

♪ 2020 年下半年 & 教师资格证考试笔试真题 ♪

幼儿园 & 《保教知识与能力》

1. 正确答案是：D

解析：本题考查幼儿游戏的分类。根据游戏的教育作用分类，游戏分为创造性游戏和规则游戏。规则游戏是教师根据一定的教育目的，按照一定的目标设计的游戏，包括体育游戏、音乐游戏、智力游戏等，主要的特点是竞争性和文化传承性，此类游戏由教师组织儿童进行。题干中赛跑属于规则游戏中的体育游戏，以身体练习为主要内容，以发展基本动作为目的的游戏活动。下棋属于规则游戏中的智力游戏，以生动、新颖、有趣的的游戏形式，使儿童在轻松愉快的活动中，增进知识、发展智力的游戏。D 项正确。

A 项：表演游戏是儿童按照童话或故事中的情节扮演某一角色，再现文学作品内容的一种游戏形式。与题干不符，排除。

B 项：建构游戏又称结构游戏，是指利用各种结构材料或玩具进行建构活动的游戏。与题干不符，排除。

C 项：角色游戏是幼儿通过扮演角色，运用想象，创造性地反映个人生活印象的一种游戏。与题干不符，排除。故正确答案为 D。

➤ 西米学府团队考点索引：幼儿游戏的分类

2. 正确答案是：C

解析：本题考查《幼儿园工作规程》里幼儿园保育和教育的目标。《幼儿园工作规程》具体规定的幼儿园保育和教育的目标是：“促进幼儿身体正常发育和机能的协调发展,增强体质,培养良好的生活习惯、卫生习惯和参加体育活动的兴趣;发展幼儿智力,培养正确运用感官和运用语言交往的基本能力,增进对环境的认识,培养有益的兴趣和求知欲望,培养初步的动手能力;萌发幼儿爱家乡、爱祖国、爱集体、爱劳动、爱科学的情感,培养诚实、自信、好问、友爱、勇敢、爱护公物、克服困难、讲礼貌、守纪律等良好的品德行为和习惯,以及活泼开朗的性格;培养幼儿初步的感受美和表现美的情趣和能力”。C 项表述错误，与题干要求相符，C 项正确。

A、B、D 三项：均为《幼儿园工作规程》原文要求，为干扰项。与题干不符，故排除。

➤ 西米学府团队考点索引：《幼儿园教育指导纲要（试行）》

3. 正确答案是：B

解析：本题考查学前儿童认知发展中思维发展趋势。从思维发展的方式看，幼儿早期的思维以直觉行动思维为主，幼儿中期的思维以具体形象思维为主，幼儿晚期抽象逻辑思维开始萌芽，但仍以具体形象思维为主。大班幼儿处于具体形象思维，是指依靠事物的形象和表象来进行的思维，具体形象思维的主要特

点是具体形象性，幼儿的思维主要是依赖事物的形象和表象以及它们之间的关系来进行的。B 项正确。

A 项：直觉行动性是指思维依靠动作进行，是先学前期儿童（1~3 岁）的典型特点，小班幼儿仍然保留着这个特点。与题干不符，排除。

C 项：幼儿在 3 岁阶段会出现抽象逻辑思维的萌芽，但并非主要特点。与题干不符，排除。

D 项：抽象与概括是隶属于思维过程和科学方法两个维度的思维活动，“抽象概括性”表述有误，与题干不符，排除。故正确答案为 B。

➤ 西米学府团队考点索引：学前儿童思维的发展

4. 正确答案是：A

解析：本题考查幼儿自我意识的概念。自我意识是指个体对自己所作所为的看法和态度，包括对自己的存在以及自己与周围人或物的关系的意识。在自我认识的过程中，个体把认识的目光对着自己。题干中，小朋友能意识到自己的行为，并能用语言进行描述出“我跑的快”“我是个能干的孩子”“我会讲故事”“我是个男孩”。这些句子都是以“我”开头，是对自己的看法评价，表明了自我概念的发展。A 项正确。

B 项：具体形象思维又称表象思维，是指依靠事物的形象和表象来进行的思维。与题干不符，排除。

C 项：性别认同是指一个人对自己的生理性别的心理认同，即你对自己的男性身份或者女性身份是否认可。题干中不仅有对性别概念上的描述，还有对其他行为的描述。C 项不能解释所有描述词，与题干不符，排除。

D 项：道德判断是指道德行为主体依据社会道德规范对道德现象做出利益取舍和善恶评判的个体行为。与题干不符，排除。故正确答案为 A。

➤ 西米学府团队考点索引：学前儿童自我意识的发展

5. 正确答案是：B

解析：本题考查欧文创办的幼儿教育机构。欧文于 1816 年在苏格兰的新拉纳克为 1~6 岁儿童创办了幼儿学校，这堪称欧洲最早的幼儿教育机构，是世界上最早的为工人子弟开办的学前教育机构，B 项正确。

A 项：使用恩物开展教学的是福禄贝尔的幼儿园。与题干不符，排除。

C 项：欧洲封建贵族的幼儿教育按等级一般分为两类：一类是王室儿童的宫廷教育，另一类是贵族子弟的早期教育，欧文创办的幼儿学校不是为贵族子弟开办的，与题干不符，排除。

D 项：为儿童提供“有准备的环境”是蒙台梭利的幼儿园。与题干不符，排除。

➤ 西米学府团队考点索引：幼儿教育的发展

6. 正确答案是：D

解析：本题考查气质的特征。美国的两位医师托马斯和切斯按适应性、生活节律、情绪状态、趋避性等 9 种向度，将婴儿的气质类型分为三种类型：容易抚育型、困难抚育型、启动迟缓型。其中活动水平指

一天内婴幼儿表现出来的所有动作。活动度高的孩子，睡眠比较少，成天蹦蹦跳跳。题干中，明明总是跑来跑去，在班级里也非常活跃，他的行为主要反映了活动水平高。D项正确。

A项：趋避性指孩子面对新事物时的态度。趋避性低的幼儿比较怕生，接受新事物比较困难，但相对不容易受到干扰。与题干不符，排除。

B项：反应阈限又称敏感度，指引起幼儿反应所需要的刺激量，多表现在视觉、听觉、味觉和嗅觉的感官上，除了生理上的感觉，还有一种“社会觉”，即察言观色的能力。反应阈限高的儿童不敏感。与题干无关，排除。

C项：气质的规律性又称节律性，是指反复性的生理功能的节律性。对于幼儿而言，主要涉及饮食、大便、睡眠、运动等生理功能的规律性。对于节律性强的孩子，成人比较容易掌握他们的生理规律，所以比较容易抚养。但规律性强的孩子相对比较刻板、墨守成规，可能在面对新环境时适应比较困难。与题干不符，排除。

➤ 西米学府团队考点索引：学前儿童气质的发展

7. 正确答案是：B

解析：本题考查学前儿童亲社会行为中的移情。移情是指从他人的角度来考虑问题。移情的作用主要表现在两个方面：一是移情可以使幼儿摆脱自我中心，产生利他思想，从而形成亲社会行为；二是移情能引起儿童的情感共鸣，使儿童产生同情心和羞愧感。题干中冰冰边擦眼泪边安慰田田，并且说的是“妈妈会来接‘我们’的”，这正是移情能力的体现，B项正确。

A项：依恋是婴儿寻求并企图保持与另一个人亲密的身体和情感联系的一种倾向，题干中未体现依恋，排除。

C项：自律是指儿童自己的主观价值、主观标准所支配的道德判断，具有主体性。与题干不符，排除。

D项：他律是指早期儿童的道德判断只注意行为的客观效果，不关心主观动机，是受自身以外的价值标准所支配的道德判断，具有客体性。与题干不符，排除。故正确答案为B。

➤ 西米学府团队考点索引：学前儿童亲社会行为的发展

8. 正确答案是：C

解析：本题考查婴儿依恋的类型。心理学家艾斯沃斯通过“陌生情境”实验，研究了婴儿的分离焦虑和陌生焦虑，把婴儿的依恋分为性质不同的三种类型——回避型、安全型、反抗型。焦虑-反抗型婴儿的行为表现出一种愤怒的矛盾心理，对母亲缺乏信心，不能把母亲当作探究的“安全基地”，表现为既寻求与母亲接触，又拒绝母亲的爱抚，C项正确。

A项：焦虑-回避型儿童对于母亲是否在场对他们的探究行为没有影响，这类儿童又称为“无依恋的儿童”，他们不会寻求与母亲接触。与题干不符，排除。

B 项：安全型儿童把母亲作为“安全基地”，去探究周围环境，他们不会拒绝母亲的爱抚，与题干不符，排除。

D 项：是干扰选项，与题干不符，排除。故正确答案为 C。

➤ 西米学府团队考点索引：学前儿童亲子关系的发展

9. 正确答案是：A

解析：本题考查班杜拉的社会学习理论中强化的分类。班杜拉认为强化分为三种类型——直接强化、替代强化、自我强化。替代强化是学习者不直接受到强化，而是看到榜样受到强化，从而改变了自己的行为动机。题干中萌萌看到青青和小猫玩的开心，自己恐惧也降低的行为属于替代强化，A 项正确。

B 项：自我强化是学习者根据自己设立的标准来评价自己的行为，从而影响自己的行为动机。与题干不符，排除。

C 项：操作性条件反射是一种由刺激引起的行为改变，与自愿行为有关，与题干不符，排除。

D 项：经典条件反射(又称巴甫洛夫条件反射)，是一个刺激和另一个带有奖赏或惩罚的无条件刺激多次联结，可使个体学会在单独呈现该一刺激时，也能引发类似无条件反应的条件反应。与题干不符，排除。故正确答案为 A。

➤ 西米学府团队考点索引：儿童发展理论

10. 正确答案是：C

解析：本题考察的是幼儿循环系的特点。正常人脉搏的快慢与心率一致，所以脉搏又称“脉率”。3~6 岁幼儿在活动前脉率为每分钟 90-110 次，在运动时的脉率处在每分钟 140-150 次之间，适量强度的运动后在每分钟 150-180 次。题干中表明是幼儿“运动时”的脉率，C 项正确。

A、B、D 三项：为干扰选项，与题干不符，排除。故正确答案为 C。

➤ 西米学府团队考点索引：学前儿童的身体生长发育

11. 正确答案是：

(1) 社区开阔儿童视野和促进其身心和谐发展。社区是社会大环境与学前教育关系最密切的一部分。带儿童到社区开展教育活动，能实现合作共育，实现教育效果最大化。

(2) 社区环境具有教育作用，将幼儿园教育扩展到社区，不仅扩大了幼儿园教育的空间，还丰富和深化了教育内容。

(3) 社区资源具体教育作用，儿童教育事业的发展需要广泛动员社会各方面的力量社区能为幼儿园提供教育所需要的人力、物力、财力、教育场所等多方面的支持。

(4) 社区文化的教育作用，社区文化无形地影响着幼儿园的教育，一般来说，精神文明建设较好的社区，幼儿园的园风相对较好，教育质量也比较高。

解析：同上。

➤ 西米学府团队考点索引：幼儿园与社区的合作

12. 正确答案是：

相同点：幼儿工具性攻击和敌意性攻击同样都属于攻击性行为，并且同样都具有目的性，这也是攻击性行为最大的特点。

不同点：

（1）工具性攻击是指儿童为了获得某个物品而做出抢夺、推搡等动作，如一个幼儿为了得到玩具而把另一个幼儿推倒。这类攻击行为不是故意给对方造成伤害，而是为了争夺某个物品，把攻击作为手段或工具。

（2）敌意性攻击是指出于要损伤他人身体或对他人的精神造成伤害而实施的攻击性行为如殴打、辱骂、讽刺等。这类攻击主要是指向人的，其根本目的是打击、伤害他人。

所以工具性攻击和敌意性攻击的目的是不同的，产生原因也不同。

解析：同上。

➤ 西米学府团队考点索引：学前儿童攻击性行为的发展

13. 正确答案是：

幼儿园班级管理一般由生活管理、教育管理、其他管理等方面组成，其他管理包含家园交流管理、班级间交流管理、幼儿社区活动管理等。其他管理工作服务于幼儿的生活管理和教育管理。

（1）生活管理

幼儿园班级生活管理是为了保证幼儿的身体正常发育，心理健康成长，保教人员围绕幼儿在园内的起居、饮食等生活方面的需要而进行的管理工作。例如一日生活环节中的午睡环节，教师就要管理好幼儿午睡环境，调整室内温度、湿度，保证午睡室内安静，让幼儿能养成良好的午睡习惯。

（2）教育管理

班级保教人员对教育过程精心设计组织，对教育结果进行细致评估，在班主任教师带领下对班级幼儿进行调查研究，这一系列的工作称为幼儿班级管理。例如教师作为教育管理者要先了解幼儿情况，制定正确的教育计划，提供教具玩具，引导幼儿在接受教育的过程中身心健康发展。

（3）其他管理

幼儿园班级管理除了着重进行生活和教育管理外，还有许多与之相关的其他管理，它们也是班级常规管理的重要组成部分：

①班级交流。

班级交流活动是幼儿园内班级之间进行的各种活动。如园内运动会、班级联谊会、节假日园庆活动等。

两个或更多班级的幼儿一起生活、游戏，必然给班级管理提出更多的问题。做好班级间交流的管理工作，可以更好地引导幼儿学习如何进入社会角色，如何处理简单的社会问题，以及如何进行复杂的人际交流。对班级间交流活动的管理，可促使幼儿进入小社会，懂得与他人分享、竞争与合作的技巧，懂得情感交融的重要性。

②家园交流。

家庭是幼儿的第一学校，家庭教养与园内教养协调起来，明确共同的目标，统一教养方法，从而优化幼儿园的保教环境。家园交流管理的内容有：主动及时地与家长联系。帮助家长创设家教环境与生活环境，营造幼儿良好的家庭氛围。向家长提供幼儿生活、教育常识等方面的指导。宣传正确的保教思想，争取家长对园内班级管理的理解。建立家园联系机制，保证联系渠道通畅，共同处理好幼儿在园内的突发事件。

③社会活动。

幼儿园有时要组织幼儿参加社会活动。社会活动管理，可以加强幼儿对共同居住区域的环境、社区结构及其简单职能的了解。大多数城乡幼儿是就近入园，他们必然受到所在区域的政治、经济、文化的影响。通过管理，幼儿对居住地区的地理气候、社会习俗等产生一定的认识，这样有助于培养他们爱家乡、保护环境、遵守公德的品质。

解析：同上。

➤ 西米学府团队考点索引：幼儿园班级管理

14. 正确答案是：

（1）幼儿数概念的形成阶段为：口头数数→给物说数→按数取物→掌握数概念。上述幼儿的表现均体现了数学能力的不同阶段，具体分析如下：

①幼儿初期所掌握的实物概念主要是他们熟悉的事物。材料中，雪儿会往不同的车厢装进与标签品种一样的“水果”，但是每次都完全装满。说明雪儿无法辨认标签上所表示的数量，说明雪儿无法辨认数。

②《指南》中提到，小班（3~4岁）幼儿“能手口一致地点数5个以内的物体，并能说出总数，能按数取物”。材料中，莉莉看着标签，并用手点数标签上的“水果”，嘴里还念着数字，然后拿出相应品种和数量的“水果”放进车厢，上述行为体现了莉莉正处于按数取物阶段，还需要用手点数。

③“按数取物”是指根据指定数量取出相等数量的物体，材料中，民民看着标签，就取出相应品种和数量的“水果”放进车厢，说明其只通过看数字，就能拿取相应数量的物品，这说明民民已经能够脱离感知而进行口头运算，开始进入数概念形成的初级阶段。

（2）该材料对教育的启示如下：

①引导幼儿感知和理解事物“量”的特征。

②结合日常生活，指导幼儿学习通过对应或数数的方式比较物体的多少。

③利用生活和游戏中的实际情境，引导幼儿理解数概念。

④通过实物操作引导幼儿理解数与数之间的关系，并用“加”或“减”的办法来解决问题。

解析：同上。

➤ 西米学府团队考点索引：学前儿童认知发展

15. 正确答案是：

（1）材料中李老师的行为不合适，理由如下：

①游戏是儿童自主自愿的活动，游戏是非强制性的，被迫的游戏就不再是游戏了。儿童之所以游戏，是出于自发、自愿的需要，是因为游戏带给他们欢乐，他们在游戏中可以自由选择游戏的内容、玩法、材料及同伴等。材料中，幼儿在材料柜里翻出好久不玩的玩具吹风机当“手枪”、仿真型灯箱当“大炮”，“哒哒哒”地打起来，玩得不亦乐乎，而老师这时阻止了这次游戏，不符合幼儿的特征，故她的行为不合适。

②游戏是在假想的情境中反映周围生活，在游戏中，幼儿不受实际环境的具体条件以及时间的限制，通过想象，创造新情境。材料中，幼儿把吹风机当“手枪”、仿真型灯箱当“大炮”，符合幼儿游戏的特征，但李老师也阻止了，故她的行为不合适。

③在游戏中，教师指导以观察为依据。在幼儿游戏出现困难的时候介入，游戏秩序受到威胁的时候介入。材料中，小朋友游戏的兴趣很高也没有出现游戏秩序混乱，李老师在介入之前没有仔细观察就阻止幼儿游戏，故她的行为不合适。

④教师对游戏介入时机的选择主要取决于两个因素：一是儿童的客观需要；二是教师的主观心态和状况。材料中，幼儿在玩游戏时，没有客观需要李老师就进行介入，不符合介入的合适时机，故她的行为不合适。

（2）如果我是李老师，我会这样做：

①满足儿童的物质需求，不要急于介入游戏。分层次指导，教师要满足儿童对游戏材料的需求，在投放游戏材料时应做到丰富、充足且富于变化，当幼儿对“打仗”游戏产生兴趣时，应积极支持物质准备。

②共同探索游戏奥秘，和幼儿一起玩游戏。慎扮现实代言人。当儿童碰到困难求助教师时，教师不要马上给予答案，而要介入游戏之中与幼儿共同探索，用同伴的口吻与幼儿讨论，而不是干脆阻止。

③满足儿童充分游戏的心理需求。教师要满足儿童充分游戏的心理需要，使儿童的游戏达到一个理想的境界，充分地表现，尽情地体验，心满意足地离开游戏区。

④关心儿童的游戏意愿。教师要关心儿童游戏的意愿，善于察言观色，从儿童的语言、表情、动作来揣摩儿童的游戏心态，为他们顺利开展游戏铺平道路。⑤关注游戏的发展进程。及时退出幼儿游戏。教师应随着儿童游戏的发展不断地给予支持，站在儿童的立场上思考游戏的进程，及时向幼儿提出合理化的建议，以刺激游戏活动进一步展开。当不需要教师角色时应该及时的退出。以上就是我的分析。

解析：同上。

➤ 西米学府团队考点索引：幼儿游戏中的教师指导

16. 正确答案是：**【参考设计】**

小班主题活动《高高兴兴上幼儿园》

主题目标：

1. 认识了解自己所在的幼儿园的环境。
2. 乐意与同伴、老师交往，大胆表达自己愉快的心情。
3. 乐意参加幼儿园的各项活动，喜欢幼儿园生活，爱护幼儿园的公物。
4. 学习基本的生活自理技能，能够自己的事情自己做。

子活动一：小班语言领域活动《高高兴兴上幼儿园》

一、活动目标：

1. 了解故事的主要角色和内容，知道故事的主要情节。
2. 能够参与班级讨论，提高表演故事角色的技能。
3. 初步养成安静、专心听故事的意识，萌发去幼儿园的喜悦之情。

二、活动准备：

1. 物质准备：多媒体课件、挂图、小动物手偶等。
2. 经验准备：幼儿之前有听故事的经验。

三、活动过程：

（一）导入部分：

教师放映多媒体课件，引导幼儿观看后讨论：

故事中有谁？它们都干什么？

（二）展开部分：

1. 教师完整讲述故事，并根据诗歌内容提问。

（1）教师结合挂图，分段讲述，设计问题帮助幼儿理解故事情节：“小白兔先遇到谁？又遇到谁？”

（2）教师请幼儿说一说“他们去幼儿园的表情是什么样的？为什么会有这样的表情？”

2. 结合相关挂图，逐段理解故事

教师用手偶示范，并根据故事情节，引导幼儿说出小动物们说的话。

3. 引导幼儿讨论：“我们小朋友应怎样上幼儿园？”

幼儿讨论，教师指导。

4. 幼儿自选角色，教师参与游戏，一起对故事内容进行表演。

（三）活动总结：

小朋友们应该学习小白兔、小鸭子、小花猫，高高兴兴地上幼儿园。因为幼儿园里会有很多小朋友还

有老师，大家在一起开开心心的玩。

四、活动延伸：

家园共育：幼儿回家后把故事讲给爸爸妈妈听，家长也及时鼓励、教育幼儿愉快地上幼儿园。

子活动二：小班健康领域活动《幼儿园真好玩》

活动目标：

1. 学会各种大型运动器械的正确玩法，提高幼儿动作技能。
2. 通过老师的提示了解大型器械的名称及玩耍时的注意事项。
3. 喜欢幼儿园的各种器械玩具，在活动过程中情绪积极、愉悦。

子活动三：小班艺术领域活动《我爱我的幼儿园》

活动目标：

1. 学会一句一句用自然的声音唱歌，歌曲节奏，歌唱能力得到提高。
2. 通过观察图片能理解歌词内容，理解教师在活动中提出的要求。
3. 初步体验唱歌的欢乐，萌发对唱歌的兴趣。

解析：同上。

➤ 西米学府团队考点索引：幼儿园各类游戏活动的指导