



高等教育自学考试学前教育专业课程辅导用书



学前

XUEQIAN
YOUXI LUN

游戏论

刘艳珍 主编
刘正正



科学出版社

高等教育自学考试学前教育专业课程辅导用书

学前游戏论

刘艳珍 刘正正 主 编

科学出版社

北 京

内 容 简 介

本书是学前教育专业的自学考试辅导用书,主要内容包括各章节的要求、学习目标、重点、难点、课程内容、考核点、复习题、模拟仿真题及参考答案。内容实用、全面,有针对性,有助于考生理清思路,掌握本门课程的重点、考点,顺利通过考试。

本书既可作为高校学前教育专业学生参加《学前游戏论》考试辅导用书,亦可作为幼教人员参加高等教育自学考试学前教育专业《学前游戏论》考试的教辅用书。

图书在版编目(CIP)数据

学前游戏论 / 刘艳珍, 刘正正主编. —北京: 科学出版社, 2011
(高等教育自学考试学前教育专业课程辅导用书)

ISBN 978-7-03-031906-7

I. ①学… II. ①刘… ②刘… III. ①游戏课—学前教育—教育理论—高等教育—自学考试—自学参考资料 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 146162 号

责任编辑: 王 彦 / 责任校对: 柏连海
责任印制: 吕春珉 / 封面设计: 科地亚盟

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京路局票据印刷厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2011 年 8 月第 一 版 开本: 787X1092 1/16
2011 年 8 月第一次印刷 印张: 8 1/4
印数: 1—3 000 字数: 182 000

定价: 14.00 元

(如有印装质量问题, 我社负责调换〈路局票据〉)

销售部门电话 010-62142126 编辑部电话 010-62138978-8208

版权所有, 侵权必究

举报电话: 010-64030229; 010-64034315; 13501151303

前 言

《学前游戏论》是学前教育专业自考本科的一门重要的统考课，考试内容较为复杂，考点较多，所占学分也较多，是比较难的一门课程。

本书是在学前教育专业的自学考试山东考试用书（《学前游戏论》，丁海东，山东人民出版社）基础上编写而成的。本书是山东英才学院学前教育学院副院长刘艳珍及其同事们，经过长期教学实践研究并在教学中取得优异成绩的基础上编写的。本书还得到了山东师范大学丁海东教授、山东英才学院学前教育学院院长陈文华教授的教学指导和帮助，在此一并表示感谢。本书的编写初衷就是为了帮助广大有志进取的考生理清考试思路，掌握本门课程的重点、考点，顺利通过考试。本书编写主要有以下特点：

1. 实用性：在结构上首先是各章节的学习指导，后面部分是按照国家统考要求和考试格式所建设的模拟仿真题，既适用于章节练习，又适用于总复习备考。
2. 全面性：在各章节的指导中，既有学习目的、要求和内容提纲，又有考核知识点的讲解和课后复习题，全面详细，适合自学和复习。
3. 针对性：在各章节和模拟仿真题的编写上针对考试的题型，考核重点和考纲做了有针对性的指导和详解。

本书既可作为学前教育学生参加《学前游戏论》考试辅导用书，亦可作为幼教人员参加高等教育自学考试学前教育专业《学前游戏论》考试的教辅用书。

本书编写人员虽然付出了艰辛的努力，但由于水平有限，掌握的资料也不够充分，时间又比较仓促，难免有不足，不当之处，敬请各位专家和读者批评指正，以便不断修正完善。

最后，祝广大考生顺利通过考试。

目 录

第一编 基本原理

第一章 学前游戏的基本概念	3
复习题	4
参考答案	6
第二章 学前游戏的分类与发展	9
复习题	10
参考答案	12
第三章 学前游戏的发展价值	14
复习题	15
参考答案	16
第四章 影响学前游戏的因素	18
复习题	19
参考答案	20

第二编 教育实施

第五章 学前游戏教育实施的基本原则	25
复习题	26
参考答案	27
第六章 学前游戏教育实施的基本任务	29
复习题	30
参考答案	33
第七章 学前游戏的分类指导	37
复习题	38
参考答案	40
第八章 学前家庭教养中的亲子游戏	42
复习题	43



参考答案	43
------------	----

第三编 发展与借鉴

第九章 学前游戏研究的历史沿革	47
复习题	48
参考答案	48
第十章 国外学前游戏理论的流派	49
复习题	50
参考答案	52
学前游戏论模拟试题一	54
学前游戏论模拟试题二	58
学前游戏论模拟试题三	62
学前游戏论模拟试题四	66
学前游戏论模拟试题五	70
学前游戏论模拟试题六	74
学前游戏论模拟试题七	78
学前游戏论模拟试题八	82
学前游戏论模拟试题九	86
学前游戏论模拟试题十	90
学前游戏论模拟试题一答案	93
学前游戏论模拟试题二答案	96
学前游戏论模拟试题三答案	99
学前游戏论模拟试题四答案	102
学前游戏论模拟试题五答案	105
学前游戏论模拟试题六答案	108
学前游戏论模拟试题七答案	111
学前游戏论模拟试题八答案	114
学前游戏论模拟试题九答案	117
学前游戏论模拟试题十答案	120

第一编

基本原理》》

一、学习目的和要求

（一）本章学习目的和要求

了解儿童游戏本质观的演变过程，在此基础上重点理解儿童游戏社会性本质观的局限性及其理论意义和实践价值。在学前游戏的基本特征中，重点掌握我国对学前游戏基本特征的认识，同时掌握国外对学前游戏特征的分析。在学前游戏的结构要素一节中掌握游戏的要素包括哪些。

（二）本章重点

学前游戏的基本特征、学前游戏的结构要素。

（三）本章难点

把游戏的本质概括为儿童的主体性活动所具有的理论意义和实践价值。

二、考核知识点

（一）建立科学的儿童游戏本质观

1. 识记：
 - （1）游戏本质观经历的过程。
 - （2）几种游戏观的代表人物和观点。
 - （3）科学游戏观的意义和实践价值。
2. 领会：科学游戏观的理论意义和实践价值。

（二）学前游戏的基本特征

1. 识记：
 - （1）我国对学前游戏基本特征的认识。
 - （2）纽曼的“三内说”。
 - （3）游戏四因素论。
2. 领会：在游戏与非游戏活动区别中认识游戏的特性。

（三）学前游戏的结构要素

1. 识记：游戏的外部可观察的行为因素（表情、动作三类型、角色扮演概念、言



语三类型、材料)。

2. 领会: 游戏的内部主观心理因素: 动机与体验 (游戏性体验概念、游戏性)。

三、课程内容

第一节 建立科学的儿童游戏本质观

- 一、儿童游戏本质观的演变
- 二、建立科学的儿童游戏本质观的新探索

第二节 学前游戏的基本特征

- 一、我国对学前游戏基本特征的认识
- 二、国外对学前游戏特征的分析

第三节 学前游戏的结构要素

- 一、游戏的外部可观察的行为因素
- 二、游戏的内部主观心理因素: 动机与体验
- 三、游戏的外部条件因素

复 习 题

一、填空

1. 大约在_____游戏开始真正成为理论研究的对象。
2. 1989 年第 44 届联合国大会通过的_____标志着当代儿童观的最高水平。
3. 《幼儿园工作规程》规定了以_____为基本的活动。
4. _____和_____的最佳融合, 成为现代学前教育改革和发展的方向之一。
5. 从主观上讲, 人们对_____的不同, 是导致游戏概念解释不同的根本原因之一。
6. _____是教育史上第一个系统研究游戏价值并为儿童尝试建立游戏实践体系的教育家。
7. 斯宾塞和_____是剩余精力说的代表人物; _____认为游戏是种族的活动习惯的延续和再现; 以拜敦代克为代表的_____作为游戏理论的一种, 是当时游戏理论发展的最高水平。
8. 游戏即生活是_____的游戏观点。
9. 强调游戏的_____是我国和前苏联学前教育理论的主要观点。
10. 纽曼的“三内说”指的是_____、_____、_____。
11. 游戏的主体性本质特征直观具体地表现为游戏的_____、_____、_____。
12. _____是游戏本质的最基本属性。

13. 游戏的外部可观察行为因素包括_____、_____、_____、_____。
14. 儿童在游戏中对物体的使用方式具有_____、_____、_____的特点。
15. 根据游戏动作的不同性质，我们可以把游戏划分为_____、_____、_____三种基本类型。
16. _____对儿童游戏动作的制约作用表现为外部事物的顺应。
17. 儿童所扮演的角色可以分为三种类型_____、_____、_____。
18. 游戏中的言语按照功能可以分为三种类型_____、_____、_____。
19. 游戏的内部要素包括_____和_____。
20. 游戏性体验可以有_____、_____、_____、_____、_____几种主要成分。其中最基本的成分是_____、_____、_____。

二、名词解释

1. 角色扮演

2. 游戏性体验

三、简答题

1. 与其他的活动相比游戏的特性是什么？
2. 儿童游戏与成人游戏的区别是什么？
3. 鲁宾认为使游戏发生的背景有哪些特征？



4. 使游戏成为儿童主动自愿的自主性活动的外部条件的特征是什么?

四、论述

试论把游戏本质概括为儿童的主体性活动的理论意义和实践价值。

参 考 答 案

一、填空

1. 19 世纪中叶
2. 《儿童权利公约》
3. 游戏
4. 教育因素 游戏形式
5. 游戏本质的理解和把握
6. 福禄贝尔
7. 席勒 霍尔 成熟说
8. 杜威
9. 社会性本质观
10. 内部动机 内部控制 内部真实
11. 主动性 独立性 创造性
12. 自主性
13. 表情 动作 角色扮演 言语材料
14. 非常规性 重复性 个人随意性
15. 探索 象征 嬉戏
16. 外部刺激物
17. 机能性 互补性 想象性角色
18. 伙伴之间的交际性语言 角色之间的交际性语言 以自我为中心的想象性独白

19. 动机 体验

20. 兴趣性体验 自主性体验 胜任感体验 幽默感 驱力愉快；兴趣性体验 自主感体验 胜任感体验

二、名词解释

1. 答：角色扮演是一种特殊的游戏动作，是儿童以自身或他物为媒介对他人或其他物的动作、行为、态度的模仿，也可以说是一种象征性动作。

2. 答：游戏性体验是儿童作为主体，在游戏中产生的对活动的主观感受和内部心理体验，它影响着儿童对游戏的态度和评价。

三、简答

1. 答：与其他活动相比，游戏的特性是：

- (1) 游戏是由内部动机所控制的行为；
- (2) 游戏中儿童注意的是活动的手段而不是目的；
- (3) 游戏区别于探究行为；
- (4) 游戏区别于工具性行为；
- (5) 游戏不受外部强加的规则的束缚；
- (6) 游戏要求每一个参加者主动积极的参加活动。

2. 答：儿童游戏与成人游戏的区别有：

- (1) 地位不同；
- (2) 主体的情况不同；
- (3) 内容不同。

3. 答：鲁宾认为使游戏发生的背景有以下特征。

- (1) 游戏者熟悉的环境；
- (2) 儿童能够自由选择；
- (3) 成人的干预减少到最低限度；
- (4) 舒适、安全、友好的心理氛围；
- (5) 身心放松、机能状态良好。

4. 答：使游戏成为儿童主动自愿的自主性活动的外部条件因素必须符合以下特征。

- (1) 儿童有自由选择的权利和可能；
- (2) 活动的方式和方法由儿童自行决定；
- (3) 活动的难度与儿童的能力相匹配；
- (4) 儿童不寻求或不担忧游戏以外的惩罚。

四、论述

答：把游戏的本质概括为儿童的主体性活动具有重要理论意义和实践价值。



(1) 把游戏看做是儿童的主体性活动，强调了儿童在游戏活动中内部的主观体验即主体性体验的决定性地位，有助于深化对游戏活动结构的整体和全面的认识。

(2) 把游戏看做是儿童的主体性活动，充分地对游戏活动中儿童能动地驾驭和控制作为活动对象的客体的自主性、独立性、创造性的主体性属性予以承认和肯定，深刻揭示了游戏本身所固有的、区别于其他活动的本质特征。

(3) 把游戏看做是儿童的主体性活动，游戏的主体性本质观有助于我们充分认识游戏发展儿童的主体性，从而促进儿童身心发展的独特教育功能和全面发展价值。

(4) 把游戏看做是儿童的主体性活动，充分肯定了儿童自身作为游戏主体的兴趣、需要、能力等在游戏活动中的地位 and 作用，同时并不排除作为活动对象的客体（即周围的人和事物）对儿童游戏主体性发挥和发展的制约。因为只有承认游戏是儿童的主体性活动的基础上，说明游戏的社会历史制约性，游戏才不会丧失灵魂，才能真正实现游戏这种活动独特的教育功能与价值。

(5) 把游戏看做是儿童的主体性活动，促使我们在促进和引导儿童的游戏的实践中，必须以尊重儿童的主体性为其根本前提和基础。

第二章

学前游戏的分类与发展

一、学习目的和要求

(一) 本章学习目的和要求

了解学前游戏的分类和学前游戏的发展。知道学前游戏的分类从认知、社会性、游戏体验等多个维度分类。学前游戏的发展从认知为主线、社会性为主线勾勒游戏发展的几个阶段，并能总结学前游戏发展的一般趋势。

(二) 本章重点

1. 学前游戏的认知分类、社会性分类。
2. 学前游戏以认知为主线的发展，以社会性为主线的发展。

(三) 本章难点

以认知为主线的学前游戏的发展。

二、考核知识点

(一) 学前游戏的分类

1. 识记：(1) 学前游戏的认知分类。
(2) 学前游戏的社会性分类。
2. 领会：(1) 按着游戏的教育作用而进行的分类。
(2) 从游戏与教育教学关系的角度，对学前游戏的分类。

(二) 学前游戏的发展

- 识记：(1) 以认知为主线的学前游戏发展的三个阶段。
(2) 以社会性为主线的学前游戏发展的三个阶段。

三、课程内容

第一节 学前游戏的分类

一、学前游戏的认知分类

二、学前游戏的社会性分类

三、按着儿童在游戏中的体验形式分类



四、按着儿童心理发展的不同冲突阶段及各阶段的游戏主题的不同进行的游戏分类

五、根据儿童在游戏中的主要行为（或活动）表现及特征对游戏的分类

六、按着游戏的教育作用（或目的）而进行的分类

七、根据游戏的关键特性对学前游戏的分类

八、从游戏与教育教学关系的角度，对学前游戏进行的分类

第二节 学前游戏的发展

一、以认知为主线的学前游戏的发展

二、以社会性为主线的学前游戏的发展

复 习 题

一、填空

1. 一般而言，心理学主要关注儿童_____的游戏，侧重于按儿童_____的发展来分类，教育学侧重于从游戏作为一种_____来分类。
2. 皮亚杰是按着_____对游戏进行分类的首创者。依据这种方法学前儿童游戏可以划分为_____、_____、_____、_____。
3. 在感知运动阶段出现的游戏是_____，学前儿童典型的游戏形式是_____。
4. 规则游戏是以_____为中心的。
5. 根据帕登的理论，学前游戏可分为六种，其中真正属于游戏行为的是_____、_____、_____。
6. 美国心理学家比勒按着游戏中身心体验的不同，把游戏分为_____、_____、_____、_____四种。
7. 根据儿童在游戏中的主要行为表现，可把游戏分为_____、_____、_____、_____、_____。
8. 按照游戏行为对象的性质，可把游戏分为_____、_____、_____。
9. 创造性游戏包括_____、_____、_____。
10. 根据游戏的关键特性不同，可把游戏分为_____、_____。
11. 从游戏与教育教学的关系，可把游戏分为_____、_____。
12. 游戏的发展表现为儿童_____的发展和_____的发展，也表现为_____的不断扩展和_____的不断升级。
13. 二至四岁是_____游戏的多发期。
14. _____和_____的发展共同确定着游戏的象征性水平。

15. 象征性游戏的基本构成要素是_____、_____、_____。
16. _____是象征性游戏发生的标志。
17. 似是而非的以物代物的象征功能出现在_____岁，真正的以物代物出现在_____岁。
18. 角色扮演的心理结构包括_____、_____、_____。
19. 角色扮演的最早出现的成分是_____。
20. 角色扮演的发展过程是循着_____的途径进行的。
21. 巅峰期象征性活动的特点有_____、_____、_____。
22. 以社会性为主线的游戏可分为_____、_____、_____、_____四个阶段。
23. 平行游戏阶段的特点是相互模仿，形成初步的_____关系。
24. 学前游戏从个人的_____游戏向集体的_____游戏转变是社会性发展的趋势。
25. _____是指儿童在游戏中反映的社会生活事物的范围规定。
26. _____是指反映游戏内容范围的中心议题。
27. _____构成游戏的外壳。
28. 在游戏发展中游戏的规则呈_____的趋势。
29. 感觉运动阶段的游戏行为以_____为重心，规则是内隐的。
30. 象征性游戏中，_____是游戏的重心，规则也是内隐的。
31. 幼儿后期象征性游戏由_____所替代，游戏规则明朗化。

二、名词解释

1. 象征性游戏
2. 工具性游戏

三、简答题

1. 以认知为主线的学前游戏是怎样发展的？
2. 以社会性为主线的学前游戏是怎样发展的？