

2023 年 4 月高等教育自学考试

# 学前游戏论试题

课程代码:00399

1. 请考生按规定用笔将所有试题的答案涂、写在答题纸上。

2. 答题前,考生务必将自己的考试课程名称、姓名、准考证号用黑色字迹的签字笔或钢笔填写在答题纸规定的位置上。

## 选择题部分

注意事项:

每小题选出答案后,用 2B 铅笔把答题纸上对应题目的答案标号涂黑。如需改动,用橡皮擦干净后,再选涂其他答案标号。不能答在试题卷上。

一、单项选择题:本大题共 25 小题,每小题 2 分,共 50 分。在每小题列出的备选项中只有一项是最符合题目要求的,请将其选出。

1. 《理想国》中记载“儿童分两队,玩的蛎壳一面白,一面黑。玩时,一儿童丢蛎壳于两队间,视所出或白或黑,一队逃,一队追”,这种游戏十分类似于我国民间流传的\_\_\_\_\_游戏。

- A. “过家家”                      B. “捉迷藏”                      C. “贴烧饼”                      D. “跳四方”

2. \_\_\_\_\_标志着当代儿童观的最高水平的国际公约,代表当代文明社会向全人类发出了所有儿童的游戏权利不可剥夺的宣言和承诺。

- A. 《儿童权利公约》  
B. 《儿童权利宣言》  
C. 《适合儿童成长的世界》  
D. 《关于儿童生存、保护 and 发展的世界宣言》

3. \_\_\_\_\_从唯心主义的哲学观出发,将游戏的本质归结为生物性。他虽然觉察到儿童在游戏中表达某种内在愿望的主动性,却否认了游戏来源的客观现实性。

- A. 蒙台梭利                      B. 夸美纽斯                      C. 福禄贝尔                      D. 裴斯泰洛齐

4. 游戏是一种社会性的活动的观点是\_\_\_\_\_心理学家和教育家首先提出来的。

- A. 英国                      B. 德国                      C. 美国                      D. 前苏联

5. 克拉思诺(Krasnor)和佩培拉(Peplerp)于 1980 年提出了游戏行为的四种特征或四种因素,包括\_\_\_\_\_、肯定的情感、虚构性和内部动机。

- A. 自发性                      B. 灵活性                      C. 模拟性                      D. 非生产性

6. 如果把“探索”“象征”“嬉戏”这三种性质不同的游戏动作看做是一个连续体,那么在\_\_\_\_\_的这一端,外部刺激物对儿童游戏动作的制约作用大,表现为对外部事物的顺应,认知性成分高。
- A. 探索                      B. 象征                      C. 嬉戏                      D. 无法确定
7. \_\_\_\_\_是最早出现的游戏形式,主要是在两岁前,即还不会说话的婴儿进行的游戏。
- A. 感觉运动游戏                      B. 象征性游戏  
C. 结构性游戏                      D. 规则游戏
8. 美国心理学家比勒(Bihlen)按着儿童在游戏中\_\_\_\_\_的不同,把游戏分为机能游戏、想象游戏、接受游戏、制作游戏四种。
- A. 游戏主题                      B. 身心体验形式  
C. 认知发展                      D. 社会行为
9. 下列各项中,\_\_\_\_\_属于工具性游戏。
- A. 角色游戏                      B. 表演游戏  
C. 音乐游戏                      D. 自由游戏
10. 以认知为主线的学前儿童游戏发展的三种水平中,\_\_\_\_\_是最初的发展。
- A. 感觉运动性水平                      B. 象征性水平  
C. 无规则性水平                      D. 规则性水平
11. 儿童游戏动作的发展经历一个逐渐连贯(即符合一定逻辑顺序)的过程,皮亚杰称之为动作的
- A. 阶段化                      B. 顺序化                      C. 条理化                      D. 序列化
12. 心理学家\_\_\_\_\_等人在1976年就游戏对儿童解决问题的作用进行了研究,发现儿童的先行经验构成了其解决问题的有效的潜在经验。
- A. 西尔瓦                      B. 克伯屈                      C. 邓斯克                      D. 科琳·亨特
13. 心理学家\_\_\_\_\_认为,想象游戏的主要优点在于它能提供给一个新的刺激场,这种刺激场是由儿童凭想象和回忆创造出来的心理场,它能够使儿童逃避不愉快的现实环境和气氛,使他们产生愉快、肯定的情绪体验,改变受挫的情绪状态,从而间接实现对行为的控制。
- A. 罗森                      B. 佩皮洛  
C. 辛格夫妇                      D. 马努依连柯
14. 一般废旧物品材料,尽管有较高的智力发展价值,且来源上广泛,经济上节约,但需要儿童用自己的更丰富的知识经验来组织和驾驭游戏材料。因此,它有一定的年龄适用范围,更适合\_\_\_\_\_岁以上的儿童使用。
- A. 3                      B. 4                      C. 5                      D. 6

15. 下列有关“家庭结构和气氛对学前游戏的影响”的说法,错误的是
- A. 只有那些积极对孩子的行为作出反应、敏感的和权威的父母才能使孩子感到舒适和安全。
  - B. 来自核心家庭的儿童比单亲家庭的儿童开展象征性游戏的能力更强,他们倾向于以物代物,游戏内容也更丰富。
  - C. 无论是男孩还是女孩的游戏都受到父母离异带来的消极影响,而且女孩受损害的程度要更大,时间更持久。
  - D. 父亲和母亲对儿童的影响是不同的,父亲更倾向于和孩子游戏,而且更多的是与孩子玩运动性的、力量型的游戏,而母亲更多的是与孩子玩安静的游戏。
16. 捷克大教育家夸美纽斯依据他的\_\_\_\_\_思想,将游戏作为他在母育学校体系中对儿童进行全面教育的手段,并提出成年人领导或参加游戏的重要性。
- A. 适应自然
  - B. 泛智教育
  - C. 绅士教育
  - D. 自由教育
17. \_\_\_\_\_是选购玩具的最基本的标准。
- A. 经济适用
  - B. 符合卫生和安全要求
  - C. 符合艺术要求
  - D. 具有教育性
18. 教师在幼儿游戏教育实施过程中使用了“你怎样变出了这么好看的橙红色?”,这样的语言属于
- A. 建议
  - B. 评论
  - C. 询问
  - D. 提问
19. 婴儿进行“写写画画”属于
- A. 感官游戏
  - B. 语言游戏
  - C. 智力游戏
  - D. 活动性游戏
20. 学前儿童游戏按照\_\_\_\_\_可分为亲子游戏、同龄伙伴游戏、师生游戏。
- A. 儿童认知发展
  - B. 游戏的关键特性
  - C. 人际交往的对象
  - D. 儿童在游戏中的主要行为(活动)表现
21. 斯宾塞(H·Spencer)在探讨游戏本身与儿童发展的关系时,提出了
- A. 复演说
  - B. 前练习说
  - C. 生活预备说
  - D. 剩余精力说
22. \_\_\_\_\_至今,游戏研究领域出现空前繁荣的景象,儿童游戏研究呈飞跃发展的态势。
- A. 20世纪30年代
  - B. 20世纪40年代
  - C. 20世纪60年代
  - D. 20世纪70年代

23. 古希腊哲学家\_\_\_\_\_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。
- A. 毕达哥拉斯      B. 苏格拉底      C. 柏拉图      D. 亚里斯多德
24. 英国哲学家\_\_\_\_\_认为儿童应进行体操与游戏,不仅对身体健康重要,而且也让儿童试验自己的能力,知道他们能做什么,不能做什么。
- A. 牛顿      B. 洛克      C. 米尔顿      D. 霍布士
25. \_\_\_\_\_是由一切与生俱来的原始本能冲动所组成的,它们不懂得什么逻辑、道德,而只受“唯乐原则”的支配,盲目地追求满足。
- A. 伊特      B. 自我      C. 超我      D. 真我

## 非选择题部分

### 注意事项:

用黑色字迹的签字笔或钢笔将答案写在答题纸上,不能答在试题卷上。

### 二、名词解释题:本大题共 6 小题,每小题 3 分,共 18 分。

26. 角色扮演
27. 游戏
28. 自我效能感
29. 游戏常规
30. 表演游戏
31. 觉醒

### 三、简答题:本大题共 4 小题,每小题 8 分,共 32 分。

32. 简述游戏性体验的主要成分。
33. 简述教师在制定游戏计划时,应考虑哪些问题。
34. 简述在我国家庭内倡导和开展亲子游戏的策略。
35. 简述高级心理机能的特征。