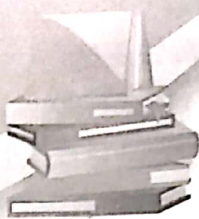


第三章

单元视角下的 多媒体资源设计



一、单元多媒体资源设计概述

(一) 单元多媒体资源设计的界定

小学英语教学中的多媒体资源是指教师根据教学大纲的要求和教学的需要所选取的信息资源,通过计算机进行综合处理和控制,以促进课堂教学内容、教学方法、教学过程的全面优化。它不仅包括多媒体计算机、多媒体教室等硬件资源,还包括各种多媒体素材、教学课件等软件资源。

单元视角下的多媒体资源设计是指在单元主题下,基于单元的整体规划和设计选取多媒体资源,结合教材的不同内容、板块活动和教学任务的特点,整体设计和安排各课时多媒体资源。

(二) 单元多媒体资源设计的原则

小学英语学科的单位多媒体资源设计既有一般多媒体资源富有趣味性的特点,又必须体现小学英语学科的单位整体性与对应性的特点。因此,在设计单元多媒体资源时,建议遵循以下三项原则。

1. 整体性原则

在单元整体规划背景下,多媒体资源的设计也需要进行单元整体规划。多媒体资源的设计不是对各类多媒体资源的简单拼凑,也不是对教学内容的简单的可视化处理。单元多媒体资源的设计,需要基于单元教学目标和单元教学内容,选择多媒体资源;再通



通过对复杂和大量的图片、声音或视频等多媒体资源进行有效整合,使不同类型的多媒体资源形成一个整体,以支撑教学过程的有效实施。

2. 对应性原则

在选取与设计单元多媒体资源时,应做到多媒体资源选择与设计的两项“对应”。一方面,多媒体资源的选择应与单元教学目标相对应。因为在实施单元整体规划时,教师是以单元教学目标为导向,创设单元语境的。为了使语境变得真实、生动,就要依赖一定的多媒体手段。因此,在设计多媒体资源时,应该对应单元教学目标选择多媒体资源,有效支撑单元语境的创设。

另一方面,多媒体资源的设计应与单元教学内容相对应。在单元视角下,教师通过对照《教学基本要求》,基于学情对教材所呈现的知识内容和知识结构进行整合与扩充,形成单元教学内容。当教材配套光盘里所提供的多媒体资源无法支撑起整个单元的教学内容时,教师就需要整合网络多媒体资源。同时,为了避免网络资源与教材资源融合度不高的问题,为对应整合与扩充后的单元教学内容,教师还需要对多媒体资源作一定的改编与整合,使多媒体资源与单元教学内容相融合。

3. 趣味性原则

多媒体资源以其直观、形象,能够创设与学生的现实生活相仿的情境的特点,使语言素材充满趣味性,从而激发学生的学习兴趣,吸引学生积极参与到教学活动中来。因此,在设计单元多媒体资源时,应发挥多媒体资源的优势,使教学更富有趣味性。

(三) 单元多媒体资源设计的路径

单元教学中多媒体教学资源的设计与应用要遵循一定的路径。在实施单元整体规划之前,教师须先解析教材内容,分析学生学情,对照《教学基本要求》,厘清学习内容与学习水平。然后基于知识与技能、学习策略和情感态度三个维度预设单元目标。确定单元目标与课时目标后,基于目标设计教学内容与教学过程,完成单元整体教学规划。在进行单元多媒体资源设计时,应以单元目标为导向,选择多媒体资源,用以支撑单元教学内容。同时遵循不脱离单元教学内容的原则,在单元教学内容的基础上设计与使用多媒体资源,使多媒体资源素材与教学内容能够深度融合。最后在落实单课教学过程时,对多媒体资源的使用应择优处理,预留调控与改进空间,保证单元评价整体伴随。完成单元多媒体资源设计后,需要对照单元



整体规划,再次检视多媒体资源设计,保证单元教学的整体性、一致性与递进性在多媒体资源中得到落实。

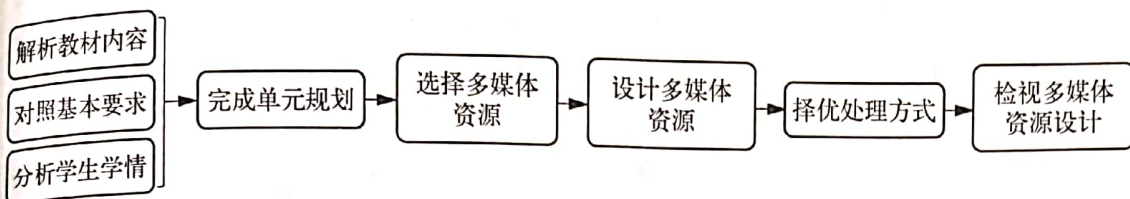


图 3.1 单元多媒体资源设计路径

二、单元多媒体资源设计案例

(一) 多媒体资源设计单元案例

以下通过教材 4A Module 3 Unit 3 In the shop 所使用的多媒体资源为例,讨论多媒体资源对单元整体教学各环节设计的促进作用,进一步探究小学英语单元教学中多媒体教学资源的设计与应用的优化方法。

案例: 4A Module 3 Unit 3 In the shop

【案例提供】上海市杨浦区控江二村小学 金 劼

【单元教学内容】

In the shop
Listen and enjoy
How much is that doggie in the window?

How much is that doggie in the window?
The doggie with a waggle tail.
How much is that doggie in the window?
I do hope that doggie's for sale.

Look and learn

a packet of sweets a loaf of bread a bowl of noodles
a bar of chocolate a packet of biscuits a bottle of water

Look and say
How much is it/are they?
It's/They're ...

A small packet of sweets, please.
Here you are.
How much is it?
It's twelve yuan, please.
And two ice creams, please.
How much are they?
They're five yuan, please.

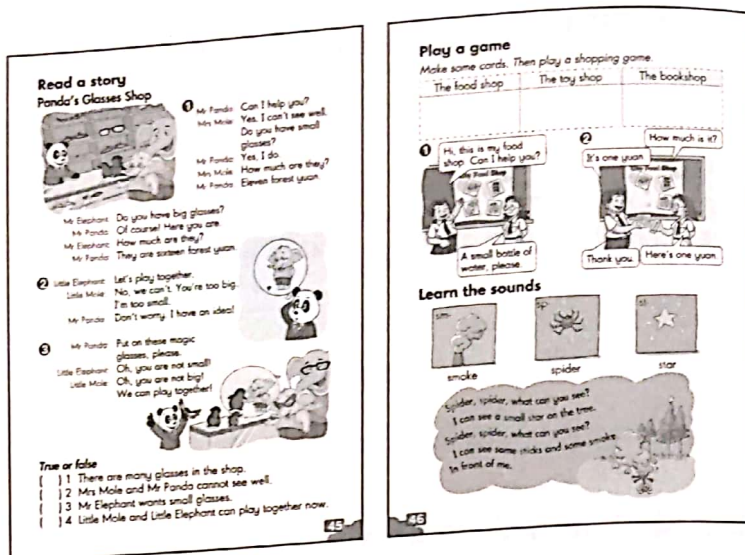
Ask and answer

S1: How much is it/are they ...?
S2: It's/They're ...

Say and act
In the supermarket
Kitty and her mum are in the supermarket. They want to buy some food.

1 Here's the bakery section. Let's have a loaf of bread, Kitty.
2 How much are they?
Fifteen yuan.
3 May I have some cakes too, Mum?
All right.
4 OK. Now let's go to the fruit section. I want some apples and oranges.
5 How much are the apples and the oranges, Mum?
The apples are thirteen yuan, and the oranges are fourteen yuan.
6 May I have a bar of chocolate, Mum?
You can have a small bar of chocolate. But don't eat too much chocolate.
All right.





【单元教学目标】

知识与技能	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能正确朗读字母组合 sm-, sp-, st-, 以及含有这些字母组合的单词、句子和儿歌。 2. 能在语境中听懂、读懂并熟练运用目标词汇。 3. 能熟练运用名词的 of 所有格结构 (of + 名词) 表达可数名词、不可数名词的数量。 4. 能在语境中熟练运用特殊疑问句 How much is it/are they? It's/They're ... 询问和表达商品的价格。 5. 能读懂本单元三篇整合文本, 借助所学词汇和句型, 依据具体购物需求制作、说明自己的购物清单, 并能在模拟购物环境中完成购物任务。
学习策略	<ol style="list-style-type: none"> 1. 通过在模拟环境中购物的体验, 理解语言的意义, 体会语言的功能。 2. 通过小组合作交流, 完成基于需求的购物过程, 包括制作购物清单、在商店购物、描述所购的商品。
情感态度	<ol style="list-style-type: none"> 1. 养成良好的购物习惯, 学会根据实际生活的需要制定购物清单以及购买物品。 2. 在日常生活中乐于分享, 顾及他人喜好。

【多媒体资源设计与说明】

1. 源于生活, 基于教学目标有效选取资源

实施单元整体规划, 首先要对照《教学基本要求》, 从语言知识与技能、学习策略和情感态度三个维度, 明确单元教学目标。再通过分层细化单元教学目标, 逐步落实到每一课时, 依照递进性和一致性的原则制定分课时教学目标, 列出单课教学目标细目表。随后, 对照单元教学目标以及分课时教学目标细目表, 具体分析所需要整合的多媒体资源。

以本单元为例, 通过单元整体规划, 明确单元目标为: 通过在模拟环境中购物的体验, 理解语言的意义, 体会语言的功能。因此在选取与主题有关的多媒体资源时, 应注意对应教学目标, 选取基于目标、贴合教学内容的素材。不仅要为学生提供具体、生动且符



合学生生活实际的虚拟购物场景,也要基于目标,明确场景的创设实质上是为了语言学习所服务的,因此在创设虚拟场景的时候还要重视单元的知识与技能目标。例如,在本单元的第二课时与第三课时,在创设虚拟购物场景 Rainbow Supermarket 时,一方面,要尽可能贴近学生生活,还原真实超市的场景,例如,在呈现饮料柜台的时候,不仅要呈现目标词汇中的橙汁与水,也要呈现别的饮料,凸显场景的真实性。另一方面,也要在场景设计中渗透单复数名词与名词所有格的学习。例如,在货架上同时出现单瓶售卖的饮料与组合销售的多瓶饮料。这样不仅能增强语言学习的真实性,也能帮助学生理解语言的意义,一举多得。

2. 动情入境,依据教学内容整体设计资源

小学英语单元整体教学中的语境创设是指在小学英语课堂中,教师对日常生活中的语境进行移植、模拟或再造,并结合语境制定教学内容。同时,多媒体资源以其能够使教学场景不受时间、空间的限制,将所学的内容展现在学生面前的优势,在单元整体教学语境创设中占有非常重要的位置。在使用多媒体资源时,教师能使原本抽象的语言变成生动可视的语言,不仅让学生更为轻松地理解所学知识,也能激发学生文化与情感上的共鸣。

以本单元为例,结合学生实际生活,通过单元整体规划创设从制作购物清单,到去商店购物,再到回家向朋友描述所购商品的一系列语境。单元整合后的教学内容不仅是对教材内容的整合与扩充,也是基于学生日常生活的需要所创设的真实语境。因此,在设计及使用本单元的多媒体资源时,要通过对教材配套光盘资源的图片与视频素材进行主要人物图片截取、主要场景模拟复现和物品替换等一系列处理,使多媒体素材与基于教材内容整合的教学内容进行深度融合。同时,也要结合单元整体语境,在单课多媒体设计时保证一致性、递进性与整体性。通过多媒体,学生以主人公 Kitty 的视角移步换景、动情入境,将自己代入主人公逐步完成语用任务,并学习语言知识。

3. 融评于教,丰富使用资源优化教学过程

新版英语课标强调课程与评价要体现“以学生为本”的教育理念。评价体系的建立要使学生成为能动、积极的评价参与者。在评价中,学生不仅要有对自己所学的终结性评价,还需要在教学全过程中获得实时的过程性评价,两者相互结合,才能实现评价的有效性。基于单元整体教学的单课教学过程具有统一性和连贯性,教学评价也是如此,每一次新的评价都应该建立在旧的评价的基础上。多媒体资源的直观性则能调动学生主动参与到教学评价中来,帮助教师优化教学过程。以本单元为例,在多媒体资源中始终贯穿学习习惯评价标准的图片,时刻提醒学生要认真倾听和注意朗读方法。在教学过程中,将学业成果评价转化为可视化的动画,帮助学生自我检测,也帮助教师把控课堂教学过程,及时进行调整。例如,在第二课时中,学生需要依据购物清单完成购物,并结合核心语言描述所购物品。学业成果评价伴随语用任务的完成,在多媒体中,通过在购物清单上打钩的动画,帮助学生不脱离语境实行自我评价。教师则可依据评价反馈进行及时调整,例如,可通过未打钩的物品了解学生对于语言知识的掌握情况。



4. 见微知著,合理使用资源支撑教学环节

在单元整体教学背景下的单课教学过程,包含教学导入环节、语音教学环节、难点突破环节等教学环节。以第二课时为例,通过对本课时多媒体资源设计与使用的细节来讨论多媒体资源是如何支撑单课教学各环节的。

(1) 语音教学环节

第二课时的语音教学目标为“能正确朗读字母组合 sm-, sp-, st-, 以及含有这些字母组合的单词、句子和儿歌。”教材中的语音教学内容是“Spider, spider, what can you see? I can see a small star on the tree. Spider, spider, what can you see? I can see some sticks and some smoke in front of me.”为了更好地帮助学生沉浸于 shopping 的情境中,本课对单课语境作相应的拓展与延伸,将教材中的语音教学内容改编为:“Jill is a smart girl. Her smile is beautiful. She studies hard. She is a good student. She speaks English very well. She likes doing sports. We want to have a special party for her.”在多媒体资源设计中,通过截取教材配套光盘中的视频资源,对视频做剪辑和形状剪裁的处理,加强了语音教学内容的情境性和趣味性。同时,对每一句语音教学内容的出示都配以图片,帮助学生更好地理解句子的含义。再通过标红、波浪线等动画处理,帮助学生在朗读时将注意力集中在 sm-, sp- 和 st- 发音的学习上。

(2) 教学导入环节

在本课时,教师首先以一首富有童趣的歌曲 Supermarket 唤起学生的兴趣和参与热情。为了更好地帮助学生进入本课时的教学情境中来,教师在课前大量收集了学生的购物照片与视频,通过视频软件剪辑成了一段 MV。学生看着自己在超市购物的照片,回忆起自己购物的场景,以达到“动情入境”的效果,对教学情境产生了代入感。

在语音教学环节后,又回到本课时的教学导入环节。学生在 Kitty 的购物单和 A map of Rainbow Shopping Street 的帮助下,为 Kitty 选择合适的购物地点 Rainbow Supermarket。通过一段超市的介绍视频观察超市内部,并结合视频理解 section 的含义。在多媒体资源的设计与使用上,一方面通过大量商店、街道等图片素材的拼接与制作呈现 Rainbow Supermarket 的卡通地图,并在画面左侧呈现购物清单,帮助学生在寻找购物地点的过程中巩固购物清单上的内容。另一方面,再通过 Kitty 妈妈的一段话,结合动态背景与一张超市的打折海报,导入 sale 的概念。帮助学生对本课的语言场景 Rainbow Supermarket 产生学习兴趣。最后,通过一段动感的超市宣传视频,带领学生浏览超市各分区。这不仅帮助学生理解 section 的含义,同时也调动了学生已有的知识,降低了新知识的学习难度,也提高了学生的学习兴趣。通过教学导入环节,学生在多媒体的帮助下自然地经历了空间语境的转换。

(3) 难点突破环节

本课时的教学难点为在情境中结合核心语言理解 sale, 即“购买物品数量增加, 单价价格下降”的含义和概念。通过插入购物车和已购买的物品的俯瞰图, 接着设置物品移动和购物清单出现的动画, 使学生在购物者 Kitty 的视角下, 清晰地看见实际购买的物品的数量与计划购买物品数量的差异。同时引发学生思考“为什么购买数量与计划不同”, 从而掌握教学难点, 对 sale 具有更为直观且富有情境性的理解。



(4) 情境体验环节

本课时的语境是依据已经制定好的购物清单在模拟环境中购物。本课的多媒体资源的设计通过对教材配套光盘资源的视频素材里的人物进行图片截取,结合网络媒体素材,如超市货柜和多种饮料的图片,对超市购物的场景进行复现的方式创设情境。同时结合本课时的教学内容,通过对货柜上的物品使用浮出、淡化和对购物车中的相应物品作淡出的动画效果,还原人物拿取货物的动作,把教学内容转换为可视化的动画。学生在接近于实际生活的场景中聆听对话,在多媒体资源创设的情境中理解核心语言。通过一个融合视、听、看于一体的教学场景,使学生在学学习语篇的过程中有身临其境之感。

(5) 语言训练环节

本课的核心语言是 How much is it/are they? It's/They're ... 本课时的训练重点为:在语境中学会运用名词的 of 所有格结构(of + 名词)表达可数名词、不可数名词的数量。因此,在教学内容上,创设了 drinks section 与 food section 两个语境,加深对可数名词、不可数名词区别的理解,再通过观看购物车逐一添加所购买物品的动画,结合语言知识学习数量表达。学生在多媒体的帮助下,潜移默化地掌握了语言学习重点,避免了传统教学中教师脱离语境,针对教学难点反复强调或布置练习来帮助学生掌握教学重点的旧式教学手段。

(6) 教学结课环节

学生通过这一节课,学习了如何用语言描述所购买的物品的数量与价格,并体验了完整的购物过程。在教学结课环节中,通过多媒体资源的设计,创设了 Kitty 和朋友进行微信通话的情境,使学生以 Kitty 的身份对学业成果进行梳理与总结,巩固教学成果。再通过一个视频,呈现了 Kitty 的购物成果,即 Jill 的 welcome party 的成功举行,帮助学生体验成功的喜悦,升华本节课乐于与人分享的情感体验。

(7) 情感激发环节

本单元的情感目标为养成良好的购物习惯,学会根据实际生活的需要制定购物清单以及购买物品,并在日常生活中乐于分享,顾及他人喜好。考虑到学生的实际心理状态、心理需求以及心理变化,本课不仅着力于使学生主动参与一个完整的购物过程,还旨在通过教学帮助学生建立良好的情感态度。在多媒体资源的设计上,通过大量多媒体细腻处理还原生活中的细节,让语言的学习不只是有声、有形,而且处处体现了语言学习是充满感情的。

