

2023年小班双脚跳类体育游戏教案(优质8篇)

心得体会是个人在经历某种事物、活动或事件后，通过思考、总结和反思，从中获得的经验和感悟。那么你知道心得体会如何写吗？下面我帮大家找寻并整理了一些优秀的心得体会范文，我们一起来了解一下吧。

团日活动心得体会篇一

时间过得真快，不知不觉，已经到了马克思主义理论学习班的第三次上课，不过，今天并不是上理论课，而是我们的培训活动。

星期六的中午，下着毛毛细雨，我们集合后集体出发到南校区，参加第一次游戏培训。看着商学院同学手中的游戏辅导用具时，我就已经开始期待了。

培训主要分为四个阶段：热身，团队建设、斗高、手巾举水杯、传数字以及翻纸牌。我们先进行了大风吹的热身训练，通过了大风吹这个环节，同学们已经没有了先前的紧张。随后，我们进行了分组。并为队伍起名字、画队标。四个临时团队以不同的方式，不同的队名共同表明了：团队的重要性。我是第一小组的，印象最深刻的是我们队伍的图案，一朵由全部队员大拇指所画的花。

虽然已经有了两次的见面，但学员们之间的隔阂还是清楚可见。大风吹之后，我们分组进行了游戏。第一个游戏便是丢手帕，喊对方名字。起初大家都比较羞涩，只是叫自己学院同学的名字。可后来，为了队伍的荣誉，大家打开心胸，大方的认识了其他团员。

在此起彼伏的笑声中，我们迎来了第二个游戏——斗高。我

们拿着夹子，在规定时间内，使自己队伍的夹子塔最高。我们队虽然通过集思广益、借鉴他人(其他队伍)等方式，但还是没有取得第一。可通过游戏，我们明白了，团队合作的重要。

第三个游戏是手巾举水杯。经过之前的游戏，在这个游戏中，我们已经有了默契。最终，通过努力，取得了第一名。在这个游戏中，我们明白到团队中，个人的力量也许显得不是特别重要；但也必不可少。我们只有摆正自己的位置，为了整个团队，配合他人，做好自己分内的事，才团队的优势才会更充分地发挥。因为此时，它已不仅是一个简单的团队，更是由一群人组成的大家庭。

在传数字这游戏中，虽然我们队被评为最喜欢讨论队伍。可惜的是，在本轮游戏中，我们并没有获胜。后来，老师透露了游戏的秘诀，就是不要想太多。正如我们日常所作的工作一样，我们只有不去想太多为什么要这为什么要那，办事速度自会提升。

最后一个游戏，也是我们队伍的自豪。在这个翻纸牌找规律游戏中，我们组配合默契，制定了有效的方法——1、翻开所有的牌，看内容；2、根据内容找规律；3、遇到难题时，靠勇气。就是这样，我们组以最快的速度获胜了。做事情也如此，开始时不要怕麻烦，一样一样地去完成，到最后你自然会找到规律。当遇到难题时，不要害怕，放胆地去闯，胜利就会在前方等着你。

我们每个人都来自不同的地方，不同的学院，经历过不同的挫折，享受过不同的胜利，欣赏过不同的风景，结交过不同的人群；然后，因为缘分，我们相遇在一起，相遇在第四期马克思主义理论学习班。这次游戏培训让我更加深刻地懂得了“我们是一家人”，感受到了同伴的支持，感受到了团队的凝聚力，感受到了家的温暖。

团日活动心得体会篇二

幼儿园教育是通过教育活动来实现的，幼儿园的教学活动是保证教育目标实现的重要途径之一，它不仅为幼儿系统地提供新的学习经验，而且是帮助幼儿把学习经验系统化、引导其心理水平提升的重要手段。

在教育教学活动中探究符合幼儿身心发展的规律的，能够促进教学活有效性的方式和方法是当前幼儿园教师应该学习和探讨的核心问题。

《幼儿园教育指导纲要》指出：幼儿园的教育以“游戏为基本活动，寓教育与其他活动之中”。

陈鹤琴先生说过，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。

1、从生活和游戏的角度来分析和设计主题

当我们选择或是设计一个主题活动的时候，首先我们要看这个“主题”是否符合幼儿生活经验，是否可以与之生活的环境相互融合。

而“游戏化”意味着游戏不只是教学的手段，还是课程的重要组成部分。

发现主题与幼儿生活的关系，主题中蕴涵的探究机会，主题中蕴涵的游戏机会。

例如：主题活动《商品》。

幼儿通过教学活动累积了购物的经验。

这些经验在幼儿的日常生活中经常应用的机会应该说很少。

结合这个主题，在角色游戏我们创设一个商店的环境。

这样既满足了幼儿的需要，又使平时无人问津的超市改头换面了。

于是，快餐店、饮料店、玩具店、大头贴照相馆、服装店相继拉开了序幕。

因为幼儿在教学活动中有制作商品、拟定价格、贴价格标签的经验，因此幼儿在在游戏中制作商品时得心应手。

主题活动《我喜欢看书》。

“我喜欢看书”教学活动涉及了参观图书馆、了解图书的分类等内容。

这些活动让幼儿了解了图书应该如何摆放，如何分类，如何用标签来区别各种不同类别的书籍。

教学活动使游戏变得生动活泼，游戏也将教学活动中的一些知识经验无形地延伸，幼儿良好的习惯也慢慢养成了。

2、内容的选择能生活化、游戏化。

不要单纯“学科化”

例如：我们在教授数学领域的知识时。

组织形式便可以游戏化生活化的方式设计活动。

在教10以内的加减，教师模拟生活场景“水果超市”，让幼儿手持“钱币”自主挑选水果。

算出需要的钱数。

这并不是一个单纯的数学活动。

幼儿生活在客观世界中，周围的事物均表现为大小、颜色、形状、数量等一定的空间形式存在着；另外，幼儿的认知发展水平处于前运算阶段，其知识经验更多的来自于日常生活的直接感知。

因此，将抽象的数学生活化，不但内容生动具体，幼儿也不会觉得离生活太远，学习过程轻松自然很多。

游戏和教学一体化并将幼儿已有的生活经验与教学内容相结合，从幼儿生活中来又回到幼儿游戏中去，并在游戏和教学一体化中实现整合，积累经验。

让在游戏和生活活动中提高运算能力。

2、 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。

说完儿歌，幼儿迅速跑开。

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。

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。

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上，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。

例如：在“春天的电话”主题活动中我们在区域活动中增设了“做电话”的内容，以弥补其科学内容的不足。

在“动物世界”主题中，我们增设了给小羊穿棉袄，喂养小乌龟的活动。

在一个主题即将结束，后一个主题即将开展的时候，教师和幼儿往往都会因为缺乏过渡产生一种不适应。

这时她们就充分利用区域活动来帮忙。

在一定程序上激发幼儿对下一主题内容的兴趣和参与欲望，并让幼儿能在主题和主题切换之间变得从容。

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。

由此可见，幼儿园课程生活化是非常需要的。

幼儿园课程生活化是指在设计、组织、事实幼儿园课程时，要把幼儿园的课程与幼儿的日常生活、幼儿的感性经验联系

起来，使幼儿在一日生活中获得身体、任职、情感、社会性等方面的和谐发展。

生活是丰富多彩的，生活与游戏又是相互渗透、相互联系的。

课程可以追随幼儿的生活经验，凡是幼儿需要的、感兴趣的、尤其是随时随地在其生活、学习过程中产生和发现的，又是他们急于想知道或解决的问题，应被及时地纳入到课程和生活中来。

在这样的活动中，幼儿的经验受到了真正的重视，幼儿的学习与他们的真实生活紧密地联系在一起。

当活动的主题是幼儿所喜欢的、所感兴趣的、所熟悉的时候，幼儿就会跳动全部的智慧去研究、去探索、去发现、去尝试，并有效地去同化外部世界，构建新的认知结构。

1、努力创设环境和条件，为幼儿提供各种体验机会。

比如说，我在上数学课的时候，由于数学比较枯燥，幼儿兴趣度不高，注意力不集中，于是我就尽量把数学活动生活化游戏化。

数学活动的目标是引导幼儿能用点卡表示6以内物体的数量；能目测或用点数方法计数。

根据活动的目标，我创了一个游戏情景，采用“小兔子逛超市”的方法来吸引小朋友的注意，激发他们的兴趣。

首先通过图片，我在黑板上布置成超市的画面，接着出示小白兔，以小白兔逛超市的情景来引导幼儿数数，依次提问水果或蔬菜的数量并说出可以用几的点卡来表示。

最后可以为小朋友提供一些动物头饰，以角色扮演的方法让

幼儿熟悉巩固所学的知识。

这样通过活动幼儿既能学到相关的知识，又能丰富生活经验，还可以提高幼儿的兴趣。

因此教学活动生活化游戏化是十分必要的。

2、丰富活动形式，为幼儿创造良好的条件。

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“我的好朋友”游戏，活动身体的各个部位，做好跑的准备。

教师说三个人，幼儿迅速找到两个人，拉手站好。

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。

3、区域活动的形式跟课堂教学有机地结合，让教学活动为游戏服务。

我们可以把教学活动营造成一个更加开放、和谐的环境氛围，让幼儿在一个宽松的环境中学习，学得轻松和快乐。

特别是区域活动和自主游戏，教师可以让幼儿在一种相对轻松的氛围下进行自主性学习操作和游戏，这样可以提高他们的学习自主性，而且幼儿之间的个别差异也可以得到更多的照顾。

区域活动和自主游戏可以和课堂教学有机地结合起来，这样既拓展了幼儿的学习空间，使学习的内容从书本重新回到了幼儿的现实生活，又能让幼儿真真切切学到一些与自己生活密切相关的知识与能力，学习兴趣自然就提高了，知识面自然更广了。

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。

因此，我们应该让教育回归生活，把游戏还给孩子。

团日活动心得体会篇三

——**行的启示

地处浙中盆地，山多地少，土地贫瘠，自改革开放以来却创造了令世人瞩目的经济奇迹，这成功的背后，不乏**人民“鸡毛换糖”的勤劳务实，但更重要的是上一辈共产党人充分发挥党员精神，以党建带动群建，发挥红色引领的榜样力量。

**之行令我感触最深之处在于主题党日“八个一”活动的开展。这一创新活动真正将党建工作造福群众做到了实处，充分展现了“党在我心中，我在群众中”这一暖心主题，值得我们学习。这个八个一包括：学一句系列讲话，学一节党章党规，议一件发展大事，改一个存在的问题，交一次党费，提一条建议，做一次志愿服务，晒一项工作实绩。

一、学一句系列讲话，学一节党章党规。

当前，“两学一做”落实过程中普遍存在这样一个问题：对系列讲话及党章党规集中通篇学习，使得每一个参会人员对会议精神有所了解，却不精通。由于缺乏深入的学习体会，很多党员干部在日常工作和生活当中就不能运用自如，从而使制度挂在墙上，说在嘴上，落实不到行动上。通过“八个一”的主题党日活动，对系列讲话中的精华进行提炼，只学一句，只学一章，学的东西既是精华，也不会因为信息量过大而让人困惑。将一句学精通，将一章学通透，对内容了解

深入之后，就能从根本上端正态度，树立好党员形象，做一名合格的共产党员。

二、议一件发展大事，改一个存在的问题。

每一个组织，每一个个人，在工作上或多或少会存在一些盲点，在前进过程中会存在一定瓶颈。通过议一件发展大事，可以打破每个人的思维定式，集思广益，为所在党组织的发展谋创新。通过改一个存在的问题，能够破除一条道走到黑的困境，尽量让自己少走弯路，多留些时间思考，为将来构蓝图。

三、交一次党费，提一条建议。

在每月的主题党日活动，每一个党员干部通过交一次党费，提一条自己的建议，能加强自身存在感，使得每一个人都能切身融入到主题党日活动中。而不是单纯的领导在讲，我们在记，讲的什么全都忘记。通过每一个人提一条建议的方式，能够为每一个集体的工作商议出切实可行的计划。“一人难挑千斤担，众人能移万座山”，通过每个人提一点建议与看法，能够把工作将会遇到的难题具象化，为工作的开展创造水到渠成的制度环境。而当一些自己提出的建议在工作当中被运用开来，更能提高每一位党员干部对集体的代入感，为每个党组织的发展夯实精神城墙。

四、做一次志愿服务，晒一项工作实绩。

中国共产党是中国特色社会主义的领导核心，我们的宗旨就是“为人民服务”。通过每月做一次志愿服务，为群众办一件需要解决的实事，能进一步提高党员干部的服务意识，拉近干群关系。晒一项工作实绩则是一根纽带，连接的是每个党员干部的心。将近段时间的工作内容进行一次总结，把成绩晒出来，让每个人都能看到，了解到，加强了各个党员干部之间的沟通与理解，避免了工作上产生分歧。

此次**之行最大的收获便是让我意识到了党建带动群建的可行性。作为基层组工干部，坚定党建带动群建的信心，能够从根本上端正态度，使得党建工作在心中筑起的是一座墙，而不是一个梦。当然，长城不是一日建成的，要坚固好这座墙还需要我们基层组工干部力往一处使，智向一处汇，优化基层党建制度，打造“党在我心中，我在群众中”的良好氛围。

团日活动心得体会篇四

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！

团日活动心得体会篇五

还是先学习了儿童发展心理学，然后就是游戏与儿童发展。听了课，马上就把自己能感受到的东西给运用了。学这些真的很好！

我一点也不后悔现在才开始学这些，正是经过两年的摸索，现在听这样的课，我才能这样有感触。

和女儿玩，居然玩了整个晚上。

我们的玩，我们的交流很流畅，先把几点感想记下来

1、积极的回应就是交流中最好的强化

以上几点，是玩过之后自己感受到的，希望您指导或补充。
多多谢！

团日活动心得体会篇六

“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！

团日活动心得体会篇七

对于那次亲子活动，我至今还是记忆犹新，那是在xx读小班的时候，为了庆祝xx幼儿园里组织了一次亲子活动，虽然只是短短的一个下午，但活动内容非常的丰富，在整个过程中，我们和孩子一起意外地得到了许多活动之外的收获。

第一个拨橘子游戏，让小朋友们拨橘子给自己的父母吃，为了比赛，由于我吃得过快，橘子水溅出来，女儿马上用餐巾纸帮我擦嘴，这个小细节，让我想起平时我用餐巾纸给女儿擦嘴的情景，看来她全都记心里了。当时我心里真是暖暖的，那种母女间的温情和亲情是多么得难能可贵啊！

第二个游戏是运乒乓球，家长们用筷子夹，小朋友们用小勺子从一个桌子运到另一个桌子。当时女儿运的时候很小心翼

翼，脚步很稳，运过去的球几乎没有掉地上的，最后那个游戏，我们母女俩得了第一名。当她拿奖品跑到我怀里时，我看得出她脸上洋溢着成功的喜悦。

第三个游戏是接筷子，我觉得还是和女儿配合得不默契，导致游戏后篮子里的筷子很少，所以没得名次。

虽然只有半天的亲子活动，但对于我们家长和孩子来说，这不仅是一次活动这么简单，更重要的是更能增进我们与孩子之间的感情，培养我们与孩子之间的默契，所以，今后我再忙，也要在家多陪孩子玩一些亲子游戏，对孩子来说都是受益匪浅的，都要比带她出去超市买东西、去玩耍。希望学校里组织这样的亲子活动多一些，让家长与自己孩子在学校里接触的机会更多，更加了解孩子，让他们的童年生活更加丰富多彩，更加健康快乐的成长！

总之，一句话，一切为了孩子，只要孩子快乐，我们就快乐！

团日活动心得体会篇八

著名教育家杜威说幼儿阶段：“生活即教育，游戏即生活。”游戏是对幼儿进行全面发展教育的重要形式，游戏对幼儿的智力发展、情感发展和社会性发展具有不可替代的作用。但是游戏在教学过程中怎样运用呢？是不是所有活动都滥用游戏呢？通过学习皮亚杰理论，我认为游戏可灵活运用。有时适度而止，有时还可以用老游戏变换新玩法来达到活动目的，还要遵循“我的游戏，我做主”的原则，让孩子们充分体会到游戏的乐趣。

1、培养幼儿的自我保护能力，提高警惕性，我们经常玩《丢手绢》和《小兔子乖乖》的游戏。游戏简单明了，幼儿喜欢玩而不感觉腻，但是有时为了培养幼儿的跑、跳、爬、钻以及平衡能力，我们经常要进行一些体育游戏，这些游戏基本上都在户外完成，在户外活动空间开阔，幼儿活动起来有时控制不住

自己, 幼儿运动量大, 热量大减导致体力下降。这时老师需控制幼儿游戏, 即适度而止。

2、培养幼儿团结合作, 互帮互助, 齐心协力是幼儿教育重点。比如在一次美术游戏中, 我让孩子们分组合作, 用已经准备好的各色颜料、皱纹纸、彩笔、蜡光纸、2开绘画纸做一幅画, 一组的孩子们每人在纸上做了一幅画, 画得很粗糙而且没装饰完, 而二组的孩子们有的用彩笔画大树, 有的用皱纹纸搓成小果实粘上, 有的用颜料涂色, 有的用蜡光纸撕成叶子往上粘, 最后通过评比得出二组的画既完整漂亮又清晰大方, 而且速度又快, 从而让孩子们知道了团结合作、齐心协力的重要性。

3、在有些游戏中, 刚开始玩时, 幼儿兴趣浓厚, 但玩了几遍下来, 他们就感到厌倦了。这时老师可考虑把老游戏变换新玩法了。比如说玩《拔萝卜》的游戏吧。刚开始幼儿们跟着音乐边唱边拔萝卜, 孩子们玩得很开心, 但几遍过后, 孩子们就你推我拉地捣乱。看到这个情况老师就可以把游戏的难度加深, 花样变多。当幼儿游戏时, 幼儿的兴趣来自于材料, 这样可以在游戏中多准备一些萝卜、土豆、花生等材料, (还可以让孩子自己准备材料, 在游戏中孩子可以不受现实的限制和约束, 什么材料都行) 让孩子自由选择, 然后分组进行比赛。让孩子们更加懂得团结合作的快乐, 从而在游戏中获得更多的喜悦感和成就感。

4、遵循“我的游戏, 我做主”的原则, 让孩子们自主选择, 快乐的玩。我记得, 有一次我组织我们班的孩子们玩区角游戏, 很多个区角供孩子们选择, 但最后有一个孩子跟我说: “老师, 我可以出去玩游戏了吗?” 当时我一愣, 怎么孩子们明明在玩区角游戏, 为什么还想自己出去玩游戏呢? 到最后我通过观察和咨询才知道在区角活动中, 孩子们都是按照老师的要求去玩, 自己没有自主权, 所以孩子觉得很压抑, 没有得到游戏的乐趣。通过这件事, 又通过学习了皮亚杰建构主义理论, 我才深刻明白幼儿园应该遵循“我的游戏, 我

做主”的原则，也给孩子们一个自由的空间。

团日活动心得体会篇九

2020年2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。

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。

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。

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。

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。