

大猫绘本一级 1 The See-saw 教学设计

北京市大兴区第七小学 毛莉

一、教学背景

（一）教材分析

本课所使用的阅读材料是选自教育部重点课题“中国中小学生英语分级阅读体系标准研制”实验用书——大猫英语分级阅读一级 1 *The See-saw*（一起来玩跷跷板），其主要内容讲述的是：在动物游乐场，河马与它的动物朋友玩跷跷板的过程。由于河马太大、太强壮了，朋友们一个接一个来帮忙，最后小猴子、鳄鱼、狮子和小老鼠都上了跷跷板，才把河马跷起来。就在它沉浸在快乐之中时，小老鼠跳下跷跷板有事离开了，河马“咚”的一声把跷跷板压在了地上，大家一下子被震飞了。这个故事趣味性强，寓意深刻。在学习过程中，引导学生通过猜测、体验、表演等活动进行实践，培养学生的规则意识，合作精神，以及善于思维的能力。

（二）学情分析

本课授课对象是三年级学生，他们没有阅读英语绘本故事的学习经验，并且学生三年级才开始学习英语。在知识方面，人教版三上已经学习过有关动物的单词，其中 monkey, mouse, lion 等单词比较熟悉，他们对动物话题喜闻乐见，而认读和朗读 crocodile, hippo 对他们而言比较难。因此在教学中，设计了通过图片、动作等帮助学生有效理解故事，并掌握故事中的语言。

另外，本故事是通过过去时态呈现的，本节课不做时态讲解，让学生在故事中感知即可。

二、教学目标

（一）教学目标

1. 能够在教师的帮助下借助图片、录音等所创设的情境理解故事大意，正确朗读故事；
2. 能够与同伴合作，初步表演故事，并尝试创编故事；
3. 能够在故事学习中理解同伴间互帮互助的寓意，能够与同伴合作学习。

（二）教学重点

1. 能够在教师的帮助下借助图片、录音理解故事大意；

2. 能够正确模仿故事录音，初步朗读故事并表演故事。

(三) 教学难点

与同伴合作，创编故事。

三、教学过程

(一) 读前活动

1. 歌曲激趣

教师提问：Do you like playing games?

接着出示图片，让学生猜测：Where are they playing games?



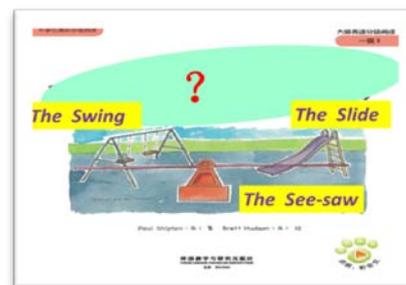
继续提问：What games do you see?

播放歌曲 *I like to go on the slide* 动画，学生欣赏，并思考老师提出的问题。

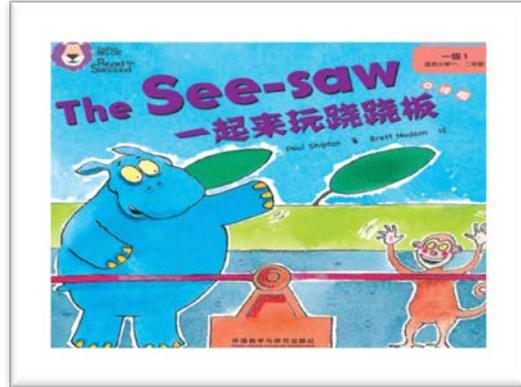
【设计意图】上课伊始，引导学生欣赏歌曲，让孩子们在欢快的氛围中进入英语学习氛围，同时引出了游乐场情景及部分游乐项目，为新故事学习做铺垫。

2. 情景引入

(1) 通过呈现游乐场的部分游乐项目，swing, slide, see-saw, 引导学生猜测故事主题，教师提问：What's the name of the story? Can you guess? 学生进行大胆预测。教师播放故事主题音频，学生倾听，引出故事主题 The See-Saw, 并板书；



(2) 教师介绍绘本作者，通过遮盖的方式出示故事的封面图片。接着教师提问：Who are they? What played on the see-saw? 引发学生思考，学生预测出不同的答案。教师点击课件，引出动物游乐园中，河马与猴子将要玩跷跷板的情景：



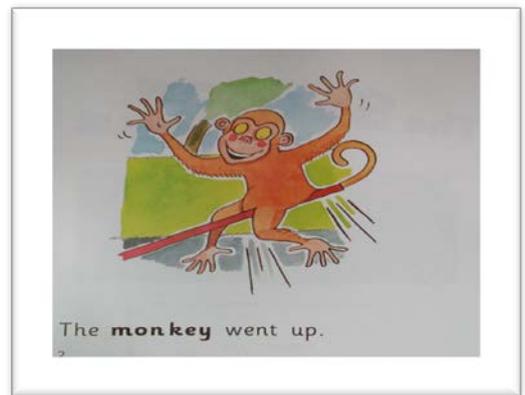
【设计意图】通过学习故事之前的猜测、预测等活动启发学生思维，目的是激发学生兴趣，为故事学习做铺垫。

（二）读中活动

1. 学习故事，了解大意

（1）通过呈现第一幅图，教师引导学生听音学习 The monkey went up. 并板书主要句型：The _____ went up.

教师带领学生做动作，理解 up 与 down，并将 hippo, monkey 的图片贴在黑板的自制跷跷板上，画出箭头，帮助学生理解 went up。

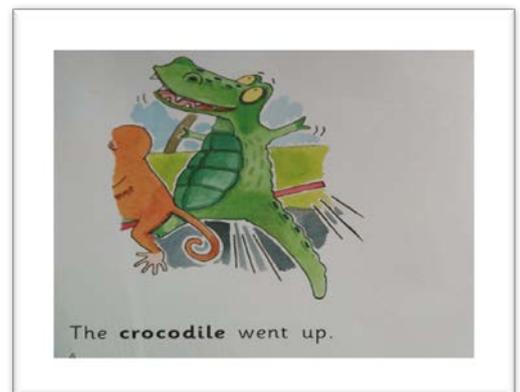


引导学生观察图片，回答 Can they play well? How did they feel? Why?

（2）引导学生思考，Who can help monkey? Who went up? 引导学生挖掘已学过的动物词汇。

（3）用遮盖的方式让学生猜疑测 Who went up the see-saw? 给学生思考和想象的空间，教师点击课件，鳄鱼坐在跷跷板上的画面，播放音频 The crocodile went up. 让学生将鳄鱼图片贴在黑板上的自制跷跷板上。

引导学生观察图片，回答 Can they play well? How did they feel?



(4) 同桌交流, 猜测 Who went up the see-saw then? 师生核对答案, 播放音频 The lion went up. 让学生将狮子图片贴在黑板上的自制跷跷板上。引导学生观察图片, 回答 Can they play well? How did they feel?



(5) 同样的方法引出 mouse, 引导学生观察并预测故事情节。回答 Can they play well? How did they feel?

(6) 教师通过自制跷跷板展示 They played well on the see-saw. Is it the ending? 学生预测结果。

(6) 播放故事课件, 引导学生学习 The mouse went down. 通过箭头标注及动作, 进一步理解 went up 与 went down 的区别。

教师出示问题 What happened then? How did they feel? 引导学生关注故事结局 The mouse went down, and the friends flew away.

【设计意图】在讲故事环节通过遮盖、预测等形式引导学生学习, 注重激发学生兴趣。并通过身体动作理解 up 与 down 的区别, 促进学生对故事的整体理解。教师引导学生预测结局, 为后续故事创编做铺垫。

2. 听音朗读, 巩固内化

(1) 播放故事录音, 整体听音模仿, 学习语言结构。

(2) 学生自主朗读绘本故事, 巩固理解。

【设计意图】在英语教学中要注重原声输入, 为学生提供原汁原味的英语, 此部分教师引导学生充分模仿, 巩固语言结构。

(三) 读后活动

1. 复述故事: 借助绘本故事中的 A story map 梳理所学内容和板书, 引导学生用故事中的语言简单描述, 学生指着每幅图试着说一说: The monkey went up.

2. 介绍自己喜欢的动物, 教师出示动物图片, 学生齐读。

3. 创编故事: 教师与学生进行表演示范, 在此基础上进行小组活动。四人一组, 学生利用参与课堂活动获得的动物手偶创编故事。小组创编故事时可以选择喜欢的结局 (A. They played well on the see-saw. B. The ____ went down,

the friends flew away.)。

4. 表演故事：展示 1-2 组；

【设计意图】通过叙述故事和师生的表演，帮助学生进一步理解故事。让学生用课堂中获得的动物手偶创编故事环节充分体现学生主体性，调动了学生的积极性，鼓励学生大胆创编。

(四) 家庭作业：

1. Listen and read the story.

2. Make a new story: 选择自己喜欢的结局 (A. They played well on the see-saw. B. The ____ went down, the friends flew away.) 制作口袋书。与家人分享。

【设计意图】通过布置制作口袋书的任务，促进学生在家中利用音频进行巩固，并与家人分享故事、巩固故事。

板书设计

The See-saw (配图)

swing (配图)

The _____ went up.

slide (配图)

The _____ went down.

