**第 一 单元教学反思**

|  |
| --- |
| Story time本课是六年级上学期第一单元Story time部分对话题的语篇阅读教学。阅读过程中，重在培养学生的阅读兴趣，教会学生简单的阅读策略。在学习和实践的基础上，体现了以下特点：1．各班学生层次不一，学习能力较差的同学兴趣不高，甚至羞于参与课堂教学。针对这一情况，可以发挥小组合作，同桌交流的形式，让所有的学生都能参与课堂活动，以便各有所获。2．整堂课中，注意学生阅读方法和阅读习惯的培养。在逐步理解故事的过程中，分别让学生采用快速读、默读、跟读、朗读方式进行学习。而且在每一次的活动中，我都让学生带着一定的任务去读，具有一定的目的性，并规定用不同符号在文中画出答案，培养学生勾画、做批注的习惯。3．对于高年级的学生而言，英语思维的发展重要性逐步凸显出来。我们应该力图通过不同形式、不同层次的活动，跳出机械认读的学习方式，激活学生的思维，学生思维发展是一个长期训练的过程。Grammar time & Fun time本课是六年级上学期第一单元(Grammar time &Fun time)环节的语法教学。教学过程中，重在引导学生在小组内进行对比、分析、整理出一般过去时态的结构和动词过去式变化规则，并能够熟练进行语言练习。纵观整节课的教学活动，总结出以下问题及经验：1．在小组活动中解决问题虽然降低了教学难度，但仍不能完全有效调动小组成员完成任务，个别组员存在“浑水摸鱼”的行为，因此小组活动前的任务分工很重要。2．教学情景化是指课堂教学必须最大限度地引起学生的学习兴趣，为学生提供足够的机会用英语进行交流和活动，让学生感受到运用所学英语在课堂上进行交流后产生一种自豪感，心里产生愉悦感。本节课中部分学生表演得相当出色，特别是得到老师的表扬时，这些学生的心情非常激动。所以英语教学的课堂必须通过各种手段来提高学生的英语兴趣，要让小学生能够在四十分钟的时间内保持良好的学习状态，必须根据不同的教学内容创设各种情景，做到教学情景化。Sound time, Culture time & Cartoon time通过本节课教学我发现：课堂游戏如果数量过多，很容易喧宾夺主，造成学生忽略对教学内容的巩固和接受，使原本以学习和提高英语能力为目的的英语课变成了游戏活动课。所以，在教学实践中，教师选用的游戏要精，要富有创意。 |

**第 二 单元教学反思**

|  |
| --- |
| 本课为六年级上册第二单元的语篇教学，以一篇日记的形式出现。日记对于学生来说也是一种新的题材，其中日记的写法、日期的朗读都是全新的，对学生来说是学习的重点之一，也是一种新的挑战。在语篇教学中出现的时态延续了第一单元学习的一般过去时，但以动词不规则变化居多，需要学生学会朗读和拼写。　　结合本课的教学，反思如下:　　1．本课以生活为主题，接近学生生活实际。在教案设计中注重课程的开发和利用，增强学生综合运用能力，使课堂与生活“链接”，倒入、热身活动时应结合老师、学生实际谈谈他们的周末活动来展开。　　2．引导学生将语言知识联系到自己的生活中，让孩子们主动积极交流，尽量在课堂上开发学生的自主学习、合作交流、合作探究的能力，发展学习策略，培养创新能力。　　3．从课前的教学设计到课中的教学过程，始终努力凸现学生的主体地位，赋予学生以广阔的学习空间，引导学生全身心地沉浸到教材意境中，真正做到学以致用，联系生活。　　4．教师要学会指导学生通过多种形式进行朗读，帮助学生记忆单词和句型等基础要点，理解语篇的内容和含义。　　5．教师能灵活把握教材，做到详略处理得当。正确处理教与学的关系，既充分发挥小学生活泼好动、乐于表现的天性，又能使他们在游戏竞争中学习知识。 |