

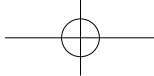
高校转型发展系列教材

英语师范生学科素质 培养教程

郑永梅 主编

黄 岩 庄天赐 副主编

清华大学出版社
北 京



本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。举报：010-62782989，beiqinquan@tup.tsinghua.edu.cn。

图书在版编目(CIP)数据

英语师范生学科素质培养教程 / 郑永梅主编.

北京：清华大学出版社，2025. 2. -- (高校转型发展系列教材). -- ISBN 978-7-302-68010-9

I. H319.3

中国国家版本馆CIP数据核字第2025XX7862号

责任编辑：王燊娉

封面设计：常雪影

版式设计：方加青

责任校对：成凤进

责任印制：宋 林

出版发行：清华大学出版社

网 址：<https://www.tup.com.cn>，<https://www.wqxuetang.com>

地 址：北京清华大学学研大厦A座 邮 编：100084

社 总 机：010-83470000 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者：三河市铭诚印务有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：185mm×260mm

印 张：10.25

字 数：224千字

版 次：2025 年 4 月第 1 版

印 次：2025 年 4 月第 1 次印刷

定 价：49.00元

产品编号：089093-01

前言

本书以习近平新时代中国特色社会主义思想和关于教育的重要论述为指导，以教育部最新版《义务教育英语课程标准》和《普通高中英语课程标准》提出的教育理念为依据，聚焦高校师范教育应培养学生成为德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人这一光荣使命，为高校英语师范专业的教学专业化发展和提升英语师范专业学生专业素质而编写，也可用作学科教学(英语)专业硕士的辅助教材。本书紧紧围绕英语师范生专业素质的基本要求，内容涵盖中小学英语实用教学法及课堂教学技巧、信息化教学能力、专业能力、教学实践能力、教师礼仪、毕业论文写作和职业发展等多个主题。

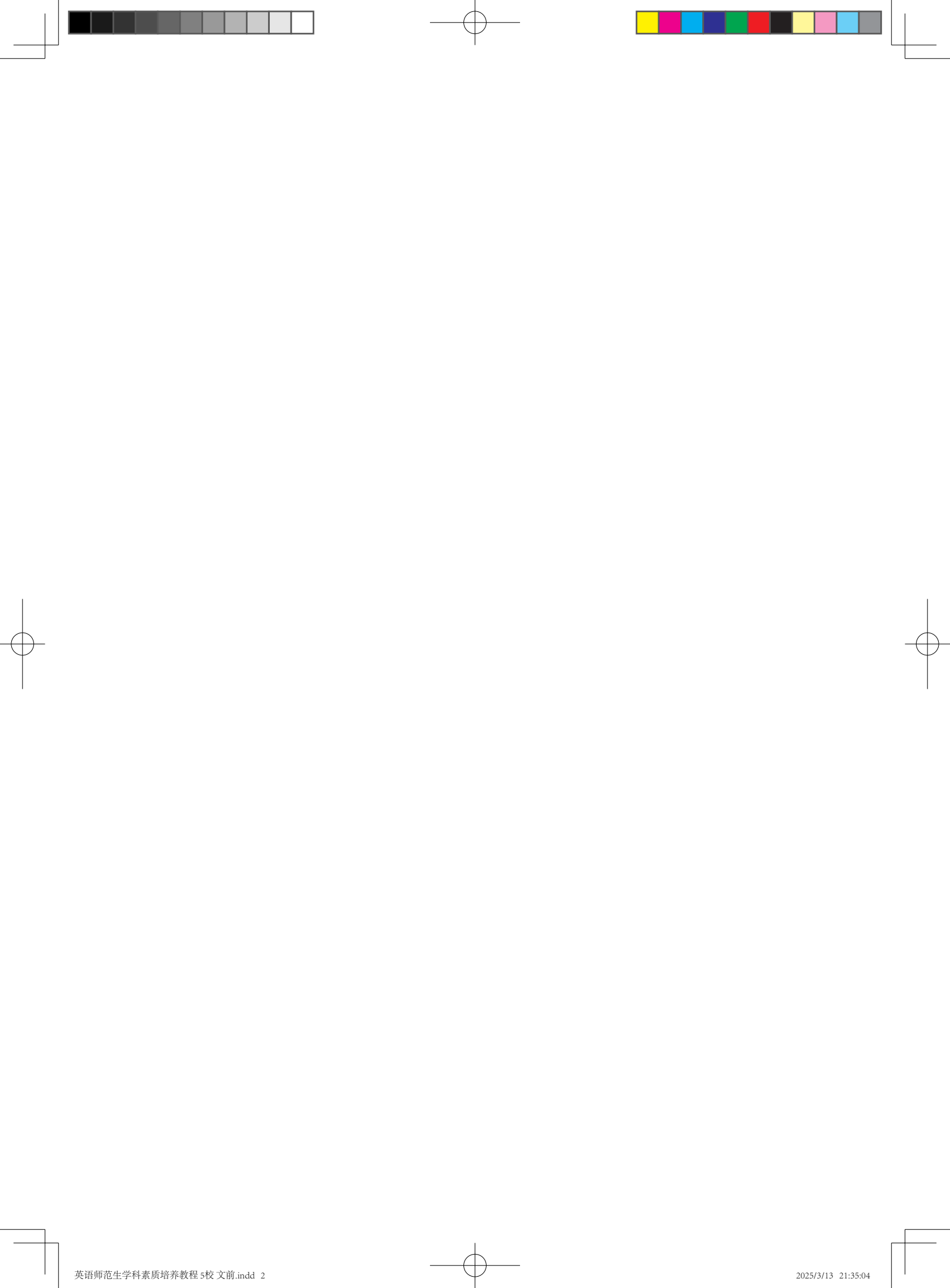
本书由7章组成，每一章围绕一个主题，每个主题由几个小节构成，全面展开各章主题内容；每章后留有思考题，供师生共同研讨，提升相应学习效果。本书内容贴合英语师范生实际需要，举例丰富，具有较强的可读性和启发性，有助于提升英语师范生专业素质。

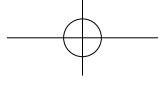
本书编写者均为沈阳大学英语师范专业和学科教学(英语)专业硕士点的骨干教师，对英语学科素养和师范生专业素质要求有着较深入的理解。编写具体分工为：第1章王艳东、第2章符蕊、第3章周海林、第4章黄岩、第5章李大昕、第6章庄天赐、第7章前3节李兵、第7章第4节符蕊，本书主编郑永梅负责全书的章节设计及审阅。特别需要感谢的是沈阳大学签约实习实训基地沈阳市第一〇七中学的大力支持，尤其是该校副校长、沈阳市教学名师李大昕老师，不但作为合作学校的代表参与了书稿编写，还对本书的整体设计和内容审校提出了宝贵意见。

由于编者水平有限，书中难免存在需完善和修订之处，敬请使用本书的广大师生提出宝贵意见和建议，以便再版时一并修正。本书全体编写人员愿诚挚地与您交流，以期提升英语师范生学科素质作出自己的贡献。

编者

2024年10月于沈阳大学

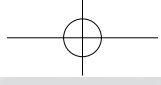




目 录 |

第 1 章 中小学英语实用教学法及课堂教学技巧	1
1.1 国外外语教学法主要流派概述	2
1.2 中小学英语教学实用教学法与案例讲解	7
1.3 中小学英语教学材料多元化与应用	13
1.4 中小学英语课堂互动游戏教学方法与技巧	16
第 2 章 中小学英语信息化教学能力培养	24
2.1 常用互动智慧设备辅助英语教学使用技能	25
2.2 最新多媒体软件辅助英语教学使用技能	29
第 3 章 英语师范生专业能力培养	31
3.1 硬笔字能力	32
3.2 粉笔字能力	36
3.3 课堂语言能力	45
第 4 章 英语师范生教学实践能力培养	59
4.1 “三习”的准备工作	60
4.2 教育见习	63
4.3 教育实习	68
4.4 教育研习	87
4.5 “三习”的改进策略	91
第 5 章 教师礼仪	94
5.1 教师的形象礼仪	95
5.2 教师的语言礼仪	100
5.3 教师的会议礼仪	103
5.4 求职礼仪	106
第 6 章 英语师范生毕业论文写作规范	110
6.1 毕业论文概述	111

6.2 选题、资料收集与分析	112
6.3 开题报告的撰写	114
6.4 封面、诚信承诺、致谢、摘要和目录	116
6.5 正文的撰写	117
6.6 引文、注释和参考文献	118
6.7 毕业论文的修改、排版和打印	119
6.8 毕业论文答辩	120
第7章 英语师范生职业发展	125
7.1 英语师范生自我认知与教师职业认知	126
7.2 英语师范生就业能力培养	134
7.3 英语师范生职业生涯规划	143
7.4 国际英语教师资格考试	156



第 1 章

中小学英语实用教学法及课堂教学技巧

基于中小学学生的年龄和学习特点，中小学英语教学也有其独特之处。很多学者和一线教师都对中小学的英语教学方法以及不同教学方法之间的比较进行了各个层面的研究和实际应用。本章从介绍外语教学方法的主要流派入手，进一步阐释国内对这些教学方法的应用并辅以案例讲解。孩子们喜欢的教学内容才是好的教学材料，孩子们接受的教学方法才是能够有效提升其语言能力的技巧方法。中小学英语教学可以在教学内容上进行尝试和创新，在课堂教学的方法和技巧上深入研究。

1.1 国外外语教学法主要流派概述

西方的外语教学源远流长。一般认为,最早系统地研究外语教学方法和技术的是罗马人。在整个中世纪,外语教育的核心是围绕如何将拉丁文的经文和典籍进行再创作和传播。此时的方法基本上是机械地照搬原文。此后,在历史发展的不同时期,出现了不同的语言教学方法。新出现的教学方法通常会否定已有的教学方法,针对已有教学方法的弊端,强调语言学习的某一个方面。客观来讲,每一种教学方法都有其特点和优势。

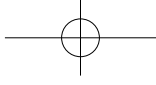
1.1.1 语法翻译法 (the grammar translation method)

语法翻译法是最古老的语言教学方法,盛行于 15—17 世纪的欧洲。到了 18 世纪,西欧一些国家确定了语法翻译法的教学地位。语法翻译法在语言教学中长期占据主导地位,主要是通过使用母语对语法进行讲解加翻译练习的方式来教授外语,教学的目的是培养学生阅读外语范文(特别是古典文学作品)和模仿范文进行写作的能力,主要用于应试。语法翻译法的教学流程包括:复习、讲授新词、语法讲练、课文讲解、巩固新课以及布置作业。在这种传统的教学模式下,教师是课堂的掌控者,学生跟随教师的指引进行学习和语法转换练习。重读写、轻听说是这种教学方法的一个弱点,且口语教学也不重视语言的实际应用。在当前的英语教学中,这种方法也没有消失,教师依然会运用语法翻译法帮助学生巩固所学的词汇和语法项目。在英语教学的各个阶段,该教学法都在持续地发挥作用。

1.1.2 直接法 (direct method)

针对语法翻译法不能培养学生听说能力的缺点,直接法于 19 世纪末在欧洲产生,到 20 世纪 20 年代逐渐没落。德国外语教育家菲埃托(V. W. Victor)被认为是教学改革运动及直接法的主要奠基人。直接法主要包含三个层面的意思:直接学习、直接理解和直接应用。教学中,教师不使用母语。教师是标准目的语的唯一示范者,用动作和图画等直观手段解释词义和句子并引导学生用目的语回答问题和表达观点。这样的教学方法适用于小班型,教师能够关注到每个学生的学习情况,每个学生都有表达的机会。在学生容量大的班级中,这种方法的效果并不理想。

直接法的优点在于:①采用各种直观教具,运用接近实际生活的教学方式,有助于培养学生用目的语进行思维的能力。②注重语言实践,提升学生的学习兴趣。③注重口语和语音教学,能有效地培养学生良好的语音面貌。其缺点在于:①对于一些抽象和复



杂的概念，用图画和动作无法解释清楚。②不能对语法进行详尽的解释，学生说出的话有很多错误。直接法在中小学的英语教学中依然有着广阔的使用空间。

1.1.3 听说法 (audio-lingual method)

听说法产生于 20 世纪 40 年代的美国。第二次世界大战爆发后，美国军队需要大量的掌握外语口语的军人，因此采取了一系列的强化训练士兵听说能力的方法和手段，听说法应运而生。战后，该法被推广应用到学校外语教学中。在语言学领域，听说法的理论基础是结构主义语言学，该法强调第二语言的学习要先由说开始，通过掌握一系列的语言结构来学会目的语。语言是“说”而不是“写”，语言教学教授的是语言而不是关于语言的知识。在心理学领域，其理论基础是行为主义心理学的刺激—反应论，认为言语行为是通过刺激与反应的联结并加以强化而形成习惯，强调第二语言教学要通过大量的模仿和反复操练养成新的语言习惯。中小学生在语言的模仿上比成年人更具优势，听说法的大量运用有利于学生提升学习兴趣，丰富语言表达。

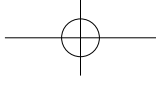
听说法的主要特点是：①听说领先，口语第一位，书面语第二位，读写为辅助。②语言的学习要经过大量的操练和模仿，教学内容以语言的基本结构——句型为中心。③学习语言时，对目的语和母语进行对比，找出学习者的难点以确定教学重点。④教师对于学生正确或错误的语言使用都要给予及时的反馈。⑤广泛利用现代化教学技术手段，如幻灯、录音、电影、电视等，通过多种途径进行强化刺激。听说法的一大缺点就是学习过程机械枯燥，不利于学生发展创造性的语言运用能力。

1.1.4 认知法 (cognitive approach)

认知法产生于 20 世纪 60 年代中期的美国。这一时期，科学技术飞速发展，国际间的政治、经济、军事、科学等各个领域竞争激烈，对于高水平语言人才的需求加大，以培养口语能力为主的听说法已经不能适应时代的需求。当时，美国的心理学、教育学、语言学等基础理论的发展也为新的教学方法的提出奠定了坚实的基础。

认知法是与听说法相对立的第二语言教学法的一大流派。认知法来源于翻译法，但不是翻译法的机械重复，而是有所发展和提高。认知法认为，语言的学习应该发挥学习者的能动性，充分利用和开发学习者的逻辑记忆和推理能力，促进其通过语言现象去分析、理解和运用语言，从而自觉地掌握语言。认知法提倡听、说、读、写齐头并进。

在语言学领域，认知法的理论基础是乔姆斯基 (N.Chomsky) 的转换生成语法。该语法理论区分先天的语言能力和后天的语言知识，认为语言有生成能力，是有限规则的无限使用，转换则是生成的重要手段。乔姆斯基认为语言是人类特有的一种先天机制，不仅应该研究语言行为，而且应该研究语言能力。在心理学方面，其理论基础是皮亚杰 (J. Piaget) 的发生认识论和布鲁纳 (J.S.Bruner) 的学科结构论、发现学习论等。皮亚杰是



一位结构主义者，他认为人的认识是一种功能性结构，语言有助于动作的内化和认识的符号化及形式化；当儿童的思维发展到一定阶段后，思维和语言就相互联系、同化和协调起来；思维结构越精细就越需要更多的语言参与。布鲁纳的学科结构论认为每门学科都有一个基本结构，即各门学科的基本概念、基本原理和规律；懂得基本概念可以使学科更容易理解，懂得基本原理有利于人类的记忆。他的发现学习论以学生为中心，要求学生在教师的认真指导下，能像科学家发现真理那样，通过自己的探索和学习发现事物变化的因果关系及其内在联系，形成概念，获得原理。

认知法的主要特点包括：①以学生为中心，教师的作用是激发学生的学习动机和兴趣，指导学生从言语实践中发现规则，并为学生提供创造性地活用规则的机会和情境，从而使学生掌握规则。②注重发展学生的语言能力，使学生能够运用有限的语言规则创造性地理解和生成无限的句子。③倡导在语言学习的开始阶段就注重听、说、读、写齐头并进，全面发展。④对学生的错误要容忍，只纠正主要错误。

1.1.5 全身反应法 (total physical response)

全身反应法是美国心理学教授詹姆斯·阿舍 (James Asher) 于 1966 年提出的一种教学方法，倡导把语言与行为联系在一起，通过身体动作来教授外语。全身反应法的主要依据是人的大脑的左右半球有不同的功能，左半球负责逻辑思维，右半球负责形象思维，该法强调在形象思维的基础上进行逻辑思维。

幼儿是先从听开始学习母语的，当听达到一定量的时候，便会开口说。幼儿在学习母语的时候有大量的听的输入，而且身边的人在与幼儿说话的时候常常伴随很多的肢体动作。虽然第二语言的学习与母语的学习差别很大，但是听力的练习仍居于重要地位。

运用全身反应法，由教师在课堂上发出指令，学生做动作，逐步过渡到学生发出指令，教师做动作。中小生活泼好动，因此，全身反应法可以在中小学应用。教师可以使用语言指令、实物、挂图、纸条、各类标志等作为教具，吸引学生的注意力，让学生在玩中学，快乐地学。这种教学方法可以提升学生的学习热情，消除紧张心理。全身反应法强调学生应真正理解语言，将音义结合起来，能够协调、锻炼左右脑。全身反应法主张以句子为教学单位，整句学，整句用，重视语言内容和意义，有利于培养学生实际运用语言进行交际的能力。全身反应法不急于纠正学生的错误，给学生创造宽松的学习环境，学生在学习时没有过多压力。但是，全身反应法也有其局限：其一，全身反应法一般适用于语言学习的初级阶段，对动词、名词和简单句式的学习很有效，但是对于抽象事物的表达却有困难。其二，全身反应法要求学习者要动，而年龄较小的孩子动起来后会比较吵闹，因此在课堂管理方面对教师提出了更高的要求。没有一个好的课堂秩序，孩子们的学习效果也会大打折扣。

1.1.6 交际法 (communicative approach)

交际法产生于 20 世纪 70 年代初期,创始人是英国语言学家威尔金斯(D. A. Wilkins),代表人物还有荷兰的范埃克(J. A. Van. Ek)、英国的语言教育家亚历山大(Alexander)和威多森(Widdowson)。交际法是迄今为止影响最大、最富有生命力的外语教学法流派。

交际法博采众长,理论基础扎实。交际法的语言观认为,有效的语言学习应该通过具有真实意义的交流来实现。当学习者沉浸在真实的交流中时,他们的语言习得的内在策略便能得以应用。从心理学的角度说,要使学生的学习产生效果,必须使学习内容和学习活动与其交际需要和经验相联系,激发学生的学习动力与学习积极性。

交际法提倡学生能够获得在不同情境下进行交流的技巧。因此,交际法不重视语法的系统学习,而将重点放在学习者能够像本族语的使用者那样具有优美的语音,能够顺畅地交流。对学生的测评也是基于其交流能力而不是掌握了多少语言知识。

交际法具有以下主要特点:①强调使用目的语进行互动和交流,语言不仅正确还要得体。②选用真实的教学材料,而不是生硬的经过加工的教科书语言。③为学习者提供交际的机会,交际是学习的目的也是学习的手段,把课堂学习和课外交际活动有机结合起来。④以话语为教学的基本单位,在连贯的语篇中进行学习,反复操练。⑤教学语言为目的语,对于学生的错误有容忍度,只要不影响交际就可以不去纠正,尽量鼓励学生在语言交际中发挥主动性。⑥以学生为中心,以交际项目为纲,根据学生的需求安排交际内容。交际法的一个不足之处是根据功能(比如购票、投诉、选课、引荐同事等)安排教学内容,无法兼顾语言规则学习的系统性。

1.1.7 基于任务的教学法 (task-based approach)

基于任务的教学法在 20 世纪 80 年代兴起,是指教师通过引导语言学习者在课堂上完成一系列的任务来安排组织教学的方法。基于任务的教学法的核心是强调“在做中学”^①的语言教学思想。该教学法是交际教学法的发展,在世界语言教育界引起了广泛的关注。在教学活动中,教师设计出具体、可操作的任务,并先进行示范,然后学生通过询问、讨论、协商、交涉、解释等各种语言活动来完成任务。任务完成后学生分小组进行汇报,教师根据学生任务完成情况进行评价。

英国语言学家简·威利斯(Jane Willis)在她的专著 *A Framework for Task-based Learning* (《任务驱动学习框架》)中提出了任务型课堂教学的三个步骤:前任务—任务环—语言聚焦。前任务指的是教师引入任务;任务环包括学生执行任务、各组学生准备如何向全班同学汇报任务以及学生报告完成任务情况;语言聚焦是后任务阶段,包括学生分析其他组的任务完成情况以及学生在教师的指导下练习语言难点。基于任务的教学

^① “在做中学”是由美国教育学家杜威提出的,指的是通过个人的亲身体验、动手实验等活动获取知识和技能。

法与3P教学法[即“呈现(presentation)—练习(practice)—运用(production)”]的区别在于,基于任务的教学法少了呈现的环节,而且练习也不多,但是运用却得以彰显,学生有更多的机会可以参与到活动中来,将语言技巧自然地结合起来,在学习的过程中兼顾准确性和语言的流利度。

基于任务的教学法的形成有赖于心理学的建构主义理论、语言学的输入输出理论以及“意义优先、聚焦形式”等理论的支撑。其优点在于:①任务活动多样,有助于激发学生的学习兴趣。②学生在完成任务的过程中锻炼了他们的语言技能和创造性思维。③在活动中学习知识,有助于培养学生的交流沟通能力。基于任务的教学法对教师也提出了较高要求:首先,教师要设计出多种贴近生活的任务,以便学生在课堂以外的情境中能使用课堂上训练的内容。其次,课堂任务要有可操作性,尽量避免环节过于烦琐。因此,针对中小学生的理解能力,设计难度适中、容易操作的任务才能切实地在课堂中应用任务型教学法。

1.1.8 基于项目的教学法 (project-based language learning)

基于项目的教学法始于美国教育家杜威(John Dewey)所倡导的问题教学法(problem method),后经过其学生——美国教育家克伯屈(W.H. Kilpatrick)的提炼和发展而形成,即学生通过一段时间对真实、复杂问题的探究,在小组成员的共同努力下深入发掘真实世界的问题和挑战,获取知识并产出学习成果的方法。

基于项目的学习具有如下特征:①教师仅仅在提出项目时作为主导,在项目实施的其他阶段参与很少,只在必要的时候给予指导。学生团队在项目实施过程中具有完全的自主性。②选择的项目应是生活中真实的任务,如调查全班同学的兴趣爱好、制作活动宣传页、制作近十年本地降水量表格等。③涉及多个学科知识的综合运用,因此具有综合性的特点。④项目完成后,各个小组应有实际成果,如宣传册、小程序、文案等。

基于项目的教学法一般遵循如下步骤:①设定项目的主题和内容,即具体要求学生做什么。项目可以在一定范围内由学生自选,也可以由教师规定,全班同学可以做同一个内容,也可以是难度稍有不同但相互关联的主题,这更有利于学生相互学习,能在项目的研究和探索过程中学到更多内容,也便于教师将较容易的主题布置给能力稍弱的小组。②小组内部经过商讨确定项目的实施计划和具体方案。③按照计划执行方案,最终形成成果。④教师对学生的成果进行点评和检验,并给予评价。⑤教师组织学生对完成的项目进行总结和反思。

教师在给学生布置选题前要做大量研究,因为项目涉及很多学科和领域,如果教师没有做好功课,就无法给学生以适当的指导。在项目的实施过程中,教师应该一直跟踪,给学生提供必要的支持。如果能将基于项目的教学法很好地应用,对于学生提升自信心、锻炼与人沟通的能力、加强团结协作、增强团队精神以及提高研究能力都有很大助益。

1.1.9 基于内容的教学法 (content-based instruction)

基于内容的教学法是把语言的学习和学科知识的学习相结合的一种教学理念，认为语言的教学不仅仅是学习语言本身，而应通过学习学科知识来提升语言能力。该教学法有深厚的理论基础，它汲取了二语习得理论、合作学习理论、认知学习理论、最近发展区理论等成果，而且在很多方面与交际法和基于任务的教学法是一脉相承的。

基于内容的语言学习，既能提升语言能力，也能学习学科知识，还能在日后的表达中言之有物。基于内容的教学法有三种模式：主题模式、保护模式和附加模式。主题模式指的是选取语言学习者感兴趣的主题来学习，教师围绕这个主题来组织教学。保护模式指的是在语言教学中将语言能力较弱的学生与本族语学生分开教学，也就是将语言能力较弱的学生保护起来，教师教授的重点依然是学科内容而不是语言技能。附加模式指的是为那些在某个课程学习中落后的学生开设附加课程，教师以学科内容为背景，在讲授学科知识的同时兼顾语言能力的提升。

以上教学方法都能不同程度地运用到中小学的英语教学中，而具体教学内容的选择和教学任务的设计有赖于教师根据学生的具体情况进行调整。

1.2 中小学英语教学实用教学法与案例讲解

上一节对外语教学法主要流派的发展及基本思想进行了简要介绍，本节将主要讲解如何将这教学方法灵活运用到中小学的英语教学中，如何与具体的语言教学有效结合。

1.2.1 全身反应法与词汇和简单句教学

全身反应法比较适合年龄较小的外语初学者，它可以让学生们动起来，活跃课堂气氛，提升学习兴趣。如何在课堂上合理利用全身反应法，以及全身反应法与哪些语言技能的训练可以结合得更好一些，将通过以下案例进行分析讲解。

在表 1-1 中，Canada, weather 和 scarf 是生词，其余词汇多是学生学过的，这里进行简单复习。

表 1-1 词汇教学

word	meaning	note
Canada	n. 加拿大	生词 复习: China, Japan, Germany, Australia, America, France
weather	n. 天气	生词 复习: windy, snowy, sunny, rainy
scarf	n. 围巾	生词 复习: sweater, clothes, coat, hat, shoes, socks, trousers

1. 教学材料准备

教师可以准备两张同样的世界地图，天气晴、雨、风、雪的图片，衣服、帽子、鞋、袜子、毛衫、围巾的图片，写有 China, Japan, Germany, Australia, America, France 的字卡，太阳镜一副，雨伞一把，秒表或其他计时工具。

2. 教学演示

(1) 学习 Canada，复习 China, Japan, Germany, China, Australia, America, France

① 教师将世界地图贴到黑板上，结合课文说：“Bill is going to visit Canada, but where is Canada?”。然后，教师请一位同学到前面来指出加拿大的位置。教师再问“Where is Canada?”，引导学生说出“It is here.”，并指出加拿大的位置。

② 接下来，教师把写有 China 的字卡递给这位同学，让这位同学说出：“Where is China?”这位同学可以从举手的同学中选择一位，让他(她)到前面，在地图上指出中国所在的位置并同时说“It is here.”；然后教师给新上来的同学一张写有 France 的字卡，由他(她)来问“Where is France?”，再让这位同学在举手的同学中选择一位到前面指出法国的位置，并练习说“It is here.”。按照上面的做法复习相应国家的单词，教师从旁观察，确保同学们都明白并记住了。

③ 接下来，教师可以带领同学做一个巩固游戏。全班同学分为 A, B, C 三组，每组推选出三位同学参加游戏，其余同学为监督员。一位同学负责问，一位同学负责答，一位同学负责计时。首先由 A 组同学问 B 组同学，C 组同学负责计时。A 组参加游戏的学生依次读出字卡上的国名，B 组参加游戏的学生在地图上迅速用手指指出，指错可以更改，但是其他同学不可以提示，如果实在找不到，B 组另外一位同学可以上前解围，指正确后回到自己座位，剩下的游戏还是由 B 组原来的参赛同学完成。B 组同学指出后，A 组同学必须立即说另一个国名，不可以故意耽搁时间，直到最后一个。结束后，C 组负责计时的同学报告所用时长。然后换 B 组问，C 组指，A 组计时。最后是 C 组问，A 组指，B 组计时。用时最短的组获胜，教师可以奖励获胜组每位同学一朵小红花。奖励不论大小，都是对孩子们的一份肯定，所以是一定要有的，但形式可以多样，如奖小红花、赠送小礼物、先积分后换奖品、奖励 5 分钟休息、奖励一次不写作业等。

(2) 学习 weather，复习 windy, snowy, sunny, rainy

教师先在黑板上写上 wind, snow, sun 和 rain。有些教室里有风扇，教师可以打开风扇配合一下，或用扇风的方式，或者如果当天正好有风，可以打开窗户，让风吹进来。教师接着说“It is windy.”，然后在黑板上单词 wind 后面加上字母 y。复习 snowy 时，教师可以戴上帽子或围巾；复习 sunny 时，可以戴上太阳镜；复习 rainy 时，可以打开雨伞。教师应强调 sunny 要双写字母 n，并在黑板上用另外一种颜色的粉笔突出强调一下。经过这样的练习和演示，学生会明确地知道，这几个表示天气的名词，在变为形容词的时候应在词尾加上字母 y(ny)。最后教师可以总结所有这些表示天气的词汇统称为

weather。

(3) 学习 scarf, 复习 sweater, clothes, coat, hat, shoes, socks, trousers

教师先说：“Bill planned to go to Toronto this morning by air, so he got up very early. He opened his eyes, stretched his body and put on socks, trousers, sweater and coat.”。教师边说边把实物图片贴到黑板上，同时做“睁眼睛”“伸展”“穿袜子”“穿裤子”“穿毛衫”的动作。然后教师说：“Bill checked the weather in Toronto last night and found it would be cold and snowy. So he put on a hat and a scarf too.”。此处 scarf 是生词，所以教师可以反复说这个词两到三次。如果其他词汇都用图片，围巾最好可以拿个实物。上面的两个比较长的句子，教师可以在课前写在黑板上，或者写出其中一部分作为提示。教师在确认学生能够将两个句子读下来后就可以做下面的游戏。教师可以先找平时比较活泼好动的同学来做。这位同学站到黑板前，其他同学一起说句子，黑板前的同学做出动作，最后戴上围巾。每位同学戴围巾的方式不同，最后一幕一定很有趣。如果有多条围巾可以选择，最后一幕一定是一片欢乐的海洋。

由于到前面来做动作的同学是背对着黑板，所以教师可以调整衣服、鞋、袜的先后顺序，让其他同学能够看得见。做动作的同学会感觉有新鲜感，不会一直重复前一位同学的动作。这个游戏做三轮就可以了。通过反复说句子，同学们能够把单词和实物对应起来，但是单词的拼写并没有练习，教师应该用其他方式将这点弥补上。

这样复习单词看起来有点大费周折，因为多写几次也可以记住，但是利用全身反应法可以活跃课堂气氛，提高学生的学习兴趣。这里要强调的是，教师不是每节课都要做这么多的准备来复习和讲解单词，但是时常找机会做一做能够让课堂更加生动，师生关系也会更加融洽，学生们也能轻松接受。

全身反应法除了可以用于词汇的教学以外，还可以用来进行简单句的教学。例如：

- ① Please line up.
- ② Close the book and keep your eyes on me.
- ③ Hang the picture on the wall.
- ④ Dance and sing.
- ⑤ He sat on the floor and cried loudly.

教师可以让学生根据句子做动作，也可以做出动作让学生说出句子，反复练习，加深印象。

全身反应法并不适用于复杂的、具有抽象意义的句子。例如：

- ① I am happy to be here, but I miss you.
- ② Salt water is more buoyant than fresh water.

1.2.2 交际法与句法教学

交际法注重利用真实的语境来进行流畅的交流，可以根据学习者的需求安排课程

内容。教师在课堂上引导并辅助学生不断地练习，直到达到流畅的标准。一些商务英语教材按照“接机”“日程安排”“洽谈”等主题安排课程内容。一些对外汉语教材将“我的家庭”“方位”“买东西”“购票”以及“游玩儿”等作为主线。交际法有利于第二语言运用能力的提升，但对于语法规则的关注不够。

下面以“借东西”的表达为例进行说明。

Bill: Hi, Andy. Can I use your glue stick, please?

Andy: Sorry, I'm using it. / Sorry, I don't have one.

Bill: That's OK. Hi, Lucky. Can I use your glue stick?

Lucky: Sure/Of course. Here you are.

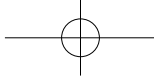
这个对话是同学之间日常借用文具时常见的，Bill 想要借东西，另外一位同学的回复无外乎三种情况：有，但是正在用，因此不能借；没有；有，可以借。

教师在讲授这部分内容的时候，可以先示范。教师走到一位同学面前，看看他桌面上有什么，然后根据情况发问：“Can I use your eraser/rubber?”。如果学生一时没有反应过来教师指的是什么，教师可以用手指一下，或者做一个擦东西的动作，学生就能领会教师的意图，然后作出相应的回答。教师做完示范以后就由学生来练习。此时，教师允许学生在教室内自由走动，练习刚才的对话。教师也在教室内走动，仔细听学生的练习情况，待绝大部分同学都练习过了，便可以进行下一个环节。

接下来要做的是“寻宝”游戏，这个游戏无法分组，是全班同学一起来玩。同学们全部回到座位，教师找出六位自愿者，其中三位寻宝员，三位监督员。教师交给三位寻宝员每人一张字条，上面用英文写着三样东西，然后给这三位同学一分钟时间，让他们各自确认字条上词的含义，以明确自己要找些什么。其余同学不知道寻宝员要找什么，而且不论自己有没有这样东西，都要保证不动声色。游戏开始后，三位同学便开始在全班范围内搜寻这些东西。搜寻的方法是找同学问是否可以借用某样东西，使用刚刚学到的句型，谁最先借来三样东西，谁就获胜。监督员的作用是跟随在每个寻宝员身后，确保他(她)和其他同学的对话是正确完整的。这个游戏既能进行句子结构练习，也能增进同学之间的友谊。根据教师提供的字条，为了能够快速找到东西，寻宝员会思考谁最有可能有这样东西，因此会最先去找那位同学。寻宝员虽然要在教室内快速走动完成任务，但要一板一眼完成交际，这也是一件很有趣的事情。

再以描述某个人外貌的讲解和练习为例。问及某人外貌，最常用的句子结构便是“*What does Miss/Mr. Chen look like?*”。在答语上，教师可以引导学生说出如下句子。

- ① *She has short hair and bright eyes.*
- ② *She has round face and fair skin.*
- ③ *He always wears a hat.*
- ④ *He is tall and handsome.*
- ⑤ *She is short, but very lovely.*
- ⑥ *He has small eyes and a big nose.*



- ⑦ She has a big mouth and white teeth.
- ⑧ She wears a necklace.
- ⑨ He wears sports shoes.
- ⑩ She has a dimple on her right cheek. (这句可以作为拓展)

皮肤颜色: white, black, brown, yellow。

头发颜色: black, brown, blond, gray。

眼睛颜色: black, blue, brown。

接下来,教师在黑板上贴上图片,让学生至少描述两点外貌特征。如果学生使用上面例句以外的句子,教师可以把它写到黑板上供其他同学参考,同时表扬一下这位同学。选用的人物图片最好是外貌上有显著特征的人,可以是真人,也可以是卡通人物。

例 1: What does Miss Jiang look like?

She has curly hair and wears a necklace.

例 2: What does Pinocchio look like?

He has short black hair and a long nose.

1.2.3 基于任务的教学法与口语教学

基于任务的教学法,主要体现在任务驱动式的教学活动设计上,关键在于如何设计可操作性强、学生喜欢、与现实生活紧密相关的任务。要设计出有意义的任务,教师需要在课前做大量的准备工作。前面讲解的交际法与句法教学的案例,实际上就是一个教学任务。只要细心观察,贴近学生生活的任务比比皆是。下面再用一个任务型的教学案例来进行说明。

上课后教师先给同学们说明本课的情境和要完成任务。由于同学们近期学习十分努力,因此获得了一次为自己设计一天学校生活的奖励。任务的名称即为“Design a Day at School”,教师向学生解释规则:①学习的文化课程有数学、英语、化学。②所有活动都需要在校园内完成。③每个小组都需要做出作息时间表。④每组都要派一名代表讲解该组活动的特色。⑤小组讨论尽量用英语完成。下面的句型结构可以提供给学生参考。

- ① Shall we arrange all the lessons in the morning?
- ② What do you think about our school day?
- ③ We plan to put math in the afternoon.
- ④ Would you like an extra PE class?
- ⑤ Do you have any idea?
- ⑥ What should we do in the afternoon?
- ⑦ I prefer to separate these required lessons.
- ⑧ How about having a singing contest?

⑨ We'd better have an early dismissal.

⑩ What do you say?

布置完任务,学生分组活动。每组4~6人,组长负责组织讨论和组内成员分工,保证口语较弱的学生也能够得到锻炼的机会。在学生讨论的过程中,教师尽量不干预。如果学生有问题,教师要及时地帮助解决。讨论结束后,每组选出一个成员进行汇报,阐述本组的活动安排。然后教师予以点评,可从任务完成的质量、小组内是否每个成员都积极参与、设计的合理性等角度进行。学生语言使用上的错误教师也应该提及,不必面面俱到,找出典型的问题即可。教师提出的问题过多会打击学生的积极性,在任务型的活动中,任务完成的质量才是最重要的评价标准。

基于任务的教学法不仅可以应用于口语教学,也可以应用于语言的其他技能的教学,比如语法教学。教师可以给学生布置一个这样的任务:请同学们调查即将来临的这个周末大家准备做什么,并把调查结果用饼状图呈现出来。学生们在完成这个任务的时候就会用到句子的不定式结构:“What do you want to do this weekend?”。学生可以回答:“I would like to go shopping with my mom.” “I want to play football with my friends.” “I plan to go swimming.” “It is too early to plan.”等。根据每组的具体情况,饼状图的各个区域所代表的内容也不相同,图1-1只是其中的一种可能性。

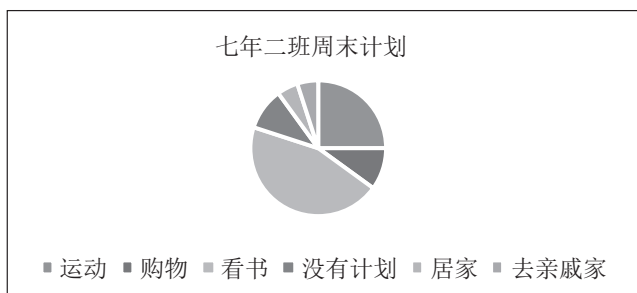
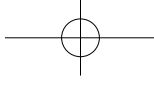


图 1-1 周末计划统计图

可以看出,语法教学同样需要口语表达,让学生们在做中学,不断地去摸索、使用,才能有长足的进步,才能提高语言的应用能力。

1.2.4 基于内容的教学法与阅读教学

前面介绍了基于内容的教学法的基本概念,简单地说,就是通过讲授内容(即学科知识)来学习语言。基于内容的教学法共有三种模式,最容易操作的是主题模式,即教师选择某一个学科主题,如保护海洋、了解大脑、植物的力量等,学生通过学习有关海洋、人类大脑的构造及植物的光合作用等知识来学习语言。教师可以基于一门学科知识,也可以选择不同学科——数学、科学、人文、地理等。教师应尽可能选择学生感兴趣的内容,这样学生才更能够集中注意力,更愿意参与和提出问题。在讲解学科知识的同时,



教师可以强调某些语言的使用、词的用法、某个句式的特点，但是不要把语言的学习放在主位。

下面以有关声音的科普内容为例。

Sounds Get Things Shaking

Sounds are a form of energy. Vibrations, or back and forth movements are the sources of all sounds. Think about the music made by a saxophone during a concert. The sounds are produced as the musician blows air into the mouthpiece of the saxophone. The mouthpiece has a reed that causes the particles that make up the air around the reed to vibrate, or move back and forth. The keys are pressed to make the air moving through the saxophone vibrate faster or slower to produce high and low sounds. Then the air carries these sound waves to your ear.

Inside your ear, the vibrations continue on their journey. When the vibrating air moves inside your ear, it causes your eardrum to vibrate. The eardrum sends the vibrations to small bones and a fluid inside your ear. These vibrations are sensed by nerves and carried to your brain.

这部分内容适合初中阶段的学生来阅读学习。学生了解的重点知识是，声音是由振动产生的。“Vibration” “nerves” “sound wave” 是关键词。教师可在课前给学生展示一两个相关的科学小实验，这样学生更容易弄懂。针对这一段内容，学生应该掌握下面几个关键表达。

- ① The air carries sound waves to your ear.
- ② Vibrations are the sources of all sounds.
- ③ The mouthpiece has a reed that causes the particles that make up the air around the reed to vibrate.

配合这个段落，教师可以设置如下几个问答题。

- ① What's the other name for back and forth movements? (vibration)
- ② How does the sound change when the air going through a saxophone vibrates faster? (higher)
- ③ In what form does the sound travel? (sound wave)

除此之外，教师还可以展示一些有关声音的视频作为拓展内容，夏日昆虫的鸣叫、击鼓、吹口哨以及共鸣现象等。基于内容的教学法对教师的要求很高，教师既要懂得学科知识，又要有良好的语言技能。

1.3 中小学英语教学材料多元化与应用

除了教材，中小学英语课堂还可以引入很多有趣的教学素材。这些素材如同作料，

针对不同食材去合理调味，才能做出色、香、味俱全的佳肴。

1.3.1 歌曲歌谣

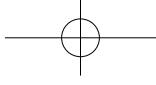
在小学阶段，用于课堂教学的英文歌曲多数是儿童歌曲，曲调欢快，歌词简单，朗朗上口。例如：外语教学与研究出版社出版的一套小学阶段使用的《悦读联播——歌曲歌谣集》，纯正英式英语，配有光盘，非常好用。对于初中生来说，儿童歌曲可能会略显幼稚，因此，一些英文原版动画中的主题曲或插曲就非常合适。这些歌曲积极向上，充满对生活的美好期待。除此之外，还可以利用网络，下载一些英文儿歌，但要认真甄别音质、配乐以及发音是否地道。

对于中学生而言，电影主题曲或插曲更能引起他们的共鸣，如《疯狂原始人》的主题曲 *Shine Your Way*，《爱宠大机密》的主题曲 *Welcome to New York*，《蜘蛛侠平行宇宙》的主题曲 *Sunflower*，《精灵旅社》的主题曲 *Cause You're My Zing*，《冰雪奇缘》的主题曲 *Let it Go* 等。

英语歌谣在教学中的应用也很广泛，因为多数歌谣都简单易懂、韵律优美，可以用于培养学生的语音和语调。以两首数字歌谣为例，如表 1-2 所示。

表 1-2 两首数字歌谣

Eat a bun Number one, eat a bun. Number two, a kangaroo. Number three, this is a tree. Number four, open the door. Number five, this car drives. Number six, jumps and kicks. Number seven, train at a station. Number eight, food on a plate. Number nine, draw a line. Number ten, this is my pen.	What's Under My Hat What's under my hat? What's under my hat? Is it a dog? Or is it a cat? What's in the box? What's in the box? Is it a mouse? Or is it a fox? What's on the chair? What's on the chair? Is it a monkey? Or is it a bear? Look it is a cat. Look it is a mouse. Look it is a monkey. And they're all in my house!
--	--



除了使用已有的资料,教师也可以根据授课内容自己编写一些,还可以让学生尝试写一点,三五句即可,可以用来记忆单词,也可以强调某个语法项目。总之,要让学习语言成为一件好玩的事情。

1.3.2 视频教学

合适的视频也是中小学外语课堂教学的重要资源。虽然有些学校教室里就可以上网,但依然建议教师将要使用的视频提前下载下来,因为上网的时候不可避免会有各种弹窗,多数网站还要播放广告,非常浪费时间。课堂教学中可用的视频也是多种多样,卡通片、动画电影、奥斯卡动画短片以及广告视频等,如《粉红猪小妹》《小熊维尼与跳跳虎》《爱探险的朵拉》。历年的奥斯卡奖项中都会有短片奖的提名,有的没有对白,可以训练学生的口语表达能力,让学生看完短片之后,根据短片回答问题,了解其内涵,直到学生根据动画讲出故事;有的有对白,可以训练学生的听力,布置一些任务让学生来完成。教师可以很好地利用这些资源,既能提升孩子们的语言能力,又能培养孩子们的情怀。

动画电影就更受孩子们欢迎了。教师可以选取电影片段,让孩子们模仿,然后配音,这是一个培养学生听说能力和应用能力的既生动效果又好的方法。

还有一类视频是原版广告,涉及面广,语速较快,词汇更为丰富,在中学阶段的教学中可以作为欣赏或是泛听练习,掌握大意即可。

使用视频材料的优势显而易见,生动、充满想象力、趣味性强,而且常常能给人带来视觉冲击,但是教师要在课前做好下载、节选等工作。同时,教师还要具备一定的视频编辑能力。教学资源能不能得到合理有效利用,需要教师的一双慧眼和一腔热情。

1.3.3 故事教学

英文故事也是很好的教学资源,教师要根据学生学习水平的不同选择难度不同的故事。对于中学生,短篇小说是不错的选择,每个故事都是一个完整的文本。教师可以每周拿出一定的时间给学生读故事,然后和学生交流故事情节以及故事背后的深意。文字简单、篇幅短小的故事适合小学生,篇幅较长、文字优美的故事适合中学生,既能培养学生的语感,也能帮助学生提升听力水平。优秀的短篇小说往往蕴藏着丰富的人生哲理,教师可以与学生一起阅读、讨论。

可以选择英文原版故事,这有助于学生了解西方文化,了解语言背后的文化知识。对于小学生,可以复述故事以巩固练习,教师可以提供图片给学生参考,也可以用简笔画作为提示,还可以把故事作为素材用于角色扮演。

1.3.4 绘本教学

与前面提到的故事教学有所不同的是,绘本通常文字很少,图画很多,甚至没有文字,给读者留出了想象的空间。很多课外的教学机构针对幼儿采用绘本教学,受到了很多家长的欢迎。小学低年级的学生也适合绘本教学,通过不断重复的语句和生动有趣的画面,学生很容易融入课堂活动。绘本可以用来听也可以用来读,教师若能将绘本做成课件在大屏幕上展示给学生效果会更好。选择的绘本可以是原版作品,也可以是自己编写的,总之要确保语言使用的准确无误。

好的绘本不仅会给孩子呈现色彩丰富、形象鲜活的画面,还能教会孩子做人做事的道理,将思维和道德教育寓于语言学习之中。若是有声绘本,教师可以引导学生做模仿练习,有利于学生练就优美的语音语调。在进行绘本教学时,教师应以培养学生的读书兴趣、积极开展听说练习为主,无须刻意强调词汇、语法的学习。无字绘本更能激发学生的想象力,因此,针对初中的学生可以尝试使用。学生们可以分组讨论,为无字绘本配上文字。每个人对于无字绘本的理解都有所不同,通过小组内协商,达成一致意见,然后落在文字上。这个教学任务还可以再延伸一些:教师预先按小组数量准备好绘本的黑白复印件,在充分讨论以后,让学生课后仍然以原来的小组为单位对绘本重新涂色,也可以增加适当的设计,并配上手写的文字;然后,教师把每组的作品装订成册,由学生在班上朗读。

1.4 中小学英语课堂互动游戏教学方法与技巧

游戏环节是孩子们的最爱,甚至成人的英语教学也需要游戏来调动学习的积极性。游戏在课堂上主要有两个方面的作用:一是复习巩固所学的语言知识;二是活跃课堂气氛。下面这些游戏可以结合不同的教学内容在课堂上应用。

1.4.1 Bingo(宾果)

Bingo 是一种填格子的游戏,按照规则谁最先连成一条线就算获胜,连成的线横向、纵向或斜向都可以,获胜者要喊出 Bingo。这个游戏适合数字和单词的学习。教师给每个学生一张有 6×6 格子的纸,每个格子内都写有一个数字,教师随机用英文读出数字,学生可以用笔在纸上圈出,谁最先连成一条线就成为获胜者。如果把数字换成英文单词,就变成了词汇练习。词汇练习最好以主题的形式呈现,如水果、家具、车辆、蔬菜以及动物等。词汇游戏可以用单词对应图片,也就是发给学生的纸上水果、家具、车辆等的图片;也可以用图片对应单词,也就是纸上格子里面是单词,但是教师在读的时候要读出单词。Bingo 游戏也可以反向玩,学生说单词,教师说 Bingo,哪一个学生最先让

老师说了 Bingo 就可以获得小礼物一份。礼物不在大, 让学生收获一份喜悦即可。

1.4.2 Lip-reading(读唇语)

Lip-reading 可以作为课前热身使用。中小学教师通常会为学生读课文, 但是读课文的时候学生们往往不会关注教师的口型, 只顾埋头看书, 一听而过。Lip-reading 可以有效避免这种情况的发生。教师告诉学生他将要读某个单元的课文, 但是并不明确要读哪个段落, 只做出口型, 不发出声音。学生会认真观察教师的口型, 然后积极地搜寻课文, 找到后依然要关注教师口型的变化, 才能知道教师读到哪里。

如果学生对于课文足够熟悉, 教师还可以做 Lip-reading 的跟读游戏。教师做 Lip-reading, 学生们根据教师的口型, 复述教师所读的内容。为了帮助学生理解, 教师可以适当加入肢体语言, 比如点头、摇头、无奈的表情、开心大笑的表情、疑惑的表情等。当学生对于课文内容足够熟悉以后, 还可以加大难度, 读一些课文以外的内容。最好选取句子或者小段落, 让学生根据教师的口型复述。如果还想再难一点, 可以让学生把读过的句子写下来。游戏结束后教师要将正确内容清晰地读出来, 写对的学生一定非常有成就感。

1.4.3 Look for differences(背对背找不同)

找不同的游戏绝大多数人都玩过, 拿两幅相似的图画, 其中有几处不同, 颜色不同、花纹不同、人或物数量不同、位置不同或者多一物少一物等。玩游戏的人通过仔细观察两幅图来找出不同, 不同之处越多, 则难度越大。背对背找不同的游戏一般两人一组, 每人手里各拿一幅相似的图画, 背对背坐着, 因此相互之间看不到对方的图是什么样子的, 只能通过相互询问才能得出答案。教师根据课堂安排以及学生自身的特点选择不同难度的图画, 每一次的难度应该相同。玩游戏之前让学生两人一组, 背对背坐好, 然后再发放图片。游戏过程中, 教师要监督学生是否始终使用英文, 学生不能偷看作弊, 最先找对不同的组获胜。

这个游戏可以锻炼学生的口语表达能力和观察能力。常用到的句式有:

- ① How many people/trees/cars/birds are there in your picture?
- ② What's the colour of your house?
- ③ Is your car close to /far away from the building?
- ④ Is the man in a checked shirt?
- ⑤ Do you have a dog /an aeroplane/a ball in your picture?
- ⑥ Is the rock big or small?

如果问题问对了方向, 很快就能找出所有不同, 否则可能需要很长时间。学生语言表达的准确性和对语言的理解力都会对游戏的结果产生一定的影响。

1.4.4 Yes-no Questions(是不是)

所谓 Yes-no Questions 就是回答问题只能用 yes 或者 no, 不可以用其他描述性语言。这个游戏大家一起玩, 需要准备的东西有实物卡片和一个头箍, 卡片上的图片应该是学生学习过的, 比较熟悉的, 能用英语表达出来的东西; 头箍可以自己制作, 前面能夹住卡片。游戏开始的时候, 教师选出一名学生到讲台前, 或者让学生自荐。教师给一个学生戴上头箍, 然后让另外一个学生选出一张卡片夹在头箍上, 要保证站在教师前面的学生看不到图片是什么。接下来, 这名学生就要通过一系列的问题来判断头上的图片是什么。例如:

Student A: Am I an animal?

Other students: No.

Student A: Am I a vegetable?

Other students: No.

Student A: Am I a person?

Other students: Yes.

Student A: Am I a man?

Other students: No.

Student A: Am I famous?

Other students: Yes.

Student A: Am I a singer?

Other students: No.

Student A: Am I a movie star?

Other students: No.

Student A: Am I a writer?

Other students: Yes.

Student A: Am I Jane Austin?

Other students: Yes.

在这个游戏中, 学生反复练习一个句式 Am I..., 非常容易操作。学生的参与度很高, 经过一番猜测, 终于猜到正确答案时的喜悦不言而喻。

1.4.5 Simon says(西蒙说)

这个游戏包含了很多肢体动作, 成人和孩子都非常喜欢, 也是典型的 TPR(total physical response, 全身反应法) 教学方法。一般由教师发布指令, 学生们执行指令, 如举起右手、把左手放在头顶、跺跺脚, 转一圈等。学生只能执行前面有 Simon says 的指令, 如果没有却执行了, 就要退出游戏, 最后一个剩下的人便是获胜者。教师在给指令的时

候，在语言上会有一些小技巧。举例说明：

Teacher: Ready? Go!

Simon says: Put your hand on your head.

And pat twice gently.

后面一句的“pat twice gently”前面并没有“Simon says”，所以学生不应该做任何动作，做了动作的同学就要退出游戏。除此之外，教师还可以通过加快指令的速度来加大游戏的难度。还有一个小技巧是用否定句。如：

Simon says: Stamp your right foot.

Simon says: Turn left.

Simon says: Do not smile.

学生在此前一直听到的都是肯定的指令，突然出现否定的指令就会让他们出错。这个游戏，既能锻炼学生的听力和理解能力，也能训练他们的反应能力。

1.4.6 What's a Boogsy? (Boogsy 是什么?)

Boogsy 并不是一个正确的单词，它仅代表未知的一样东西，教师可以用任一不是单词的词来代表，Gesoac, Pipor, Ceese 等都可以。教师准备一些描述这样东西的句子，然后将学生分组，把写有描述单词的字条发给学生。学生针对描述进行讨论，然后猜出 Boogsy is _____.

举例说明：

A boogsy is always made of plastic.

A boogsy can be transparent.

A boogsy is water proof.

Kids like boogsy.

People will be very hot in a boogsy.

A boogsy has a hat.

A boogsy can be put in a small bag.

A boogsy is very useful in rainy days.

Answer: A boogsy is a raincoat.

1.4.7 Find family members(找家人)

Find family members 的游戏很有趣，能在很大程度上活跃课堂气氛。教师要准备一些描述人物基本信息、特点、活动、外貌等方面的卡片，两张卡片为一组，持有 A 卡片的人要找到持有 B 卡片的人。例如：

卡片 A: You have a sister of seven.

She goes to Highlands Elementary School.

She enjoys reading a lot.

卡片 B: I like reading very much.

I am only seven and I am a girl.

I go to Highlands Elementary School.

这样一组对应的信息还是比较好找的。还可以让其他卡片的信息与卡片 A、卡片 B 有所重叠, 这样可以增加难度。例如:

卡片 C: You have a sister of seven.

She goes to Kelly Springs Elementary School.

She reads only cartoons right now.

卡片 D: I am a seven-year old girl.

I go to Kelly Springs Elementary School.

Cartoon books are my favourite right now.

这四张卡片信息都有重叠, 学生要详细询问相关信息才能确定是不是他要找的家人。当然, 这个游戏不是看着卡片找, 而是在教师发下卡片后学生要认真阅读并把卡片内容记下来。游戏开始后, 学生要凭着记忆找到家人。教师设置信息时最好使用当前学习的词汇和语法。

1.4.8 Can you come to my party? (可以参加我的聚会吗?)

假设每个学生都要举行一次聚会, 邀请全班同学参加, 通过问答的形式练习如下句子结构:

Student A: Can you come to my party?

Student B: When?

Student A: Tuesday evening at 6 p.m.

Student B: Yes, I would like to go./Oh, I'd love to, but I have math club on Tuesday evening.

游戏前, 教师发给学生一个写有星期一到星期五的表格, 让每个学生选择一天举行自己的聚会, 然后再选择一天有课外活动、一天需要外出。每个学生的选择都不相同, 所以这个游戏才好玩。教师让学生在自的表格里填上相应的内容, 然后允许学生在教室中自由走动, 邀请同学参加自己的聚会, 并把能参加的同学的名字写在表格旁边。学生们在做这个游戏的时候, 一定是跑来跑去, 热闹非凡。教师应确保学生练习句式, 而不能使用中文交流, 能邀请到最多同学的学生获胜。

1.4.9 The same letter(同一个字母)

The same letter 这个游戏既考验学生的词汇量,也考验句法。游戏的规则是:教师给出一个字母,学生要用以这个字母开头的单词造句,每句话不得少于5个单词,且每一个单词都要以这个字母开头。比如教师要求学生用字母“T”开头的单词造句。

- ① The teacher tied the tiger tight.
- ② Tim told Teddy that the test tested tea types.
- ③ Three tailors tried the tasty tomatoes.

这个游戏一般分组进行,小组成员可以一起讨论,集思广益。做这个游戏只需考虑单词、句子使用正确即可,至于逻辑性的问题可以不用考虑。哪一组最先做出一个完整的句子就赢得了比赛。再如下面的例句:

- ① Little Lilly likes learning laughing loudly.
- ② Alex ate an apricot and an apple.
- ③ Be beautiful by being benevolent.

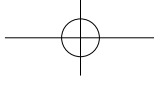
这个游戏还是有一定难度的,适合初中学生使用,因为他们的词汇量大一些,组织语言的能力也强一些。

1.4.10 Memorize and write down stories(记写故事)

记写故事这个游戏考验学生的记忆能力和词汇拼写能力,适合15人左右的班型。大约60字,7~8句话的小文章,文章的数量为班级人数的一半。这些文章内容不能重复,难度要适合学生水平,不要有生单词,以学生能够读懂为准。教师课前将这些文章贴到教室走廊的墙上,注意高度要适合学生观看,标好组号。游戏开始时,教师让学生自己组队,两人一组。如果出现单人,可做监督员或最后一组三人组队。然后,抽签决定组号。游戏的规则是:一个人负责到走廊去看对应组别的文章,并记住,然后回来告诉本组的另外一位同学,这位同学负责将文章写下来,哪组最先完成,且错误率最低则为获胜组。一次性将文章记下来几乎不可能,因此,负责记忆的学生就要来回穿梭于教室和走廊之间。这就是为什么这个游戏不适合大班型,因为太多学生来回穿梭会让课堂非常难管理,也会影响隔壁班级的正常教学。

1.4.11 Add an episode(锦上添花)

锦上添花这个游戏特别适合一般过去时或一般现在时的训练。以一般过去时的训练为例,教师发给一张只写着一个故事开头的纸,然后让学生续写,每个学生都要根据故事情节用过去时补写一句话,直到最后一个同学写完。如果全体同学以个人为单位补写同一个故事会造成课堂时间的很大空闲,因为一个人正在写,其他人无事可做,所



以教师可以在做故事补写的同时给学生分派其他任务，两个任务同时进行，填补时间空白。除此之外，分组也比较可行。将学生分成若干组，教师准备和组数相同的故事开头，比如 5 组，分给每组一个故事开头，小组商讨决定如何续写。当组数较少时，教师可以要求每组续写 2 句或 3 句话，写完后换另外一个故事，最后会呈现出 5 个故事，每个故事有 10 ~ 15 句话。

故事写完后，还有很多其他活动可以做。先全班分享故事，然后针对故事进行问答练习、改错练习以及讨论等。

1.4.12 Role play(角色扮演)

角色扮演可以与故事教学和绘本教学结合起来，如果教师可以带领学生制作简单的道具，效果会更好。以《三只小猪》为例：三只小猪离开妈妈各自盖房子去了，第一只小猪盖了一个草房子，第二只小猪盖了一个木房子，第三只小猪盖了一个砖房子。大灰狼来了，吹倒了草房子，推翻了木房子，只有砖房子最结实，三只小猪躲在砖房子里才躲过了大灰狼的攻击。这个故事学生们几乎都听过，操作起来也简单。教师需要准备一个大灰狼的帽子、三个不一样的猪鼻子道具和三个不同材质房子的图片。

角色扮演也需分组进行，每组 5 名学生，3 名扮演小猪，1 名扮演大灰狼，1 名旁白。学生需要 10 ~ 15 分钟准备，然后按组表演。同学们可以参与评比，投票选出最佳表演奖，每组只能投出 1 票，且不能选自己组。学生的观点不一定客观，因此教师最后应进行点评，指出优缺点，给予学生更多鼓励。

1.4.13 Drama performance(戏剧表演)

戏剧表演需要很多准备和练习，由于课堂上没有足够的时间，因此通常会在课外进行准备。戏剧表演作为课程的阶段性总结，可以是配合教学材料的戏剧，也可以是学生自己创作的戏剧。如果是学生自己创作，可能会需要教师对学生的剧本进行把关、修改。戏剧还需要很多道具，包括服饰、布景等。中小学都可以进行戏剧表演，教师要关注戏剧的难易程度。戏剧表演比角色扮演要复杂一些，人物数量更多、故事情节更为曲折。

对于首次尝试戏剧表演的学生，教师可以帮助他们选取较为简单的多次表演过的案例，如《白雪公主和七个小矮人》《威尼斯商人》《仲夏夜之梦》《爱丽丝梦游仙境》等。教师可以先引导学生欣赏其他人的表演，然后根据学生的实际水平进行改编，也可以从这些表演中找到灵感，再选取故事中的片段进行创作。戏剧表演是一个较大的工程，需要教师带领学生提前几个月进行准备。戏剧表演由于有服装和道具的需求，家长往往也会参与其中，因此，便成为家长、学校和学生的三方合作。



想一想

章节思考题

1. 基于任务的教学法的主要特点是什么？英语教师在运用这一教学法时应如何设计教学任务？
2. 教学资源的多元化是提升教学效果的重要途径，你认为除了本章中提到的资源，还有哪些资源可以应用于中小学英语课堂？
3. 本章提到的课堂游戏有哪些是你了解的？找出一个你最喜欢的课堂游戏，并说明如何在教学中使用。

参考文献

- [1] 武和平, 武海霞. 外语教学方法与流派 [M]. 北京: 外语教学与研究出版社, 2015: 20-46.
- [2] Jane Willis. A Framework for Task-Based Learning[M]. Italy: Addison Wesley Longman Limited, 1996: 23-63.
- [3] 章兼中. 国外外语教学法主要流派 [M]. 福州: 福建教育出版社, 2016: 50-115.
- [4] Rebecca L. Johnson. The Magic of Light and Sound[M]. 北京: 外语与教学研究出版社, 2003: 5-10.
- [5] Jason Peter Geyser. 英语课堂活动 100+ 例 [M]. 上海: 上海外语教育出版社, 2013: 15-62.