

甘肃省高等教育自学考试 课程考试大纲

专业名称：学前教育（专升本）

专业代码：040106

课程名称：幼儿游戏理论与指导（14603）



甘肃省高等教育自学考试委员会 制定
2024 年 3 月

学前教育专业（专升本）

《幼儿游戏理论与指导》

自学考试课程大纲

一、课程性质与设置目的

（一）课程性质与特点

《幼儿游戏理论与指导》是具有较强的理论引领性和实践应用性的专业核心课程。本课程既要以科学的幼儿游戏理论为指导，还要紧密结合幼儿园教育实践中的热点和难点。最终使学生确立科学的游戏观、儿童观，理解幼儿游戏的基本理论和知识，发展规划和设计幼儿园游戏环境、组织幼儿园游戏活动的基本能力，最终能独立设计、组织和指导幼儿的游戏活动。为考生的专业发展和教师生涯奠定坚实的基础。

（二）本课程的基本要求

本课程应达到的总体目标

通过本课程的教学与学习，学生能 1. 热爱幼儿，确立幼儿为本，理解游戏的儿童发展价值，树立正确的儿童观、游戏观；2. 能陈述幼儿游戏的本质、特点、分类以及游戏产生的外在条件；3. 能结合案例分析影响幼儿游戏的各种因素，依据影响因素创设适宜的幼儿园游戏环境；4. 基本掌握幼儿游戏活动的组织方法，能对幼儿游戏进行观察记录与分析，能理论联系实际的指导幼儿开展游戏活动。

（三）本课程与相关课程的关系

由于本门课程是一门既注重理论认识又注重实践应用的课程，它既阐明的是幼儿游戏的基本理论，还要指导幼儿园的游戏实践，因而要求学习者首先应具备学前教育基本原理、幼儿园课程、学前儿童心理发展的基础知识，应在先修《学前教育原理》、《幼儿园课程》、《学前心理学》的基础上来学习本课程。

二、课程内容与考核目标

第一章 幼儿游戏概述

（一）学习目的与要求

通过本章的学习，考生能陈述游戏的本质、游戏的结构、游戏外在行为要素

和游戏的内在心理要素；能结合实例阐述游戏对幼儿身体发展、认知发展、情绪情感发展和社会性发展的价值。

（二）课程内容

第一节 游戏的本质与特征

1. 游戏本质观的演变
2. 科学的游戏本质观
3. 游戏的本质特征

第二节 游戏与幼儿发展

1. 游戏与幼儿身体的生长发育
2. 游戏与幼儿认知能力的发展
3. 游戏与幼儿情绪情感的发展
4. 游戏与幼儿社会性的发展

第三节 幼儿游戏结构要素

1. 幼儿游戏的外部行为要素
2. 幼儿游戏的内在心理要素

第四节 幼儿游戏分类

1. 从幼儿身心发展的视角进行分类
2. 从游戏活动自身性质进行分类

（三）考核知识点

第一节 游戏的本质与特征

1. 游戏本质观的演变过程
2. 游戏的本质特征

第二节 游戏与幼儿发展

1. 游戏对幼儿身体的生长发育的价值
2. 游戏对幼儿认知能力发展的价值
3. 游戏对幼儿情绪情感发展的价值
4. 游戏对幼儿社会性发展的价值

第三节 幼儿游戏结构要素

1. 幼儿游戏的外部行为要素

2. 幼儿游戏的内在心理要素

第四节 幼儿游戏分类

1. 从幼儿身心发展的顺序角度进行分类

2. 从游戏活动自身性质角度进行

（四）考核要求

1. 游戏的本质与特征

（1）领会：1.1 游戏的本质；1.2 游戏的特征；1.3 游戏本质的演变。

2. 游戏与幼儿发展

（1）领会：1.1 游戏对幼儿身体生长发育的价值；1.2 游戏对幼儿认知发展的价值；1.3 游戏对幼儿情绪情感发展的价值；1.4 游戏对幼儿社会性发展的价值。

（2）简单应用：能结合游戏案例分析游戏对幼儿发展的价值。

3. 幼儿游戏结构要素

（1）领会：3.1 幼儿游戏的外部行为因素；3.2 幼儿游戏的内在心理要素。

（2）简单应用：能结合游戏案例分析游戏的结构要素。

4. 幼儿游戏结构要素

（1）识记：能陈述不同标准所划分的游戏类型。

（2）领会：3.1 皮亚杰的游戏分类；3.2 伯顿的游戏分类；3.3 幼儿园实践中的游戏分类。

第二章 幼儿游戏理论

（一）学习目的与要求

通过本章的学习，考生能陈述经典游戏理论的名称及基本涵义，能陈述精神分析学派游戏理论的基本观点和对学前教育的影响，认知学派游戏理论的基本观点和对学前教育的影响，社会文化历史学派游戏理论的基本观点和对学前教育的影响，游戏的觉醒理论的基本观点和对学前教育的影响，游戏的元交际理论的基本观点和对学前教育的影响，游戏的生态学理论的基本观点和对学前教育的影响。

（二）课程内容

第一节 经典游戏理论

1. 剩余精力说

2. 松弛说
3. 生活预备说
4. 复演说

第二节 现代游戏理论

1. 精神分析学派的游戏理论
2. 认知发展学派的游戏理论
3. 社会历史文化学派的游戏理论

第三节 现代系统的游戏理论

1. 游戏的觉醒理论
2. 游戏的元交际理论
3. 游戏的生态学理论

（三）考核知识点

第一节 经典游戏理论

1. 剩余精力说的代表人物和核心观点
2. 松弛说的代表人物和核心观点
3. 生活预备说的代表人物和核心观点
4. 复演说的代表人物和核心观点

第二节 现代游戏理论

1. 精神分析学派游戏理论的代表人物和核心观点
2. 认知发展学派游戏理论的代表人物和核心观点
3. 社会历史文化学派游戏的代表人物和核心观点

第三节 现代系统的游戏学说

1. 游戏的觉醒理论的代表人物和核心观点
2. 游戏的元交际理论的代表人物和核心观点
3. 游戏的生态学理论的代表人物和核心观点

（四）考核要求

1. 经典游戏理论

（1）识记：1.1 剩余精力说的代表人物；1.2 松弛说的代表人物；1.3 生活预备说的代表人物；1.4 复演说的代表人物。

(2) 领会：1.1 剩余精力说的核心观点；1.2 松弛说的核心观点；1.3 生活预备说的核心观点；1.4 复演说的核心观点。

2. 现代游戏理论

(1) 识记：1.1 精神分析学派游戏理论的代表人物；1.2 认知学派游戏理论的代表人物；1.3 社会历史文化学派游戏理论的代表人物；

(2) 领会：1.1 精神分析学派游戏理论的主要观点；1.2 认知学派游戏理论的主要观点；1.3 社会历史文化学游戏理论的主要观点。

(3) 综合应用：能综合应用不同的游戏理论解释分析生活中的游戏现象和幼儿园的游戏案例。

第三章 幼儿游戏与教育

(一) 学习目的与要求

通过本章的学习，考生能理解游戏在幼儿园教育中的重要性，能理解幼儿园以游戏为基本活动的原理和实践路径；能结合实际论述游戏和幼儿园课程的关系，游戏在我国幼儿园课程中的重要地位，游戏和幼儿园课程的融合；能结合实例阐述游戏和幼儿园教学的关系，游戏和幼儿园教学的融合的策略。

(二) 课程内容

第一节 游戏在幼儿园教育中的地位

1. 游戏在幼儿园教育活动中的重要性
2. “幼儿园以游戏为基本活动”的理论
3. “幼儿园以游戏为基本活动”的实践

第二节 幼儿游戏与幼儿园课程

1. 游戏和幼儿园课程的关系
2. 我国幼儿园课程中游戏的地位
3. 游戏与幼儿园课程的融合

第三节 幼儿游戏与幼儿园教学

1. 幼儿游戏与幼儿园教学的联系
2. 幼儿园中游戏与教学结合的要求
3. 游戏与幼儿园教学的融合

(三) 考核知识点

第一节 游戏在幼儿园教育中的地位

1. 游戏在幼儿园教育活动中的重要性
2. “幼儿园以游戏为基本活动”的理论理解
3. “幼儿园以游戏为基本活动”的实践

第二节 幼儿游戏与幼儿园课程

1. 游戏和幼儿园课程的关系
2. 我国幼儿园课程中游戏的地位
3. 游戏和幼儿园课程的融合

第三节 幼儿游戏与幼儿园教学

1. 幼儿游戏与幼儿园教学的联系
2. 幼儿园中游戏与教学结合的要求
3. 游戏与幼儿园教学的融合

（四）考核要求

1. 游戏在幼儿园教育中的地位

（1）领会：1.1 游戏在幼儿园教育活动中的重要性；1.2 “幼儿园以游戏为基本活动”的理解。

（2）简单应用：能结合案例分析“幼儿园以游戏为基本活动”的实践。

2. 幼儿游戏与幼儿园课程

（1）领会：2.1 游戏和幼儿园课程的关系；2.2 我国幼儿园课程中游戏的地位。

（2）简单应用：能用实例解释游戏和幼儿园课程的融合。

3. 幼儿游戏与幼儿园教学

（1）领会：3.1 游戏和幼儿园教学的关系；3.2 我国幼儿园游戏与教学的结合。

（2）简单应用：能用实例解释游戏和幼儿园教学的融合。

第四章 幼儿游戏的影响因素

（一）学习目的与要求

通过本章的学习，考生能理解影响幼儿游戏的物理因素、社会因素和个体因素，并能综合影响幼儿游戏的多种因素，为幼儿提供适宜的游戏环境奠定基础。

（二）课程内容

第一节 影响幼儿游戏的物理因素

1. 游戏机会
2. 游戏场地
3. 游戏材料
4. 游戏时间

第二节 影响幼儿游戏的社会环境因素

1. 家庭因素
2. 同伴关系
3. 大众传媒因素
4. 课程方案

第三节 影响幼儿游戏的个体因素

1. 幼儿自身的年龄、性别因素
2. 幼儿的个性心理特征及认知风格
3. 幼儿的健康、情绪状况等偶然因素

（三）考核知识点

第一节 影响幼儿游戏的物理因素

1. 游戏机会
2. 游戏场地
3. 游戏材料
4. 游戏时间

第二节 影响幼儿游戏的社会环境因素

1. 家庭因素
2. 同伴关系
3. 大众传媒因素
4. 课程方案

第三节 影响幼儿游戏的个体因素

1. 幼儿自身的年龄、性别因素
2. 幼儿的个性心理特征及认知风格
3. 幼儿的健康、情绪状况等偶然因素

（四）考核要求

1. 影响幼儿游戏的物理因素

- （1）领会：影响幼儿游戏的物理因素。
- （2）简单应用：如何综合使用影响幼儿游戏的物理因素。

2. 影响幼儿游戏的社会环境因素

- （1）领会：影响幼儿游戏的社会环境因素。
- （2）简单应用：如何综合使用影响幼儿游戏的社会环境因素。

3. 影响幼儿游戏的个体因素

- （1）领会：影响幼儿游戏的个体因素。
- （2）简单应用：如何综合使用影响幼儿游戏的个体因素。
- （3）综合应用：综合使用影响幼儿游戏的多种因素设计游戏环境。

第五章 幼儿园游戏环境创设

（一）学习目的与要求

通过本章的学习，考生能理解幼儿游戏物质环境创设的基本要求和具体策略，能理解幼儿游戏心理环境创设的基本要求和具体策略，并能初步尝试为幼儿创设适宜的物质环境和心理环境。

（二）课程内容

第一节 幼儿游戏物质环境规划与创设

- 1. 幼儿游戏物质环境创设的基本要求
- 2. 幼儿游戏物质环境规划与创设的策略

第二节 幼儿游戏心理环境创设

- 1. 幼儿游戏心理环境创设的基本要求
- 2. 幼儿游戏心理环境创设的策略

（三）考核知识点

第一节 幼儿游戏物质环境规划与创设

- 1. 幼儿游戏物质环境创设的基本要求
- 2. 幼儿游戏物质环境规划与创设的策略

第二节 幼儿游戏心理环境创设

1. 幼儿游戏心理环境创设的基本要求

2. 幼儿游戏心理环境创设的策略

（四）考核要求

1. 幼儿游戏物质环境规划与创设

（1）领会：1.1 幼儿游戏物质环境创设的基本要求；1.2 幼儿游戏物质环境规划与创设的策略。

（2）综合应用：结合具体的幼儿园/年龄班，为幼儿创设适宜的物理环境。

2. 幼儿游戏心理环境创设

（1）领会：2.1 幼儿游戏心理环境创设的基本要求；2.2 幼儿游戏心理环境创设的策略。

（2）综合应用：结合具体的幼儿园/年龄班，为幼儿创设适宜的心理环境。

第六章 幼儿游戏活动组织与指导

（一）学习目的与要求

通过本章的学习，考生能结合设计以游戏为基本活动的一日生活安排，能为幼儿设计不同类型的游戏活动，能结合实例说明幼儿游戏活动的组织形式，能结合实例分析幼儿游戏活动的指导策略，能对幼儿不能类型的游戏活动提供适宜的指导。

（二）课程内容

第一节 幼儿游戏活动计划

1. 幼儿园游戏时间的安排

2. 幼儿园游戏活动方案设计

第二节 幼儿游戏活动组织与指导

1. 幼儿游戏活动的组织形式

2. 幼儿游戏活动的指导策略

第三节 幼儿游戏活动分类指导

1. 幼儿角色游戏的指导

2. 幼儿结构游戏的指导

3. 幼儿表演游戏的指导

4. 幼儿体育游戏的指导
5. 幼儿音乐游戏的指导
6. 幼儿智力游戏的指导

（三）考核知识点

第一节 幼儿游戏活动计划

1. 幼儿园游戏时间的安排
2. 幼儿园游戏活动方案设计

第二节 幼儿游戏活动组织与指导

1. 幼儿游戏活动的组织形式
2. 幼儿游戏活动的指导策略

第三节 幼儿游戏活动分类指导

1. 幼儿角色游戏的指导
2. 幼儿结构游戏的指导
3. 幼儿表演游戏的指导
4. 幼儿体育游戏的指导
5. 幼儿音乐游戏的指导
6. 幼儿智力游戏的指导

（四）考核要求

1. 幼儿游戏活动计划

（1）领会：1.1 理解科学安排幼儿园的游戏时间的含义；1.2 理解有效设计幼儿园游戏活动方案。

（2）综合应用：2.1 能合理安排幼儿园的游戏时间；2.2 能设计不同类型的游戏活动方案。

2. 幼儿游戏活动组织与指导

（1）领会：1.1 能理解幼儿游戏活动的组织形式；1.2 能理解幼儿游戏活动指导策略的含义。

（2）综合应用：2.1 能结合案例分析不同游戏最适宜的游戏组织形式；2.2 能分析游戏案例中不同策略的使用情况。

3. 幼儿游戏活动分类指导

(1) 领会：1.1 幼儿角色游戏的指导要点；1.2 幼儿结构色游戏的指导要点；1.3 幼儿表演游戏的指导要点；1.4 幼儿体育游戏的指导要点；1.5 幼儿音乐游戏的指导要点；1.6 幼儿智力游戏的指导要点。

(2) 综合应用：能结合案例分析教师对幼儿游戏指导的适应性。

第七章 幼儿游戏活动中的观察、记录与评价

(一) 学习目的与要求

通过本章的学习，考生能理解游戏观察的含义和价值，能明确游戏观察的要点，做好游戏观察前的准备，能对游戏观察的结果进行适宜的分析；能陈述衡量幼儿游戏的标准，能根据幼儿游戏评价的指标体系对游戏活动进行初步分析。

(二) 课程内容

第一节 幼儿游戏活动的观察和记录

1. 幼儿游戏观察的含义
2. 幼儿游戏观察的意义
3. 幼儿游戏观察的准备
4. 幼儿游戏观察的要点
5. 幼儿游戏观察结果的分析与应用

第二节 幼儿游戏活动的评价

1. 衡量幼儿游戏的基本标准
2. 幼儿游戏评价的指标体系

(三) 考核知识点

第一节 幼儿游戏活动的观察和记录

1. 幼儿游戏观察的含义
2. 幼儿游戏观察的意义
3. 幼儿游戏观察的准备
4. 幼儿游戏观察的要点
5. 幼儿游戏观察结果的分析与应用

第二节 幼儿游戏活动的评价

1. 衡量幼儿游戏是否成功的基本标准

2. 幼儿游戏评价的指标体系

（四）考核要求

1. 幼儿游戏活动的观察和记录

- （1）识记：1.1 幼儿游戏观察的含义；1.2 幼儿游戏观察的准备。
- （2）领会：幼儿游戏观察的要点。
- （3）综合应用：能根据游戏观察的要点对具体的幼儿游戏活动进行观察、记录与分析。

2. 幼儿游戏活动的评价

- （1）识记：1.1 游戏评价的标准；1.2 游戏评价的指标体系。
- （2）简单应用：能根据游戏评价的标准评价游戏。
- （3）综合应用：能根据游戏的评价指标对幼儿园的游戏活动进行评价。

第八章 不同年龄段幼儿游戏的指导

（一）学习目的与要求

通过本章的学习，深刻理解不同年龄阶段幼儿在游戏中表现的年龄特点，把握不同年龄幼儿游戏的指导策略，并能结合具体事例对不同年龄幼儿的游戏提出不同的指导策略。

（二）课程内容

第一节 3-4 岁幼儿游戏的指导

- 1. 3-4 岁游戏的特点
- 2. 3-4 岁游戏的指导策略
- 2. 3-4 岁游戏的分类指导

第二节 4-5 岁幼儿游戏的指导

- 1. 4-5 岁游戏的特点
- 2. 4-5 岁游戏的指导策略
- 3. 4-5 岁游戏的分类指导

第三节 5-6 岁幼儿游戏的指导

- 1. 5-6 岁游戏的特点
- 2. 5-6 岁游戏的指导策略

3. 5-6 岁幼儿游戏的分类指导

（三）考核知识点

第一节 3-4 岁幼儿游戏的指导

1. 3-4 岁游戏的特点

2. 3-4 岁游戏的指导策略

2. 3-4 岁游戏的分类指导

第二节 4-5 岁幼儿游戏的指导

1. 4-5 岁游戏的特点

2. 4-5 岁游戏的指导策略

3. 4-5 岁游戏的分类指导

第三节 5-6 岁幼儿游戏的指导

1. 5-6 岁游戏的特点

2. 5-6 岁游戏的指导策略

3. 5-6 岁游戏的分类指导

（四）考核要求

1. 3-4 岁幼儿游戏的指导

（1）领会：1.1 3-4 岁游戏的特点；1.2 3-4 岁游戏的指导策略。

（2）简单应用：结合案例，能给 3-4 岁游戏提出分类指导的具体策略。

2. 4-5 岁幼儿游戏的指导

（1）领会：1.1 4-5 岁游戏的特点；1.2 4-5 岁游戏的指导策略。

（2）简单应用：结合案例，能给 4-5 岁游戏提出分类指导的具体策略。

3. 5-6 岁幼儿游戏的指导

（1）领会：1.1 5-6 岁游戏的特点；1.2 5-6 岁游戏的指导策略。

（2）简单应用：结合案例，能给 5-6 岁游戏提出分类指导的具体策略。

三、关于大纲的说明与考核实施要求

为了使本大纲的规定能在个人自学、社会助学和考试命题中得到切实的贯彻和落实，特对有关问题作如下说明并提出具体实施要求。

（一）自学考试大纲的目的和作用

本课程自学考试大纲是根据学前教育专业（专升本）自学考试计划的要求，

结合自学考试的特点而确定的。其目的是对个人自学、社会助学和课程考试命题进行指导和规定。

本课程自学考试大纲明确了本门课程学习的内容以及深广度,规定了本门课程自学考试的范围和标准。因此,它可以作为编写自学考试教材和辅导书的依据,是社会助学组织进行自学辅导的依据,是自学者学习教材、掌握课程内容知识范围和程度的依据,也是进行自学考试命题的依据。

(二) 课程自学考试大纲与教材的关系

本课程自学考试大纲是进行学习与考核的依据,教材是大纲的具体化,教材的内容是对大纲规定的内容的具体而系统的阐述。教材是学习者学习和社会助学的主要材料依据,是学习者掌握本门课程知识的基本内容与范围,教材的内容是大纲所规定的课程知识和内容的扩展与发挥。

本大纲与教材所体现的内容是基本一致的。凡是大纲所规定的内容和所要考核的知识点,教材都做了系统和全面的阐释。教材比大纲详尽,大纲比教材扼要。由于知识的系统性和理论体系表达的需要,教材内容有时超出大纲规定的范围,常常不在考核范围之内。

(三) 关于自学教材与主要参考书

学习教材:

崔宇,王芳,王佳佳. 幼儿游戏理论与指导[M]. 北京:清华大学出版社,2021年。

推荐参考书:

郑名,龙红芝编著. 学前游戏论[M]. 兰州:兰州大学出版社,2014年。

(四) 关于自学要求和自学方法的指导

本大纲的课程基本要求是依据本专业的考试计划和专业培养目标而确定的。课程基本要求还明确了课程的基本内容及对基本内容掌握的程度。基本要求中的知识点构成了课程内容的主体部分。因此,课程基本内容掌握程度、课程考试知识点是高等教育自学考试考核的主要内容。

在自学要求中,对各部分内容掌握程度的要求由低到高分五个层次,其表达用语依次是:陈述;理解;分析;应用;评价等。

本课程共4个学分。

为有效地指导个人自学和社会助学，本大纲已指明了课程的重点和难点，在各章的学习目的要求中也指明了各章内容的重点和难点。现根据学习者情况就自学方法提出以下指导意见：

1. 全面系统地学习课程内容

对于一门课程的学习要想取得好的成绩，根本的一条就是全面而系统地学习课程内容，掌握基本知识、基本概念和基本原理，掌握基本方法。本课程的内容一共分为八章，知识范围较广，也有一定深度。这八个方面的内容是有着紧密逻辑联系的，也是幼儿游戏理论与指导最基本的内容。考生在学习本门课程时，首先要从总体上把握其内容框架，弄清楚各部分之间的逻辑联系，全面系统地学习各章节，识记基本概念、基本知识，初步掌握基本方法，在此基础上，再对所学知识进行系统化和概括，从知识点、知识块到知识体系深入领会和掌握。

2. 注重理论联系实际

本课程阐述的内容来源于幼儿园教育实践，与我国幼儿园教育改革和发展密切相关。考生应善于把幼儿游戏的基本理论、基本知识与自己接触、了解到的幼儿园游戏活动和自己的工作实践联系起来学习。从游戏活动到游戏设计，把幼儿园游戏的相关知识加以提升和系统化，从而更深刻地理解和掌握教材的内容，提高自己发现问题和解决问题的能力。

3. 学会科学地学习

考生应根据自己在职、业余等特点，善于利用时间，用零散的时间学习个别知识点、个别概念，在集中的时间系统综合地学习大块教材内容，消化和理解教材，应用已学的知识分析和解决一些教育问题。应先阅读大纲，抓住重点、要点，而后系统地学习教材。从细节看到整体，再从整体回到细节。应根据自己的具体情况制定学习计划，制定全年、学期计划，还要制定分阶段的单元学习计划，按部就班地学习。

（五）对社会助学的要求

1. 社会助学者应根据本大纲规定的课程内容和考核目标，钻研指定教材，参考推荐书籍，对考生进行有效的指导，把握正确的助学导向，避免考生走弯路。

2. 正确处理基础知识、基本理论和能力培养的关系。引导学生将识记、领会和应用联系起来，把基础知识和基本理论转化为应用能力。在全面辅导学生掌握

知识理论的基础上，培养他们分析问题、解决问题的能力和自学能力，使他们“学会学习”。

3. 要正确处理重点和一般的关系。课程和知识是有系统的和有逻辑的，这就是它们的内在联系，重点内容就是这个逻辑的轴线和各个关节点；一般内容就是围绕这个轴线的关节点的分枝和细节。着眼点是关节点和轴线，但要从分枝和细节下手，这样去掌握知识的整个系统。社会助学者应指导考生在掌握全部考试内容和考核知识点的基础上突出重点，并把重点学习同兼顾一般结合起来，切勿孤立地抓重点，把自学应考者引向猜题押题的偏途。

4. 社会助学者在指导学习者应考时应注意课堂集中辅导和课后实践引导相结合。本课程的课堂集中辅导时间应予充分保证，一般不得少于 36 个学时。

（六）对考核内容和考核目标的说明

1. 本课程要求考生学习和掌握的知识点内容都源于考核的内容。课程上各章的内容均由若干知识点组成，在自学考试中成为知识点。因此，课程自学考试大纲中所规定的考试内容，是以分解为考核知识点的方式给出的。由于各知识点在课程中的地位、作用以及知识自身的特点不同，自学考试将对各知识点分别按五个认知层次确定其考核要求。

2. 五个认知能力层次是等级递进关系，由低到高依次是：识记；理解；简单应用；分析与评价；综合应用。各层次认知能力的含义是：

识记：要求考生知道本课程中的名词、概念、原理、知识的含义，并能正确表述或识别。

理解：要求在识记的基础上，能把握本课程中的基本概念、基本原理和基本方法，掌握有关概念、原理、方法的区别与联系。

简单应用：要求在领会的基础上，运用本课程中的基本概念、基本认识和基本方法中的个别知识点，分析和解决一般的幼儿游戏理论问题或游戏实践问题。

分析与评价：要求在理解的基础上，使用相关理论对幼儿园的游戏活动、游戏方案、游戏安排、游戏环境等进行分析 and 理性思考。

综合应用：要求考生在简单应用的基础上，运用学过的本课程规定的多个知识点，综合分析和解决稍复杂的幼儿游戏理论和实践问题。

（七）关于试卷结构及考试的有关说明

1. 本课程的考试采用笔试闭卷方式，时间为 120 分钟。60 分为及格线。考试时允许带钢笔或圆珠笔、2B 铅笔、橡皮。

2. 本大纲各章所规定的基本要求、知识点及知识点下的知识细目，都属于考核的内容。考试命题覆盖到章，并适当考虑课程重点、章节重点，加大重点内容的覆盖面。

3. 命制的试题中不应有超出大纲中考核知识点范围的题，考核目标不得高于大纲中所规定的相应最高能力层次要求。命题应着重考核自学者对教育学的基本概念、基本知识和基本理论是否了解或掌握，对基本方法是否会用或熟练。不应出与基本要求不符的偏题或怪题。

4. 本课程在试卷中对不同能力要求的分数比例大致为：识记占 10%，理解占 20%，分析与评价占 30%，简单应用占 20%，综合应用占 20%。

5. 试题要合理安排难易程度，试题的难度可分为：易、中等偏易、中等偏难和难四个等级。每份试卷中不同难度试题的分数比例一般为：易占 20%；较易占 30%；较难占 30%，难占 20%。

6. 本课程考试命题的主要题型一般有：单项选择题、名词解释题、简答题、论述题、案例分析题等。