**雪堰中心小学集体备课记录表**

学科：四年级英语 2024-2025第二学期 第18周

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **时 间** | **2025.6.09** | **地点** | **办公室** | | **次数** | **1** |
| **主讲人** | **毛宁** | | **记录员** | **毛宁** | | |
| **参加人员** | **毛宁、韩琦、彭华** | | | | | |
| **研讨主题** | **Project2 A party** | | | | | |
| **过**  **程**  **记**  **录** | yi进度条，百分之0  [播放](javascript:;)  00:00  /  01:32  01:32  全屏  倍速播放中  [0.5倍 0.75倍 1.0倍 1.5倍 2.0倍](javascript:;)  [流畅](javascript:;)  您的浏览器不支持 video 标签  继续观看  师说新案 | 从教程走向学程（第二版）四年级下册（6）  观看更多  转载  ,  师说新案 | 从教程走向学程（第二版）四年级下册（6）  葛连干领航名师工作室已关注  分享点赞在看  已同步到看一看[写下你的评论](javascript:;)  [视频详情](javascript:;" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)  这是期末复习的一个活动课单元，主要复习第五至八单元的语言知识，通过活动的开展巩固学生对语言的掌握，提升学生的语言运用能力。下面从导入、复习、活动三方面简要回顾一下教学设计。  **一、导入**  本节课是一节综合语言实践的活动课，所以就开门见山地呈现本节课的三个活动目标，激发学生的参与热情，也让学生明确本节课的活动任务，便于学生更好地达成预定的学习目标。在了解了本节课的学习任务之后正式进入教学模式。在这里利用一个头脑风暴的游戏，让学生说一说与party相关的短语，既创设了本课的情境，又激发了学生的兴趣，营造英语学习的氛围，也为后面的进一步学习做好铺垫。  **二、复习**  热身之后进入复习环节，考虑到本节课的活动中运用到的词汇较多，涉及面较广，为了避免枯燥感，主要采用了游戏的形式，同时也考虑到整体性的原则，注意到游戏之间的衔接。  1. 首先通过sing a song和make a new song的形式，利用第5单元的歌曲复习气候及活动类语言知识，给学生充分的思维空间，并通过演唱的方式进行汇报，避免了复习的单调与枯燥，有效调动学生的学习主动性。  2. 在歌曲之后进入party的game time，在游戏环节中设计了三个游戏，分别复习了相关的词、句及语段，难度递增，层层深入。  Game 1　Word puzzle：首先，根据句子描述来猜季节单词，将单词复习融入句子，词不离句，体现语言的整体性及应用性。然后，在字谜表中找单词帮助学生进一步识记衣物类单词，小组合作找词有利于学生间相互促进，小组竞争的形式激发学生的动力，使得学习活动更具活力。  Game 2　Sentences PK：让学生根据关键词进行造句，要求符合逻辑，这个游戏主要复习了第7、8单元关于疾病或感受的解决方案，给予了学生充足的思维空间，让学生利用学过的知识自主表达，关注了学生的能力发展。  Game 3　Talk show：本游戏中要求学生以伙伴形式选择图片设计合理情节进行对话，用talk show的形式将复习从词、句上升到语段对话层次上，难度递增，层层深入，体现了语言的整体性及应用性。  **三、活动任务**  在复习之后，结合书上的活动设计，安排了两个活动任务，让学生在做中学，学以致用，达到语言运用的真正目标。  DIY time：让学生先学着做，通过做的过程来了解语言，从而学会表达语言，在此基础上进行服装制作，说与做的结合，让学生对语言的掌握更加牢固，也为后面的语言输出做好准备。  Show time：在学生的手工活动后设计介绍的任务，回到语言本位，让学生利用学过的语言知识介绍自己制作的衣物，通过学生之间的交流，将复习的语言点串联成语段进行整体输出，达到复习的最终目的。 | | | | | |