

Unit 5 Text A

Gamers Aren't Defined by Their Game

课程教学设计

第 1-2 课时



主题	Unit 5 Text A: Gamers Aren' t Defined by Their Game				
课型	新授	年级	大学一年 级	课时	2 课时
学情分析	<p>本课程的授课对象为非英语专业的一年级新生,根据近年学生反馈信息和教学实践经验,可对学生作如下基本判断:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 从英语基础来看, 这些学生的英语成绩普遍在中下水平, 在听、说、读、写、译和语法知识这几个方面的能力相对比较差。因此教师在课程内容的设置、能力目标和课程教学进度方面可进行灵活的调整。 2. 从学习动机上分析, 学生由于英语基础不扎实而畏惧学习英语, 英语学习动机不强。因此教师要不断地思考如何提高英语教学效率, 优化课堂教学, 注意引导, 培养和激发学生英语学习的积极性。 3. 高职生的英语自学能力相对较弱, 因此教师在教学实践中可以多采用任务驱动法、探究法、讨论法等教学方法, 提高学生学习英语的积极性。 				
教学内容分析	<p>本节课讲授的是大学英语 2 选用教程《E 时代高职英语综合教程 2》中 Unit 5 Text A: Gamers Aren't Defined by Their Game 的课文内容。本文中作者首先告诉游戏玩家在媒体中被误解, 然后作者以自己的亲身经历解释了游戏的意义。最后作者呼吁读者理解游戏和游戏玩家。本</p>				

	<p>文的结构可以划分为三个部分， para.1-para.3, para. 4-6, para.7 分别是文章的第一、第二和第三部分。本文的语言知识点主要是文中要求掌握的词汇， 如： define, survive, describe, acceptable, refer to, see...as, not as...as 等。本文可分为 pre-reading, while-reading 和 post – reading 三个部分， 在授课过程中会以“学生为中心”培养学生的略读、扫读、概括主旨等技能， 让学生掌握相关英语语言知识点。</p>	
<p>教学目标</p>	<p>知识目标</p>	<p>① 学生能够掌握本节课实用的词汇 ② 学生能够认识游戏带来的好处</p>
	<p>能力目标</p>	<p>① 学生能够分析文章结构和归纳段落大意 ② 学生能够掌握略读、扫读能阅读技能</p>
	<p>素质目标</p>	<p>① 学生能够正确认识电子竞技 ② 学生能够提高自身的团队合作意识</p>
<p>教学重点</p>	<p>本节课的一些重要的单词和短语</p>	
<p>教学难点</p>	<p>学生能够分析文章结构和归纳段落大意</p>	

<p>教学手段</p>	<p>基于“雨课堂”的平台，采用线上和线下相结合的混合式教学手段，利用网络资源，提高学生的英语语言综合运用能力。</p>
<p>教学方法</p>	<p>① Task-based Teaching Method(任务型教学法)</p> <p>鼓励学生在“学中做，做中学”，以任务的形式发布课堂内容，以任务的完成结果检验和总结学习过程，改变学生的学习状态，使学生主动建构探究、实践、思考、运用、解决高智慧的学习体系。通过前期理论讲解和答疑解惑，学生展开自评、同伴互评和教师评价等环节，对每个环节的任务进行把控，从而提高学生的英语语言综合运用能力。</p> <p>② Hands-on Inquiry Based Learning(探究式教学法)</p> <p>采用探究式教学法，让学生思考教师提出的问题，让学生通过思考和讨论等方式主动去探究。在学生探究过程中给予学生指导。探究式教学法可以提高学生学习英语的英语听说能力，提高他们学习英语的积极性。</p> <p>③ Discussion Method(讨论法)</p> <p>采用讨论式教学法，以教师为主导，学生为主体，通过让学生讨论特定的问题，从而实现教学目标。在英语课堂教学实践中，让学生讨论和合作，可以培养学生自我独立学习和整合知识的能力，培养学生的团队合作意识，提高学生的英语语言运用能力。</p>

	<p>④Blending Learning (混合式教学法)</p> <p>把线上和线下教学相结合，基于“雨课堂”平台，发布教学资源 and 进行测试，把学生的学习由浅到深地引向深度学习，同时提高学生学习的积极性。</p>
教学资源	<p>采用的教学资源如下：</p> <p>教材、多媒体、雨课堂平台、手机、与课文相关的视频等</p>

教学步骤	教师行为	学生行为	设计意图
<p>教学过程</p> <p>(80 分钟)</p>	<p>Step 1. Lead in (20 分钟)</p> <p>1) 教师提问学生： Have you ever played any esports?</p> <p>2) 教师分享一些主流的网络游戏和电子竞技的图片</p> <p>3) 教师分享一个简单介绍 esports 的视频</p> <p>4) 教师导入本节课的主题：esports</p> <p>Step 2. While reading (40 分钟)</p> <p>1. Fast reading</p> <p>1) 教师让学生快速阅读本文，并让学生梳理出本文的结构： Introduction: Para. 1-3 Body: Para. 4-6</p>	<p>学生根据自己的实际情况回答问题</p> <p>1. 学生迅速阅读课文概括文</p>	<p>通过提问的方式导入本节课主题：电子竞技</p>

<p style="text-align: center;">教 学 过 程 (80 分钟)</p>	<p>Conclusion:7</p> <p>2. Detailed reading</p> <p>1) 教师把第一部分 (Introduction) 思维导图化, 并挖空让学生填写</p> <p>2) 教师接着以同样的方式把第二部分 (body) 思维导图化, 并挖空让学生填写</p> <p>3) 教师把第 4, 第 5 和第 6 段分别思维导图化, 挖空让学生寻找一些关键的信息</p> <p>4) 教师把第 7 段分别思维导图化, 挖空让学生寻找一些关键的信息</p> <p>5) 教师科普关于老年痴呆症的一些知识。</p> <p>Step 3 Post reading (18 分钟)</p> <p>1) 教师让学生做全文一个 main idea 的挖空练习</p> <p>2) 教师在雨课堂发布 language knowledge points 的练习</p> <p>Step 4 Summary and homework (2 分钟)</p> <p>1. 总结本节课的知识点</p> <p>2. 布置作业:</p> <p>①复习本节课的相关单词和短语</p> <p>②课后复述课文</p> <p>Step 5:Reflection (教学反思)</p> <p>本节课主要采用了任务型教学法和启发式教学法, 教师把课文的框架和相关知识点可视化, 一步步引导学生掌握本节课的结构和相关知识</p>	<p>章主旨, 划分段落</p> <p>2. 学生仔细阅读课文, 合作探讨寻找答案。</p> <p>学生完成关于全文的一个 main idea 的挖空练习, 在雨课堂 APP 完成语言点练习</p> <p>学生尝试用思维导图总结本节课知识点</p>	<p>锻炼学生略读和概括能力</p> <p>让知识点可视化</p> <p>检测学生是否已经掌握课文大意</p>
---	---	--	---

	<p>点，总体而言，本节课取得了较大的成功，不足之处在于语速稍微快了点。</p>		
--	--	--	--