

2023年资本游戏这本书样 团队合作游戏 心得体会(优质9篇)

每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看一看吧。

资本游戏这本书样篇一

“建设高效团队是否重要或者必要”这样的命题，在我看来其实是一个伪命题，没有辩论或者花费更多的笔墨去描述的必要。然而怎样成为一个高效的团队是需要花费很多的“心血”去研究和实践的。

简单的从语法上来说我们很容易的就把“高效的团队”分成两部分，一部分是“团队”，一部分是“高效”。首先成为“团队”，其次做到“高效”。怎样构建团队？怎样做到高效？我们所有聪明的管理者对这样的问题都会有一个根据实际情况的解析和理论，也已经不需要我用长篇大论去谏言，况且浅陋如我并不能在一个晚上将这样的命题以高屋建瓴的方式分析透彻的，所以我就自作聪明的将这样的命题留给更睿智的管理者，而我却去做我的角色。

“我去做我的角色，做好自己的角色”，这正是我想表述的意思。我始终固执的认为做好自己的角色重要的只做到一点就可以了一一认清自己在其中扮演的角色。认清了自己的角色就可以认清自己需要做什么，而“怎么做”我相信有一大把的书或者人告诉你，而且比我说的还要详细和动听，所以我只说我认为需要提醒的。

在生活中，我们很容易认清自己的角色，我们是地球人，所

以我们要爱护我们的地球，减少对环境的污染；我们是中国人，所以我们要保护中国的每一寸土地，如果需要，我们会拿起钢枪；我们是孩子，所以我们要关怀我们的父母，打个电话就会让他们欣喜一个晚上；我们是父母，所以我们要用正确的方式对待我们的孩子，他们无论平凡或者卓越都是我们血肉的一部分；我们是夫、妻，所以我们要用比对待别人更加的包容对方的缺点，因为对方是那个你无论多晚回家都还能为你亮着灯的人。

但是在工作中我认为真正做到认清自己的角色很难，我想这里面主要有两个原因：一赋予的角色本来就不清晰或者导演选错了演员；二敝帚自珍或者妄自菲薄，我想为什么在生活中大家能够比较容易的认清自己的角色，很关键的一点是社会清晰的赋予了你角色，而且这种角色能够被最广泛的复制，并且有一个相对优化的评价体系，所以当你开始进入这个角色就有很多清晰的模版，万一你逃出了模版还有大批的人来纠正。而工作中，你很不容易获得这样的清晰的模版，因为各个企业的情况或许都不一样，同一个企业的每个阶段或许都不一样，甚至同一个领导因为受情绪的影响在不同时间做出的对角色的理解都不一样。但是我想在这种情况下，领导——角色的赋予者——是最重要的。领导是一台戏的导演，他对剧情中角色的理解决定了演员的表演，当导演把剧本一扔，没有分配角色或者角色分配不当，这场戏就会成为闹剧。所以全面的认识扮演角色的演员，正确、清晰的赋予演员恰当的角色，是一名优秀的所需要认真去做的。

敝帚自珍和妄自菲保一个企业里每一个部门都是不可或缺的，都是一台精密仪器里的一个部件，有些时候看起来可能不是那么重要，但是当你缺少了它，你忽然会发现原来这样的存在是必要且重要的。如果你是主角，不可以自以为是、欲望膨胀，认为自己才是不可或缺的，其实每一部分都是不可或缺的，没有绿叶的光和作用哪里来鲜花的绽放？所以不要轻易的对其他的角色指手划脚，认清自己的责权，对其他的角色保持微笑，这才是正确的态度。如果你是配角，请保持积极

的态度，不要以为自己也是主角，要烘托主角，突出主角，当角色已定不要老想着去抢主角的戏份，更不要去毁坏主角的表演。如果这场戏没有演好，主角没有好处，必然的配角更没有好处。还有一种情况是妄自菲薄，如果领导给了你相应的角色，如果没有能力，那么请尽的努力去完善你的能力，如果有这样的能力请勇敢的挑起担子，那怕你挑起担子走的是危险的下坡路，请相信，只有走过下坡路才有可能走到另外一个更高的山坡上去。

人生如戏，一场戏里面有各式各样的角色这场戏才会精彩。很多朋友对我说“我怎么会碰到这样的人”，我对他们说，这个世界正是因为有了各种各样的人，这个世界才会精彩，如果每个人都跟你的想法一样，那这个世界就只需要你一个人，其他都是镜子就可以了，你认为在这样的世界中你会很幸福吗？他们笑了，或许他们已经理解了，或许他们只是觉得我说了一个很冷的笑话。但是我们很多时候真是这样要求人家的，让人家成为自己的镜子就可以了。所以最后我想我能对“怎样做好角色”内容的一条补充就是：包容！绕了这么远的圈子，似乎跟高效的团队没有太大的关系，但是我善意的想，如果我们每个人在团队中认清自己的角色：策划者？决策者？执行者？协调者？监督评价者等等，那么凭借我们的职业素养建立一个高效的团队应该是一件相对容易的事情吧！

资本游戏这本书样篇二

某月某日，我有幸参加了兴化昭阳湖幼儿园的园本专题培训，即《指南》背景下课程游戏化主题培训。通过一天的学习，我收获颇多。

- 1、教师要明确观察与分析在先，指导与介入在后。

2、在观察中教师应思考何时介入，该怎样介入，才能使幼儿得到发展，“介入”才有效发挥它最大的功能。

3、是否需要教师的介入，这也是值得教师深思的问题。

4、教师应考虑以什么身份介入，才能既指导了幼儿的游戏，又不影响幼儿游戏的进行。

5、思考如何推进幼儿学习与发展。（如：游戏环境的调整，游戏材料增补和游戏组织的方法等等。）

1、为幼儿提供一个个游戏的场所，利用一切可利用的空间，最大限度地满足孩子游戏的场所。

2、为幼儿提供能操作、多变化、多功能的材料和废旧材料，并根据幼儿活动的推进和需要，随时调整和增添材料，层次性的材料使各种水平的幼儿都能不断得到发展。

3、利用家长资源、社会资源，共同配合收集各类材料和物品。

1、合理安排一日活动，保证幼儿自主游戏活动的时间。

2、安排好周计划和日计划，保证幼儿自主游戏活动的多样化。

幼儿自主游戏活动中的安全问题是幼儿园、教师与家长共同关注的问题，也是游戏中的突出问题，为了减少游戏中的安全隐患，尽可能避免安全问题，幼儿园与教师应通过现场教学、游戏分享等手段，培养幼儿的安全意识，提高幼儿的自我保护的能力。教师应仔细观察幼儿游戏活动的情况，根据需要随时增添一些保障器材，当幼儿进行挑战行为、幼儿求助和材料出现安全隐患时，教师适度介入，尽量避免安全事故的发生。

我相信：只要我们多观察、细思考，做一个有心的教师，将

学习的理论与实践相结合，尊重幼儿学习与发展的基本规律和特点，为幼儿创设自主游戏的空间与时间，满足幼儿自主游戏的愿望，激发幼儿自主游戏的兴趣，让幼儿快乐过好每一天，促进幼儿身心全面和谐发展。

资本游戏这本书样篇三

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。

《沙盘游戏治杂志》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，都有可能会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。

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！

资本游戏这本书样篇四

近日，更有幸聆听了罗小莲园长关于《幼儿园课程游戏化》的讲座。通过此次学习，让我对课程、游戏以及课程游戏化有了一个更深入的认和全新的解读。

在此之前，我认为《课程游戏化》的颁布与实施意味着旧的课程体系的结束，通过此次学习我们了解到《纲要》和《指南》和《课程游戏化》要求是一致的，是相互融合的，《幼儿园工作规程》中就已提出了“游戏是基本活动”的问题。所谓基本活动，意味着是重要的和不可缺少的。

作为一线老师，我常常疑惑于如何平衡“教和玩”的难题。在过去的教育教学活动中，为了生硬的体现教育教学活动中游戏的存在。我们通常只是植单一的插入一些游戏。所以在教学活动中我们常常会困惑，为什么在教学活动中孩子的兴趣缺缺，为什么孩子不愿意学。通过学习我才了解，课程游戏化是要站在质量的高度去考虑，站在儿童获得完整经验的角度去考虑，站在儿童身心发展规律和学习特点的角度去考虑，简单的说课程游戏化就是让幼儿园课程更贴近生活，更生动一些，更有趣一点，活动形式更多样化一点。幼儿动用多种感官探究、交往和表现的机会更多一些，幼儿的自主性和创造性更充分一些。

结合罗园长的讲座来反思自身发现，在以往的教学实践过程中，虽然在教学过程也能注重体现游戏化，但是在活动中并不能体现幼儿为主体的自主性游戏，由于害怕孩子“不会玩”“玩的不好”“玩的有危险”通常我在玩的过程中没能体现孩子的自主，这样的游戏往往只是在我的操控下“听我玩”！所以往往在玩的过程中孩子没有自我的意识，只是在我的控制下被动的接受。用罗园长的话来说游戏不是教学，不需要教师去“导演”和指挥，因为教师指导过头了，就成了“导演”，孩子游戏中的自由自主和创造就会失去，因此要合理指导游戏，应该融入课程文化，形成习惯。

课程游戏化的关键在教师，焦点在幼儿，幼儿行为总能折射教师的思想和作为。课程游戏化的核心追求是幼儿积极投入活动过程并充分探索、交往与表现，是幼儿不断丰富和发展新经验，在这个过程中，主要的不是教师说什么和做什么，而是幼儿说什么和做什么。良好的幼儿园课程会不断促发幼儿的兴趣，催生新的活动，能让幼儿专注地投入当前的和不断生发的行动中去。

此专题学习，让我开始反思自己的教育、教学管理行为，在日常教学中的确存在很多问题，作为幼教工作者，我们要珍惜孩子们有限的童年生活，探索有质量的幼儿园课程。而作

为一名老师，我需要不断的学习和反思。罗园长提出的一些解决措施，给了我启发和思考，在今后的教学管理中，我将修正自己的教育教学行为，学习先进的理念，与幼儿共成长。

资本游戏这本书样篇五

本文是关于心得体会的导盲犬小q观后感，感谢您的阅读！

这周看了一部电影，叫做导盲犬小q，描述了一只小狗从诞生到逝世的过程。我家里也在养狗，因此在观看的同时产生许多共鸣。

让我们珍惜现在与爱你的人和你爱的人相伴的一分一秒吧！

小q生下不久就被送到导盲犬培训中心，为了让它与人类建立起感情，它被寄养在仁井夫妇的家里。一岁生日时开始去培训中心训练，后来被送给盲人协会的主席渡边先生，渡边先生开始拒绝一只狗的帮助，认为不要导盲犬，但是经过了与小q的一个月相处了以后，建立了深厚的感情。可惜之后渡边先生病倒了，小q只好又回到了训练中心。在训练中心又当了7年的示范导盲犬之后，小q被送回了仁井夫妇家，在12岁的一天不幸摔了一跤而去世了。

本文来自于互联网，仅供参考和阅读。小q在导盲犬中心待了3年，但它从来没有忘记过渡边先生，这3年一直都在等渡边先生来接它回去。就在它听到熟悉的步声的时候，它很兴奋，因为它终于等到了，等到了和渡边先生相聚的那一刻，但是它却和渡边先生走了最后的一段路。那一段路，只有短短的30米，这是小q与渡边先生的最后一次合作。

影片当中还有一幕令我颇有感触，在渡边先生的葬礼上，小q守在棺材旁边低声地呜咽，眼睛里仿佛闪动着晶莹的泪光，十分哀伤地望着渡边先生的脸。从这里可以看出，动物也是

有感情的。

看完了这部影片，我想说：小q无私的爱深深地打动了我，它虽然只和渡边先生待了两年，但却有了深厚的感情。小q的爱让渡边先生感受到了春风般的温暖，花朵般的芳香。小q一定很怀念和渡边先生在一起的时光，特别是那最后的一次散步，虽然小q不会说话，但从它眼睛里流露的尽是悲伤、痛苦和不舍！

一天狗妈妈生下了5只小狗，其中一只就是小q。他主人一心想把那五只狗培养成导盲犬。因为狗妈妈是一只普普通通的狗，所以条件只能培养一只导盲犬，小q就被选上了。故事从这里展开。

小q说平凡也很平凡，说不平凡也感觉不平凡。两只水汪汪的眼睛，小小的鼻子，身上毛茸茸的毛发，一条长长的尾巴，令人忍不住摸一下。哦，对了，他还有一个最重要的记号——一个象鸟一样的胎记，这便是我们的主角小q。

小q怎么能忘却自己的家庭？来到外面去当一只导盲犬使他感到伤心与悲伤与太多太多的无助。

小q从不情愿到习惯到情愿再到喜欢，从中经历了许多许多。从小q的主人对小q的感情也一再发生变化：从讨厌到习惯到喜欢，到后面甚至把小q当作了知己，就觉得好象是家里人，从中也经历了许多多事。从中不变的是人与狗最真挚的感情，这是人与狗的融洽相处。当主人患上糖尿病时，小q不情愿的被带走去表演。3年后主人和小q最后一次散步后先小q而去了。这是全影片中最令人感受到这点的事迹。

本文来自于互联网，仅供参考和阅读

本片没有科幻片那么精彩，没有动作片那么好看，也没有动

画片那么惹人喜爱，但这片子有独特的感觉，令人觉得有一股力量在促使我看。

我从中感到了人与自然的和谐，在那户收养他的家庭中，对小q的照顾是看得出来的：饿了给他吃，渴了给他喝，闷了陪他玩，散步。这体现了人与狗的交往只深：一年后他们还是分别了，那场景即使铁石心肠的人也会感到温馨与感人。小q在这种温馨下成长，所以他学会了相信人类配合人类，我感受到了人类对自然（狗）的关怀。我从中感受到了狗对人类的关怀：当主人生病时他守候在那里，直到把它领走；当主人死了以后他就再也不开心了，他对主人的关心是显而易见的。我感受到了“狗格魅力”，我想大概是这股力量促使我看下去的吧！

联系到现在，大都人们都自私自利，认为自己是整个世界的霸主，可是不然。如果想想，没有自然，那么人类因生活在那？没有了动物的启示，我们将永远停留在远古文明，是的，人类是金字塔的顶峰，但是还是得靠在人类认为是一无是处，幼稚的小动物中得到帮助与启示！

人人为我，我为人人，这是我从中得到的启示。

本文来自于互联网，仅供参考和阅读

资本游戏这本书样篇六

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。

寓教育于游戏活动中

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。

资本游戏这本书样篇七

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。

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。吴老师给我们讲个例子：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。

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。

资本游戏这本书样篇八

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。

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：请与你的童年游戏体验链接。

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。

游戏心得体会篇3

资本游戏这本书样篇九

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。