**《学前游戏理论与指导》形考一参考答案**

1. 单项选择题（5\*10=50）
2. 下面关于游戏的描述性特征说法错误的是（B）
3. 游戏是内部动机所控制的行为
4. 游戏行为等同于探究行为
5. 游戏是重过程、轻结果的行为
6. 游戏区别与工具性行为，是一种幻想的、假装的行为
7. 根据儿童认知发展的阶段，可以把儿童游戏分为感觉运动游戏、象征性游戏、结构游戏和（C）四类。
8. 联合游戏
9. 合作游戏
10. 规则游戏
11. 平行游戏

3、 “游戏创造了儿童的最近发展区”观点的提出者是（A ）

A.维果斯基

B.皮亚杰

C.夸美纽斯

D.席勒

4、“医生，我的孩子生病了，请您给看看”，儿童在游戏中出现的类似言语属于（B ）

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

 5、为小班儿童布置室内游戏环境，应注意（D　）。

A．可以专门增设棋区等智力活动强度大的活动区类型

B．应提供较复杂的操作材料，如拼图及结构复杂的积塑、数字卡等

C．提供的材料应体积较小，同类材料数量较少

D．提供的材料应体积较大，同类材料数量较多

6、按照玩具的外部形状及用途分类，下面几组中不属于成型玩具的是（C）。

 A．小飞机、小汽车、小轮船

 B．仿真针管、听诊器

 C．木头、石头、沙、土、草

 D．雪花片、串珠、橡皮泥

7、（A）认为游戏本身不能促进儿童积极学习和发展，但是可以在游戏活动中练习已经习得的技能。

 A．皮亚杰

 B．维果斯基

 C．康德

 D．斯宾塞

8、下列游戏中，属于训练前庭平衡功能和身体协调性的是（B）

 A．抓痒游戏

 B．爬梯子游戏

 C．泥土游戏

 D．玩水游戏

9、4岁的乐乐在当“医生”，她用铅笔当注射器给娃娃打针，又把石子当糖果分给娃娃。从儿童认知发展的阶段分类，这属于（C）

 A．感觉运动游戏

 B．结构游戏

 C．象征性游戏

 D．规则游戏

10、在幼儿园环境创设中，需要把大小环境有机结合在一起，实现学校与家庭、社会的合作，这体现了（C）原则。

 A．经济性

 B．参与性

 C．开放性

 D．多样性

二、判断题（2\*10＝20）

1、每个儿童在玩游戏时都清楚地知道“只是玩玩”“是假装的”，游戏只是一种愿望和要求的满足，是一种获得愉快体验的手段。（√）

2、我国学前教育机构受美国游戏理论的影响，将游戏分为创造性游戏盒规则性游戏两大类。（╳）

3、基于儿童生活需要的前提和背景，儿童游戏的动机得以产生，并主要表现为：活动性动机、探究性动机、成就性动机、亲和性动机。（√）

4、心理学研究表明，婴儿出生时既有生物学意义的性别差异，也有心理行为的性别差异。（╳）

5、在角色游戏中，儿童为了更好地扮演自己的角色，他们就必须把自己放在他人的位置上，从他人的角度体验社会。这种在自我身份和假扮角色之间的转换可以加速自我升华的过程，起到增强儿童成功感、自信心和自尊心的作用。（╳）

6、个体对规则游戏的兴趣会随着年龄的增长而淡化或消失。（╳）

7、游戏环境指的是为儿童游戏活动提供的各种条件，包括物质环境和心理环境两个层面。（√）

8、帕顿根据幼儿游戏表现出来的社会参与水平，将儿童游戏行为分为无所事事、旁观、独自游戏、联合游戏、合作游戏、平行游戏六种类型。（╳）

9、游戏为儿童身体的正常发育提供了许多必要的动作和运动的机会，锻炼了儿童的身体，增强了儿童的体质。（√）

10、在角色游戏中，儿童常常会因为特别喜欢某角色而在平时模仿角色行为，甚至以这一角色自居，萌生出初步的自我理想。（√）

三、简答题（3\*10＝30）

（一）、儿童游戏的本质性特征有哪些？

答案：

1、游戏具有主动性，是一种自发行为。

2、游戏具有愉悦性，是一种娱乐行为。

3、游戏具有虚构性，是一种假装行为。

4、游戏具有有序性，是一种有规则的行为。

（二）、什么是亲社会性行为？你如何看待游戏和儿童亲社会性行为之间的关系？

答案：亲社会行为又叫利社会行为，是指符合社会希望并对行为者本身无明显好处，而行为者却自觉自愿给行为的受体带来利益的一类行为。 游戏是幼儿情绪和人格社会化的重要手段。在游戏中，儿童能产生积极的自我控制的感觉。与同伴的交往过程，也是幼儿解除自我中心，学习掌握社会角色，学习社会道德规范以及培养协调和竞争的社会技巧的过程。因此，游戏对培养儿童良好的个性品质有重要的作用。

1、游戏有助于儿童体验自我价值。在儿童亲社会行为发展进程中，只有儿童相信自己对别人是有价值的、相信自己有能力帮助别人。即只有体验到自我存在的意义，才有可能产生亲社会行为。而游戏让儿童深刻体验到：“我是一个好孩子”“我是能够做许多好事的孩子”。这不仅能满足儿童的自我需要，而且也能满足他人（成人与同伴）的需要，使儿童有机会展示自己的实力，加强与同伴及成人之间的交往，使儿童更完备、更完美，并充分地表现自己具有的能力与技能，增强自信心，建立友情，促进他们的乐群性。

2、游戏有助于儿童亲社会行为的学习。在游戏的过程中，儿童通过有意识的角色任务，如扮演“娃娃家”“理发店”“医院”的各种角色，这有助于培养幼儿帮助他人、与人交往的能力。当幼儿能够明确自己的角色地位，通过活动中的角色任务的游戏，能够使幼儿学习到分享、合作、谦让、互助等促进亲社会行为的发展。在游戏中，幼儿通过想象的方式试图体会一定的角色的思想情感以及行为方式，同时自由抒发他们所理解的角色的感受。这些体验与认识是个体亲社会行为产生的关键要素，也是对人类存在意义深刻洞察的结果，这种体验在游戏中得到了完成。

3、游戏有助于儿童亲社会技能的培养。儿童在游戏的过程中，很多时候需要与同伴合作、协调才能很好的进行游戏。与同伴交流的过程中，儿童可以学会如何与人交往的技能。在日常生活中，我们经常看到有些儿童（特别是低年级儿童）行为意图是好的，但是结果却适得其反。究其原因，主要是缺乏必要的社会交往技能。社会交往技能是个体在活动中必备的基本能力，是个体行为的必要条件。这些技能都可以在儿童与同伴游戏的过程中得到充分的发展。这不仅能满足儿童的自我需要，而且也能满足他人（成人与同伴）的需要，使儿童有机会展示自己，加强与同伴及成人之间的交往，使儿童更完备、更完美，并充分地表现自己具有的能力与技能，增强自信心，建立友情。

4、游戏的规则有助于亲社会行为的发展。游戏的顺利开展，不但需要幼儿与同伴的合作，还需要遵守一定的游戏规则。游戏的规则可以帮助幼儿较快的进行游戏，在游戏的过程中逐步体会到规则的重要性以及遵守规则的必要性。教师在游戏时制定一些与亲社会行为相关的规则，可以使幼儿更好地发展亲社会行为。如在建筑游戏中，引导幼儿制定“能共享玩具材料”的规则，即要求幼儿能分享玩具，诱发分享和谦让行为。在角色游戏中，引导幼儿建立“协商扮演角色”的规则，要求幼儿在游戏前能商量好自己想要担任的角色，诱发协作行为。遇到两人同时要扮演某一角色，就诱发退让行为。

（三）、请简要分析规划幼儿园游戏环境的原则。

答案：

1、安全性原则

安全性是游戏环境首先考虑到的原则，场地必须是舒适的、可靠度。游戏场地环境包括组织过程，都要在教师可以监控的范围内，避免出现死角。总之，要排除一切危险因素。

2、参与性和发展性原则

游戏环境不仅要美观，更要注重儿童的主动参与性。这就要求提供符合儿童年龄特点需求的环境与游戏材料，同时注意个体差异性，为儿童主动积极参与游戏创造条件。游戏过程为儿童提供自由选择机会，并适时介入与指导。儿童主动参与，可在游戏过程中培养“自我效能感”，同时发展想象力、创造精神和自信心等良好的心理品质。

3、环境与教育目标一致性原则

环境的创设目的在于达到教育儿童的效果。在富有新奇性的环境中，儿童会不断增长新的经验，为今后进一步学习奠定基础。所以，游戏环境的刺激应适度，既不能单调，又不能过于花哨。

游戏环境还要满足多样化玩耍需要，所以，游戏环境要尽可能丰富，满足儿童个性发展需求。游戏环境富有弹性，既可以集体活动，又可小组和个人活动；空间可以调整，有相当数量可移动器具。

4、空间密度适宜性原则。

空间密度指的是每位儿童在游戏环境中占的空间，即室内拥挤程度。空间密度为2.32平方米是有效可用空间。我国相关法规规定，室内儿童人均不少于2平方米，户外不少于4平方米。

5、开放性原则。

幼儿园要加强与周边联系，并能合理利用社区资源。

6、经济性原则。

幼儿园环境应考虑成本。生活中很多废弃材料可以被充分利用起来作为环境创设的素材。

**《学前游戏理论与指导》形考二参考答案**

1. 单项选择题

1、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（  B  ）。

A．感觉运动游戏    B．象征性游戏 C．结构游戏    D．规则游戏

2、学前儿童典型的游戏形式，也是幼儿阶段最常见的游戏是(  B    )。
A.感觉运动游戏     B.象征性游戏 C.结构游戏      D.规则游戏

3、角色游戏与其他形式的游戏相比较，真实地表现出两个最基本的特征：特殊的想象性和(   A )。
A.高度的独立自主性       B.假设性 C.目的性          D.虚拟性

4、以下选项中，不属于对幼儿园教育活动评价的是（ C ）。

A.教育活动目标

B.教育活动内容

C.教育设施评价

D.教育活动过程

5、智力游戏、体育游戏、音乐游戏都属于（ D ）。

A.感觉运动游戏  B.象征性游戏 C.结构游戏  D.规则游戏
6、表演游戏和角色游戏的共同点在于（ C ）。

A.都是按照童话或故事情节扮演角色进行表演的游戏

B.都是按照作品规定的内容扮演角色进行表演的游戏

C.都是通过模仿和想象扮演角色的游戏

D.都是儿童根据自己的生活经验创造性地反映周围生活的游戏

7、教师站在儿童的游戏之外，以现实的教师身份干预儿童的游戏，教师的这种介入游戏的方式是（ D ）。

A.平行式介入法

B.交叉式介入法

C.立体式介入法

D.垂直式介入法

8、教师介入儿童游戏并进行指导的方式通常不包括那种身份？（ A ）

A.评价者

B.参与者

C.协助者

D.旁观者

9、游戏中儿童相互模仿，操作相同或相近的玩具或开展相类同的活动。彼此间和谐相处，但他们仍在独自游戏，活动中没有合作行为，这种游戏是(  B    )。

A.单独游戏 B.平行游戏

C.联合游戏 D.合作游戏

10、游戏结束时要做好的两件事是（ D  ）

A.收拾玩具和搞好卫生

B.搞好卫生和评议游戏

C.收拾玩具和封闭场地

D.收拾玩具和评议游戏

1. 判断题
2. 婴幼儿所有的动作发展都需要三个条件：自身的生理节律发展、经验及练习机会。√
3. 教师在指导小班儿童的角色游戏时，重点是指导如何解决人际冲突。×
4. 结构游戏的基本构成要素包括：选择游戏材料、假想建构物、搭建造型、对建构物的利用。√
5. 根据观察情境与条件，可将游戏观察分为自然观察与非自然观察。×
6. 运用扫描法进行游戏观察通常采用文字形式记录观察结果。×
7. 游戏观察中定点法通常采用实况详录的记录方法进行。√
8. 0-2岁是感知运动游戏的重要阶段。√
9. 儿童在游戏中围绕一个共同的主题，有共同的目的，采取分工合作的有组织的方式游戏是指联合游戏。×
10. 教师以角色的身份参与游戏，以游戏情节需要的动作、语言来引导儿童游戏的发展。这属于交叉式介入策略。√
11. 角色游戏的指导要点关键是根据不同年龄段的儿童游戏特点进行适当的指导。√
12. 简答题

（一）请简述教师在学前儿童游戏中的作用。

教师是学前儿童生活中重要的他人，在学前儿童游戏中发挥重要作用。

1. 教师可以为游戏开展做好充分的前期准备，激发儿童的游戏兴趣，保证游戏的有效开展。
2. 教师可以从多方面、多角度观察儿童游戏行为，准确判断儿童在游戏中的表现，以便进行针对性的指导。
3. 教师可以适时、适度地参与儿童游戏，带动儿童深入游戏，提高儿童游戏水平。
4. 教师还可以根据情况适时并愉快地结束游戏，并引导儿童进行自我评价或互评、他评，总结游戏开展情况，为下次游戏做好准备。

（二）请简述幼儿园游戏评价的意义。

评价儿童作品，促进儿童的发展。儿童在游戏中通常会有自己的作品诞生，这些作品具有丰富的成人无法理解的内涵和意义。教师鼓励儿童在游戏结束后自发地去介绍作品，欣赏和评论作品。这样既可以交流展示，激起儿童再次游戏的热情，又可以使儿童在这一过程中的语言表达能力得到提高。

1. 检验教师组织指导游戏的能力、效果，提高教师教学水平。儿童在游戏中的表现以及游戏环境的创设是判断游戏教育效果的依据，教师在游戏重要不断的巡视观察，适时介入进行指导，及时处理儿童在游戏中可能发生的问题，抓住一切可能的教育契机。
2. 评价游戏环境及整体状况，提高园所管理效能。儿童游戏中存在的问题不仅反映出儿童的发展水平、教师的教学水平，也在一定程度上反映出园所管理存在的问题，从而进一步促进园所提高自己的管理效能。

（三）请简述角色游戏的基本结构。

1、角色游戏中的人——角色的扮演

角色游戏中的人主要是指儿童在游戏中所扮演的各类角色。这种角色通常是儿童熟悉的角色，如扮演爸爸、妈妈、司机、乘客等，这需要儿童根据头脑中已有的人物表象创造出新的形象，展现自己对社会角色的认识与体验。

2、角色中的物——对物品的假想

角色游戏中的物指游戏中的材料和物品。角色游戏离不开游戏材料的辅助和支持，特别是儿童对游戏材料的假想。需要注意的是，真正的以物代物必须是在儿童充分了解某物的特性功能的情况下产生的。

3、角色游戏中的情节——情境迁移

角色游戏中的情节是指把现实生活中真实情境迁移到一个假想情境中。而这些假想情境的现实基础正事儿童日常生活中日益累积的经验，儿童熟悉的场景和行为，他们通过模仿实现，这些模仿行为的原型恰恰可以在现实生活中找到。

4、角色游戏中的规则——内部规则

儿童在游戏中对角色、材料、动作、情境等的假装表演，尽管是虚构，却不愿违背真实生活的逻辑原则，自始至终都遵守角色关系中的内在规则，是自己的游戏活动符合角色身份的要求。

《学前儿童游戏》形成性考核三参考答案

1. 单选题（每题5分，共50分）
2. 关于游戏治疗说法正确的是：D

A、游戏治疗的重点是“治疗”而不是“游戏”

B、游戏治疗是一种人际互动过程

C、游戏治疗者需要专业训练

D、以上三者都正确

 2、个体游戏治疗是指：A

A、心理治疗者与儿童“一对一”地进行游戏治疗B、儿童与儿童“一对一”地进行游戏治疗C、家长与儿童“一对一”地进行游戏治疗D、教师与儿童“一对一”地进行游戏治疗

3、团体游戏治疗是指：B

A、团体游戏治疗就是心理治疗B、心理治疗者带领两个或两个以上儿童进行游戏治疗C、家长带领两个或两个以上儿童进行游戏治疗D、教师带领两个或两个以上儿童进行游戏治疗

4、儿童游戏治疗室的面积大小一般为：B

A、10---15平米B、15---20平米C、20---25平米D、25---30平米

5、团体游戏治疗的人数最好是：A

A、2—3名B、3—4名C、4---5名D、5名以上

6、游戏治疗室的选址原则：D

A、不被其他人打扰B、不打扰其他人C、与主要教学区相临但又相对独立D、以上三者都符合

1. 中国的民间游戏达到鼎盛阶段的是：C
2. 汉魏时期B、六朝时期C、唐宋时期D、明清时期

8、下列民间游戏中属于智力游戏的是：A

A、七巧板B、捉迷藏C、灯谜D、拍七

9学前儿童教育中错误的做法是：D

1. 尊重儿童的性别倾向B、发挥男女儿童的互补作用C、根据男女儿童的不同特点调控活动强度D、游戏中对男女儿童执行同一标准

10、父母态度与儿童游戏的关系表现为：B

A、父母态度影响孩子参与游戏的数量B、父母态度影响孩子的游戏过程与质量C、父母态度决定孩子参与游戏的形式D、父母态度决定孩子参与游戏的内容

1. 判断题（每题2分，共20分）
2. 亲子游戏治疗是由伯纳德和路易斯·格尼夫妇在20世纪60年代开发出来的。（正确）
3. 建立良好的治疗关系是心理治疗中的重要环节。（正确）
4. 儿童更容易用语言表达自己的情感、挫折、焦虑以及其他心理问题。（错误）
5. 游戏可以培养儿童情感表达能力，促进其情感的发展。（正确）
6. 沙盘游戏是游戏疗法唯一的基本技术。（错误）
7. 非指导性游戏不需要治疗者指导只需要使用非指导性态度和技术，帮助儿童自己解决自身的问题。（正确）
8. 通过传统民间游戏可以培养儿童的合作意识，完善儿童的人格发展。（正确）
9. 儿童游戏设计中不应存在性别差异。（错误）
10. 在社会性游戏中，多数情况下儿童都选择同性别的儿童作为玩伴。（正确）
11. 教师的教育方式与儿童的性别角色分离无关。（错误）
12. 简答题（每题10分，共30分）
13. 游戏治疗的基本步骤是什么？

答：建立治疗关系——儿童释放情感——再现重要事件关系——重新体验事件——解决问题和冲突。

1. 在幼儿的游戏治疗中应如何与儿童相处？

答：应注意以下方面（1）儿童不是成年人的缩小版。儿童的生理和心理发展都还未成熟，因此，治疗者不能按照对待成年人的方式来对待儿童；（2）儿童也是正常人，也能体会到强烈的喜怒哀乐；（3）治疗者要尊重儿童的独特性。每个孩子都有其独特的行为方式；（4）儿童是可以适应环境的；（5）不断成长走向成熟是儿童发展的必然趋势；（6）儿童具有积极的自我引导能力；（7）游戏是儿童天生的语言；（8）儿童有保持沉默的权利；（9）只有在儿童感觉到需要的时候才会接受治疗；（10）对待儿童千万不要使用揠苗助长的方式

3、我国民间游戏的种类有哪些？

答：我国民间游戏分为以下六大类：（1）智力游戏，包括棋牌类和拼摆类；（2）运动游戏，包括角抵类、球类、投射类、冰水类、杂戏类；（3）语言游戏，包括灯谜、诗钟、拍七、顶针续麻；（4）生活游戏，包括儿戏类和豢养类；（5）科学游戏；（6）文艺游戏。

**《学前儿童游戏》形成性考核四参考答案**

一、 单选题（每题5分，共50分）

1、亲子游戏的影响因素包括：D

A、婴幼儿个体性格特质B、外部环境C、游戏材料D、以上三者都是

2、在亲子游戏中属于父母干预不当的行为是：C

A、以孩子的爱好为前提B、给孩子留有独立游戏的空间C、以自己的喜好干预D、纠正孩子不良好游戏行为

3、亲子教育最早兴起于：D

A、19世纪末期B、20世纪早期C、20世纪中期D、20世纪末期

4、认为“游戏是为未来生活做准备”的游戏理论是：A

A、预演说B、剩余精力说C、复演说D、松驰消遣说

5、成熟说的代表人物是：A

A、拜敦代克B、格鲁斯C、斯宾塞D、霍尔

6、下列不属于精神分析学派的游戏理论是：D

A、蒙尼格的“宣泄说”B、埃里克森的掌握理论C、佩勒的角色动机说D、维果斯基的游戏学说

7、弗洛伊德认为游戏的动机是：A

A、唯乐原则B、唯美原则C、精力过剩原则D、宣泄原则

8、现阶段亲子教育的不足表现在（D）

A、对亲子活动参与主体间的关系认识不够清楚B、对家长参与活动的积极性不够重视C、对亲子活动的认识不深刻 D、以上都对

9、下列哪个不是“现场指导式”亲职教育的特征（D）

A、强调沟通B、突出参与 C、现场指导D、弱化培训

10、下列哪项不是亲子教育角色互换的步骤（B）

A、角色互换B、心理相融 C、问题确定D、角色扮演

二、判断题（每题2分，共20分）

1、 亲子游戏可分为嬉戏性游戏和教育性游戏两种性质不同的类型。（对）

2、 亲子游戏可以有效地满足婴幼儿的各种需要。（对）

3、 亲子游戏以娱乐性为主，教育性为辅。（错）

4、 亲子教育就是亲情教育。（错）

5、 游戏材料本身对儿童行为方式无影响。（错）

6、 亲子游戏的内容要适合儿童的年龄发展水平、兴趣倾向。（对）

7、 亲子教育首先在美国兴趣。（错）

8、 松驰消遣说的代表人物是格鲁斯。（错）

9、 弗洛伊德的游戏“发泄”“补偿”说认为：儿童游戏就是发泄潜意识中的能量。（对）

10、 认知发展学派游戏理论的创始人是瑞士著名心理学家皮亚杰。（对）

三、简答题（每题10分，共30分）

1、亲子游戏的教育性体现在哪些方面？

答：（1）亲子游戏可以促进婴幼儿认知的发展。（2）亲子游戏可以促进婴幼儿语言的发展。（3）亲子游戏可以促进婴幼儿社会交往能力的发展。（4）亲子游戏可以促进婴幼儿良性发展。

2、什么是亲职教育？

答：亲职教育指协助为人父母或将为人父母者，了解自己的职责，提供有关儿童、青少年发展的知识及正确的教育态度，以使其扮演称职父母的教育过程。

3、早期经典游戏理论有哪些？基本观点如何？

 答：早期经典游戏理论主要有：精力过剩说、生活预备说、成熟说、松驰消遣说和复演说。

精力过剩说的主要观点是：幼小高等动物和年幼的儿童除了一般生活活动外，其精力还有过剩。游戏就是儿童和高等动物对剩余精力的一种无目的的消耗，剩余精力愈多游戏就愈多。

生活预备说的主要观点是：游戏是对未来生活的一种无意识的准备。

成熟说的主要观点是：游戏是儿童操作某些物品以进行活动，是幼稚动力的一般特点表现，而不是单纯的一种技能。游戏不是练习。

松驰消遣说的主要观点是：游戏是松驰、恢复精力的一种方式，游戏的目的是为了恢复工作所消耗的能量。

复演说的主要观点是：游戏是远古时代人类祖先的生活特征在儿童身上的复演。