

浙江省 2018 年 4 月高等教育自学考试

## 学前游戏论试题

课程代码:00399

请考生按规定用笔将所有试题的答案涂、写在答题纸上。

## 选择题部分

## 注意事项:

1. 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。
2. 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 19 小题,每小题 1 分,共 19 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,请将其选出并将“答题纸”的相应代码涂黑。错涂、多涂或未涂均无分。

1. 游戏开始真正成为理论研究的对象,并出现了人类历史上最早的游戏理论,是在  
A. 18 世纪中期          B. 19 世纪初          C. 19 世纪中期          D. 20 世纪初
2. 学前儿童末期,由于儿童认知范围的扩大、思维能力以及社会化程度的提高,游戏发展到了一个水平即  
A. 感觉运动性水平          B. 象征性水平  
C. 规则性水平          D. 社会性水平
3. 儿童相互模仿,操作相同或相近的玩具或开展相类同的游戏,我们称之为  
A. 规则性游戏          B. 平行游戏          C. 合作游戏          D. 联合游戏
4. 教师当成“邻居”到娃娃家,假装发现娃娃发烧,并劝“爸爸、妈妈”应带娃娃到“医院”看病或请医生,使原本平淡的游戏情节得以扩展。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
5. 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

6. 玩具的教育性取决于
- A. 玩具的复杂程度
  - B. 玩具的新颖性与多样化
  - C. 玩具的外形美观
  - D. 一物多用,富于变化,有启发性
7. 5-6 岁的幼儿抽象思维能力开始发展,运动技能更加成熟,下列较为适合他们的玩具是
- A. 娃娃玩具、秋千、转椅等
  - B. 摇鼓、音乐盒、小熊打鼓等
  - C. 积木、皮球、积塑等
  - D. 镶嵌板、图片接龙、电动玩具等
8. 学前游戏实施的计划通常是
- A. 学年计划
  - B. 学期计划
  - C. 月计划
  - D. 周计划
9. 教师通过言语方式试探或协商性地要求或暗示儿童去做什么和如何做,重在对学前儿童游戏行为的引导。这种指导言语方式是
- A. 评论
  - B. 建议
  - C. 描述
  - D. 询问
10. 评价儿童游戏是否成功的关键是
- A. 游戏任务是否完成
  - B. 儿童是否积极参与
  - C. 儿童是否得到教育
  - D. 儿童是否愉悦
11. 有规则游戏最大的特点是
- A. 有一定的玩法与规则
  - B. 有明确的任务
  - C. 学习任务与游戏形式的结合
  - D. 具有竞赛性质
12. 前苏联游戏理论研究的典型特征是坚持游戏的
- A. 生物性本质观
  - B. 社会性本质观
  - C. 主体性本质观
  - D. 科学性本质观
13. 在现代西方心理学流派中,最重视游戏问题的一个派别是
- A. 行为主义学派
  - B. 认知发展学派
  - C. 精神分析学派
  - D. 社会文化历史学派
14. 在游戏治疗中,首先采用了“娃娃游戏”技术的是
- A. 认知发展学派
  - B. 精神分析学派
  - C. 元交际理论
  - D. 维果茨基理论
15. 角色游戏与其他形式的游戏相比较,真实地表现出两个最基本的特点:特殊的想象活动和
- A. 高度的独立自主性
  - B. 假设性
  - C. 目的性
  - D. 虚拟性
16. 提出游戏复演说的是
- A. 拜敦代克
  - B. 艾里康宁
  - C. 霍尔
  - D. 斯宾塞

17. 认为游戏是学前儿童的主导活动,强调成本与教育影响对儿童游戏的作用的学派是
- A. 经典学派  
B. 认知发展学派  
C. 精神分析学派  
D. 社会文化历史学派
18. “我们来玩过家家吧!”“这是我的,不给你玩!”,儿童在游戏中出现的类似言语属于
- A. 游戏性语言  
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. 伙伴之间的交际性语言
19. 学前儿童最早出现的游戏形式是
- A. 感觉运动游戏  
B. 象征性游戏  
C. 结构游戏  
D. 规则游戏

## 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,请将其选出并将“答题卡”的相应代码涂黑。错涂、多涂、少涂或未涂均无分。

20. 根据游戏动作的不同性质,可以把游戏动作分为
- A. 探索  
B. 象征  
C. 嬉戏  
D. 角色扮演  
E. 操作
21. 游戏性体验是指儿童在游戏过程中所产生的主观感受或内部心理体验,在下列游戏性体验的具体成分中,哪些成分是哪一种游戏活动都必须具备的?
- A. 幽默感  
B. 驱力愉快  
C. 胜任感体验  
D. 兴趣性体验  
E. 自主感体验
22. 工具性游戏是指作为教育教学活动的手段或工具的游戏,其目的在于通过游戏促进教育教学活动的有效进行,下列哪些游戏属于工具性游戏?
- A. 音乐游戏  
B. 结构游戏  
C. 表演游戏  
D. 体育游戏  
E. 智力游戏
23. 游戏在促进学前儿童情感发展中的作用主要表现为
- A. 丰富儿童积极的情感情绪体验  
B. 发展儿童的成就感与自信心  
C. 发展儿童的美感  
D. 帮助儿童进行情绪宣泄  
E. 有助于儿童克服自我中心化
24. 下列属于国外学前游戏研究中经典游戏理论的是
- A. 剩余精力说  
B. 生活预备说  
C. 成熟说  
D. 生长说  
E. 复演说

**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、名词解释题(本大题共4小题,每小题4分,共16分)**

25. 角色游戏
26. 松弛说
27. 场地空间密度
28. 情景转变

**四、简答题(本大题共4小题,每小题5分,共20分)**

29. 简述以社会性为主线的学前游戏发展演化进程。
30. 简述学前游戏教育中如何贯彻教育性原则。
31. 简述结构游戏的基本结构。
32. 简述玩具及游戏材料选择和提供的标准。

**五、论述题(本大题共2小题,每小题10分,共20分)**

33. 联系实际,谈谈幼儿结构游戏的指导要领。
34. 试述游戏教育实施计划制定应注意的问题。

**六、案例分析题(本大题15分)**

35. 幼儿园中班建构区,一个男孩(甲)在用软塑料块搭“大高楼”,另一个男孩(乙)在他旁边玩飞机。每当甲搭好了“大高楼”,乙的“飞机”就开过来,撞倒了甲的“大高楼”。根据观察对于游戏指导中的意义,假设你是该班的教师,遇到案例中的这种情况,会如何处理?