|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教材及年级名称 | | 外研社  六年级上册 | 模块-单元名称 | | | M10U1  Don’t talk in the library | |
| 教材分析 | | 模块10由Unit1和Unit2组成，Unit1的主要内容是让学生在整体感知文本的基础上，学习运用新单词和表达规则的句子。 | | | | | |
| 单元教学目标 | | 1. 能够理解课文，能听懂会说单词、短语，能听懂、会说并能熟练使用句子Don’t talk in the library.  Please stand in line.  2 能听懂并认读课文内容。  3培养学生在情景中熟练运用功能句型和词组的能力，以及他们的表演能力。 | | | | | |
| 教学重点与难点 | | 1 理解掌握祈使句“Don’t talk in the library.  Please stand in line.”的正确表达形式并懂得在实际语境中运用。  2 认读课文内容并能表演部分情景。 | | | | | |
| 教学辅助 | | 教学课件 | | | | | |
| 教学方法 | | 情景教学法 | | | | | |
| 教学过程 | | | | | | | |
| 教学内容 | 教学活动 | | | | | | 设计意图 |
| 教师活动 | | | 学生活动 | | |
| Step 1: | Step1 Warm up   1. Greetings   T: Hello, boys and girls. How is it going? Ss: Fine, thanks.   1. Free talk   T: What do you do in your class and what don’t you do in your class？ Ss talk in four, then tell us some rules. | | | | Brain storming  “Think of the rules” | | 师生相互问候，拉开上课序幕。  用闲聊或是头脑风暴模式让学生思考在教室应该和不应该做什么，为新知做铺垫。 |
| Step 2: | Step 2 Lead in   1. Guessing game:   T: look at the part of the picture“What’s the animal?”  Ss guess and give us some answers.   1. Say what you see   T: show them the picture. Let them say what they see.  Listen and repeat. | | | | Guessing then see-say  Listen and repeat | | 采用猜图游戏的形式引入新知  复述刚刚猜过的图以巩固练习 |
| Step 3: | Step 3 Presentation   1. Ss look at the flash and find “please, don’t”. When they hear the words, they say stop. 2. Ss listen, repeat and answer questions: 3. Where are Simon and Daming going?   Ss: They are going to the library.  ② What are the library rules?  Ss: Don’t talk in the library.  Please be quiet.  Please stand in line.  ③ What does Simon find?  Ss: A book and a CD.  3. Read the text in role  4. Ss talk about some pictures | | | | Find and say “stop”  Answer the questions  Role reading  Talk about the pictures | | 看Flash找出please 和don’t，并在听到时说“stop”，既强调了本节课重点句型、知识点也增强了趣味性。  落实到书本的课文，听、重复并回答问题，逐步解读课文，使文章更容易理解掌握。  分角色朗读课文，达到课文巩固并趣味性十足。  选择图片来说，让学生再一次巩固新知并自由分组，练习孩子团队合作及说图的能力。 |
| Step 4: | Step4 Activity  1. Game  2. Learn some traffic rules  3. Ss look at some pictures and practice sentence patterns.  4. Make rules in class | | | | Play a game  Sentence  Making  Make the rules | | 游戏的设计使练习更加充分。  看图说句子，练习更多的重点句型，检测学生是否掌握新知。  为班级制定规则学生会兴趣浓厚，并再一次运用新知练习。 |
| Step5 :  Homework | Read the text | | | |  | |  |
| 家庭作业： Read the text | | | | | | | |
| 板书设计：  Rules In the library  Please… Don’t…  Please… Don’t… | | | | | | | |
| 单元教学反思：  本节课各个环节的设计符合学生的年龄特点和认知规律。表现在：1、教学步骤由易到难，由浅入深。2、单词与句型的操练有机结合，做到词不离句。3、能自制ppt课件，充分利用英语音像媒体资源，既能给学生创设较真实的情境，又能增强课堂教学的密度，提高教学效率和质量。4、重点单词和重点句型的操练形式多样。操练时面向全体学生，让每个学生充分参与教学活动的全程。5、听、说、读的能力训练到位。 不足之处：1、从课文教学到production环节的过渡生硬。教师应该先引领学生复习祈使句的使用，再过渡到运用祈使句来设计某个规则。这样就能降低难度，学生就不会觉得措手不及。2、在production环节的组织不够严谨。 | | | | | | | |