

浙江省 2016 年 10 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 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. 亲子游戏的显著特点是
 - A. 规则性
 - B. 开放性
 - C. 情感性
 - D. 目的性
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. 游戏是环境刺激的产物
 - 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. 奠定了我国儿童游戏研究基础的是
 - A. 张雪门
 - B. 陶行知
 - C. 张宗麟
 - D. 陈鹤琴
5. 以下几种游戏中,社会性程度最高的游戏是
 - A. 单独游戏
 - B. 平行游戏
 - C. 联合游戏
 - D. 合作游戏

6. 包括任务、玩法、规则、结果四个基本因素的游戏称为

- A. 创造性游戏
- B. 有规则游戏
- C. 智力游戏
- D. 体育游戏

7. 搭积木、插积塑、泥工、折纸、用雪堆雪人等属于

- A. 感觉运动游戏
- B. 象征性游戏
- C. 结构游戏
- D. 规则游戏

8. 被皮亚杰称为感觉运动游戏的是

- A. 角色扮演游戏
- B. 想象游戏
- C. 动作性游戏
- D. 机能游戏

9. 游戏对学前儿童情感发展产生作用的表现是

- A. 发展了儿童的成就感自信心
- B. 有助于掌握良好的道德品质
- C. 发展儿童的思维力
- D. 有助于克服幼儿自我中心化

10. 福禄贝尔将游戏和教学结合,提出了

- A. 适应自然思想
- B. 游戏教学原则
- C. 作业、游戏、工作的概念
- D. 制作恩物玩具

11. 贯彻教育性原则正确的做法是

- A. 合教育目的
- B. 保证游戏的趣味性
- C. 保证游戏的新颖性
- D. 保证游戏的活动性

12. 幼儿每天户外活动的应不少于

- A. 3 小时
- B. 2 小时
- C. 1 小时
- D. 半小时

13. 符合自选游戏特征的是

- A. 作为一种教学手段
- B. 视作学前教育显性课程
- C. 视作学前教育隐性课程
- D. 语言、动作、玩伴的选择有标准

14. 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

15. 指五官(1 岁左右)属于婴儿游戏中的

- A. 活动性游戏
- B. 发展语言的游戏
- C. 感官游戏
- D. 智力游戏

16. 陈鹤琴关于儿童游戏看法中的核心思想是
- 从儿童身心发展的角度去考察儿童游戏
 - 从人的本能、欲望的角度分析游戏
 - 用描述认知发展的术语来解释游戏
 - 运用人类学、逻辑学来研究儿童游戏
17. 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
- 与外界环境保持平衡与协调的需要
 - 认知水平的需要
 - 维持生命、安全和机体生长发育的需要
 - 社会性与自我发展的需要
18. 选择玩具最基本的标准是
- 安全、卫生
 - 符合艺术要求
 - 具有新颖性
 - 具有教育性
19. 以下适合提供给 3—4 岁幼儿的玩具是
- 小推车、大皮球、滚筒
 - 拼板、插板、拼图
 - 秋千、木马、滑梯、转椅
 - 橡皮泥、魔方、纸牌
20. 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
- 游戏的元交际理论
 - 角色游戏理论
 - 皮亚杰理论
 - 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。

21. 属于经典的游戏理论有
- 剩余精力说
 - 前练习说
 - 复演说
 - 精神分析学派
 - 社会文化历史学派
22. 一般认为,游戏性体验可以分为以下几种主要成分?
- 兴趣性体验
 - 自主性体验
 - 胜任感体验
 - 幽默感
 - 驱力愉快

23. 关于游戏促进幼儿智力发展,正确的说法有
- A. 提供了轻松愉悦的心理氛围
 - B. 玩具越多越有利于儿童游戏
 - C. 游戏扩展和加深了幼儿对事物的认识
 - D. 游戏促进了幼儿语言的发展
 - E. 游戏有利于幼儿想象力的发展
24. 以下几种游戏中,属于按儿童在游戏中体验的形式分类的是
- A. 机能游戏
 - B. 智力游戏
 - C. 想象游戏
 - D. 接受游戏
 - E. 制作游戏
25. 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. 以建筑和构造为基本活动
 - C. 较强的目的性
 - D. 严密的外部规则
 - E. 特殊的想象活动

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. 游戏
- 27. 表演游戏
- 28. 非专门化玩具
- 29. 生长说

四、简答题(本大题共 4 小题,每小题 5 分,共 20 分)

- 30. 简述我国对学前游戏基本特征的认识。
- 31. 依据游戏的教育作用或目的分类,游戏可以分为哪几种?
- 32. 如何贯彻学前游戏教育实施中的主体性原则?
- 33. 简述亲子游戏发展性特点的表现。

五、论述题(本大题共 2 小题,每小题 10 分,共 20 分)

- 34. 试论述游戏在学前儿童社会性发展中的作用。
- 35. 联系幼儿园实际分析教师对学前角色游戏的指导策略。

36. 幼儿大班娃娃家区,一个男孩(爸爸)独自在家,用橡皮泥搓长条条,娃娃放在一边的小床上,这时候一个小女孩(妈妈)走了进来,问他在做什么,他说我煮他吃面条,你来喂他吧。
- 依据案例材料,从衡量儿童游戏成功的标准的角度评析该案例。