

最新幼儿园活动的设计与实施心得 幼儿园教育活动的设计与实施心得(优质5篇)

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

幼儿园活动的设计与实施心得篇一

通过近段时间对《指南》的学习，我们更加明确了幼教工作的真正价值：“促进每个幼儿在不同水平上的发展；促进每个幼儿富有个性的发展；促进幼儿体、智、德、美方面的协调发展；为幼儿后继学习和终身发展奠定良好素质基础，而《指南》又为我们的教育行为提供了有利的理论依据和适宜的途径，它具有很强的操作性。

- 1、《指南》将五大领域又分成了若干个子领域，子领域中包括了该领域中最主要的若干个目标，这使我们的思路更加清晰。
- 2、在典型表现一栏中，有三个年龄段的对比，更加有助于我们理解与掌握。
- 3、在教育建议一栏中，有非常具体、详细的教育策略，这为我们更加有目的的实施教育活动提供了有力的帮助。

总之，现阶段我们对《指南》的学习只是片面的、粗浅的，我们还要更加深入的学习，并将《指南》的精神一一落实到日常工作之中，让幼儿收益的同时促进自我成长！

幼儿园活动的设计与实施心得篇二

20__年12月6日我和同事们一行来到玉溪二幼，参加了有关“课程游戏化”的培训活动。在这半天的学习过程中，让我感受颇深、受益匪浅。

通过玉溪二幼史老师的讲座、培训，让我在今后教学活动中如何教学得到了启发。其实，我们的孩子应该回归到游戏中，在游戏中成长、学习。针对我园的教学实际情况，想从以下几个方面进行反思。

1、关于游戏的时间

幼儿园一日生活中幼儿自由游戏时间不够，但没有时间可增加。这种现象显然是不正常的，因为按照教师的要求玩和按照自己的意愿玩对幼儿发展的意义是不同的。保证一次连续游戏时间，有助于提高幼儿的游戏水平。

2、关于主题活动与游戏的关系

大部分幼儿园都是以主题的形式来实施课程的。然而，如何通过有内在联系的各类活动来展开主题，可以反映教师对主题活动的不同理解，从而决定游戏在主题活动中的地位与作用。幼儿园开展主题活动的形式差异很大，如果教师把主题活动做成主题背景下的分科教学，那么游戏至多就是服务于某种特定教学目标的手段；如果教师把主题活动做成主题背景下的探索活动，那么具有游戏意义的自主探索和自发表现就会渗透在主题活动开展的过程中；如果教师把主题活动做成主题背景下与主题名称相关的系列活动，那么教师就会根据这些活动的需要组织不同形式的游戏；如果教师把主题活动做成主题背景下的环境创设，那么幼儿的美工建构活动就会占据主题活动的主要过程。

无论我们怎么理解游戏，有一点是可以肯定的，即游戏是幼

儿按自己的意愿开展的活动，因此教师只需为幼儿提供游戏的时间、空间与主题相关的某些材料。在幼儿园课程中体现“以游戏为基本活动”的理念，可以有两种做法，一是模糊教学与游戏的界限，是两者融合互为生成；二是分清游戏与教学的界限，是两者并列，相对独立。

3、让区域活动与课堂教学结合起来，让教学活动为游戏服务。

以前，我们简单地将幼儿园区域活动定位在“形式自由、室内有间隔，操作有材料”的层面上，其实说白了就类似于分组的桌面游戏或是自由活动。通过探索我们对幼儿园区域活动的内涵和操作终于有了新的认识和理解：区域活动同是幼儿园课程内容的其中一个部分，它也是为幼儿园课程目标服务的；区域活动的内容应当与课程的内容相结合相一致；我们的课程不应当仅仅停留在集体教育活动中，更应该拓展到区域活动、小组活动乃至一日生活的各个环节。

4、活动形式丰富起来，为幼儿创造活动的空间。

例如，在开展体育活动的时候，需要锻炼他们跑的技能。这时，我就会带他们玩“小孩小孩真爱玩”游戏，活动身体的各个部位，做好跑的准备。幼儿对整个游戏相当感兴趣，在游戏中幼儿自然而然学会了跑的技能，发展了追逐能力，同时还满足了他们游戏的需要。

游戏化生活化的教学活动能激发学生的学习兴趣。是幼儿学习知识、体验快乐的一个重要组成部分，探索的路上任重而道远。我们应该让教育回归生活，让生活与游戏真正的融入到幼儿园的课程和老师的教学活动中去，这样才能更好的促进幼儿的身心的健康发展。

幼儿园活动的设计与实施心得篇三

现在的幼儿由于都是独生子女，在家中受到父母、祖辈的重

重呵护，使幼儿在进入幼儿园，开始集体生活时，表现出种种的问题。如：体弱，易感冒；以自我为中心，不会与人共享等等的情况。所以这些孩子在进入托班后，我们就重点对他们进行这方面的培养，使他们从小就有一个良好的行为习惯。本活动就是根据我班的培养目标，让幼儿在活动游戏的过程中，不但感受其中的乐趣，还进行情感方面的教育，使游戏更加增添它的魅力，同时，也使德育教育渗透其中。

二、各环节的处理

第一环节是玩小拖车，但是由于之前的谈话，使幼儿明确活动的目的与规则，知道只有顺利地过了红绿灯，才能到达目的地。由于有了目标，所以在活动中，他们更加注意红绿灯这一活动的规则，而且大部分幼儿都能遵守，玩得也很开心。之后的中途休息，不但总结前一部分的活动，通过歌声《我是乖孩子》表扬幼儿能自己走，还为下一活动作了准备，起到过渡的作用。

第二环节的游戏“运水果”目的是让幼儿学习在小车上载物慢慢走，同时也让幼儿懂得别人有困难时，要懂得帮助他人。如：当问要不要帮助兔姐姐时，一名幼儿说：“要帮助兔姐姐，要不然，兔姐姐会哭的。”

第三环节是共享丰收的喜悦。活动中幼儿来到兔姐姐家，一起用歌声《树上许多红苹果》来庆丰收。并一起品尝秋天的水果。

在幼儿品尝水果时，我发现幼儿都光顾自己吃，我想，如何适时适地让幼儿懂得与人分享，心中要有他人，这不正是一个很好的教育契机吗？于是，我抓住这一教育契机，就说：“水果真好吃，我们小朋友最爱吃了。今天又来了许多的客人老师，看看谁能把水果也给客人老师尝一尝？”听了这话，一个小朋友动了，两个小朋友动了，许多小朋友一起跟着动了起来。看着孩子们忙碌的身影，使我非常感动。

三、反思

从本次活动中，使我更加明白了一个道理，教育好幼儿并不是一朝一夕的事，特别是我们托班的孩子，更加需要平常的积累。还有，要善于把握教育时机，善于抓住每一个有利的教育机会，使幼儿的习惯培养、情感熏陶都在无形中得到发展。当然，在教学活动中，还存在一些不足，有些细节的问题还有待进一步的思考。如：红绿灯位置的处理等等。

活动目标：

1. 培养探索精神以及动手操作能力。
2. 帮助理解模式的意义，并能按大小、形状、颜色等规律创造模式。

活动重点：

幼儿能分别从大小、形状、颜色等不同角度创造模式。

活动难点：

培养探索精神及动手操作能力。

活动准备：

1. 教师示范用的形状卡片(大小、形状、颜色不同)3套。
2. 幼儿每人3套形状卡片(大小、形状、颜色不同)。
3. 图形条(按各种规律排列的'模式图形条，其中有空缺)。

活动过程：

一、开始部分：

师幼谈话活动：讨论关于ibm中的bing和boing的游戏，引起幼儿的兴趣，活跃幼儿的思维。

二、基本部分：

1. 将操作材料提供给幼儿，让其自由探索、发现，创造模式。

(幼儿可自由探索方法，如：按颜色、按大小等等；教师巡回指导。)

2. 幼儿讨论自己所创造的模式，相互交流经验。

a.在幼儿讲述自己所创造的模式时，教师一一正确示范给其余幼儿。

b.教师、幼儿一起总结创造的模式的方法。

3. 幼儿再次探索，尝试不同的创造方法。

(教师巡回指导幼儿尝试各种创造方法。)

三、结束部分：

游戏“找一找”，让幼儿将不同的创造方法应用到实际中，进一步加深对模式概念的理解。

(在教室的周围有许多的模式图形条，每一条都按照一定的规律反复，但每条都有一个或两个空缺，请幼儿找出所缺少的图形。)

效果检查：

活动中孩子兴趣浓厚，能积极主动的参与操作和探索，进一步理解了模式的概念，并能进行多种创造，发展了幼儿的创造

性思维。

在活动中幼儿之间积极交流经验，相互探索发现，大胆表述自己创造的模式内容，发展了口语表达能力。同时又产生了许多新问题，下一步我们将和孩子继续进行研究、探索。

幼儿园活动的设计与实施心得篇四

在通辽市学前教育王溪泉科长的精心组织下，开鲁县学前教育股刘明哲股长带领开鲁幼儿园的园长一行四人，从“北风卷地百草折”的通辽，踏雪启程，飞跃千里，来到“晴川历历、芳草萋萋”的江城武汉。参加由华中师范大学与亿童教育机构联合举办的为期三天的“第十二届全国名园长俱乐部——东湖微论坛”。此次培训活动从是实地参观园所到聆听幼教大佬们的讲座与点评。有血有肉，异彩纷呈，不仅精神上受到洗礼，更为下一步的工作打开了瓶颈。收获颇多，感触与笔端。

12月13日，实地参观学习了三所幼儿园。从环境布局的美化绿化、主题活动的创设展示、区角设置物品投放到废物利用自制的玩教具、课内外游戏活动科学合理的组织都让我深受启迪。教育无处不在，教学资源实实在在。正如冯好安园长所说“课程是生发出来的，是做出来的”。特别废物利用方面给我的触动很大。都说经济条件决定各方面的发展，“钱”字往往成了挡箭牌，而孩子在老师的引导下能变废为宝，恰恰体现教师的聪明才智。根据新修订《指南》的出台，体育活动是幼儿发展的前提，科学合理的开展决定孩子终生的成长。蓝天幼儿园根据不同年段的孩子特点开展滚球、运球、投传球，锻炼孩子不同身体机能的发展，短短几分钟，无不彰显园所的课程与游戏的契合的科学性。

水木本无华，相荡而生涟漪。石本无火，相击而生灵光。实地园所参观学习之后，微论坛活动因幼教大咖们精彩的分享

和点评进入了高潮。

田素娥园长“柿子红了”为切入点，凸现了根据幼儿特点挖掘幼儿潜能的主题活动的高度。李峥园长从游戏环境资源的利用体现“活”、游戏活动组织的形式体现“巧”以及游戏课程内容体现“趣”等方面具体阐述了具有安幼教育集团园本特色的幼儿园游戏课程。遵循“课程即活动、活动即游戏、游戏即生活”的课程理念，深挖活用一公里课程资源，多维开发课程组织形式，趣味性设计课程内容，编织了各具特色的游戏课程。

冯昕园长的混龄活动实践经验分享，打破了班级的界限，以自主、自由的方式让孩子在幼儿园里实现互助式成长。刘朝阳园长的“三生”

视野下的教育，更是让孩子在自然中学习，生活中成长的典范。专家们的讲座让我思考：我们的幼儿教育有些“追风”。农村的花重金硬化，去城市看花草。城里的想办法种草、买沙，到农村体验实践活动。适合的才是好教育，不能舍本逐末。

刘焱教授在大会上作报告：《文化育人课程——意义与建构》。报告中，刘焱教授围绕“什么是文化”、“文化对儿童的影响”、“传统文化怎样进入幼儿园课程”三个方面为与会嘉宾带来了一场丰盛的“文化”大餐。刘焱教授指出，文化是我们的生活方式，文化表现在我们每一个人的言语或表述方式、交往或行为方式、意识或认知方式中。人们存在于自然中，同时也存在于文化的时空中。刘焱教授指出，每个幼儿心中都有一颗美的种子，让他们在大自然中发现美、感受美，用诗画丰富和升华美的体验，用人类精神文化滋养心灵，能促进他们想象力和创造力的全面发展，为将来的幸福生活奠定基础。要开展好幼儿园文化育人，幼儿园教师要提升自身文化素养，树立文化育人意识，加强文化知识储备，在幼儿园现有课程中，以贴近幼儿生活经验，适合幼儿认知

发展水平的方式嵌入中国传统文化，多领域融合，使儿童的自然发展和自发经验得以丰富和提升。

精彩纷呈，朝向美好；远距汲养，铸力成长。“全国幼儿园课程与游戏·东湖微论坛”深切感受到名园长的初心、童心、匠心；领略到名园长的风采、风度、风韵；折服于名园长的眼界、跨界、境界！站在新的起点，办高质量的教育，讲好中国幼教故事，是所有学前教育从业者的责任与使命。

幼儿园活动的设计与实施心得篇五

一、地点：

__园操场

二、参加对象：

__园幼儿、家长、幼师

三、活动目标：

通过开展庆祝“亲子运动会”系列活动，使幼儿及家长在活动积极的参与中体验合作与亲子交往的快乐，从而度过一个幸福、难忘的亲子运动；使家长在参加活动中，进一步感悟我园幼儿教育的观念，趁此机会我们组织此次活动是希望创造机会让父母和父母，孩子和孩子以及父母和孩子之间有更多的交流，同时也为了温馨我们共同的家园！

四、流程安排：

1、开幕式进场仪式进场顺序：园旗、彩旗队单车车队、滑轮车队、小班级及家代表队长、中班级及家长代表队、大班级及家长代表队、（各级并列成四路纵队行进）。

- 2、全体肃立、奏国歌、升国旗、园旗。
- 3、宣布运动会开幕、致开幕辞(园领导)。
- 4、幼儿及家长运动员代表宣誓。
- 5、领导宣布__幼儿园亲子运动开始。
- 6、各代表队退场到年级固定的位置，趣味运动会正式开始。
- 7、各个裁判组成员到位，裁判安排如下：

计时：__

终点：__

发令：__

检录检查：__

集体项目裁判：__

个人项目裁判：__

公告：__

广播宣传：__

奖品：__

后勤部：__

工作人员教师共__人，幼儿家长共__人。

五、比赛项目：

(1)集体赛：

- 1、趣味接力赛
- 2、手足情深
- 3、跳圈接力
- 4、宝贝新娘
- 5、齐心协力

(2)个人赛：

- 1、跳绳
- 2、企鹅漫步
- 3、滑轮比赛
- 4、掌上明珠
- 5、摸鹿鼻子
- 6、盲人击鼓
- 7、钓鱼
- 8、挟乒乓球
- 9、套圈、
- 10、吹气球
- 11、呼拉圈比赛

12、运用爆破音吹蜡烛

13、比比谁的眼力好

14、比比谁的运气好

六、比赛方法规则：

(1)集体赛——趣味接力赛

1、接力赛总赛程60米，共分五个挑战项目，每个项目的比赛距离为10米，顺序：钻、爬、平衡、跨、跑(家长完成)各队以完成比赛的先后顺序计算成绩。

各参赛队伍分成4组进行预选赛，每组8支队伍，每组取前2名进入决赛，决赛规则同预选赛。

2、手足情深(接力)

参赛队员：每队3人(家庭为单位)

比赛规则：参赛运动员一手握一足，然后用单足跳的方式完成10米赛段(分三段幼儿、爸爸、妈妈共30米)。

发令员：__人

现场裁判：__人

3、跳圈接力

参加人员：每队3人(家庭为单位)

比赛规则：参赛家庭幼儿完成障碍物跳10圈，然后家长接力继续往前跑，完成50米赛段。

发令员：__人

现场裁判：__人

4、宝贝新娘

参加人员：每队3人(家庭为单位)

发令员：__人

现场裁判：__人

比赛规则：比赛开始家长双手交叉搭成“花轿”，幼儿坐在“花轿”上，完成50米赛段。

5、齐心协力

参赛人员：每队2人

比赛规则：二名参赛家庭成员面对面用身体将一排球夹住，每人双手在背后交握，侧跑完成规定赛段，如果球落地，则要在球离开身体处由裁判重新放球继续赛程。

道具：气球

发令员：__人

现场裁判：__人

(2)个人赛：

1、跳绳比赛、以时间来计算、多的为胜。获奖券一张。

2、企鹅漫步

3、完成距离的，获得奖券一张。

4、掌上明珠：主持人要准备好一个乒乓球和一个乒乓球拍。参赛者将乒乓球平放在乒乓球拍上，沿着桌子走。走至终点，球未丢就得一张奖券。（桌子竖排三张，参赛者沿桌子在规定时间内绕一圈。）

5、摸鹿鼻子：每人摸一次，蒙上眼睛转三圈，凡摸到鹿鼻子的，可获奖券一张。

6、盲人击鼓：每人击一次，蒙上眼睛转三圈，凡击中鼓者，获奖券一张。

7、钓鱼：每人钓一分钟，钓三条者，获奖券一张，钓六条者获奖券二张，以此类推。

8、挟乒乓球：每人挟一分钟，挟完20个乒乓球者，获奖券一张，挟完40个乒乓球者，获奖券二张。

9、套圈：每人套五次，套中二个者，获奖券一张，套中四个者，获奖券二张，套中五个者，获奖券三张。

10、运用爆破音吹蜡烛：主持人准备好六支蜡烛并点燃，若干道问题。主持人提问一个问题，参赛者需用回答的话中发出的气息吹灭蜡烛，即得奖券。如：主持人问：“有兔子在草地上你会怎么做？”回答者用“扑过去”的“扑”的发音而喷出的气息来吹灭蜡烛。

11、比比谁的眼力好：主持人准备好三支筷子，一个空啤酒瓶。参赛者站在啤酒瓶的一侧，筷子离瓶口约一米的距离，瞄准瓶口，放掉手中筷子。如果筷子掉进瓶里，便是优胜者，即得奖券。每人有三次机会。

12、快乐呼拉圈：在地上摆放五个空易拉罐。每个易拉罐之

间的距离为二十厘米。参赛者应站在离易拉罐一米远的地方，才能向易拉罐扔圈圈(圈圈的大小要适当)。每扔中一次即得奖券。每人有三次机会。

七、时间安排：

__：00-__：00第一组

__：00-__：00第二组

__：00-__：00第三组

__：00-__：00第四组

__：00-__：00决赛

八、奖励规则：

颁奖(集体优胜奖与团体优胜奖)

参加亲子运动会活动的每个家庭可以奖券到领奖台发给纪念品一份。

九、闭幕式：

1、集合

2、颁奖

园领导致词。

总裁判长宣布具体比赛结果。

颁奖。

策划组组长宣布运动会闭幕。

附：

- (1) 此次活动的经费粗略预算方案。
- (2) 运动会所用器材准备：器材数量