



下载233网校APP  
掌上刷题  
考证必备  
手机购课多减20



扫一扫，加入我们

## 《幼儿保教知识与能力》考前 10 页纸

### 单选题考点

- 1、注意的一些基本特点：选择性、稳定性、注意的分配、注意的转移、注意的广度、注意的分散。
- 2、联觉是指一种感觉引起另一种感觉的心理现象，温暖的红色，”甜蜜的嗓音”
- 3、幼儿以具体形象思维为主，抽象思维萌芽。  
幼儿思维发展的趋势：  
直觉行动思维：依靠动作，用操作来感知事物之间的内在联系。试错，操作性，客体永久性。  
具体形象思维：依靠事物形象和表现进行思维，具体形象性，具有了初步抽象概括能力。  
抽象逻辑思维：能够抽象概括事物本质，运用概念，理解逻辑。思维可逆（加减），去自我中心，集中注意力并且发现事物的多种属性。
- 4、情绪分类：心境（持久）、激情（强烈）、应激。
- 5、道德感：3岁前有萌芽，评价自己乖不乖；进入幼儿园逐渐掌握行为规范，道德感发展起来。小班的道德感只想个别行为：打人、耍人不好；中班不仅关心自己也关心别人，爱告状；大班进一步复杂化，分好人坏人，有明显不同情感，集体情感也发展起来。愧疚感和羞耻感从幼儿中期开始萌芽。
- 6、美感：幼儿初期对颜色鲜明或新事物产生美感；从中期开始从音乐、绘画中感受美，晚期追求颜色协调搭配。
- 7、理智感：理智感的发展主要表现在对学习的兴趣、对事物的好奇和求知欲，并从中体会获得知识的快乐。幼儿期是儿童理智感发展的重要时期，3-4岁在成人指导下游戏，5-6岁会创造性游戏，6岁喜欢智力游戏。求知欲的扩展是儿童理智感发展的主要标志之一。
- 8、格赛尔强调基因顺序规定着儿童生理和心理发展，经典实验：双生子爬梯实验，主要观点：支配儿童心理发展的是成熟和学习两个因素。成熟是内部因素控制的过程，不受教育等外因影响，成熟是发展的重要条件，决定机体发展的方向和模式是推动儿童发展的主要动力。
- 9、华生的经典行为主义：主要观点：心理的本质就是行为，“刺激（S）——反应（R）”。他否定遗传的作用，认为教育和环境是行为发展的唯一条件，学习的本质是刺激与反应之间的联系
- 10、斯金纳的操作行为主义：主要观点：用操作性条件来解释行为习得，可以通过及时的强化来塑造儿童行为，强化分为正强化和负强化。还有消退、惩罚。
- 11、正强化，给予愉快刺激，增加行为产生频率，如：遵守课堂纪律奖励小红花
- 12、负强化，撤销厌恶刺激，增加行为产生频率，如：遵守课堂纪律就不用继续罚站
- 13、惩罚，给予厌恶刺激，减少行为产生频率，如：不遵守课堂纪律就要罚站
- 14、消退，取消刺激，减少行为产生频率，如：上课捣乱，教师不理不睬
- 15、班杜拉的社会学习理论（后行为主义）：  
主要观点：儿童总是在观察和模仿周围人的有意或者无意的反应，通过对他人的行为及其行为结果的观察，来获取新的反应。
- 16、精神分析理论代表人物：弗洛伊德和埃里克森（美国心理学家）主要观点：研究人的动机和行为的根源。
- 17、皮亚杰认为影响儿童心理发展的因素主要有成熟、自然经验、社会环境和平衡化。思维的本质是适应。
- 18、最近发展区大小是儿童心理发展潜能的主要标志。——教学应该走在发展前面。
- 19、杜威的儿童中心主义”教育原则：学校应该围绕儿童为中心来教学，而不是对儿童压迫，让儿童学成人想教的东西；儿童是教育的主宰；
- 20、陶行知主张：“生活即教育”、“社会即学校”、“教学做合一”的生活教育理论。

### 简答题和论述题

#### 一、简述成熟势力说理论

该学说的创始人是美国的心理学家格赛尔。该学说强调儿童心理的发展取决于个体生理，尤其是神经系统的成熟，外界环境只为正常生长提供必要的条件，不能改变发展本身的自然的成熟程序。

#### 二、简述华生行为主义学说。



下载233网校APP  
掌上刷题  
考证必备  
手机购课多减20



扫一扫，加入我们

1. 人的发展完全是由外界环境决定的，否认遗传的作用。2. 片面夸大环境与教育的作用。3. 重视对幼儿情绪的研究

### 三、简述行为主义学派斯金纳的观点

斯金纳根据条件反射的原理，强调积极强化对儿童行为形成的重要作用，认为：1. 强化作用是塑造行为的基础。2. 强化的另一个重要作用是使行为不至于退化。3. 斯金纳将强化分为积极强化和消极强化两类，并认为这两种强化作用的效果都是改变行为反应概率。4. 他还强调及时强化，他认为及时强化有利于行为的巩固和发展。

### 四、简述弗洛伊德的人格结构理论。

1. 弗洛伊德提出人格由本我、自我、超我构成。2. 本我是人的意识的最底层，处于“潜意识”状态，遵循快乐的原则。3. 自我处于本我和外界之间，根据外部世界的需要来对本我加以控制与压抑，遵循现实的原则。4. 超我是人意识的最高层，是“道德化了的自我”，指导自我去限制本我的冲动，以社会道德标准或理想来控制行动，遵循道德的原则。5. 在正常情况下，本我、自我和超我三者处于相对平衡状态，如果平衡状态被破坏，就会产生精神疾病。

### 五、简述埃里克森的人格八阶段理论

埃里克森认为人生发展可分为八个阶段，每个阶段都面临一对危机或冲突。要想顺利进入下一个发展阶段，人就必须先解决好当前所面临的危机。

1. 基本信任对不信任（0-1岁）2. 自主对羞愧（1-3岁）3. 主动对内疚（3-6岁）4. 勤奋对自卑（6-12岁）5. 青春期（12~18岁）6. 成年早期（18~25岁）7. 成年期（25~65岁）8. 成熟期（65岁以上）

### 六、简述皮亚杰儿童认知发展的四阶段理论

皮亚杰将儿童心理发展分为感知运动阶段（0-2岁）、前运算阶段（2-7岁）、具体运算阶段（7-12岁）、形式运算阶段（12-15岁）。这四个阶段之间是密切联系的，它们之间的顺序不会颠倒，也不能省略。每个儿童的发展都必须经历这四个阶段，教育可以影响发展的速度，但绝不能超越某一阶段。

### 七、简述前运算阶段儿童认知发展的特征

1. 出现了语词或其他符号，开始出现表象和形象图式。2. 不能理解守恒原理，思维具有“集中化，不可逆性和只重状态”的特点。3. 认为外界一切事物都是有生命的。4. 一切以自我为中心。

### 八、简述皮亚杰具体运算阶段的认知发展特点

1. 具有了抽象概念，思维可以逆转，能够进行逻辑推理。2. 获得了长度、体积、重量和面积等方面的守恒关系。3. 去自我中心。4. 具体逻辑思维。

### 九、简述社会学习理论

社会学习论的代表人物是班杜拉，他强调观察学习的重要性，同时重视社会学习在儿童社会化中的作用

### 十、简述儿童心理发展的特性

1. 发展的连续性与阶段性。2. 发展的定向性。3. 发展的不平衡性。4. 发展的个体差异性。

### 十一、简述婴幼儿心理发展的一般趋势

1. 心理随年龄增长而逐渐发展。2. 认识活动以具体形象性为主，开始向抽象逻辑性发展。3. 心理活动以无意性为主，开始向有意性发展。4. 情感由易外露开始向稳定和有意控制发展。5. 个性开始形成，向稳定倾向性发展。

### 十二、简述婴幼儿发展的影响因素

1. 客观因素包含生物因素和社会因素，其中生物因素是婴幼儿心理发展的物质前提与基础，制约了婴幼儿发展的可能性，包含遗传素质和生理成熟两个内容。社会因素包含环境和教育，它使幼儿心理发展的可能性变为现实。2. 主观因素是指婴幼儿自身的心理和活动，它是促进儿童心理发展的决定性因素。

### 十三、简述幼儿早期（1-3岁）的年龄特征

1. 学会直立行走。2. 使用工具。3. 言语和思维的真正发生。4. 出现最初的独立性。

### 十四、1-2岁的幼儿为何独立行走不自如？

1. 头重脚轻。2. 骨骼肌肉比较嫩弱。3. 脊柱的弯曲没有完全形成。4. 两腿和身体动作不协调。

### 十五、简述幼儿初期（3-4岁）的年龄特征

1. 具备初步的生活自理能力。2. 认识依靠行动。3. 情绪作用大。4. 爱模仿。

### 十七、简述幼儿中期（4-5岁）的年龄特征



下载233网校APP  
掌上刷题  
考证必备  
手机购课多减20



扫一扫，加入我们

1. 活泼好动。2. 具体形象思维开始。3. 开始接受任务。4. 开始自己组织游戏。

#### 十八、简述幼儿晚期（5-6岁）的年龄特征

1. 好问好学。2. 抽象思维能力开始萌芽。3. 开始掌握认识方法。4. 个性初具雏形。

#### 十九、简述神经系统的特点。

1. 符合大脑皮质活动的规律。2. 早期大脑神经系统生长发育迅速。3. 脑细胞耗氧量大。4. 大脑可利用的能量来源单一。5. 易兴奋也易疲劳。6. 需要较长的睡眠时间。

#### 二十、简述神经系统的保育要点

1. 尽早提供适宜的早期教育，对大脑损伤儿尽早实施康复训练，效果较好。2. 适量的活动，充足的睡眠。3. 开窗通风，保持室内空气清新。4. 补充含充足的糖、蛋白质（牛奶、肉）和不饱和脂肪酸的食物（鱼肉和植物油）。5. 结合幼儿园教育教学实践，激发兴趣、动静结合、养成习惯。

#### 二十一、简述幼儿皮肤的特点和保育要点

1. 皮肤的保护功能差。2. 皮肤调节体温的功能差。3. 皮肤的渗透作用强。要点 1. 养成良好的卫生习惯，保持皮肤清洁。2. 注意衣着卫生。3. 加强锻炼，增强身体的冷热适应能力。

#### 二十二、幼儿注意容易出现的问题

1. 注意分散。2. 注意转移的能力差。3. 不能很好地进行两种注意的转换。4. 幼儿的“多动”现象。

#### 二十三、引起幼儿注意分散有哪些？

1. 连续进行的单调活动。2. 缺乏严格的作息制度。3. 无关刺激的干扰。

#### 二十四、防止幼儿注意分散的措施有哪些？

1. 排除无关刺激的干扰。2. 根据幼儿的兴趣和需要组织教育活动。3. 注意教学的方法，控制教学时间。4. 妥善地安排教学环节，维护好课堂纪律。

#### 二十五、幼儿观察能力的发展

1. 观察的目的性加强。2. 观察的细致性增加。3. 观察的持续性延长。4. 观察的概括性提高。5. 观察的方法逐渐形成。

#### 二十六、简述幼儿记忆的特点

1. 以无意识记为主导，有意识记逐渐发展。2. 以机械识记为主导，意义识记逐步发展。3. 形象记忆占优势，语词记忆逐渐发展。4. 记忆的恢复现象。5. 回忆的发展。

#### 二十七、如何培养幼儿记忆能力

1. 激发兴趣与主动性。2. 丰富生活经验。3. 培养有意记忆。4. 教授记忆策略。

#### 二十八、简述幼儿想象的特点

1. 无意想象占主导地位，有意想象逐渐发展。2. 再造想象占主导地位，创造想象开始发展。3. 想象的内容由贫乏、零碎逐渐向丰富、完整发展。4. 容易把现实与想象混淆，有夸大与虚构的现象。

#### 二十九、简述如何培养幼儿的想象力

1. 丰富幼儿的感性知识，积累想象的素材。2. 保护幼儿的好奇心，培养想象的主动性。3. 开展各种游戏活动，创设想象的情境。4. 充分利用文学、艺术等形式，激发幼儿的想象力。5. 鼓励大胆想象，营造宽松的心理氛围。6. 教给幼儿表达想象形象的技能技巧。

#### 三十、如何培养幼儿的思维能力

1. 为幼儿创设直接感知和动手操作的机会。2. 教学活动中突出具体性、形象性。3. 创设问题情境，促进幼儿思维的发展。4. 发展幼儿的抽象逻辑思维。5. 重视培养幼儿的创造性思维。

#### 三十一、简述幼儿情绪发展的一般特点

1. 情绪的社会化。2. 情绪的丰富和深刻化。3. 情绪的自我调节化。

#### 三十二、学前儿童情绪社会化的趋势表现在哪些方面？

1. 情绪中社会性交往的成分不断增加。2. 引起情绪反应的社会性动因不断增加。3. 情绪表达的社会化表情是情绪的外部表现。

#### 三十三、情绪的自我调节化发展趋势表现在哪些方面

1. 情绪的冲动性逐渐减少。2. 情绪的稳定性逐渐提高。3. 情绪从外露到内隐。



下载233网校APP  
掌上刷题  
考证必备  
手机购课多减20



扫一扫，加入我们

#### 三十四、简述培养幼儿情绪的方法

1. 创设良好的育人环境，培养幼儿良好的情感。2. 充分利用各种活动培养幼儿的情感。3. 成人的情绪自控。4. 正确疏导幼儿的不良情绪（成人可以采用转移法、冷却法、消退法帮助他们控制情绪，还可以教会孩子调节自己情绪的方法，如反思法、自我说服法、想象法）。

#### 三十五、简述同伴关系的影响因素

1. 幼儿自身的特征。2. 早期亲子交往的经验。3. 活动材料和活动性质。

#### 三十六、达成良好师生关系的基本做法有哪些？

1. 消除幼儿对教师的恐惧。2. 让幼儿学会如何尊重他人。3. 与儿童共同制定良好师生关系的基本原则。

#### 三十七、影响幼儿亲社会行为的因素有哪些？

1. 社会生活环境。2. 儿童日常的生活环境。3. 移情。

#### 三十八、简述儿童动作发展的规律

1. 从整体到局部的规律。2. 首尾规律。3. 近远规律。4. 大小规律。5. 无有规律。

#### 三十九、简述幼儿言语能力的发展

1. 语音的发展。2. 词汇的发展。3. 基本语法结构的掌握。4. 口语表达能力进一步发展。5. 出现内部言语的过渡形式——出声的自言自语。

#### 四十、如何在实践中提高幼儿的言语能力？

1. 有目的有计划的幼儿园语言教育活动是发展幼儿言语能力的重要途径。2. 创设良好的语言环境，提供幼儿交往的机会。3. 把言语活动贯穿于幼儿的一日活动中。4. 教师良好的言语榜样。5. 注重个别教育。

#### 四十一、简述幼儿口吃的原因

1. 患儿大多自卑，羞怯，退缩，孤僻，不合群。2. 儿童出于好奇，模仿成人或同伴的口吃现象所致。3. 发育性口齿不流利。

#### 四十二、简述预防和矫治口吃的措施

1. 应消除幼儿的心理紧张。2. 大人应引导幼儿说话时不要着急，呼吸平稳，全身放松。3. 引导幼儿多练习朗诵和唱歌。

#### 四十三、简述社会政治经济制度对教育的制约作用

1. 社会政治经济制度的性质制约教育的性质。2. 社会政治经济制度制约教育的宗旨和目的。3. 社会政治经济制度制约教育的领导权。4. 社会的政治经济制度制约受教育者的权利和程度。5. 社会的政治经济制度制约教育内容、教育机构和教育管理体制。

#### 四十四、简述生产力对教育的制约作用

1. 生产力的发展制约着教育事业发展的规模和速度。2. 生产力的发展水平制约着人才的培养规格和教育结构。3. 生产力的发展促进着教学内容、教学方法和教学组织形式的发展和改革。

#### 四十五、教育要适应儿童身心发展规律

1. 身心发展具有连续性和阶段性。2. 身心发展具有定向性。3. 身心发展具有不平衡性。4. 身心发展具有个别差异性。

#### 四十六、简述幼儿教育的意义

1. 幼儿教育对于人的发展的价值（1）促进生长发育，提高身体素质。（2）开发大脑潜力，促进智力发展。（3）发展个性，促进人格的健康发展。（4）培育美感，促进想象力、创造性的发展。2. 幼儿教育对于教育事业、家庭和社会的价值（1）幼儿教育对于教育事业发展的价值。（2）幼儿教育对于家庭和社会的价值。

#### 四十七、简述杜威的教育思想

1. 儿童中心主义：杜威认为应把教育的中心转移到儿童方面来，使儿童成为教育的主宰。  
2. 教育的本质：“教育即生长”、“教育即生活”、“教育即经验的不断改造”。  
3. 活动课程论，杜威认为应将课程和教材建立在儿童现在的生活经验基础上。在活动课程论的基础上，杜威提出了“从做中学”的教学基本原则。他认为儿童是在自己的活动中去求取经验，获得知识的，学的过程其实就是做的过程。

#### 四十八、简述教育的一般原则

1. 尊重儿童的人格尊严和合法权益的原则。2. 发展适宜性原则。3. 目标性原则。4. 主体性原则。5. 科学性、思想性原则。6.



下载233网校APP  
掌上刷题  
考证必备  
手机购课多减20



扫一扫，加入我们

充分发掘教育资源，坚持开放办学的原则。7. 整合性原则。

#### 四十九、简述学前教育的特殊原则

1. 保教合一的原则。2. 以游戏为基本活动的原则。3. 教育的活动性和直观性原则。4. 生活化和一日活动整体性的原则。

#### 五十、简述幼儿园教育的特点

1. 启蒙性。2. 生活化。3. 游戏性。4. 活动性。5. 潜在性。

#### 五十一、简述幼儿园班级管理的内容和原则

1. 生活管理。2. 教育管理。3. 其他管理。原则 1. 主体性原则。2. 整体性原则。3. 参与性原则。4. 高效性原则。

#### 五十二、幼儿教师的职业角色特点

1. 教师是儿童一日生活的支持者、引导者和组织者。2. 教师是儿童社会沟通的中介者。3. 教师是社区资源的整合者。

#### 五十三、简述幼儿教师的必备能力

1. 观察力 2. 沟通的能力 (1) 教师与幼儿的沟通：①非语言沟通 ②言语的沟通。(2) 教师与家长的沟通：①了解家长 ②与家长交流的技巧 ③与家长的情感沟通。(3) 促进幼儿之间的沟通：①幼儿之间的口语沟通 ②幼儿间冲突的解决。3. 组织和分组能力 (1) 分组能力。(2) 指导小组活动的的能力。

#### 五十四、试述一下我国幼儿教育的改革动态

1. 办园模式的改革：形成以公办幼儿园为骨干和示范，以社会力量兴办幼儿园为主体，公办与民办、正规与非正规教育相结合的发展格局。2. 幼儿教育理念的变革：(1) 儿童观、儿童学习观和教育观的转变。(2) 教师角色定位的转变。3. 幼儿教育课程模式的变革。4. 幼儿教育的合作与交流的国际化。

#### 五十五、简述我国幼儿教育的发展趋势

1. 注重普及学前教育。2. 幼儿教育将会被纳入义务教育的范畴。3. 建立政府主导、社会参与、公办民办并举的办园体制。4. 关注幼儿教师的专业成长，提高教师队伍的整体建设。5. 幼儿教育交流合作的国际化态势将保持并进一步加强。

#### 五十六、简述幼儿园环境创设的意义

1. 提供发展保障 2. 促进身心健康 3. 激发创造潜能

#### 五十七、简述幼儿园环境创设的原则

1. 目标导向性原则。2. 发展适宜性原则。3. 幼儿参与性原则。4. 开放性原则。5. 经济性原则。

#### 五十八、简述活动区内容设计

1. 区域活动内容设置应以促进幼儿发展为基础。2. 区域活动内容要与主题活动发展目标相联系。

#### 五十九、试述活动区材料投放原则

1. 目的性原则。2. 适宜性原则。3. 丰富性原则。4. 层次性原则。5. 操作性原则。

#### 六十、简述幼儿园心理环境创设的意义

1. 有利于幼儿适应幼儿园生活。2. 有利于幼儿形成良好个性，适应社会生活。3. 有利于幼儿园员工的成长与发展。

#### 六十一、简述幼儿园心理环境创设的要求

1. 创设良好的物质环境。2. 创设宽容理解的环境。3. 建立良好的幼儿群体。4. 建立良好的人际关系。5. 形成良好的幼儿园风气。

#### 六十二、儿童游戏的特征

1. 游戏是儿童自主自愿的活动。  
2. 游戏是儿童感到快乐的活动。  
3. 游戏是充满想象和创造的活动。  
4. 游戏是虚构与现实统一的活动。  
5. 游戏是具体的活动。

#### 六十三、简述游戏对儿童创造力发展的价值

1. 游戏有助于学前儿童创造个性和创造性思维品质的形成。  
2. 游戏可以激发学前儿童的发散性思维。  
3. 游戏提高了学前儿童的创造性水平。



下载233网校APP  
掌上刷题  
考证必备  
手机购课多减20



扫一扫，加入我们

#### 六十四、简述教师对幼儿游戏的指导策略

1. 指导以观察为依据。
2. 确定指导的方式方法。
3. 确定指导的时机。
4. 把握好指导的对象范围。
5. 把握好互动的节奏。

#### 六十五、试述小班角色游戏的特点

1. 处于独自游戏、平行游戏的高峰时期；
2. 角色意识差，游戏内容主要是重复操作、摆弄玩具，主题单一，情节简单；
3. 儿童之间交往少，主要是与玩具发生作用，与同伴玩相同或相似的游戏。

#### 六十六、简述小班角色游戏的指导要点

1. 教师要根据儿童的生活经验为其提供种类少、数量多且形状相似的成型玩具，避免其为争抢玩具而发生纠纷，满足其平行游戏的需要；
2. 以平行游戏法指导游戏，也可以游戏中的角色身份加入游戏，在与儿童游戏的过程中达到指导的目的；
3. 注意规则意识的培养，让儿童在游戏中逐渐学会独立。

#### 六十七、简述中班角色游戏的特点

1. 游戏内容，情节比小班丰富多了；
2. 处于联合游戏阶段，想尝试所有的游戏主题，游戏主题不稳定；
3. 有了与别人交往的愿望，但还不具备交往的技能，常与同伴发生纠纷；
4. 有较强的角色意识，有了角色归属感。

#### 六十八、简述中班角色游戏的指导要点

1. 教师应根据儿童需要提供丰富的游戏材料，鼓励儿童玩多种主题或相同主题的游戏；
2. 注意观察儿童游戏的情节及发生纠纷的原因，以平行游戏或合作游戏的方式指导；
3. 通过游戏讲评引导儿童分享游戏经验，以丰富游戏主题和内容；
4. 指导儿童学会并掌握交往技能及规范，促进儿童与同伴交往，使儿童学会在游戏中解决简单问题。

#### 六十九、简述大班角色游戏的特点

1. 游戏主题新颖，内容丰富，能主动反映多种生活经验和较为复杂的人际关系；
2. 处于合作游戏阶段，喜欢与同伴一起游戏，能按自己的愿望主动选择并有计划地游戏。
3. 在游戏中自己解决问题的能力增强。

#### 七十、简述幼儿园课程的特点

1. 启蒙性。
2. 生活化。
3. 游戏性。
4. 活动性和直接经验性。
5. 潜在性。

### 材料分析题考点

#### 1. 幼儿思维的类型

##### (1) 直观行动思维

直观行动思维又叫动作思维，是以实际操作来解决问题的思维。它的特点是所要解决的问题是直观的、具体的，解决问题依赖实际动作。

##### (2) 具体形象思维

具体形象思维是指人们利用头脑中的具体形象来解决问题。幼儿的头脑中充满着颜色、形状、声音等生动的形象，比如，兔子总是“小白兔”、猪总是“大肥猪”，奶奶总是白头发的，儿子总是小孩。

##### (3) 抽象逻辑思维

抽象逻辑思维是以抽象概念为形式的思维，是人类思维的核心形态，它主要依靠概念、判断和推理进行思维，是人类最基本也是运用最广泛的思维方式。



下载233网校APP  
掌上刷题  
考证必备  
手机购课多减20



扫一扫，加入我们

## 2. 幼儿记忆能力的培养

- (1) 激发兴趣与主动性；
- (2) 丰富生活经验；
- (3) 培养有意记忆；
- (4) 教授记忆策略。

## 3. 幼儿想象力的培养

- (1) 丰富幼儿的感性知识，积累想象的素材；
- (2) 保护幼儿的好奇心，培养想象的主动性；
- (3) 开展各种游戏活动，创设想象的情境；
- (4) 充分利用文学、艺术等形式，激发幼儿的想象力；
- (5) 鼓励大胆想象，营造宽松的心理氛围；
- (6) 教给幼儿表达想象形象的技能技巧。

## 4. 感知觉规律在幼儿教育中的应用

人在感知事物时，总是清晰地感知一些刺激，这些刺激便成为知觉对象，其余的成为背景，对象是感知的中心，背景则是衬托部分。为使幼儿获得清晰的知觉，教师应注意：

- (1) 教师的板书、挂图和实验演示，应当突出重点，加强对对象与背景的差别；
- (2) 教师应该尽量多地利用活动模型、活动玩具及幻灯、录像等；
- (3) 教师在教学过程中，应尽量采用语言与直观材料相结合的方式。

## 5. 在实践中提高幼儿的言语能力

- (1) 有目的、有计划的幼儿园语言教育活动是发展幼儿言语能力的重要途径；
- (2) 创设良好的语言环境，提供幼儿交往的机会；
- (3) 把言语活动贯穿于幼儿的一日活动中；
- (4) 教师良好的言语榜样；
- (5) 注重个别教育。

## 6. 幼儿情绪的自我调节

情绪的自我调节从情绪的进行过程看，其发展趋势是越来越受自我意识的支配。随着年龄的增长，婴幼儿对情绪过程的自我调节越来越强。这种发展趋势表现在三个方面：

- (1) 情绪的冲动性逐渐减少；
- (2) 情绪的稳定性逐渐提高；
- (3) 情绪从外露到内隐。

## 7. 幼儿情绪情感的培养

- (1) 创设良好的育人环境，培养幼儿积极的情感；
- (2) 充分利用各种活动培养幼儿的情感；
- (3) 成人的情绪自控；
- (4) 正确疏导幼儿的不良情绪。

## 8. 分离焦虑及其解决方法

### (1) 分离焦虑的含义

分离焦虑是孩子与其依恋对象分离时产生的一种消极的情绪体验。大部分孩子从六七个月起，就会明显表现出这种分离焦虑，随着年龄的增大，分离焦虑的强度逐渐减弱。长时间的分离焦虑，容易导致儿童抵抗力下降，例如，刚入园孩子常常很容易感冒、发烧肚子疼等。

### (2) 家幼衔接在解决幼儿分离焦虑中的作用

- ①减少幼儿的依赖性；
- ②缩小家园生活的差异性；
- ③用爱心和技巧教育幼儿。



下载233网校APP  
掌上刷题  
考证必备  
手机购课多减20



扫一扫，加入我们

### 9. 幼儿自我评价发展的特点

- (1) 从依从性的评价发展到对自己独立性的评价；
- (2) 从对个别方面的评价发展到对多方面的评价；
- (3) 从对自己外部行为的评价发展到对内在品质的评价；
- (4) 从主观情绪性的评价到初步客观的评价；
- (5) 从只有评价没有依据发展到有依据的评价。

### 10. 幼儿自我控制能力发展的趋势

- (1) 从主要受他人控制发展到自己控制；
- (2) 从不会自我控制发展到使用控制策略；
- (3) 儿童自我控制的发展受父母控制特征的影响。

### 11. 幼儿性格的年龄特点

- (1) 活泼好动；
- (2) 好奇好问；
- (3) 喜欢交往；
- (4) 独立性不断发展；
- (5) 易受暗示，模仿性强；
- (6) 坚持性随年龄增长不断提高；
- (7) 易冲动，自制力差，同时自制力不断发展。

### 12. 幼儿亲社会行为的影响因素

- (1) 社会生活环境，社会生活环境包括社会文化的影响和电视媒介的影响，社会宏观环境的影响要通过幼儿具体的生活环境来起作用；
- (2) 幼儿日常的生活环境家庭的影响，榜样的作用、父母的教养方式；
- (3) 同伴相互作用，模仿和强化；
- (4) 移情，移情是指从他人的角度来考虑问题，移情是导致亲社会行为最根本、最内在的原因。

### 13. 影响幼儿同伴关系发展的因素

- (1) 家庭因素
  - ① 早期亲子交往的经验；
  - ② 父母的鼓励与教养方式；
  - ③ 家庭的居住条件；
  - ④ 幼儿的家庭教育条件。
- (2) 托幼机构因素
  - ① 教师的影响；
  - ② 活动材料和活动性质。
- (3) 幼儿自身的特征

### 14.

#### 气质的类型

根据心理活动的速度、强度及灵活性的不同，一般将人的气质划分为四种：胆汁质、多血质、粘液质及抑郁质。

- (1) 胆汁质：精力旺盛、表里如一、刚强、易感情用事。
- (2) 多血质：反应迅速、有朝气、活泼好动、动作敏捷、情绪不稳定、粗枝大叶。
- (3) 粘液质：稳重有余而又灵活性不足、踏实但有些死板、沉着冷静但缺乏生气。
- (4) 抑郁质：敏锐、稳重、多愁善感、怯懦、孤独行动缓慢。

### 15. 幼儿期攻击行为的特点

- (1) 幼儿攻击性行为频繁，主要表现为，为了玩具和其他物品而争吵、打架，行为更多是直接争夺或破坏玩具和物品；



下载233网校APP  
掌上刷题  
考证必备  
手机购课多减20



扫一扫，加入我们

(2) 幼儿更多依靠身体上的攻击，而不是言语的攻击

(3) 从工具性攻击向敌意性攻击转化，小班幼儿的工具性攻击行为多于敌意性攻击行为，而大班幼儿的敌意性攻击则显著多于工具性攻击；

(4) 幼儿的攻击性行为有着明显的性别差异，幼儿园男孩比女孩更多地卷入攻击性事件。

#### 16. 幼儿攻击性行为的影响因素

(1) 父母的惩罚

研究发现，攻击性男孩的父母对他们惩罚更多，而且即使他们行为正确也经常受到惩罚。

(2) 大众传播媒介

大众传播媒介里的攻击性榜样会增加幼儿以后的攻击性行为，幼儿会从这些电视、电影暴力节目中观察学习到各种具体的攻击性行为。

(3) 强化

当幼儿出现攻击性行为时，父母或教师不加制止或听之任之就等于强化了幼儿的攻击性行为。

(4) 挫折

攻击性行为产生的直接原因主要是挫折。

#### 17. 游戏的特征

(1) 游戏是儿童自主自愿的活动；

(2) 游戏是儿童感到快乐的活动；

(3) 游戏是充满想象和创造的活动；

(4) 游戏是虚构与现实统一的活动；

(5) 游戏是具体的活动。

#### 18. 游戏材料的投放

(1) 要为儿童提供足够的游戏材料；

(2) 根据儿童的年龄特点提供游戏材料；

(3) 提供与阶段教育目标、内容相匹配的游戏材料；

(4) 尽量提供无固定功能的材料；

(5) 多提供中等熟悉和中等复杂程度的游戏材料；

(6) 将游戏材料放在可见位置。

#### 19. 成人介入游戏的时机

(1) 当幼儿游戏出现困难时介入；

(2) 当必要的游戏秩序受到威胁时介入；

(3) 当儿童对游戏失去兴趣或准备放弃时介入；

(4) 在游戏内容发展或技能方面发生困难时介入。

#### 20. 幼儿园心理环境创设的要求

(1) 创设良好的物质环境；

(2) 创设宽容理解的环境；

(3) 建立良好的幼儿群体；

(4) 建立良好的人际关系；

(5) 形成良好的幼儿园风气。

### 活动设计

#### 活动设计结构模板

##### 一、活动意图（活动由来）：

设计意图主要是阐述该主题产生的原因及与幼儿的关系，包括：幼儿的兴趣及发展的需要，幼儿已有的经验，幼儿可获得的



下载233网校APP  
掌上刷题  
考证必备  
手机购课多减20



扫一扫，加入我们

新经验等，教师开展活动的有利条件，该主题可以达成的目标等。

**思路：现象——原因分析——解决方案——达到目标**

套路：幼儿（发生了什么）；根据《指南》要求，幼儿应该（幼儿水平发展需要什么）；因此我设计（活动的主要意图和内容），促进幼儿（完成什么目标）。What, Why, How, Do, Where

## 二、活动名称：一次具体的教育活动的题目

1. 具体性：从活动名称能大概了解本次教育活动的主要内容和目标。如：想喝水就去喝、我会做小客人
2. 幼稚性：在取名时要尽量符合儿童化的特点。如：“森林运动会”、“谁对谁不对”
3. 完整性：书写内容要完整：一个完整的教育活动名称应包括：活动类型、活动名称、年龄班。如大班美术活动：海底世界。

## 三、活动目标

（1）认知目标：对知识性内容的理解掌握（懂）

常用的表述词汇有：了解、知道、懂得、意识到、理解等。

（2）技能目标：对动作技能方面的提高（能）

常用的表述词汇有：遵守、做到、能够、形成、运用、掌握等。

（3）情感目标：情感、价值观、兴趣、习惯的养成（喜）

常用的表述词汇有：乐意、愿意、喜欢、保持、体验等。

## 四、活动重点难点

1. 活动重点：教学活动中举足轻重、关键性的、最基本的、最重要的中心内容
2. 活动难点：幼儿难于理解或领会的抽象或复杂的内容。

## 五、活动准备：

1. 物质准备：材料、空间环境的准备。写清楚活动需要的教学材料：如美术活动需要彩纸、剪刀……
2. 经验准备：写清楚知识经验准备，教师的经验和幼儿的经验。比如要进行幼儿涂色的活动，幼儿需要有彩笔、蜡笔画线的基本使用经验。

## 六、活动过程：

过程包括：开始环节（导入环节）、基本（进行）环节、结束环节

师幼双方在环节中的互动是教学过程设计的重点。每一环节的语言互动与行为互动等。

五步教学法：导入——感知——探索——分享（表现）——结束（延伸）——人认识任何事物、研究任何事物的过程都基于此。

## 主题活动设计模板

### 一、主题活动简介

幼儿园主题活动是一种研究型的课程，是幼儿围绕着一个主题，进行自主观察、探索周围现象和事物，教师适时适度地予以支持和引导的一种系列活动。它的特点是有核心、有主体、有连续性和发展性。

——现阶段幼儿园主要的教学课程形式。主题可能有：季节类、节日类、生活中的探索类、自然探索类、人际交往、身边各种元素等，总而言之，任何事物都可以以主题形式来进行探索。主题是一种方式！

### 二、主题活动设计

1. 确定主题：理解素材或题干，主题表达什么……

2. 拟定总目标：

（1）发散思维：主题可能包含什么？如，秋天。

（2）结合幼儿发展水平，根据情感、技能、认知的三个维度将可能的目标罗列出来，目标一般在3到6条即可。

——认知秋天特点；能够多种方式表达对秋天的喜欢、表征；欣赏与秋天有关的音乐、美术作品、绘本等。通过探索秋天，喜欢秋天，喜欢美丽的大自然。……

3. 编织主题网-挑选擅长的活动书写

第一步是围绕目标，用发散性思维尽可能罗列相关活动，然后根据内容的教育价值和可行性进行选择；

第二步，将选择好的活动，根据幼儿的学习规律按照一定的格式进行编排，一般按照时间顺序编排。



下载233网校APP

掌上刷题  
考证必备

手机购课多减20



扫一扫，加入我们

——建议采用表格式编排，表格主要条目包括活动名称、活动时间、活动类型、地点、主要内容和组织形式等。

一般出题方式：

1. 给一个主题，请你设计至少 3-4 个不同领域的活动目标和主要内容，并详细写出其中一个活动的教案。

【答题技巧】三个简要的活动列表格写；最擅长写的活动写详细。

活动名称	某班某领域 XX	某班某领域 XX
活动目标		
活动流程		

2. 围绕幼儿的某个兴趣点，设计某个主题，起名，并写出主题设计目标与 2-3 个主要活动流程……