

浙江省 2017 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 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. 提出对于儿童而言,特别是在幼儿阶段,“生活即游戏,游戏即生活”的教育家是  
A. 杜威 B. 斯宾塞 C. 席勒 D. 格鲁斯

2. 儿童之间进行的诸如下棋、打牌、拔河等活动,我们称之为  
A. 感觉运动游戏 B. 规则性游戏  
C. 结构性游戏 D. 象征性游戏

3. 人们常常用来判断一种活动是不是游戏的一项外部指标是  
A. 表情 B. 动作 C. 言语 D. 玩具

4. 以下以社会性为主线的游戏发展阶段中,社会性程度最高的阶段是  
A. 独自游戏阶段 B. 平行游戏阶段  
C. 合作游戏阶段 D. 联合游戏阶段

5. 幼儿园最基本的活动应当是  
A. 学习 B. 作业 C. 保育 D. 游戏

6. 下列较为适合 2 岁以内婴儿的玩具是  
A. 镶嵌板、图片接龙、拼图等 B. 娃娃玩具、秋千、转椅等  
C. 积木、皮球、电动玩具等 D. 摆鼓、音乐盒、小熊打鼓等

7. 教师通过模仿学前儿童的游戏来对学前儿童游戏施加影响,这种游戏指导方式是

- A. 平行游戏指导
- B. 共同游戏指导
- C. 旁观者指导
- D. 评论者指导

8. 游戏计划制定的首要任务是

- A. 确定指导教师
- B. 选择游戏内容
- C. 确定游戏目标
- D. 选择游戏玩具

9. 婴儿游戏的认知水平主要处于

- A. 感知运动水平
- B. 象征性水平
- C. 逻辑运算水平
- D. 具体运算水平

10. 学前游戏计划的拟定主要表现为教师对下列哪种游戏计划的拟定?

- A. 集体游戏
- B. 教学游戏
- C. 幼儿园规定的游戏
- D. 儿童自选游戏

11. 婴儿的随意注意发展还不完善,且身体也易疲劳,因此婴儿每次游戏活动的适宜时间为

- A. 不超过 15 分钟
- B. 20 分钟左右
- C. 30 分钟左右
- D. 1 个小时左右

12. 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

13. 20 世纪 20 年代开始,在介绍和引进西方游戏理论的基础上,我国开始了儿童游戏研究的工作,主要代表人物是

- A. 蔡元培
- B. 陈鹤琴
- C. 陶行知
- D. 黄炎培

14. 提出“由于童年,才会游戏,而不是因为游戏而才有童年”此种观点的游戏理论,是经典游戏理论中的

- A. 生活预备说
- B. 成熟说
- C. 生长说
- D. 复演说

15. 根据游戏的觉醒理论,托幼机构的环境设置应注意

- A. 环境刺激越丰富越有利于儿童发展
- B. 环境刺激并不是越多越好
- C. 环境刺激越新颖越有利于儿童发展
- D. 环境刺激与儿童发展无关

16. 维果茨基认为把游戏从其它活动形式中区分开来的标志是

- A. 扮演的角色
- B. 玩具及材料
- C. 轻松自由的氛围
- D. 想象的情境

17. 在邮局游戏中,教师扮演“寄信人”却假装不知要写地址或贴邮票,贴多少钱的邮票等,吸引邮局“工作人员”主动前来介绍,丰富了游戏中儿童的角色对话。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

18. 自选游戏也称作

- A. 规则性游戏
- B. 本体性游戏
- C. 手段性游戏
- D. 自选游戏

19. 游戏觉醒理论的理论来源是

- A. 外驱力学说
- B. 内驱力学说
- C. 活动学说
- D. 情绪学说

20. 根据认知发展的理论,游戏是同化超过了

- A. 本能
- B. 成熟
- C. 顺应
- D. 平衡

## 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. 选择和提供适宜的玩具及游戏材料的主要标准有

- A. 具有教育性
- B. 符合儿童的身心发展水平
- C. 符合艺术要求
- D. 符合卫生和安全要求
- E. 经济适用

22. 影响学前游戏的社会环境因素有

- A. 母子早期关系
- B. 家庭结构及气氛
- C. 儿童伙伴
- D. 电视
- E. 课程

23. 组成角色游戏基本结构的要素有

- A. 动作扮演
- B. 以人代人
- C. 以物代物
- D. 情景转变
- E. 内部规则

24. 本体性游戏是指儿童自主自发表现出的活动,游戏本身即是其目的,下列哪些游戏属于本体性游戏?
- A. 角色游戏      B. 结构游戏      C. 表演游戏  
D. 自由游戏      E. 智力游戏
25. 近十几年来西方国家心理学领域产生的两种新的游戏理论是
- A. 剩余精力说      B. 觉醒说      C. 元交际说  
D. 生长说      E. 生活预备说

## 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、名词解释题(本大题共 4 小题,每小题 4 分,共 16 分)

26. 亲子游戏

27. 恩物

28. 学前游戏评价

29. 同化

### 四、简答题(本大题共 4 小题,每小题 5 分,共 20 分)

30. 简述角色游戏活动过程中的现场指导策略。

31. 伙伴在哪些方面会对儿童的游戏产生影响?

32. 简述游戏教育实施计划制定应注意的问题。

33. 简述学前儿童游戏常规的主要内容。

### 五、论述题(本大题共 2 小题,每小题 10 分,共 20 分)

34. 试述如何贯彻学前游戏教育实施的教育性原则。

35. 联系实际,分析学前儿童自身的个体因素如何影响游戏。

### 六、案例分析题(本大题 14 分)

36. 幼儿园大班“娃娃家”区,一个男孩(扮演爸爸)独自在“家”用橡皮泥搓长条条,娃娃放在一边的小床上,门关着。

假设教师 A 和教师 B 观察到这个男孩的游戏情况以后,分别作出了如下指导:

教师:(敲门)有人在家吗?

爸爸:什么人? (并未放下手中橡皮泥)

教师:我是你家隔壁邻居,兰兰妈妈。

爸爸:哦,你有什么事? 我正忙呢。

教师:我想向你家借个水桶,你忙什么呢?

爸爸:马上有人要来装有线电视,我要赶快把电视修好接上。

教师:哦,那不着急,我下午再来借,打扰了。

(未进娃娃家门,转身走开。稍后,见爸爸已将电线装好,再前去借水桶,并欣赏电视。)

教师:有线电视的节目真多,比原来更好看啦!

爸爸:你们家也去装一个吧! 要我帮你们接电线吗?

教师:(敲门)有人在家吗?

爸爸:什么人? (未放下手中活)

教师:我是你们家客人,快开门。

爸爸:我很忙,你等会儿再来。

教师:你这个爸爸怎么没礼貌,客人来了不招待吗?

爸爸:(无奈,放下手中橡皮泥,过来开门)请进,你自己喝茶。

教师:主人要给客人倒茶呀!

爸爸:(想去搓橡皮泥,又不得已来倒茶,刚想过去)

教师:妈妈不在家,娃娃也没人管。

爸爸:我不想抱娃娃,我忙呢!

教师:你一点也不像一个好爸爸。

请比较上述案例中教师 A 与教师 B 在游戏中不同的指导方式及效果,在此基础上进一步结合案例分析教师在对游戏进行现场指导时应注意的问题。