

治疗原则：A，一般处理：抚慰病人，勿咽血，必要时可给镇静剂。B，鼻局部处理。①明确出血部位②止血，可灼烧法和填充法。C，全身治疗：①镇静剂②止血剂③维生素④严重者须住院观察⑤及时纠正贫血及抗休可治疗⑥鼻出血病因治疗 D，其他，植皮，剥离等。

13.常用止血方法及其适应症。

A，灼烧法：操作：麻醉、收缩、烧灼、创面保护。

考前须知：防止同时烧灼鼻中隔两侧对称部位。烧灼时间不宜过长。烧灼面积不宜过大。

B，填充法：适应症：出血较剧、面较大、部位不明。原理：压迫止血。方法：前鼻孔可吸收性材料填塞〔血液病〕前鼻孔纱条填塞〔常用〕，后鼻孔填塞法，鼻腔或鼻咽部气囊或水囊压迫。考前须知：填塞时间。

C，血管结扎法：适应症：严重出血。方法：中鼻甲下缘平面以下出血者结扎上颌动脉或颈外动脉；中鼻甲下缘平面以上结扎筛前动脉；鼻中隔前部出血结扎上唇动脉。

D，血管栓塞法：适应症：严重出血。方法：应用数字减影血管造影〔DSA〕和超选择栓塞〔SSE〕技术，找到出血动脉并栓塞之。

14.鼻咽癌的好发部位、咽部异物的好发部位。

鼻咽癌好发部位：鼻咽癌常发生于鼻咽顶后壁的顶部,其次为侧壁,发生于前壁及底壁者极为少见。

咽部异物：扁桃体窝，舌根，会厌谷，梨状窝。

15.急性咽炎的病因、临床表现、诊断及治疗。

急性咽炎(acute pharyngitis)是咽黏膜、黏膜下组织的急性炎症，多累及咽部淋巴组织。

病因：病毒感染：柯萨奇病毒、腺病毒、副流感病毒。///////细菌感染：链球菌、葡萄球菌及肺炎链球菌。//////////环境因素：干燥、粉尘、烟雾、刺激性气体等。

临床 起病较急。先有咽干，灼热、粗糙感。继有咽痛，吞咽时尤重，可放射至耳部。全身病症：程度不一，一般较轻。病程：假设无并发症，一般一周可愈。

诊断：根据病史、病症及体征。鉴别诊断：急性传染病、血液病〔咽部出现假膜坏死〕

治疗：局部治疗：含漱液、含片。全身治疗：抗病毒，抗生素或磺胺类药物。

16.慢性咽炎的概念、病因、病理、临床表现、诊断及治疗。

慢性咽炎(chronic pharyngitis)是咽部黏膜、黏膜下及淋巴组织的弥漫性炎症，常为上呼吸道慢性炎症的一局部。多见于成年人。病程长，病症顽固，较难治愈。

临床：咽部不适：异物感、痒感、灼热感、枯燥感或微痛感等。刺激性咳嗽伴恶心：黏稠分泌物附着于咽后壁所致，晨起时明显。无痰或仅有颗粒状藕粉样分泌物咳出，萎缩性咽炎有时可咳出带臭味的痂皮。

诊断：根据临床表现及检查。注意：许多全身性疾病早期病症酷似慢性咽炎。在排除这些病变之前，不应贸然或勉强作出慢性咽炎的诊断。

治疗：局部治疗单纯性：含漱液漱口，含服含片。肥厚性：除上述治疗外，对淋巴滤泡增生广泛者，可行激光等治疗。萎缩性与枯燥性 2%碘甘油〔改善局部血液循环，促进腺体分泌〕，维生素 A、B2、C、E(促进黏膜上皮生长)。

17.急性扁桃体炎概念、主要致病菌、病理及临床分型、临床病症及体征、诊断及鉴别诊断、并发症〔扁周脓肿〕、治疗。

急性扁桃体炎(acute tonsillitis)为腭扁桃体的急性非特异性炎症。常伴有不同程度的咽黏膜和淋巴组织炎症。是一常见病，多发于儿童及青年，春秋两季最易发病。致病菌：主要是乙型溶血性链球菌。传染性：有一定传染性，可通过飞沫或直接接触传染。

病理分型：1 卡他性：病毒引起，炎症限于黏膜外表。2 滤泡性：炎症侵及扁桃体实质的淋巴滤泡。3 隐窝性：炎症源于扁桃体隐窝。

临床分型：1 卡他性：与病理一致。2 化脓性：包括滤泡性和隐窝性。

临床表现：(1)全身病症：多见于化脓性。起病急，畏寒、高热等。(2)局部病症：剧烈咽痛，常放射至耳部，伴吞咽困难。卡他性的全身病症及局部病症均较轻。

体征和诊断：急性病容；咽部黏膜弥漫性充血，以扁桃体及两腭弓最为严重。扁桃体肿大，其外表可显黄白色脓点，或咽隐窝口有黄白色或灰白色点状豆渣样渗出物，可连成一片形似假膜。下颌下淋巴结常肿大。

并发症：局部并发症：常导致扁桃体周脓肿。也可引起急性中耳炎、鼻炎、鼻窦炎、喉炎、淋巴结炎及咽旁脓肿。//////全身并发症：常见有急性风湿热、心肌炎、肾炎、关节炎、骨髓炎等。对链球菌产生的Ⅲ型变态反响。

治疗：一般治疗：适当隔离。解热镇痛。//////抗生素应用：主要治疗。酌情使用糖皮质激素。//////局部治疗：漱口。//////手术治疗：对已有并发症者，应在急性炎症消退后施行扁桃体切除术。

18.慢性扁桃体炎概念、主要致病菌、病理分型、临床病症及体征、诊断及鉴别诊断、并发症〔病灶扁桃〕、治疗。

慢性扁桃体炎(chronic tonsillitis)多由急性扁桃体炎反复发作或因扁桃体隐窝引流不畅，窝细菌、病毒滋生感染而演变为慢性炎症。主要致病菌：链球菌、葡萄球菌。

反复发作的急性扁桃体炎。

继发于上呼吸道急性传染病、鼻腔及鼻窦感染。病机尚不清楚，近年认为与自身变态反响有关。

病理分型：增生型：腺体肥大，质软，突出于腭弓之外。纤维型：腺体小而硬，常与腭弓及扁桃体周围组织粘连。多为病灶扁桃。隐窝型：隐窝形成脓栓或窝口瘢痕粘连。可为病灶。临床表现：常有急性扁桃体炎反复发作史，主要病症。平时可有咽干、发痒、异物感、刺激性咳嗽、口臭等。小儿扁桃体过度肥大，可影响呼吸〔打鼾〕、吞咽、发音功能。可有头痛、乏力、低热及消化不良等全身病症。

体征和诊断：扁桃体和舌腭弓慢性充血。隐窝口有时可见黄、白色干酪样物。扁桃体大小不定，成人扁桃体多已缩小，但可见瘢痕，常与周围组织粘连。常有下颌下淋巴结肿大。

主要诊断依据：反复急性发作史。

治疗：非手术治疗：目前疗效不够理想。手术治疗：扁桃体切除术。剥离术和挤切术。

19.扁桃体切除术的适应证及禁忌症。

慢性扁桃体炎反复急性发作或屡次并发扁桃体周脓肿。扁桃体过度肥大，阻碍吞咽、呼吸及发声功能。病灶扁桃〔全身或邻近器官〕。白喉带菌者，经保守治疗无效时。扁桃体良性肿瘤。对恶性肿瘤那么应慎重。

20.腺样体肥大的概念、临床表现、诊断及治疗。

腺样体增生肥大且引起相应病症者称腺样体肥大(adenoid vegetation)。多发生在3~5岁儿童，成人罕见。

临床病症：A，局部：耳部病症：分泌性或化脓性中耳炎。鼻部病症：鼻炎、鼻窦炎，打鼾。咽喉及下呼吸道病症：分泌物刺激。腺样体面容：长期口呼吸，影响面骨发育所致。B，全身：慢性中毒病症：发育不良、反响迟钝、注意力不集中等。反射性神经病症：夜惊、磨牙、遗尿等。

诊断：具有腺样体肥大的临床病症，腺样体面容，鼻咽部检查及影像学检查证实腺样体肥大。

治疗：一般治疗：注意营养，预防感冒，提高机体免疫力。积极治疗原发病。//////手术

治疗：假设保守治疗无效，应尽早行腺样体切除术。

21、咽异感的概念、病因、临床表现、检查、诊断及治疗原那么。

咽异感症〔abnormal sensation of throat〕常泛指除疼痛以外的各种咽部异常感觉。中医称“梅核气”。临床常见。多见于30~40岁女性。

病因：咽部疾病，临近器官的疾病，远处器官的疾病，全身因素，精神因素和功能性疾病
临床表现：主要表现为咽部有异常感觉。部位：咽中线或偏于一侧，多在环状软骨或甲状软骨水平，其次在胸骨上区，较少在舌骨水平。吞咽饮食无碍。常伴有焦虑、急躁和紧张等精神病症，其中以恐癌症较多见。

检查诊断：包括咽部检查、临近器官检查和全身检查。必要时请相关科室协助检查。根据病症、检查综合分析后方可做出诊断。

治疗：①病因治疗：最有效的治疗。②心理治疗：对非器质性疾病患者。③对症治疗：1、防止局部刺激 2、局部封闭治疗 3、中医中药等。

22、鼻咽血管纤维瘤的流行病学、病理特征、临床表现、检查、诊断及治疗原则。

鼻咽血管纤维瘤(angiofibroma of nasopharynx)为鼻咽部最常见的良性肿瘤。

常发生于 10~25 岁青年男性，故又名“男性青春期出血性鼻咽血管纤维瘤”

病因不明。

病理：肿瘤起源于枕骨底部、蝶骨体及翼突侧的骨膜。瘤体由胶原纤维及多核成纤维细胞组成网状基质，其间分布大量管壁薄且无收缩能力的血管。肿瘤常向临近组织扩生长。

临床：出血：主要病症，阵发性鼻腔或口腔出血，量较大，常伴贫血。鼻塞：肿瘤堵塞后鼻孔并侵入鼻腔，一侧或双侧。其他：瘤体侵入临近器官那么出现相应病症，如鼻腔、鼻窦、眼眶、翼腭窝及颅。

检查、诊断：鼻腔：可见鼻腔后部粉红色肿瘤。鼻咽部：可见圆形或分叶状红色肿瘤，外表光滑而富有血管。触诊：可了解瘤体蒂部位置、大小及肿瘤的硬度〔中等〕。影像学：CT 和 MRI〔位置、大小、形态、围、解剖关系〕。DSA〔血供、血管栓塞〕。

根据病史及检查，结合年龄及性别作出诊断。最后诊断有赖于术后病理检查，术前禁忌活检。有时需与后鼻孔出血性息肉、鼻咽部脊索瘤、鼻咽部恶性肿瘤鉴别。

治疗：主要采用手术治疗。术前行 DSA 血管造影及血管栓塞和术中进展控制性低血压可减少术中出血。

23、鼻咽癌的流行病学、临床表现、检查、诊断及治疗原则。

流行病学：居头颈恶性肿瘤之首。男性发病率约为女性的 2~3 倍。40~50 岁为高发年龄组。

病因：A，遗传因素：种族及家族聚集现象。B，EB 病毒：患者血清中可检测到 EB 病毒抗体，其水平随病情变化而波动。活检组织中可检测到 EBV DNA 特异性病毒 mRNA 或基因产物。C，环境因素：微量元素镍含量增高。

临床：1.鼻部病症：早期吸鼻后涕中带血或擤出带血鼻涕，当肿瘤增大阻塞后鼻孔，出现鼻塞。2.耳部病症：耳鸣、耳闷塞感及听力下降或鼓室积液，易误诊为分泌性中耳炎。3.颈部淋巴结肿大：约 60%的病人以颈部肿块为首发病症或唯一病症而就诊。其特点为：(1)转移早(2)转移部位(3)包块性质。4.脑神经病症：肿瘤经破裂孔和颈动脉管侵犯第 V、VI、IV、III、II 脑神经：剧烈头痛、面部麻木、复视、上睑下垂、视力下降 侵犯咽旁间隙或淋巴结压迫第 IX、X、XII 脑神经，导致，软腭麻痹、反呛、声嘶、伸舌偏斜等病症。5.远处转移：晚期，骨、肺、肝等。

检查：典型表现：结节状或肉芽肿样隆起，外表粗糙不平，易出血。有时表现为黏膜下隆起，外表光滑。////////颈部触诊：颈上深部可触及质硬、活动度差或不活动、无痛性肿大淋巴结。////////EB 病毒血清学检查：可以作为鼻咽癌诊断的辅助指标。////////影像学：CT 和 MRI 检查有利于了解肿瘤侵犯的围及颅底骨质破坏的程度。

诊断：详细询问病史非常重要。病史：病症集中在一侧价值更大。鼻咽部检查：寻找和发现肿瘤。鼻咽部活检：确诊〔有时需反复屡次〕。影像学检查：辅助诊断并为放疗确定围。EB 病毒血清学检查：辅助诊断，随访。

治疗：首选放射治疗。配合化疗、中医中药及免疫治疗。放疗后 3 个月鼻咽部仍有残灶或局

- C. 在自由活动时间里, 幼儿自发地结伴下跳棋
- D. 幼儿按自己的生活经历玩的开商店的角色游戏

23. 婴儿游戏开场于〔 〕。

- A. 出生 4、5 个月以后 B. 12 个月左右 C. 24 个月左右 D. 30 个月左右

24. 以下适合 3—6 个月的婴儿的玩具是〔 〕。

- A. 手工材料 B. 塑料插片 **C. 带声响的摇铃或八音盒** D. 几何形体盒

25. 开展幼儿角色游戏的根底是〔 〕。

- A. 丰富幼儿的生活经历** B. 提供适合的游戏场所

- C. 选择适宜的游戏材料 D. 提供充足的游戏时间

二、名词解释〔本大题共 4 小题, 每题 4 分, 共 16 分〕

26. 恩物

27. 感觉运动游戏

28. 游戏的教育化

29. 表演游戏

三、简答题〔本大题共 4 小题, 每题 6 分, 共 24 分〕

30. 简述游戏的外部条件特征。

31. 简述游戏的假想性与现实性的辩证关系。

32. 创设室内游戏活动区的根本要求是什么?

33. 简述构造游戏的指导要点。

四、论述题〔本大题共 2 小题, 每题 12 分, 共 24 分〕

34. 试述皮亚杰认知开展游戏理论的根本观点及其对学前教育实践的启示。

35. 如何运用间接的言语方式影响儿童的游戏?

五、案例题〔本大题共 1 小题, 共 11 分〕

36. 幼儿园里，一群家长围在“中一班一周活动安排表”前，议论纷纷。

“怎么一天就上这么两节课？”

“一天有这么多的时间做游戏，玩耍这么长的时间？”

“怎么这么多的游戏？玩？我花这么多的钱送我的女儿上幼儿园就是来玩的？”

“我们去找教师问问看”。

请你运用有关学前儿童游戏的**开展价值的理论**，替中一班的教师向家长作具体讲解，以解除家长们的疑惑。

全国 2005 年 1 月高等教育自学考试学前游戏论试题

一、单项选择题(在每题的四个备选答案中，选出一个正确答案，并将正确答案的序号填在题干的括号内。每题 1 分，共 25 分)

1. 世界上第一个系统研究儿童游戏，并把游戏作为幼儿园教育根底的人是〔 〕。

A. 弗洛伊德 B. 柏拉图 C. 福禄培尔 D. 欧文

2. 最早的游戏理论是〔 〕。

A. 柏拉图的游戏理论 B. 精神分析的游戏理论 C. 卢梭的游戏理论 D. 经典的游戏理论

3. 儿童在游戏中，把冰棍棒当注射器或拿椅子当汽车开；把自己假装成另外一个人，如当医生或布娃娃的妈妈等，这种游戏属于〔 〕。

A. 感觉运动游戏 B. 象征性游戏 C. 构造游戏 D. 规则游戏

4. 角色扮演最根本的成分，也是最早出现的成分是什么？〔 〕

A. 角色行为 B. 扮演意识 C. 角色认识 D. 角色感情

5. 社会性程度最高的游戏是〔 〕。

A. 平行游戏 B. 联合游戏 C. 本体性游戏 D. 合作游戏

6. 当儿童问题行为出现时，必须想办法通过游戏消除累积的能量，抒发情绪加以纠正，这种治疗方法称为〔 〕。

A. 关系性游戏治疗 B. 非指导性游戏治疗 C. 分析性游戏治疗 D. 发泄性游戏治疗

7. 按照皮亚杰的发生认识论原理，以下三种游戏水平由低到高排列，正确的选项是〔 〕。

A. 练习性游戏、象征性游戏、规那么性游戏 B. 练习性游戏、规那么性游戏、象征性游戏

C. 象征性游戏、练习性游戏、规那么性游戏 D. 规那么性游戏、练习性游戏、象征性游戏

8. 提出“游戏是生活准备阶段儿童练习本能的一种手段”的观点是〔 〕。

A. 剩余精力说 B. 生活预备说 C. 成熟说 D. 本能说

9. 游戏觉醒理论又称为〔 〕。

A. 内驱力理论 B. 外驱力理论 C. 活动理论 D. 情绪理论

10. 一个孩子在他的认知图式中已有了狗的概念，以后他把大狗、小狗、黄狗统统纳入他原有的认知构造，这一过程属于〔 〕。

A. 冲突 B. 顺应 C. 同化 D. 平衡

11. 儿童游戏的前提和根底是〔 〕。

A. 根本生存的需要和平安需要的满足 B. 自我实现需要的满足

C. 身体活动需要的满足 D. 社会交往需要的满足

12. 在运动性游戏和重复性游戏中，主导性动机是〔 〕。

A. 活动性动机 B. 探究性动机 C. 成就性动机 D. 亲合性动机

19. 为小班幼儿设置室内游戏活动区，应注意〔 〕。

A. 提供的材料应体积较小，同类材料数量较少

B. 提供的材料应体积较大，同类材料数量较多

C. 可以专门增设棋区等智力活动强度大的活动区类型

D. 应提供较复杂的操作材料，如拼图及构造复杂的积塑、数字卡等

20. 关于幼儿园玩具的使用与自制，正确的说法是〔 〕。

A. 玩具的放置不能让幼儿自由取放，以免弄乱弄坏玩具

- B. 自制玩具是指教师根据教育活动的需要亲自制作玩教具
- C. 自制玩具本身也是一种有效的教育方法
- D. 幼儿园自制玩具的原料一般从商店购置，不提倡就地取材和利用自然物

21. 学前儿童游戏现场指导的根本策略中，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. 领导游戏策略

22. 保证儿童游戏权利得以实现的决定性条件是〔 〕。

- A. 游戏教育实施方案的制定 B. 提供充足的游戏时间，并合理安排
- C. 建立合理的游戏常规 D. 培养儿童良好的游戏行为习惯

23. 婴儿游戏的开展要侧重于促进〔 〕。

- A. 感知觉能力和根本动作能力的开展 B. 记忆能力的开展
- C. 想象能力的开展 D. 思维能力的开展

24. 明确规定了游戏任务、玩法、规那么、结果这四个根本因素的游戏，是以下哪一类游戏？〔 〕

- A. 角色游戏 B. 构造游戏 C. 创造性游戏 D. 有规那么游戏

25. 以下几组游戏中，属于创造性游戏的是〔 〕。

- A. 角色游戏 构造游戏 表演游戏 B. 体育游戏 音乐游戏 智力游戏
- C. 有规那么游戏 音乐游戏 语言游戏 D. 计算游戏 科学常识游戏 语言游戏

二、名词解释(每题 4 分，共 16 分)

26. 亲子游戏

27. 游戏主题

28. 构造游戏

29. 游戏指导的“三段论式”

三、简答题(每题 6 分，共 24 分)

30. 简述弗洛伊德游戏理论的两个主要观点。

31. 游戏常规的一般内容是什么？

32. 简述贯彻学前儿童游戏教育实施的教育性原则的根本要求。

33. 简述角色游戏的根本构造。

四、论述题(每题 12 分, 共 24 分)

34. 为什么现代学前教育以游戏为根本活动？请结合幼儿园教育实际, 从游戏在儿童身心开展中的作用的角度的角度加以论述。

35. 结合所学理论知识, 谈谈教师对学前游戏的现场指导为何以间接指导为宜？间接指导的方式表现为哪几种？

五、案例分析题(11 分)

36. 某教师在语言活动“小乌龟开店”的根底上, 组织一次表演游戏。教师一一出示早已准备好的道具。介绍完道具, 配班教师带着全班幼儿“开火车”离开活动室去“剧场”看表演, 主班教师忙着在活动室里布置场景: 一家花店、一家书店、一家气球店。场地布置好了, 幼儿由配班教师带着进“剧场”。主班教师提问: “谁愿意上来表演？”“哗!” 几十只小手举了起来。教师挑了五个没有举手而上次语言活动表现又不好的幼儿上来表演。表演时, 教师不停地提示孩子们对话, 做动作。第二轮, 教师请了五个“坐得好的孩子”上来表演, 五个孩子表演同一个角色。教师还是不时地按照故事情节规 X 语言, 纠正孩子们的动作。好多孩子忙着摆弄有趣的道具, 忘了表演, 教师又不停地提醒……。

结合我国对学前儿童游戏根本特征的认识, 试分析该活动是不是真正意义上的游戏活动。

XX 省 2005 年 10 月高等教育自学考试学前游戏论试题

一、单项选择题(在每题的四个备选答案中, 选出一个正确答案, 并将正确答案的序号填在题干的括号内。每题 1 分, 共 25 分)1.“恩物”是以下哪一位教育家为幼儿园里做游戏和进展作业设计的玩具和材料”()

A.福禄培尔 B.卢梭 C.陶行知 D.陈鹤琴

2.在早期亲子游戏中，父亲往往倾向于与婴儿期孩子玩()。

A.练习性游戏 B.规那么性游戏 C.嬉戏性游戏 D.教学性游戏

3.学前儿童典型的的游戏形式，也是幼儿阶段最常见的游戏是()。

A.感觉运动游戏 B.象征性游戏 C.构造游戏 D.规那么游戏

4.一般以为，象征性游戏发生的标志是()。

A.情景转变 B.以物代物 C.以人代人 D.角色认知

5.婴幼儿反复地拍击盆子里的水，绕着房子四周跑，或反复把某件东西拉过来，再推开，以体验运动过程中的快感，这类游戏属于()。

A.感觉运动游戏 B.象征性游戏 C.构造游戏 D.规那么游戏

6.预示着练习性游戏在感知运动领域中开展的终结的游戏是()。

A.平行游戏 B.联合游戏 C.象征性游戏 D.规那么性游戏

7.不用控制和改变儿童，只提供适宜的环境，让人内在的自主力量出现，然后自己作出改变，这种治疗方法称为()。

A.关系性游戏治疗 B.非指导性游戏治疗 C.分析性游戏治疗 D.发泄性游戏治疗

8.生活预备说的代表人物是()。

A.皮亚杰 B.格鲁斯 C.夸美纽斯 D.康德

9.荷兰生物学家拜敦代克的游戏成熟说认为，游戏是()。

A.人恢复精力、解除疲劳的需要 B.人的剩余精力的发泄

C.种族的过去活动习惯的延续和再现 D.个体适应环境、寻求自由和解放欲望的表现

10.游戏中儿童扮演的角色往往在现实生活中不存在，常来源于故事、电视等文学作品，此时儿童扮演的角色属于()。

A.机能性角色 B.互补性角色 C.想象的或虚幻性角色 D.再现性角色

11.精神分析学派的游戏理论认为，游戏是()。

- A.个体认知水平的表现形式 B.儿童潜意识中的本能和欲望在活动中的宣泄或补偿
C.对原有知识技能的练习和稳固 D.具有元交际特征

12.关于儿童游戏，正确的说法是()。

- A.儿童在游戏中反映的是周围生活的翻版 B.游戏中儿童注重的是活动的最终目的
C.游戏是儿童的一种探究行为 D.游戏是儿童自主的、自愿的活动

13.游戏动作可分为探索、象征和嬉戏三种根本类型，划分的依据是()。

- A.根据游戏动作的不同性质 B.根据游戏的表情
C.根据游戏表演的情景 D.根据游戏探索的结果

20.皮亚杰认为儿童在游戏中通过对游戏材料的操作获得两类知识经历，并称之为()。

- A.物理知识和数理逻辑知识 B.物理知识和社会知识
C.数理逻辑知识和语言知识 D.运算知识和语言知识

21.关于专门化玩具(模拟实物且造型逼真的玩具)，正确的说法是()。

- A.功能不确定，可以使游戏内容(主题和情节)丰富多彩 B.有助于儿童体验创造的乐趣
C.有助于儿童模仿成人的活动 D.教育功能优于非专门化玩具

22.在很大程度上，儿童对某类玩具喜好的倾向性，反映着儿童()。

- A.个体差异 B.个体差异以及儿童游戏开展的程度
C.选择玩具的偶然性 D.游戏中的社会性品质

23.学前儿童根据自己的意愿，以模仿和想象，借助真实或替代的材料，通过扮演角色，用语言、动作、表情等，创造性地再现社会生活的游戏称为()。

- A.创造性游戏 B.角色游戏 C.表演游戏 D.构造游戏

24.形象玩具又称()。

- A.主题玩具 B.操作性玩具 C.替代性玩具 D.非专门性玩具

25.在游戏的表现方式上，表达婴儿期游戏主要特征的是()。

A.有规那么游戏 B.象征性游戏 C.构造性游戏 D.及物游戏

二、名词解释(每题 4 分，共 16 分)

26.蒙台梭利教具

27.角色意识

28.学前儿童游戏评价

29.有规那么游戏

三、简答题(每题 6 分，共 24 分)

30.表演游戏的指导要点有哪些"

31.简述游戏对学前儿童社会性开展的作用。

32.简述游戏中的自由特征与约束特征的辩证关系。

33.简述选择和提供玩具和游戏材料的要求。

四、论述题(每题 12 分，共 24 分)

34.通过与皮亚杰游戏理论的比拟，说明社会文化历史学派游戏理论的显著特点及其对我国当前学前教育的启示。

35.结合实际，谈谈幼儿教师在现场指导中如何准确把握师幼互动的节奏"

五、案例分析题(11 分)

36. 以"我的家真美丽"为主题的游戏中，教师先引导小朋友们谈自己家附近的各种游乐场、商店、超市等设施，同时在建筑区里投放了大家一同制作的各式屋顶、招牌、数字牌、秋千、滑梯、果树、草坪等材料，然后，教师在建筑区建了一幢孤零零的住宅楼，引导小朋友美化这里的周围环境。小朋友情绪高涨，思维活泼，他们搭建出各种高大漂亮的住宅楼，还贴上了楼号，装上了漂亮新颖的"窗户"、"门"，在住宅楼的附近搭建出幼儿园、医院、超市、公园、停车场等建筑。通过给这些建筑物挂招牌，小朋友们还认识了许多字，培养了小朋友们认识汉字的兴趣。在活动中，教师还注意引导小朋友们怎样美化环境，小朋友们结合自己的生活经历，在"小区"里种上各种绿树、鲜花，在"楼房"周围铺上绿油油草坪，摆上路灯、亭子、长椅、垃

圾筒等公众设施。在教师的不断启发引导下，小朋友们搭建的小区环境新颖漂亮、别具一格，充分显示出小朋友们的独特创造力。

请结合学前儿童游戏教育实施根本原那么的有关理论，分析这个活动组织与实施中的合理之处。

XX 省 2006 年 1 月高等教育自学考试学前游戏论试题

一、单项选择题(本大题共 25 小题，每题 1 分，共 25 分)

在每题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的，请将其代码填写在题后的括号内。错选、多项选择或未选均无分。

1."复演说"的代表人物是()

A.霍尔 B.拉察鲁斯 C.格鲁斯 D.拜敦代克

2.把游戏看作儿童情感危机的自我疏导，是降低焦虑和欲望的一种补偿性满足的理论，是属于()

A.认知开展学派 B.精神分析学派 C.元交际理论 D.维果茨基理论

3.试图通过解释环境刺激和个体行为的关系，来提醒游戏的神经生理机制的假设理论，是属于()

A.元交际理论 B.角色游戏理论 C.皮亚杰理论 D.游戏的觉醒论

4.游戏的本质观是社会性还是主体性?()

A.都是 B.社会性 C.主体性 D.其他

5.游戏用假象改造了现实，这句话是()

A.对 B.错 C.不全面 D.假设

6.把棒冰棍当作注射器或拿椅子当马骑等，把自己装扮成医生或布娃娃的妈妈等，这种游戏属于()

A.感觉运动游戏 B.象征性游戏 C.构造游戏 D.规那么游戏

7.学前儿童在 5 岁以后开场出现较多的()

A.单独游戏 B.平行游戏 C.联合游戏 D.合作游戏

8.游戏行为以智力类游戏和象征性游戏为主，并在智力活动中获得新的体验和自主感。这一动机属于()

A.探究性动机 B.成就性动机 C.亲合性动机 D.活动性动机

9.父母对孩子过度保护，孩子无独立性，这种育儿方式属于()

A.冷漠型 B.敏感型 C.专制型 D.温和型

10.因体能、认知、语言、社会性等身心开展的诸多方面处于不同的阶段，儿童游戏有()

A.个性差异 B.年龄差异 C.性别差异 D.情绪差异

11.学前儿童游戏教育实施的根本原那么包括教育性原那么和()

A.主体性原那么 B.创造性原那么 C.开展性原那么 D.智力性原那么

18.评价游戏教育作用的大小或游戏是否成功的根本出发点就是儿童是否是游戏的()

A.参加者 B.主人 C.角色 D.合作者

19.以下适合 3-6 个月婴儿的玩具是()

A.手工材料 B.塑料插片 C.带声响的摇铃和八音盒 D.几何形体盒

20.侧重于培养婴儿各种根本动作的操作技能，促进婴儿眼手协调能力的开展，是属于()

A.活动性游戏 B.开展语言的游戏 C.感官游戏 D.智力游戏

21.角色游戏与其他形式的游戏相比拟，真实地表现出两个最根本的特点：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

22.指导角色游戏的首要任务就是要为儿童创设和优化适合角色游戏活动的()

A.场地 B.环境与条件 C.指导方法 D.时间

23.儿童利用各种建筑、构造材料如积木、积塑、沙、土、金属部件等，进展建筑、构造的游戏被称为()

A.构造游戏 B.角色游戏 C.智力游戏 D.生活游戏

24.有指定主题的造型活动，其目的在于培养幼儿构造的目的性，开展幼儿构思的能力，这种构造游戏的指导方式属于()

A.模拟构造 B.命题构造 C.自由构造 D.虚拟构造

25.训练幼儿 0——9 的数数和认识数字能力属于()

A.音乐游戏 B.体育游戏 C.智力游戏 D.语言游戏

二、名词解释(本大题共 4 小题, 每题 4 分, 共 16 分)

26.体育游戏

27.平行游戏策略

28.场地空间密度

29.象征性游戏

三、简答题(本大题共 4 小题, 每题 6 分, 共 24 分)

30.简述游戏的假想性和现实性的辩证关系。

31.简述游戏理论的开展趋势。

32.简述在我国家庭中倡导和开展亲子游戏的策略。

33.简述游戏现场指导的根本策略。

四、论述题(本大题共 2 小题, 每题 12 分, 共 24 分)

34.试述学前儿童游戏内容开展的一般趋势。

35.试述游戏教育实施的主体性原则。

五、案例题(本大题 11 分)

36.冬天到了, 幼儿园开展冬季锻炼。有一位大班的教师认为在扔沙包活动中可以教幼儿学会测量, 于是他把幼儿带到了户外。户外的地面是由一块块方形的水泥砖铺成的。他先让幼儿扔沙包, 然后问: "怎样才能知道扔得多远?" 幼儿说: "可以数地上的方块。" "还可以用什么方法知道呢?" 在教师的不断提问和要求下, 幼儿举出了可以用棍子、跨步、绳、布条等不同方法。教师很满意这样的结果, 认为教学目标到达了。然而, 整个过程对幼儿来说索然无味。请你说出这个活动的问题何在?

XX 省 2006 年 10 月高等教育自学考试学前游戏论试题

- 一、单项选择题(本大题共 25 小题，每题 1 分，共 25 分)在每题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的，请将其代码填写在题后的括号内。错选、多项选择或未选均无分。
1. 学前儿童的根本活动是〔 〕 3-96 A.科学教育活动 B.日常生活活动 **C.游戏** D.上课
 2. 我国学前游戏理论与实践全面向苏联学习是在以下哪一个阶段？〔 〕 9-247 A.第一阶段，20 世纪 20 年代至建国初期 **B.第二阶段，建国初期到十年浩劫之前** C.第三阶段，"十年浩劫"时期 D.第四阶段，"十年浩劫"后至今
 3. 20 世纪 50 年代，游戏价值观受精神分析学派的影响比拟注重游戏的〔 〕？？？ A.身心全面开展价值 B.认知开展价值 C.行动开展价值 D.**情感开展价值**？
 4. 儿童在亲子游戏中获得的知识、经历和技能，往往比在单独游戏和伙伴游戏中所获得的更丰富、更有益于认知开展，这种现象主要说明亲子游戏具有〔 〕 8-228 A.情感性 B.象征性 C.开放性 **D.开展性**
 5. 按照儿童认知开展对游戏进展分类的首创者是〔 〕 2-43 A.杜威 B.班图拉 **C.皮亚杰** D.蒙台梭利
 6. 学前儿童最早出现的游戏形式是〔 〕 2-43 **A.感觉运动游戏** B.象征性游戏 C.构造游戏 D.规那么游戏
 7. 在游戏中，幼儿把积木当蛋糕给布娃娃吃；或把木棍当马骑，把椅子当汽车开，说明这时幼儿游戏的开展进入到〔 〕 2-55 A.感觉运动性水平 **B.象征性水平** C.规那么性水平 D.承受性水平
 8. "成熟说"的代表人物是〔 〕 10-254 A.夸美纽斯 B.皮亚杰 **C.拜敦代克** D.康德
 9. 象征性游戏是儿童的典型游戏，象征性在以下哪一个时期成为游戏的根本特征？〔 〕 10-274 **A.感知运动期** B.前运算期 C.具体运算期 D.形式运算期

10. 游戏治疗不应把视点落在孩子过去的历史和潜意识上，而应注重此时此刻的感情与经历，也就是孩子与治疗者的正向良好关系。持上述观点的治疗方法是〔 〕

A.关系性游戏治疗 B.非指导性游戏治疗 C.分析性游戏治疗 D.发泄性游戏治疗

11. "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〔 〕

1-33 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

12. 游戏中儿童以角色关系中的另一方存在为条件进展角色扮演〔例如当"医生"，就得有人当"病人"〕。这种角色属于〔 〕 1-33 A.机能性角色 B.互补性角色 C.想象的角色 D.虚幻性角色

13. 游戏本质的最根本属性的表现是指游戏的〔 〕 1-19

A.生物性 B.社会性 C.自主性 D.工具性

14. 复演论的游戏本质观认为游戏是〔 〕 10-254

A.儿童内部存在的自我活动的表现 B.人的剩余精力的发泄或运用

C.种族的过去活动习惯的延续和再现 D.个体适应环境，寻求自由和主动欲望的表现

15. 福禄培尔将游戏的本质归结为〔 〕 9-241 A.生物性，认为游戏是儿童内部存在的自我活动的表现 B.人的剩余精力的发泄

C.种族的过去活动习惯的延续和再现 D.个体适应环境，寻求自由和主动欲望的表现

16. 最早的游戏理论是在以下哪一种思想的直接影响下产生的？〔 〕 9-234

A.卢梭的自然主义思想 B.达尔文的生物进化论思想

C.马克思的人的全面开展思想 D.杜威的实用主义思想

17. 在象征性游戏和智力类游戏中，主导性动机是〔 〕 ???

A.活动性动机 B.探究性动机 C.成就性动机 D.亲合性动机

18. 心理学家科琳·亨特的研究发现，无探究精神的男孩与有创造性探究精神的男孩相比，更缺乏〔 〕 3-82 A.快速眼动睡眠 B.游戏训练 C.交往平安 D.好奇心和冒险精神

19. 心理学对儿童游戏价值的研究, 侧重了游戏对〔 〕 3-85 A.儿童思维集中开展的作用 B.儿童情感开展的作用

C.儿童社会性开展的作用 D.儿童身体开展的作用

20. 根据形象玩具模拟的对象有无生命, 可分为〔 〕 4-101 A.角色玩具和用具玩具 B.主题玩具和专门化玩具

C.操作性玩具和替代性玩具 D.娱乐玩具和体育玩具

21. 研究证明, 影响儿童游戏社会性品质的因素是〔 〕 4-108 A.场地方位 B.场地构造特征 C.设备位置 D.场地空间密度

22. 关于玩具的说法, 正确的选项是〔 〕 4-106 A.玩具造型越逼真对儿童的教育作用越大
B.玩具越多越有利于儿童游戏的开展

C.不同种类和数量的玩具相互搭配放在一起, 构成一定的知觉场, 这种知觉场影响着儿童游戏的性质和主题

D.提供给儿童游戏的玩具指商店里出售的精巧玩具, 如洋娃娃玩具、汽车玩具等

23. 关于幼儿游戏活动区的布置, 正确的说法是〔 〕 ???

A.以阅读为主的图书区可与娃娃家区放在一起 B.自选游戏环境的创设是由教师进展的

C.积木区适宜与科学观察区放在一起 D.游戏活动区设置应表达层次性和渐进开展性

24. 以下关于幼儿园教学游戏的描述, 正确的选项是〔 〕 6-152 A.注重发挥游戏的自主性特点
B.类型上表现为创造性游戏

C.是学前教育隐性课程的重要组成局部 D.又称手段性游戏

25. 儿童扮演作品中的角色, 用对话、动作、表情等富有创造性地表演, 再现文学作品的游戏, 称为〔 〕 2-48 A.娱乐游戏 B.角色游戏 C.表演游戏 D.构造游戏

二、名词解释(本大题共 4 小题, 每题 4 分, 共 16 分) 26. 游戏性体验 1-36

27. 创造性游戏 2-49

28. 主体性原那么 5-131

29. 教育的游戏化 ???

三、简答题(本大题共 4 小题, 每题 6 分, 共 24 分)30. 简述游戏的愉快特征与严肃特征的辩证关系。

31. 游戏满足了儿童身心开展的哪些需要? 3-7832. 简述教师对学前儿童游戏进展现场指导的功能。 6-159

33. 构造游戏的指导方式有哪些? 7-209

四、论述题(本大题共 2 小题, 每题 12 分, 共 24 分)34. 结合小班幼儿角色游戏的特点, 论述如何指导小班幼儿角色游戏。 7-194

35. 试述游戏的觉醒理论在教育上的应用价值。 10-304

五、案例题(本大题 11 分)36. 某大班角色游戏区, 几个幼儿在玩"食堂"的游戏。突然出现了混乱的局面: 生菜、熟菜混杂在一起, 一些青菜分别散落在桌上、地上, 还有几个幼儿拿着蔬菜当武器相互追打。"检查卫生啦!", 这时只见教师手臂上戴着"卫生检查员"的袖套, 到"食堂"检查卫生来了。"卫生检查员"一一指出了"食堂"的杂乱现象, 食堂里的"效劳员"承受了意见, 搞起了卫生, "食堂"的工作变得很有秩序了。

游戏现场指导的根本策略有哪些? 请分析案例中教师运用的是哪种策略, 为什么? 6-161

XX 省 2007 年 1 月高等教育自学考试学前游戏论试题

一、单项选择题(本大题共 24 小题, 每题 1 分, 共 24 分) 在每题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的, 请将其代码填写在题后的括号内。错选、多项选择或未选均无分。1. 在儿童游戏研究的飞跃开展阶段, 认知开展的游戏理论的主要代表人物是皮亚杰和〔 〕 9-238

A.斯宾塞 B.格鲁斯 C.维果茨基 D.霍尔

2. 福禄培尔设计的恩物主要有〔 〕 9-241A.12 种 B.6 种 C.20 种 D.15 种

3. 给幼儿提供一些具有发射能力的枪炮、弓箭等玩具, 这违背了玩具、材料选择与提供要求中的〔 〕 6-147A.符合卫生和平安要求 B.经济适用 C.符合儿童的身心开展水平 D.符合艺

术要求

4. "你能给教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〔 〕

6-167 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〔 〕 10-255

A.剩余精力说、活动论、发泄论 B.发泄论、认知开展论、活动论

C.认知开展论、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〔 〕 10-253 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〔 〕 1-9

A.欧文 B.斯宾塞 C.福禄培尔 9-241 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〔 〕 1-24 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、开展情况、形式各有不同 D.时间、开展情况、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〔 〕 1-30 A.茫然发愣

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，划分为六种的学者是〔 〕 2-44

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〔 〕 2-48

A.经历、模仿、练习等三种游戏

B.承受、想象、机能、制作等四种游戏

C.角色、构造、表演、体育、智力、音乐等六种游戏

D.角色、构造、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〔 〕 9-250 A.根本活动 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，能提供一个刺激场，使儿童改变受挫的情绪状态，从而间接实现对行为的控制是〔 〕 3-98

A.练习游戏的主要优点 B.运动游戏的主要优点

C.规那么游戏的主要优点 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，那么更多玩〔 〕 4-103 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〔 〕 4-110 A.象征性游戏 B.机能性游戏 C.练习性游戏 D.规那么性游戏

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〔 〕 8-226

A.藏和找 B.挠痒痒 C.猜谜 D.举高

19. 亲子游戏的根本特点包括开展性和〔 〕 8-227 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〔 〕 8-224 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〔 〕 1-12

A.非自觉性理解 B.社会性本质观 C.生物性本质观 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〔 〕 1-37 A.幽默感和信任感 B.幽默感和驱力愉快 C.平安感和驱力愉快 D.平安感和信任感

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〔 〕 1-11 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〔 〕 1-34 A.在玩逼真性程度高的玩具 B.有许多玩具 C.有无玩具 D.在玩玩具

二、名词解释(本大题共 4 小题，每题 4 分，共 16 分)

25. 觉醒理论 10-302

26. 规那么游戏的规那么 7-220

27. 专门化玩具 4-103 28. 游戏的教育化??? 三、简答题(本大题共 4 小题，每题 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。 9-286

30. 游戏经历为什么会有助于儿童问题解决能力的开展。 3-83 31. 简述构造游戏的根本构造。 7-206

32. 在学前儿童游戏教育实施中，如何贯彻教育性原那么? 5-128 四、论述题(本大题共 2 小题，每题 12 分，共 24 分) 33. 试论述影响学前儿童游戏的社会环境因素。 4-111 34. 联系实际，试论述如何制定游戏教育实施周方案。 6-157

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承受自己分配的角色。

3. 一起摆放玩具，幼儿根据自己的角色到岗开场工作，游戏全面铺开。

4. 游戏进展了 12 分钟，教师一看吃饭时间快到了，想完毕游戏，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，那么可容许说“餐厅明天再开门”，以刺激幼儿对下一次游戏的期望。

5. 游戏完毕时，教师进展了简短的评价，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。7-202

XX 省 2007 年 10 月高等教育自学考试学前游戏论试题

一、单项选择题(本大题共 25 小题，每题 1 分，共 25 分)在每题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的，请将其代码填写在题后的括号内。错选、多项选择或未选均无分。1. 觉

醒理论代表人物是〔 〕。10-303 A. 亚杰 B. 贝特森 C. 弗洛伊德 D. 伯莱因

2. 剩余精力说代表人物是德国思想家〔 〕。10-252 A. 拉察鲁斯 B. 格鲁斯 C. 席勒 D. 阿普利登

3. 佩勒的游戏的根本观点是〔 〕。9-???

A. 角色动机说 B. 精神分析学 C. 宣泄说 D. 掌握理论

4. 游戏是儿童的〔 〕。1-15 A. 主体活动 B. 社会活动 C. 本能活动 D. 教育活动

5. 提出游戏特征的“三内说”，即游戏的特征是内部控制，内部真实，内部动机。这位研究者是〔 〕。1-25 A. 克拉思诺 B. 纽曼 C. 加维 D. 鲁宾

6. 这是一种为外界刺激物所捕捉和占据的体验，是一种情不自禁地被卷入，被吸引的心理状态。这种游戏体验是属于〔 〕。1-37 A. 兴趣性体验 B. 自主性体验 C. 胜任感体验 D. 幽默感

7. 下棋、打牌、拔河等属于〔 〕。2-44A. 感觉运动游戏 B. 象征性游戏 C. 构造游戏 D. 规那么游戏
8. 儿童富于想像地建造房子、城市、集合场所等, 以此作为游戏目的, 并伴随着角色扮演或社会角色。这种游戏属于〔 〕。???
A. 模仿游戏 B. 探索游戏 C. 检验游戏 D. 造型游戏
9. 儿童当一种游戏玩腻时, 又去玩另一种新的游戏, 这在游戏时间的角度分类上属于〔 〕。??? A. 未分化型游戏 B. 累积型游戏 C. 连续型游戏 D. 分节型游戏
10. 主要源于身体活动需要和最正确觉醒水平需要的双重驱动。这一动机属于〔 〕。???
A. 活动性动机 B. 探索性动机 C. 成就性动机 D. 亲合性动机
11. 最初象征性游戏开场发生在〔 〕。2-56A. 1—1.5 岁 B. 3 岁 C. 4 岁 D. 5—6 岁
12. 拼图、拼板、魔方、棋类玩具、纸牌等属于〔 〕。4-102A. 构造造型玩具 B. 体育玩具
C. 音乐玩具 D. 智力玩具
13. 从构造特征上看, 户外游戏场地可分为传统游戏场地和〔 〕。4-104A. 创造性游戏场地 B. 户内场地 C. 大型开放区 D. 户外场地
14. 我国教育目的在价值取向上正发生着从以知识为中心到以人为中心的转移与变化。这表达了〔 〕。5-131A. 主体性原那么 B. 教育性原那么 C. 全面性原那么 D. 开展性原那么
15. 指导教师接近儿童, 并与他们用一样的游戏材料一同玩一样的游戏, 但教师不与儿童相互交往, 不参与儿童游戏。这属于〔 〕。6-164A. 合作游戏策略 B. 平行游戏策略 C. 领导游戏策略 D. 示 X 和讲解方式
16. 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。这一现象属于〔 〕。6-166A. 评论 B. 建议 C. 描述 D. 询问
17. 亲子游戏的显著特点是〔 〕。8-227A. 规那么性 B. 开放性 C. 情感性 D. 目的性

18. 包括任务、玩法、规那么、结果四个根本因素的游戏称为〔 〕。7-220A. 创造性游戏 B. 有规那么游戏 C. 智力游戏 D. 体育游戏

19. 儿童按照童话或故事中的情节扮演一定的角色,按作品规定的内容进展创造性游戏,是属于〔 〕。

7-217A. 表演游戏 B. 角色游戏 C. 构造游戏 D. 智力游戏

20. 幼儿按自己的意愿进展的创造活动,其主要目的是发挥幼儿的独立性,自由想象与创造性。

这是属于幼儿构造游戏的指导方式的〔 〕。??? A. 命题构造 B. 模拟构造 C. 自由构造

D. 创造构造

21. 角色游戏与其他形式的游戏相比拟,其中突出地表现最根本的特点是〔 〕。7-191A. 教育性

B. 高度的独立自主性 C. 情感性 D. 真实性

22. 从实践角度来说,幼儿园游戏教育各层方案中,最重要也是最关键的是〔 〕。6-154A. 学期方案

B. 阶段方案 C. 周方案 D. 月方案

23. 娃娃玩具、动物玩具、医疗玩具、以及能活动的、能折能拼的玩具,有助于开展幼儿的〔 〕。

4-101A. 思维和想象力 B. 抽象思维能力 C. 模仿能力 D. 创造性能力

24. 幼儿园游戏实施时应遵循主体性原那么,还应遵循〔 〕。5-128 A. 开展性原那么 B. 教育原那么

C. 目的性原那么 D. 趣味性原那么

25. 儿童在对游戏的兴趣和游戏的风格等方面表现出不同的倾向特征,即在游戏上表现出明显的

〔 〕。4-121A. 年龄差异 B. 性别差异 C. 个性差异 D. 兴趣差异

二、名词解释〔本大题共 4 小题,每题 4 分,共 16 分〕 26. 恩物 9-241

27. 顺应 10-270

28. 角色意识 2-60 29. 娱乐玩具 3-102

三、简答题〔本大题共 4 小题,每题 6 分,共 24 分〕 30. 简述同伴因素对学前游戏的影响。

3-115

31. 简述游戏在学前儿童身体开展中的作用。 3-81

32. 简述教师对学前游戏进展现场指导的功能。6-159

33. 简述有规则游戏的根本构成因素。7-220

四、论述题(本大题共 2 小题, 每题 12 分, 共 24 分)

34. 试述学前游戏现场指导应把握的根本要点。6-161

35. 试述以认知为主线的学前儿童游戏的开展。2-53

五、案例题(本大题 11 分)

36. 一个男孩在用积木搭“大高楼”, 但他把小块积木放在下面, 大块积木放在上面, 因此“大高楼”总也搭不高、“站不稳”。教师发现这种情况后, 便坐在他身旁去, 但没直接搭理他, 也拿一堆积木来搭“大高楼”, 一边搭一边说: “我把大积木放在下面, 小积木放在上面, 这样我的大高楼就搭得高了。”

这是教师哪一种指导策略, 请你讲解这种指导策略的理论原理和优点。6-164

XX 省 2008 年 1 月高等教育自学考试学前游戏论试题

一、单项选择题(本大题共 24 小题, 每题 1 分, 共 24 分)在每题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的, 请将其代码填写在题后的括号内。错选、多项选择或未选均无分。

1. 从 19 世纪下半叶到 20 世纪 30 年代左右, 出现了最早的一批游戏理论, 在今天被称为“经典的游戏理论”, 下面属于经典游戏理论的是〔 〕9-235

A. 元交际理论 B. 精神分析理论 C. 认知开展的游戏理论 D. 剩余精力说

2. 20 世纪 20 年代左右至建国初期阶段, 我国儿童游戏研究的主要代表人物、奠定了我国儿童游戏研究根底的是〔 〕9-246

A. 卢梭 B. 陈鹤琴 C. 陶行知 D. 徐宗麟

3. 学前教育实施游戏的两条途径包括〔 〕 ???

A. 教学游戏化和游戏教学化 B. 游戏的教育化和教学的游戏化

C. 教学游戏和游戏的教育化 D. 游戏的教育化和教育的游戏化

4.就活动的性质而言，游戏和教育之间是〔 〕 ??? A.同大于异的两类活动 B.完全不同的两类活动 C.两种类似的活动 D.在根本上内在一致的活动

5.20 世纪中叶流行的三种游戏理论分别是〔 〕 10-251A.剩余精力说、活动论、发泄论 B.发泄

论、认知开展论、活动论

C.认知开展论、生活预备说、觉醒论 D.活动论、发泄论、元交际论

6.认为游戏能够满足儿童的愿望，掌握创伤事件和使受压抑的敌意冲动得到发泄观点的心理学家是〔 〕 10-257A.弗洛伊德 B.维果茨基 C.埃里克森 D.皮亚杰

7.认为游戏是一种社会反映性活动、有方案活动、主导活动、需成人指导的活动的学派是〔 〕 ???

A.经典学派 B.认知开展学派 C.精神分析学派 D.社会文化历史学派

8.游戏的概念逐渐由抽象到具体、思辩到实用的演变，主要是由于游戏的〔 〕 1-10

A.非自觉性理解 B.社会性本质观的建立 C.生物性本质观的建立 D.生物—社会性理解

9.不属于鲁宾对游戏特征分析的六个方面要素的是〔 〕 1-27

A.内部动机 B.想象或虚构 C.肯定的情感 D.对手段的注意

10.从材料角度区分，能判断儿童是否正在游戏的一个指标是〔 〕 1-34A.有无玩具 B.在玩玩具

C.有许多玩具 D.在玩逼真性程度高的玩具

11.比勒提出的四种游戏中，又被称为被动性游戏的是〔 〕 2-46A.承受游戏 B.想象游戏 C.机能游戏 D.制作游戏

12.儿童游戏的感觉运动性水平、象征性水平、规那么性水平是〔 〕 2-52

A.以情感开展为主线划分的 B.以社会性开展为主线划分的

C.以认知开展为主线划分的 D.以身体开展为主线划分的

13.根据我国学者的研究，儿童第二层次的需要包括〔 〕 3-77A.最正确觉醒水平需要、影响环境的需要、理解环境的需要

B.社会性交往需要、自我实现需要、尊敬需要

C.身体活动需要、根本生存需要、平安需要

D.社会性交往需要、影响环境的需要、平安需要

14.一般认为，儿童游戏过程中游戏动机的实现，即满足了儿童的〔 〕？？？ A.认知需要 B.生理需要 C.社会性需要 D.身心开展需要

15.一般地，把模仿物体〔物品、动物、任务等〕原形而制作的玩具称为〔 〕 4-101 A.构造造型玩具 B.形象玩具 C.智力玩具 D.体育玩具

16.有调查发现，使用废旧物品或天然材料的游戏时间与年龄大小的关系是〔 〕 4-105 A.一致的 B.相反的 C.等同的 D.没关系的

17.目前，有些幼儿园在玩具、材料的提供方面，一味追求高档、昂贵。这种做法主要违背了玩具材料选择与提供要求中的〔 〕 6-146 A.具有教育性 B.符合卫生和平安要求 C.符合儿童的身心开展水平 D.经济适用

18."你们想玩过节的游戏吗？"、"娃娃家的娃娃是不是饿了？做饭了吗？"等等，诸如此类属于游戏现场指导中间接的言语方式中的〔 〕 6-166 A.询问 B.建议 C.描述 D.评论

19.角色游戏的根本特点包括特殊的想象活动和〔 〕 7-191 A.与儿童的智力开展水平严密相关 B.根据文艺作品的内容进展表演 C.高度的独立自主性 D.以文艺作品为依据的创造性自娱活动

20.模仿乐器声〔1岁前〕属于婴儿游戏中的〔 〕 7-186 A.活动性游戏 B.智力游戏 C.感官游戏 D.开展语言的游戏

21.给婴儿一些有棱角、尖角边缘的或者含有有毒化学物质的玩具、材料，这主要违背了〔 〕 6-146 A.平安标准 B.考虑婴儿开展个别差异的要求 C.卫生标准 D.符合婴儿年龄特点的要求

22.就活动的方向来说，游戏和教育之间〔 〕 5-126 A.有着内在的一致性 B.是完全一样的 C.是完全不同的 D.是异大于同

23.有规那么游戏的核心因素是〔 〕 7-222 A.任务 B.玩法 C.规那么 D.结果

24.亲子游戏的根本特点包括情感性和〔 〕 8-227 A.教育性 B.开展性 C.长期性 D.随机性

二、名词解释(本大题共 4 小题, 每题 4 分, 共 16 分)

25.游戏

26.游戏形式

27.教育的游戏化

三、简答题(本大题共 4 小题, 每题 6 分, 共 24 分)

28.恩物 9-241

29.内部主观心理因素、外部条件因素的种类及在儿童游戏中的重要性。 1-30.学前儿童游戏因性别而表现出的差异有哪些? 4-120 31.如何在我国家庭中倡导及开展亲子游戏? 8-232 32.简述如何贯彻游戏教育实施的主体性原那么。 5-131

四、论述题(本大题共 2 小题, 每题 12 分, 共 24 分)

33.精神分析学派、认知开展学派、社会文化历史学派游戏理论的差异。 10-255

34.联系实际, 试论述如何对幼儿构造游戏进展指导。 7-209

五、案例题(本大题 12 分)

35.下面是一份幼儿园中班自选游戏周方案的局部内容, 请结合有关游戏教育实施周方案制定的知识, 指出这个周方案片断中的缺乏之处, 并说明理由。需要说明的是, 这个班上周娃娃家由于幼儿经历不够丰富, 幼儿在家往往无所事事。 6-158

某幼儿园中班自选游戏周方案〔局部〕

XX 省 2008 年 10 月高等教育自学考试学前游戏论试题

A 卷

一、单项选择题(本大题共 25 小题, 每题 1 分, 共 25 分) 在每题列出的四个备选项中只有一个符合题目要求的, 请将其代码填写在题后的括号内。错选、多项选择或未选均无分。 1.世

界上第一个系统研究了儿童游戏，并把游戏作为幼儿园教育根底的教育家是〔 〕

A.夸美纽斯 B.福禄培尔 C.皮亚杰 D.蒙台梭利

2.儿童游戏研究始于〔 〕

A.19 世纪下半叶 B.20 世纪下半叶 C.21 世纪 D.1920 年

3.游戏元交际理论是由贝特森提出来的,他运用的学科原理是〔 〕

A.心理学 B.教育学 C.逻辑学和数理论 D.生物学

4.一个孩子在原有的认识图式中已有了“狗”的概念,以后他把大狗、小狗、黄狗、黑狗统统纳入他原有的认知构造,这一现象属于〔 〕

A.冲突 B.顺应 C.同化 D.平衡

5.在我国,许多研究者开场尝试把游戏活动的本质概括为〔 〕

A.社会性 B.主体性活动 C.个体适应环境 D.愉悦和满足

6.游戏是愉快的活动,是属于游戏的〔 〕

A.特征之一 B.假想 C.外界刺激 D.规那么约束

7.搭积木、泥工、折纸、用雪堆雪人,用沙筑碉堡是属于〔 〕

A.感觉运动游戏 B.象征性游戏 C.构造游戏 D.规那么游戏

8.以走、跑、跳、攀、爬、投等根本动作构成的身体运动是属于〔 〕

A.智力性游戏 B.装扮性游戏 C.操作性游戏 D.运动性游戏

9.在 1966-1970 年间,进展了一系列关于儿童好奇心和探究的研究,发现孩子好游戏与创造能力存在正相关的心理学家是〔 〕

A.邓斯克 B.科琳·亨特 C.西尔瓦 D.中野茂

10.动机源于尊敬和认可需要,并以社会性交往为根底,驱动合作性游戏,在集体活动中获得自尊和自信。这一动机属于〔 〕

A.活动性动机 B.探究性动机 C.成就性动机 D.亲合性动机

- 11.模仿物体(物品、动物、人物等)原形而制作的玩具,属于〔 〕
- A.形象玩具 B.智力玩具 C.体育玩具 D.音乐玩具
- 12.一般而言,在玩具的选择上,男孩偏爱交通工具、战斗性玩具〔枪炮、刀剑等〕和构造性材料。而女孩更喜欢布娃娃、柔软性的玩具、小动物和家事活动方面的玩具。这一现象属于〔 〕
- A.年龄差异 B.个性差异 C.安康和情绪 D.性别差异
- 13.游戏与教育在其本质上的活动是〔 〕
- A.完全不同 B.相近的 C.综合的 D.互补的
- 14.学前教育实施游戏的两条途径:游戏的教育化和〔 〕
- A.教育的游戏化 B.游戏为根底活动 C.完美的游戏生活 D.自发游戏
- 15."自我效能感",有助于培养儿童运用新东西的〔 〕
- A.感觉 B.想象力 C.自信心 D.分析能力
- 16.玩具能促进儿童身心安康的开展,是促进幼儿教育的有效〔 〕
- A.方法 B.教育工具 C.作用 D.体验
- 17.在婴儿游戏中,儿童的认知开展水平和社会化开展水平逐渐提高,游戏的整体水平〔 〕
- A.较低 B.较高 C.一般 D.高标准
- 18.小班幼儿的思维水平处于感知运动性向直觉形象性的〔 〕
- A.平行开展 B.过渡阶段 C.变化中 D.平衡开展中
- 19.游戏是学前儿童的根本活动,是学前儿童进展社会交往的〔 〕
- A.起点 B.开展条件 C.途径 D.能力
- 20.为了共同游戏的娱乐需要,成人与儿童在游戏中结成了横向的对等的〔 〕
- A.情感联系 B.交流 C.体验 D.玩伴关系
- 21.家长应当 XX、平等地对待子女,体罚、溺爱或把孩子当玩具逗玩,都是不尊重儿童的〔 〕
- A.态度 B.表现 C.方式 D.观念

22.幼儿园玩教具配备目录中,经济条件好的,可按〔 〕

A.自由选择 B.根本配备 C.三类配备 D.一类配备

23.有规那么的游戏最大的特点是把正规学习的任务和游戏的形式〔 〕

A.混淆起来 B.结合起来 C.分开进展 D.相互联系

24.由于表演游戏是通过表演来再现文学作品,所以也是一种〔 〕

A.创造性游戏 B.想象游戏 C.虚拟游戏 D.情节游戏

25.模拟构造指模仿构造实例的构造活动。这种活动的目的在于使幼儿学习建构技能和造型技能,培养模仿能力与〔 〕

A.知觉能力 B.操作能力 C.独创能力 D.构思能力

二、名词解释(本大题共 4 小题, 每题 4 分, 共 16 分)

26.剩余精力说

27.角色行为

28.合作游戏策略

29.构造游戏

三、简答题(本大题共 4 小题, 每题 6 分, 共 24 分)

30.简述游戏的愉快和严肃特征的辩证关系。

31.简述家庭因素对学前游戏的影响。

32.创设室内游戏活动区的设置根本要求是什么?

33.简述构造游戏的指导要点。

四、论述题(本大题共 2 小题, 每题 12 分, 共 24 分)

34.试述游戏在学前儿童智力开展中的作用。

35.试述游戏教育实施周方案制定中应注意哪些问题。

五、案例题(本大题 11 分)

36.幼儿有规那么游戏指导案例

猜领袖

游戏准备

幼儿学习游戏方法:请一幼儿做猜领袖的人,站在活动室外面。然后教师指派另一名学生当"领袖"。一切就绪了,"领袖"带着全体幼儿一起拍手,听到拍手声,猜领袖的幼儿可以进来。这时领袖就要做出各种模仿动作,如"洗脸,洗手,刷牙,打鼓,吹喇叭,扣球"等。他每做一个动作其他幼儿要马上跟着他做,猜领袖的孩子如猜对了,大家就鼓掌祝贺他,换被他猜出的领袖去当猜领袖的人。如果连续3次都猜错了,就要罚表演一个节目,然后另一个人去猜。

请你制定出:游戏的规那么,指导方法,指导要点。

B 卷

一、单项选择题(本大题共 20 小题,每题 1 分,共 20 分)在每题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的,请将其代码填写在题后的括号内。错选、多项选择或未选均无分。

1. 福禄贝尔认为游戏是儿童内部存在的_____活动的表现。〔 〕

A. 自我 B.合作 C.单独 D.团体

2. 学前游戏教育实施的根本原那么有_____和教育性原那么。〔 〕

A. 实践性原那么 B.安康性原那么 C.开展性原那么 D.主体性原那么

3. 席勒、斯宾塞认为游戏是剩余精力的,无目的的_____发泄。〔 〕

A. 消遣 B.消磨 C.消耗 D.消化

4. 霍尔将儿童对游戏的爱好和参与理解为_____进化复演规律的被动适应。〔 〕

A. 生物 B.生理 C.心理 D.时间

5. 拜敦代克提出游戏不是本能,是个体适应环境,寻求_____的欲望的表现。〔 〕

A. 自主 B.自如 C.自强 D.自由

6. 游戏的本能论及其生物性的游戏本质观，第一次以抽象的思辨方式，肯定了儿童_____机制及功能在游戏中的作用。〔 〕

A. 生理性 B.心理性 C.功能性 D.先天性

7. 人们在现实中对儿童的教育往往是以压抑儿童天性、剥夺儿童的游戏快乐_____为主要表现形式。〔 〕

A. 自觉 B.自主 C.自由 D.自然

8. 儿童游戏与成人游戏有几个不同点？〔 〕

A. 2 B.3 C.4 D.5

9.依据儿童在游戏中的主要行为表现及特征把游戏分为_____和探索游戏等。〔 〕

A.动作游戏 B.承受游戏 C.想象游戏 D.机能游戏

10.游戏的开展表现为儿童参与游戏的心理因素的开展和_____因素的开展。〔 〕

A.身体 B.生理 C.精神 D.机能

11.儿童最初形式的游戏是一种_____性游戏。〔 〕

A.智能 B.趣味 C.精神 D.机能

12.象征性游戏既可以是_____的，也可以是_____的。〔 〕

A.单独，合作 B.单一，协作 C.单纯，合作 D.单项，合作

13.根据马斯洛的需要层次理论，儿童的根本需要可分为几个层次？〔 〕

A.三 B.四 C.五 D.六

14.游戏活动开展儿童的根本动作和〔 〕

A.根本技术 B.根本体能 C.根本机能 D.根本技能

15.游戏对学前儿童_____开展起到积极的作用。〔 〕

A.情感 B.情操 C.情趣 D.情绪

16.我国文学家鲁迅说“游戏是儿童最_____的行为，玩具是儿童的天使”。〔 〕

A.正确 B.正面 C.正当 D.正常

17.影响学前游戏的个体因素有〔 〕

A.性别差异 B.母子关系 C.家庭构造 D.儿童伙伴

18.儿童在游戏中，拿椅子当汽车开，这种游戏属于〔 〕

A.感觉运动游戏 B.象征性游戏 C.构造游戏 D.规那么游戏

19.拼图、拼板、魔方、棋类玩具、纸牌等属于〔 〕

A.构造造型玩具 B.体育玩具 C.音乐玩具 D.智力玩具

20.学前儿童在 5 岁以后开场出现较多的〔 〕

A.单独游戏 B.平行游戏 C.联合游戏 D.合作游戏

二、多项选择题(本大题共 5 小题，每题 2 分，共 10 分)

在每题列出的五个备选项中至少有两个是符合题目要求的，请将其代码填写在题后的括号内。

错选、多项选择、少选或未选均无分。21.黄主颂将幼儿游戏解释为是幼儿_____活动，是幼儿反映现实生活的活动。〔 〕

A.喜爱的 B.主动的 C.热爱的 D.盲目的 E.被动的

22.游戏的本能论及其生物性的游戏本质观，不能够_____地展示出儿童游戏作为一定社会历史条件下的人的游戏的本质属性和主体性价值。〔 〕

A.全面 B.合理 C.客观 D.合情 E.恰当

23.游戏是儿童的主体的活动，与_____等消极被动的状态有着明显的区别。〔 〕

A.无聊 B.厌烦 C.无所事事 D.呆坐 E.无趣

24.根据游戏动作的不同性质，我们可以把游戏动作分为_____等根本类型。〔 〕

A.探究 B.探索 C.象征 D.嬉戏 E.探寻

25.儿童的角色扮演大概可以分为哪些类型？〔 〕

A.互助性角色 B.机能性角色 C.互补性角色 D.想象的角色 E.虚幻性角色

三、名词解释(本大题共 4 小题，每题 4 分，共 16 分)

26.需要

27.内部动机

28.表演游戏

29.智力游戏

四、简答题(本大题共 4 小题，每题 5 分，共 20 分)

30.儿童游戏主体性活动具体表现为哪些？

31.以儿童认知的不同阶段，学前游戏可分为哪几类？

32.鲁宾把游戏行为的特征归结为哪几个方面？

33.学前游戏的构造要素是什么？

五、论述题(本大题共 2 小题，每题 10 分，共 20 分)

34.试述游戏对学前儿童智力开展中的作用。

35.试述学前游戏现场指导应把握的根本要点。

六、案例分析(本大题 14 分)

36.教师让幼儿做头饰，做好了可以戴到头上玩。班里有个最小的女孩，她按照纸带上现成的印子粘好头饰后，戴到头上，发现头饰太大了，一下子滑到脖子上。这时，她看到别的孩子已戴着头饰玩起来了，显得很着急，她用眼睛看着教师，希望得到教师的帮助。但是教师没有走过来，只是远远的看着她，对她笑着点点头。教师的动作和表情使女孩明白教师不会过来帮她做，教师希望她自己解决。女孩低下头继续摆弄头饰，她不时抬头看一眼教师，教师每次都报以微笑。教师的关注使女孩坚持探索。她尝试着各种方法来使头饰适合自己，摆弄了许久，还是没找到解决问题的方法，小脸憋得通红。她求助般的看教师。这时，教师在远处用手对她做了一个“折叠”的动作，女孩马上明白了，她把头饰的带子折叠了一小段，弄短了，快乐地把它戴在

了头上。教师在远处朝女孩笑着点点头。

请你解释教师用的是哪一种指导策略，以及这种指导策略的理论原理。

XX 省 2009 年 1 月高等教育自学考试学前游戏论试题

本试卷分 A、B 卷，使用 2003 年版本教材的考生请做 A 卷，使用 2001 年版本教材的考生请做 B 卷；假设 A、B 两卷都做的，以 B 卷记分。

A 卷一、单项选择题(本大题共 24 小题，每题 1 分，共 24 分) 在每题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的，请将其代码填写在题后的括号内。错选、多项选择或未选均无分。1. 从 19 世纪下半叶到 20 世纪 30 年代左右，出现了最早的一批游戏理论，在今天被称为“经典的游戏理论”，下面不属于经典游戏理论的是()

A. 剩余精力说 B. 生活预备说 C. 复演说 D. 认知开展的游戏理论

2. 世界上第一个系统研究了儿童游戏，并把游戏作为幼儿园教育根底的教育家是()

A. 福禄培尔 B. 柏拉图 C. 夸美纽斯 D. 蒙台梭利

3. 奠定了我国儿童游戏研究根底的是()

A. 卢梭 B. 陶行知 C. 卢梭 D. 陈鹤琴

4. 在我国，儿童游戏理论与实践根本处于移植阶段的是()

A. 从 20 世纪 20 年代左右至建国初期 B. 从建国初期到“十年浩劫”之前

C. “十年浩劫”时期 D. “十年浩劫”后至今

5. 20 世纪 80 年代以后流行的两种游戏理论分别是()

A. 发泄论、认知开展论 B. 觉醒论、元交际论

C. 生活预备说、觉醒论 D. 活动论、发泄论

6. 现代西方心理学流派中，最重视游戏问题的一个派别是()

A. 经典学派 B. 认知开展学派 C. 社会文化历史学派 D. 精神分析学派

7. 把游戏的开展划分为三种类型或水平：练习性、象征性、规那么性游戏的心理学家是()

A. 皮亚杰 B. 伯莱茵 C. 弗洛伊德 D. 维果茨基

8. 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. 社会性本质观 B. 生物性本质观 C. 非自觉性理解 D. 生物—社会性理解

9. 克拉思诺和佩培拉的游戏四因素论包括()

A. 创造性、肯定的情感、内部控制、虚构性

B. 灵活性、内部控制、虚构性、内部动机

C. 灵活性、肯定的情感、虚构性、内部动机

D. 外部规那么束缚、肯定的情感、内部控制、虚构性

10. 从角色扮演角度区分，不能说明儿童在游戏中的角色是()

A. 互补性角色 B. 机能性角色 C. 本我性角色 D. 想象或虚构性角色

11. 按照儿童在游戏中的体验形式，将之分为机能、想象、制作、承受等四种游戏的心理学家是()

A. 帕登 B. 比勒 C. 戴伊 D. 萨顿·史密斯

12. 儿童自主自发表现出的一种活动，其目的隐含于游戏活动本身的本体性游戏，也称之为()

A. 目的性游戏 B. 工具性游戏 C. 结果性游戏 D. 过程性游戏

13. "只有当人是最充分意义的人的时候，他才游戏 并且只有当他游戏的时候，他才是完全的人。" 说这句话的学者是()

A. 席勒 B. 皮亚杰 C. 弗洛伊德 D. 维果茨基

14. 儿童成就性动机主要激发的是()

A. 运动性游戏 B. 智力游戏 C. 合作性游戏 D. 象征性游戏

15. 影响儿童游戏的环境因素，从性质上可分为()

A. 心理和物质环境 B. 物理和社会环境 C. 生态和社会环境 D. 物理和心理环境

16. 使用精巧逼真的玩具进展游戏，更可能的是促使幼儿()
- A. 模仿 B. 记忆 C. 操作 D. 创造
17. 学前教育实施游戏的两条途径包括游戏的教育化和()
- A. 教学游戏化 B. 游戏化教学 C. 教学游戏 D. 教育的游戏化
18. 就活动的方向来说，游戏和教育之间()
- A. 是异大于同 B. 是完全一样的 C. 是完全不同的 D. 有着内在的一致性
19. 提倡就地取材，利用自然物和废旧物品自制玩具。这是玩具、材料选择与提供要求中的()
- A. 经济适用 B. 符合卫生和平安要求 C. 符合儿童的身心开展水平 D. 具有教育性
20. 制定游戏方案过程中，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”，这违背了()
- A. 在确定游戏目标时，需考虑儿童年龄特点
- B. 制定游戏方案时，需结合对各游戏类型的教育功能特点的分析，确定侧重点不同的游戏目标
- C. 游戏的教育目标一定要有实际针对性，切忌过泛、过于笼统
- D. 游戏的方案和目标应表达出渐进开展性
21. 给婴儿一些无法清洗或很难清洗的玩具、材料，这主要违背了()
- A. 平安标准 B. 符合婴儿年龄特点的要求
- C. 卫生标准 D. 考虑婴儿开展个别差异的要求
22. 寻找声源〔半岁前〕属于婴儿游戏中的()
- A. 活动性游戏 B. 开展语言的游戏 C. 感官游戏 D. 智力游戏
23. 指导幼儿表演游戏中，选择的文艺作品要符合的两个根本要求，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

24. 亲子游戏的早期阶段和启蒙阶段是()

- A. 婴儿时期 B. 学前时期 C. 幼儿时期 D. 儿童时期

二、名词解释(本大题共 4 小题, 每题 4 分, 共 16 分)

25. 纽曼的“三内说”

26. 以物代物

27. 角色游戏

28. 亲子游戏

三、简答题(本大题共 4 小题, 每题 6 分, 共 24 分)

29. 认识游戏为儿童的主体性活动的意义和价值。

30. 群众媒体对学前儿童游戏的影响。

31. 简述幼儿构造游戏的指导要点。

32. 简述如何贯彻游戏教育实施的教育性原则。

四、论述题(本大题共 2 小题, 每题 12 分, 共 24 分)

33. 社会文化历史学派游戏理论的根本观点及对游戏理论和教育实践的影响。

34. 联系实际, 论述如何运用间接的言语方式影响儿童的游戏。

五、案例题(本大题 12 分)

35. 结合所学原理, 分析现实中一些人对游戏开展价值的种种误区, 如“游戏就是瞎玩, 没有任何意义。”等等。

B 卷

一、单项选择题(本大题共 20 小题, 每题 1 分, 共 20 分)

在每题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的, 请将其代码填写在题后的括号内。

错选、多项选择或未选均无分。

1. 游戏的主体性本质观认为()

- A. 游戏是儿童的本能活动 B. 游戏是儿童的社会性活动

C. 游戏是儿童的主动的、独立性的、创造性的活动 D. 游戏就是儿童的生活

2. 教育史上系统研究游戏的价值并为儿童尝试创立游戏实践体系的第一个教育家是()

A. 福禄培尔 B. 格鲁斯 C. 蒙台梭利 D. 斯宾塞

3. 儿童一边玩一边自言自语: "这是小兔子的家, 大老虎在睡觉, 小黄狗在看家, 它不咬人....."

“儿童在游戏中出现的类似言语属于()

A. 伙伴之间的交际性语言 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. 互补性语言

4. 儿童期最早出现的游戏形式是()

A. 感觉运动游戏 B. 象征性游戏 C. 构造游戏 D. 规则游戏

5. 儿童游戏中, 角色扮演的发生、开展过程所遵循的途径是()

A. 角色认知——角色意识——角色行为 B. 角色行为——角色意识——角色认知

C. 角色认知——角色行为——角色意识 D. 角色行为——角色认知——角色意识

6. 按照儿童认知开展对游戏进展分类的首创者是()

A. 杜威 B. 比勒 C. 帕登 D. 皮亚杰

7. 为小班儿童选择的玩具, 正确的说法是()

A. 玩具的种类可以少一些, 但是每一种玩具的数量一定要充足

B. 玩具的种类应该多一些, 但是每一种玩具的数量可以少一些

C. 多设未成型的材料及废旧物品

D. 应提供开展抽象思维的智力活动成分较多的玩具, 如象棋、拼板

8. 教师问一个在玩“娃娃家”的男孩: “你在做什么?” 男孩答复: “我煮它吃过了。”教师说:

“哦, 你把饭煮好, 还喂娃娃吃过了。”这种语言指导策略属于()

A. 建议 B. 评论 C. 描述 D. 重述

9. 婴儿游戏的组织实施方式要注重()

A. 以个别指导为主 B. 以小组指导为主 C. 以全体性活动为主 D. 以集体指导为主

10. 有规那么游戏的几个根本因素中，核心因素是()

A. 游戏的任务 B. 游戏的玩法 C. 游戏的规那么 D. 游戏的结果 来源:考试大-自考

11. 首先把儿童游戏作为一项单独行为类别，提出游戏在儿童开展中的实际意义的人是()

A. 亚里士多德 B. 柏拉图 C. 昆体良 D. 夸美纽斯

12. 认知开展理论认为，儿童使用他已经获得的图式或技能从事并完成活动，这个过程是()

A. 同化 B. 顺应 C. 平衡 D. 协调

13. 游戏的觉醒理论启示我们()

A. 幼儿园的环境刺激越多，越能激发儿童的游戏活动

B. 幼儿园的环境刺激越少，越能激发儿童的游戏活动

C. 幼儿园的环境刺激处于适当、合理的中等水平，才能激发儿童的游戏活动

D. 幼儿园的环境刺激与儿童游戏行为无关

14. 认为游戏是人类生物遗传的结果，儿童游戏是重现祖先生物进化的过程。持这种观点的是()

A. 剩余精力说 B. 生活预备说 C. 生长说 D. 复演说

15. 根据马斯洛的需要层次理论和现代动机心理学的研究，儿童第三层次的需要即社会性与自我开展的需要，这一层次需要包括()

A. 身体活动的需要、根本生存的需要和平安的需要

B. 理解环境的需要和影响环境的需要

C. 社会性交往的需要、自我实现的需要和尊敬〔认可〕的需要

D. 最正确觉醒水平的需要和探究的需要

16. 按照玩具的功能特点划分，积木、积塑、橡皮泥、沙、雪等属于()

A. 形象玩具 B. 智力玩具 C. 构造造型玩具 D. 体育玩具

17. 自选游戏也称作()

A. 目的性游戏 B. 教学游戏 C. 手段性游戏 D. 娱乐游戏

18. 受前苏联教育理论的影响，我国把幼儿园游戏划分为创造性游戏〔角色游戏、构造游戏、表演游戏〕、体育游戏、智力游戏、音乐游戏、娱乐游戏等，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. 按儿童的认知开展分类 D. 按儿童在游戏中的社会行为表现分类

19. 和同伴一起做游戏，谈论共同的活动，但没有围绕具体目标进展组织，也没有建立起集体的共同目标。这种游戏是()

A. 单独游戏 B. 平行游戏 C. 联合游戏 D. 合作游戏

20. 开展幼儿角色游戏的根底是()

A. 丰富幼儿的生活经历 B. 提供适合的游戏场所
C. 选择适宜的游戏材料 D. 提供充足的游戏时间

二、多项选择题(本大题共 5 小题，每题 2 分，共 10 分) 在每题列出的五个备选项中至少有两个是符合题目要求的，请将其代码填写在题后的括号内。错选、多项选择、少选或未选均无分。21. 游戏的社会性本质观的代表人物有()

A. 弗洛伊德 B. 维果茨基 C. 霍尔 D. 格鲁斯 E. 艾里克森

22. 游戏性体验的几种主要成分是()

A. 兴趣性体验 B. 自主性体验 C. 胜任感体验 D. 幽默感 E. 驱力愉快

23. 从伙伴关系角度看，影响儿童游戏的因素主要包括()

A. 伙伴穿着 B. 有无伙伴 C. 伙伴的熟悉程度 D. 伙伴年龄 E. 伙伴性别

24. 关于角色游戏和表演游戏的共同点，正确的表述是()

A. 都是儿童根据自己的生活经历来反映周围生活的游戏
B. 都是儿童根据故事、童话内容进展表演的游戏
C. 都是创造性游戏

D. 都是通过模仿和想象扮演角色的活动

E. 都是有规则的游戏

25. 有关幼儿园的游戏常规的描述, 正确的有()

A. 是对儿童游戏进展限制和束缚

B. 只能在组织和开展游戏过程中建立

C. 主要包括使用玩具的常规以及对其他游戏行为的规定

D. 是有效开展儿童游戏活动的制度保证, 也是培养儿童优良道德品质的需要

E. 游戏常规的建立与发挥儿童游戏的积极性、主动性是矛盾的

三、名词解释(本大题共 4 小题, 每题 4 分, 共 16 分) 26. 非专门化玩具

27. 以人代人

28. 亲子游戏

29. 角色认知

四、简答题(本大题共 4 小题, 每题 5 分, 共 20 分) 30. 简述游戏对学前儿童智力开展的作用。

31. 简述创设游戏场地的根本要求。

32. 简述学前儿童游戏教育实施的组织内容。

33. 简述构造游戏的根本构造。

五、论述题(本大题共 2 小题, 每题 10 分, 共 20 分)

34. 举例说明如何进展幼儿园角色游戏活动过程中的现场指导。

35. 联系实际, 谈谈如何贯彻学前游戏教育实施的主体性原则。

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〔爸爸〕单独在“家”非常专注地用橡皮泥搓长条条, 娃娃放在一边的小床上, 门关着。陈教师认为“爸爸”没有积极的语言交流就是无所事事或

"不务正业"，想把儿童引入其它活动。指导言行如下：

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。〔没有具体身份〕

爸爸：我很忙，你等会再来。

教师：你这个爸爸怎么没有礼貌，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：我忙呢！娃娃让他睡会儿。

教师：你一点也不像一个好爸爸。

请结合有关游戏的现场指导理论中，关于教师如何把握好师幼互动节奏的原理，指出陈教师指导中的缺乏之处。 6-161-163

XX 省 2009 年 10 月高等教育自学考试学前游戏论试题

一、单项选择题(本大题共 20 小题，每题 1 分，共 20 分)在每题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的，请将其代码填写在题后的括号内。错选、多项选择或未选均无分。 1.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

2.游戏的主体性本质观，促使我们在促进和引导儿童游戏的实践中，必须以〔 〕

A.成人指导为前提 B.把游戏作为教育手段为前提

C.尊重儿童的主体性为前提 D.重视游戏的知识性为前提

3.可以判断儿童没有在游戏中表情状态是〔 〕

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/967110130146006112>