

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. 玩沙、玩水、玩雪游戏属于
A. 角色游戏 B. 平行游戏 C. 结构游戏 D. 规则游戏
2. 模仿乐器声(1 岁前)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
3. 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
4. 婴儿游戏活动的最基本表现形式是
A. 活动性游戏 B. 智力游戏
C. 音乐及娱乐游戏 D. 发展语言的游戏
5. 角色游戏与其他形式的游戏相比较,其中突出地表现最基本的特点是
A. 教育性 B. 高度的独立自主性
C. 情感性 D. 真实性
6. 游戏成熟说的提出者是
A. 艾里康宁 B. 霍尔 C. 拜敦代克 D. 斯宾塞

7. 指导幼儿表演游戏中,选择的文艺作品要符合的两个基本要求,一是便于幼儿理解,并富有教育意义;二是
- A. 情节性 B. 戏剧性 C. 娱乐性 D. 表演性
8. “你怎样变出了这么好看的橙红色的?”这属于游戏现场指导中间接的言语方式中的
- A. 评论 B. 提问 C. 描述 D. 询问
9. 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
10. 将游戏划分为感觉运动游戏、象征性游戏、结构性游戏和规则游戏,其划分的依据是
- A. 按儿童在游戏中的体验形式分类
B. 按游戏的教育作用分类
C. 按儿童认知发展分类
D. 按游戏的关键特性分类
11. 有规则游戏的最大特点是
- A. 通过模仿和想象,创造性地反映现实生活
B. 把学习的任务和游戏的形式结合起来
C. 以刺激儿童各种感官、运动机能发展为主
D. 以儿童自主、自发表现出的活动为特征
12. 游戏计划制定的首要任务是
- A. 确定游戏目标 B. 选择游戏内容
C. 确定指导方式 D. 选择游戏方法
13. 德国心理学家格鲁斯提出的游戏论点被称为
- A. 发泄论 B. 生活预备说
C. 复演说 D. 剩余精力说
14. 强调游戏的益处在于宣泄和降低焦虑的心理学家是
- A. 佩勒 B. 蒙尼格 C. 埃里克森 D. 安娜·弗洛伊德
15. 教师参加游戏如同蹲下来和幼儿说话,是一个可以亲近而不是高高在上的人。这种指导功能属于
- A. 态度功能 B. 情感功能 C. 教育功能 D. 娱乐功能
16. 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

17. 学前儿童游戏现场指导的基本策略中,教师指导的首选策略是

- A. 平行游戏策略
- B. 合作游戏策略
- C. 单独游戏策略
- D. 提问游戏策略

18. 下列几组游戏中,属于有规则游戏的是

- A. 角色游戏 结构游戏 表演游戏
- B. 体育游戏 音乐游戏 智力游戏
- C. 有规则游戏 音乐游戏 语言游戏
- D. 想象游戏 接受游戏 机能游戏

19. 玩具的教育性一方面取决于玩具本身,另一方面取决于

- A. 儿童的身心发展水平
- B. 是否经济适用
- C. 是否具有多样化和新颖性
- D. 是否符合卫生安全要求

20. 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

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. 纽曼的游戏特征的“三内说”认为,游戏的特征有

- A. 控制
- B. 真实性
- C. 自由
- D. 灵活
- E. 内部动机

22. 游戏性体验的主要成分有

- A. 兴趣性体验
- B. 自主性体验
- C. 成就感体验
- D. 驱力愉快
- E. 幽默感

23. 儿童伙伴对学前游戏的影响要注意的方面有

- A. 有无伙伴
- B. 伙伴的熟悉程度
- C. 伙伴的年龄
- D. 伙伴的性别
- E. 伙伴的个性

24. 儿童游戏的常规一般有

- A. 爱护玩具,不随便损坏玩具
- B. 玩具共享,不能独占或抢夺
- C. 掌握好时机和节奏
- D. 学会整理玩具不乱放
- E. 友好合作共处,不干扰他人

25. 母亲在儿童游戏中充当的角色是

A. 导演

B. 参与者

C. 主人

D. 研究者

E. 观察者

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. 剩余精力说

27. 以物代物

28. 结构游戏

29. 专门化玩具

四、简答题(本大题共 4 小题,每小题 5 分,共 20 分)

30. 简述游戏在学前儿童情感发展中的作用。

31. 简述母子早期关系对学前游戏的影响。

32. 简述教学与游戏的异同。

33. 简述创设学前游戏场地的基本要求。

五、论述题(本大题共 2 小题,每小题 10 分,共 20 分)

34. 根据游戏教育实施计划的内容及书写格式拟定一个班级自选游戏教育实施的周计划。

35. 联系实际,试论述我国开展亲子游戏的策略。

六、案例题(本大题 14 分)

36. 艾里康宁曾做过这样的实验:跟不同年龄的孩子玩捉迷藏的游戏。先跟 3 岁孩子玩。在孩子藏起来之后,主试没有立刻去“找”他,而是故意在他旁边等了两三分钟,装作不能找到他。这时候孩子就不能控制自己了,他自己来破坏规则了,他会跳出来或大声喊道:“我在这里呢!”

6 岁儿童则完全不同于 3 岁孩子,规则和结果对于孩子开始有了特殊的意义。主试建议让一个 6 岁孩子跟一个 3 岁孩子一起躲藏起来,他又装作不能马上找到他们,很快就听到孩子兴奋和压低的语音。小的孩子又要暴露自己,而大的孩子不许:“安静,别做声!”最后,大的孩子要捂住小的孩子的嘴,用强制的手段不让他发出声音,强迫他遵守规则。

问题:以上材料反映了幼儿怎样的游戏发展水平? 据此分析幼儿游戏发展的过程及趋势。