

最新游戏心得体会怎么写(实用8篇)

心得体会是我们在生活中不断成长和进步的过程中所获得的宝贵财富。心得体会可以帮助我们更好地认识自己，了解自己的优点和不足，从而不断提升自己。下面我给大家整理了一些心得体会范文，希望能够帮助到大家。

游戏心得体会怎么写篇一

各位朋友、专家晚上好！我于1月26、27日很荣幸参加了李xx老师沙盘培训，聆听李老师的讲解收获颇丰。有一股冲动想借助这个平台把一些心得与大家分享。顺便讲个小插曲，27日是我将老师送到车站。令我兴奋的是在路上我与李老师进行探讨，不能说是探讨而是请教，最后李老师把在个案中自己认为的得失也有交流，从这个角度说，我也有了一些与众不同的看法，我会融入这个发言与大家分享。

《沙盘游戏杂志》正式创刊，标志着沙盘游戏治疗以作为一种独立的心理治疗体系。

心得：从我个人童年经历讲，我小时候70年代在农村几个小伙伴拿着玩具在沙子堆上做游戏，我也问过父亲，祖辈小时候都是玩过这个游戏的，我赞同李老师讲的沙盘来自中国，我小时候还玩过“过家家”我认为他有点像戏剧治疗中的心理剧，中国许多地方或是方面一些好的东西缺乏提炼，生活到科学技术这个高度，以至于许多发明创造被外国人命名。我认为我们那代人是幸运的，自然而然的在很贫穷的条件下却享用外国的现代技术，而现在的儿童在物质条件优越的条件下却要花钱，请人并到专门的场合去接受这项技术，这很有意思，同时我还注意我们70后出现心理问题的比例比90后、00后要小，我认为是社会的发展，人的生活方式改变了，群体（团体活动）减少了造成了儿童出现心理问题的概率增加了，现在教育尊重儿童的独立意识，过早自己一个房间，业余时

间都花费在培训班上，不像我小时候，胡同里一大群孩子，上树掏鸟，下河捉鱼。爬山偷苹果，多么令人回忆呀！

其次我说一说对这个疗法的认识，卡拉夫说（李老师在课上讲的）我什么也没做，我也不知道他们为什么好起来的，我们把李老师做的个案与这句话对照一下，就会发现李老师在整个过程中是有说话的，难道李老师违背了卡拉夫的意图或是沙盘疗法的本原吗？这个问题我是这样理解的：卡拉夫那个时代或是之前，应是大部分针对儿童做沙盘游戏。儿童多动症、自闭症卡拉夫让其多做几次沙盘自然而然好起来，我认为是可信的，对于成年人恐怕要复杂一点，有些技术还是要用的，我从李老师做的沙盘个案中看到了课本所讲的积极关注、重复，参与性技术，影响性技术，同感等等，这些东西不用我具体一一指出，每个人都能感觉出来，我要说到这朋友们有人会说你这没心得呀，我认为个案中，李老师说求助者：你想一下，小马会对父母说什么（这里运用了意象对话技术）当求助者说：我不知道！李老师说你想象一下可说什么（这里运用了引导技术）这些是我的个人理解，希望朋友们多发表不同意见促进我个人成长。

最后我透露一下，再送李老师的路上，李老师曾语重心长的对我说：这是做教学示范，我一直在谨慎的把握着这样一个度：我不能过多的引导这名学员呈现出更多深层的潜意识，因为这只是一个教学示范，我要保护学员的隐私。我那时那一刻感觉到了，咨询大家对心理咨询原则牢牢遵守、坚持，李老师反复叮嘱我；战友你做咨询时永远不要忘记我们心理咨询师是一门助人的行业，对求助者丝毫的伤害都是咨询师的失职和职业操守的违背。说了很多，占用了大家很多的休息时间，所说所想可能有许多不准确的地方，希望各位老师、朋友批评指正，谢谢大家。

团队游戏心得体会 范文一

拓展训练规则：20个人站成一排，双手交叠放在身前。在不

允许说话、没有手势，甚至不能用口型、眼神的情况下，按每个人的生日从小到大正确排列成一行。

一开始，大家都流露出迷茫、疑惑的神情，不知所措。期间，有个别员工开始偷偷私下交流。而一旦违反游戏规则，全队要受罚。每当有1人说话，全队必须做5个深蹲。

在严峻的形势面前，大家开始想办法，于是有的摇头示意、有的用脚在地下划拉、有的用下蹲的次数来表示，方法虽然很多，但很不统一，乱成一团。于是杨升超自发站了出来，在队前示范着下蹲的方法。经过全队的努力，我们终于准确地排列完成。

体会与分享：

1. 每项工作都有它的规范和流程，正如每项游戏都有它的规则。在进入工作状态之前，必须去了解、熟悉规范，这是做好工作的基础。
2. 工作中，我们可能会以自我意识为中心，甚至想超越规则而自行其事。然而，个人的鲁莽和造次，都有可能给整个团队的业绩带来损失。因此，时刻要记住，我是团队的一员，我的任何举动，都会给公司带来正面或者负面的影响。
3. 每个人都知道自己的生日，却不知道别人的生日。于是，沟通成为一种必需。面对一项任务，大家会产生各自的想法，但是如果各行其事、缺乏沟通，行动中不仅得不到理解和支持，更容易出现混乱和矛盾，甚至产生分歧和冲突，从而导致内耗和争斗。
4. 当杨升超站在队前，示范下蹲动作的时候，他已经成为这个游戏的领导者。团队需要有一个领导，而领导者需要了解团队的目标、目前所掌握的资源，找到合适的方法。同时，他必须站在队前，让所有人都知道他的方法，说明领导者必

须对团队思想、行动进行统一，指明方向和方法，并且进行强有力的执行。

5. 也许下蹲的方法不是最好的，甚至是笨办法。但是在没有更好的方法提出来或者被大家接受前，原来的笨办法就是最好的方法！我们能做的，就是保留各自的意见，无条件地服从并且不折不扣地执行。任何阻挠、非议、一意孤行都会导致组织的管理系统和员工行动的紊乱。

6. 鼓励团队中进行知识、技能或者经验的分享，如果对工作方法、理念或者管理制度有好的、建设性的建议，可以及时提出来，供同事和领导参考，在争取获得组织层面的认可和采纳后，才能真正推动组织的创新和改进。

范文二

搞好团队建设才能提高凝聚力和竞争力，进而实现团队全面协调持续发展，必须认真做好沟通、关爱、激励、信任、服务、协调和组织这七个方面的工作。

需要占用我们的一定时间。这时候良好的沟通显的更加重要，只有沟通好了才能及时发现问题，解决问题。我们平时都是通过聊天的方式进行沟通。有人曾经问我：怎么整天见你跟人聊天啊我的回答是：聊天也是工作。因为，那不是乱聊的，尤其在时机和话题的选择上。利用课间的休息时间聊聊项目的话题，目的只有一个：拉近距离，融洽气氛，了解情况，施加影响。还有比较喜欢用的就是娱乐，尤其是下棋、打牌、能体现人的性格，想藏都藏不住。性格无所谓优劣，最重要的是因人而异，善加利用。通过合理的组合，减少冲突，增强合力。还有就是文记录，一定要让团队成员，尤其是关键成员养成做文记录的习惯，这对我们团队的建设很有必要。

二、关爱组员，人是最富有感情的，每个人在生活中都会遇到这样那样的困难，这时候组员之间要相互帮助，真诚的为

对方出谋划策，这将更牢固小组人员之间的感情。使我们的
小组“温馨”之家的感情日益浓厚，责任感不断增强，同时
给组员创造一个轻松的开发环境，是搞好团队建设重要一环。

亲可敬的形象，觉得小组里的人是值得信赖的。当然我们没有
资金投入开发，不可能有物质上的奖励。真正重视团队成员
的意见并给予适当的授权，完成任务时给予及时的肯定，
失败时给予真诚的帮助和鼓励，比物质上产生的激励作用要
来的强烈和持久的多。

四、服务，这是团队建设的核心内容。每个组员都应该为我
们组服务。而项目组长更多地想的是对这个团体的责任，目
的是要把工作做好。工作最终要靠整个团队，而不是某个人
来完成。要立足于服务，给团队成员创造出一个良好的工作
环境。换句话说，组织者的任务是把台子搭好，让团队成员
把戏唱好。即便是团队成员最终超越了你，你真诚地帮过他，
他自然也会帮你，何乐而不为呢所以，不要吝啬的把你知
道的东西告诉你的同伴，不要有妒忌的心理，这是非常忌讳
的。这里需要指出的是：服务不等于麻木听从，是有原则的，
会有不少误解、委屈，也会很“吃亏”，但你收获得将是一帮
多少年后都还彼此眷顾、相互信任的朋友和一段美好的回忆。

到渠成的问题。由两个需要注意的方面，一是要注意实际情
况，因人就势；二是要注意尽可能合理地分配任务。

总之，团队要想建设好，不仅仅是老师的引导有方，或是项
目组长的亲力亲为，而是团队里每一个人的努力，只有项目
组长热心、负责、真心的和团队成员交流，充分调动团队每
一个人积极参与团队建设和未来的发展，大胆创新、不断进
取，团队成员才会为了团队目标共同奋斗、共同努力，才能
营造一支和谐、高效的团队。

关于七巧板拓展游戏的心得体会

昨天与同事们一起拓展活动，有个七巧板的游戏颇为有益，做个小结，记录些体会。

经验启发：没有团队意识，个人努力一切化整为零。

亮点体现：执行力竞争意识协作意识

游戏的设计者动了非凡的脑筋，规则设计有些小复杂，简单概括为：分成7组，各有任务，利用有限的拼图板，限时完成拼图任务，其中1组为中心，起到领导、组织、协调和支配资源的作用。

体会如下：

1、资源永远有限。每个组的任务是拼图，但手里的拼图板是不足以完成任务的，资源不足。经济学最基本的假设是资源稀缺，移动、联通、电信，市场上的一切单位都是如此，包括我们个人。现实是销量指标在头上，时间就这么点，成本费用都是框定的，我们每年都在做miionimpoible的工作。作为管理者，就是应如何调动、配置资源来完成任务。

2、信息存在不对称。除了中心组，其他组只能看到自己的任务单，不得看其他组任务单，实际上许多任务是相同的，也就是有一组拼图完成，另一组就直接复制就可完成，时间最少。现实是各部门多岗位在做同一件事，在统计可能是相同或相近的数据，因此需要一个涉及全面的系统，将信息共享，各部门可各取所需同时上传自身信息、进度，就如互联网的最基本价值。作为管理者，应将信息汇集、梳理、共享，并采取措施，提高效率。这也要求管理者建立信息收集通道和信息储备。

3、计划的重要性。资源有限，信息不对称，各组迷茫，中心组怎么办其实应该汇集信息做行动计划。孰轻孰重，孰急孰慢，各环节如何衔接，进度如何安排，内外资源如何配置调

用，都是事但都得想清楚理清楚。现在明白国企计划部为什么是最牛的，因为缺了它，企业运作会出各种问题，或是运行效率大幅下降。作为管理者，获得任务后，不是马上低头做事，而是先抬头看路，理出工作思路，制定工作计划，这样才能事半功倍。

4、要事

6、快速反应。时间也是稀缺资源，经验也是稀缺资源，当中心组面对错综复杂的信息时，茫然无措，最终成为被领导者和打杂工。因此，在新情况出现时，快速反应是非常重要的，要及时抓住重点，理出头绪，制定策略。但这反应不是天生的，而是经验积累，经验，就是不断的经历、实践、失败后获得的知识和技能。作为管理者，应不断尝试，不断积累，不断碰壁，不断思考，还应做好各种预案，万一发生问题，就知道如何处置。而预案如何制定，就是要靠经验才能预想和推测未来可能发生。

7、创新思维。教练给大家讲了许多规则，不能如此不能这样，我们的定向思维束缚了我们自身，没有想到借助额外资源。现实就是大部分人都是定向思维，因此只有少部分人创新。做人不能太老实，没说不行的就是行的。作为管理者，要在建立标准、规范的同时，要突破原有标准和规范，形成新的标准和规范，这需要多学习，不断的更新知识体系，不断扩充知识面，这不仅吹牛用得着，更重要的是有了创新的基础。

8、理论要结合实际。资源稀缺，10多年前课本就学过，要事

历次培训中讲过，这么多道理，其实都在脑中，但为什么遇到事情就想不到理论脱离实际，个人的认识没法及时付诸于实际行动中。作为管理者，要不断模拟各种场景，养成理论指导实际，实际总结理论的习惯，融合贯通，多了就成了习惯，潜移默化就成了自然。因此，部队要不断进行演习。

9、有考核就有压力。教练给我们40分钟，而且与另一组进行比赛，这是考核，这是竞争啊。所有成员有了压力，心态就出现急躁，尤其中心组成员，因责任重大，变成了思想包袱。现实是困难永远存在，问题总是有的，大家都是背负着包袱在生活和工作。作为管理者，在任何环境下，都要有良好的心态和心境，这是心理素养，要镇定，要思考，要有信心，不要盲从，不要悲观，不要气馁，更不能对下属说，我不知道怎么办。《猎杀u571》《洛杉矶之战》中都有描述指挥官茫然失措的片段，571中，下属对舰长说，你不能说不知道怎么办，因为你是舰长；洛杉矶中，下属对上尉说，现在你必须下令，无论对错，因为你是指挥官。

10、领导很重要。游戏中最大的体会是领导很重要，做领导很辛苦，对领导的各种素养要求是很高的。中心组是中枢是大脑，通过切身的实践、换位，让大家能体会领导者的作用、价值、痛苦、疲惫、心酸、责任、苦闷。作为管理者的管理者，更是不易。作为管理者的管理者，应从意识、思维上去影响和带领下级，给下级不断实践的机会，教给下级各种方法、工具，培养其各种应对和创新能力，历练心态。

以上是个人的体会。虽然我们队不是获胜者，但获胜者能否在欢呼和骄傲的同时，和我们一样，通过游戏来思考和获得进步呢我想，这才是关键。

最后，小编希望文章对您有所帮助，如果有不周到的地方请多谅解，更多相关的文章正在创作中，希望您定期关注。谢谢支持！

游戏心得体会怎么写篇二

随着教育制度的改革以及教育方式的进步，教育越来越以人为本，以幼儿的兴趣为主要教育基础。而对于幼儿园的幼儿来说，游戏是幼儿群体的一个普遍兴趣，因此，将教育的课程融入到游戏中去从而激发幼儿的兴趣，从而达到教学的目的。

的成为现代幼儿园教学的一大主题。4月28日，聆听了罗园长《课程游戏化》的讲座。我将在这次培训就这一主题展开讨论并阐述一些自己对于该问题的观点和心得体会。

几年来的教学经验告诉我，小孩子是生来好动的。游戏是幼儿期儿童生活的一个重要因素，是幼儿内在本质的外部表现。游戏作为幼儿独特的自发活动，是发展幼儿自动性的最好的活动形式，不仅对于幼儿的生活与发展有极其重要的活动形式，不仅对于幼儿的生活与发展有极其重要的意义，而且也构成了幼儿教育的基础。

我们常常听到家长这样评价自己的孩子“我的孩子做什么都没劲，只要玩起游戏来一头是劲”。有时我们也会发现在集体活动中，有一部分孩子注意力不集中，老师单纯的说教引不起兴趣，但老师说“下面开始游戏时，孩子们马上改变原来的姿态，随时准备投入到游戏中去。家长的表述，孩子的表现给我们一个信息：孩子对游戏的渴望，对游戏的需要，就像我们人类对食物的需要一样，游戏可以说是孩子成长过程中不可缺少的食粮，当他们一有空闲，便会想出各种办法玩，并努力玩出新花样。大自然的一声虫鸣，会引发他们去寻找；小鸟的翅膀被折断，他们会像大人一样给小鸟包扎、喂食，扮演鸟妈妈、鸟爸爸精心照顾小精灵；当一簇美丽的花儿开放了，他们便试着种上一两种植物，期盼着绿色的生命给他们带来惊喜。

所以说呢，游戏在孩子的学习生活中具有很重要的意义。

一、游戏可以促进孩子的认知和发展

认知是指人认识外界事物的过程，或者说是作用于人的感觉器官的外界事物进行信息加工的过程。早在17世纪捷克伟大的教育家夸美纽斯就曾指出：“游戏是发展各种才能的智力活动，是扩大和丰富儿童观念范围的有效手段”。首先，游戏促进幼儿言语的发展。幼儿期是儿童言语不断丰富的时候。

期，是熟练掌握口头言语的关键时期，也是从外部言语逐步向内部言语过渡并初步掌握书面言语的时期。语言在幼儿游戏中有很重要的作用，幼儿要学会认真听取别人的意见和想法，领会别人的意思；同时也要学会正确表达自己的意愿。在这样的过程中幼儿的词汇不断丰富，语言理解能力、表达能力得到提高。

最后，游戏是幼儿社会性发展的主要方式。游戏是社会活动的一个浓缩，它把一些复杂的社会现象融入到游戏中，以游戏这种娱乐的形式呈现出来，在游戏中让幼儿认识事物及其规律，并学会处理各种社会关系，促进其社会性的发展。

二、游戏可以帮助孩子养成积极的情绪和情感。

情绪、情感是人对客观外界事物的态度和体验。美国医生辛德勒曾经说过“每个人的体内都有人所共知的最有助于身体健康的力量——就是良好的情绪的力量”。精神愉快、情绪乐观的儿童，生长发育好，活泼伶俐，智力较高；而情绪忧郁的儿童，身心健康会受到破坏，表情呈滞，性情孤僻，智力较低。由于游戏具有自主性、趣味性的特点，因此参与游戏的幼儿总是以热烈的情感、严肃的态度对待它，游戏过程给幼儿带来了精神上的愉悦和满足，使他们更加热爱生活。另外，游戏还是幼儿宣泄自己压抑的不良情绪，获得心理平衡的有效途径。

三、游戏有助于孩子形成良好的意志品质。

意志是有意识地确立目的，调节和支配行动，并通过克服困难和挫折，实现预定目的的心理过程。在游戏中幼儿能充分表现自我，体会成功所带来的乐趣，获得最大程度的满足；但是，游戏中的成功也是得来不易的，需要不断努力、克服重重困难。因此，在孩子游戏遇到困难时，我们老师应当适当介入，引导和鼓励儿童坚持到底、不断努力，帮助他们形成良好的意志品质。

四、游戏是发展幼儿健康心理、培养幼儿健康人格的有效途径；也是幼儿身体发育的重要保证。

在整个幼儿期，幼儿的身体处于生长发育的黄金时期，是身体的各个部位的机能成熟的关键时期。如果在此阶段幼儿身体能得到充分的锻炼，对幼儿以后的发展是十分有利的，甚至关系到幼儿一生的发展。幼儿在游戏中会反复练习各种基本动作，如抓、爬、滚、跑、跳、攀登、投掷等。这些运动不仅能促进他们骨骼、肌肉系统及体内新陈代谢和运动机能的发展，还可使幼儿动作的协调能力和控制能力得到提高。特别是游戏给幼儿提供了大量的手的操作活动机会，既促进了幼儿小肌肉精细动作能力的发展，又刺激了大脑的运动中枢，使神经细胞功能得到迅速发展，为幼儿智力发展提供了生理基础。因此，游戏是锻炼和发展幼儿身体行之有效的方法。

五、游戏是孩子动静交替的过程，可以让孩子上课之后得到休息，从而更好地投入到接下来的学习之中。

一、创造开放、互动的游戏环境。游戏区最重要的就是创造能够鼓励孩子自由选择、大胆操作、大胆探索的环境，从而激发孩子参与的积极性与主动性。在游戏活动中，我们教师作为游戏活动环境的创设者，主要任务就是创造一个开放互动的游戏环境，来影响孩子主动学习、快乐成长。

首先呢，要调动亲子游戏在材料准备中的主动性。因为游戏是孩子自己的游戏，在设置游戏环境时，要注重引导孩子参与，共同布置游戏区，这样孩子在游戏中就学会各种交流方法，并体会到交往的乐趣。

其次呢，要注重游戏材料投放的灵活性和层次性。因为游戏活动中材料是孩子活动的对象，教师材料投放的灵活性和层次性直接关系到游戏活动的质量。因此在投放材料时要根据目标以及孩子的兴趣维持时间来更换。同时教师提供的材料

要有一定的企图，要把教育的目标和意义渗透进去。

还有，要发挥游戏材料投放的动态性和启发性。逼真的游戏成品材料固然有其优点，但却会使孩子的创造行为减少。而富有动态和启发性的材料，会激发孩子积极的想象和创造。这些材料能让孩子大显身手，充分想象，大胆创新。

二、要把握时机进行适度的游戏指导。

首先要学会观察，把握时机。孩子是游戏开展的主人，教师应该相信孩子的能力，少参与，多观察。在观察中要针对观察到的情况及时进行分析，并决定自己的引导对象和方法。一般情况下，孩子为了使游戏进行下去，总会想办法解决困难，这是孩子获得经验的方式。不过有时候遇到他们不能解决的问题时，孩子们往往会选择放弃游戏，这时候教师的介入就很有必要。

其次要因人而异，分层指导。孩子都是有潜能的，不同班级不同年龄的孩子发展的状况不尽相同，因此要针对不同能力的孩子进行不同层次的指导，并在指导中保持一颗童心，做孩子的玩伴，多引导、少包办，多支持、少命令。

最后要角色转换，提高质量。游戏前教师要当好主角，科学策划，丰富孩子的经验。游戏开始后教师要变成孩子的玩伴，带着一颗童心参与游戏，尊重孩子的自主权，与他们一同快乐。游戏结束后教师要回到主角，做好游戏活动的反思者。

三、给予分享回应的游戏评价。

游戏是孩子自发自主的游戏，而游戏的评价充满着教育的契机，当游戏结束后，有的孩子满足，有的孩子尽兴，有的孩子遗憾，有的孩子意犹未尽。所以让孩子们围坐在一起交流一下体会，分享游戏中的快乐与经验，讨论遇到的问题与疑惑，是很有必要的。只有给予孩子分享和回应的游戏评价，才能让孩子在激烈的讨论中，在快乐的分享中积累经验。

游戏是幼儿园教育的主导活动，是符合学前儿童年龄特点的一种独特的活动形式，是促进幼儿身心全面健康发展的重要途径。作为一名一线的幼教工作者，唯有全面理解幼儿游戏活动的性质和功能，才能科学地设计和指导幼儿的游戏活动；唯有及时总结游戏教学的经验和教训，才能不断提高幼儿教育的质量，真正为幼儿的健康、全面发展提供优质的教育活动。

游戏心得体会怎么写篇三

红黑游戏是一项非常有趣和富有挑战性的策略游戏。在这个游戏中，玩家需要代表红色方或黑色方，通过采取正确的策略和决策来获得胜利。以下是我玩红黑游戏的一些心得体会：

1. 了解游戏规则和策略：在玩游戏之前，你需要了解游戏规则和策略。这个游戏有一些基本的规则和策略，例如兵营、空投和迂回等。你需要仔细研究这些规则和策略，以便在游戏中更好地运用。
2. 集中注意力：红黑游戏是一项需要高度集中注意力的游戏。你需要时刻关注游戏的变化和对手的动向，以便及时采取正确的措施。
3. 保持冷静：在游戏中，我们难免会遇到一些困难和挫折。这时候，我们需要保持冷静，分析情况，采取正确的决策，以便尽快扭转局面。
4. 不断学习和调整：红黑游戏是一个不断学习和调整的过程。你需要不断总结经验教训，并根据情况做出相应的调整。这样，你才能更好地适应游戏的变化，并取得更好的成绩。

总的来说，玩红黑游戏需要我们认真研究策略，保持冷静和集中注意力，不断学习和调整，以便在游戏中取得胜利。

游戏心得体会怎么写篇四

角色游戏是学前儿童以模仿或想象，通过扮演角色，创造性地反映周围现实生活的一种游戏。角色游戏适应幼儿身心发展的需要而产生，是幼儿期最典型的最有特色的游戏，也是创造性游戏中最有代表性的一种游戏。

《幼儿园教育指导纲要》中明确指出，幼儿园教育应尊重幼儿的身心发展的规律和学习特点，以游戏为基本活动。游戏不仅给幼儿带来了快乐，更重要的是能促进幼儿综合素质的发展。角色游戏是幼儿非常喜欢的一种游戏，而游戏材料在角色游戏中尤为重要。游戏材料是进行角色游戏的物质条件，它不仅起着角色的作用，还能增加游戏情节，丰富游戏内容。下面我就谈谈幼儿园角色游戏开展过程中的一些体会。

1. 小班幼儿角色游戏的材料

小班幼儿的注意力以无意注意为主，其活动受外界刺激的直接影响，随意性较强，因而对周围成人活动的认识也往往是片面的，不完整的。小班幼儿思维的直觉行动性很强，其活动离不开具体的事物，活动的内容和形式要受到环境中的具体事物的制约，在活动中缺乏明确的目的。这就使他们在游戏活动中其思维离不开具体的游戏材料，离不开周围具体环境的刺激。

小班幼儿的游戏材料和同伴的游戏活动都能有效地激发他们的游戏动机，帮助他们展开特定的想象。所以，对他们来说，游戏中具有组织能力的因素是各种各样的材料以及同伴的模仿。同时这一年龄段的幼儿思维的概括性和灵活性较差，在使用物品进行游戏时“以物代物”的能力不强，使他们在模仿同伴的游戏时也往往追求和同伴相同的游戏材料，若同样的玩具材料不足，就容易发生争抢。因而教师在帮助他们开展游戏时，要注意给他们提供各种形象的玩具和游戏材料，以引发他们开展游戏的愿望。

2. 中班幼儿角色游戏的材料。

与小班幼儿相比，中班幼儿的身心发展水平有了较大的提高，思维的直观形象性增强，认知能力增强，范围扩大，使其想象逐渐变得活跃而丰富。尽管他们主动选择的角色是有限的，但他们在选择角色后能简单地设计游戏情节，把某个角色的几个不同的活动（或动作）排列起来，使之具有一定的连贯性。如在“娃娃家”中，“妈妈”先喊“娃娃起床”再给他洗脸，喂饭。“汽车司机先把车开到北京，再开到上海，最后开回徐州”等。由此可见，教师需要适当丰富幼儿游戏的连贯性材料，使幼儿能够积极连贯地把游戏开展下去，为幼儿的创造性游戏打下基础。

3. 大班幼儿角色游戏的材料。

大班幼儿随着对社会认识的扩展，直接经验不断丰富，其想象变得活跃起来。

大班幼儿的想象不仅在内容上丰富，连贯，而且能够充分地通过活动和玩具材料来展现自己的想象，材料本身就能够刺激幼儿游戏的欲望，使游戏活动表现出浓郁的创造气息。因此，教师应该根据游戏的要求结合教育意图而投入游戏材料。例如，“菜场”游戏进行到一半，来了一位“顾客”要买肉骨头，可“菜场”没有现成的肉骨头卖，怎么办呢？游戏似乎只能终止，或者“顾客”改买别的菜。可是，这位“顾客”是因为家中的“奶奶”生病了，“医生”说要熬肉骨头汤给她喝。情急之中营业员灵机一动，拿起一团橡皮泥，压扁，再搓成条，然后把橡皮泥的两端捏圆，于是，肉骨头就有了，“顾客”高兴地买回去了。由此可以看出，教师应为幼儿提供更多的具有操作意义的半成品材料。

想象、创造是幼儿角色游戏的特征。从角色游戏中看出，幼儿对于成品玩具或教师自制的仿真玩具只有短暂的兴趣。对于成品玩具，幼儿只会问“这是什么？”，“它是干什么的？”

而对于一些非成品材料，幼儿就会问“这是什么？”“它像什么？”“它可以用来干什么？”因此，我们将原本要制作成品的材料，如纸，笔，剪刀，玻璃瓶，泡沫，海绵块，彩带，小木棍等分放在活动室里。鼓励幼儿寻找自己需要的材料，大胆想象，创造。

游戏心得体会怎么写篇五

“毕业墙”，要求一个集体翻越一堵高4.2米且垂直的围墙，不能运用任何工具，所有的人都要爬上毕业墙，才能最后毕业。经过讨论，我们找到了爬毕业墙的方法：高个队员站在魁梧高大的垫底队员肩上，再由第二轮队员托举高个队员的脚，使其可以伸手够到墙顶，努力爬到墙上，再把下一位队员拉上来，其余队员围在墙下，双臂弯曲呈托举状，作保护人墙，队员都爬过墙了，最后一个队员抱紧倒数第二个队员的双腿，被墙上的队员拉上去。先是几个体质好的上，上去后要拉下面的队友，之后，女队友先上，后面跟上，我们总共有三个队友是在最后的，先把个头最小的送上去之后，剩下我和另外一名队友了，我体重比他重，我得踩上他的肩往上走，我把绳索在手腕上小心缠绕后，我放松了自己，我知道，我月用劲，上面的队友也越难以承重，队友抱住了我的腿，我的手腕一下子承受了两个人的重量，实在是疼痛难忍，这是我不曾承受过的，一个念头闪过，能不能放弃？我抬头望了望上面的队友，他们都在为我加油，不能放弃，不能因为我个人的闪失让集体前功尽弃啊！不管怎么样，我一定要坚持下来，我承受的不是我们两个人的重量，而是整个团队的希望，不能因为一个人影响团队！坚持到了最后，大家欢呼雀跃，我们毕业了！企业拓展训练心得体会“毕业墙”：4米高的逃生墙，17名队友不准借助任何外力，要在40分钟内全部通过。想想这似乎是根本不可能的事。然而我们做到了，14分钟完成，17名队友全部通过，无一受伤。试想，如果没有即使被人把肩膀踩的血痕累累也心甘情愿的人梯，这将是一个不可能完成的任务；试想，如果没有全队人一双双高高举起保护的双手，也将没有这么令人惊叹的结果。可行的方案，团结一

致，齐心协力，久违的感动模糊了我的双眼。

通过这次拓展培训，通过一次次的分享，使我充分领略到了团结协作的重要意义，激发了个人的许多潜在的特长和能力，进一步培养了自己水轮机发散思维、逆向思维、树立创新精神的思路，促进了同事间的友好、互助、彼此信任、相互关爱的和谐感情，加深了讲究方法、时间的统筹和管理，能较好的提高工作效率。学无止境，忠言逆耳，我会在不断的学习中充实自己，弥补自己的不足，用“心”去完成每一件工作。这次训练就像一次照镜子一样，重新认识竹鼠了一下自己，看到了自己很多的不足和需要改进的地方。真心感谢公司给我这么好的学习及成长的机会，我会继续努力。这次培训对我的工作迈进了一个大台阶，让我橡胶磁懂得了站在外面看问题，意识到自己一直没有发现的缺点，也对自己的工作有了一个重新的规划。在工作中多听大家的意见，说话之前多考虑，办事时要稳重，只要计划安排好方案策略，实施过程中就要果断。用心把从培训中学到的启发一点点运用到工作中来，慢慢去吸收去懂得……拓展训练虽然已结束，但拓展精神要一直延续到工作中的每一天。我们重新制定了属于销售部的队名，队训，队歌，以激发大家每天积极向上的气势，同时锻炼大家的团队合作精神！销售部是公司注入的新鲜血液，也是公司的新生力量，我们会拿出年轻团队更具创新的思维和无所畏惧努力拼搏的精神为公司为自己创造更大的价值！在此预祝公司明天会更好！

游戏心得体会怎么写篇六

4月21日，我参加了观摩语文、数学课例并聆听专家讲座等活动。作为一名新教师，听了语文、数学课和报告会后。两位专家讲课的风采以及独特的见解，令我受益匪浅，深有体会。

第一课是四年级的数学课题《确定位置》。给我留下的印象是：趣味浓，形象！

趣味浓：授课老师通过“找同学”、“对号起立”、“抓小偷”等方式，成功激起孩子的学习兴趣，并让他们在自主思考的过程中理解数对的意义，学以致用。在游戏中学习，使得整个课堂有着浓浓的趣味性，数学原来也可以这么有趣！
形象：对于小学阶段的孩子来说，比较难理解数字这样抽象化的概念。而在此课中，授课老师举例贴近学生生活，如教室座位的定位。使得原本抽象的理论，更简单直白得展现出来，具象化更易于被理解。最后，以“找深圳旅游地点”的方式，让孩子们贴大头贴的同时，再次巩固所学的知识。

总的来说，整节课的衔接很畅顺，而且课件也做得非常用心、有趣，以及与孩子们的互动非常好，这都是值得我学习的地方！

第二课，是五年级语文的两篇阅读文：《末日方舟，精英的避难所？》和《地球只有一个》。

开始前，授课老师活泼有趣的课前交流，让孩子放松心情，并激发了学生的学习热情，这点很贴心。教学中，主要采用了小组合作的学习方式，通过两篇文章的对比，让学生对学习内容进行充分的实践和探究，自己找出答案或规律，培养学生的合作探究能力，体现了探索性的教学过程。他提的问题都具有启发性，能引导学生通过身边的知识去研究然后得出结论，最后把新知变成能力。成功做到以学生为主，教师为辅的新课标思想方针。

2012年4月24日

游戏心得体会怎么写篇七

随着教育制度的改革以及教育方式的进步，教育越来越以人为本，以幼儿的兴趣为主要教育基础。

对于幼儿来说，游戏是幼儿群体的普遍兴趣，将教育的课程

融入到游戏中去，以此激发幼儿的兴趣，达到教学的目的，成为现代幼儿园教学的一大主题。

去年本人有幸参加黄山市课程游戏化教学观摩，聆听王老师的一堂绘本教学与社会领域的解析分享，倾听王老师《幼儿园课程游戏化的理论与实践》的讲座。本次培训收获颇多，就《幼儿园课程游戏化的理论与实践》中阐述一些自己的心得体会。

十多年的教学经验告诉我，小孩子生来是好动的。游戏是幼儿生活的一个重要因素，是幼儿内在本质的外在表现。游戏作为幼儿独特的自发活动，是发展幼儿自动性的活动形式，不仅对于幼儿的生活与发展有极其重要的活动意义，也构成了幼儿教育的基础。

我们常听到家长这样评价自己的孩子“我的孩子做什么都没劲，只要玩起游戏来一头是劲”。有时我们也会发现在集体活动中，有一部分孩子注意力不集中，老师单纯的说教引不起孩子学习的兴趣，但老师说“下面开始游戏”时，孩子们马上改变原来的姿态，随时准备投入到游戏中。

家长的表述，孩子的表现给我们一个信息：孩子对游戏的渴望，就像我们人类对食物的需要一样。游戏是孩子成长过程中不可缺少的食粮。当他们一有空闲，便会想出各种办法玩，努力玩出新花样。大自然的一声虫鸣，会引发他们去寻找；小鸟的翅膀被折断，他们会像大人一样给小鸟包扎、喂食，扮演鸟妈妈、鸟爸爸精心照顾小精灵；当一簇美丽的花儿开放，他们便试着种上一两种植物，期盼着绿色的生命给他们带来惊喜。

游戏是幼儿社会性发展的主要方式。游戏是社会活动的一个浓缩。它把一些复杂的社会现象融入到游戏中，以游戏这种娱乐的形式呈现出来。游戏让幼儿认识事物及其规律，学会处理各种社会关系，促进其社会性的发展。

游戏心得体会怎么写篇八

通过本次培训，我认识到集体教学活动主题的产生有两种情况，一是在幼儿游戏活动中发生，二是教师依据课程或者学科知识以及幼儿发展的需要而进行预设。

在幼儿游戏活动中发现主题。幼儿在自主游戏活动中，常常会发现一种常见物品的其他玩法，注意力由此转移到新的玩法中，乐此不疲。例如，有时候我在观察幼儿游戏时发现，本来在美工区给瓶子进行彩绘的幼儿突然都蹲在地上玩起了瓶子。原来幼儿发现不同的瓶子掉在地上后滚动的轨迹不一样，有的沿着直线滚动，有的却会“转弯”，呼朋唤友引得其他区域的幼儿都放弃了自己正在进行的游戏，都玩起了瓶子。

集体教学活动“好玩的瓶子”顺势而生了。幼儿收集了多种形状的瓶子，在活动中探索各种瓶子的滚动轨迹并记录下来，孩子们交流后发现，薯条罐、可乐罐、啤酒罐都沿着直线滚动，而酒瓶、矿泉水瓶会自己拐弯，尤其是“特种兵”饮料瓶子转的弯更大，“好像在画圆圈”。在比较中，大家得出了这样的结论：口和底一样大的瓶子（圆柱体）基本会沿直线滚动，口和底不一样大的瓶子会转弯，口和底相差越大转的弯也越大。

游戏中生成的集体教学活动真正体现了“跟随幼儿”的兴趣和需要的特点。教师在幼儿游戏活动中观察幼儿，发现他们的兴趣点以及其中的教育价值，确立发展性目标，教师和幼儿共同收集玩具材料、设计活动，在活动中引导幼儿探索、解决游戏活动中遇到的问题。在这样的活动中，幼儿学习的积极性、主动性、创造性得到了充分发挥。

在集体教学活动之前开展游戏活动。怎样实现预设的集体教学活动与游戏活动有效衔接，这是一个难点。我们要尝试在开展预设的主题集体教学活动之前，把教育意图渗透在丰富

的、有组织的环境中，通过游戏环境中的诸多因素来传递信息、启发诱导幼儿进行探索活动，让幼儿看一看、玩一玩、做一做，在操作、体验中获得经验，使游戏朝着预设目标的方向发展。

不管是问题的产生，还是前期经验的获得，集体教学活动之前的游戏活动都让幼儿进行了“有准备的学习”，他们完全可以运用已经获得的经验去同化、顺应，进行经验建构。

在作为集体教学活动先导的游戏活动的组织过程中，教师要充分发扬游戏精神，创设宽松的环境，提供丰富的符合幼儿需要的、适合幼儿天性的材料，给幼儿充足的时间，引导幼儿自由、自主、自在地游戏。让幼儿在玩中提出问题，获得经验、尝试错误、感受愉悦、学会思考。

游戏之中，教师要进行细致的观察。观察、解读是架设在幼儿游戏活动和有效的集体教学活动之间的桥梁。只有善于观察、准确解读幼儿的游戏，才能发现真问题和真需要，才能了解幼儿现有水平，准确把握幼儿的最近发展区，才能自然、无缝地生发活动主题，才能巧妙地把教师的课程转化成幼儿的课程。