

儿童发展心理学押题卷（一）答案

一、填空题（15 分）

1. 范茨
2. 头半年
3. 初级心理功能、高基心理功能
4. 前智能言语
5. 远近原则
6. 加德纳
7. 认知
8. 自我
9. 性别同一
10. 游戏、学习、劳动
11. 前道德阶段、他律道德阶段、自律道德阶段

二、单项选择题（50 分）

1-5. BAADC 6-10. ABAAB 11-15. ADBDA 16-20. ACBCB 21-25. ADBAC

三、名词解释（25 分）

1. 年龄特征:个体的发展要经过一个个既连续又非连续的阶段。每个阶段都与一定的年龄相对应,并具有不同于其他阶段的一些特征,我们称它为年龄特征。
2. 视敏度:眼睛区分对象形状和大小微小细节的能力。
3. 单词句:是指儿童用一个单词表达一个比该词意义更为丰富的意思。
4. 依恋儿童心理学中的依恋是指婴儿寻求并企图保持与特定的人亲密的身体关系的一种倾向。
5. 自我意识:人类特有的意识,是作为主体的我对自己,以及自己与周围事物关系,尤其是人我关系的认识。

四、简答题（40 分）

1. 从上到下、由近及远、由粗到细（或者由大到小）
2. 首先,游戏可以推动儿童认知的发展,允许儿童自由地探索各种客体,解决问题。其次,游戏可以推动儿童社会能力的发展,尤其是在想象性游戏中,儿童不仅学会了解别人,还可实践一下自己想要担任的角色。最后,游戏还可以使儿童解决些情绪上的问题在没有成人的威胁下,学会处理焦虑和内心的冲突。
3. (1) 父母是否在场。(2) 环境的熟悉性。(3) 陌生人的特点。(4) 抚养者的多少。(5) 婴儿与母亲的亲密程度。(6) 婴儿接受的刺激。
4. 依从性和被动性、表面性和局部性、情绪性和不确定性、大部分幼儿的自我评价往往偏高



五、论述题（20 分）

“性别定型”描述的是男孩与女孩学习男性化或女性化角色的过程。

1. 性别恒常性的发展。科尔伯格认为性别恒常性发展经历三个阶段：性别认同（2-3岁）知道自己是男孩还是女孩；性别稳定性（4-5岁）知道人的性别不会随年龄变化而变化；性别恒常性（6-7岁）懂得别人的性别不会随着服饰、形象或活动的改变而改变，也不会随着情境的改变而改变。伊顿等人的研究发现儿童的性别恒常性沿着先认识自己的性别恒常性，然后认识与同性的儿童的性别恒常性，再是认识异性儿童的性别恒常性的线路发展。皮姆等人的研究表明认识性器官有助于性别认同的稳定性。

2. 对性别期待的认识。3岁儿童不仅能分辨自己和别人是男的还是女的，还懂得不少有关性别角色应有的活动和兴趣。5岁左右儿童开始认识到一些与性别有关的心理成分。儿童中期的学生对社会性别角色的认识不断深化。

3. 性别偏爱。儿童虽然常常偏爱与自己性别相同成员的活动和角色，但并不总是如此。人们常用 IT 量表测定儿童性别角色的偏爱。

4. 性别角色行为的采择。儿童的行为很早就显示出性别类型，学前儿童已开始选择同性别伙伴一起玩游戏，到了小学这种性别分割的情况更加突出。

儿童发展心理学押题卷（二）答案

一、填空题（15 分）

1. 成熟、学习
2. 普莱尔、儿童心理
3. 头部动作
4. 感知运动阶段
5. 事件可能性
6. 延缓满足
7. 争议性儿童
8. 自我意识
9. 专制型父母、冷漠型父母
10. 内容、操作、成果

二、单项选择题（50 分）

1-5. CBAAA 6-10. BBDA 11-15. BDAAB 16-20. DABBD 21-25. BADAA

三、名词解释（25 分）

1. 又称横断研究，是在同一时间里，对不同年龄的儿童进行观察、实验或测量，以探究心理发展的规律和特点。



2. 当一个新异刺激出现时，一个个体，包括新生儿都会产生定向反射。同样的刺激如果反复地呈现，最后就会使原先出现的反应减弱甚至完全消失，这种现象可以称之为习惯化。
3. 儿童对不熟悉的人所表现的害怕反映通常称为怯生。
4. 指儿童在觉察他人情绪反应时所体验到的与他人共有的情绪反应，是理解和共享其他人的感情的能力。
5. 即为了得到以后更有价值的东西，愿意延缓立即能得到的奖励。

四、简答题（40 分）

1. 托马斯和切斯，将婴儿分为三种气质类型，第一种是易养型，他们的饮食睡眠习惯和大小便都有一定的节律，喜欢探究新鲜事物对环境的变化很容易适应。第二种是难养型，他们的活动没有节律对新生活很难适应，遇到新奇的事物或人容易产生退缩行为，心境十分消极，容易表现不寻常的紧张反应。第三种是慢慢活跃起来的或迟缓型，他们的生活节律多变，初次遇到新事物或陌生人时往往会退缩，对环境的适应较慢，心境带有一点否定性。40%的婴儿是易养型，15%的婴儿是迟缓型，10%是困难性，另外有 35%的婴儿属于混合型。
2. A 类型：回避的。这类儿童对母亲在场或不在场的影响不大。母亲离开时，他们并无特别紧张或忧虑的表现，母亲回来了他们往往也不予理会，有时也会欢迎母亲的到来，但只是短暂的接近一下又走开。这类儿童也称为无依恋的儿童。
- B 类型：安全的。这类儿童与母亲在一起时能安逸的玩弄玩具，对陌生人的反应比较积极，并不总是依偎在母亲身旁。
- C 类型：反抗的。反抗性依恋的儿童缝到母亲要离开之前总显得很警惕，有点大惊小怪。研究发现，大多数儿童属于安全依恋类 A、C 两类，又称不安全依恋各占 25%和 10%。
3. 从物体特征的描述发展到事件情境的描述、从单一特征到复杂特征、从形容词简单形式到复杂形式
4. 对抗性条件作用。系统脱敏法。模特塑造法。认知疗法。

五、论述题（20 分）

- ①为儿童提供以合作性的、帮助人的及亲社会行为的方式参与有共同目标的活动。如公益活动。与同伴互动，教会他们认识与人合作并帮助人的重要性及可取性并从中体验助人带来的愉悦。
- ②不要忽略攻击行为。看到儿童有攻击行为，家长和教师都应立即加以干预和制止并明确说明攻击行为是不可接受的解决问题的方法以及可能产生的不良后果。
- ③帮助儿童对他人的行为作出有其他几种可能的解释。具有攻击性的儿童往往把对方的行为视为有敌意。
- ④监控学龄前和学龄儿童观看暴力性电视玩暴力性游戏等。鼓励和引导儿童观看和从事富有正能量的节目和游戏。
- ⑤帮助儿童了解自己的感受并帮助儿童用一种建构性的方式来处理自己的情感。如我知道你因为冬冬不把玩具熊给你玩，你生气了。你用不着打他，告诉他你也想玩玩具熊



⑥教会儿童推理和自制，告诉他们什么行为是合适的。如，明确地说：“如果你一人吃掉了所有的饼干，其他人就没有饼干吃了。”这样的说法好过于“乖孩子就不会吃掉所有的饼干”。前者使儿童认识到自己的行为将会对别人产生的影响。

儿童发展心理学押题卷（三）答案

一、填空题（15 分）

1. 视敏度
2. 三山任务
3. 最近发展区
4. 动作表征、形象表征、符号表征
5. 头尾原则
6. 复合句
7. 5 个月
8. 系统脱敏法
9. 形状
10. 习俗水平、后习俗水平。
11. 语言
12. 离差智商

二、单项选择题（50 分）

1-5. BBDDA 6-10. CDDAB 11-15. CCBAB 16-20. ABDAC 21-25. AAACC

三、名词解释（25 分）

1. 同伴地位是用来描述儿童受到同伴群体喜欢或不喜欢的程度。
2. 强化的刺激紧跟在言语行为之后，有两个特点一是，最初被强化的是个体偶然发生的动作；二是，强化依随的程序是渐进的。
3. 儿童在表达一个意思时虽较单词句明确，但其表现形式是断续的、简略的、结构不完整的，好像成人的电报式文件，这种句子统称为电报句。
4. 顺化是指个体对待特定事物做出反应，改变了自己已有的知识结构。
5. 是对同一个或同一群个体，在较长的时间内进行定期的观察、实验和测量，以探究某个心理特质随年龄变化的发展的规律或特点。



四、简答题（40 分）

1. 由加德纳提出的关于智力构成的全新视角，他认为人的智力应该有更广泛的含义。他提出了八种智能，分别是语言智能、数学逻辑智能、空间智能、音乐智能、身体运动智能、人际关系智能、自我认识智能和自然观察智能。

2. （1）正向情绪和积极情绪占主导地位；（2）情绪体验丰富多样；（3）情绪稳定；（4）能控制情绪冲动；（5）以适合的方式表达情绪，悦纳自己，悦纳别人；（6）能及时地宣泄、转移和摆脱不良情绪的困扰。

3. 从情绪引起的动因看，从生物性刺激——社会性刺激，从直接的刺激——间接的刺激，由外部刺激——内部刺激。

从情绪的表现看，从外显——内隐的，从里外一致——表里不符，从混沌——统一逐步分化、细化，精致化。

从情绪的内容来看社会性情绪逐渐增多，生物性情绪体验减少。

从对情绪的意识 and 识别来看，从无意识的情绪状态——能感受或意识到自己的情绪状态，能识别和感受别人的情绪状态。

从对情绪的控制来看，从盲目的冲动——受外部控制——自我控制，逐渐学会自我按照社会需求的方式适时、适地、适度地表达情绪和行为。

4. 第一点：无意想象占重要地位，有意想象初步发展。第二点：再造想象占主要地位，创造想象开始发展。第三点：幼儿想象的夸张性

五、论述题（20 分）

（1）有意转移注意力。延迟满足是测定儿童自我控制的一种手段，为了能延迟满足，让孩子学会不去想渴望得到的东西的特征，或把这些诱人的东西想象为不能用的东西是有效的方法。

（2）自我监督。有的儿童上课喜欢做小动作，教师可以教儿童自己监督自己的行为。若儿童出现了“离开任务”的行为，让他们立即将这行为记录下来，并作为重新回到学习中去的暗示。

（3）积极鼓励。有试验表明积极鼓励能提高儿童自我控制的水平，可通过积极鼓励幼儿的方式提高儿童的自我控制水平。

（4）榜样。观察一个延迟满足的榜样也能改善儿童自我控制。让儿童经常观察不为小刺激所动，通常选择延缓后得到更丰富奖励的儿童，观察的儿童也会学会耐心等待，自我控制水平也会越来越高。

（5）对工作难度的准备性。高努力奖励的训练有利于提高儿童选择高目标和高成就。

（6）自我语言暗示。自我语言不仅能够抵御外界的诱惑，还可以控制即将爆发的情绪，使头脑冷静下来。



儿童发展心理学押题卷（四）答案

一、填空题（15 分）

1. 上下、前后、左右
2. 4 岁
3. 视崖实验
4. 次序无关
5. 测验年龄
6. 个人因素、行为因素、环境因素
7. 游戏、劳动
8. 性别统一
9. 性器期
10. 0-5 岁

二、单项选择题（50 分）

- 1-5. DACAB 6-10. 11-15. ABCAD 16-20. CCCDC 21-25. ADBDC

三、名词解释（25 分）

1. 空间知觉是一种比较复杂的知觉，它是物体的形状、大小、远近、方位等空间特性在人脑中的反应。
2. 延迟模仿是指在原型消失后进行的模仿，延迟模仿行为是由回忆支持的。比如，一个 1 岁多点的女孩儿第一次看到别的儿童生气的样子，非常惊讶。2 小时以后，她在自己家里一边学着另外一个儿童喊叫、顿足的样子，一边笑。3. 描述的是男孩与女孩学习男性化或女性化角色的过程。
4. 个体对某种刺激形成习惯之后，又出现一个新的刺激，这时的个体又产生了先前的行为，表明个体已经能将新刺激与旧刺激加以区别。这种恢复了对新事件的兴趣的现象称之为“去习惯化”。
5. 观点采择是儿童认知发展过程中出现的一种心理能力。指个体能从他人的角度理解他人的思维和情感的能力。

四、简答题（40 分）

1. 班杜拉把观察学习的过程分为注意、保持、复现和动机四个子过程。
(1)在注意过程中，观察者注意并知觉榜样情境的各个方面；(2)在保持过程中，观察者记住从榜样情境中了解的行为以表象和语言形式将它们记忆中进行表征、编码以及存储；(3)在复现过程中，观察者将头脑中的有关榜样情境的表象和符号概念转为外显的行为；(4)在动机过程中，观察者因表现出所观察观察学习的到的行为而受到激励。他还认为习得的行为不一定都表现出来，学习者是否会表现出已习得的行为，会受强化的影响。



2. (1) 无意记忆占优势，有意记忆逐渐发展
 - (2) 记忆的理解和组织程度逐渐提高。
 - (3) 形象记忆占优势，词语记忆逐渐发展。
 - (4) 幼儿记忆的意识性和记忆策略逐渐发展。
3. 同伴是强化物、同伴是范型、同伴帮助去自我中心和认识自我、同伴给予安全感、稳定和归属感、同伴是社会化的动因
4. (1) 分不清自我与客体，婴儿起初并不知道自己的身体属于自己也不知道。
 - (2) 开始把自己从客体世界中区分出来在活动过程中，儿童开始把自己的动作和动作对象区分开来，然后是把做动作的主体我与动作分开来。
 - (3) 认识到自己的身体，儿童能用词语标志自己身体的主要部位，也知道别人喊他的名字。
 - (4) 开始把自己当作主体来认识。一般把儿童开始使用人称代词“我”看作是儿童自我意识的一次重大飞跃。

五、论述题（20 分）

多元智能理论：(1) 美国心理学家加德纳提出了智力的多元理论。他认为过去的各种智力理论和智力测验都把重点放在与学业有关的那些能力上，所以称其为学术能力，人的智力应该有更广泛的含义。

(2) 他通过自己的研究和概括，提出了有八种智能的思想，这八种智能分别是语言智能、数学逻辑智能、空间智能、音乐智能、身体运动智能、人际关系智能、自我认识智能和自然观察智能。

(3) 他认为每个人都有长项和短处，所以不能笼统地评价一个人是聪明的，而另一个人是不聪明的，我们只能说这个人在这些方面能力强，而另一个人在那些能力上表现出色。

教育启示：(1) 每个儿童都有相对的优势智能领域（无论是相对于自己还是别人），每个儿童都有成材的潜力，教师的任务在于从不同的角度来挖掘学生的潜力。

(2) 教学应该着眼于儿童的多方面智能，采用多元教学方法，发挥每个儿童的智能。

(3) 树立多元评价标准，智能面前人人平等每个儿童都有独特的智能倾向，只要以他的智能为标准去评价他，我们就会发现，每个儿童都是美丽的，都是可以培养的。树立多元评价标准，需克服以偏概全的现象。在实际教学中只有平等地对待每一种智能，每个儿童，有应该受到尊重。

儿童发展心理学押题卷（五）答案

一、填空题（15 分）

1. 2 个月

2. 7、8 岁



3. 两个机械蜗牛
4. 固定性、相对性。
5. 3-4 个月
6. 亲社会规则、自我保护性规则
7. 比纳
8. 改变、选择
9. 超我
10. 独角戏、寻求同伴共同游戏
11. 性别角色的认同

二、单项选择题（50 分）

1-5. 6-10. 11-15. 16-20. 21-25.

三、名词解释（25 分）

1. 系统脱敏法是指在身体放松的情况下，安排患者逐渐地接近所害怕的对象，或逐渐提高患者害怕的刺激物强度，让患者逐渐减轻惧怕对象的敏感性。
2. 儿童的许多行为并未直接受到强化，而是在观察别人行为时，别人所受到的强化会影响儿童去学习或抑制这种行为。这个过程被称为“替代强化”。
3. 客体的映像在视网膜上的大小变化并不导致对客体本身知觉的变化。
4. 社会化是指个体学习他所属的社会中人们必须掌握的文化知识、行为习惯和价值体系的过程。
5. 性别角色是被社会文化标准认可的男性和女性在社会上的一种地位，是按性别规定的一个人的社会身份。

四、简答题（40 分）

1. 从物体特征的描述发展到事件情境的描述

从单一特征到复杂特征

从形容词简单形式到复杂形式

2. 根据心理学家的研究，人类智力是随年龄而不断发展的，尤其是在儿童及智力成快速增长的态势，但在整个儿童期其增长的趋势不是等速的，而是一条先快后慢的发展曲线。儿童在十岁前智力呈直线向上的走势，十岁以后呈负加速的态势及随年龄增长智力增长的速度逐渐放慢。18 岁以后智力则停止增长。虽然人与人之间在发展的时间上会有个体差异，但这条智力的成长曲线则是基本相同的。大量的研究结果发现儿童期确实是智力成长的重要时期，尤其是从出生到五岁这是智力发展最为迅速的时期。

3. 基本的信任感对基本的不信任感（0-1 岁），该阶段的发展任务是培养儿童的信任感，发展对周围世界尤其是社会环境的基本态度。

基本的自主感对基本的羞耻感与怀疑感（1-3 岁），该阶段发展的基本任务是发展自主性。

基本的主动感对基本的内疚感（3-6 岁），该阶段发展的基本任务有两个，一是发展良心，



二是获得性别角色。

基本的勤奋感对基本的自卑感（6-12岁），该阶段儿童进入学校第一次接受社会赋予他，并期望他完成的社会任务。

基本的自我同一感对基本的同一战分散或混乱（12-20），该阶段的基本任务是发展自我同一感，建立新的自我同一感。

4. (1) 客体中心阶段。儿童的相互作用更多是集中在玩具或东西上，而不是儿童本身。(2) 简单互动阶段。儿童已能对同伴的行为作出反应经常企图去控制另一个儿童的行动。(3) 互补性互动阶段。出现了更为复杂的社会交往，可以看到模仿已较普遍，还有互补或互惠的角色

五、论述题（20分）

皮亚杰认为道德是由种种规则体系构成的，道德的实质或者说成熟的道德包括两个方面的内容，一是对社会规则的理解和认识，二是儿童对人类关系中平等互惠的关心，这是公道的基础。他从以下几个方面揭示儿童道德的开端和发展规律。儿童对游戏规则的理解和使用对撒谎和说真话的认识，对权威的认识。

皮亚杰概括了儿童道德认知发展的三个阶段。

(1) 前道德判断阶段（1.5岁-7岁）这两个阶段有两个分解段，一集中于自我时期，与感知运动思维相对应，所有的感情集中于身体和动作本身。二集中于客体永久性时期，与前运算思维相对应，从集中儿童自身，转向集中注意权威。

(2) 他律道德阶段或道德实在论阶段（5-10岁）。这是比较低级的道德思维阶段，具有以下几个特点：①认为规则是万能的、不变的，不理解这些规则是由人们自己创造的。②在评定行为是非时，总是抱极端的态度，或者是好的，否则便是坏的，还以为别人也这样看。③判断行为的好坏是根据后果的天小，而不是根据主观动机。④儿童把惩罚看作是天意，赞成严厉的惩罚。⑤单方面尊重权威，有一种遵守成人标准和服从成人规则的义务感。

(3) 自律道德或道德主观主义阶段（9-11岁以后）。这个阶段的道德具有以下几个特点：①认为规则或法则是经过协商制定的，可以怀疑，可以改变；②判断行为时，不只是考虑行为的后果，还考虑行为动机；③与权威和同伴处于相互尊重的关系，能较高地评价自己的观点和能力并能较现实地判断别人；④能把自己置于别人的位置判断不再绝对化，看到可能存在的几种观点；⑤惩罚较温和贴切，带有补偿性，以帮助错误者认识和改正。

总的说来，皮亚杰认为儿童的道德认知是从他律道德向自律道德转化的过程。



学前教育押题卷一答案

一、填空题

- 1 福禄倍尔
- 2 阶段 顺序
- 3 智育 整体
- 4 全身运动 精细动作
- 5 社区亲子
- 6 教育目的 方向
- 7 主体性
- 8 个活动体性实践
- 9 尊重家长 、 区别对待 、 要求适度

二、名词解释

1. 学前教育

学前教育指的是对从初生到 6 岁左右，入小学前这一阶段的儿童所进行的教育
角色游戏

通过使用替代物并扮演角色，以模仿和想象创造性地反应周围生活的游戏

课程模式

是以某种哲学思想及若干儿童发展、教育、教学理论综合成的理论为依据，制订出的某种教 育
计划或教育方案。它整合了理论和实际操作方式，并形成一定的系统。

儿童观

儿童观是指成人如何看待和对待儿童的观点的总和

三、选择

- 1.C 2A 3D 4D 5D 6B 7B 8A 9C 10 B 11D 12c 13B 14C 15 C 16D 17B 18B 19C 20A 21B 22C 23B 24A
25B

四、简答题

简述学前教育与经济的关系。P42

学前教育以及学前教育机构的产生和发展，为社会经济发展所制约

学前教育的任务、内容与手段受社会经济发展水平的影响

学前教育为促进经济的发展服务

简答亲子园功能 P189

对家庭教育进行指导

提供亲子双方在群体中进行互动的机会

提供婴儿交往和多方面学习的机会



提供父母之间的相互切磋和学习的机会

角色游戏的指导策略 P241

- (1) 丰富和扩大儿童的生活经验
- (2) 及时深化游戏主题，生成新的游戏主题
- (3) 营造游戏的环境，提供游戏所需的玩具、设备和材料，促进儿童角色游戏的发展
- (4) 以间接指导为主，帮助儿童组织和开展游戏。

4.简述学前儿童智育实施的要领。P122

- (1) 使儿童通过直接感受和体验认识周围生活中自然和社会的事物和现象，获得直接经验和初步的概念
- (2) 鼓励儿童自主学习
- (3) 让儿童在游戏中学习，在动手操作和多种活动中学习
- (4) 鼓励儿童运用语言、绘画、肢体动作及表演等方式表达自己的认识和感受
- (5) 提供丰富和有层次的玩具和材料给儿童摆弄和操作，促进儿童思维的发展
- (6) 以积极的态度和巧妙的方式回应儿童的问题

五、论述题

结合实际谈一谈幼儿园课程与教学有何特点。P267

- 1.保教并重。既要保护儿童的生命及机体正常健康的生长发育，又要进行适当的教育教学。
- 2.幼儿园的课程和教学要让儿童通过自身的活动，运用感官和动作直接与人、事、物相互作用来吸取经验和获得发展。
- 3.幼儿园的课程和教学活动应充分利用儿童与同伴及成人的相互交往，使儿童通过游戏、观察、交流、模仿来学习。
- 4.在幼儿园教学活动中，儿童通过语言学习必须和具体事物相联系，主要运用口头语言，而不是抽象的文字符号。
- 5.幼儿园的课程与教学活动应该利用实际的物品和有挑性的真实活动来激发学习兴趣，引导儿童积极主动的学习。
- 6.幼儿园的教学活动应该以易于理解的、简单的、启蒙性的知识经验为内容，通过游戏，操作以及直观的教具、图片和轻松愉快的方式进行教学，不布置强制性家庭作业、不考试、不记分、不留级。

押题二答案

一、填空题

- 1 保育 、 教育 、 教学
- 2 0-3 岁儿童的 3-6 岁儿童的



3 《大戴礼·本命篇》

4 《理想国》 学前公共教育

5 颜之推

6 学前公共教育体系

7 遗传决定论 霍尔

8 可接受性原则、公平性原则 过程重于结果的

二、名词解释

1. 家庭教育 P407

家庭教育是指家长言传和身教相结合，抚育、培养孩子，以促使孩子身心健康成长，逐渐走向独立的教育活动。

学前儿童体育 P106

保护和增进儿童身心健康的教育，是遵循儿童身心发展规律，以增强体质，提高健康水平为目的的所进行的一系列教育活动。

幼小衔接 P381

指的是幼儿园与小学根据儿童身心发展的阶段性和连续性及儿童终身发展的需要，有针对性地采取适宜的教育措施和手段，帮助儿童逐步学会独立的生活与学习，使儿童入小学后能较快地适应新生活，减少因两种教育的差异给儿童身心带来负面影响，为其终身发展打下基础。

表演游戏 P243

被称为戏剧性游戏，它是按照童话、故事等文学作品中角色、情节和语言，进行创造性表演的游戏。

三、选择题

1B 2A 3B 4B 5A 6B 7C 8B 9D 10 A 11 D 12B 13B 14 D 15D 16B 17D 18B 19 B 20D 21C 22A 23 A24C
25B

四、简答题

简答学前儿童体育的实施要领 P112

- (1) 提供安全的、适宜儿童做身体运动的良好环境和设施
- (2) 坚持卫生保健的常规工作
- (3) 建立科学合理的生活制度
- (4) 坚持户外活动，开展有趣味的、多样的体育活动
- (5) 关注体弱儿、患病儿和有心理障碍儿童在体育活动中的特殊需要

简答 0-3 岁儿童认知能力的培养和教育方法 P177

(1) 婴儿出生后，成人可为他们提供可看、可听、可抓、可拍、可戳、可撕、可扔、可放入口中的安全卫生的玩具，逗他发生多种动作，获得多种动作经验，促进其动作思维的萌芽。

扫码关注【拜课网】公众号开始学习



(2) 出生第二年，婴儿好奇心进一步发展，成人应为他创造一个宽敞、安全的探索环境，让他去探究感兴趣的、安全卫生的玩具材料，促进其动作思维的发展。

心理表象，他们能用代用品做模仿游戏，成人可以利用实物和玩具，同儿童一起做智力游戏。

(4) 随着儿童自我意识的发展，他们喜欢不受干扰地做一些事，只要是安全和健康的，成人都应该支持他们的自主行为，耐心解答他们的问题，培养他们的专注力、语言表达能力等。

表演游戏的指导策略 P244

- (1) 要选择适合儿童表演的作品
- (2) 要帮助儿童熟悉作品，充分理解作品的内容
- (3) 要提供表演游戏的物质条件，并帮助儿童准备道具和头饰，鼓励儿童出主意、想办法
- (4) 帮助儿童组织游戏，使儿童的表演逐步做到自然、生动

组织娱乐活动的要点 P371

- (1) 选择内容有益于儿童身心健康发展的娱乐活动
- (2) 安排满足儿童兴趣的活动，不宜将本属成人的活动强加儿童
- (3) 儿童娱乐时间的长度要掌握，不可使儿童过度疲劳，小班儿童更要特殊关注
- (4) 到园外去的娱乐活动要确保安全，周密组织，各个环节均需教师事先踩点，有专人负责，并配有医生跟随

五、论述题

结合实际，论述杜威的进步主义教育理论。P286

1. “儿童中心”的教育思想

杜威提出变革旧教育要进行哥白尼式的革命，即把过去那种以教师、教材为中心（地心说）的课程和教学改变为以儿童为中心（日心说），将儿童变成太阳，而教育的一切措施则围绕着他转。儿童是中心，教育的措施便围绕他们而组织起来。

2. 以经验哲学为基础的经验理论

(1) 杜威认为经验是有机体和环境相互作用的统一的连续体。在这个统一的连续体里，经验和自然、人和环境、认识的主体和被认识的客体，是统一过程的两个侧面。它们相互作用着，相互连接起来，以致合而为一。

(2) 杜威认为一切真正的教育从经验中产生，以经验为教育的出发点，随着经验不断的改造，连续的生长、发展，进而发展了儿童积极的品性、行为、习惯、主动精神、独立性、知识、智慧、思维等。但他认为不是一切经验都起教育作用，任何对经验的生长起抑制或歪曲作用的，就是不利于教育的经验。

(3) 杜威提出了“经验的连续性”和“相互作用”两个原则，作为鉴别“经验”有无教育



作用的标准。在教育情境中，使经验得到改造，连续的生长、发展和积累，发展到有组织体系的真理，即从“经验的心理方面”发展到“经验的逻辑方面”。

(4) 杜威设计了以儿童为中心的“经验主义课程”，该理论强调“以经验为基础”的课程理念。杜威的课程包含两层意思：一是经验的事物；二是经验的过程。以“经验”为基础，杜威提出了他的课程哲学的四个基本命题：教育即经验的不断改造或重组；教育即生长；教育即生活；教育是一个社会的过程。

(5) 经验主义的课程理论试图通过“活动性作业”实现儿童与社会，儿童与知识之间的沟通。这种活动性作业可分为不同水平的三个阶段：

第一阶段（4-8岁）“做中学”儿童主要从事直接的、外向的、社会的活动，学习怎么样做、而且立即应用；

第二阶段（8-12岁）主要形成读、写、算、操作等能力，在学习中有意识地注意做事的正确方式和获得结果的方法；

第三阶段（12岁以后）学习以分科形式展开的课程，掌握有组织、系统性的、理论性的科学知识、规律和理论，学习科学的思维方法。

3. 教学

杜威认为教学必须从学习者已有的经验开始，这种经验和在学习过程中发展起来的能力为进一步的学习提供起点。

教师应当为教学创设“经验”的情境，并与校外的日常生活情境联系起来，使儿童持续不断的与环境交互作用，获得发现问题和解决问题的机会，并在教师指导下自己解决问题。

4. 发展思维

杜威把培养儿童的思维能力放在教育的重校所能做或需要做的一切，就是培养学生的思维能力。

押题答案三

一、填空

- 1 福禄贝尔
- 2 性格形成新学园
- 3 教师、保育员、医生
- 4 3
- 5 童心
- 6 一般的、典型的、本质的
- 7 自我 主观
- 8 做人、做中国人和做世界人

二、名词解释

- .1 教育目的 P96



是教育实践经验的总结，它揭示了教育在受教育者身上可能产生的普遍结果。规定了把年轻一代培养成什么样的质量和规格的人。

2 家庭教育 P407

家庭教育是由父母或其他年长者在家庭的日常生活中，有意识地对子女进行的言传与身教相结合、抚育与教育相结合、有计划与无计划相结合的教育。

3 知识 P117

知识是人们在社会实践中所获得的认识和经验的总和

4 课程模式 P297

课程模式是以某种哲学思想及若干儿童发展、教育、教学理论总和成的理论为依据，制订出的某种教育计划或教育方案

三、选择题

1A 2C 3C 4A 5B 6B 7C 8A 9B 10D 11C 12A 13 B14 D 15B 16C 17C 18A 19C 20B 21B 22B 23A 24A

四、简答题

1. 幼儿园做好幼小衔接工作的具体措施 P392

- (1) 有计划地加强与附近小学的联系制度
- (2) 积极开展对大班家长的宣传教育
- (3) 认真做好大班的入学前教育
- (4) 重视进行毕业离园教育

2. 游戏对学前儿童发展的作用 P224

- (1) 游戏与儿童体能和动作技能的发展
- (2) 游戏与儿童情绪情感的发展
- (3) 游戏与儿童社会性发展
- (4) 游戏与儿童语言发展
- (5) 游戏与学前儿童的认知能力的发展

3. 组织娱乐活动的要点 P371

- (1) 选择内容有益于儿童身心健康发展的娱乐活动
- (2) 安排满足儿童兴趣的活动，不宜将本属成人的活动强加儿童
- (3) 儿童娱乐时间的长度要掌握，不可使儿童过度疲劳，小班儿童更要特殊关注
- (4) 到园外去的娱乐活动要确保安全，周密组织，各个环节均需教师事先踩点，有专人负责，并配有医生跟随。

4. 学前教师劳动的特点 P458

- (1) 劳动对象的主动性和幼稚性
- (2) 劳动任务的全面性和细致性
- (3) 劳动过程的创造性



- (4) 劳动手段的主体性
- (5) 劳动周期的长期性

五、论述题

论述幼儿园表演游戏的指导 P243

1. 表演游戏被称为戏剧性游戏，它是按照童话、故事等文学作品中角色、情节和语言，进行创造性表演的游戏。
2. 表演游戏的指导原则
 - (1) 游戏性先于教育性
 - (2) 游戏性与表演性的统一
3. 表演游戏的指导策略
 - (1) 要选择适合儿童表演的作品
 - (2) 要帮助儿童熟悉作品，充分理解作品的内容
 - (3) 要提供表演游戏的物质条件，并帮助儿童准备道具和头饰，鼓励儿童出主意、想办法。
 - (4) 帮助儿童组织游戏，使儿童的表演逐步做到自然、生动。

押题四答案

一、填空

1. 家庭 社会
2. 孕育
3. 《礼记·内则》
4. 粗大 精细
5. 社区亲子
6. 教育目的 方向
7. 主体性
8. 0-3 3-6 6-16
9. 3 2
10. 个体性实践活动

二、名词解释

1. 家长学校 P443

是指教育机构有计划地对父母和其他家庭长辈进行较系统培训的学校，就家长所关心的问题 和家庭教育中易犯的错误系统讲授科学知识，进行必要的辅导。

2. 儿童观 P84

儿童观是指成人如何看待和对待儿童的观点的总和



3. 德育 P128

学前儿童德育主要是引导儿童在与周围成人及与同伴交往过程中，学习如何处理相互关系，了解日常生活中的行为准则，逐步培养起良好的行为习惯。

4. 独自游戏 P220

指儿童独自玩耍，还没有玩伴意识时期的一种游戏情形

三、选择题

1B 2A 3C4A 5B6C 7B 8D 9A 10A 11 D 12D 13C 14 A 15C 16D 17C 18A 19B 20B21A 22B 23D 24D 25C

四、简答题

1. 幼儿园课程与教学的特点 P267

- (1) 保教并重。既要保护儿童的生命及机体正常健康的生长发育，又要进行适当的教育教学。
- (2) 幼儿园的课程和教学要让儿童通过自身的活动，运用感官和动作直接与人、事、物相互作用来吸取经验和获得发展。
- (3) 幼儿园的课程和教学活动应充分利用儿童与同伴及成人的相互交往，使儿童通过游戏、观察、交流、模仿来学习。
- (4) 在幼儿园教学活动中，儿童通过语言学习必须和具体事物相联系，主要运用口头语言，而不是抽象的文字符号。幼儿园的课程与教学活动应该利用实际的物品和有挑性的真实活动来激发学习兴趣，引导儿童积极主动的学习。
- (5) 幼儿园的教学活动应该以易于理解的、简单的、启蒙性的知识经验为内容，通过游戏，操作以及直观的教具、图片和轻松愉快的方式进行教学，不布置强制性家庭作业、不考试、不记分、不留级。

2. 学前儿童游戏的特点 P216

- (1) 游戏是儿童主动和自愿的活动
- (2) 儿童重视的是游戏的过程，而非游戏的结果
- (3) 儿童游戏具有假想成分，它是在假想的情景中反映社会生活
- (4) 游戏是能给儿童带来积极情感体验的活动

3. 玩具的教育功能 P236

- (1) 玩具应符合儿童的心理特点
- (2) 玩具应“无偏见”、“无歧视”
- (3) 玩具应促进儿童的思维能力、想象能力和创造性的发展
- (4) 玩具应有助于儿童了解社会规则，促进社会交往能力的发展



(5) 玩具应有助于儿童动作的协调发展

4. 陈鹤琴的教学教育思想 P16

- ①教育目的——做人，做中国人，做现代中国人；
- ②教育内容——大自然、大社会都是活教材，建立以自然、社会为中心的“中心课程”（单元教学）。
- ③教学方法——做中学，做中教，做中求进步；倡导五指运动(健康活动、社会活动、科学活动、艺术活动、文学活动)、整个教学法

五、论述题（本大题共 1 小题，共 20 分。请在答题纸的相应位置上作答。）

论述学前儿童游戏的种类 P218

（一）依据儿童认知特点分类

1. 感觉机能性游戏
2. 象征性游戏：前运算阶段（2-7 岁）、最典型
3. 结构性游戏：社会性发展的水平
4. 规则性游戏

（二）依据游戏的社会性特点分类

1. 独自游戏（2 岁前）儿童独自玩耍，还没有玩伴意识时期的一种游戏情形
2. 平行游戏（2-3 岁儿童游戏的社会交往状况） 两人以上在同一空间里进行的，以基本相同的玩具玩着大致相同内容的个人独自游戏
3. 联合游戏（分享游戏）
4. 合作游戏（幼儿后期出现的较高级的游戏形式，是一种有着共同需要、共同计划、共同协商完成的游戏活动。

（三）依据儿童行为表现分类

1. 语言游戏
2. 动作技能游戏
3. 想象游戏
4. 交往游戏：行为互动为特点；合作游戏、竞争游戏
5. 表演游戏

（四）依据教育的目的性分类

1. 自发游戏
2. 教学游戏



押题五答案

一、单选

1-5 CBADB 6-10 BADBA 11-15 BDDDC 16-20 BCCCA

二、填空

1. 社会福利性
2. 陈鹤琴 江西实验幼师
3. 学校教育 社会教育
4. 保教结合
5. 德育
6. 行为
7. 杜威
8. 科学 文学
9. 练习性游戏（感觉机能性游戏）
10. 成人 儿童
11. 文化传承

三、名词解释

1. 年龄特征

在一定教育和社会条件下，儿童身心在一定年龄阶段中的一般的、典型的、本质的特征及发展趋向，称为年龄特征。

2. 恩物

福禄培尔设计的一套玩具材料，意为神恩赐儿童的玩具。

3. 结构游戏

儿童利用结构玩具或建筑材料进行构造活动的一种游戏。

4. 幼小衔接

幼儿园与小学根据儿童身心发展的阶段性和连续性及儿童终身发展的需要，有针对性地采取适宜的教育措施和手段，帮助儿童逐步学会独立的生活和学习，使儿童入小学后能较快地适应新生活，减少两种教育的差异给儿童身心带来负面影响，为其终身发展打下基础。

四、简答

1. 见课本P114
2. 见课本P399
3. 见课本P371
4. 见课本P438

五、论述

见课本P85

