

同课异构

课事

设计“任务型”活动乐学英语

——以《Food and Drinks》一课为例

□ 朱悦

□ 周欣

《义务教育英语课程标准(2022年版)》将英语课程学习的重心明确从关注“综合语言运用能力”转向关注“核心素养”的实施目标。这一转变也体现出新时代的英语学习更加强调培养学生的问题解决能力、创造性思维以及国际视野。因此,在本学期我校开展的英语学科同课异构活动中,教师们根据新课标的这一转向,将课程内容、教学方式、教学评价进行了一次系统性革新。

本文以同课异构集团联席教研活动为背景,选取沪教牛津版英语三年级下册第六课《Food and Drinks》为研究课例,重点讨论与阐述提升学生英语核心素养的合理路径。

在真实情境中解读并创编文本。上好一节聚焦学生核心素养的英语课,第一步需要对教材文本对话进行深度解读。小学英语沪教牛津版的教材特点从逻辑上来看,是一个不断循环螺旋式上升的过程。本单元的模块话题为Food and Drinks,该主题在一至三年级均有不同程度的体现,但学习的深度是呈阶梯式递进的。在一至二年级的英语学习中,学生已经积累了关于食物名称、种类、味道、口味评价等相关简单词汇和句型。三年级本单元的学习,通过话题词块的复现和思维程度的递进,学生已经可以从简单介绍“是什么食物”迁移到会用I like... It's... They are... I have...for breakfast/lunch/dinner等重点句型丰富语言表达,从不同维度对自己所熟悉的食物进行介绍。

基于此,授课教师对第一课时的文本对话从“是什么”“为什么”“如何开展”

三个方面进行了对话解读,如下所示。

[what] 该对话主要讲述了几个小朋友一同相约去野餐,各自分享自己所带的食物和饮料的故事。其中,不同性格和性格的小朋友所带的食物及饮料各不相同,因此他们进行了一组对话,互相介绍并猜测对方带的食物和饮料分别是什么。

[why] 该对话通过描述几位朋友野餐所带的不同种类的食物和饮料的事实,为读者树立了在快乐野餐的同时也应保证食物营养均衡的理念。同时,也为大家展现了介绍食物和饮料的基本方法。

[How] 本对话采用特殊疑问句what do you have进行提问,在回答上涉及I have some+可数名词复数/不可数名词的语法概念,旨在让学生初步理解可数与不可数名词的区别,并能够在描述自己所带的食物和饮料时进行正确应答。

通过文本解读发现,对于饮食与健康这一大主题需要教师补充更多元化的语料信息,从而能够给学生后续的语言输出提供支架。因此,教师进行了文本的二次续写,创编了部分对话内容,例如增加了询问颜色和味道的疑问句what colour is it/are they? How is it/ are they? 同时提及了明确的感官动词,Taste it, look at it, touch it等。该部分教师的创编目的在于引导学生串联起过去所学知识,并教会学生调动不同的感官去观察和体会食物的重要性。

设立多种任务型语言活动。 语言学习需要在任务的引领下,聚焦于

用语言解决实际问题的能力,从而达到培养学生核心素养的目标。基于此,教师应开展多种任务型语言活动,让学生在动态的语言沟通中完成与他人的合作,探讨解决问题的方法并了解他人差异化的想法,从而使互动型学习成为可能。本课由浅入深,从介绍食物到购买喜爱的食物,再到对于平衡饮食结构的讨论,开展的一系列语言活动如下。

活动1:学生猜测教师描述的食物。教师通过 colour, taste, feel, shape 以及 healthy/unhealthy 五大维度对食物进行分类描述,学生通过教师的引导语,用Is it...? 来提问,并根据教师的肯定或否定回答进行猜测。该应用实践活动的目的在于能够让学生掌握描述野餐所需食品和饮料的基本特征,不拘泥于某些固定词汇,而是用发散性思维介绍某种新事物,为后续活动进行铺垫。

活动2:自主搭配选择野餐食品并阐述理由。基于活动1建立起的描述

食物语言框架,活动2则充分给予学生自主权,引导学生发挥各自喜好,自主选择想带去野餐的食物和饮料,向大家展示时简单说明理由。同时,教师在学生展示后给予分类指导,使学生对于健康食品和非健康食物形成初步认知。

从课堂表现来看,学生的兴趣和热情度较高,不同性格和性别的学生选择的食物有明显差异,从中能够看出学生对食物的认知源于对生活本身的热爱。

活动3:创设超市购物情境进行食物采购。该活动是迁移创新知识环节,采取小组合作形式,教师通过学习单为学生提供一个小超市的模型,将组内学生分为顾客和售货员两种角色,并提供真实纸币作为教具。

小组扮演顾客的学生在购买食物时需要进行深度思考,例如如何具体准确阐述需要的食物。而扮演售货员的学生,不仅需要准确提供食物词卡,还需要结合数学学科思维,用英语正确定价并进行货币交易,同时

● 小组合作评价表

Aspect	★★★	★★	★	Self evaluation	Group evaluation
Language	音量适中,语言非常流利,表达清晰,无语用错误。	音量适中,语言较为流利,表达清晰,偶尔存在语用错误。	音量较小,语言不太流利,表达不够清晰,存在多处语用错误。		
Content	购买商品品种很丰富,价格很合理,购买过程十分顺利。	购买商品品种丰富,价格较为合理,购买过程整体顺利。	购买商品品种单一,价格不够合理,购买过程不够顺利。		
Team work	参与了小组合作,懂得倾听,分工明确,合作过程愉快。	部分参与了小组合作,偶尔懂得倾听,分工较为明确,合作过程愉快。	没有参与小组合作,偶尔懂得倾听,分工不明确,合作过程不太愉快。		

教学反思

把课堂带到那遥远的地方

□ 马海波

“今天的学材是马老师带给我们的真实场景,现在让我们连线远在青海的马老师”。浙江省杭州学军中学海创园学校赵丽英老师的一句话让孩子们立刻沸腾起来。只见“对面”的马老师说道:“同学们好!你们看过3月浙江的油菜花,今天我却见到了8月青海的油菜花海,我此刻在天空之境——茶卡盐湖,这里光线特别强烈,让我不敢直视。等下会到万亩枸杞园等你,你要来吗?”“让我悄悄告诉你,持浙江省身份证来青海海西州旅游,免门票哦……”孩子们再次沸腾了!

这是赵丽英老师正在讲授的《大气的受热过程》一课,赵老师要带领学生“畅游”大美青海,而我就是那位

“导游”马老师。

课堂上,我给学生连续出了好几个问题:“青海机外的温度为-11℃,8月的杭州当地气温达到了35℃,导致温度差异的原因是什么呢?降落西宁走下飞机感受到了夏都(22度)的清凉,与杭州温度相差很大,又是什么呢?在我赶往海西的路上,油菜花盛开得金灿灿,而浙江的油菜花3月中下旬盛开,这是什么原因呢?来到天空之境——茶卡盐湖,我又发现太阳光特别强,利于晒盐,这又是什么原因呢?回到房间我却发现屋里没有安装空调,这又是什么原因呢?”神奇的“五问”正好可以把我亲眼看到、亲身感受到的自然现象展现给学生。

赵老师在课堂上探究我在青海

现场的“问题串”,待我一个一个揭开答案,我想,这样的课堂能让浙江学生感受遥远的大美青海大气受热过程,这样的代入感一定别有一番滋味吧!

从教20年,让我对教育有了更深入人的思考,我们到底该如何做教育?这个问题牵引着我回顾自己教学的点点滴滴,在来时路上寻找答案,地理学科与生活联系密切,我们讲授地球表层之道理的认识与发现,探究沧海桑田、日月星辰的规律。地理学科就在于其独特的学科优势,地理知识来源于生活,并用于解决生活中的实际问题,那为什么不把学生带到真实的情境中去学习地理知识呢?常态教学既然不能把田野搬进课堂,

那就把课堂带到那遥远的地方去,于是大胆尝试了一节分处两地的教师同步执教一节课的想法,就出现了开头那精彩的一幕,把课堂带到那遥远的地方——大美青海,带领学生进行真实的大气探索之旅。地理教学就是要知识问题化,问题情境化,情境思维化,思维可视化,可视结构化。

这节课让孩子跟着老师走进青海,在大自然的课堂里“边走边探究”地理问题,地理知识来源于自然环境情境场,从自然中来,通过情境体验学习,形成必备地理知识,解决社会问题,到自然中去,形成关键能力,在真实的世界里,回归自然,放飞自我,使学生学到了“对生活有用的地理”

知识,运用地理的原理解释“生活中的地理现象”,并内化为地理素养。

立足学科特点,扎根自然环境,讲好地理故事,感悟世界之美,让学生自然发生,培育学科素养,深植学生内心。这种在真实自然的情境中,跨越时空的浪漫之旅,既有“教”的合作,也有“学”的合作,体现了合作学习理念,让学习自然发生。

地理课堂就是要回归自然,走进生活,看见美丽中国,讲好中国故事,拓宽地理视野、培养家国情怀,这是地理学科特有的价值。世界那么大,在那遥远的地方总有不一样的风景,我愿“流浪”在草原、山间、小溪,我愿做导游带学生去看多彩的世界……

(作者单位系浙江省杭州学军中学)

课堂策

让游戏化教学促进深度学习

□ 孟学文

目前的小学语文教学中,一些教师更关注学生对知识的记忆与理解,不能让学生在在学习中形成深度思考。而游戏化教学不仅能提高学生的内驱力,激发学习兴趣,还有助于发展学生的合作力、竞争力,促进其深度学习。

基于实践研究,笔者梳理了游戏化教学促进学生深度学习的具体策略。

一是指向深度阅读的游戏化闯关策略。基于闯关的游戏化教学是以行动为导向,以不同等级的游戏关卡为引领,学生通过闯关来检测对当前内容的理解和掌握程度。闯关是以学生为中心的一种游戏教学形式,体现了“做中学”的理念。

例如,共读绘本《隧道》时,我以闯关形式组织教学:

第一关:寻找不同,观察画面,想一想:兄妹俩有哪些不同?

第二关:真心测试,结合图文想

象:妹妹找哥哥时,会想些什么,做些什么?

第三关:营救哥哥,结合画面推理妹妹救哥哥的过程。

第四关:我谈亲情,聚焦“亲情”角度,以《我谈亲情》为题写一篇文章。

游戏关卡的设置贯穿整个教学过程,闯关就是学生不断整合重构信息、认识兄妹、领悟亲情的过程,更是由标签化阅读走向深度表达的过程。这样的学习不仅增强了学习的趣味性,更为学生提供了思考的支架,使学生的读、思、写有了方向。

二是指向思维提升的游戏化谜语策略。猜谜是学生喜欢的一种活动。教学中,教师要及时抓住生成,巧设悬念,使学生像猜谜一样追根溯源,以“疑”促“学”,兴趣倍增。

例如,我在执教统编版语文四年级上册第六单元《陀螺》课时,基于学生的质疑不断探究,最终解开谜底。教学片

段如下:

师:“悟”陀螺部分,你们进行了哪些批注?

生:“人不可貌相,海水不可斗量”这句话我不太理解。

师:(画了一个“?”)我们来一次猜谜比拼,看谁能帮他解决这个问题?

生1:我觉得这句话是说,不能以貌取人,就像海水不能用斗来量一样。

师:这位同学从字面理解了这句话,你们觉得“?”可以擦了吗?

生2:我觉得不行,理解还是不深刻,我结合课文内容也进行了批注,文中的小陀螺虽然不好看,但赢了大陀螺,这就是人不可貌相、海水不可斗量。

师:这位同学结合文中例子理解了这句话。这次“?”可以擦了吧!

生3:不行。在生活中,也有很多这样人。虽然战国的韩非子相貌不好,还口吃,但他却是我国古代著名的思想

家。这也是人不可貌相,海水不可斗量。

师:是啊!我们在不断思考中也深刻理解了这句话(经学生同意擦掉“?”)。

在不断猜谜探究过程中,学生多角度阅读文本,思维逐渐走向深入,教学过程成了学生不断探索的过程。

三是指向体验的游戏化情境设计策略。教师通过创设趣味性的故事情境,以游戏化的任务驱动学习,激励学生完成学习任务,习得知识与技能。

例如,统编版语文六年级上册第八单元的人文主题为“走近鲁迅”,学生对鲁迅虽有大概了解,但鲁迅生活的年代离学生较远,还需要对他形成更深刻的认识。基于学情,教师以“认识鲁迅印象”为单元学习主题,组织学生开展如下活动。

第一,亲身体验,走进鲁迅故居。师生共同走进鲁迅故居,了解鲁迅故事,制作鲁迅手记,把学生带回到鲁迅生活的年代。

第二,角色扮演,再现鲁迅作品。学习单元课文后,教师引导学生选取《少年闰土》《我的伯父鲁迅先生》的片段进行角色扮演,在学校小剧场进行课本剧展演,学生在深读课文后进行有效输出,表达、想象、合作能力都获得了提升。

第三,亲自创作,绘制心中鲁迅。学生以小组为单位为鲁迅故居设计一处“鲁迅档案馆”。从空间布局到内容介绍,学生要结合实地考察和已有经验进行创造性整合与构建。在设计与交流中,学生不仅更深入了解了鲁迅,还获得了空间想象、创造性表达等思维能力的发展。

总之,为学生创设真实的游戏化学习情境,鼓励学生在情境中发现和解决问题,能够更好地提升学生学习的内驱力,实现深度学习。

(作者单位系北京市海淀区中关村第一小学)