

4. “你能给老师讲讲你画的是什么呢？”，这属于游戏现场指导中间接的言语方式中的 ()
- A.评论
B.建议
C.描述
D.询问
5. 20 世纪中叶流行的三种游戏理论分别是 ()
- A.剩余精力说、活动论、发泄论
B.发泄论、认知发展论、活动论
C.认知发展论、生活预备说、觉醒论
D.活动论、发泄论、元交际论
6. 美国心理学家霍尔提出的游戏论点被称为 ()
- A.发泄论
B.松弛说
C.复演说
D.剩余精力说
7. 最早将游戏引进儿童情绪困扰的治疗的心理学家是 ()
- A.佩勒
B.蒙尼格
C.埃里克森
D.安娜·弗洛伊德
8. 教育史上第一个系统研究游戏的价值并为儿童尝试创立游戏实践体系的教育家是 ()
- A.欧文
B.斯宾塞
C.福禄培尔
D.蒙台梭利
9. 和成人游戏相比，儿童的游戏具有的三个特点是 ()
- A.地位、主体情况、内容各有不同
B.时间、主体情况、内容各有不同
C.地位、发展情况、形式各有不同
D.时间、发展情况、形式各有不同
10. 从表情角度区分，可以用来判断儿童不在游戏的一个客观指标是 ()
- A.茫然发呆
B.专注认真
C.夸张变形
D.平和轻松
11. 将儿童的游戏行为按照儿童在游戏中社会行为的不同表现以及参与游戏的儿童之间的相互关系，划分为六种的学习者是 ()
- A.比勒
B.帕登
C.戴伊
D.萨顿·史密斯

12. 我国学前教育界,习惯把幼儿园游戏分为()
- A.经验、模仿、练习等三种游戏
B.接受、想象、机能、制作等四种游戏
C.角色、结构、表演、体育、智力、音乐等六种游戏
D.角色、结构、表演、体育、智力、音乐、娱乐等七种游戏
13. 我国学前教育界认为,游戏是幼儿的()
- A.基本活动
B.学习活动
C.生活活动
D.娱乐活动
14. 激发儿童探究性动机的主要是()
- A.智力游戏
B.象征性游戏
C.合作性游戏
D.运动性游戏
15. 心理学家辛格夫妇研究认为,能提供一个新的刺激场,使儿童改变受挫的情绪状态,从而间接实现对行为控制是()
- A.练习游戏的主要优点
B.运动游戏的主要优点
C.规则游戏的主要优点
D.想象游戏的主要优点
16. 心理学家研究发现,当儿童使用装束打扮用的材料、玩具小汽车和其他大型运输工具时,则更多玩()
- A.社会性假装的游戏
B.社会性建构游戏
C.非社会性游戏
D.技能性游戏
17. 有学者研究发现,相比传统游戏场地,在创造性的游戏场所,经常可以看到()
- A.象征性游戏
B.机能性游戏
C.练习性游戏
D.规则性游戏
18. 亲子游戏包括两种性质不同的游戏,即嬉戏性游戏和教学性游戏,下面不属于嬉戏性游戏的是()
- A.藏和找
B.挠痒痒
C.猜谜
D.举高
19. 亲子游戏的基本特点包括发展性和()
- A.教育性
B.随机性
C.长期性
D.情感性
20. 家庭内成人(父母等)与儿童之间发生的游戏是()
- A.亲子游戏
B.教学游戏
C.智力游戏
D.体育游戏
21. 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.非自觉性理解
C.生物性本质观
- B.社会性本质观
D.生物—社会性理解
22. 游戏性体验可以分为兴趣性体验、自主性体验、胜任感/成就感体验以及 ()
A.幽默感和信任感
C.安全感和驱力愉快
- B.幽默感和驱力愉快
D.安全感和信任感
23. 我国的游戏理论研究,长期受到前苏联的影响,也坚持认为这样的观点 ()
A.游戏是儿童的自觉性活动
B.游戏是儿童的社会性活动
C.游戏是儿童的自发性活动
D.游戏是儿童的本能性活动
24. 从材料角度区分,能判断儿童是否正在游戏的一个指标是 ()
A.在玩逼真性程度高的玩具
C.有无玩具
- B.有许多玩具
D.在玩玩具

二、名词解释(本大题共 4 小题,每小题 4 分,共 16 分)

25. 觉醒理论
26. 规则游戏的规则
27. 专门化玩具
28. 游戏的教育化

三、简答题(本大题共 4 小题,每小题 6 分,共 24 分)

29. 皮亚杰游戏理论对游戏本质的理解及其局限。
30. 游戏经验为什么会有助于儿童问题解决能力的发展。
31. 简述结构游戏的基本结构。
32. 在学前儿童游戏教育实施中,如何贯彻教育性原则?

四、论述题(本大题共 2 小题,每小题 12 分,共 24 分)

33. 试论述影响学前儿童游戏的社会环境因素。
34. 联系实际,试论述如何制定游戏教育实施周计划。

五、案例题(本大题 12 分)

35. 结合有关幼儿角色游戏指导的知识,找出下面这个“饮食店”大班角色游戏指导中存在的问题,并说明理由。

饮食店

游戏准备:

提供了纸、彩笔和剪刀等材料。

游戏过程：

1. 直接告诉幼儿：“今天我们来玩‘饮食店’游戏”。
2. 分配角色：教师按照自己事先想好的饮食店需要的角色，直接为每个幼儿分配了相应的角色。在此过程中，有些幼儿显然不太喜欢教师分配的角色，希望能够扮演其他的角色，但是教师最终还是强制每个幼儿接受自己分配的角色。
3. 一起摆放玩具，幼儿根据自己的角色到岗开始工作，游戏全面铺开。
4. 游戏进行了 12 分钟，教师一看吃饭时间快到了，想结束游戏，于是以游戏的口吻说：“时间很晚了，餐厅要关门了”，幼儿此时兴致仍然很高，则可答应说“餐厅明天再开门”，以刺激幼儿对下一次游戏的期望。
5. 游戏结束时，教师进行了简短的评价，鼓励表扬那些能力较差、性格内向的幼儿，以提高他们的自信心。