三年级组研究小结2018.10（仲洁）

1、巧用游戏激发学习兴趣

本课中各环节的活动设计都秉承激趣的原则，上课伊始的给打乱的单词分类，学生在玩得过程中理解了生词不同的词性，对于单词的记忆和掌握很有帮助。而阅读中进行的游戏环节为学生摆脱枯燥的词组记忆，采用小组竞赛的方式更有挑战性，符合三年级学生的心理特征。而投篮加分的规则也为游戏更增添了趣味性，使中规中矩的英语阅读课堂也灵动起来。

2、多设合作依靠小组互助

本课的设计中大量的活动运用到了小组活动。将颜色类和动物类的单词根据文本内容进行配对，既考验了学生的课堂专注程度，也锻炼了他们的短时记忆能力。而小组成员合作完成则给学生的学习任务的完成营造了一个相对较为安全的心理空间，有了同伴的互助，学生心理上更乐于参与活动，效果也更显著。

3、自编绘本提倡自主创新

自编绘本则是充分尊重学生的个人兴趣和创新意识，在阅读掌握了绘本内容后，让学生尝试编一本自己创作的绘本更能激发他们学习的热情。拓展了新句型...,...,what do you eat? I eat ... on my seat.则既是对旧知的复习，又是对所掌握知识的横向迁移。

学生不是死搬硬套原文，而是有充分的空间进行创作，为所写的绘本配图更是动用了多元智能，意在促进学生综合素养的提升。小组成员最终将每人所创作的绘本拼成一本完整的图画书，也将是他们对绘本的一个全新认识。

英文原版绘本并不是高高在上，遥不可及的。让学生爱上读绘本，会自主读绘本，从“阅读”走到“悦读”，才是我们绘本教学的目标。 教无定法，尤其是绘本的教学，少有固定的模式，在国外见到的绘本教学也是教师很简单但表情夸张的演绎朗读。因此初涉纯绘本教学，可借鉴的范本有限，我在备课时的思考和困惑很多，在教学设计中遇到的问题也很多，正是需要和各位一起探讨的。