

快乐英语: 游戏设计与 课堂教学技巧

Happy English:
Skills You Need for Game Design
and Class Teaching

李思毅 著

Happy English



西南交通大学出版社

快乐英语: 游戏设计与 课堂教学技巧

李思毅 著

Happy English

西南交通大学出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

快乐英语：游戏设计与课堂教学技巧：特岗教师的一线教学思考与总结 / 李思毅著. —成都：西南交通大学出版社，2015.11

ISBN 978-7-5643-4368-2

I. ①快… II. ①李… III. ①英语课—教学研究—中小学 IV. ①G633.412

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 258385 号

快乐英语：游戏设计与课堂教学技巧

李思毅 著

责任编辑 赵玉婷
特邀编辑 戴 畅
封面设计 米迦设计工作室

出版发行 西南交通大学出版社
(四川省成都市金牛区交大路 146 号)
发行部电话 028-87600564 028-87600533
邮政编码 610031
网 址 <http://www.xnjdcbs.com>

印 刷 成都蓉军广告印务有限责任公司
成 品 尺 寸 165 mm × 230 mm
印 张 13.75
字 数 219 千
版 次 2015 年 11 月第 1 版
印 次 2015 年 11 月第 1 次
书 号 ISBN 978-7-5643-4368-2
定 价 48.00 元

图书如有印装质量问题 本社负责退换
版权所有 盗版必究 举报电话：028-87600562

目 录

第 1 部分 倾注爱心——了解孩子的真实想法	1
1.1 学生喜好的	1
1.2 学生反感的	19
第 2 部分 游戏创设——饶有趣味的各种玩法	27
2.1 游 戏	27
2.2 游戏的作用	29
2.3 游戏的趣味性	30
2.4 游戏任务	36
2.5 游戏的命名	50
2.6 游戏机制结构及其分类	51
2.7 游戏机制结构间的转化原理	72
2.8 游戏制作	79
第 3 部分 玩转课堂——课堂游戏的设计与运用	83
3.1 课堂游戏的定义、作用	83
3.2 课堂游戏设计原理	84
3.3 英语课堂游戏设计原理	96
3.4 英语课堂游戏的设计	124
3.5 英语课堂游戏的运用	126
第 4 部分 对“症”下药——英语教育教学技巧	129
4.1 字母记忆	129

4.2	单词读音标记	130
4.3	单词和句子记忆	133
4.4	基本语法知识记忆	162
4.5	布置作业技巧	163
4.6	教学进度安排技巧	165
4.7	测试篇	165
4.8	公开课技巧	169
第5部分 动员学生——学科行政管理		172
5.1	学科行政管理的概念	172
5.2	学科行政管理的构成	173
5.3	学科行政管理考核制度和标准	174
5.4	学科行政管理的动力来源	176
5.5	犯错篇	191
5.6	学科行政管理测评	195
5.7	课堂纪律管理	195
5.8	周边环境对学生的影响	196
附 录		198
参考文献		208
感悟教育（后记）		209

第1部分 倾注爱心

——了解孩子的真实想法

1.1 学生喜好的

1.1.1 活动

有规律、有目的的“动”或行为谓之活动（以下特指教育活动）。活动就是一个平台，我们可以在这个平台上带着特定的问题有目的的活动一下“筋骨”。活动中既可以增长自己的知识、技能，解决存在的困惑，同时也可以运用我们所学的知识技能以提高自身修养。即有助于学生提高学习兴趣，又有助于学生增强动手能力。

学生很喜欢集体活动，有条件的学校并且在学生素质允许的前提下，鼓励老师通过多组织活动来提起学生对学科的兴趣。有道是学以致用，以语文教学为例，很多同学都觉得语文课最难的、最不想做的就是背课文，特别是较长的课文。遇到这种情况，我们可以通过表演课本剧活动来增加学生识记的兴趣，效果挺好。所以活动也是一种重要的教育形式。

下面列举一些常用的活动形式。各种教育活动中，学生获取知识或技能的方式各有不同。根据学生不同的活动方式，教育活动一般分为以下几类：

（1）搜集类活动。这类活动是指学生通过亲自感知或收集获得需要的资料信息的活动。收集资料是一项很重要的实践活动形式。收集资料除了可以获得崭新生动的知识信息之外，还能在收集的过程中让学生养成敏感的信息意识，形成收集、整理、利用信息的能力。

以看电影为例。电影是一个很生动易懂的教育媒介，一般来说，学生

对图像的喜爱要远甚于文字。因为相对于文字来说图片更直观且容易记忆，因此学生非常喜欢看电影。教师完全可以利用这一点多放一些意义深刻的教育片给学生看，有条件的老师可以自己找一些教学动画短片给学生观看，同时要求学生写观后感总结心得，以达到教育的真正目的。

诸如此类的活动还有：参观、郊游等。

(2) 制作、体验类活动。这是指学生通过亲手做、亲自了解、亲自感受、亲自思考的形式完成某个具体任务或达到某个具体目的的过程。学生可以在这个过程中接受教育，增加知识，提高能力，增强技能。这类活动大致可以分为以下六个步骤：准备工作、搜集资料、整理材料、动手参与、分析结果、总结经验。

以某科技小发明为例。这一活动要求学生利用简单的电池组和一个小型发动机做一个可以在水里自动前行的轮船模型。

诸如此类的活动还有：课堂游戏、操作各自学科的实验、科技小发明、手抄报、黑板报等。

(3) 宣传类活动。宣传活动是指通过宣传的形式让学生获取相应知识或技能的活动。宣传方式分为两种，一种是主动宣传，一种是被动宣传。主动宣传是指以学生为主体向学生以外的客体进行宣传，在宣传过程中，就能起到学生对宣传知识的了解和巩固的作用，并要求学生以身作则的示范式教育方法。

以上街宣传卫生知识活动为例。教师组织学生到街头进行卫生宣传普及活动，活动对象是群众，学生通过分发预备的宣传单告诉行人注意公共卫生。

诸如此类的活动还有：交通志愿者、小小环卫天使、发传单等。

被动式宣传。被动式宣传是指学生作为宣传的客体被动式地接受某种知识或技能的活动方式。

以交通宣传报告会为例。这一活动要求学生利用一个休息时间统一到某开阔场所，通过广播的形式由交通警察主持交通安全宣传报告。

诸如此类的活动还有：平时课堂上教师的演示或知识讲解、防溺水知识讲座、防震知识讲座、防骗知识专家讲座等。

(4) 成果展示交流类活动。成果展示交流类活动是指在一个平等公开的环境下，学生参与、展示各自对于同一个主题的各种看法或研究成果，在展示过程中互相学习、互相进步。成果展示和交流类活动可以有实验成

功展示、会议、小论坛等形式，如展示介绍作品（模型、小制作、小发明、设计图），自己的探究心得，办摄影展，放录相，开讨论会，演讲，调查报告的展示等。

以英语角为例。教师组织学生，在特定时间和地点参与的英语活动。活动中教师给出一个话题，参与的学生围绕这个话题进行交流。整个会场要求学生不准使用中文。

诸如此类的活动还有：主题班会、手工艺展示会、画展、小发明展示会等。

灵活运用以上各种活动形式可以极大的帮助教师增强其课堂的生动性，也可帮助学生锻炼各方面能力，摄取各方面有用的知识，并学会各种技能，还可从中提高思想道德、情操的意境。教育不能止步于课堂之中，要知道教育源于生活，知识也得还原到生活中去。带学生走出教室走出校门去感受生活和大自然，或许把生活和大自然搬进课堂才是最好的教育方式。在生活中能学到的东西要远远多于书本上可以学到的知识，教师不仅要引导学生从中获得相应的知识还应该鼓励学生把书本上学到的东西运用到生活中去，让学生明白生活才是学习的最终目的地。

1.1.2 游 戏

虽然活动包括游戏，但由于游戏是一种重要的活动形式，所以本书将游戏拿出来单独讲解。

在当下，由于网络的迅速普及，学生原本对知识的好奇和渴望已经逐渐转移。孩子们把大部分注意力集中到了网络上，从而失去了对学习的热爱。这对每一位教育工作者来说都是一个极大的挑战。

贪玩是孩子的天性，每一个孩子都喜欢玩游戏。事实上，游戏本身就是一种学习，是孩子获取经验、发展智能的妙方，也是自发性、创造力、好奇心、想像力、探索、冒险精神及人际关系的一种启蒙形式象征。许多老师常把学习和游戏截然划分，因此断送了学生学习的兴趣，使得孩子视学习为畏途，实在可惜。教育家克鲁普斯卡娅说：“对孩子来说，游戏是学习，游戏是劳动，游戏是重要的教育形式。”高尔基也曾说过：“游戏是小儿认识世界和改造世界的途径。”因此，游戏是少儿智力发展的动力，

它能激发少儿的求知欲与创造力，并且可使少儿掌握一些知识技能，形成对待事物的正确态度，促进少儿全面发展。

以英语学科为例。首先要将英语单词作为学生玩游戏时的工具，让学生知道这个工具的重要性，养成学以致用的好习惯，这样可以无限地提高学生对英语的兴趣。就好比现在的学生喜欢玩的网络游戏一样，之所以那么喜欢就是因为网络游戏营造了一个虚拟的环境给人以身临其境的感觉，游戏者觉得在这样的虚拟社会里面可以发挥自己的作用。

其次要强化学生对英语基本知识（单词、句型、短语）的识记，正确并熟练的记住其对应的音、形、意。英语课堂游戏的设计其目的就是教育，应该有明确的教学目的，所以在游戏的设计过程中需要考虑到以下方面：

- （1）游戏尽量设计得简单有趣，这样可以兼顾各个阶层的学生。
- （2）慢慢地将游戏贴近生活，让学生明白英语仅仅只是一门语言，而语言需要经常用才能避免枯燥与无味，学习起来才会更加努力，更加自主，并起到事半功倍的效果。
- （3）设计游戏要具有针对性，把各类游戏的作用充分运用起来，帮助学生学习英语基本知识。

作者把英语课堂常用的游戏大致分为引导型、引导运用型、运用型和发散型四种：①所谓引导型是老师引导学生识记的游戏；②引导运用型是将二者结合起来，这种游戏可以随即的检验学生的识记能力和结果；③运用型是指学生能在游戏中运用到已经学会的单词、句型或者单词短语；④发散型是指没有具体的需要解决的问题，教师设置一个话题供学生发挥（在游戏设计篇里面有详细介绍）。

在众多的游戏中作者选出了一些最有代表性的游戏，它们既不需要准备太多道具又能在实际操作中发挥作用，很适合在农村缺少教学设备的学校推广和运用，以供参考。

1.1.2.1 引导型游戏

1) 听声辨位游戏

听声辨位游戏是模仿雷达辨位的而发明的。老师给出一个要学的单词，找一名同学出来扮演盲人找东西，其他同学有强有弱，有快有慢地读该单词，当“盲人”离要找的东西越近其他同学读此单词的声音和速度应该越

来越强烈和急促,反之亦然。为营造比赛的竞争氛围可以分组进行,在规定时间内完成者获胜,或者找到正确位置耗时最少一组获胜。获胜一方可以获得1分。

2) 模仿游戏

模仿游戏对于小学生而言很有帮助而且学生反映很好。老师先读一遍句子学生模仿,学生以组为单位一个一个站起来模仿,读得对的加一分,错的或者不准确、不清楚的不加分。每个同学都能参与,同时因为学生集体荣誉感都比较强,所以原本不会的同学就会主动去问已经会了的同学,大家很认真地记忆句子的读法。就连平时胆子很小的学生都敢于开口。为集体争得分数会使他们感到无比的自豪,从而增加学习英语的乐趣和信心。

3) 一口气游戏

每组派一名同学,看哪一组的同学能在一口气的情况下读同一个单词读的次数最多。次数最多的那一组可以获得一分。这个游戏既锻炼了肺活量,又帮助学生反复读单词,更增加了竞争性和乐趣。

4) 开火车游戏

此游戏在实际课堂里反映很不错。游戏规则:分组传单词,从第一个开始说单词,一直传下去直到最后一个同学。每组每出一个英语总时间最少!最后看哪一组用时最少用时最少的一组获胜可以获得一分。这个游戏可拓展为传句子,效果很不错,同学之间的默契得到了改善,同学之间相互勉励,相互学习,体现了很强的集体荣誉感和团结精神。

1.1.2.2 运用型游戏

1) 对口型游戏

老师说单词但是不出声,小组抢答,要求猜出老师所示单词正确的可以获得1分。

2) 抢读游戏

老师在黑板上写几个需要记住的单词,学生们熟读之后游戏开始。老师用教棍在一个单词上点几次,那么会读的同学要站起来读几次,次数和读音都对的有效人数,人数最多那一组可加一分,积分超过5次的为胜者。

3) 拼单词游戏

每组指定由不同的学生代表不同的字母。老师出一个单词,老师说开

始之后的 10 秒内，学生立刻按照各自代表的字母组合，要求按照正确顺序拼成单词。正确组合那一组获胜。胜方可以得 1 分。这个游戏的目的是让同学们在充分理解单词构造的前提下，身在其中地去组成单词，举一反三。

4) 兔子蹲游戏

每组选一名学生分别代表不同的单词，由任意一名同学开始念“AA down BB down than BB down”接下来就是 BB 同学念“BB down BB down than DD down”以此类推，出错或者反应慢者将被淘汰。剩下的两名同学进行难度更大的对抗。两人分别代表不同的几个单词，一方念的如果不是对方代表的单词对方应该说 pass，然后继续由之前的一方念。在此过程中出错或者反应慢的失败。获胜一方加 1 分。

5) 练习听力的游戏

老师每一次连续三遍读多个单词，给时间让同学记忆，然后再念一遍，这一遍老师故意遗漏某几个单词并要求同学找回那几个单词，找到最多的一组获胜，可加一分。

6) 猜价格游戏

猜价格游戏要求教师画出或者拿出一个物件，让学生猜价钱，或者拿出多个东西让学生猜个数，过程中学生举手猜数字教师只能用 more/less 回答，最后猜到具体数字的那一组获胜。获胜一方加 1 分。

当然，游戏是千变万化的，不同的游戏可以有不同的玩法，同样的游戏可以演变成很多种不同的游戏，这需要老师本人就不同的教学对象和情况自由发挥。

1.1.3 新鲜有趣的事物

孩子都有一种强烈的好奇心理，对新鲜有趣的事物有着浓烈的向往心理。老师若能利用好这一点，有效地引导孩子，将使你的课堂变得无限可能。以英语教学为例，在英语这门学科之中新奇事物可以有很多如：外国文化、魔术、手语等。

1.1.3.1 外国文化

喜欢上一门语言往往是从喜欢上这门语言的背景文化开始的，比如很

多外国人爱上汉语不是喜欢中国饮食就是喜欢中国历史，要不就是中国建筑，甚至是因为爱上了一个中国人等等。所以我们可以先就英语文化着手，小孩子对于新鲜事物是很感兴趣的，对于前所未闻的国外生活习惯就更加感兴趣了。讲到英语文化最典型的当属美国和英国，这就要求教师本身对于英美文化必须有所了解。

比如在中国，孩子爱玩，忘记做家庭作业了直到临睡前才记起，大部分中国家长就会告诉孩子明天再做，可是西方家长就一般会要求孩子熬夜做完。

一个中国妇女抱着几个月大的婴儿在公园散步，迎面走来一个外国人，外国人看着小孩用中文说了一句：“你的小孩真好看。”中国妈妈马上用双手护住小孩扭头就走。外国人一脸不解，分析原因：中国妈妈对于陌生人的戒备心很强，以为这位外国人对她的小孩有威胁。而外国人的赞美仅仅是由衷而发的。

一个中国学生在坐公交车的时候看见一个外国年长的妇女主动让出自己的座位说“you can take this seat.”意思是想让座位给年长的，这个在我们中国是一个美德值得推崇，可是那个妇女并没有在意反而板着脸不高兴的说“I am just 50 years old. It is no need to do so.”在西方人看来他们希望自己一直保持年轻做自己力所能及的事情，不到万不得已他们不希望自己被看做是弱势群体，这些文化差异如果大家事先了解就不会出现上述的尴尬。

在中国，人们比较关注他人的生活或工作情况，多问一两句是表示关心。在西方，人们的一切行为都以个人为中心，个人利益是神圣不可侵犯的。人们日常交谈，不喜欢涉及个人私事。而生活或工作的某些具体状况都被他们视为隐私，有些问题甚至是他们的忌讳，所以一般情况不要随便提及，如询问年龄，婚姻状况，收入情况，宗教信仰等。

记得我在上一节英语启蒙课时向学生介绍了美国黑人打招呼时独有的手势，孩子们很活跃还自己发明了很多好玩的手势，有的甚至还用到了生活中。可见他们对好的新鲜事物是很有热情和想象力的。了解西方文化不仅可以提高学生兴趣避免文化冲突，还可以学习国外好的文化习惯。如：在做错事情之后，西方的孩子是一定要被要求说 sorry 的，可是在中国就不一定了。在西方，thanks 或者 thank you 也是需要孩子常挂在嘴边的。这

些都是我们中国孩子需要学习的地方。

接下来列举一些作者从各处搜集到的一些关于中西文化差异的较为典型事例以供参考。

实 在

某大学校长在介绍一名来自美国的外教时说道“女士们、先生们我很高兴向大家介绍一位美女教师，她是一名来自大洋彼岸美国的好老师。大家欢迎！”

这番话令美国女教师一脸难堪的样子。

【文化差异】中国人介绍来宾一般喜欢用好听的言辞来形容。但美国人认为，在不了解对方的情况下是不应该评判对方的。主观性的评论，即使是美言，也会给人唐突、强加的感觉。对以上那番介绍，美国女教师感到难堪的原因是“美女”和“好老师”两个词。在那种场合，介绍应该突出被介绍人的身份、学历、职务等，而不应该是外貌和貌似无根据的评论。相比之下，如果把 pretty 和 good 改成实际教育背景 and 经历，这样的介绍句比较客观，令人容易接受。比较下面改变措辞的介绍：

女生们、先生们，我很高兴向大家介绍一位来自大洋彼岸美国新老师，凯文·凯特老师。她是一名有着丰富英语教学经验的美国文学博士。

温馨提示：介绍客人要介绍客观事实，不要妄加评论。要注重场合适合身份，不要刻意强调外貌。

独 立

中国人与西方国家人民寒暄时，也存在着很大的文化差异。看到别人不舒服，不要以为自己能照顾他就算是关心他。如接下来的一段对话：

中国人：你看起来气色不好。有什么不舒服的吗？

外国人：我生病了。可能是感冒。

中国人：去看看医生吧，多喝水。吃药了吗？要不试试针灸吧？针灸挺管用的。多穿点衣服，好好休息一下。

外国人：怎么感觉你是我妈呀？（随即便走开了）

【文化差异】美国人比较看中个人的独立性。受人照顾往往被视为弱者。给对方出主意或提建议时，不能使对方认为自己小看他的能力。国外的人

面对同样的情况一般的回答是：“照顾好自己，不久就会好的，上帝保佑你。”而中国人则以出主意、提建议表示关心，而且以亲人的口吻，或以过来人的口气建议别人怎么怎么做，这在西方世界行不通。

温馨提示：对病人表示关心，不必尽提建议。

诚意和礼貌

有一个美国人在中国上班，中国同事总是对她说：“有空来坐坐。”可是，半年过去了，美国同事从来没有上过门。中国同事又对她说：“我真的欢迎你来家里坐坐。如果没空的话，随时打电话来聊聊也行。”一年下来，美国同事既没有来电话，也没有来访。奇怪的事，这位美国人常为没人邀请她而苦恼。

【文化差异】中国亲朋好友同事之间的串门很随便，邀请别人来访无需问对方确定时间，自己去探访别人无需郑重其事征得同意。美国人则没有串门的习惯，一年内遇到大节日，亲朋好友才到家里聚一聚。平时如果有事上门，首先要有时间确切的预约。没有得到对方的应允，随便上门是不礼貌的行为。因此，美国同事对“有空来坐坐”这句话只当作虚礼客套，不当作正式邀请。无事打电话闲聊也是美国人视为打乱别人私人时间和活动安排的藐视行为。若想邀请美国人上门，应当诚意地与对方商定一个互相都方便的时间。

温馨提示：有心约会要主动约时间地点。

随和有度

一位美国教授来华任教，他主动让学生称呼他的名字 Mike，声明不必以他的姓氏与头衔相称，如：Dr. Smith 或 Prof. Smith。不久，他和学生已相处很好，上门找他的学生络绎不绝，使他应接不暇，倍受打扰。有的学生见面时，与他开玩笑说：“中国菜好吃吧？瞧你胖了不少呢！”在路上，一些陌生人也对他大大咧咧地喊道“Hello, Mike”。他渐渐地苦恼起来。

【文化差异】在美国，教授对学生，老板对雇员，甚至长辈对晚辈，常常主动要求以名相称，以示关系随和。但这是在他/她本人允许的前提下，而且是表面形式而已。如果素昧平生，毫无往来，或只是初打交道，冒然称呼对方的名字，会给人留下“冒失鬼”“粗鲁汉”的印象。另外，

对方平等待人、不拘身份，不等于可以让人肆无忌惮，无拘无束，没大没小。相处时，嘴巴上以名相称，心中仍应记住对方的身份。在一些庄重场合，例如：老师和校长在一起时，学生对老师不能像往常那样直呼其名，必须以“某某教授”或“某某博士”相称。英美人即使当关系变得很熟悉时，仍然不会亲密“无间”。他们对各自的隐私领地会保持距离。隐私包括私人时间、住所、物品、年龄、体重、长相等。在上面的例子中，中国学生犯了三个忌：随处叫名、随时上门、随便评论体重。所以美国老师很不习惯。

温馨提示：称呼和上门要得到对方允许，交谈不要论及对方隐私。

谦 虚

一跨国公司午饭间几个外国职员和几个中国职员在聊天，其中一位加拿大男士想夸赞他的一个中国女同事的丈夫。出现以下对话。

加拿大人：你的丈夫是个好男人，洗衣做饭样样精通。

中国人：怎么会。你只是不了解他。

此时该中国女子转头向另一个加拿大女同事开始夸奖起加拿大女同事的丈夫，这位加拿大女同事又会怎么回答呢？

中国人：你的丈夫是个好男人，他阳光帅气，歌唱得很好。

加拿大：谢谢。我以他为荣。

【文化差异】中国人的观念中别人表扬自己或自己的亲人时一般会谦虚地推诿，可是心里却是一个劲的高兴。即使对方说得很是中肯，也要尽量挑出毛病来自贬一番。在英语国家，对夸奖的正确反应应该是表示感谢。所谓的推诿或谦虚容易引起对方误会，以为自己夸奖的人确实有很多不好之处，或者会引起其他的猜测。

温馨提示：对善意和符合实际的夸赞同用“Thank you”表示感谢。

不成敬意

一位英国医生来华协助完成了某特殊眼科手术。准备回国之际，中国方医院代表病人赠送了表示谢意的礼品。尽管礼物价值不菲，但他仍按中国礼节说：“略备薄礼，不成敬意。”当时的情况是这位英国医生皱了皱眉头没说什么，脸上一副不知该如何是好的样子，中方代表也不知所措。

【文化差异】在西方，赠送礼品时，主人尽可能向客人说明礼品的意义和特点，希望客人能喜欢。西方人不计较礼物的实际价值，更重视礼物的内在意义和特点。

温馨提示：送礼不必贬低礼品价值。

学习英语的目的不仅仅在于能听懂外国人说话和表达自己的思想，更重要的是可以和外国人很好的交流和相处。了解外国的文化习俗显得尤为重要，故让学生了解中外文化差异，消除文化障碍是比传授英语语言知识更重要的一个教学任务。并且因为好奇学生可以提高对于外国语言学习的兴趣，从而达到一定的教学目的。

1.1.3.2 魔 术

魔术是一种障眼法，也是一种技能，它的存在一样需要知识作为基础，而它所运用到的知识大都以物理和化学等为主。所以在物理、化学还有科学课上，当遇到适合的知识内容时完全可以将课堂内容适应地神秘化。且不说这些可以和魔术扯得上关系的科目，就连英语课上，作者也经常用魔术来吸引学生的眼球。

当然，变魔术主要不是为了教他们学魔术，而是把魔术作为一种奖励，在课堂游戏结束之后获胜的那一组才能得到魔术的“真传”。有一次某老师变了一个将两根橡皮筋用两只手的拇指和食指拉紧，然后在表面上没有任何帮助的情况下变进变出的魔术，虽然魔术简单但是对付小孩子和没有见过这个魔术的人来说那是绰绰有余。学生看了老师的表演之后简直疯狂了，为能获得游戏胜利绞尽了脑汁，所以学习特别认真。有句话说得好“合理利用自己的知识、技能可以让自己飞起来”。

1.1.3.3 英语课堂手语

英语课堂手语类似聋哑手语但是又不尽相同，聋哑手语的目的在于交流，课堂手语的目的在于记忆单词和句子的意思，和了解英语基本语法知识，感受语言的真实存在感。学生通过学习课堂手语可以基本完成生活上的简单对话，这样的技能可以极大的提高学生的自豪感。如：学生学会几句课堂手语之后会在其他班没学过课堂手语的学生中炫耀。此外课堂手语因为借鉴了

聋哑手语中形意结合的优点，所以在比划的过程中已经把英语意思记住了，可以说也是一种在快乐中学习的方法。以“*What's your name?*”为例，手语有助于快乐地学习该表达，但缺点是：要求学生学习一门新的技能难免会增加学生的学习任务；对任课教师也提出了学习手语技能的额外要求。



What

注解：1. 双手于胸前水平摊开，五指并拢，手背朝上。

2. 双手同时反转180°，手心朝上。



is

注解：1. 食指和中指交叉呈X型并拢，手心朝外，手前臂竖立，保持不动。

2. 突然前臂下打，手型不变。



your

注解：1. 右手食指伸直，指向前方。

2. 突然把食指收回握拳。



name

注解：左手拇指和食指抱拢，右手伸出食指从上向下比划

1.1.4 较少的作业

要知道为什么学生喜欢较少的作业，单从学生喜欢的科目便可以略知一二。音乐、体育、美术或者信息技术这些科目的往往是学生最喜欢的科目，究其原因可以从这一类科目找到一个共同点——没有家庭作业。事实上，这几个科目并不是没有作业做，而是没有必要做。这几门科目都是技能课，对义务教育阶段的学生技能要求相比语文、数学、外语要低很多。设想一下学校对学生音乐、体育、美术或者信息技术四方面的技能要求达