玩具
D. 体育玩具

17. 评判教师游戏指导水平高或低的关键指标是()

- A. 游戏的教育作用发挥得如何
B. 儿童主体性发挥的程度
C. 游戏有没有促进儿童的认知发展
D. 教师的主观意志有没有实现

18. 将游戏划分为机能游戏、想象游戏、制作游戏和接受游戏, 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. 按游戏的关键特性分类
D. 按儿童在游戏中的社会行为表现分类

19. “游戏创造了儿童的最近发展区”观点的提出者是()

- A. 维果茨基
B. 皮亚杰
C. 夸美纽斯
D. 席勒

20. 儿童在游戏中可以获得影响与控制环境的能力, 建立起对自己的信心, 获得成功的喜悦, 这种现象表明游戏可以满足儿童()

- A. 认知发展的需要
B. 社会性发展的需要
C. 生理发展的需要
D. 自我表现、自我肯定的需要

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. 纽曼的“三内说”中, 用来确定一种活动是不是游戏的三种指标是()

- A. 内部的灵活性
B. 内部自由
C. 内部控制
D. 内部真实
E. 内部动机

22. 关于非专门化玩具, 正确的说法有()

- A. 功能固定, 用法较确定
B. 更适合 4 岁以上的儿童使用

C. 用法不确定

D. 能为儿童想象力的发挥留有更大余地

E. 使游戏的情节更丰富

23. 亲子游戏的特点，也是体现亲子游戏价值的根源所在的是亲子游戏的()

A. 情感性

B. 社会性

C. 发展性

D. 规范性

E. 教育性

24. 20 世纪中叶开始流行，对当代儿童游戏研究产生深刻影响的游戏理论有()

A. 剩余精力说

B. 精神分析学派游戏理论

C. 认知发展的游戏理论

D. 觉醒理论

E. 社会文化历史学派的游戏理论

25. 婴儿游戏的开展要侧重于促进()

A. 感知觉能力的发展

B. 记忆能力的发展

C. 基本动作能力的发展

D. 想象能力的发展

E. 思维能力的发展

三、名词解释(本大题共 4 小题，每小题 4 分，共 16 分)

26. 恩物

27. 角色行为

28. 游戏场地的空间密度

29. 游戏形式

四、简答题(本大题共 4 小题，每小题 5 分，共 20 分)

30. 简述游戏的外部条件因素的特征。

31. 简述游戏对学前儿童情感发展的作用。

32. 简述表演游戏的指导要点。

33. 简述学前儿童游戏常规的主要内容。

五、论述题(本大题共 2 小题，每小题 10 分，共 20 分)

34. 试举例说明影响学前儿童游戏的社会环境因素。

35. 联系幼儿园实际谈谈教师对学前儿童游戏过程的现场指导应当把握的策略。

六、案例分析题(本大题 14 分)

36. 在“航海”游戏分配角色时，大多数幼儿都想当“船长”，这时王老师让幼儿回想自己曾看到或听说过的有关航海的情况，告诉他们，除了船长之外，船上还有很多有趣的职业，如船长助理、船员、无线电话报务员、领航员等，他们肩负不同的任务。讨论后，大家觉得不同角色有不同的吸引力，在协商中完成了角色分配。游戏过程中，王

老师发现“船长”主意多，会支配别人做事，但态度生硬，就以航海督察的身份提醒他说：“这个船长真能干，要是说话和气些，大家干活就更有劲了。”游戏结束时，教师进行了简短的评价，指出了游戏的不足之处，表扬了游戏中的高水平的表现。

请结合角色游戏活动过程中的现场指导的理论，分析王老师在这个活动组织与实施中的合理之处。

自考365
www.zikao365.com

