

- | | |
|--|---|
| <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 2012 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 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。

- 对于儿童而言, 特别是幼儿阶段, “生活即游戏, 游戏即生活”, 这种观点的提出者是()
A. 霍尔
B. 福禄培尔
C. 皮亚杰
D. 杜威
- 精神分析学派把儿童游戏看成是()
A. 儿童自由、自发的活动
B. 潜意识中的本能和欲望在活动中的宣泄或补偿
C. 对未来生活需要的活动的准备
D. 种族过去活动习惯的延续和再现
- 较科学地揭示出游戏活动区别于人的其他活动的本质特征的游戏本质观是()
A. 游戏的主体性本质观
B. 游戏的生物性本质观
C. 游戏的社会性本质观
D. 游戏的生活性本质观
- 游戏中儿童通过模仿范例或对象(如司机)的一两个最富特色的典型角色动作(如转方向盘), 来标志他所模仿的对象, 此时儿童所扮演的角色属于()
A. 机能性角色
B. 互补性角色
C. 想象的角色
D. 虚幻性角色
- 学前儿童典型的的游戏形式, 也是幼儿阶段最常见的游戏, 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. 角色扮演的最基本成分，也是最早出现的成分是()
- A. 角色认知 B. 角色意识
C. 角色行为 D. 角色情感
7. 学前儿童的基本活动是()
- A. 上课 B. 作业
C. 游戏 D. 自我服务劳动
8. 室内游戏区中图书区的设置应注意()
- A. 可考虑与娃娃家临近 B. 要避免干扰，可设在角落，与其它区隔离
C. 平时封闭，定时开放，以便于图书保管 D. 可设置在楼梯或过道旁，以便儿童取书
9. 游戏过程中，教师暗示儿童：“娃娃家的娃娃是不是饿了？做饭了吗？”“你们想玩过节的的游戏吗？”等等，协商性地要求或暗示儿童去做什么和如何做，这种语言指导策略属于()
- A. 建议 B. 评论
C. 描述 D. 询问
10. 婴儿游戏活动的最基本表现形式是()
- A. 活动性游戏 B. 智力游戏
C. 音乐及娱乐游戏 D. 发展语言的游戏
11. 陈鹤琴关于儿童游戏看法中的核心思想是()
- A. 从儿童身心发展的角度去考察儿童游戏
B. 从人的本能、欲望的角度分析游戏
C. 用描述认知发展的术语来解释游戏
D. 运用人类学、逻辑学来研究儿童游戏
12. 皮亚杰认为，游戏发生于感知运动的()
- A. 第一阶段（0—1个月）
B. 第二阶段即“初级循环反应”阶段（2—4或5个月）
C. 第三阶段即“二级循环反应”阶段（4或5—9个月）
D. 第四阶段即二级图式的协调阶段（9或10—11或12个月）
13. 游戏的觉醒理论对教育实践的启示是()
- A. 重视幼儿园环境的合理组织
B. 重视想象性游戏在儿童发展中的作用
C. 强调游戏对于人格发展、心理健康的价值
D. 重视儿童早期经验对健康的成年生活的重要性
14. 人类在脑力和体力劳动中会感到疲劳，为了消除疲劳、恢复精力，就产生了游戏，持这种观点的是()
- A. 剩余精力说 B. 生活预备说

- C. 生长说 D. 松弛说
15. 根据马斯洛的需要层次理论和现代动机心理学的研究，儿童第一层次的需要是()
- A. 与外界环境保持平衡与协调的需要
B. 认知水平的需要
C. 维持生命、安全和机体生长发育的需要
D. 社会性与自我发展的需要
16. 按照玩具的功能特点划分，不倒翁、“小猴打鼓”、“小鸡吃米”等属于()
- A. 娱乐玩具 B. 智力玩具
C. 结构造型玩具 D. 体育玩具
17. 为大班儿童选择的玩具，正确的说法是()
- A. 应以成型的形象玩具为主
B. 应多提供发展感觉运动的玩具
C. 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
D. 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
18. 某教师为游戏区制定了教育目标，美工区的教育目标是：“培养幼儿美感和动手能力”，语言区则为“培养幼儿语言表达能力”，这两个目标存在的主要问题是()
- A. 过于笼统，缺乏针对性 B. 没有考虑学科领域
C. 没有分析教育功能 D. 缺乏灵活性
19. 将游戏划分为感觉运动游戏、象征性游戏、结构性游戏和规则游戏，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. 按儿童认知发展分类 D. 按儿童在游戏中的社会行为表现分类
20. 以集体共同的目标为游戏中心，有达到目标的方法，活动有严格的组织，小组里有分工，常有较明显的组织者或领导者，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

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. 以下学者中，属于游戏的剩余精力说的代表人物的是()
- A. 席勒 B. 拜敦代克
C. 斯宾塞 D. 维果斯基
E. 艾里康宁
22. 关于专门化玩具，正确的说法有()
- A. 功能固定，用法较确定

- B. 使游戏的内容（主题和情节）较为单一
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. 影响儿童游戏的社会环境因素包括()

- A. 父母亲的教养方式
B. 家庭成员及相互关系
C. 儿童的伙伴
D. 社会文化背景
E. 教育因素

24. 构成有规则游戏的几个基本因素是()

- A. 游戏的假想
B. 游戏的任务
C. 游戏的玩法
D. 游戏的规则
E. 游戏的结果

25. 以培养学前儿童的创造性为显著目标的游戏有()

- A. 感官游戏
B. 角色游戏
C. 表演游戏
D. 体育游戏
E. 结构游戏

三、名词解释(本大题共 4 小题，每小题 4 分，共 16 分)

26. 角色意识
27. 结构游戏
28. 教学游戏化
29. 游戏常规

四、简答题(本大题共 4 小题，每小题 5 分，共 20 分)

30. 我国教育工作者一般把游戏特征归结为哪几个方面？
31. 简述游戏性体验的几种主要成分。
32. 简述游戏教育实施计划制定中应注意的问题。
33. 简述角色游戏的基本结构。

五、论述题(本大题共 2 小题，每小题 10 分，共 20 分)

34. 举例说明学前儿童玩具及游戏材料选择和提供的标准。
35. 试述在我国家庭内倡导和开展亲子游戏的策略。

六、案例分析题(本大题 14 分)

36. 大（2）班在玩“老狼老狼几点钟”的游戏，当王老师扮演的老狼凶狠地向幼儿扮演的小兔子扑去的时候，按照规则小兔子应该四散躲开，而小思和小雨一动不动地站在原地，他们先试探地看着大灰狼，后来干脆挡住大灰狼的去路，嘴里还念念有词“我们不怕大灰狼”，游戏该怎么进行下去呢？王老师改变了故事情节，大灰狼装做又惊讶又害怕的样子逃跑了，其余的“兔子”齐心协力追捕大灰狼，游戏中孩子们体验到了勇敢和智慧带来的快乐。

请你对照游戏是否成功的标准，评价上述王老师指导的游戏是否成功。

