幼儿游戏与玩具章节测试、材料分析、大作业

幼儿游戏与玩具·第一章测试

2.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（）。

A.主动性

B.虚构性

C.兴趣性

D.形象性

正确答案：B

3.游戏的（）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

正确答案：D

4.游戏的（）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

正确答案：C

5.《幼儿园工作规程》指出：“幼儿园应以（）为基本活动”。

A.游戏

B.教学

C.运动

D.生活

正确答案：A

6.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（）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

正确答案：C

7.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（）。

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

正确答案：B

8.“寓学习于游戏”的最早倡导者是（）。

A.柏拉图

B.亚里士多德

C.昆体良

D.夸美纽斯

正确答案：A

9.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（）。

A.夸美纽斯

B.洛克

C.福禄贝尔

D.杜威

正确答案：C

10.游戏与教学的实践关系中，“促进式”关系是指（）。

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。

正确答案：D

11.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（）。

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

正确答案：B

幼儿游戏与玩具·第二章测试

2.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（）。

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

正确答案：B

3.剩余精力说的代表人物是（）。

A.格鲁斯

B.拉察鲁斯

C.席勒和斯宾塞

D.霍尔

正确答案：C

4.（）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。

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

正确答案：C

5.现代意义上的积木来源于（）。

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

正确答案：B

6.游戏的元交际理论的代表人物是（）。

A.贝特森

B.伯莱因

C.弗洛伊德

D.霍尔

正确答案：A

7.从认知发展的侧面考察幼儿游戏发展的心理学家是（）。

A.A．维果斯基

B.艾里康宁

C.贝特森

D.皮亚杰

正确答案：D

8.在经典游戏理论中，拉察鲁斯和帕特里克提出的学说是（）。

A.剩余精力说

B.元交际理论

C.前练习说

D.松弛说

正确答案：D

9.维果斯基认为游戏创造了幼儿的（）。

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

正确答案：C

10.皮亚杰的游戏发展阶段中，在前运算阶段占主导地位的是（）。

A.规则游戏

B.象征性游戏

C.练习性游戏

D.表演游戏

正确答案：B

11.带有明显的主观臆测倾向的游戏流派是（）。

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

正确答案：A

幼儿游戏与玩具·第三章测试

2.按照幼儿的认知发展来分类，（）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

正确答案：B

3.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（）。

A.独自游戏

B.平行游戏

C.联合游戏

D.合作游戏

正确答案：B

4.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.表演游戏

B.结构游戏

C.智力游戏

D.角色游戏

正确答案：A

5.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（）。

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

正确答案：C

6.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（）。

A.表演游戏

B.角色游戏

C.智力游戏

D.结构游戏

正确答案：D

7.情景转变、以物代物、以人代人是（）游戏的基本构成要素（）。

A.感觉运动

B.结构

C.规则

D.象征性

正确答案：D

8.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（）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

正确答案：A

9.（）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

正确答案：C

10.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（）。

A.独自游戏

B.合作游戏

C.平行游戏

D.联合游戏

正确答案：B

11.规则游戏大量出现在（）。

A.婴儿期

B.幼儿早期

C.幼儿中期

D.幼儿末期

正确答案：D

幼儿游戏与玩具·第四章测试

2.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.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

正确答案：A

3.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（）。

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

正确答案：B

4.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（）。

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

正确答案：C

5.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（）。

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

正确答案：C

6.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（）。

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

正确答案：B

7.幼儿园美工区比较适宜设在（）。

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。

正确答案：D

8.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.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

正确答案：A

9.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（）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

正确答案：B

10.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（）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

正确答案：D

11.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（）观察方法。

A.定点观察

B.扫描观察

C.追踪观察

D.轶事观察

正确答案：C

幼儿游戏与玩具·第五章测试

2.（）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

正确答案：A

3.角色游戏是幼儿以模仿和想象，通过扮演角色，（）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

正确答案：B

4.角色游戏的实质即幼儿通过自己的（）、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

正确答案：C

5.（）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

正确答案：D

6.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（）特点。

A.假想性

B.主动性

C.创造性

D.模仿性

正确答案：A

7.中班幼儿在角色游戏中会（）。

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

正确答案：B

8.（）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

正确答案：C

9.对于幼儿来说，在表演游戏中（）。

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

正确答案：A

10.（）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

正确答案：A

11.在结构游戏中，（）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

正确答案：B

幼儿游戏与玩具·第六章测试

2.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（）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

正确答案：D

3.19世纪德国幼儿教育家（）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

正确答案：A

4.我们在幼儿园中常见的拼插玩具属于（）。

A.非智力玩具

B.智力玩具

C.形象玩具

D.音乐玩具

正确答案：B

5.对于0－2岁的幼儿来说，以下哪种玩具不适合？（）

A.发声玩具

B.推拉玩具

C.图书玩具

D.童话表演玩具

正确答案：D

6.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（）。

A.扮演玩具

B.运动玩具

C.益智玩具

D.音响玩具

正确答案：C

7.幼儿园的自制玩教具，取材容易，成本低廉，还可以使用一些自然物品。这体现了幼儿园自制玩教具的（）原则？

A.经济性原则

B.艺术性原则

C.科学性原则

D.教育性原则

正确答案：A

8.一件自制玩教具的产生，一般需要经历几个相互联系、相互制约的过程。第一个过程是（）。

A.构思

B.选材

C.立意

D.制作

正确答案：C

9.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（）加工方法。

A.变形法

B.原型法

C.组合法

D.创新法

正确答案：B

10.幼儿园一般应多长时间至少一次对玩具进行清洗和消毒？（）

A.四周

B.三周

C.二周

D.一周

正确答案：D

11.在自制玩教具的过程中，让幼儿意识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（）原则？

A.艺术性原则

B.科学性原则

C.可持续性发展原则

D.教育性原则

正确答案：C

幼儿游戏与玩具·材料分析题

2.大班的丁丁和东东在建构区的不同角落用积木搭建各自的城堡，丁丁偶尔会转身看一下东东，然后再继续他的创作。眼看自己的作品就要完成，丁丁突然发现还缺2块积木，就跑去找东东借，东东大方地借给了他。丁丁的城堡搭建完毕，却觉得自己的城堡太小了，又跑去跟东东商量：东东，我们两个都搭了自己的城堡，但是都太小了，要不我们都把积木放在一起，一起建一个超大的城堡吧？东东开心的答应了。于是他们开始分工，一个建大楼，一个建城墙，最后做成了一个非常宏伟的城堡。

请问，整个游戏过程中，丁丁所表现出的社会性游戏类型主要有（）

A.旁观游戏

B.独自游戏

C.平行游戏

D.联合游戏

E.合作游戏

正确答案：C D E

3.某中班角色游戏区，豆豆正在玩开“出租车”（椅子）游戏，但是车上没有乘客，也没人搭理他。因为老是做转“方向盘”一个动作，一会儿就有点烦了，这时，老师走过来：“出租车师傅，我想去人民医院，请开车把我送去吧。”“好的，请坐好。”豆豆来了精神。“还有大的行李箱，能帮我搬上车吗?”“乘客”（教师）提出了要求，于是“师傅”（豆豆）把 “行李箱”搬到了“车”（椅子）后头。上车后，“乘客”又问：“去人民医院要走什么路呢?”豆豆摇头。第二天，在老师的引导下，豆豆和老师共同在游戏区用积木、纸板、记号笔等材料做出了“中山路”、“文化路”连接角色区的“医院”。在之后的谈话活动中，老师又引导幼儿共同讨论交通规则，并合作制作出红绿灯和车内安全带。幼儿对“开出租车”越来越感兴趣，乘客也越来越多。为了避免角色争抢，老师还引导幼儿轮流扮演出租车司机与乘客。请问，老师在幼儿角色游戏中所采用的指导策略有（）

A.丰富幼儿对于角色的认识

B.和幼儿一起创设开展游戏的物质条件

C.帮助幼儿进入游戏，学会分配和扮演角色

D.观察幼儿，与幼儿展开互动，促进游戏情节的发展

正确答案：A B C D

4.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？”。整个游戏过程中，老师忙的不亦乐乎，从这个区到那个区，启发诱导。通过她的穿针引线，各游戏组之间发生了横向联系，成为一个整体。游戏场面显得热闹而壮观。当老师宣布：“今天的游戏玩到这里，小朋友们可以自由活动了”时，两个小男孩走到一起：“现在好了，老师的游戏玩完了，我们到外面去玩我们自己的游戏吧。”结合幼儿游戏特征说明以下哪些才是幼儿的游戏（）。

A.主动自由选择或自愿参加

B.自主决定

C.无功利目的

D.积极的情绪体验

正确答案：A B C D

5.某大班游戏区，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！”，这时只见老师手臂上戴着“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“服务员”接受了意见，搞起了卫生，“食堂”的工作变得很有秩序了。材料中，教师指导游戏的方法是（）

A.丰富幼儿对于角色认识

B.和幼儿一起创设开展游戏的物质条件

C.帮助幼儿进入游戏，学会分配和扮演游戏

D.观察幼儿，与幼儿展开互动，促进游戏情节的发展

正确答案：D

6.活动开始后，三个幼儿在油泥区坐定。他们开始忙碌起来了。浩浩把手中的油泥慢慢团成锥形的，借着拿了一根习惯准备插上去，自言自语道：“还需要两个这个（小棋子）。”他在盒子里找了两个小棋子，贴在长圆锥形的尖的那边的两侧，看起来有点像某个动物的眼睛。他又在上面插了根吸管：...后文省略

通过案例，教师观察幼儿游戏的视角有（）。

A.幼儿的兴趣点，幼儿喜欢的游戏主题、内容和玩具材料等

B.幼儿的行为类型，幼儿在游戏中的言行等

C.幼儿与环境、同伴的互动情况

D.幼儿的情绪体验

E.影响幼儿行为的因素

F.幼儿是否遵守游戏规则

正确答案：A B C D E F

7.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。如果你是教师，你会如何做？（）

A.先仔细观察幼儿，先弄清楚出现问题的原因。

B.在了解幼儿的想法、能力和行为特点上开始与幼儿互动。

C.如果我是教师，我会扮演成“菜市场的管理员”来调解。

D.给“爸爸”、“妈妈”出主意，可以到“超市”去买菜，也可以带“客人”到“饭店”吃饭。

正确答案：A B C D

8.小四班两位老师带着孩子们在户外活动，此时大二班的孩子正在玩“老鹰捉小鸡”的游戏。小四班的孩子们看得忘乎所以，有的孩子忘记了跟着老师继续走，有的孩子则兴奋地跟着大班孩子东跑西躲，边跑边喊。

看到这种情况，两位老师商量决定也带着小班孩子们来玩这个游戏。可是这个游戏对孩子的反应速度和奔跑能力有较高要求，控制不好易出危险，孩子们能行吗？看着孩子们期待的样子，老师决定先由自己分别来做鸡妈妈和老鹰，适当调整速度，控制难度，满足孩子们体验奔跑躲闪、共同游戏的快乐。...后文省略

根据以上材料，下面哪些说法是正确的（）

A.案例反映出小班幼儿在游戏时重过程不重结果的年龄特点；

B.案例反映出小班幼儿注意力容易转移，对感兴趣的事喜欢不断重复的特点。

C.“老鹰捉小鸡”是传统游戏，教师不应该随意修改游戏规则

D.游戏本身是孩子们自主自愿的活动，只要幼儿愿意，游戏的玩法可以任意变化。

正确答案：A B D

9.这天中班的晨间游戏活动是玩皮球和踩小车，两块场地是相连的，不同的是前面的是塑胶地，后面的则是水泥地，中间的界限泾渭分明。为了安全起见，活动前老师和孩子们协商制定了如下规则：踩小车的不能闯进皮球区，玩皮球的不能把球扔进踩小车的场地，如果两次犯规，即取消游戏资格。......后文省略

通过阅读上面的材料，选择出正确的说法（）

A.从游戏中可以看出楠楠的自我中心意识比较强烈，对自己感兴趣的玩具和游戏非常看重。

B.老师的做法让楠楠感受到了压力，意识到耍赖得不到任何好处，所以最终接受了惩罚，懂得了在规则面前人人平等的道理，反映出了幼儿的可塑性。

C.在游戏中对于制定的规则要说到做到，执行规则要对事不对人。

D.游戏过后要注意对幼儿心理上的疏导，让幼儿真正养成规则意识。

正确答案：A B C D

10.区域活动时间到了，小朋友们都在忙着做自己喜欢的事。甜甜正在摆弄表演区里的那些纱巾，她拿起一根白色的纱巾放在腰间，转了两圈儿，又把纱巾顶在头上，旁边的小雨叫起来：“新娘子！新娘子！”甜甜听见小朋友这么一说，高兴地笑了，看她美滋滋的样子，还真像一个众星捧月的新娘子呢。小雨扶着甜甜的胳膊，在几个小朋友的簇拥下在教室里走了两圈儿，他们咯咯地笑着，玩得真高兴。...后文省略

通过阅读以上的游戏观察记录，可以发现幼儿以上的游戏分成了几个阶段（）

A.第一阶段是游戏开始阶段，在这阶段孩子们由无主题到找到“新娘子”的游戏主题，但角色单一，参与者很少。

B.第二阶段是游戏顺利进行并丰富情节的阶段，特点是幼儿模仿生活中看到的场景，带着自身生活经验参与进来，增加了新郎角色，增加了化妆等情节，丰富了游戏内容，增添了游戏兴趣，吸引了更多幼儿参加。

C.第三阶段是游戏情节进一步发展完善的阶段，体现出幼儿的自主性、创造性，整个“婚礼”游戏角色完备，游戏材料丰富，游戏程序“专业”，创造性地再现了成人婚礼场景。在此过程中，孩子们的自我意识、言语表达能力和角色扮演能力都得到发展，并在愉快的游戏过程中初步体验了社会角色分工与合作，促进了幼儿社会性的主动发展。

D.教师在“新娘子”打扮好以后，通过夸赞新娘子漂亮并询问“新郎在哪里”适时地介入游戏，起到了引入新的游戏角色以引导游戏情节发展的重要作用。这次介入很及时，介入方式也很合宜。

正确答案：A B C

11.伟伟和佳佳在中一班都是语言能力发展很好的幼儿，而且个性都比较强，有时候会产生针锋相对的现象。伟伟今天是娃娃家的爸爸，他发现“阳光餐厅”推出了新品种的饼干，于是兴致勃勃地从ATM机里取了钱打算去购买。佳佳今天恰好是阳光餐厅服务员，在听到服务铃后非常有礼貌地说：“你好！请问你需要买什么呀？”伟伟说：“我想要这种新口味的小羊饼干。”佳佳问：“你要买多少呢？”伟伟：“我要买四块。”...后文省略

阅读以上材料以后，下面哪些说法是正确的（）

A.中班幼儿已经积累了一些有关钱、物品价格、购物等社会生活经验，但是对物品的价值没有统一的认识，所以对一样东西的定价不准确。同时，由于幼儿社会生活经验的差异，也导致对同一物品的价值判断具有差异。

B.两个幼儿的认知语言发展都很突出，能清晰流畅地表达自己的想法，并且能运用语言扮演角色，模拟生活中的实际交往。但是由于实际生活中两人的关系存在隐性的竞争，所以服务员对爸爸定价很高，而爸爸因不接受高价出现非角色语言从而产生摩擦，这也正体现了中班幼儿角色游戏的行为特点。

C.游戏体现出中班幼儿角色意识不稳固，往往出现在角色沟通交流中出现问题从而脱离角色出现非角色言行的情况。

D.这个案例中，教师在幼儿角色扮演交往中出现困境，严重影响了游戏进程和幼儿游戏体验的时机，选择以新角色的身份交叉式介入，并以适宜的角色语言指导幼儿化解冲突，引导幼儿重新回到游戏角色中，并自主地以角色身份解决问题，使游戏得以顺利进行。时机得当，方式巧妙，取得了引导游戏进程，增强游戏体验，促进幼儿主动发展的效果。

正确答案：A B C D

幼儿游戏与玩具 · 终结性考试大作业

1. 题目一：请提供自己的日常工作和学习中介入游戏的案例，要求和知识内容结合起来。可以用文字描述清楚游戏的类型、如何进行介入，可插入相应的幼儿游戏和自己指导的图片。

参考答案：

一、案例背景：

在建构区插雪花片，这是孩子们随心所欲的愉悦活动，孩子们有的三三两两的聚在一起边讨论边插雪花片，有的一个人专心致志的插自己的小玩意儿。我观察着孩子们的操作：谁在搭建什么东西？用什么方式在插雪花片？是直插、方形插，还是其他的？插了多长时间？现在正在解决什么问题……我发现孩子们能熟练的进行直插、方形插，而且可以插出许多不一样的东西。我边观察边做决定，该教孩子们一种新的技能，圆圈插。于是我组织了一次集体活动，通过示范讲解的方式引导孩子们堂握圆形的基本插法，女孩子们还把它们形象的比喻为“手镯”。

二、案例描述：

尽管已经在集体指导的时候，讲解过圆形的基本插法，但还是有个别的孩子不会拼插。

琪琪：“你的圆圈圈一点儿都不圆。”达达：“我就是插不进去。”说完向我投来了求助的目光，我压制着自己“教”的冲动，听着他们的谈话。琪琪：“我来帮你插，这里要转弯的。”达达：“不用你帮，我会的。“这次，达达在插的过程中，把琪琪已经插好的圆圈拿了过来垫在自己的圆圈下比试着。“你要做的和我的一样圆。”琪琪不时的提醒着，就像个小老师。我悄悄地离开了，我认为，这时采取保持沉默的策略是因为幼儿之间的交流与师幼之间的交流有所不同，幼儿间由于彼此间的平等地位关系容易使他们可以毫无拘束的自由交流、讨论。在这样的交流中幼儿既随意保持自己的一份独立，而且幼儿间交流所用的语言是彼此最能理解的语言，这样的交流是教师的直接指导所不能达到的。他不仅对幼儿区域性活动起到了一种支持的作用，并且有助于幼儿社会性的发展，此时无声胜有声。我发现，掌握了圆形插的孩子们，又开始新的探索了。于是我不断的鼓励孩子们展开各自的想像，在基本形的基础上进行创新。孩子们带着想向的翅膀展开了操作活动，时不时有新的“创意”产生：太阳、饼干、棒棒糖、呼拉圈、糖果等等。我把作品一一进行了展示，每件作品都用一片小爱心来标明它的作者是谁，这样的展示让孩子们体验到成功、满足的愉悦，还让那些能力较弱的幼儿有了学习模仿的机会。有时，这些作品还吸引一些原本对结构游戏不感兴趣的孩子。在这儿我除了采用直接支持的策略外，还采用了间接的支持策略，即创设利用某种环境因素对幼儿产生积极的影响。

三、案例分析：

教师在区域活动中应扮演怎样的角色？我认为教师在活动！观察了解幼儿在活动中的表现、掌握动态、捕捉指导的机会。根据实际需式进行一定的介入干预，从一个主观仪式意识浓厚的引领者转变成一个积极促进幼儿按自己的步调发展的支持者和推动者。区域活动是幼儿的自主活动，所以，个别化教育是区域活动教育特殊的幼儿要用特殊的方法，要把握住教育的契机，顺势而为的给于各利真诚的态度对待幼儿。对待不同的情形可以有多种不同的方式，除了语言、亲密的肢体接能及点头、微笑等之外，也可以用自己的受益、共同的分享或接受并感谢他然“肯定”和“支持”本身也包含着适当的指明问题所在，并引导孩子。从而获得成功的喜悦。

2. 题目二：请学习者分享自己制作的一件玩具，供大家相互观摩、交流和学习。自制的玩具要求符合所学的知识内容。可以用文字描述清楚玩具所使用的材料、制作方法和玩法，并插入相应的图片。

参考答案：

1、游戏名称：跨围栏

材料：硬卡纸、矿泉水瓶、沙子、胶布

做法：将纸卷成合适大小连接两个瓶子瓶口位置，用胶带固定，瓶内可装水来增加重量。

玩法：两个围栏间隔50厘米以上的距离，幼儿可以根据能力来选择走过去或者跳过去，后期可以提高难度来增加高度。

能力：平衡与协调、力跳

2、游戏名称：儿童拉力器

材料：松紧带、矿泉水瓶、剪刀

做法：用松紧带分别从两个矿泉水瓶头尾中穿过，两头打结，呈一圆形。

玩法：两个幼儿分别握住一个筒芯，往两边拉，看谁拉的次数多就获胜。能力：锻炼手部肌肉

3、游戏名称：踩高跷

能力：协调能力做法：罐子穿孔，绳子从孔中穿过，打结。

玩法：站在易拉罐上，用手拉住两根绳子，进行行走，可以设置规则或者增加障碍物。

3. 题目三：结合自己工作实际，谈谈为什么幼儿园要以游戏作为基本活动？

参考答案：

1、从教育目的层面上认识游戏活动的教育价值

（1）游戏可以实现教育的根本目的---发展和培养人的主体性，幼儿教育的根本目的在于发展和培养幼儿的主体性。在这个年龄阶段，幼儿的主体性具有主动性与受动性、独立性与依赖性、创造性与模仿性的矛盾，幼儿主体性到底会如何发展，取决于成人的教育方式。游戏是一种主体性活动，在游戏中，幼儿的主动性、独立性和创造性都能得以很好地体现，因此，游戏是培养和发展幼儿主体性的最佳途径，可以实现幼儿教育最根本的教育目的。

（2）幼儿可促进幼儿身心各方面的发展在游戏中，幼儿的身体、智力、社会性、情感、审美等各方面都能获得促进和发展，实现幼儿教育目标中促进体、智、德、美全面发展的要求。（3）游戏可满足与保障幼儿游戏需要与权利。幼儿教育的目的还又要为幼儿创造与他们年龄相适应的幼儿园生活。游戏是幼儿的基本活动，每一个孩子都喜欢游戏，游戏是幼儿的权利。幼儿需要有时间在他们的童年中生活而不是超越童年，应该拥有童年的快乐。所以，我们应满足幼儿的需要，为幼儿创造与他们年龄相适应的充满游戏的幼儿园生活。

2、从游戏与幼儿学习的关系上认识游戏的价值

（1）游戏是幼儿学习的主要方式幼儿的学习范畴非常广泛，是任何学科前的学习，另外，由于幼儿对抽象语言的理解能力较弱，思维以直观动作和具体形象思维为主，因此，幼儿最好是在对象性活动中，与活动材料密切接触，获得直接经验，才能取得最佳的学习效果。游戏是符合幼儿年龄特点的对象性活动，是幼儿学习的主要方式。

（2）在游戏中，幼儿可获得各种物质文化和社会文化经验。学习就是为了获得经验，包括物质文化经验和社会文化经验。幼儿游戏的过程，是幼儿学习把物体作为“工具”来使用的过程，理解物品作为工具的意义，学习使用工具，并为制造工具提供了可能，由于对环境的多样性探究，使幼儿能积极主动地、富有创造性地适应人类的物质文化。另外，在游戏中，幼儿通过成人、同伴的互动，逐渐掌握了与人交往的技能、了解了社会角色、色会规则与道德规范，进行着对社会文化的适应。

（3）游戏过程，是幼儿经验的主体性建构过程。在游戏过程中，一方面主动探索环境，并以原有经验为基础理解环境新信息的意义，另一方面还主动作用于环境、改造环境，实现着对原有环境的改造与重组，使原有经验变得更为准确，也进一步理解先前经验的意义。通过这样的主动建构，幼儿活动生活的智慧，让幼儿学会学习、学会生存、学会生活。

3、从游戏与幼儿园教学、课程的关系上认识游戏的价值

（1）游戏是幼儿园教学的组成部分。

（2）幼儿园教学以游戏为基本途径。

（3）游戏既是幼儿园课程的内容，又是幼儿园课程的实施途径，并实现着与课程的双向地有机地互动。