

第一章

- 1、 在儿童游戏研究阶段中，重视游戏对儿童认知发展作用的研究的阶段是 **飞跃发展阶段**。
- 2、 以下不属于经典游戏理论的是：剩余精力说、 **元交际说** 、复演说、生活预备说。
- 3、 教育史上第一个系统研究游戏的教育价值， **并为儿童尝试创立游戏实践体系的教育家是福禄贝尔** 。
- 4、 儿童游戏研究阶段：

	初步兴起阶段	缓慢发展阶段	飞跃发展阶段
时间	19 世纪下半叶到 20 世纪 30 年代左右	20 世纪 40 年代到 60 年代	20 世纪 70 年代至今
游戏理论	1) 经典的游戏理论（最早的游戏理论） 2) 剩余精力说 斯宾塞 英 3) 生活预备说（前练习说） 格鲁斯 德 4) 复演说 霍尔 美	1) 精神分析理论 弗洛伊德	1) 认知发展的游戏理论 皮亚杰 维果茨基 2) 游戏的觉醒理论（内驱力理论） 伯莱因 3) 元交际理论 贝特森
特点	对于结果一般不做测量，主要是在自然条件下进行观察，对结果简单分类	重视游戏对于儿童情感和社会性发展的价值	重视实验研究，对条件的控制比较严格，对结果进行了测量并作统计分析
备注	1) 出现了最早的“经典的游戏理论”和对儿童游戏最初的系统观察研究 2) “经典的游戏理论”是在达尔文进化论思想的影响下产生的，带着浓厚的生物学色彩，主要是思辨达产物，缺乏可靠的实验依据。	1、娃娃游戏（投射游戏），由精神分析的理论 and 行为主义的刺激——反应理论结合创造。	

- 5、**蒙台梭利教具**：蒙台梭利的教育思想中非常强大强调注意力集中的“工作”活动对儿童的发展意义，但她的教学法实际上是从儿童自然游戏中概括出主要因素，并把这些因素组织起来系统化而形成的。她设计了 14 种教具，主要是训练知觉，进行感官教育和发展智力。蒙台梭利教具构成了蒙台梭利教学法的核心。儿童在活动中，通过操作这些教具，进行尝试错误和自我纠正，而获得感知觉和智力发展。
- 6、**恩物**：由福禄贝尔提出，他认为是神赐给儿童的东西。“恩物”实际上是一种适合儿童特点的恩赐物，是幼儿园里做游戏和进行作业时用的玩具和材料。
- 7、**游戏指导的“三段论式”**：在我国幼儿园实际工作中，形成了一套来自前苏联学前教育学的领导游戏的“三段论式”的方法模式，即对主题角色游戏的组织上分成开始—进行—结束三个阶段。在开始阶段，教师的任务是了解幼儿游戏的愿望（扮演什么角色）帮助幼儿布置游戏环境；在游戏进行过程中帮助幼儿扩展游戏情节；在游戏结束时对幼儿的游戏与游戏中的行为表现进行总结评价。由于过分强调对游戏有计划、有目的地指导，往往导致教师导演与指挥幼儿游戏，按照成人的想法让幼儿游戏的情况。

第二章

选择：

- 1、分析性游戏治疗重在 解释儿童游戏的象征意义 。
- 2、把游戏看作儿童情感危机的自我疏导，是降低焦虑和欲望的一种补偿性满足的理论： 精神分析学派 。
- 3、把“羊”说成“狗”属于 顺应 。
- 4、“游戏创造了儿童的最近发展区”—— 维果茨基 。
- 5、游戏觉醒理论建立在 内驱力学说 的基础上。
- 6、已有“狗”概念，将大狗、小狗、黄狗、黑狗纳入原有认知结构： 同化 。
- 7、试图通过解释环境刺激和个体行为的关系，来揭示游戏的神经生理机制的假设理论： 游戏的觉醒论 。
- 8、把冰棍当作注射器，椅子当马骑，自己扮成医生或妈妈： 象征性游戏 。
- 9、学前儿童典型的的游戏形式，也是幼儿阶段最常见的游戏： 象征性游戏 。
- 10、婴幼儿反复地拍击盆子里的水，绕着房子四周跑等，以体验运动过程中的快感属于： 感知/感觉运动游戏 。
- 11、预示着练习性游戏在感知运动领域中发展的终结： 象征性游戏 。
- 12、荷兰拜敦代克的游戏成熟学说认为，游戏是 个体适应环境、寻求自由和解放欲望 的表现。
- 13、游戏是生活准备阶段儿童练习本能的一种手段： 生活预备说 。
- 14、皮亚杰发生认知论，下列游戏水平由低到高： 练习性游戏（感知运动期 0~2岁）、象征性游戏（前运算期 2~7岁）、规则性游戏（具体运算期 7~12岁）。

游戏治疗理论	代表人物	特点
分析性游戏治疗	安娜·佛洛伊德、克林	1. 分析性游戏治疗重在解释儿童游戏的象征意义。 2. 该方法主要是用游戏和玩具来鼓励儿童表达幻想、焦虑，然后根据儿童的表现加以解释，将儿童的一些无意识的体验变成有意识的体验，从而帮助儿童妥善解决情感上的问题。
发泄性游戏治疗	大卫·莱温	1. 游戏之所以有治疗的功能， 在于游戏过程可以缓解孩子积累起来的能量。 2. 发泄性治疗：主动型治疗、被动型治疗。
关系性游戏治疗	杰西·塔夫脱、弗雷德里克·艾伦	1. 强调治疗者与儿童之间情感关系的治疗力量。
非指导性游戏治疗	卡尔·罗吉斯	1. 人有自我指导的能力，不用控制和改变儿童，只提供合宜的环境，让人内在的自主力量出现，然后自己做出改变。 2. 合宜的环境需满足：态度真诚，表里如一，真心关怀和接纳孩子；无条件地正向尊重，在与孩子的互动中，不予评价；无条件地接纳、包容孩子；理解孩子，敏锐地体会孩子的内心感觉。

简答：

- 1、简述佛洛伊德关于游戏的基本思想：
佛洛伊德认为人格是由三个部分组成：本我、自我、 超我。
a. 游戏是自我调节本我与超我矛盾的机制，是儿童人格完善的途径。
b. 游戏可满足儿童现实中不能实现的愿望，是受“惟乐原则” 的驱使： 游戏满足儿童想做

大人的愿望；游戏帮助儿童掌握（或控制）现实中的创伤性事件。

- 2、简述埃里克森关于游戏的基本观点。
 - a. 游戏是自我的一种积极主动的机能，是生物性（本我）因素与社会性（超我）因素的协调与整合。
 - b. 游戏调节了人格发展的阶段冲突，并掌握冲突中的情感危机。
 - c. 由于生物性和社会性双重因素的影响，儿童游戏存在性别差异。
- 3、列举精神分析理念指导下的游戏治疗法：分析性游戏治疗、发泄性游戏治疗、关系性游戏治疗、非指导性游戏治疗。
- 4、简述皮亚杰关于游戏发生的基本观点。
 - a. 游戏是智力（认知）活动的一个方面，是同化超过了顺应。
 - b. 游戏的发展受认知发展的驱使和制约，并与认知（智力）发展的阶段相适应。
 - c. 游戏的功能：以同化作用改变现实，满足自我的情感需要。

第三章

选择：

- 1、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动作，来标志他所模仿的对象，此时儿童所扮演的角色属于 机能性角色 。
- 2、儿童所扮演的角色可分为： 机能性角色、互补性角色（母亲——孩子） 、想象的或虚幻性角色 。
- 3、“医生，我的孩子生病了”游戏中类似的言语属于 角色之间的交际性语言 。
- 4、游戏中儿童扮演的角色往往在现实生活中不存在， 来源于故事、电视等文学作品属于 想象的或虚幻性角色 。
- 5、游戏是儿童自主的、自愿的活动 。
- 6、游戏动作可分为 探索、象征、嬉戏 三种基本类型。依据是 游戏动作的不同性质 。
- 7、儿童游戏活动中最引人注目的部分是 动作 。
- 8、在一种游戏活动中，不一定出现的游戏性体验是 幽默感和驱力愉快 。
- 9、游戏体验： 兴趣性体验、自主性体验、胜任感体验 / 成就感、幽默感、驱力愉快。（前三个必不可缺）
- 10、游戏活动在动机系统上的特征是： 内部动机 。
- 11、儿童游戏所需要的外部条件是： 儿童有自由选择的权利与可能 （第一个）；活动的方式方法由儿童自行决定；活动的难度（任务） 与儿童的能力相匹配；儿童不寻求或不担忧游戏以外的奖惩。

名解：

- 1、游戏性体验：儿童作为游戏的主体，在游戏中总会产生对于这种活动的主观感受或内部的心理体验。它影响着儿童对于游戏的态度（如积极或不积极）和评价（喜欢或不喜欢），这种在游戏中产生的主观感受或心理体验，就是游戏性体验。

简答：

- 1、我国对游戏特征的一般认识是什么？
 - a. 游戏是儿童主动的自愿的活动。
 - b. 游戏是在假想的情境中反映周围生活。
 - c. 游戏没有社会的实用价值，没有强制性的社会义务，不直接创造财富。
 - d. 游戏伴随着愉悦的情绪。

第四章

选择：

- 1、按儿童的认知发展来分类，游戏可分为 感觉运动游戏、象征性游戏（符号游戏） 、结构游戏、规则游戏 。
- 2、合作游戏：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或领导者。美国 J·麦克康纳尔 根据儿童对游戏的社会性心理反应的不同把儿童游戏划分为 3 类：社交前游戏、社交游戏、玩偶游戏 。
- 3、学前儿童在 5 岁以后开始出现较多的是合作游戏。（3 岁平行，4 岁联合，5 岁合作）
- 4、角色扮演最基本的成分，也是最早出现的成分是： 角色行为 。（行为——意识——认识）
- 5、社会性程度最高的游戏是 合作游戏 。
- 6、明确规定了游戏任务、玩法、规则、结果这四个基本因素的游戏是 有规则游戏 。突出游戏是儿童自主自愿的、创造的是 创造性游戏 。
- 7、依据儿童游戏的关键特性不同，可分为 有规则游戏、创造性游戏。
- 8、属于创造性游戏的是： 角色游戏、结构游戏、表演游戏 。

简答：

- 1、儿童游戏的社会性分类？
美国帕登 按照儿童在游戏中社会行为的不同表现以及参与游戏的儿童之间的相互关系，划分成六中：
 - A. 无所用心的行为或偶然的为为
 - B. 袖手旁观的行为
 - C. 单独的游戏
 - D. 平行的游戏
 - E. 联合游戏
 - F. 合作游戏
- 2、简述根据游戏的关键特性对学前儿童游戏的分类。
依据儿童游戏的关键特性不同，可分为创造性游戏、有规则游戏。
 - a. 创造性游戏。 这类游戏较多地体现儿童主动的、 创造的主体特征， 突出游戏是儿童自主自愿、创造的活动。包括角色游戏、结构游戏、表演游戏等。
 - b. 有规则游戏。这类游戏具有明确的规则，要求儿童去遵循，以确保游戏目的的达成。包括智力游戏、体育游戏及音乐游戏等。

第五章

选择：

- 1、游戏行为以智力类游戏和象征性游戏为主，并在智力活动中获得新的体验和自主感，这一动机属于 探究性动机 。

动机		游戏行为
活动性动机	源于身体活动需要和最佳觉醒水平需要的双重驱动	运动性游戏、重复性游戏
探究性动机	源于理解——影响环境的需要，并以最佳觉醒水平需要为基本内驱力	智力类游戏、象征性游戏
成就性动机	源于理解——影响环境需要和社会性交往需要	象征性游戏、 造型性游戏引发规则性游戏
亲合性动机	源于尊敬和认可需要，并以社会性交往需要为基础	运动性合作、智力型合作，是一种复合性的游戏

- 2、 儿童在游戏中获得了成功的喜悦，体验到克服困难的快乐并建立起对自己的信心，满足了孩子 自我表现和自我肯定的需要 。
- 游戏满足儿童的需要： a. 满足儿童生理发展的需要 b. 满足儿童认知发展的需要 c. 满足儿童社会性发展的需要 d. 满足儿童自我表现、 自我肯定的需要。
- 3、 在合作游戏中，主导动机是 来合性动机 。
- 4、 皮亚杰认为儿童在游戏中通过对游戏材料的操作获得两类知识经验，并称之为 物理知识、数理逻辑知识 。
- 5、 儿童游戏的前提和基础是 基本生存的需要和安全需要的满足 。
- 6、 三种层次，九种需要： （P181）

第三层	尊敬（认可）的需要	社会性交往需要	自我实现的需要
第二层	理解环境的需要	最佳觉醒水平需要	影响环境的需要
第一层	身体活动需要	基本生存需要	安全需要

- 7、 在运动性游戏和重复性游戏中 ，主导的动机是 活动性动机 。
- 8、 儿童游戏的个体发生遵循的基本过程是 儿童需要——游戏动机——游戏行为 。
- 简答：

- 1、 游戏在学前儿童身体发展中有哪些作用？
- a. 游戏可以促进儿童身体的生长发育。
- b. 游戏活动发展了儿童的基本动作和基本技能。
- c. 游戏给儿童带来愉快和满足、以及轻松、愉悦的心情，又保证了儿童身体的健康。
- 2、 游戏在学前儿童社会性发展中有哪些作用？
- a. 游戏提供了儿童社会交往的机会，发展了儿童社会交往的能力。
- b. 游戏有助于儿童克服自我中心化，学会理解他人。
- c. 游戏有助于儿童社会角色的学习，增强社会角色扮演的能力。
- d. 游戏有助于儿童行为规范的掌握，形成良好的道德品质。
- e. 游戏有助于儿童自制力的增强，锻炼儿童意志。

第六章

选择：

- 1、 从性质上看，影响儿童游戏的环境因素可分为： 物理环境、社会环境因素 。
- 2、 儿童运用专门化玩具和非专门化玩具的心理过程是 前者更多的是模仿，后者更多的是创造 。
- 3、 一般而言，混合班幼儿有更多的积极交往性，且平行游戏和小组游戏比同龄班的孩子 显著增多 。
- 4、 父母对孩子过度保护，孩子无独立性，这种育儿方式属于 敏感型 。

育儿方式	孩子特点	父母特点
敏感型 —— 过度保护	不能独自游戏，好模仿缺乏主见	对孩子的一举一动极为敏感，过多干涉孩子的每件事情
冷漠型 —— 放任自流	自主性、独立性很强，缺乏必要的交往技能和自知之明	对孩子的一举一动反应迟钝，不能理解孩子，对孩子即不关心，也无要求
专制型 ——	不善于交往， 自尊心强， 对人冷淡，	对孩子要求较高，容易苛求指责

发号施令	往往暗中好斗，喜欢独自游戏	
温和型 —— 民主和谐	比较成熟，善于交往，待人热情友好，在同伴中有一定威信，在游戏中往往成为主角	对孩子既有顺从，也有要求，较容易倾听孩子的意愿，征求孩子的意见，常和孩子商量一些事

- 5、因体能、认知、语言、社会性等身心发展的诸多方面处于不同的阶段，儿童游戏有 年龄 差异。
- 6、关于专门化玩具（模拟实物且造型逼真的玩具） ，正确的说法是 有助于儿童模仿成人的活动。
- 7、在很大程度上，儿童对某类玩具喜好的倾向性，反映了 儿童个体差异以及儿童游戏发展的程度 。
- 8、形象玩具又称 主题玩具 。
- 9、儿童游戏场地 空间密度、地点、结构特征及设备位置 对儿童游戏产生着一定的影响。
- 10、辛格等人在研究中发现，与看电视较少的儿童相比较，看电视较多的儿童更少玩 想象 游戏。

名解：

- 1、专门化玩具 ：模拟实物且造型逼真的玩具。这种玩具是根据儿童游戏的需要，专门设计制作的，可直接充当游戏的成员或设备。专门化玩具大都是工厂里制造出来的。
- 2、非专门化玩具 ：在性质上与专门化玩具相反。有日常生活中的废旧物品或一些天然材料，以及某些结构造型材料，无固定的用途， 其玩法的确定性不强，这一类玩具称为非专门化玩具。

第七章

名解：

- 1、游戏的教育化 ：游戏的教育化，是指用教育目标来关注游戏，以教育的内容和任务来分类组织游戏活动， 以儿童游戏的年龄特点为依据， 加强对游戏的引导， 使游戏对儿童的发展能够迎合教育的方向。
- 2、教育的游戏化 ：教育的游戏化，是指以游戏的特点来组织教学，在教学的过程中谋求游戏般的乐趣，使枯燥的说教变成生动有趣的活动，从而使幼儿获得游戏的心理体验。

论述：

- 1、为什么幼儿园教育教学环境不能以上课为主？
- a. 上课或课堂教学是以语言为主要媒介的言语讲授教学活动， 儿童学习活动的主要特征是“接受学习”，要求学习者具有较高水平的言语对思维活动的调节与概括机能。但学前儿童思维带有很大的具体性，很难脱离具体的材料和直接的感性经验来理解言语陈述的材料。
- b. 上课或课堂教学一般采用集体教学的方式来进行， 但这种“全体”实际上是模糊了个体差异的集合体，所谓“面向全体”往往是面向模糊的“一般” ，不能适当地满足每个幼儿对教学的特殊需要。
- c. 上课或课堂教学一般要求学习者长时间静坐听讲， 而学前儿童在身心发展上的特点是好动，长时间让幼儿坐着不动， 保持安静，对于幼儿来说是件困难的事情， 而且容易使幼儿疲劳。

相对于上课或课堂教学，游戏是适宜于儿童身心发展特点的学习方式。

- 2、学前儿童游戏与学前教育有何关系？
- 儿童游戏与教育在其性质上是完全不同的两类活动， 而在其活动的方向上则是具有内在一致性。

游戏是儿童的一种主动自愿的、自主自由的活动，且不受外力约束。而教育是一种有目的、有计划地由教育者对受教育者施加影响的活动。因此，游戏是由内在动机控制下的游戏者的单边自主活动，而教育是由外部要求控制下的教与学的双边互动活动；游戏侧重于从游戏者的需要、兴趣和能力出发来开展活动，而教育则立足于以教育的目标、任务和内容为核心来组织活动；游戏是在游戏者已有知识经验基础上的自我表现活动，而教育是受教育者在一个未知领域里接受新知识的活动。所以，游戏与教育在其本质上是完全不同的两类活动。

然而，就其活动的方向来说，游戏和教育却有着内在的一致性。

首先，从游戏与教育的目的来看，游戏的价值在于实现儿童各个方面的身心发展，教育的目的就是将儿童身心发展的各个方面纳入一个有计划的影响过程，通过德智体美四育促进儿童身心全面发展。只不过游戏是一个自然发展的过程，教育是一个有目的、有意识的培养过程，两者在终点上达到一致，即游戏的结果和教育的目标都是要有利于儿童的发展。

其次，从游戏与教育的内容来看，在游戏的自发探索、创造表现、运动、规则内化的过程中，都涉及到了德智体美教育的重要内容，正是这种内在一致性，才使得游戏与教育结合或游戏在教育中的实施成为可能。

3、学前儿童游戏教育实施的原则是什么？