

2. 20 世纪 90 年代以来, 一种更加科学的儿童游戏本质观认为, 游戏是
- A. 剩余精力的无目的的消耗
B. 种族的过去活动习惯的延续和再现
C. 儿童的社会性活动
D. 儿童的主体性活动
3. 杜威认为, 对于儿童而言, 特别是幼儿阶段, “生活即游戏, 游戏即生活”, 这种观点属于
- A. 游戏的生物性本质观
B. 游戏的社会性本质观
C. 游戏的主体性本质观
D. 游戏的历史性本质观
4. 在搭积木、拼图游戏中, 占优势的动作一般是
- A. 探索
B. 象征
C. 嬉戏
D. 角色扮演
5. 在教学游戏的设计和组织过程中, 教师必须考虑所运用的游戏能不能切实有利于儿童对知识技能的掌握; 自选游戏的组织也考虑了儿童在游戏中会获得哪些方面的发展, 这样的游戏实施体现了
- A. 主体性原则
B. 教育性原则
C. 因材施教原则
D. 启发性原则
6. 带有“好像”和“假装”特点的游戏, 例如, 在游戏中把自己假装成厨师或交通警察等, 这种游戏称为
- A. 感觉运动游戏
B. 象征性游戏
C. 结构游戏
D. 规则游戏
7. 把以下三种游戏按照社会性发展程度进行排序, 社会性程度由低到高的顺序应是
- A. 合作游戏、联合游戏、平行游戏
B. 平行游戏、合作游戏、联合游戏
C. 平行游戏、联合游戏、合作游戏
D. 合作游戏、平行游戏、联合游戏
8. 角色扮演最基本的成分, 也是最早出现的成分是
- A. 角色行为
B. 扮演意识
C. 角色认识
D. 角色感情
9. 儿童在游戏中可以获得影响与控制环境的能力, 可以建立起信心, 感到自己是有能力的人, 从而获得成就感、自主感。说明游戏可以满足儿童
- A. 生理发展的需要
B. 认知发展的需要
C. 社会性发展的需要
D. 自我表现、自我肯定的需要
10. 关于幼儿园游戏和教学的关系, 正确的表述是
- A. 幼儿园应以游戏代替教学
B. 幼儿园应以教学代替游戏
C. 两者互相联系又互相区别、互相独立
D. 教学即游戏
11. 教师站在儿童的游戏之外, 以现实的教师身份干预儿童的游戏, 从而更明确直接地向儿童传递教育意图, 这种游戏指导方式称为
- A. 平行游戏指导
B. 共同游戏指导

C.旁观者指导

D.非言语指导

1 2. 表演游戏和角色游戏的共同点在于

A. 都是按照童话或故事情节扮演角色进行表演的游戏

B.都是按照作品规定的内容扮演角色进行表演的游戏

C.都是通过模仿和想象扮演角色的游戏

D.都是儿童根据自己的生活经验创造性地反映周围生活的游戏

1 3. 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,或者说游戏本身即是目的,这种游戏称之为

A. 本体性游戏

B.工具性游戏

C.结果性游戏

D.过程性游戏

1 4. 某教师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”,语言区则为:“培养幼儿语言表达能力”,你认为这一目标

A. 太笼统、太空泛,缺乏针对性

B.不符合儿童年龄特征

C.不能体现教育性

D.不够灵活

1 5. 教师鼓励儿童用言语描述自己的行为或所发生的事情,如问:“你在做什么?”“怎么回事?”等,以帮助教师了解儿童的想法。这种言语指导方式称为

A. 建议

B.询问

C.描述

D.评论

16. 关于儿童游戏场地的说法,正确的是

A. 游戏空间越大,打闹混战游戏发生频率越低

B.个人安静的游戏一般多发生在较大的、开放式的空间

C.游戏时间影响游戏的数量而对游戏质量没有影响

D.场地的空间密度、地点、结构特征及设备位置对儿童游戏产生着一定的影响

1 7. 皮亚杰认为,游戏是

A. 顺应超过了同化

B.同化超过了顺应

C.一种顺应

D.一种同化

1 8. 20 世纪 20 年代左右至建国初期,在介绍和引进西方游戏理论的基础上,开始了我国儿童游戏研究工作并奠定了我国儿童游戏研究基础的是

A. 张雪门

B.陶行知

C.陈鹤琴

D.蔡元培

1 9. 以下适合提供给 2 岁以内的婴儿的玩具是

A. 发声的摇鼓、音乐盒、不倒翁

B.拼板、插板、拼图

C.秋千、木马、平衡木

D.橡皮泥、魔方、纸牌

2 0. 试图通过解释环境刺激和个体行为的关系,来揭示游戏的生理机制的理论是

- A. 游戏的元交际理论
B. 角色游戏理论
C. 皮亚杰理论
D. 游戏的觉醒理论

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, 请将其选出并将“答题纸”的相应代码涂黑。错涂、多涂、少涂或未涂均无分。

- 2 1. 关于游戏的社会性本质观, 正确的说法有
- A. 强调成人与教育影响在游戏发生、发展过程中的决定性作用
B. 肯定了游戏作为教育手段的有效性
C. 认为游戏是儿童的社会性活动
D. 强调游戏活动的自由自主性
E. 肯定了儿童在游戏活动中内部的主观体验即主体性体验的决定性地位
- 2 2. 一般认为, 游戏性体验可以分为以下几种主要成分
- A. 兴趣性体验
B. 自主性体验
C. 胜任感体验
D. 幽默感
E. 驱力愉快
- 2 3. 关于为儿童游戏选择的玩具和材料, 正确的说法有
- A. 构型越逼真精美, 越能引发儿童游戏中的创造性
B. 玩具越多越有利于儿童游戏
C. 非专门化玩具由于用法不确定, 为儿童想象力发挥留有更大余地, 使游戏情节更丰富
D. 玩具过少不利于游戏内容的丰富化和多样化
E. 废旧物品或材料有较高的智力发展价值, 但需要儿童有更丰富的知识经验来组织和驾驭
- 2 4. 以下几种游戏中, 属于有规则游戏的有
- A. 结构游戏
B. 智力游戏
C. 体育游戏
D. 表演游戏
E. 音乐游戏
- 2 5. 角色游戏与其他形式的游戏相比较, 突出地表现出以下哪几个最基本的特点
- A. 高度的独立自主性
B. 特殊的想象活动
C. 较强的目的性
D. 严密的外部规则
E. 学习任务和目的的密切结合

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。

三、名词解释(本大题共 4 小题，每小题 4 分，共 16 分)

26. 以物代物
27. 游戏常规
28. 亲子游戏
29. 游戏的元交际理论

四、简答题(本大题共 4 小题，每小题 5 分，共 20 分)

30. 游戏的外部条件因素必须符合哪些要求或特征？
31. 简述影响学前儿童游戏的社会环境因素。
32. 简述结构游戏的基本结构。
33. 简述以认知为主线的学前儿童游戏发展的几种水平。

五、论述题(本大题共 2 小题，每小题 10 分，共 20 分)

34. 举例分析如何开展表演游戏的指导。
35. 联系幼儿园实际分析创设学前游戏的环境和条件应注意的基本要求。

六、案例分析题(本大题 14 分)

36. 4 岁的小晴在玩沙，只见她往一只大口瓶里装了大半瓶的沙，接着又拿起一杯水往里灌，当旁边的继刚向她要水的时候，她想从那瓶沙里把水倒出来，可是当她把所有的沙倒出来，也不见刚才她灌进去的水，只听她自言自语道：“咦，水呢？”“这个沙是湿的”。以后的玩沙，她反复地灌水，水浸没了沙，又装沙，沙吸收了水，再灌水，还倒出沙子，再把湿沙堆得老高老高的。中间还用手指挖了个洞。小晴一边重复这一切一边自言自语：“干沙是黄的，湿沙是黑的”，“干沙做的宝塔会倒下来的，湿沙做的不会倒”，“湿沙可以挖窗户，干沙不可以”……尽管表达不尽准确，但她确实在体验沙的各种性质。

结合案例说明游戏对儿童智力发展的作用，具体可以归纳为哪几个方面。