

# 2023年挑战游戏心得体会 盲行游戏心得体会(大全7篇)

心得体会是对一段经历、学习或思考的总结和感悟。大家想知道怎么样才能写得一篇好的心得体会吗？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。

## 挑战游戏心得体会篇一

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。

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。

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！

## 挑战游戏心得体会篇二

“挑战游戏强化心得体会教师”主题，似乎是与学生相关的话题。但是，一个教师的教学效果也很大程度上取决于其个人的心态和关注焦点。这就是为什么，经常参与挑战性游戏的教师更容易把控好班级管理、发掘学生才能、促进学习进步等问题，成为优秀教师的一部分原因。

### 第二段：个人经验

从个人经验来看，身为一名教师，我参与过各种各样的挑战游戏，收获颇丰。尤其是在团队合作、迅速反应、提高自信心和丰富知识等方面受益匪浅。更重要的是，我能将这些经验融入教学实践之中，对班级管理和学科教学带来了很大的



改善，使我赢得了学生和家长的信任和尊重。

### 第三段：对教学的帮助

对于提高教学水平方面，挑战游戏也发挥了重要的作用。例如，在我教授的一门课程中，我设计了一道难度适中的任务，要求学生们在限定时间内完成所有的知识点，并以学生小组形式开展工作。这项任务不仅激发了学生的主动性和团队协作精神，同时也提高了学生们的注意力和反应速度，并帮助他们更好地掌握了知识点。

### 第四段：对学生的促进

挑战游戏对于学生的身心发展也有很大的帮助。在教学过程中，我还设计了一道生命教育类的挑战任务。通过这项任务，学生们真切地感受到了生命的可贵和珍惜，这让他们在日常生活中更懂得了爱人、尊重生命这些道理。任务还培养了学生们的团队精神和积极面对未知挑战的勇气，这都是以后他们在社会中成功的必备素质。

### 第五段：结论

在流行的教学模式中，挑战游戏已然成为了一种趋势，这些游戏可以帮助学生提高学科能力和整体素质，使教师与学生之间的关系变得更加紧密。对于教师来说，挑战游戏也是一种保持学科知识更新和教学创新的方式。然而，选择合适的挑战游戏很重要，不失分寸才能让游戏真正地增强班级管理和教学效果。

## 挑战游戏心得体会篇三

在松弛、欢快的游戏情境下，更容易激发幼儿的主动性、想象力和创造欲，提高幼儿对语言的掌握和运动能力的发展。

下面是百分网小编为大家整理的幼儿园游戏心得体会的相关资料，欢迎大家阅读。

我们经常说的，幼儿园以游戏为基本活动，就是什么时间段的的活动都是以自由游戏活动为主。难免有老师会质疑这样的问题：难道连幼儿上厕所、吃饭、睡觉也要以游戏来进行吗？如果是这样的话，那幼儿园可能就是一个绝对自由的地方，想干什么就干什么，没有了起码的行为规则和要求，培养出来的人也许会不适应小学的正规学习。而我们的这本书中提到自主有两个尺度：一是相对于客观状况、生活环境等外部强迫和外部控制的独立、自由、自决和自主支配活动的权利与可能；二是相对于客观现实的能够合理利用自己的选择权利，有明确的目标，坚忍不拔和有进取心。从这个概念的定义中我们可以看出部分教师对自主性游戏理解的几大误区，比如给任何活动都冠以游戏的名称，追求游戏活动的热闹场面，以单一的游戏形式贯穿一日活动，这也是我自己经常会走的误区。

其实这样是与理论相违背的，因为从自主性游戏的特征来说，它又具有游戏计划的生成性；游戏环境的多样性；教师角色的多重性；游戏机会的均等性。而实践中不少教师认为：自主性游戏教师是不能指导的，当儿童有了问题教师不敢去介入，惟恐别人指责又在“导演”，无法把握教师指导的“度”，这样势必就会削减游戏的教育作用。对于我们心中的很多困惑，在这一章节中也有明确的解说，在自主游戏的几对关系中指出，在游戏中，儿童是游戏的主人，教师是指导游戏的主人。许多研究表明：有教师指导的游戏更能促进儿童游戏水平的提高和儿童能力的发展。儿童由于身心发展的特点，对周围事物的认识和理解都有一定的局限性，在游戏中常常会出现各种各样的问题，需要教师的帮助。教师在鼓励儿童自主探索、尝试的前提下，给儿童以适当的帮助是非常重要的，这样不仅能促进游戏继续延伸下去，而且能让孩子在尝试的过程中获得成功感和胜任感。

最后我想用书中的一段话来总结我的感想：幼儿是游戏的主人，幼儿对游戏活动能自主地选择、支配，在游戏中充分享受游戏的趣味性、娱乐性、自主性。教师在游戏中的作用在于如何激发幼儿的积极性和主动性，为幼儿创设良好的游戏环境，为幼儿自发、自愿的活动提供条件，同时也将教育目标、要求渗透进去，以促进幼儿的发展。

孩子是今天的花朵，更是明天的太阳，作为我们来说，为了他们，我们做什么都值得，虽然这条路很漫长又迷茫，还看不到边，但是我相信我们每一位幼教工作者都愿意这样前行，这就是我们的专业，我们的责任。

《幼儿园工作规程》中明确指出：“游戏是对幼儿进行全面发展教育的重要形式。”《幼儿园指导纲要》中同时指出：“玩是幼儿的天性”，“要发现、保护和引导幼儿固有的天性”，“以游戏为基本活动”。游戏是幼儿童年生活不可或缺的一部分，它是孩子童年的欢乐、自由和权利的象征。丰富多彩的游戏不仅可以促进幼儿身心健康发展，培养良好品行，而且能增长幼儿的知识，发展智力。

### 游戏是最好的思维训练

游戏是促进幼儿智力发展的最佳活动。通过游戏唤起幼儿的兴趣，集中注意力，充分发挥想象力和创造力，使幼儿在轻松愉快的气氛中学习，促进幼儿智力发展。按照皮亚杰的理念，从认知活动而言，游戏是同化的过程。幼儿玩游戏越多，他们智力会发展更好一些。

chq先生说过，游戏是儿童的心理特征，游戏是儿童的工作，游戏是儿童的生命，从某种意义上说，幼儿的各种能力是在游戏中获得的。

游戏在幼儿园教育实践中的运用，不仅可作为教育教学的基本内容，也可作为组织教学活动的有效手段，更应是贯穿整

个幼儿园教育教学所有过程。这样才能给幼儿一个真正的游戏童年、快乐童年和成长童年。在游戏中，幼儿的动机是“我要玩”“我要学”，因此幼儿身心总处于积极主动状态，只有这样，才能最大限度的调动学习主体的积极性、主动性和创造性。游戏的魅力主要不是“好玩”，而是幼儿主体性的体现与发挥，幼儿的游戏与学习是发生在同一活动过程中，游戏的过程也是学习的过程。所以是根据幼儿的身心发展的特点和规律，使幼儿的学习游戏化，培养和提高他们对学习过程本身的兴趣与好感，使幼儿对学习的兴趣日有长进，让幼儿在愉快的游戏中增长知识，就好象春风化雨般使草木生机盎然。

### 精心创设游戏活动环境

保证充足的游戏时间。教师要确保幼儿在游戏中有足够的时间和空间，时间在半小时左右，如果时间太短幼儿游戏不能尽兴，时间太长幼儿会对游戏失去兴趣。所以教师一定要掌握游戏时间的度。

准备足够的游戏材料。材料是幼儿游戏的工具，在游戏中为幼儿提供多种材料，有利于幼儿通过探索接受丰富的感官刺激，利用不同的材料去替代和想象，在与材料的互动中促进发散性思维的发展。比如在活动区中为幼儿准备许多半成品的材料，有各种质地不同的纸类材料(白纸、腊光纸、皱纹纸、信封)，白纸可以画画、折纸。腊光纸色泽艳丽，可以折各种小动物，也可以作为剪纸的材料。皱纹纸可以做小花、拉花、还可以搓成纸球等。形状各异的纸盒(包装盒、药盒、化妆盒)，可以做家具、汽车、玩具等。插塑玩具，木制玩具，美工材料(笔、油泥、剪刀等)，可以让幼儿动手捏、搓、团、揉做成各种小动物和各种形状物品。用剪刀可以剪窗花、动物轮廓等等。

营造宽松和谐的游戏氛围。游戏是幼儿的第一需要，为幼儿的游戏营造宽松的心理氛围，它符合幼儿的年龄特点，满足

身心发展的需要，给孩子带来快乐。如户外活动、餐前、餐后、离园前后等，此时，幼儿可以自由自在的玩耍，气氛宽松愉悦，从而能调节幼儿在各项集体规则活动后产生的疲劳，在心理上获得放松。在自由游戏中为幼儿营造一个宽松的心理氛围，让幼儿产生愉快的情感体验，提高兴趣，从而激发幼儿的独立自主性，形成积极的自我意识，增强自信心。

如果你问我孩子们什么时候是最开心的，作为一名幼儿教师，我会告诉你孩子们在玩游戏时最开心。每当看到孩子们玩游戏时脸上露出的可爱笑脸，我也会被他们的快乐所感染。活泼好动、爱玩游戏是孩子们的天性，孩子们就是在玩游戏的过程中一天天长大的。

一、尊重儿童，尊重儿童的学习方式。

二、儿童从一出生就是主动的有能力和自信的学习者

如果你把他当孩子一担忧、责备、溺爱就会出现，控制阻挡、反对的行为就会出现；如果你把他当成学习者——“哇”的时刻来了，这一刻有什么学习发生，支持、回应、推动才能产生；而且儿童的自我保护能力是在游戏中发展起来的；所以，请相信你的孩子，儿童从一出生就是主动的有能力和自信的学习者。

三、教学就是倾听，教学就是回应(闭上嘴、张大眼、竖起耳朵，追随儿童的学习方式，回应儿童的需求)

当有人倾听儿童的心声时，力量的天平称就会向儿童倾斜。幼儿在游戏时，请在一边站上一会儿，给学习留出空间，仔细观察儿童在做什么，然后，如果你能很好地理解他，可能你的教学就会和以前不一样了。

通过本次的培训，让我意识到了游戏对幼儿的重要性，给予我今后在工作上，如何安排幼儿的游戏提供了帮助，也转变

了自身的观念。

## 挑战游戏心得体会篇四

举例一：宝宝无理取闹时，不可心软改变立场

宝宝要什么东西时，如果是又哭又闹的话，不管这件东西是不是他很想需要的，这时候不能给他，给他的话是鼓励他，到后边哭闹成了一种武器。还比较小的时候带着宝宝到超市，看到卖糖果的摊子，赖在那里不肯走的，母亲坚持不买，把在那里哭闹的宝宝拎了出超市，后边还有一次，是抓到一粒糖果要往嘴巴塞，母亲反对，说没买单不能这样貌，再到之后就不这样了，只是跟母亲商量，买一些好不好，这个时候，买了会很高兴，不买也没很大情绪了。

如果宝宝此刻吃饭的时候总是要喝水，好象是条件反射似的，之前吃饭过程中喝水，母亲是反应比较大些，不让他喝，结果你越是制止他啊，他越要这样干，到之后母亲装作没看见，他还会在喝完之后，跟我说，母亲，你看我喝水了，目的是引起家长的注意。

如果你家的宝宝爱模仿母亲在家里干活，母亲一般都会制止宝宝动作，其实起不到什么效果，反而拿着工具在客厅里头挥来挥去。如果你家的宝宝以后再抄起家伙时，母亲开始肯定了他，哎呀，你真棒啊，能帮母亲干活了，宝宝听了这话，那真是太高兴了，还真象模象样的弄上一圈，然后把工具再放回原处。

举例三：如何处理好宝宝的情绪问题

有些宝宝只要母亲或者父亲在家，就跟母亲(父亲)又疯又闹的，十分的亢奋，中午连午觉也不睡了，人家说这是宝宝表达爱的一种方式，不知道是不是宝宝在幼儿园太压抑了(母亲

的猜想)，关于这一点，母亲还真有点不知所措，有时候疯得太厉害了，母亲父亲就会制止，其实好象没什么效果哟，要试图引导宝宝，表达爱的方式不只停留在这一种。

育儿体会

## 挑战游戏心得体会篇五

短暂的3天半，在期待中来，在快乐和些许失落中去。原因是：提到夏令营，自己很期待享受夏令营所带给学生的“学习、实践、创新”三大能力的实战训练，让学生在实战中学会学习、学会实践、学会创新，可是，“我们的学生只是本次师资培训的工具，本次取名叫夏令营，是为了营造培训的气氛。实为一次学科教学培训。”（李涛博士语）与以往不同的是，多出了学生的参与，教师不再是“学习学习再学习”，变成了“大街上炒板栗——现炒现卖”，教师把刚刚学来的某一个游戏，在学生中去具体指导学生“玩”——在游戏里学习知识的过程中，学会合作、学会思考、学会交流、学会分享。

本次“夏令营”活动，让我明白游戏教学就是以游戏的形式教学，也就是让学生在生动活泼的气氛中，在欢乐愉快的活动中，不知不觉地就学到了教材中的内容，或者学到了学生们必须掌握的课外语文知识。小学生正处在好奇、好玩、好动时期，因此，游戏教学能有效地激活小学语文课堂，让学生在做一做，玩一玩中，获得语文知识。

教师首先需抱有轻松愉快的心情，将教学视为一件可以愉悦人心，促进成长的事。若以游戏教学，这样在处理教材、设计上更具有创造性。在教学的方法方式上，就会具有更大的灵活性，更浓厚的人性色彩。在教学目的的达成上，有效性更强。例如我们教给学生玩的《故事小火车》这一游戏，是

让学生抽选自己喜欢的卡片，再把卡片放入翻入“小火车”的车厢里，再根据卡片内容，结合故事的发生发展结果的故事情节，让小卡片的主人依次串烧故事，这样的课堂，远比我们传统的一板一眼的讲授效果好的多。从实际出发，面对客观现实和生活实际，首先要转变观念，将语文学科的严肃化、抽象化的观念逐步转变到教学即游戏的观念上来。

1、合理安排游戏时机在语文教学中，有的课需要通过游戏对学生进行激趣，以便揭示课题，引入教学；有的课是在教学的过程中，让学生边玩边探究，从玩的过程中发现、解决问题，学习新知识。根据上述情况，教师就需要在教学设计时对开展游戏的时机作出合理的安排，不同的课，不同的游戏进行游戏的时机都不同，必须根据具体的情况预先作好安排，这对于提高教学效果有着重要的作用。

(1) 要求学生听到开始活动的命令之后才能进行，听到暂停或结束的命令后立即停止活动。

(2) 进行语文规范操作训练的一些要求也可采用游戏的规则来布置。游戏的规则不宜定得太繁，应当简明并且容易执行。一旦学生开始，就要尽量注意少干扰学生的活动，尽可能使学生的游戏保持连续性。

3、重视教师的指导作用教师在组织语文游戏活动过程中的指导作用，包括如何使学生能够顺利地进行游戏活动和如何尽可能地使学生自行获得语文知识两个方面。

(1) 指导学生进行游戏时，教师应该先讲清楚游戏的名称、方法和规则必要时还需讲解游戏中所使用的各种材料和器具的名称以及使用的方法，并予以适当的演示。只有让全体学生都明白了做什么语文游戏，怎样做游戏，获取知识。

(2) 指导学生学习和获取语文知识方面，根据学生在进行游戏开展语文活动中的需要和表现，及时给予指导帮助，启发



他们的思维，教给他们具体参与语文活动的方法，纠正错误，尽量使学生在语文游戏活动中由浅渐深地获取新知识。

4、适时结束游戏并认真总结游戏一般不宜进行太长久，也不宜反复。控制的原则是在大多数学生已经获得了知识而感到满足时予以结束较为适当。游戏进行太长久，学生的兴趣下降，注意力涣散，甚至会出现不遵守游戏规则的反常现象；游戏进行的时间如果太短，多数学生在语文游戏刚开始不久兴趣正高涨而还没获得应有的结果，这也必然会影响教学的效果。游戏结束时还要注意引导学生对语文知识进行归纳总结，结合游戏开展的情况要进行适当的评判，以表扬在游戏中表现突出的个人或小组，还要安排学生整理学具，这是开展语文游戏的基本要求之一，也是培养学生良好的语文习惯的一项有教育意义的具体措施，应尽量使游戏善始善终。

总之，所有的语文游戏在语文教学中的应用，不能脱离与其他教学形式的配合。在语文教学中应用游戏的教学方法，尽可能发挥游戏的特殊教育功能，讲求实效，努力使语文游戏为满足语文教学服务，真正让学生愿学、乐学、会学、善学，最终促进学生语文素养的有效发展。

希望本次“抛砖引玉”的学科培训，能给我们每一位参训老师有更多的启发和思考，想必就是本次“夏令营”的最终目的。

## **挑战游戏心得体会篇六**

如果你问我孩子们什么时候是最开心的，作为一名幼儿教师，我会告诉你孩子们在玩游戏时最开心。每当看到孩子们玩游戏时脸上露出的可爱笑脸，我也会被他们的快乐所感染。活泼好动、爱玩游戏是孩子们的天性，孩子们就是在玩游戏的过程中一天天长大的。

20\_\_年5月日，我有幸听吴老师的专题讲座《幼儿与游戏》的

相关知识，内容中所涉及到的内容都是日常工作中我们所碰及到的，并且对我们日常的工作起到了很好的指引作用。内容中特别强调了游戏在幼儿教育中的重要性。下面我就谈谈在这次培训学习中我获得收获。

在这次培训中，吴老师让我们记住三句话：

一、儿童从一出生开始就是主动的，有能力和自信的学习者；

儿童的学习方式就是玩，喜欢自由自在的玩，我们老师能给孩子自由玩吗？我们是不是无形中限制了孩子？其实我们要把游戏的空间还给孩子，呵护孩子而不是控制。

其实想想，不让幼儿自由自在的玩根本原因是“我不相信他”真的就像吴老师说的那样：不要以为你什么都教，请相信他，给他空间解决，他会想出办法来的。我深深的反思我自己，是啊，如果我把他当一个学习者，支持他、相信他、回应他、推动他，那肯定会发现他的学习是那么的精彩。要知道儿童的各种能力是在活动中发展起来的。吴老师给我们举个例子：幼儿在游戏的过程中学会用筷子，那他的手部的能力得到发展，脑部也跟着发展了。我们要做的就是培养孩子的学习特点。

在区域材料的投放上，吴老师抛出了一个问题：怎么样才能站在儿童的角度去想问题？她告诉我们，在你创设幼儿园环境时，想想你的在小时候，你喜欢玩些什么？你最喜欢怎样玩？你就能知道材料怎么来了。

在游戏中的材料是如何跟进的呢？一是我们要明白材料的寻找过程本身就是游戏；二是材料的多种使用就是游戏水平高低的体现，它包括想像替代、开放性的材料、材料的使用方法不限定。

总之，我记住了这句话：请与你的童年游戏经验链接。

### 三、教学就是倾听，教学就是回应

我们要倾听儿童的心声，孩子们在玩游戏时，在一边站上一会儿，给学习留出空间，仔细观察孩子在作什么？然后，用心感受，如果能够很好的理解他，那我们的教育就会和以前不一样了。

在倾听孩子的同时追随孩子的学习方向，他需要帮助，遇到困难时我们及时回应他，关注孩子们的学习品质是我应该做和改变的。

### 挑战游戏心得体会篇七

一个考验你逻辑分析，组织语言，包括团队配合的游戏。

伟大的乱民篇：在这个16人游戏中往往1，2个乱民就可以坏了整个游戏。当然我们都是从新手过来的，但如果你有一颗善于观察的心，就可以不仅能做良民，还可能是“神民”，甚至关键时刻帮警察挡刀。

关于新手区的新人话语分析。有这类人刚开始有角色的往往特别激动，废话相当多，甚者会不停的刷屏。特别是发些与游戏无关的话语，或者在关键问题时候装晕，说自己不懂。作为良民，可以先观察这类人的举动，别忘了当他投票后，一切就能说明问题。（纯属举例，主要针对的是新手是性格比较单纯或者性格比较莽撞的杀手）

而后期还活着的ss□在新手里面又是以不说话的占多。但关键还是要看投票。游戏里面有“淹死”。但不是你不说话就会被淹死，只要你参与了投票等等，证明你存在□ok!你就会好好的活着。

我往往第一把是m还会玩玩，第二把还是m□就切出去玩游戏，只参与下投票。

组织语言篇。对你语言组织能力的考验，包括考验你的打字速度。所以说学好语文很重要，逻辑分析很重要，高手能说得话里没有漏洞，还能嫁祸给别人。我遇到的一次我是杀手，在2ss□3jc我被验出来的情况下，被我忽悠忽悠瘸了。白天票死一个，晚上再杀死一个，最终胜利。因为对方警察太懦弱，想跳又不敢跳，一旦说话不肯定，就会被别人抓住漏洞□jc验出杀手后直接说查杀，内推直接说排谁，简洁明了。

位置学篇。至少我相信位置学，在16人的房间里。至少它的确提高了我成功的概率。首先说说常常被大家挂在嘴边的3，8必有一杀。但准确的应该说是16人的房间里3，8必有一人有身份。如果还细心观察的，会发现8，9，10号最容易出身份。本人经常坐8号位。所以还细心，细心的会发现8号是否有身份，可以看9号。9是pm 8是jc的概率比ss大，9是ss□jc没有连号，8是ss的几率很小。9，10都是jc□8号出现身份的概率据说是70% 另外，细心的还会发现如果警察是连号的，那么杀手也会连号。

还有就是相对应位置的会出身份。比如7号是杀手，那么乘以2，14可能是杀手。又比如1号是jc□那么对应的16，15号就可能隐藏着一个杀手。包括内推，话语分析。如果你善于观察，绝对在游戏中一抓一个准。