2017年观摩活动教学设计表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **一、基本信息** | | | | | | | | |
| 学校 | | 天津市北辰区双口小学 | | | | | | |
| 课名 | | Shapes | | | 教师姓名 | | 赵坤 | |
| 学科（版本） | | 天津市地方版教材快乐英语 | | | 章节 | | 第二单元 | |
| 学时 | | 第四学时复习课 | | | 年级 | | 二年级上册 | |
| **二、教学目标**  a. 能够在老师和图片的辅助下，听懂音乐、视频中表示图形类的单词。  b. 能够正确地听、说、认读如：square，triangle，rectangle，heart，diamond，circle等表示图形的单词，并能够正确匹配相应的图片。  c. 能够在教师的帮助下，分辨出不同颜色的图形，并加以分类。  d. 能够正确理解功能语句，如：What shape is it? It’s a…. I can…. Look at the….所包含的信息并进行运用。 | | | | | | | | |
| **三、学习者分析**  本课时的教学对象是二年级的学生，学生已经掌握的语言知识有：  1.听、说、认读有关颜色、数量、玩具、形状等词汇和相关表达。  2.说唱第一、二单元的歌谣与歌曲。  3.可以听懂教师的简单指令、课堂用语并进行简单的口语交际。  二年级学生对于事物的好奇心极强，但缺乏探索的勇气，本课教学设计力求充分利用学生的好奇心复习巩固所学内容，并在教学活动中逐步培养学生的探索精神和对英语学习的热情。 | | | | | | | | |
| **四、教学重难点分析及解决措施**  a．重点：能够在老师和图片的辅助下，听懂音乐、视频中表示图形类的单词；能够正确地听、说、认读如：square，triangle，rectangle，heart，diamond，circle等表示图形的单词，并能够正确匹配相应的图片。  b．难点：能够正确地听、说、认读如：What shape is it? It’s a…. I can…. Look at the….等表示形状的句子，并熟练运用在日常生活中。  **解决措施：**  将本册第一单元的toys与本单元的shapes以及数字、颜色等话题进行了有效地整合，从而使素材更有内涵，内容更加充实。本课利用电子书包的互动学习功能，使学生们在复习旧知的基础之上学会将所学话题有机整合，灵活运用于真实生活场景，将简单语句重新建构，为学生搭建更多模拟场景，将快乐英语落到实处。 | | | | | | | | |
| **五、教学设计** | | | | | | | | |
| 教学环节 | 起止时间（’”- ’”） | | 环节目标 | 教学内容 | | 学生活动 | | 媒体作用及分析 |
| 复习热身 | 00”03- 01’”31 | | 引入歌曲，复习旧知，展开话题。 | 屏幕上随着音乐节奏运用肢体语言描述所涉及的图形，完成本单元基本词汇的复习 | | 学生跟着老师的节奏边做动作边唱歌， | | 运用录屏软件及ppt的超链接功能插入视频，并配以按歌词顺序出现的图形，使简单的复习词汇环节更加生动而富有童趣。 |
| 创设情境 | 01”32-02’”23 | | 出示机器人不开心的图片，迅速引入主题。创设情境，激发闯关热情 | 通过图片的直观效果，让学生体会机器人的情感，引起学生的好奇心，激发学生为寻找机器人的心的热情。引导学生大声说出：Yes. Let’s go. | | 学生根据课件出示的问题体会老师的用意，并回答问题。观察老师的服饰及课件创设的情境，进入学习状态。 | | 运用电子书包的PPT引用功能，提高教师的备课效率，直观图片动画展示、自制音频的插入都能帮助学生快速进入教师创设的情境。运用PPT动画效果，让学生理解故事发展脉络，运用城堡做背景，女巫在旁的效果图营造恐怖气氛，激发学生寻找心脏的斗志。 |
| 复习单词 | 02”24- 06’”55 | | 化身女巫，勇闯四关。  第一关：单词与图形配对 | 以女巫身份与学生进行互动。通过闯关的设计，最终达到复习本单元知识点的目的。顺利完成任务后，学生们可获得女巫手中的一组图形，并摆放在黑板的相应位置，同时女巫血条减少，使学生在活动中获得成就感。 | | 学生熟练认读所学单词。完成第一关的单词与图形配对任务。 | | 运用电子书包的窗口切换功能，从PPT课件转化到电子书包的互动题板功能，创设第一关图形与单词配对任务，检验学生对于单词的认读程度。闯关成功后返回PPT，设计女巫战败的特效，并配有血条的减少。运用电子书包的随机抽取、对比等功能检测学生对知识的掌握程度，并运用电子书包的点赞功能进行反馈与评价。 |
| 运用图形与数字对话 | 06”56- 13’”22 | | 第二关：  图形雨 | 将图形拖动到相应的单词筐中，并写出数字。教师扮演的女巫问问题：  How many triangles/…?将数词与形状话题相结合，达到语言的情景化运用目的。 | | 学生将图形拖动到写有相应单词的篮筐中，并用英文数一数多少，写出阿拉伯数字。 | | 运用电子书包的互动题板功能实现本关练习，巩固图形词汇的同时，教师随机抽取4名同学回答How many…?句型，使数字单元旧知得以实际运用，并达到了英语与数学学科的融合。 |
| 运用句型  创编歌谣 | 13”23- 25’”30 | | 第三关：  创编歌谣 | 每关获胜老师都会将图形还给表现好的小组，并将图形实物贴于黑板之上。第三关，教师出示有关图形和颜色的歌谣结构框架，示范操作 | | 学生跟随chant节奏，随意摆放图形，并给图形填上自己喜欢的颜色，让黑白色的世界变得多彩，并以小组形式上台展示。 | | 通过电子书包互动题板的油漆桶、摆放、音频链接等功能，让学生在动手的同时，感受到运用电子书包学习的乐趣，教师运用小组对抗的功能进行抢答，选择上台展示的次序并予以点赞奖励，培养了学生的合作意识与小组竞争机制。 |
| 巩固练习  培养学生创新意识 | 25”31- 35’”56 | | 第四关：  动手设计 | I can make…题板给出不同的图形，教师示范拖动、旋转功能。  Look! 3 triangles and 1 rectangle. How nice! | | 学生自己动手设计，并用语言表达出来。最后，投票选举最优作品。 | | 通过互动题板中图形克隆功能，给出学生不同大小、不同数量的图形，通过拖动、旋转、叠加等开动大脑设计图形，让学生体会英语学习与数学中摆放图形的共同之处，培养学生动手能力，给予学生更多的创作空间。 |
| 总结 | 35”57- 36’”34 | | 打败女巫，重回多彩世界 | 语言激励学生勇敢的行为。总结各组的表现。  You’re the heroes.  You’re the best. | | 学生通过努力获得老师的点赞，为小组荣誉而雀跃，为打败女巫帮助机器人而欢呼。 | | 通过ppt动画效果使阴森的城堡变成彩色天堂，机器人托着红心飘上天空，让学生体悟通过努力帮助他人的快乐。通过电子书包的评价手段，总结各小组在本次活动课的表现情况，并给予表扬。 |
| 德育教育 | 36”35-37’”31 | | 情感教育，主题升华 | 出示几组图形拼凑的图片，供同学们欣赏，告诉同学们Shapes are everywhere. 图形就在我们身边，我们的世界是多姿多彩的，需要我们用积极、乐观的态度去发现美好，创造未来 | | 学生欣赏图形，随老师引导说出单词及数量。 | | PPT自定义动画使得我们的课堂更加丰富而有内涵，学生们在激烈的比拼之后，欣赏到充满奇思妙想的图片，使课堂回归到现实生活，体会英语语言学习的实用性。 |
| 课后作业 | 37”32- 38’”41 | | 布置作业  总结本堂课最优小组并表扬 | 课后作业体现小组合作的意识，让学生在课后也能主动地运用所学内容与同学、朋友沟通，增强学习英语的自信心。 | | 聆听老师布置作业 | | 中英文对比，有利学生充分理解老师所布置的课后内容。 |