

国开（中央电大）学前教育本科《幼儿游戏与玩具》网上形考试题及答案

国开(中央电大)学前教育本科《幼儿游戏与玩具》网上形考试题及答案说明：试卷号：0876。

适用专业：学前教育(学前教师教育方向)。

形考比例：100%(全网核)。

形考任务第一章测试试题及答案 1. 在游戏中幼儿可以超越现实，按照他们的想象改变现实。他们可以一会儿是“妈妈”，一会儿是“教师”，一会儿是“炊事员”等，这体现了幼儿游戏的(B)。

选择一项：

[答案]B. 虚构性 2. 游戏的(D)特点体现在游戏中的声、形、动、情之中。

[答案]D. 形象性 3. 游戏的(C)特点使游戏既能调动幼儿的积极性，又使游戏对幼儿有强烈的吸引力。

[答案]C. 兴趣性 D. 形象性 4. 《幼儿园工作规程》指出：“幼儿园应以(A)为基本活动”。

[答案]A. 游戏 5. 在游戏中，幼儿总能通过不断尝试，找到适合自己能力与兴趣的游戏内容和方式方法，获得满足感和自信心。在这个过程中，可见游戏让幼儿获得了(C)内部心理体验。

[答案]C. 胜任感体验 6. 在“医院”游戏中，扮演医生的幼儿要判断病人得了什么病，然后决定给病人吃什么药、打什么针。这反映了游戏可以促进幼儿(B)。

[答案]B. 游戏促进幼儿思维能力的发展 7. “寓学习于游戏”的最早倡导者是(A)。

[答案]A. 柏拉图 8. 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基础的教育家是(C)。

[答案]C. 福禄贝尔 9. 游戏与教学的实践关系中，“促进式”关系是指(D)。

[答案]D. 游戏产生于教学中，或者游戏引发教学。

10. 我国学者陈鹤琴认为，儿童之所以游戏与两方面的因素有关，一是与儿童的身体发展有关，二是与(B)。

[答案]B. 儿童好动的天性和游戏能够带来的快感有关形考任务第二章测试试题及答案 1. 在人类历史上第一次严肃地思考并解释了儿童游戏的原因与意义的是(B)。

[答案]B. 经典的游戏理论 2. 剩余精力说的代表人物是(C)。

[答案]C. 席勒和斯宾塞 3. (C) 否认游戏是独立的活动形式，认为游戏只是认知活动的衍生物。

[答案]B. 福禄贝尔的“恩物” 5. 游戏的元交际理论的代表人物是(A)。

[答案]A. 贝特森 6. 从认知发展的侧面考察幼儿游戏发展的心理学家是(D)。

[答案]D. 皮亚杰 7. 在经典游戏理论中，拉察鲁斯和帕特里克提出的学说是(D)。

[答案]D. 松弛说 8. 维果斯基认为游戏创造了幼儿的(C)。

[答案]C. 最近发展区 9. 皮亚杰的游戏发展阶段中，在前运算占主导地位的是 (B)。

[答案]B. 象征性游戏 10. 带有明显的主观臆测倾向的游戏流派是(A)。

[答案]A. 精神分析学派形考任务第三章测试试题及答案 1. 按照幼儿的认知发展来分类，(B)是2~7岁学前儿童最典型的的游戏形式。

[答案]B. 象征性游戏 2. 幼儿各自玩各自的玩具，彼此没有交流，但是大家玩的玩具和玩法相类似。这是(B)。

[答案]B. 平行游戏 3. 幼儿根据故事、童话、舞蹈等文艺作品的内容，指导幼儿进行扮演的游戏。这是(A)。

[答案]A. 表演游戏 4. 幼儿会留心别人的游戏，会互借玩具，有时会加入对方的游戏中，并且相互交谈，但没有建立一致的游戏目标，也没有集体组织游戏的进行。这种情况表示幼儿的游戏处在(C)。

[答案]C. 联合游戏阶段 5. 幼儿利用积木、积塑、橡皮泥、竹木制品或者金属配件材料等进行游戏，或者用沙、泥、雪等材料进行的游戏，这类游戏称为(D)。

[答案]D. 结构游戏 6. 情景转变、以物代物、以人代人是()游戏的基本构成要素(D)。

[答案]D. 象征性 7. 游戏的内容主要反映的是社会生活和人们之间的社会关系，幼儿可以根据自己的兴趣和愿望来构思游戏主题，这大概是(A)幼儿游戏内容的特点。

[答案]A. 3~4岁 8. (C)的幼儿在结构游戏中，更多的兴趣在于材料的运动过程，建构的目的性很不明确，往往先做后想，随时改变主意，不能按照一定的目的做下去。

[答案]C. 3岁左右 9. 幼儿以集体共同的游戏目标为中心，活动有严格的组织，小组里有分工，而且常有明显的组织者和领导者，这是(B)。

[答案]B. 合作游戏 10. 规则游戏大量出现在(D)。

[答案]D. 幼儿末期形考任务第四章测试试题及答案 1. 教师在幼儿附近玩与幼儿游戏相同或者不同材料的游戏，目的在于引导幼儿模仿教师。这是(A)。

[答案]A. 平行式介入法 2. 当幼儿有教师参与的需要或教师认为有指导必要时，由幼儿邀请教师作为游戏中的某一角色或教师自己扮演一个角色进入幼儿的游戏，通过教师与幼儿之间的互动，起到指导幼儿游戏的作用。在这里，教师用了(B)。

[答案]B. 交叉式介入法 3. 当幼儿游戏出现严重违反规则或攻击性等危险行为时，教师直接介入游戏，对幼儿的行为进行直接干预。在这里，教师用了(C)。

选择一项：

[答案]C. 垂直介入法 4. 在游戏当中，幼儿因争抢玩具而发生打骂，或者玩一些“死”、“上吊”、“暴力”等内容的游戏时，教师可以使用(C)。

[答案]C. 垂直介入法 5. 在邮局游戏中，教师扮演“寄信人”却假装不知道要写地址或贴邮票，贴多少钱的邮票等，吸引邮局“工作人员”主动前来介绍，丰富了游戏中幼儿的角色对话。在这里，教师使用了(B)。

[答案]B. 交叉式介入法 6. 幼儿园美工区比较适宜设在(D)。

[答案]D. 靠窗台、近水源，便于幼儿在活动中自由取、换水，更重要的采光要好，便于保护幼儿视力。

7. 把美工游戏区的教育目标设定为“培养幼儿美观和动手操作能力”，在语言区设定的教育目标为“培养幼儿语言表达能力”，这些游戏目标的设定有什么问题？下面的表述最符合要求的是(A)。

选择一项：

[答案]A. 这样的目标过于笼统、含糊不具体 8. 教师在对幼儿游戏进行评价时，要做到一切从实际出发，采取实事求是的态度，尽量减少主观臆断和个人因素的影响。这体现了游戏评价的(B)原则。

[答案]B. 客观性原则 9. 在游戏中，不同的幼儿会呈现出不同的发展水平，即使发展程度相同，不同的幼儿也会因为个性偏好和独特的人格显示出不同的行为，因此，在进行评价时，要注意不同的幼儿进行不同的评价。这体现了游戏评价的(D)原则。

[答案]D. 差异性原则 10. 教师事先去顶一到两个幼儿作为观察对象，幼儿走到哪里，教师就追随着到哪里，这使用的是(C)观察方法。

[答案]C. 追踪观察形考任务第五章测试试题及答案 1. (A)是幼儿期最主要、最典型、最有特色的游戏？[答案]A. 角色游戏 2. 角色游戏是幼儿以模仿和想象，通过扮演角色，(B)反映现实生活的一种游戏。

[答案]B. 创造性地 3. 角色游戏的实质即幼儿通过自己的(C)、面部表情和言语等来塑造某一特定的角色。

[答案]C. 形体动作 4. (D)是角色游戏的主要特点。

[答案]D. 模仿和想象 5. 在角色游戏中，幼儿会以物代物，一根小小的冰糕棍，幼儿可以想象成吃饭的筷子、喝汤的勺子、炒菜的铲子等，这体验了角色游戏的(A)特点。

[答案]A. 假想性 6. 中班幼儿在角色游戏中会(B)。

[答案]B. 会按照角色需要使用玩具，能够按照角色要求行动，做出符合游戏角色身份所需要的动作 7. (C)年龄段的幼儿以无意注意为主，角色游戏随意性较强，主题没有明确的目的，会时时转换自己的游戏角色。

[答案]C. 小班 8. 对于幼儿来说，在表演游戏中(A)。

[答案]A. 游戏性优于表演性 9. (A)年龄段的幼儿在角色游戏中有明确的角色意识，能够相互协调角色之间的关系，在行动上能与同伴相互配合，持续地进行同一个游戏。

[答案]A. 大班 10. 在结构游戏中，(B)年龄段的幼儿结构目的比较明确，对搭建的动作和过程感兴趣，同时也能关心游戏的结果，游戏的时间一般能持续 20 分钟。

[答案]B. 中班形考任务第六章测试试题及答案 1. 我们在选择玩具时，要注意选择的玩具对幼儿来说，都应该在某种程度上促进幼儿某一个方面如身体、智力或情感上的发展。体现了玩具选择的(D)原则。

[答案]D. 具有教育性 2. 19 世纪德国幼儿教育家(A)专门为幼儿制作了一套玩具，并把这套玩具命名为“恩物”。

[答案]A. 福禄贝尔 3. 我们在幼儿园中常见的拼插玩具属于(B)。

[答案]B. 智力玩具 4. 对于 0~2 岁的幼儿来说，以下哪种玩具不适合？(D) [答案]D. 童话表演玩具 5. 如果我们想要促进 2~6 岁幼儿感知觉的发展，我们可以选择以下哪种类型的玩具(C)。

[答案]C. 立意 8. 在充分利用材料的外形特点来设计和制作玩教具，保持所用材料的外形，只对其进行简单的加工和装饰。这在玩教具的制作中，使用的是(B)加工方法。

[答案]B. 原型法 9. 幼儿园一般应多长时间至少一次对玩具进行清洗和消毒？(D) [答案]D. 一周 10. 在自制玩教具的过程中，让幼儿意思到可以通过自己的行动来节约资源、保护环境、变废为宝，这体现了幼儿自制玩教具过程中(C)原则？ [答案]C. 可持续性发展原则形考任务学习活动试题及答案 1. 什么样的游戏才是幼儿的游戏认真学习第一章中关于“幼儿游戏的特征”的内容，阅读下列材料，然后回答问题。

幼儿园的活动室里，教师正在组织幼儿开展角色游戏。活动室被分割为不同的角色游戏区，有娃娃家、医院、饭店、糖果厂、商店、公共汽车站等。幼儿按照自愿报名的原则去了不同的游戏区。教师在做巡视指导，当她发现“医生”闲着无事的时候，就赶紧跑到“娃娃家”，提醒“妈妈”：

“宝宝生病了。”在教师的启发下，“爸爸”“妈妈”赶紧抱上小孩，坐上“公共汽车”，去“医

院”找“医生”看病。“糖果厂”的“小工人”用糖纸包完“糖果”（橡皮泥）以后，坐着发呆。老师不失时机地跑来，启发他们：“今天是周六，该大扫除吧？”。

[答案]通过例子,教师违背了幼儿游戏“主动性”的特征。可以看出老师通过所谓的“启发”控制了幼儿的思维和活动,并控制了游戏的过程。这并非是把幼儿作为游戏活动的主人,而是活动的被动参与者。

通过以下这几个特征说明这些才是幼儿的游戏。

1. 主动自由选择或自愿参加。
2. 自主决定。
3. 无功利目的。
4. 积极的情绪体验。

2. 各种游戏理论的比较认真学习第二章的各种游戏理论,选择三种游戏理论,按照以下表格的格式,用简短的语言对三种游戏理论进行总结和比较。答案必须包含以下内容:三种游戏理论的名称,各游戏理论的主要观点,三种游戏理论的共同点,三种游戏理论的不同点。

理论名称主要观点不同点三者共同点经典游戏理论剩余精力说、松弛说、前练习说、复演说。

思考并解释儿童游戏的原因和意义,剩余精力说认为游戏时消耗剩余的精力;
而松弛说认为游戏是为了精力的恢复;
前练习说认为游戏提供了儿童准备严肃生活的途径,游戏是儿童未来生活做好的准备;
复演说认为游戏重演了人类进化的过程,重现了人类进化过程中祖先的动作和活动,游戏是人类遗传活动的表现。

儿童游戏锻炼他们未来生存的能力,实现儿童现实生活中不能实现的愿望,从而得到身心的愉快和发展。

精神分析游戏理论儿童游戏的动机是心理生活的唯乐原则;
游戏能使儿童满足快快长大成人、做大人能做的事情的愿望;

能使儿童掌握创伤事件和发泄敌意；

游戏的对立面不是严肃的工作而是现实。

儿童在游戏中发泄情感、减少忧虑和发展自我力量，以应付现实环境，补偿现实生活中不能满足的欲望和需要，解决内在的心理冲突和矛盾认知发展游戏理论游戏是儿童智力活动的一方面，是同化超过了顺应；

是儿童巩固概念的方法，是思维与活动相结合的方法；

帮助儿童解决情感冲突，实现现实生活中不能实现的愿望；

游戏的发展受儿童认知水平的制约，并与儿童认知发展阶段相适应。

3. 从幼儿社会性的发展对游戏进行分类在认真学习第三章关于“幼儿角色游戏的指导”部分的基础上，阅读下面的材料。

(1) 非游戏行为：幼儿 0-2 岁时，没有同任何事物或任何人进行游戏，在房间里闲荡或跟随成人。

(2) 旁观游戏：幼儿 2 岁以后开始观看其他幼儿的游戏，他的兴趣集中在别人的游戏上，而没有参与到游戏中去。

(3) 独立游戏：2 岁半以后幼儿能自己玩玩具，进行游戏，不参与别人的游戏，似乎没有意识到其他幼儿的存在。

(4) 平行游戏：2 岁半至 3 岁半以后的幼儿，在其他幼儿的旁边游戏，也许选择一个和旁边幼儿一样的玩具、材料和活动，虽然把主要精力放在自己的游戏上，但其游戏的方式却类似于其他幼儿。

(5) 联合游戏：3 岁半到 4 岁半以上的幼儿，在小组里与同伴交换材料，一起游戏，但事先没有确定游戏的目的。

(6) 合作游戏：4 岁半以上的幼儿，在小组中大家共同游戏，有预期的目的和目标，如要搭建一个城堡或比赛谁跑得更快。

根据上面的材料，按照年龄段描述幼儿游戏的社会性发展，并标注出每种游戏类型的社会性表现；

根据材料和对幼儿游戏社会性发展的描述，总结 3-6 岁的幼儿主要是玩哪些游戏类型。

[答案]美国教育家 M. 帕顿发展了幼儿社会性游戏的思想，把幼儿的社会性游戏分为六种：

(1) 非游戏行为。幼儿 0-2 岁时，没有同任何事物或任何人进行游戏，在房间里闲荡或跟随成人。

(2) 旁观游戏。幼儿 2 岁以后开始观看其他幼儿的游戏，他的兴趣集中在别人的游戏上，而没有参与到游戏中去。(前两种不必写，真正属于游戏行为的只有后四种)。

(3) 独立游戏。2 岁半以后幼儿能自己玩玩具，进行游戏，不参与别人的游戏，似乎没有意识到其他幼儿的存在。

(4) 平行游戏。2 岁半至 3 岁半以后的幼儿，在其他幼儿的旁边游戏，也许选择一个和旁边幼儿一样的玩具、材料和活动，虽然把主要精力放在自己的游戏上，但其游戏的方式却类似于其他幼儿。

(3) 和 (4) 表现出较少的社会性特点，称为非社会性游戏) 游戏提供了幼儿社会交往的机会，在游戏中熟悉周围的人和事，了解他人的想法、行为和情感。

(5) 联合游戏。3 岁半到 4 岁半以上的幼儿，在小组里与同伴交换材料，一起游戏，但事先没有确定游戏的目的。使幼儿学习社会角色，增强社会角色扮演能力。克服自我中心，学习如何与人相处、分享。学会理解他人。学会建立人际关系。

(6) 合作游戏。4 岁半以上的幼儿，在小组中大家共同游戏，有预期的目的和目标，如要搭建一个城堡或比赛谁跑得更快。在游戏中学习如何与别人友好相处，掌握交往的规则，学习谦让、合作等社会交往技能，更理解社会角色的特征。

3 岁开始象征性游戏增多，喜欢搭积木、玩沙、玩水和颜料。逐渐出现社会性的主题角色游戏和表演游戏，游戏的情节日益复杂，游戏的坚持性和与伙伴合作游戏的能力明显增强。5 岁多 6 岁能进行简单的规则游戏。

4. 游戏的观察在认真学习第四章内容的基础上，阅读下面的游戏定点观察记录，分析活动情况，写出观察结论。

大一班的娃娃家区域里有锅、碗、杯子和勺子。一段时间以来，在这个游戏区域的活动一直比较平淡。这天，在大一班幼儿进行分组游戏时，欣欣和云云又跑到了娃娃家区域。欣欣拿起杯子和勺子，用勺子在杯里搅拌，一边搅拌一边喊道：“卖豆浆了！卖豆浆了！谁喝热豆浆？”云云走近他，问道：“你在干什么？”欣欣回答：“我在熬豆浆呢。”云云说：“豆浆也不好喝啊？”欣欣说：“豆浆可有营养了，小朋友都得喝。”云云说：“你做火锅吧。火锅里有肉还有菜也有营养。”欣欣说：“好吧，我给你做火锅。”欣欣于是拿起锅放在炊具台上，一边做一边说：“可是没有菜啊！我去买菜去。”说完就离开了娃娃家区域。这时宁宁走过来，看见炊具台上有锅，就问：“这是谁做的菜啊？”云云回答说：“我们在做火锅呢。”“哦，那我来拌调料吧。”宁宁高兴地拿起一个小碗拌起了调料。好一会儿，欣欣都还没回来。云云于是去找他，原来欣欣被理发店的游戏吸引住了。在排队等着理发呢。云云叫上欣欣去找了些蔬菜(绿色的玩具)，回来将这些蔬菜倒进了锅里，云云又找来了肉片(红色的纸片)放到锅里，还对两个同伴说：“这是羊肉片，可好吃了。”说着就要捞起来吃。欣欣这时拦住了她，说：“还不行，水还没开呢。”又过了大约两分钟，宁宁说：“可以吃了，我都闻到香味了。”于是，三个小朋友就“吃”了起来。小玉和鹏鹏也来到了娃娃家区域，欣欣、云云和宁宁热情地邀请他俩参加，五个小朋友一起像模像样地涮起了火锅。

[答案](1) 幼儿们对角色游戏很有兴趣，通过平日里对事物的观察能模仿生活中涮火锅的情形。尤其是欣欣，她说的“水还没开呢”反映出她具备一定的生活经验。

(2) 三名幼儿在游戏中合作默契，分工明确。

(3) 在整个过程中，幼儿游戏态度积极，坚持性好，主动性强，能自主推动进程的发展。

(4) 该区域的游戏材料不够丰富，“菜”还得现买，“肉”也得现找，这可能就是该区域游戏一直较为平淡的原因之一。教师应该在该区域放置一个材料比较丰富的“百宝箱”，让幼儿有较多选择的可能。

5. 请对下面的游戏进行指导在认真学习第五章关于“幼儿角色游戏的指导”部分的基础上，阅读下面的材料。

扮演“菜贩子”的几个幼儿对“农贸市场”的游戏已经不感兴趣了，他们便收拾“摊位”，准备关门下班。但是“娃娃家”的“爸爸”“妈妈”听到后很生气，他们不让“菜贩子”下班，因为今天是“宝宝”的生日，娃娃家要请客，如果“菜贩子”下班了，就没有地方买菜了，怎么请客呢？所以孩子们就吵了起来。

如果您是教师，您会怎样对上面的角色游戏进行指导？答：此时，我们老师要做个有心人，教师要巧妙地融入配合扮演成“调解员”，给他们一些建议，可以让“爸爸”、“妈妈”去“超市”买，也可以去“饭店”吃饭。这样孩子就不会为了游戏发生争执而不快乐。

教师还要巧妙扮演游戏中的角色。教师可以通过扮演一定的角色，自然而然地加入到游戏中来，针对具体的情况进行引导。教师要及时提出合理的建议。当幼儿的游戏没有向前发展的时候，教师应适当的给予提示、建议，来帮助幼儿更好地开展游戏。游戏内容和情节变得更加丰富多彩。

6. 让我来做一个玩教具根据第六章的相关理论知识，自己动手制作一个幼儿园的玩教具，并将制作过程及玩教具的玩法记录下来。

玩教具要求：制作简单，符合3-6岁幼儿的年龄特点，有一定的娱乐性和教育意义。

记录内容包括：

1. 制作材料和工具 2. 制作方法 3. 玩法 4. 玩具适合的幼儿年龄段。

[答案]玩具名称：小白兔种蘑菇适宜班级：中班玩具功能：

1. 区分蘑菇的颜色和大小。

2. 能按蘑菇的颜色和大小进行二维分类。

自作材料方法：

制作出一片草地，和小兔创设一定的情境，激发幼儿活动的兴趣。为幼儿准备大小颜色不同的彩色蘑菇。

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/908141056002007005>