1.2001年颁布试行的《幼儿园教育指导纲要》提出，幼儿园的基本活动是（ A ）

A.游戏活动 B.一日生活活动 C.教学活动 D.领域活动

2.前运算时期儿童游戏的最基本特征是（ C ）

A.练习性 B.模仿性 C.象征性 D.规则性

3.认为儿童可以通过游戏解决内在的心理矛盾和冲突的学派是（ C ）

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

4.下列不属于纽曼的游戏特征“三内说”的是（ B ）

A.内部控制 B.内部需要 C.内部真实 D.内部动机

5.孩子逐渐能根据自己的兴趣和主观愿望来构思游戏主题，发生在（ B ）

A.2岁以后 B.3岁以后 C.岁以后 D.、6岁以后

6.对于幼儿园而言，每天提供给幼儿用于自由游戏的时间一般应不少于（ C ）（自考选题）

A.0分钟 B.30分钟 C.小时 D.2小时

7.在儿童游戏过程中，教师为了传授一些新的规则和玩法所采用的现场指导策略是（ A ）

A.领导游戏策略 B.非言语指导策略 C.平行游戏策略 D.合作游戏策略

8.下列不属于影响学前游戏的社会环境因素的是（ A ）

A.场地 B.家庭结构 C.伙伴 D.课程

9.社会性程度最高的游戏是（ D ）

A.平行游戏 B.单独游戏 C.联合游戏 D.合作游戏

10.下列亲子游戏中，属于教学性游戏的是（ D ）

A.藏和找 B.挠痒痒 C.举高 D.猜谜

11.前苏联游戏理论研究的典型特征是坚持游戏的（ B ）

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

12.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（ C ）

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

13.可以判断儿童没有在游戏的表情状态是（ A ）

A.茫然发呆 B.平和轻松 C.专注认真 D.夸张变形

14.美国心理学家比勒提出的四种游戏中，把儿童作为受众（观众、听众等），以理解为主的游戏，如听故事、看图画、欣赏卡通片等，又被称为鉴赏游戏。这种游戏是（ A )

A.接受游戏 B.想象游戏 C.机能游戏 D.制作游戏

15.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 ）

A.机能性角色 B.互补性角色 C.想象的角色 D.虚幻性角色

16.游戏中以集体共同的目标为中心，有达到目标的方法，活动有严格的组织，小组里有分工，常有较明显的组织者和领导者。这种游戏称为（ D )

A.单独游戏 B.平行游戏 C.联合游戏 D.合作游戏

17.婴儿阶段（特别是2岁前）游戏的基本特征是（ D ）

A.社会性 B.象征性 C.规则性 D.感觉运动性

18.儿童在游戏中所反映的现实生活中事物或现象的范围规定。它构成游戏的内核，这一概念被称为（ A ）

A.游戏内容 B.游戏形式 C.游戏规则 D.游戏主题

19.现代学前教育原理告诉我们，学前儿童的基本活动形式是（ C ）

A.学习 B.自我服务性劳动 C.游戏 D.作业

60.游戏计划制定的首要任务是（ A ）

A.确定游戏目标 B.选择游戏内容 C.确定指导方式 D.考虑材料投放

20.答案A【解析】《纲要》中指出，儿童的学习活动是游戏活动，儿童在游戏中学习，在游戏中发展自我。幼儿园的基本活动要以游戏为主。

2.答案C【解析】前运算阶段的儿童还没有具体的概念意识，开始出现象征和符号意识。所以前运算阶段儿童的最基本特征是象征性。

感知运动阶段（0-2岁）。儿童从出生到两岁左右，处于感知运动阶段。处于这一时期的儿童主要是靠感觉和动作来认识周围世界的。他们这时还不能对主体与客体作出分化，因而“显示出一种根本的自身中心化”。用皮亚杰的话来说，儿童在这个时期还没有达到运算的水平，他们所具有的只是一种图型的知识，即仅仅是对刺激的认识。婴儿看到一个刺激，如一个奶瓶，就开始作出吮吸的反应。图型的知识依赖于对刺激形状的再认，而不是通过推理产生的。

前运算阶段（2-7岁）皮亚杰认为，儿童在两岁时，发生了一种哥白尼式的革命，就是说，他们的活动不再以主体的身体为中心了。这个时期儿童的认知开始出现象征（或符号）功能（如能凭借语言和各种示意手段来表征事物）。正是由于这种消除自身中心的过程和具备象征功能，才使得表象或思维的出现成为可能。但在这个阶段，儿童还不能形成正确的概念，他们的判断受直觉思维支配。

具体运算阶段（7-2岁）这一阶段儿童具有运算知识，这种知识涉及在一定程度上做出推论。例如我们把一个足球放在一些篮球中间，然后再当着儿童的面把足球放在一些排球中间。这个阶段的儿童能推理出这是同一个足球，物体不会因为改变地点而变化大小。

形式运算阶段（2岁左右）儿童思维摆脱具体事物的束缚，把内容和形式区分开来，能根据种种的假设进行推理。它们可以想象尚未成为现实的种种可能，相信演绎得出的结论，使认识指向未来。

3.答案C【解析】通过游戏解决内在的心理矛盾和冲突是儿童运用游戏解决自己内心精神世界的问题。是精神分析学派的理论。

精神分析学派主要探究内心世界对外界认知的作用

认知发展学派强调的是儿童认知发展的重要性。

社会文化历史学派主张文化对儿童的作用。

.答案B【解析】纽曼提出用控制、真实性和动机这三个指标来确定一种活动是不是游戏。游戏的特征是内部控制、内部真实、内部动机。

.答案B【解析】能够根据自己的兴趣和主观愿望来构思游戏，说明该年龄阶段的儿童思维具有自主性，而2-3岁的儿童思维仍处于被动时期，能够自主的构思游戏主题是在三岁以后。

6.答案C【解析】游戏时间影响着幼儿游戏的数量和质量。无论什么游戏，幼儿都需要有充裕的时间去探索和尝试，只有这样，幼儿才可以尽情地投入和愉快地享受。对于幼儿园而言，每天提供给幼儿用于自由游戏的时间一般不能少于小时，否则，对幼儿的成长和健康会造成明显的不利。一般建议每天提供给幼儿用于自由游戏的时间一般为两小时左右。

7.答案A【解析】为了传授新的规则和玩法为目的，这个过程中教师应该处于主导位置，用教师的身份去引导幼儿学习游戏中的规则和玩法，因此是领导游戏策略。

平行游戏法：是指导教师接近儿童，并与他们用相同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。

合作游戏策略：当儿童专注于游戏时，教师以合作者的身份加入游戏过程，仍由儿童掌握游戏进程，教师以暗示的方式引导儿童合理展开游戏情节。

领导游戏策略：由教师提议或事先设计一个游戏，并在指导游戏时扮演一个关键角色，至少部分控制游戏的进程。

指导游戏法：教师作为指导者直接进行指导。

8.答案A【解析】影响学前游戏的社会环境因素是：

（）母子早期关系对学前游戏的产生及发展的影响母亲（也可以是看护人）与婴儿所结成的早期的社会性关系对学前儿童游戏的产生和发展具有重要影响。这种影响首先表现为在母与子的相互作用活动中，孕育着以后社会性游戏的雏形。

（2）家庭结构和气氛对学前游戏的影响父亲和母亲以及儿童作为成员组成了家庭的基本结构。父亲和母亲共同承担着对儿童教养的义务和职责。完整的家庭结构和家庭成员间的和谐关系所构制的良好气氛是儿童健康成长也是儿童游戏发展的根本保障。相反，父母在婚姻问题上的纠纷以及造成家庭气氛的紧张，使孩子感到焦虑不安、胆怯、孤僻等，这都会对儿童游戏产生不利的影响，表现为游戏发展迟缓、异常。

（3）伙伴对学前游戏的影响儿童与儿童所结成的伙伴关系，构成儿童世界的人际关系。孩子有无伙伴，以及伙伴的熟悉程度、年龄、性别等因素，都会对儿童的游戏产生不同的影响。（）电视对学前游戏的影响电视是普及面最广、影响力最深的大众媒体之一。看电视节目是儿童生活中的一项重要内容。人们常常可以看到，孩子看了什么电视，就会在游戏中反映什么样的电视内容，扮演电视中的角色。

（）课程对学前游戏的影响课程作为教育的实践过程或手段是教育的核心。现在课程一般取其广义的理解，是指学生在教师指导下的各种活动的总和，即各种教育性活动的综合。不同的学前教育课程反映了不同的学前教育实施方案。它集中反映了教育因素对儿童游戏的影响，不同的学前教育课程会对学前儿童的游戏产生不同的影响。

9.答案D【解析】社会性注重的是与其他人之间的交流、沟通。合作游戏注重的是合作，是人与人之间的交互作用。因此是社会性程度最高的游戏。

独自游戏：儿童独自玩耍，尚没有玩伴意识时期的一种游戏情形，一般出现在出生后头两年。平行游戏：一种两人以上在同一空间里进行的，以基本相同的玩具玩着大致相同内容的个人独自游戏。反映了2~3岁儿童游戏的社会性交往状况。

联合游戏：又称为分享游戏。它是由多个儿童一起进行同样的或类似的游戏，没有分工，也没有按照任何具体目标或结果组织活动。一般出现在3~岁。

合作游戏：幼儿后期出现的较高级的游戏形式，是一种有着共同需要、共同计划、共同协商完成的游戏活动。在~6岁得到发展。

0.答案D【解析】在亲子游戏中，教学性游戏是玩较传统的、利用玩具和物体刺激幼儿且带有言语或教导性的非剧烈性的游戏，符合这一特征的只有猜谜这个选项。

.答案B【解析】前苏联游戏理论是社会活动的游戏观，明显强调了游戏的社会性，认为儿童在真实的实践情况之外，通过游戏创造一种想象的情境，从而掌握基本的社会关系，并且，游戏活动再造了某种生活现象，成为一种“社会性实践。”

2.答案C【解析】游戏的主体性本质观，即强调儿童为主体的游戏观念，这个观念要求我们在实践的过程中，必须以儿童是游戏的主体为原则。

3.答案A【解析】儿童在进入游戏的过程中，会出现各种游戏性表情，在游戏过程中，儿童会显得非常忙碌，若出现茫然发呆的表情，则表示儿童对所处的活动表示不知所措，并没有进入到游戏的状态。

.答案A【解析】听故事、看图画、欣赏卡通片等都是以自身去理解对象为主，过程中没有出现想象、制作等现象，这种游戏只是机体摄取对象内容的过程，儿童自身一直处于接受某种讯息的位置，属于接受游戏。

（）机能游戏

学前儿童早期的常见游戏,这类游戏主要是通过看、听、尝、闻、触摸等刺激儿童的多种感官,同时,儿童通过反复做某种动作或重复某种活动以获得快感,并促进运动技能的发展。

（2）想象游戏

想象游戏又称为角色游戏或者象征性游戏。儿童喜欢模仿同伴或者成人的行为,而且具有丰富的想象力,尤其是再造想象占优势,因此,儿童经常会通过模仿或再造想象扮演角色再现成人世界的活动。

（3）接受游戏

接受游戏又称为鉴赏游戏,主要指儿童通过视觉和听觉手段欣赏图画、故事、电影、电视而获得乐趣的游戏。通常接受游戏被认为是相对被动的游戏随着时代的发展,观看电视卡通片等接受游戏影响了很多儿童的生活,这种影响既有正向的,也有负向的。心理学家一直主张,儿童长时间观看电视,不仅时其身体发育不利,而且长时间被动的观看还会剥夺其主动思考的能力和交往能力。

（）制作游戏

制作游戏又称结构游戏,是指儿童运用积木、插塑、黏土、沙、纸等材料行的造型活动。制作游戏,不仅可以锻炼儿童的精细动作,促进手眼协调和手协调,还能很好地发展儿童的空间想象能力。

.答案A【解析】司机这个职业是现实生活中真实存在的职业，因此不属于想象和虚幻的角色，而儿童通过模仿司机的典型动作，来表现司机的职业特点。属于机能性角色。

技能性角色是指幼儿通过模仿对象的典型动作来扮演角色。

互补性角色是指幼儿所扮演的角色是以角色关系中另一方的存在为条件。

想象性角色是指幼儿在游戏中的角色不是显示生活中人物，而是源自幼儿的想象。

6.答案D【解析】以集体为中心，有明显的分工和各自的职责，这是合作游戏的表现方式。儿童通过合作的方式，制定游戏的目标，并且根据目标进行分工。

独自游戏：儿童独自玩耍，尚没有玩伴意识时期的一种游戏情形，一般出现在出生后头两年。

平行游戏：一种两人以上在同一空间里进行的，以基本相同的玩具玩着大致相同内容的个人独自游戏。反映了2~3岁儿童游戏的社会性交往状况

联合游戏：又称为分享游戏。它是由多个儿童一起进行同样的或类似的游戏，没有分工，也没有按照任何具体目标或结果组织活动。一般出现在3~岁

合作游戏：幼儿后期出现的较高级的游戏形式，是一种有着共同需要、共同计划、共同协商完成的游戏活动。在~6岁得到发展

7.答案D【解析】婴儿阶段的儿童社会性比较差，思维的发展处于感知运动阶段，游戏的特征是感觉运动性。

8.答案A【解析】反映现实生活中事物或现象，是一个具体内容范围，这是游戏的内容。也是游戏的内在核心。

游戏内容：指儿童在游戏中所反映的现实生活中事物或现象的范围规定。

9.答案C【解析】我国学前儿童的基本活动形式是游戏。

60.答案A【解析】游戏计划的制定首先应该明确游戏的目标，游戏活动与幼儿园的其他教育活动一样，在游戏开始之前，都应该先明确游戏的目标，再根据目标来开展游戏。