

2024国开电大《幼儿游戏与玩具》形考任务测试

形考任务一

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)。

- A.主动性
- B.虚构性
- C.兴趣性
- D.形象性

2. 游戏的 (D) 特点体现在游戏中的声、形、动、情之中。

- A.主动性
- B.虚构性
- C.兴趣性
- 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。

- A.主动性
- B.虚构性
- 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”。

- A.游戏
- B.教学
- C.运动
- D.生活

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。

- A.兴趣性体验
- B.自主性体验
- C.胜任感体验
- D.幽默感体验

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)。

- A.游戏丰富幼儿的知识

B.游戏促进幼儿思维能力的发展

C.游戏促进幼儿的社会性发展

D.游戏促进幼儿语言的发展

7. “寓学习于游戏” 的最早倡导者是 (A)。

A.柏拉图

B.亚里士多德

C.昆体良

D.夸美纽斯

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)。

A.夸美纽斯

B.洛克

C.福禄贝尔

D.杜威

9. 游戏与教学的实践关系中，“促进式”关系是指 (D)。

A.游戏和教学没有关系，教学是教学，游戏是游戏，互不相干，各自独立地发挥作用。

B.在游戏中插入教学，在教学中插入游戏。

C.人为地让游戏和教学在一个活动中，但两者没有交叉。

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)。

A.成人的引导有关

B. 儿童好动的天性和游戏能够带来的快感有关

C.游戏的同伴有关

D.游戏的娱乐性有关

形考任务二

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)。

A.精神分析学派的游戏理论

B.经典的游戏理论

C.认知发展学派的游戏理论

D.社会文化历史学派的游戏理论

2. 剩余精力说的代表人物是 (C)。

A.格鲁斯

B.拉察鲁斯

C.席勒和斯宾塞

D.霍尔

3.(C) 否认游戏是独立的的活动形式，认为游戏只是认知活动的衍生物。

A.精神分析学派的游戏理论

B.经典的游戏理论

C.认知发展学派的游戏理论

D.社会文化历史学派的游戏理论

4. 现代意义上的积木来源于 (B)。

- A. 希尔地面积木
 - B. 福禄贝尔的“恩物”
 - C. 以原木制成的“单元积木”
 - D. 蒙氏教具中的积木
5. 游戏的元交际理论的代表人物是 (A)。
- A. 贝特森
 - B. 伯莱因
 - C. 弗洛伊德
 - D. 霍尔
6. 从认知发展的侧面考察幼儿游戏发展的心理学家是 (D)。

- A. 维果斯基
 - B. 艾里康宁
 - C. 贝特森
 - 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)。
- A. 剩余精力说
 - B. 元交际理论
 - C. 前练习说
 - D. 松弛说
8. 维果斯基认为游戏创造了幼儿的 (C)。
- A. 明显的想象情景
 - B. 隐蔽的规则
 - C. 最近发展区
 - D. 隐蔽的想象情景
9. 皮亚杰的游戏发展阶段中，在前运算阶段占主导地位的是 (B)。
- A. 规则游戏
 - B. 象征性游戏
 - C. 练习性游戏
 - D. 表演游戏
10. 带有明显的主观臆测倾向的游戏流派是 (A)。
- A. 精神分析学派
 - B. 认知发展学派
 - C. 社会文化历史学派
 - D. 游戏的元交际理论

形考任务三

题目1

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游戏形式。
- A. 感觉运动游戏
 - B. 象征性游戏
 - C. 结构游戏
 - D. 规则游戏

题目2

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)。

A. 独自游戏

B. 平行游戏

C. 联合游戏

D. 合作游戏

题目3

3. 幼儿根据故事、童话、舞蹈等艺术作品的内容，指导幼儿进行扮演的游戏。这是(A)。

A. 表演游戏

B. 结构游戏

C.智力游戏

D.角色游戏

题目4

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)。

A. 独自游戏阶段

B. 平行游戏阶段

C. 联合游戏阶段

D. 合作游戏阶段

题目5

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)。

A.表演游戏

B.角色游戏

C.智力游戏

D.结构游戏

题目6

6. 情景转变、以物代物、以人代人是 (D) 游戏的基本构成要素 (D)。

A.感觉运动

B.结构

C.规则

D.象征性

题目7

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。

A.3-4 岁

B.2-3 岁

C.5-6 岁

D. 7岁以后

题目8

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。

A. 6岁以后

B.4-5 岁

C.3 岁左右

D.5-6 岁

题目9

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)。

A.独自游戏

B.合作游戏

C.平行游戏

D.联合游戏

题目10

10. 规则游戏大量出现在 (D)。

- A. 婴儿期
- B. 幼儿早期
- C. 幼儿中期
- D. 幼儿末期

形考任务四

题目1

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)。

- A. 平行式介入法
- B. 交叉式介入法
- C. 垂直介入法
- D. 情感性鼓励

题目2

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)。

- A. 平行式介入法
- B. 交叉式介入法
- C. 垂直介入法
- D. 情感性鼓励

题目3

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)。

- A. 平行式介入法
- B. 交叉式介入法
- C. 垂直介入法
- D. 情感性鼓励

题目4

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)。

- A. 平行式介入法
- B. 交叉式介入法

C. 垂直介入法

D. 情感性鼓励

题目5

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）。

A. 平行式介入法

B. 交叉式介入法

C. 垂直介入法

D.情感性鼓励

题目6

6. 幼儿园美工区比较适宜设在 (D)。

A.可设在角落与其他区域隔离，注意采光。

B.适宜在较为安静的区域，最好接近后勤区。

C. 远离幼儿来往走动较多的地方，一般可设在不靠门的角落里。

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。

题目7

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)。

A.这样的目标过于笼统、含糊不具体

B.这样的目标表述没有侧重幼儿发展的不同方面

C.这样的目标表述没有体现目标的长期性和稳定性

D.这样的目标表述没有体现幼儿的成长规律

题目8

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。

A.描述性原则

B.客观性原则

C.形成性原则

D.差异性原则

题目9

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。

A.描述性原则

B.客观性原则

C.形成性原则

D.差异性原则

题目10

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，教师就追随到哪里，这使用的是 (C) 观察方法。

A.定点观察

- B.扫描观察
- C.追踪观察
- D.轶事观察

形考任务五

题目1

1.(A) 是幼儿期最主要、最典型、最有特色的游戏?

- A.角色游戏
- B.结构游戏

C.规则游戏

D.表演游戏

题目2

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。

A.客观地

B.创造性地

C.如实地

D.虚构地

题目3

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。

A.想象

B.理解

C.形体动作

D.想法

题目4

4.(D) 是角色游戏的主要特点。

A.创造和想象

B.模仿和创造

C.假想和模仿

D.模仿和想象

题目5

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。

A.假想性

B.主动性

C.创造性

D.模仿性

题目6

6. 中班幼儿在角色游戏中会 (B)。

A.不是按需要使用玩具，而是凭兴趣使用玩具

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

C.会创造性的使用玩具，或者为游戏自制玩具

D.有明确的角色意识，能够相互协调角色之间的关系

题目7

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。

A.大班

B.中班

C.小班

D.托班

题目8

8.对于幼儿来说，在表演游戏中 (A)。

- A. 游戏性优于表演性
- B. 表演性优于游戏性
- C. 游戏性和表演性同样重要
- D. 游戏性和表演性都不重要

题目9

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。

- A. 大班
- B. 中班
- C. 小班
- D. 托班

题目10

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。

- A. 大班
- B. 中班
- C. 小班
- D. 托班

形考任务六

题目1

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。

- A. 符合幼儿的发展水平
- B. 符合艺术、卫生和安全的要求
- C. 应经济适用
- D. 具有教育性

题目2

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”。

- A. 福禄贝尔
- B. 埃里克森
- C. 皮亚杰

D. 蒙台梭利

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/087031031104006066>