



教师用书

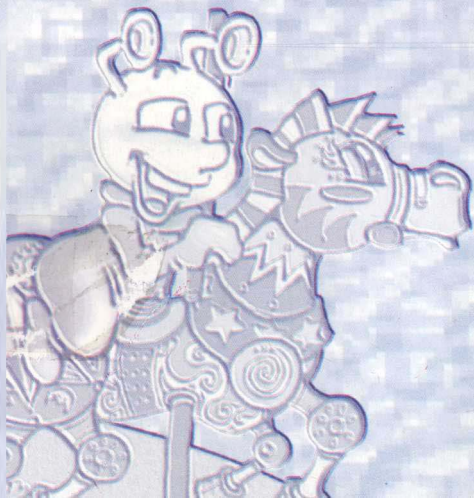
3

Kid's English

儿童英语

(二年级 上册)

广东省教育厅教研室 编著



广东人民出版社



教师用书

3

Kid's English

儿童英语

(二年级 上册)

广东省教育厅教研室 编著



主 编: 邹启明
副主编: 黄志红
编 者: 唐锡玲
古瑛若
何国平
谢李莉
彭雪红

广东人民出版社

儿童英语教师用书③

(二年级 上册)

广东省教育厅教研室 编著

*

广东人民出版社出版发行

鹤山市教育印刷有限公司印刷

(地址: 鹤山市沙坪镇大林路)

850 毫米×1168 毫米 32 开本 1.75 印张 35,000 字

2005 年 7 月第 1 版 2006 年 7 月第 2 次印刷

ISBN 7-218-04992-3/G·1284

定价: 5.00 元

如发现印装质量问题, 影响阅读, 请与承印公司联系调换。

售书热线: (020) 83791084 83790667



前 言

《儿童英语》(Kid's English)是为小学一至二年级学生编写的英语教材。根据教育部《关于积极推进小学开设英语课程的指导意见》，小学英语教育从三年级开始。因此，小学一至二年级的英语学习实际上是预备阶段。根据教育部《英语课程标准》的精神以及该年龄段儿童的心理特点，我们将本阶段的教学任务定位在培养学生英语学习的兴趣，而不是传授英语语言知识。因此，在编写过程中，我们始终以激发和培养学生对英语学习的兴趣，鼓励他们大胆开口说英语，用英语进行交际作为主要目标，而将学习英语语言知识作为次要目标。

一、教材基本特点

1. 以故事为主线的主课文。

本套教材的课文组成一个连贯故事，描述了一个外星球的儿童在地球上生活与学习英语的经历，每一课的主课文都是一个独立的情节，每个情节相互连接，形成一个完整的故事。这种编写方法不仅有利于语言的重复再现和升级，而且便于教学。教师可以采用讲故事的方式，帮助学生掌握课文内容，复习学习过的课文。

2. 以歌谣和歌曲为辅的语言输入方式。

除了主课文外，本套教材还通过歌谣和歌曲向学生提供丰富多样的语言素材。歌谣和歌曲的主要语言与主课文的基本语言相同，但有所扩展。采用这种方式提供语言输入不仅有利于学生开口、上口，而且也可以活跃课堂气氛，有利于培养学生的学习兴趣。

3. 以活动和游戏为主的语言产出方式。

本套教材通过活动和游戏，让学生使用学到的语言进行交

际。这种语言产出方式起了模拟真实交际环境的作用，同时还能活跃课堂气氛，激发学生的想象力，培养他们的学习兴趣，让他们在做和玩中自觉使用英语进行交际，使英语学习更为自然。

4. 以交际为目标的教学模式。

本套教材的每一课都有具体的交际目标。学生通过朗读歌谣、演唱歌曲、听说故事等任务掌握所需语言知识，然后在表演、活动和游戏等任务中进行互动交际，达到预定的目标。

5. 以学生为中心的互动活动方式。

本套教材突出以学生为主体的、以小组活动和结对活动为主的的活动方式。这种活动方式不仅有利于语言交际，而且可以培养学生的自信心以及相互学习、相互帮助的团队合作精神。

本套教材共分四册，供小学一、二年级四个学期使用。每册15课，每课五项内容。其中1~12课为必学课，13~15课为选学课。具体由教师根据本班学生学习程度和教学时间确定。本教材每周至少需要两个长课时，每周完成一课。教师可以根据学生的学习进度，合并或压缩每课的授课内容。

二、教材教学基本模式

1. 歌谣。

歌谣的目的是让学生通过有节奏的大声朗读，掌握本课的输入语言，熟悉英语的发音特点和韵律。歌谣的特点是节奏性强，易上口，语言简单，有利于学生开口说英语。教师在朗读歌谣或播放歌谣录音的时候，要注意引导学生打拍子掌握节奏，在学生朗读过程中，引导他们注意属于输入范围的语言，并根据歌谣的韵律来朗读。

2. 歌曲。

歌曲的目的是让学生通过唱歌，在感受歌曲优美旋律的同时，掌握本课的输入语言，熟悉英语的发音特点和韵律。歌曲的特点是轻松愉快、有节奏、语言简单，有利于学生上口和记忆，



以及建立自信心，也有利于活跃课堂气氛。教师在唱歌或播放歌曲录音的时候，要注意引导学生打拍子掌握歌曲的节奏。在学生学唱的过程中，教师要引导他们注意属于输入范围的语言和发音，注意歌曲的韵律与节奏。

3. 故事。

故事的目的是激发学生模仿、体验语言的学习潜能，掌握本课的语言输入，让学生通过角色表演，掌握故事内容，运用故事的语言进行交际，以巩固所学语言知识。这是一项将语言输入与语言产出相结合的语言活动。故事的情节不但给儿童的语言学习提供有意义的语境，还提供自然重复的语言输入，易于激发儿童的情感和想象力。教师在讲述故事的时候，可以利用声音、眼神、面部表情、肢体动作、图片、实物等引起学生兴趣，揭示语言意义，激励学生参与，并适当地插入属于本课输入范围的英语句子和单词，以加深学生对本课语言的印象。在听完课文录音后，教师可以挑选部分学生饰演故事里的角色，进行表演。

4. 活动。

活动的目的是让学生通过做、听、演等方式，运用所学语言，进行互动交际。活动的主要形式是小组活动和结对活动。教师在组织活动时，一是要做好活动的介绍，通过示范让学生掌握活动的程序与要求；二是要监督学生在活动中自觉使用规定的语言进行交际；三是要协调小组成员之间的相互配合与相互学习；四是要注意掌握活动的时间与空间；五是要做好活动评价工作，具体可以采取自我评价、同学评价和教师评价相结合的综合评价方式。

5. 游戏。

游戏的目的是让学生在玩的过程中，运用所学语言，进行互动交际。游戏的特点是能利用儿童的好胜心，通过游戏的步骤和规则给学生提供一种急切需要交际的英语学习情境，从而使他们

能在一种有意义的快乐的活动情景中为了赢得游戏而积极主动地去理解、学习和运用语言。游戏还能给学生提供通过各种不同的组合进行活动和交往的机会。实际上学生的注意力在游戏本身，而不是玩游戏时所运用的语言。这样，游戏可使学生在一种无意识的状态中兴奋并积极地操练和运用语言。游戏的规模有大有小，主要分为全班游戏、小组游戏和结对游戏三种。教师在组织游戏的时候，首先要解释清楚游戏规则，尤其是强调必须使用规定的语言进行交际的规则；其次通过示范让学生了解游戏的程序与规则。在游戏过程中，教师可以自己担任裁判，也可以指定一些学生担任裁判，督促大家遵守游戏规则。游戏结束后，教师要做好评价工作，给学生适当的鼓励与奖励，以调动他们的积极性。

三、教材配套系列

为了帮助教师顺利完成教学任务，本套教材除主教材外，还有以下的配套材料：教师用书、课文挂图、课文录音、资料包（含手工、图片、卡片、头饰、面具等）、教学培训材料（含示范课录像）、课文 VCD、分类画册和手册等，供教师在教学中使用。

我们认为，教学不仅是一门科学，同时也是一门艺术。交际教学法强调以学生为主体的学习模式，同时更强调教师在其中所起的指导、组织和协调作用。我们所提供的教学模式不是完美无缺的，它们只是体现了我们的编写原则、指导思想和教学理念。教师在使用本套教材的过程中应当发挥自己的想象力和创造力，大胆实践自己的教学方法，从而取得理想的教学效果。

编 者

2005 年 3 月 26 日



目 录

Lesson One	On the bus	(1)
Lesson Two	A running house!	(4)
Lesson Three	To the zoo	(7)
Lesson Four	A big cat!	(10)
Lesson Five	He has a long nose!	(13)
Lesson Six	What a long neck!	(16)
Lesson Seven	An animal show	(19)
Lesson Eight	What do they eat?	(22)
Lesson Nine	On the boat	(25)
Lesson Ten	On the train	(28)
Lesson Eleven	Play time	(31)
Lesson Twelve	Up and down	(34)
选教部分		
Lesson Thirteen	Merry-go-round	(37)
Lesson Fourteen	Hide-and-seek	(40)
Lesson Fifteen	Time to go	(43)



Lesson One On the bus

目标: Able to show politeness and care.

语言输入: bus take my seat come here Merry Town

所用教具: 挂图 录音机 音乐录音带 布娃娃

教学建议:

1. 歌谣

这首歌谣描述一群小兔子乘车到快乐城,并邀请小棕兔一起坐车。本歌谣突出“On the bus”的主题,语言简单,所有语言都属于输入范围。教师可以先让学生看插图,看他们是否明白图意。然后指着图,用“This is ...”句型来让学生明白“bus”、“rabbit”等单词的意思;用动作和手势来表示“come on”、“get on the bus”、“take a seat”。在学生会读这些词和短语后,教师才播放录音。在学生听几遍后,让学生边听边跟着录音朗读整首歌谣,或让他们一句一句跟着录音朗读。教师要着重指导学生注意朗读的节奏。在朗读过程中让学生特别注意用轻快的语调,以体会兔子们的快活。在全体学生都能熟练朗读后,教师可以让学生分组朗读,然后请一些学生在班上表演。等大家熟悉歌谣后,教师可以采取小组朗读的方式,进行比赛。

本歌谣押[au]韵,教师要指导学生读好“town”、“Brown”和“around”等词。同时,要引导学生发好歌谣中出现的其他元音,如[ʌ]和[æ]等,也就是说,注意读好“come”、“bus”、“happily”等单词。

2. 歌曲

这是一首情景对话歌。它描述了在公共汽车上因人多,孩子们相互让座的情景。目的是让学生学会如何请别人坐,如何道谢。歌曲的语言简单,是课文的主体语言,如:“Come here.”

“Take my seat.” 歌曲旋律轻快，起伏不大，容易上口。教师教唱这首歌时最好挂出歌曲挂图，配上动作，使学生更容易理解歌词和意境。这首歌的歌词包含了丰富的德育内容，教师要利用这一机会培养学生尊老爱幼，互相帮助的意识。学生学会唱这首歌后，将他们分成四人一个小组边唱边演，最后评出表现最佳的小组。

3. 故事

这个故事是说 Hello 与小朋友们乘车去春游的事情。清晨，Hello 和 Mary 来到学校门口乘车。车上的位置都坐满了。老师给两个小朋友让座，Kay, Jack 和 Terry 也请他们和自己一起坐。Mary 高兴地与 Kay 坐在一起，Hello 却手抓拉环，脚钩拉环，吊在车顶上，并说这就是他的座位。这课的重点是关心他人，主要语言输入是让座。在讲述这个故事之前，教师应该先让学生回顾第二册的故事内容，然后问学生 Hello 要与其他小朋友乘车去春游，如果车上的位置都坐满了，你会怎么办，以导入关心他人的主题，同时通过肢体语言来解释 “take my seat” 和 “sit with me” 的意思。然后播放录音或 VCD，边播放边配以肢体语言，帮助学生理解。听完故事后，教师可以问学生 Hello 这样坐安不安全，我们应该怎样请 Hello 下来，以暗示学生运用目标语言做出让座邀请。最后，老师可以再次播放录音或 VCD，找几个小朋友分别扮演故事里的角色，边听录音，边表演。

4. 活动

这项活动是让学生进行角色表演，在表演中学会给老人、小孩和抱小娃娃的母亲让座。其目的是让学生使用 “Take my seat, please.” “Sit here, please.” 进行让座与应答。首先让学生自己选择自己喜爱表演的角色，采用自由组合的方式相互让座，然后交换角色，扮演不同的人物。教师应要求学生一定要用所学的句子来完成对话。最后表演在歌声中结束。教师还可以组织小组进行



表演竞赛，看谁说得好、唱得好或表演得好，可以让学生进行互相评价。

5. 游戏

这个游戏是根据大家熟悉的听音乐抢凳子游戏改编的。主要练习的内容是：“Come here.” “Sit with me.” 其余的语言教师可根据实际灵活使用，如：“Ready? go.” “Sorry, no seat for you.”

参加游戏的人数可根据实际调整，如果课室的空间比较小，则建议用3张凳子，7位学生参加游戏。为了增加游戏的趣味性和增加热闹的气氛，可以考虑分组比赛的形式，每次一组各派出一名代表参加，看谁的反应快，反应准，坚持到最后的胜利者为该组争得分数。

Lesson Two A running house!

目标: Able to describe bus-riding and show excitement.

语言输入: slow fast light down boat drive
row

所用教具: 挂图 录音机 附页插图 彩色画笔

教学建议:

1. 歌谣

这首歌谣描述小鸭子的帆船在河上欢快地行驶, 时快时慢。本歌谣与单元主题“A running house”的主题相关。主题中的“running house”指的是飞跑的汽车, 歌谣的“sailing boat”则是指乘风破浪的帆船。歌谣语言简单, 所有语言都属于输入范围。教师可以先引导学生看图, 弄清楚 Duckie 在干什么。利用图片让学生明白“Duckie”、“boat”、“river”和“sea”等词的意思。用手势表示“fast”、“slow”和“down the river to the sea”。教师朗读歌谣或播放歌谣录音的时候, 要指导学生留意朗读的节奏, 让学生边听边用手打拍子。听了几遍后, 让学生一句一句朗读, 然后进行连贯朗读。等大家熟悉歌谣后, 教师可以采取小组集体朗读的方式, 让各个小组轮流朗读, 进行比赛。在全体学生都能熟练朗读后, 可以让几个学生在班上指着图画表演。

本歌谣押 [əu] 韵和 [i:] 韵, 教师要指导学生读好“boat”、“slow”、“sea”和“be”等词。

2. 歌曲

这是一首游戏歌。它讲述了汽车跑得快, 船走得慢。目的是让学生在动作、歌曲中学会描述性句子。歌词属于本课输入语言, 但在发音上可能会让学生感觉到有点困难, 如: “drive”、“row”、“run”、“fast”、“slow”, 但它们在歌中不断重复, 而且学



生可以边唱边做，配合歌曲旋律节奏，也是很容易上口的。第一次播放歌曲录音的时候，教师可以同时拍手打节奏，让学生感受轻快的旋律和鲜明的节奏；第二次播放时，就要配上开车、划船、跑步的动作，并且要时快时慢，激起学生的热情，一旦他们学会唱这首歌，就能主动参与唱歌活动。最后，让学生排成四排，集体演唱，气氛会非常的活跃，学生也会更积极投入。在以后的课堂教学中还可以用这首歌调节课堂气氛。

3. 故事

这个故事描述 Hello 与小朋友们在车上的经历。Mr. Park 让 Hello 坐在司机身旁，帮他扣上安全带。汽车在公路上飞驰，Hello 很兴奋，说这是一座会跑的房子。Miss Lee 告诉他这是汽车，但 Hello 仍坚持他的意见，引得大家都笑了起来。汽车遇到红灯，停了下来。司机告诉 Hello 遇到红灯要停车。绿灯亮了，汽车又开动了。Mr. Park 告诉 Hello 绿灯是通行的信号。Hello 很高兴，说原来大家都喜欢绿色。这课的重点是交通安全，主要语言输入是关于交通信号。教师在讲述故事前，可以先问学生乘车时如果坐在前排，应该注意什么，以引入扣安全带的情节。然后问学生在过马路时应该注意什么，以激活红绿灯的背景知识。在播放录音或 VCD 时，教师可以表演故事情节，帮助学生理解故事内容。播放结束后，教师可以采用提问的方式，摸查学生是否理解 “a running house”、“stop”、“red light”、“green light” 的意思。教师还可以问学生为什么 Hello 会说，“We all like green.” 以帮助学生回忆 Hello 喜欢绿色的特点。最后，教师可以再次播放录音或 VCD，找几个小朋友分别扮演故事里的角色，边听录音，边表演。

4. 活动

这项活动是让学生给附页上人行道的交通灯上颜色，从而让学生加强交通安全意识。其目的是让学生使用 “Why do you

stop?” “Look! It's red light.” “Can I go now?” “Yes, it's green light.” 进行交际。活动可以先采用同桌相互问答的方式，然后前后座位进行交际。教师应要求学生一定要用所学的句子完成交际。最后，教师还可以抽查一两个学生与教师进行问候交际，或相互进行交际。

5. 游戏

选出一个学生扮演交通警察，站在比赛场地的中间，手中分别举着表示红灯和绿灯的圆形牌子。另外选出两名参加听口令比赛的学生站在起跑线上，背对着举牌子的学生，他们对面较远处有表示终点的牌子。

游戏开始，扮演交通警察的学生向坐在下面的学生举起绿色的牌子，大家提示参赛的学生说：“Green light, go.” 这时，参赛的学生向终点走去。当扮演交通警察的学生举起红牌子时，大家齐说：“Red light, stop.” 参赛的学生就不能走。最后，没有违反游戏规则，准确作出反应，最快走到终点的学生为胜利者。



Lesson Three To the zoo

目标: Able to give explanation of a place or things.

语言输入: zoo animal tiger lion hippo deer
sheep

所用教具: 挂图 录音机 动物图片 动物头饰

教学建议:

1. 歌谣

这首歌谣的目的主要是为了帮助学生熟悉动物园里动物的名称。这里提供的动物名称近十种,不一定要要求学生全部记住。教师可以先让学生看课文插图,分别学会或复习“tiger”、“lion”、“hippo”、“bear”、“monkey”、“rabbit”、“deer”、“sheep”等动物的名称。然后引导学生看图找出动物们在干什么,学习“sleep”、“play”等词。动词“live”不容易用动作表示,教师可以引用“The zoo is the animals' house. The animals live in the zoo.”引出“live”的意思。教师在朗读或播放歌谣录音的时候,提醒学生边听边用手打拍子,掌握歌谣的韵律。在播放一两次录音后,可以让学生一句一句地朗读,或做连贯朗读。熟练后,可让全班学生分组朗读。另外还可以让学生分别选一个动物的名称代表自己,并做一个动作(教师要对学过的动词心中有数,并帮助学生复习),如:“play”、“sleep”、“eat”、“sing”、“count”、“jump”、“swim”、“fly”、“run”等,并辟出教室的一角做个动物园,让这些学生站在里面。其他学生则一齐念小诗,念到某种动物的名字时,代表这种动物的学生站起来,向大家挥手致意。

本歌谣押[u:]韵和[i:]韵,教师要指导学生读好“zoo”、“too”和“sleep”、“sheep”等词。

2. 歌曲

这是一首情景对话歌，对话发生在去动物园的路上，目的是通过歌曲和学生熟知的情景，学习询问去哪里，动物园是大还是小，以及如何回答。利用了前面学过的“Where are you going?”设置了去公园的情景，自然地引出了新句子“Is the zoo big or small?”教唱这首歌时，教师最好能利用光盘或自己动手做课件，将歌曲情景分步展示出来，让学生边看边演唱。学生学会唱这首歌后，教师可以设置其他类似的情景，引导学生变换一些歌词再唱，如将“zoo”改成其他地点，将“big or small”根据前面的答语，改成其他形容词等。

3. 故事

这个故事讲述大家向 Hello 描述动物园的情况。Mr. Park 告诉 Hello 他们去动物园，Miss Lee 告诉他动物园就是动物的家。Hello 不懂动物是什么，Mary 又告诉他猫和狗是动物。Hello 以为动物都很小，所以动物园一定很小。Kay 告诉他有些动物是很大的。说着话，汽车已经来到动物园。动物园的大门是一只猴子的嘴巴，Mr. Park 说这就是动物园，Hello 大吃一惊，原来动物这么大。这课的重点是通过举例帮助他人了解情况。主要语言输入是提问和回答。教师在讲述故事前，可先问学生 Hello 他们要去哪里玩，以导入动物园的主题，并复习“cat”、“dog”、“house”、“animal”等单词。播放录音或 VCD 时，教师可以用肢体语言和表情帮助学生理解故事内容和疑问、吃惊的情节。播放后，教师可以问学生 Miss Lee, Mary 和 Kay 是怎样帮助 Hello 理解“zoo”和“animal”这两个单词的，以引导学生掌握运用背景和已有知识学习新知识的学习策略。最后，教师可以再次播放录音或 VCD，找几个小朋友分别扮演故事里的角色，边听录音，边表演。

4. 活动

这项活动是让学生通过观察动物不同的家，提高学习的兴



趣，复习所学过动物的名称。其目的是让学生使用“Where is the cat's house?”和“It's here.”进行问答。活动可以采用同桌相互交际或者自由组合进行对练的方式。教师应要求学生一定要用所学的句子完成提问与应答。最后，教师还可以抽查一两个学生与老师进行交际，或相互进行对话，并进行同伴或师生之间的评价。

5. 游戏

游戏的目的是利用搭乘汽车的情景练习：“Where're you going, Little Mouse?” “I'm going to the zoo.”

操作说明：一个学生扮演司机，边模仿开车的动作，边走向其他学生。其他学生头上分别戴着老鼠、猴子、猫、狗、猪、鸭子的头饰。开车的学生对着一个带着老鼠头饰的学生说：“Where're you going, Little Mouse?”该学生说：“I'm going to the zoo.”开车的学生对他说：“Come on, please.”戴着老鼠头饰的学生搭着开车学生的肩膀，好像开着车一样继续行走，边走边说：“We're going to the zoo.”如此类推，加入新的学生，队伍越来越长，可有四个或以上的学生搭着肩膀，一起边走边说：“We're going to the zoo.”