

游戏研发方案(模板10篇)

方案是从目的、要求、方式、方法、进度等都部署具体、周密，并有很强可操作性的计划。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的方案吗？以下是小编为大家收集的方案范文，欢迎大家分享阅读。

游戏研发方案篇一

在上级教育思想的指导下，以“尊重学生，服务学生，发展学生”为指导，以提高学生心理素质，完美人格为目标，做好学校的心理健康教育工作，尊重“一个教师能有多健康，就能把他（她）的学生带得多健康。”的理念，对不断提高教师自身心理健康给予支持与保障，从而更好服务学生，促进全体学生心理健康发展。

（一）、继续做好学生日常的心理咨询服务。

继续做好学生日常的心理咨询服务工作，每天开放心理咨询室，做好学生的来访接待和咨询工作。对于问题较明显的学生，坚持个案的跟踪，及时与家庭联系。

（二）、开设心理辅导讲座。

本学年，邀请心理教育专家、行家到学校作专题讲座；准备开六年级学生心理教育会议，结合青春健康教育、人际交往、学习压力等内容，积极为学生提供知识指导和帮助。

（三）、认真做好心理咨询室来访者的记录工作。但对咨询案例的情况要进行保密，不得任意传播，以免给学生带来更多的心理压力。

（四）心理辅导员要认真学习心理健康教育的相关知识，在缺少专业书籍的情况下，主要通过网络等媒体来充实相关知

识，为做好心理咨询工作打下坚实的知识基础。同时，争取本年度利用假期安排一部分心理咨询员去深造相关专业知识，争取让每一位咨询员都具备心理辅导的一般常识。

（五）加强同兄弟学校心理健康教育者的联系。

准备在第一学期，组织全体咨询员到兄弟学校参观学习，从他们那里获取一些资料和经验，为搞好心理健康教育服务。

1、心理咨询员每周星期一至星期五按照下面时间值班。

2、心理咨询员轮流交替值班。

3、当次值班的教师要通知下一次值班的教师下周值班。

1、测量大比武

全运会过后约第十周，继续继承土木系的优秀传统，与学习部联合举行山东交通学院测量大比武活动，系此活动为校级活动，要经过充分的准备。参赛队员分为团体组和个人组两个组别，分别在东校门内侧和经管楼b座四周进行，分别角逐出一、二、三等奖，并颁发校级五四证书。具体证书数目在学习部计划数中有详细说明。

2、制图大赛

单项奖：手工制图组：一等奖1人、二等奖2人、三等奖3人。

计算机绘图组：一等奖1人、二等奖2人、三等奖3人。

全能奖：一等奖1人、二等奖2人、三等奖3人。

鼓励奖：按参赛人数设置若干。（根据参加人数来定）。

3、科技立项

进行土木工程系科技立项结题工作，收交各参赛组的研究成果，分为论文为主和实物为主要的两种方式。时间在12月中旬。这方面证书共分两项：一项是立项结题证书，另一项是科技立项证书。其中结题证书一等奖2名、二等奖4名、三等奖6名、优秀奖若干。科技立项证书一等奖2名、二等奖4名、三等奖6名、优秀奖若干。

以上是科研部本学期工作计划的大体框架，如有考虑不周全的地方，我们完全服从组织的安排！

游戏研发方案篇二

区域游戏

一、指导思想

- 1、围绕各班幼儿的年龄特点，明确培养目标，考虑材料对本年龄段幼儿的适宜性，研究与开发各区域游戏材料。
- 2、通过活动，了解材料的分类，围绕目标进行教育价值判断，掌握设计技巧。
- 3、学习区域活动管理的相关经验，通过现场实践操作，总结经验。

三、活动形式：

本学期我组将采用互动式学习的研讨模式，组织教师进行相应的理论学习，观看区域游戏组的推广图片资料，在结合本园实际情况和开展的主题活动讨论制作适合本班幼儿的区域游戏。

四、教研活动时间：每周二上午9点到10点

五、教研活动地点：一楼办公室

六、教研活动具体安排

三月份

1、各班根据班级情况明确本班区域和区域设置的地点，并把各区域设置成型。

2、根据本班幼儿年龄所需，添设和补充各区域材料

要求：各区域材料摆放要整洁美观统一

每周二上午9点到10点集中学习各区域设置、需用材料设备、活动建议以及注意事项等。

具体安排

步骤一：3.12——3.15建构区图片参考学习和建构区材料的添设、补充、包装（楼上四个班一起）

步骤二：3.19——3.23表演区图片参考学习和表演区材料的添设和补充（要求：种类多样）

步骤三：3.26——3.29益智区图片参考学习和益智区材料的添设和补充（要求：适合本班幼儿年龄特点）

步骤四：3.30本小组每个成员参与检查成果

说明：以上只是大致安排的一个集中时间，当把所安排的做好时，请各班根据班上情况自由安排做其他区域的材料的添设和补充，比如美工区以及其他区域。

四月份

关于各区域游戏的制定

公共区域的开发和利用

各区域游戏的规则建立

五月份

“现场管理”是教师专业化成长的“助推器”

教师对游戏过程的指导

区域游戏的观察与评价的学习

六月份

分班进行现场教研活动案例记实与分析

体育游戏

一、指导思想：

以实践性体育活动研究形式开展体育游戏，以《幼儿园教育指导纲要》中健康领域的标准为研究准则，以“开展丰富多彩的户外游戏和体育活动，培养幼儿参加体育活动的兴趣和习惯，增强体质，提高对环境的适应能力”为研究目的。在加强教师对体育教学活动整体框架设计思考能力，和提高教师对不同形式体育教学活动现场分配和调控能力的基础上，本学期将围绕晨间锻炼和探究式体育活动，开展系列教研活动，旨在提高教师在教学实践中与幼儿有效互动、有效运用教学策略能力。

二、主要任务

1、体育材料的制作

(1) 专题《幼儿园晨间锻炼的组织与指导》

(2) 重点探讨教师在晨间锻炼活动中的组织指导策略。

3、开展探究式体育教学观摩活动，研讨体育教学活动的形式。

内容：探讨探究式体育教学活动的组织形式，以及教学策略的有效运用。形式：现场体育教学观摩活动，现场研讨交流。

4、教研组成员园内辐射情况。

内容：每位教研组成员每学期必须在幼儿园内上一节体育公开课。形式：体育教学公开课。

（备注：请各班自备《幼儿园阳光体育活动》一书作为参考）

2012-3-6

游戏研发方案篇三

一主要项目任务、二项目管理计划。

1. 积极贯彻、落实公司项目开发任务，力争做到及时完成各
项目任务。

2. 时实通过展会、网络、客户等相关信息了解市场需求动态，
主动探索客户新的需求，做好项目开发储备课题。

3. 培养部门员工全流程设计理念，使设计人员做到亲近客户、
亲临现场，持续保持与生产、用户现场进行联络，在确保满足
客户使用要求的前提下使设计产品追求“成本最低，设计
先进、生产高效、运行可靠，便于使用、便于维护”等高标准
要求，不断提高产品设计评估通过率。

4. 对项目进展情况进行全过程跟踪，对关键环节进行重点把关，提前预防，遇到问题立即解决，及时上报反馈。
 5. 对老产品进行持续改进，及时处理内、外部质量反馈，并举一反三，全流程改进，不断提高产品质量的稳定性。
 6. 不断开拓产品适用领域，使设计人员做到每季度至少到用户现场两次，了解客户目前及潜在的需求，为产品设计做好“营养”储备。
 7. 在部门内部多组织相关项目管理、项目设计、设计开发控制程序等相关知识的学习，使部门员工提高设计思路，规范工作程序，提高工作效率。
 8. 加强部门内部设计输出信息的准确性，做到专人负责、层级把关审核，确保归档相关技术文件的准确性、及时性、规范性。
 9. 确保erp输入信息的准确、及时，并保持与实际运行同步。
 10. 合理计划、控制项目经费，对项目需求资金进行准确预算，对材料、采购成本严格控制。
 11. 严格做好技术保密工作，使各类技术档案的管理做到准确、齐全、规范、有效，达到公司相关文件要求。
1. 做好人才储备工作，高、中、低人才合理搭配、培养，使部门工作顺畅有序。
 2. 做好新员工培训、帮带工作，对工作积极、业绩突出的老员工给予上报提拔和奖励。
 3. 做好部门内部、外部协调工作，有计划的组织部门员工培训和部门集体活动，营造团结、合作、进取的工作氛围。

1. 根据实际情况做好年度、季度、月度资金预算对部门管理经费以提高工作效率、勤俭节约为原则，严格执行公司相关管理制度。
2. 严格执行公司质量管理体系、工作规范□6s管理、安全管理体系，做好部门自查、管理工作。
3. 对部门固定资产进行定位、定人管理，确保帐物相符，正确使用、维护、保养，避免设备损坏现象，确保不出现设备丢失事故。
4. 严格执行公司及研发相关管理制度，并对相关运作流程中的问题及时提出反馈和主动协调解决。
5. 做好部门erp运行及问题反馈工作，为公司及部门工作效率的提高提供保障。

本部门将尽力贯彻执行公司xx年度目标及任务，发动部门全体员工共同努力，使部门质量指标、环境指标、安全指标呈现持续上升的良好状态。

游戏研发方案篇四

在当今社会，人们对合同愈发重视，合同的法律效力与日俱增，签订合同也是非常有必要的行为。那么合同要怎么拟定？想必这让大家都苦恼吧，下面是小编收集整理游戏研发合同专业版，希望能够帮助到大家。

甲方：_____

法定代表人：_____

地址：_____

电话： _____

邮箱： _____

乙方： _____

法定代表人： _____

地址： _____

电话： _____

邮箱： _____

本游戏名称为： _____

甲提供游戏需求，并且双方确定需求都可以实现，对需求没有异议。

1、开发周期： _____天，乙应该在本合同签订日期 _____年 _____月 _____日后 _____天内将游戏为甲方部署到服务器上并且为甲提供测试包。

2、验收周期： _____天，甲方应该在接收到测试包下 _____日起对游戏进行验收。此周期内甲方把游戏中不符合要求的地方以及bug提出给乙方修改，乙方应该在此周期内完善游戏以符合甲方的需求。乙方应该在此周期内将游戏开发涉及的软件、环境、源代码以及开发档交付甲方。

3、维护周期： _____天，乙方应该在此周期内条件修改游戏出现的bug并负责游戏的日常维护和更新以及对甲方的运营问题提供帮助。

经上计算，项目总周期为 _____天。

1、总费：此项目费用合计为_____元人民币

2、支付：

预付款：甲在合同签订当_____年_____日向方付总
费_____ %即_____元人民币。

开发款：甲方在开发周期内结束后并且收到测试包当日向方
支付_____ %即_____元人民币。

尾款：甲在验收完成后将剩余尾款支付给方，乙方要把源代码
以及甲需要的切资料料交付给甲方。

方银行账户信息如下：

姓名： _____

开户行： _____

账号： _____

甲支付方的一切费都划转到此账号下。

甲方：

(1) 甲有权利督促方按规定时间完成项开发，有增加或修改
内容双需另协商解决；在不影响进程的情况下，对于甲方的
小规模变动的需求，乙方必须满；若出现大幅度的变更，则
甲双商议延长开发周期。若有额外费的，双协商额外费。

(2) 如果方没有按照甲方要求来开发，或者与甲要求相差很
大，甲难以接受，并且方拒绝因此修改，甲有权利终合同。

(3) 甲有权利要求方条件修改游戏bug□

(4) 甲拥有游戏的所有权利，包括但不限于所有权，使权，著作权等。

(5) 甲应当按照协议时间向方支付费。

(6) 甲有责任对本协议的内容进保密。

(7) 甲有责任对方使的开发技术以及方的的个信息进保密，不得向第三方泄露。

方：

(1) 方有责任按甲方的要求在规定时间内完成项目开发，完成需要开发的内容。

(2) 在项开发周期完毕之后，在方对甲方提供的验收以及维护服务期之内，由于甲设计变更导致的变更，若变更范围在本合同所规定的功能范围之内，乙有义务免费为甲修改变更内容。

(3) 乙有责任在项目整个周期内无条件修改游戏的bug□

(4) 乙方有权利要求甲方按协议支付费。

(5) 方有权利在甲没有按协议支付费用的情况下终止合同。

(6) 方有责任对本协议的内容进保密。

(7) 方有责任对甲方的个人信息、游戏运营计划和策略略进行保密，不经甲方同意不得向第三方泄露。

1、乙方有责任在合同约定的时间内交付游戏的测试包、正式包以及甲需要的资料。如因为方原因使游戏延期并且延期时间甲方难以接受，甲方将扣除方____%的开发费。

2、甲有责任在合同约定的时间内付方费。如因为甲方的原因，使支付费的时间延期并且延期时间方难以接受，甲方将额外支付方_____%的开发费。

凡与本合同有关的一切争议，甲、乙双方应通过友好协商，如经协商后仍不能达成一致，任何一方都有权向_____仲裁部门提请仲裁或者向_____人法院提起诉讼。

1、本合同由双签字后生效。

2、本合同一式两份，甲、方各执份，具有同等法律效力。

甲方（盖章）：_____

法定代表人：_____

_____年____月____日

乙方（盖章）：_____

法定代表人：_____

_____年____月____日

游戏研发方案篇五

主要以公司目标、产品开发、产品突破与改进、生产效益、生产任务、工作势气为纲，即结合团队建设、公司管理理念、制度实施方针、保证生产持续发展，探索调整产品新结构、新模式、新工艺。鉴于20xx年中国生产电缆行业有了新的起色□20xx年必将进入新的挑战期，面对诸多新困难、新挑战，本年度研发部工作要落到实处，全面监控产品研发与一致性，正确引导，坚定信心，大胆尝试，坚持自己的一些技术验证

观点，技术验证真理，工作讲效率，为xxx科技有限公司的持续发展创造良好的环境。

样品合格率必须达到100%。

样品计划完成率必须达到100%。

每月电缆改进项目必须两项以上。

每月电缆突破项目必须两项以上。

完成75欧姆与50欧姆编织系列电缆的开发并批量生产。

在更改现有机器的基础上完成3/8超柔电缆、1/4超柔电缆的开发并批量生产。

生产现场出现问题第一时间必须感到现场解决。

1、加强部门内部信息的准确性，做到技术员区域岗位专人负责，各种工艺及异常数据层级把关审核，确保管理的及时性、规范性、系统性、合理性。

2、做好管理团队建设，分工不分家。做好人才储备，提升并培养优秀人才，并进行合理搭配，使研发部门工作顺畅有序，保障生产的顺利进行。

1. 陷于本部门职位的特殊性，企业结构还不完善的情况，我部门必须进行角色技术转变，增加技术力量；应该是公司新时期技术组织者，公司的技术建设者，信息产品的开发者，技术辅导的教师者。

2. 要大胆创新与尝试，掌握细节，技术管理更需要有潜意识加强，但也要虚心学习同行业的技术知识。

3. 不能够安于现状，不思进取，不能以一街市田亩为乐，这将不利于公司技术的发展与创新。

4. 加强技术知识与操作注意事项的培训力度，足进生产顺利进行，减少公司整体的维护成本。

5. 对公司的现有的机器、现有的产品进行结构开发，降低生产成本和制造成本。

6. 维护公司团队建设，保密公司技术知识。

1、我要不论境况如何，都会对自己的行为以及团队的业绩负责。

2、我要让要事真的成为要事。

3、我要与上司建立积极的关系。

4、我要逃离官僚式管理，与员工保持和谐一致。

5、我要表扬并奖励出色的员工。

6、我要以积极的态度解决问题。

7、我要即使没人看着，也会坚持正确的做法。

8、我要意识到，自己做的每件事都会影响到员工对我领导能力的评价。

9、我要精挑细选合适的技术人员。

10、我要做一名优秀的时间管理专家。

11、我要成为装满别人意见的桶。

12、我要驻留在学习进步地带。

13、我要成为别人的工作的榜样。

鉴于此：我们有了这些，有了优秀的团队。我们相信，我们是完全有信心、完全有能力做好20xx年的各项工作，以回报xx科技有限公司对我们的期望。

游戏研发方案篇六

1. 导热塑料p56灯杯1项共13款：

1. 投光灯产品1项共7款：

3□p56rgb同上控制电源更新二代1款；

降低生产成本，要求全体技术人员熟悉公司管理制度和各项体系文件，做好和各部门的接口工作，交流思想，统一对过程控制的认识，为生产一线做好服务，实现优质、高产、低耗、高效益的生产目标，使公司获得更好的经济效益。

严格按tsxx949体系程序执行产品开发管理，通过过去一年的体系加强建设，开发部每位人员都能积极参与到产品开发过程中的评审，对设计的结构，工艺，电路，通过会议的形式共同讨论方案的可行性，选择设计机构合理，安全可靠，生产效率高，最低成本的设计方案，设计图纸和文件通过自审，互审，专审后发放，保证图纸和资料的准确无误，以免造成不必要的损失。

以户外水底灯产品为开发目标□par56产品延伸开发为支撑，多品种，多层次化开发，光源选择中小功率新品种led为重点，电源驱动部分需要不断创新，降低成本提高效率，保持led灯具工作的稳定性，耐久性□rgb控制方面多为智能化入手创新

改善。

4. 根据客户要求及业务提供的相关质量信息，对现有的产品结构资料、技术资料及参数进行完善、修订。

游戏研发方案篇七

1、配合公司的全年计划，为明年迎接我们的旺季，在09年2月底做好xx上市所有的准备工作，培训好厨师团队。

2、对每家门店的厨房菜品操作进行有效监督与指导，严格按照公司规定的标准提高执行力。

3、通过专业化培训与管理，对我们的厨师技术力量进行合.储备，合.推出适合季节的新颖菜品，菜品的设计开发，是我们厨师`及公司适应市场需求，保持旺盛竞争力的本钱，菜品创新是餐饮业永恒的主题，做到真正的“会聚随心”，不时开发新品去适应市场的需求，为企业创造更大的发展空间和利润。

5，主动收.各门店基层了解到对菜品的意见和信息，做出及时相应的调.

1，通过对一些和xxx路店地.位置，周边主要消费群体，经营模式大概一致的店的考察，根据营运部领导给出的大致方针，结合我们的实际情况，在一月中旬将完成.个菜单的组成，包括午市套餐的搭配，到时候上报公司领导审核！

3，菜单确定后，完成菜单所有菜品的标准化和规范化，并对厨房人员和前厅服务人员分别做全面系统的菜品知识培训！

6，在10月初做好龙虾下市前的准备工作新的一年意味着新的起点、新的机遇、新的挑战，我决心再接再厉，努力打开一个工作新局面。

游戏研发方案篇八

不知不觉已到公司三月，首先在这要谢谢大家对我工作的支持，鼓励，照顾，谢谢郝经理对我的信任。在这段期间大家相处的很融洽，也让我工作进展的很顺利。真的不得不感慨时间流逝的速度。当你每天在专心做一项自己热爱的工作，时间过的真的很快。总感慨时间不够用。

初来公司的两周的工作全部放在了了解公司，了解今后的工作环境及重要的项目开发背景及实施流程。之前对现公司的业务流程及产品很陌生，经过两周的熟悉已经有了具体的认识，记住了“倾注真情渴望永恒海纳百川有容乃大”。接下来的工作主要就是围绕的项目的实施阶段，对业务需求有了一定的认识之后，便开始了艰苦，而又难以抉择项目框架的搭建，为了做到量优化以及化的减少编写代码的方便度。做了一些相关的小工具方便今后的开发。做为开发平台sqlserver数据库。以及增强用户体验的无刷新ajax页面交互jqueryuihighcharts等相关技术。因现在开发团队还只是我一个人，但不得不考虑到今后新加入的战友一起奋斗，为了方便多人开发管理起来方便搭建了svn服务。由于硬件支持的不确定性，该项目现在事已经实施到，框架可以完成今后主要的功能后续开发，现在只等相关具体需求。需求一明确将立即展开项目的主要功能的开发。现已万事俱备只欠东风。在这段期间并没有闲下来，改善框架，提高的框架的稳定性及可维护性。这是一个产品的生存周期的重要评估凭证。经过三个月工作，已对开发的产品完全有了明确的认识，也适应的新的工作环境。在这再一次谢谢大家对我支持和关心，谢谢你们。我一定会拿出一个好的产品答谢公司。

在公司试用期已结束，以下是我对今后工作一个计划，目标今年推出第一版本!因为是搞项目开发，以下将是关于今后产品开发计划及对产品今后的发展战略的个人小小的想法。

1、数据采集校对。

接下来第一步工作将数据采集到数据库，会对原有的表结构有所改动，因此要做好数据校对的工作。已确保今后分析出的数据是准确无误的。这也是评估一款产品的价值。这一块工作如果划分等级将为级。

2、数据分析功能展示

这部分工作将是该软件核心部分。也是用户所关心的部分。产品的好与坏用户可以从这直接感受到。其他的所有的的工作都将是为这一块作为辅助。该部分完成也是最花费时间的部分。主要困难在于业务的需求，因为这也是第一款产品也没做到具体的市场调研，所以只能独*索，但不会闭门造車，会借鉴市场上仅有的产品在针对自己的产品特点开发一款适于我们的产品。如果时间紧迫迫切会需要开发出第一版本我们退而求其次，尽快开发出简单的第一版本，第二版本将在第一版本上优化改善。

该模块的技术上要注重它运行的稳定性，避免让用户在第一版本就对该产品失去信任，好感。这儿的的结果将直接影响后续的开发。此功能不得不考虑。该模块也应为级。

3、后期维护，第二版本，产品战略

第一版本推出之后，根据市场的反应，判断后期维护的工作量。依我个人的想法，后期维护遇到的问题将直接在第二版本上完善，遇到重要，紧急的问题将在第一版本上进行修复，第一，第二的版本过度将会很快。第一版本出来之后将会立即进行第二版本的开发，之所以这样想是因为我们第一版本实在尝试，会有很多不完善的地方，说句不好听的话，就是拿用户当作小白鼠。看他们的的反应我们将会立即收集相关信息及需求做出第二版本。这也只是我一个想法。乐观的想法第一版本已经很完善很满意。呵呵。到时还是会根据具体

情况具体处理。

我这就长话短说吧，有点写不下了。

- 1、试点实施，项目需求调研
- 2、根据公司的现有优势发展辅助发展该产品
- 3、剖析市场上现有软件，发展具有自己特点的产品
- 4、增加产品的亮点，不需多，一两个即可。
- 5、给产品一个明确的定位。（能耗中也有各色各样的用户群体，根据不同群体给予不同特色的产品）

对于该产品我的目标将是为其打造出能源中产品一把利剑，在能耗中打出一个不可或缺的地位，占领能耗市场，将其成为龙头老大。成为国家指定能耗产品。在此希望同大家一起努力，加油。

游戏研发方案篇九

- 1、进一步丰富游戏环境，激发幼儿游戏的兴趣和主动性。尝试让幼儿自己分配游戏角色，游戏中相互协商，引导幼儿学会观察、比较等方法以及尝试运用多种途径来独立地发现问题和解决游戏中的小问题。
- 2、鼓励幼儿在游戏中使用礼貌用语进行交往，互相谦让，感受游戏的快乐。同时，丰富幼儿的知识经验和生活印象，通过游戏认识并体验人与人的关系，人们的劳动态度等，师生共同丰富游戏的情节，充实游戏的内容。
- 3、继续做好游戏观察，了解幼儿的游戏语言、态度、情感及角色间的交往。分析幼儿游戏的水平，适时地给予帮助。如，

帮助幼儿逐步独立制定和遵守简单的规则，不断丰富游戏内容；观察游戏中个别幼儿的行为表现，了解每个幼儿现有的自我成长能力的发展水平，并根据他们各自的情况加以引导。

4、重视游戏的评价。进一步培养幼儿对游戏情况进行讨论的能力，通过讨论培养幼儿学会分析，明辨是非的能力和创造力，发展下阶段游戏，培养幼儿独立游戏的能力。

5、根据本班幼儿学习与发展的具体情况，针对性地设计和组织一些专门的游戏，帮助幼儿在游戏中获得或扩展相关经验。如，将教学内容延伸至区域活动中，保证使每个幼儿都有充分操作的机会；将智力游戏、音乐游戏及娱乐游戏等科学、合理地渗透到幼儿一日活动中去，让幼儿在游戏活动过程中主动地建构多方面的认知能力。

二月份：

1、师生共同设计班内区域布局，发动家长共同收集和制作游戏材料。

2、制作游戏进区记录表，与幼儿一起讨论和完善各区域的游戏规则，并向幼儿进行相关讲解与教育。

3、开展自选游戏，帮助幼儿进一步了解各区域的游戏规则并互相督促，自觉地遵守。教育幼儿游戏后主动地分类摆放相关游戏材料。

三月份：

1、结合“三八节”庆祝活动，体验爱妈妈、老师的情感，在娃娃家中开展“小鬼当家”的活动。并在其它区域活动中培养幼儿物归原处的好习惯。

2、丰富图书角材料，教育幼儿爱护图书，学习安静地、有顺

序地翻阅图书。

3、在创意室中开展折纸展览活动，鼓励幼儿大胆创造作品。根据游戏情况开展师生共同交流评价活动。

四月份：

1、美工区开展“春天”主题活动，鼓励幼儿用多种方式表现春天的美好。

2、加强礼貌教育，引导幼儿在游戏中运用礼貌用语进行交流。引导幼儿学习观察、分析，学着自已解决游戏中出现的小问题、小纠纷。

3、尝试开展与同年级班级间的互访游戏，拓展幼儿游戏交往的空间，合理安排一日活动，保证幼儿游戏的时间。

五月份：

1、根据春季特点丰富游戏区域的布局及装饰。在美工区中，提供材料，鼓励幼儿运用多种材料表现春天的特征。建构区中开展“小小建筑师”活动，将幼儿的优秀作品进行展览，并在集体中开展讨论和交流。

2、加强游戏常规管理，培养幼儿良好的游戏习惯，教育幼儿合理收放玩具材料。做好游戏观察记录工作，根据幼儿游戏区域记录，调整游戏主题和材料。

3、丰富自然角内容，增加春季花卉让幼儿观察。利用春游活动的机会，鼓励幼儿观察并采集种子，放置在自然角开展种子展览。

六月份：

1、以庆祝“六一”等一系列节日活动为契机，鼓励幼儿一起

动手布置活动区角，共同感受节日气氛。在角色游戏中加入相关内容。

2、开展与小班幼儿一起的“大带小”游戏活动，帮助幼儿树立自信心，鼓励幼儿大胆、自然的表现自我，帮助他人，感受合作、惠予的快乐。

3、师生一起动手整理游戏材料，如修补破损图书、整理创意室作品、清洗娃娃家餐具等，帮助幼儿建立主人翁意识，培养幼儿独立性。

七月份：

1、在各区域中分别进行学期总结展示活动给予幼儿更多展示和锻炼的机会。如，在书吧中开展“小小故事会”活动、在创意室中开展“小画家”活动、在角色区中开展“我为娃娃做衣服”活动、在建构区中开展“马路忙”活动等等。

2、师生共同整理区域活动材料，教师做好个案及观察记录的整理汇总工作。

游戏研发方案篇十

本年级组有8位教师，有4位班主任老师，有4个班。本学期我们还将发扬以往“团结、愉快、务实、创新”的工作作风，努力调动本年级组全体教师的工作积极性，根据年级孩子的年龄特点，开展一些有利于孩子健康成长的活动，让孩子们在竞争中学会合作，在竞争中学会生活，在竞争中学会创新。使年级组各项工作再上一个新台阶。

4、帮助新教师、班主任尽快适应本校的教学理念和教育机制，提高他们抓班管班的能力。

2、配合教务处、总务处、德育处，要求班主任狠抓学生的行

为习惯、学习习惯、生活习惯等养成、常规教育。

3、加强对学生的安全教育，注重学生安全意识教育，防止不安全事故的发生。

4、帮助新教师、班主任尽快适应本校的教学理念和教育机制，提高他们抓班管班的能力。

2、提高全年级教师的业务素质。本学期我们要充分利用学校及年级组安排的学习时间，共同学习最新教育教学理论，用以更新完善自身的教育教学技巧，提高自身教育教学水平。在探讨教法的同时教学生学法，力求把素质教育落到实处。

4、认真落实学校各职能部门布置的各项工作，及时协调学校与老师，老师与学生，家长与老师之间的关系。

本学期级组专题研究：根据一、二年级的年龄特点如何更有效地培养学生的行为习惯。