

《英语课堂游戏设计》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	(中文) 英语课堂游戏设计				
	(英文) Designing English Classroom Games				
课程代码	2020276	课程学分		1	
课程学时	16	理论学时	8	实践学时	8
开课学院	外国语学院	适用专业与年级		英语专业本科三年级	
课程类别与性质	专业选修课	考核方式		考查	
选用教材	《玩游戏，学英语：英语课堂游戏活动 100 例》，王瑛，ISBN：9787576031751，华东师范大学出版社，第一版，2022.			是否为马工程教材	否
先修课程	《教育心理学》2020275 (2)；《英语教学法》2020512 (2)				
课程简介	<p>一、目的</p> <p>本课程的设计旨在教会英语教学方向的学生如何设计和应用课堂游戏，以便让学生能够更高效、更愉快地学习。在整个课程结束时，学生将能够分析和评估英语课堂游戏与教学目标和教学背景（学生、年级、语言背景等）的相关性，设计或调整适合实现目标的英语课堂游戏活动，并开发可用于未来教学的课堂游戏活动库，具备开展英语教学的能力。</p> <p>二、内容</p> <p>本课程重点研究如何设计和应用英语课堂游戏。课堂教学贯穿以学生为主体、教师为主导的教学模式，注重理论与实践相结合，课堂上采用启发式、讨论式的教学方法，并让学生以小组为单位进行游戏教学实践，同学和老师进行点评。本课程的内容包括教学内容包含八个部分，分别是：语言教学基本要素、设计语音游戏、设计词汇游戏、设计语法游戏、设计听力游戏、设计口语游戏、设计阅读游戏、设计写作游戏。在课程教学中注重加强师德师风教育，突出课堂育德、典型树德、规则立德，引导学生树立学为人师、行为世范的职业理想，培育爱国守法、规范从教的职业操守，培养学生传道情怀、授业底蕴、解惑能力，把对</p>				

	<p>家国的爱、对教育的爱、对学生的爱融为一体，通过课前预习、课堂问答、同伴互助、小组教学实践、同学点评和教师点评等多种教学方法，引领学生将英语课堂游戏设计的理论知识迁移到现实的课堂教学中，帮助学生自觉以德立身、以德立学、以德施教，争做有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心的“四有”好老师。</p> <p>三、预期成果</p> <p>通过本课程的学习，学生能掌握英语课堂游戏设计的相关理论和原则，并能将这些理论应用到中小学英语教学实践中，使学生具备设计英语课堂游戏和开展英语教学的基本能力，增加就业机会。</p>		
<p>选课建议与学习要求</p>	<p>《英语课堂游戏设计》是英语专业（教育方向）三年级学生的专业选修课程。因教材为英文原版，需要学生具备比较扎实的语言基本功、一定的英语阅读技能、辩证的思维方法和初步的科学研究方法，同时学生应具备一定的自主学习能力。</p>		
<p>大纲编写人</p>	<p>胡雪梅</p>	<p>制/修订时间</p>	<p>2024.1</p>
<p>专业负责人</p>	<p>林宇洪</p>	<p>审定时间</p>	<p>2024.2</p>
<p>学院负责人</p>	<p>王冰</p>	<p>批准时间</p>	<p>2024.2</p>

二、课程目标与毕业要求

(一) 课程目标

类型	序号	内容
知识目标	1	理解语言教育基本要素和各类英语课堂游戏设计的原则。
技能目标	2	运用所学的英语课堂游戏设计相关知识，设计英语课堂游戏，具备开展教学的能力。
	3	组成学习共同体，倾听、理解他人对英语课堂游戏设计的看法，并阐释自己的观点。
	4	根据课程内容以及教师布置的任务确定学习目标，并设计学习计划，通过搜集信息、分析信息、讨论等方法来实现学习目标。
素养目标 (含课程思政目标)	5	热爱教育事业，树立学为人师、行为世范的职业理想，遵守职业规范，具备教师职业道德操守，立志成为有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心的“四有”好老师。

(二) 课程支撑的毕业要求

<p>LO1 品德修养：拥护中国共产党的领导，坚定理想信念，自觉涵养和积极弘扬社会主义核心价值观，增强政治认同、厚植家国情怀、遵守法律法规、传承雷锋精神，践行“感恩、回报、爱心、责任”八字校训，积极服务他人、服务社会、诚信尽责、爱岗敬业。</p> <p>⑤爱岗敬业，热爱所学专业，勤学多练，锤炼技能。熟悉本专业相关的法律法规，在实习实践中自觉遵守职业规范，具备职业道德操守。</p>
<p>LO2 专业能力：具有人文科学素养，具备从事某项工作或专业的理论知识、实践能力。</p> <p>⑤掌握中、小学英语教育基础知识和教学理论，具备开展英语教学的基本能力。</p>
<p>LO3 表达沟通：理解他人的观点，尊重他人的价值观，能在不同场合用书面或口头形式进行有效沟通。</p> <p>①倾听他人意见、尊重他人观点、分析他人需求。</p>
<p>LO4 自主学习：能根据环境需要确定自己的学习目标，并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。</p> <p>①能根据需要确定学习目标，并设计学习计划。</p>

(三) 毕业要求与课程目标的关系

毕业	指标	支撑	课程目标	对指标点的
----	----	----	------	-------

要求	点	度		贡献度
LO1	⑤	M	5.热爱教育事业，树立学为人师、行为世范的职业理想，遵守职业规范，具备教师职业道德操守，立志成为有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心的“四有”好老师。	100%
LO2	⑤	H	1.理解语言教育基本要素和各类英语课堂游戏设计的原则。	50%
			2.能运用所学理论进行英语课堂游戏设计，具备开展教学的能力及良好的教师素养。	50%
LO3	①	L	3.组成学习共同体，倾听、理解他人对英语课堂游戏设计的看法，并阐释自己的观点。	100%
LO4	①	M	4.根据课程内容以及教师布置的任务确定学习目标，并设计学习计划，通过搜集信息、分析信息、讨论等方法来实现学习目标。	100%

三、课程内容与教学设计

(一) 各教学单元预期学习成果与教学内容

第一单元 Basic Elements of Language Teaching and Learning

知识点：知道语言课堂的整体特点；知道英语教学包含哪些内容

能力要求：能解释教师角色和教与学的关系；解释英语教学活动的定义并能作出判断

教学重点：解释英语教学活动的定义并能判断某些教学行为是否属于英语教学活动

教学难点：思考一名英语教师的主要工作有哪些？然后就三种教师角色，选择自己愿意做哪一种教师，加深对何为优秀教师的认识。

第二单元 Designing Pronunciation Games

知识点：知道良好语音的含义以及良好语音在口语或口语交际中的重要性和基本要求；

知道发音项目；知道设计语音游戏的原则

能力要求：能在设计针对不同语音方面的游戏时应用这些原则；能调整语音游戏以适应不同教学环境；

教学重点：如何设计有效的语音游戏

教学难点：通过具体的中国式发音案例，思考如何提升自己的语音，如何更好地指导学生的发音，引导学生积极向上，不断精进自己的发音水平。

第三单元 Designing Vocabulary Games

知识点：知道词汇的定义及其重要性；知道设计词汇游戏的原则；

<p>能力要求：能在设计词汇游戏时应用这些原则；能调整词汇游戏以适应不同教学环境；</p> <p>教学重点：如何设计有效的词汇游戏</p> <p>教学难点：思考如何扩大自己的词汇量？如何更好地教授学生词汇？</p>
<p>第四单元 Designing Grammar Games</p> <p>知识点：知道语法的定义及其重要性；知道设计语法游戏的原则</p> <p>能力要求：能在设计语法游戏时应用这些原则；调整语法游戏以适应不同教学环境；</p> <p>教学重点：如何设计有效的语法游戏</p> <p>教学难点：思考语法学习为何成为难点和痛点？如何更好地教授学生语法？引导他们会共情，开展以学习者为中心的教学。</p>
<p>第五单元 Designing Listening Games</p> <p>知识点：知道听力的定义及其重要性，知道设计听力游戏的原则</p> <p>能力要求：能在设计听力游戏时应用这些原则；能调整听力活动以适应不同教学环境</p> <p>教学重点：如何设计有效的听力游戏</p> <p>教学难点：思考为何很多同学的听力不好？如何更好地教授学生听力？</p>
<p>第六单元 Designing Speaking Games</p> <p>知识点：知道口语的定义及其重要性，知道设计口语游戏的原则</p> <p>能力要求：能在设计口语游戏时应用这些原则；能调整口语游戏以适应不同教学环境</p> <p>教学重点：如何设计有效的口语游戏</p> <p>教学难点：思考为何会有哑巴英语现象？如何更好地教授学生口语？</p>
<p>第七单元 Designing Reading Games</p> <p>知识点：知道阅读的定义及其重要性；知道阅读前、阅读中和阅读后的游戏的区别，知道阅读前、阅读中和阅读后游戏的设计原则</p> <p>能力要求：能在设计阅读游戏时应用这些原则；能调整阅读前、阅读中和阅读后的游戏，以适应不同教学环境</p> <p>教学重点：如何设计有效的阅读前、阅读中和阅读后游戏</p> <p>教学难点：思考如何更好地教授学生学习阅读？如何设计课外泛读项目激发学生提高英语阅读水平？</p>
<p>第八单元 Designing Writing Games</p> <p>知识点：知道写作的定义及其重要性，知道设计写作游戏的原则</p> <p>能力要求：能在设计写作游戏时应用这些原则；能调整写作游戏以适应不同教学环境</p> <p>教学重点：如何设计有效的写作游戏</p> <p>教学难点：思考为何英语写作成为难点？如何更好地教授学生写作？</p>

(二) 教学单元对课程目标的支撑关系

课程目标 \ 教学单元	1	2	3	4	5
第一单元 Basic Elements of	√	√		√	√

Language Teaching and Learning					
第二单元 Designing Pronunciation Games	√	√	√	√	√
第三单元 Designing Vocabulary Games	√	√	√	√	√
第四单元 Designing Grammar Games	√	√	√	√	√
第五单元 Designing Listening Games	√	√	√	√	√
第六单元 Designing Speaking Games	√	√	√	√	√
第七单元 Designing Reading Games	√	√	√	√	√
第八单元 Designing Writing Games	√	√	√	√	√

(三) 课程教学方法与学时分配

教学单元	教与学方式	考核方式	学时分配		
			理论	实践	小计
第一单元 Basic Elements of Language Teaching and Learning	教师讲解 小组讨论	课堂问答 作业	1	1	2
第二单元 Designing Pronunciation Games	教师讲解 小组讨论 小组展示	课堂问答 作业 实践报告 教案设计	1	1	2

第三单元 Designing Vocabulary Games	教师讲解 小组讨论 小组展示	课堂问答 作业 实践报告 教案设计	1	1	2
第四单元 Designing Grammar Games	教师讲解 小组讨论 小组展示	课堂问答 作业 实践报告 教案设计	1	1	2
第五单元 Designing Listening Games	教师讲解 小组讨论 小组展示	课堂问答 作业 实践报告 教案设计	1	1	2
第六单元 Designing Speaking Games	教师讲解 小组讨论 小组展示	课堂问答 作业 实践报告 教案设计	1	1	2
第七单元 Designing Reading Games	教师讲解 小组讨论 小组展示	课堂问答 作业 实践报告 教案设计	1	1	2
第八单元 Designing Writing Games	教师讲解 小组讨论 小组展示	课堂问答 作业 实践报告 教案设计	1	1	2
合计			8	8	16

(四) 课内实验项目与基本要求

序号	实验项目名称	目标要求与主要内容	实验时数	实验类型
1	小组课堂教学实践	学生以小组为单位，自主选择语音、词汇、语法、听力、口语、阅读和写作其中一项，应用相关理论设计并展示一堂英语课，课后进行反思（应用了哪些理论和原则、优缺点、如何改进等）并撰写实践报告。	8	①

四、课程思政教学设计

本课程将显性的英语教学活动设计与隐性的思政教育有机融合，以学生为主体、教师为主导的教学模式，课堂上采用启发式、讨论式的教学方法，引导学生自主思考、反思领悟。同时，注重理论与实际相结合，让学生运用理论设计英语课堂游戏并进行课堂展示，锻炼学生的英语教学能力。此外，深挖各个章节的思政育人元素，在课程教学中注重加强师德师风教育，突出课堂育德、典型树德、规则立德，引导学生树立学为人师、行为世范的职业理想，培育爱国守法、规范从教的职业操守，培养学生传道情怀、授业底蕴、解惑能力，把对家国的爱、对教育的爱、对学生的爱融为一体，自觉以德立身、以德立学、以德施教，争做有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心的“四有”好老师，坚定不移走中国特色社会主义教育发展道路。

五、课程考核

总评构成	占比	考核方式	课程目标					合计
			1	2	3	4	5	
X1	40%	教案设计	40	20		20	20	100
X2	30%	小组课堂教学展示、 实践报告	30	30	30	10		100
X3	30%	作业、课堂问答	40		40		20	100