

Step 3: 细心精读, 关注细节

进入精读阶段, 教师通过鱼骨图, 引导学生细读课文, 完成各个时间节点 Jiamin 一家具体做什么事, 通过默读、小组交流读、同桌交流等方式, 指导学生抓住细节, 捕捉文中的关键信息, 使学生理解文章的每一个细节。最后提出问题: What do you think of the weekend of the Chen family? Are they happy? What about you? Are you happy at the weekend? 让学生讨论并谈谈自己的周末, 教师把对学生阅读策略的培养自然融入教学流程中, 同步发展了学生的思维能力、语言表达能力和文化品格。

Step 4: 指导朗读, 渗透技巧

在这个环节中, 学生听录音, 模仿录音中的语音、语调和情感, 跟读文本。接下来教师渗透朗读技巧, 关注连读、重音和升、降调等现象, 要求学生也在

文本中标识读音符号, 在朗读的过程中进一步熟悉课文, 内化语音知识, 为语音输出和运用打下基础。

三、阅读后, 联系实际, 语言输出

此环节侧重检查学生对阅读材料中语言形式的掌握和运用, 并在此基础上进行适当的拓展。活动形式主要有: 复述课文、填写表格、角色表演、小组报告、仿写故事、新编对话等。如果学生的基础较好, 还可以进行改写故事、续写故事、辩论赛等高层次拓展活动。也可以推荐阅读内容, 进行课外阅读拓展延伸, 使语篇阅读延伸到课后。继续以五年级上册 Unit6 “At the weekend” Let’s Read 部分为例, 读后活动如下。

活动 1: 复述文章

鱼骨图是在阅读分析文本过程中生成的支架, 帮助学生理清了文本脉络。在读后环节, 我再次推出这个鱼骨图。

它清晰地呈现了相关信息, 营造整体的、丰富的语境, 为学生复述课文提供了支持, 让学生在教师语境中运用所学语言, 不仅加深了对文章内容的理解, 而且锻炼了学生的语言组织能力和口头表达能力, 满足了学生的表现欲, 增强了学生的学习积极性。

活动 2: 设计自己或自己一家周末的活动, 并在小组内交流

读后活动除了语言输出的口头表达活动, 也可以设计为语言输出的笔头表达活动。因此在本课中, 学生可根据刚才学过的语言知识, 结合自己的生活实际进行设计和交流, 能帮助学生巩固所学知识, 锻炼逻辑思维, 提高语言能力, 让英语走进生活, 体现“学中用, 用中学”的教学理念。

责任编辑 魏文琦

用 Scratch 创造教学新世界

文/广州市南沙区南沙小学 陈泽强

每个学生都有个性特征, 每个学生本身就是一个世界。教师正确的引导有助于开发挖掘学生的潜能, 使学生的潜能能够得到充分发挥。在创意编程软件 Scratch 的教育过程中, 教师的正确指导, 学生的探究学习, 以及教学模式的不断创新, 都能有效地提高学生的自主学习能力和创新能力。在创意编程世界里, 学生将拥有一个自由飞翔的世界, 尽情学习, 实现自我。

一、Scratch 是什么

Scratch 属于一个儿童可视化的编程语言, 由麻省理工媒体实验室创造,

它符合程序学习设计要求, 能够进行场景故事交流互动、电脑游戏设计, 现在最新版本的程序应用更加广泛, 能应用到科学、工程、语言、艺术、数学、音乐、课程、教育等领域。在信息技术课程教育里, 它是一个编程语言, 学生可以用它来制作动画、游戏、音乐、艺术作品; 在别的学科中使用 Scratch, 学生可以学习数学、物理等知识; 在学科中的整合中, 学生还能得到创造性思维和团结协作能力的锻炼机会。

目前, 国内的很多小学都开设了 Scratch 的教学课程, 广州市根据本市

的小学信息技术教育现状以及时代要求, 重新编写了广州市信息技术教科书, 正式把 Scratch 软件教学内容编排在“信息王国的设计师”一章中。

Scratch 和传感器相连接, 将生活中常见的计算机外部设备改装成为传感器, 并结合程序的传感器板, 使学生自由发挥想象, 让学生灵活组合, 自由搭配各种传感器, 随心所欲创造属于他们的世界。

二、Scratch 改变了什么

打开 Scratch 的网站, 映入眼帘的是“创建故事、游戏、动画, 与世界上