

<<英语课堂教学游戏150例>>

图书基本信息

书名：<<英语课堂教学游戏150例>>

13位ISBN编号：9787564306519

10位ISBN编号：7564306513

出版时间：2010-5

出版时间：西南交大

作者：李琳//罗伦全

页数：220

字数：339000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<英语课堂教学游戏150例>>

### 前言

目前,我国很多英语教师并非师范专业毕业,没有受过系统的教学法训练,指导他们教学实践的往往是以前老师的经验或者自己经过多年摸索形成的经验。

他们经常被这样的问题所困扰:如何才能使英语课堂生动有趣?

哪些课堂活动既能激发学生的学习热情,又能训练他们的语言技能?

在回答学生提出的关于英语学习的技巧和方法问题时,怎样才能做到既有理论支撑,又有可操作性?

本套丛书旨在用平实的语言,深入浅出地回答这些问题,为我国英语教师提供具有较强实用性的参考和指导。

一、《实用英语教师发展丛书》框架全套书由以下三个分册组成: (1)《英语课堂教学游戏150例》。

英语教师都希望自己的课堂充满活力,为学生营造一个轻松愉悦的学习氛围。

要达到这一目的,游戏是一种十分有效的手段。

本书编者创作、编撰了150例英语课堂教学游戏,英语教师在需要时可信手拈来,配合其他课堂活动使用。

全书分口语、听力、阅读、写作、词汇5个板块,每个板块由若干课堂教学游戏组成。

这些游戏均是被实践证明的行之有效的语言训练手段,既能活跃课堂气氛,提高学生的学习兴趣,又能切实帮助学生掌握相关的语言技能。

(2)《英语课堂任务设计150例》。

任务型教学法被证明是有效的语言教学方法。

那么,什么样的任务是有效的?

什么样的任务能激发学生的学习热情?

什么样的任务适合我国英语课堂的实际,具有较强的可操作性?

本书编者从词汇、语法、阅读、写作、听力和口语6个方面精心创作、编撰了150例英语课堂任务,为英语教师提供一定的参考和指导。

这些任务均以相应的理论为指导,具有趣味性和可操作性,能从很大程度上提高英语教学的效果。

## <<英语课堂教学游戏150例>>

### 内容概要

本书尝试着探索在更高年龄阶段如何使游戏教学成为有效课堂教学的补充，尤其是针对大中学生不同的年龄特点、心理特点及语言水平精心设计了与之适应的游戏形式和游戏内容。

书中150例英语课堂教学游戏，分为听、说、读、写和词汇等5个板块。

在设计和选择标准上，充分考虑了游戏实施过程中的启发性、互动性和创新性。这些游戏均是在国际先进教学理念指导下且被实践证明的行之有效的语言训练手段，既是教师课堂设计的好帮手，又能切实帮助学生在趣味体验中掌握相关的语言技能。

<<英语课堂教学游戏150例>>

书籍目录

第一部分 课堂口语游戏 1.到哪里度假呢 2.猜猜我是谁 3.谁是凶手 4.海滨休闲 5.北京奥运会项目 6.沙漠求生 7.动物谚语 8.谁该下船 9.猜谜语比赛 10.守株待兔 11.小镇地图 12.精彩的一天 13.绕口令比赛 14.捉迷藏 15.不在犯罪现场证明 16.生肖属相 17.三只小猪 18.建高楼 19.灯泡和开关 20.脑筋急转弯 21.办公室标识 22.奥运口号 23.奥运吉祥物 24.送礼习俗 25.时间、地点、人物、事件 26.怎么会这样呢 27.小小画家 28.超级推销员 29.合力取宝 30.找找看第二部分 课堂听力游戏 1.听电影,猜故事 2.根据描述绘画 3.听歌练英文——抢卡片 4.分组PK淘汰 5.影视对白 6.看电影,猜结局 7.给电影配音 8.掷骰子,做运动 9.听力传话 10.看谁抗干扰 11.走出迷宫 12.拯救美丽公主 13.听唱英文歌 14.围炉讲鬼故事 15.抛绣球,故事接龙 16.角色扮演游戏 17.自助音频讲故事 18.跟读游戏 19.回答问题,垒高台 20.拼图得奖励 21.听音频,看谁举牌快 22.认错人,遭雷劈 23.时刻准备着 24.大家来站队 25.听天气预报,选标志 26.听谜语,抢卡片 27.萝卜蹲游戏 28.听音频,找缺漏 .....第三部分 课堂阅读游戏第四部分 课堂词汇游戏第四部分 课堂写作游戏

## <<英语课堂教学游戏150例>>

### 章节摘录

游戏要求： 1) 当每组的两个组员在通过语言交流找出两幅图片的10个不同之处的时候，任何一个组员都只能看自己手里的图片，切忌将两幅图片进行对照。

2) 教师作为游戏的组织者，应尽量确保每个同学都有参与和自由发言的机会。

使用建议： 1) 教师应密切关注每组的讨论情况。

一旦发现某组在讨论中遇到无法用英文表述图片里的某些细节时，教师应及时给予帮助。

2) 游戏结束后，教师可带领学生总结游戏中用到的方位状语，并对各种陈述句、疑问句和肯定句的使用进行总结和适当拓展。

3) 如果教学班级人数较多，可以将学生分为4人一组。

当其中两个学生进行游戏时，其他两人一人扮演观察者（observer），负责观察和记录两人的语言使用情况；另一人扮演报告者（reporter），在与观察者讨论后，负责向全班同学报告本组两个组员讨论中使用语言的成功之处。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>