



教师用书

1

Kid's English
儿童英语

(一年级 上册)

广东省教育厅教研室 编著

广东人民出版社



教师用书

1

Kid's English 儿童英语

(一年级 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①

(一年级 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 1.625 印张 30,000 字

2004 年 7 月第 1 版 2006 年 7 月第 2 版

2006 年 7 月第 3 次印刷

ISBN 7-218-04620-7/G·1165

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

2003 年 8 月 26 日



目 录

Lesson One	Hello	(1)
Lesson Two	I am Hello	(3)
Lesson Three	Kay and Jack	(5)
Lesson Four	Let's be friends	(8)
Lesson Five	Goodbye	(11)
Lesson Six	You are great	(14)
Lesson Seven	Good morning	(17)
Lesson Eight	Afternoon tea	(20)
Lesson Nine	Hello's house	(23)
Lesson Ten	Hello's chair	(26)
Lesson Eleven	Where is Jack?	(29)
Lesson Twelve	I am sorry	(32)
选教部分		
Lesson Thirteen	Good evening	(35)
Lesson Fourteen	Good night	(38)
Lesson Fifteen	A new day	(40)



Lesson One Hello

目标: Able to use “hello” and “how are you” to greet each other and respond with appropriate terms.

语言输入: hello hi How are you? I am fine. Thank you.

所用教具: 挂图 彩色画笔 录音机

教学建议:

1. 歌谣

这首歌谣是用问候语排列的顺口溜, 语言简单, 所有语言都属于语言输入范围。歌谣节奏感强, 教师可以一边拍手打节奏, 一边朗读歌谣, 或在播放歌谣录音的同时拍手打节奏。让学生听一两遍后, 教师可以一句一句地引导学生朗读歌谣, 也可以让学生朗读整首歌谣。在朗读过程中让学生拍手打节奏。在全体学生都能自由朗读后, 教师可以抽查一两个学生在课堂上拍手朗读。本歌谣押 [ai] 韵, 教师要指导学生读好 “hi”、“fine” 等词。

2. 歌曲

这首歌曲的教学目的是用唱歌的形式学会最简单的打招呼方式。歌词以问候语为主, 语言简单, 所有语言都属于本课要学习的范围。歌曲旋律轻快, 起伏不大, 教师可以一边拍手打节奏, 一边示范, 也可以在播放歌曲的同时拍手打节奏。让学生听一两遍后, 即可让学生跟着录音一起唱。在全体学生都会唱后, 教师可以抽查一两个小组在课堂上合唱。

3. 故事

这个故事是说小 Hello 乘坐飞碟来到地球的第一天, 飞碟降落在美国的一个小镇上。两个美国孩子, Mary 和 Terry, 在上学的路上见到飞碟, 觉得很好奇。他们向飞碟走过去, 听到飞碟传出来的声音: “Hello!” 于是他们就回答说: “Hi!” 突然, 飞碟的

门打开了，小 Hello 从飞碟里走出来，边走边说：“Hello! Hello! Hi! Hi! Hi!” 在讲述这个故事之前，教师要先介绍故事的背景，也就是课文的《致读者》部分。介绍了故事背景后，再导入本课文的故事。教师要注意强调小 Hello 不懂英语，但又很爱学习，而且记忆力、模仿力很强的特点。在讲述中，教师主要使用中文，并适当地插入关键的语言输入。故事讲述完毕后，教师可以先播放一两遍故事录音，然后挑选三个学生模拟故事情节，在班上表演。为了便于学生区分作名字用的“Hello”和打招呼用的“Hello”，本套教材将人名“Hello”用蓝色字体表示，请教师一开始就引导学生做好区分。

4. 活动

这项活动是让学生在拇指上画脸谱，然后伸出大拇指相互打招呼。其目的是让学生运用“Hello!” “Hi!” “How are you? I am fine. Thank you.” 进行问候与应答。活动可以先采用同桌相互问候的方式，然后前后左右进行问候。教师应要求学生一定要用所有的句子来完成问候与应答。最后，教师还可以抽查一两个学生与教师进行问候交际，或学生相互进行问候。

5. 游戏

这个游戏是模仿中国儿童的拍手游戏。在念“Hello, hello”的时候，双手互拍，在念“Hi, hi, hi!”的时候，双手对拍。在念“How are you? I am fine.”的时候，双手互拍。最后一句重复第一句的动作。这个游戏的目的是借助拍掌的节奏帮助学生熟悉朗读英语的节奏，进一步巩固学到的问候用语。游戏前教师可以请一位学生一起演示拍掌的节奏以及游戏的玩法，游戏时可以先让同桌的学生玩，当学生熟悉了游戏的节奏后，可以鼓励学生加快拍掌的速度，这样就可以增强游戏的挑战性和趣味性。最后还可以分组进行竞赛。小组竞赛结束后，由各个小组选出代表，在班上竞赛，看哪一组的代表念得最准确、最流利。



Lesson Two I am Hello

目标: Able to say one's name and ask for someone's name.

语言输入: Who is he/she/that girl? Who are you? I am ... He/She
is ... Are you ...? Yes. No. monkey guess

所用教具: 挂图 录音机 动物面具

教学建议:

1. 歌谣

这首歌谣描述一只猴子在树上蹦蹦跳跳,捧着个大红桃子,树下一只老虎和黑熊在看着它。歌谣的语言比较复杂,但属于语言输入范围的只有“Who is he?”“He is ...”这两个句子和“monkey”这个单词,其他不属于语言输入的范围。教师可以通过图画帮助学生学习“monkey”。教师朗读歌谣或播放歌谣录音的时候,可以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。本歌谣押 [i:] 韵和 [i] 韵,教师要指导学生读好“he”,“tree”,“monkey”等词。

2. 歌曲

这首歌曲的教学目的是通过问答式的演唱,帮助学生学会询问对方是谁。歌词语言简单,是本课要学习的语言。旋律轻快活泼。教师在唱歌或播放歌曲录音的时候,可以让学生一边打拍子,一边轻声地跟着唱。在听了一或两遍后,让大家跟着录音一起唱。等大家都学会唱后,教师可以选两个学生,让他们以轮唱的方式边唱边表演。第一个学生唱第一和第三句,第二个学生唱第二和第四句。也可以在教师与学生之间,或组与组之间,或男女生之间轮唱,边唱边做动作,以加深学生对主要句子的印象。

学会后，教师可以组织学生在班上相互询问，加强对新同学的了解。

3. 故事

这个故事是讲小 Hello 和 Mary, Terry 相互认识的过程。由于小 Hello 是个外星人，Mary 和 Terry 不自觉地相互问他是谁。接着，Mary 和 Terry 分别介绍自己，Hello 理解了，告诉他们自己的名字叫 Hello。由于他的名字很特别，Mary 和 Terry 都忍不住笑了起来。这个故事主要语言输入是“Who is he/she?” “Who are you?” “I am...” 教师在讲述故事的时候，可以先从上一课的故事讲起，有意识地帮助学生复习上一课的语言，然后带入本课文的主要用语。在播放故事录音后，教师可以找三个学生扮演故事里的角色在班上表演。

4. 活动

这项活动是让学生通过利用人物图片进行对话，提高学习的兴趣，熟悉和正确说出课文中每个人物的名字。其目的是让学生使用“Who is he/she?” 和“He/She is...” 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来完成提问和应答。作为拓展练习，教师还可以让学生带回自己的照片，用同样的方式进行问答。教师可以抽查一两个学生与自己进行交际，以进行同学或师生之间的评价。教师要同时注意纠正学生不正确的发音。

5. 游戏

这个游戏是让学生戴上动物面具，相互猜测对方是谁。其目的是让学生使用“Who are you?” “I’m ...” 这两个句子以及“Yes! /No!” 的回答。游戏的规则是必须用英语提问和回答，猜完后才把面具摘下来。戴面具时要引导学生让猜的学生先戴，这样他就看不到被猜的学生是谁。游戏可以全班一起玩，让全班同学都戴上面具，相互提问与回答。



Lesson Three Kay and Jack

目标: Able to use “This is...” and “That is...” to introduce someone to the others.

语言输入: This/That is ... Sorry, we are late. That's all right.
come on sing never mind

所用教具: 挂图 录音机 彩色画笔 两只玩具猫 (一红一黄)

教学建议:

1. 歌谣

这首歌谣的内容是介绍 Terry 和 Kay, 并邀请他们一起来唱歌玩游戏。歌谣语言简单, 除了 “Let's all have a happy day.” 之外, 其他语言都属于语言输入范围。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。在播放一两次后, 可以让学生一句一句地朗读, 或做连贯朗读。熟练后, 可找一些学生在班上朗读, 一边读一边表演, 如手拉着手围成一圈, 朗读第一句, 然后分别指着一个男学生和一个女学生朗读第二句, 接着相互招手, 朗读第三句, 最后再手拉手朗读最后两句。本歌谣押 [ei] 韵, 教师要指导学生读好 “Kay”, “hey” 和 “day” 等词。

2. 歌曲

这首歌曲的歌词采用了主课文的主要语言编写, 语言简单, 重现率高。目的是教会学生学会在迟到的时候如何道歉。歌曲旋律轻快, 节奏感强。唱歌时, 教师可以一边播放歌曲录音一边做表演示范。听过一两遍后, 再让学生跟着录音一起唱。会唱后, 让学生按小组围成一圈, 手拉手, 边唱边表演。

3. 故事

这个故事介绍了另外两个小朋友, Jack 和 Kay。Jack, Kay,

Mary 和 Terry 是好朋友，他们约好每天一起上学。正当 Mary, Terry 和 Hello 交谈的时候，Kay 和 Jack 从远处跑过来，因为他们迟到了，因此边跑边向 Mary 和 Terry 道歉。见到他们跑来，Mary 向 Hello 介绍 Kay，Terry 向 Hello 介绍 Jack。Hello 从 Mary 和 Terry 的身后冒出头来，向 Jack 和 Kay 打招呼，还把手伸得长长的，分别握住 Jack 和 Kay 的手。Jack 和 Kay 大吃一惊，忍不住相互问他是谁。这个故事的主要语言输入是 “This/That is...” 和 “Sorry, we are late.” 教师在讲述这个故事前，可结合 “This/That is...” 来介绍这四个小朋友，并介绍他们的特点：Jack 是一个活泼爱动的黑人男孩；Kay 是一个很乖巧的亚裔女孩子；Terry 是一个温顺的白人男孩；Mary 是一个有主见、聪明的女孩子。在播放完故事录音后，教师可以找五位学生进行角色表演。

4. 活动

这项活动是让学生通过画简笔画，熟悉所学过的人物 Mary, Terry, Jack 和 Kay，提高学习的兴趣，复习所学过的人物名字。其目的是让学生使用 “This/That is...” 进行交际。活动可以采用四人一组相互交际或者自由组合进行练习的方式。教师发给学生四张小白纸，让学生画简笔画，然后在小组中进行比赛，相互猜出所画人物是谁，看谁画得像。如果猜错了，画漫画的学生要说：“Sorry.” 并指出自己画的人物是谁。每个小组活动结束后，选出画好的一张贴到黑板上，让其他同学再猜。教师还可以抽查一两个学生与自己进行交际，以进行学生与教师之间的互动。

5. 游戏

这个游戏类似击鼓传花，其目的是让学生使用 “This/That is...” 介绍自己的同学，并进一步帮助他们了解 “this” 和 “that” 的区别。这个游戏既可以四个小组一起玩，也可轮流玩。



游戏开始时，教师将红玩具猫与黄玩具猫分别发给两个小组的第一位学生，然后说：“One, two, three, go!” 学生在音乐声中传玩具猫。当音乐停止时，手上拿着玩具猫的两个学生站起来。先由拿着红玩具猫的学生介绍自己身边的同学，然后再介绍拿着黄玩具猫的同学。接着拿着黄玩具猫的同学介绍自己身边的同学和拿着红玩具猫的同学。介绍完后，游戏继续进行。

Lesson Four Let's be friends

目标: Able to say greetings to each other and make friends with each other.

语言输入: Let's be friends. we all cat dog one two three
game

所用教具: 挂图 录音机 动物头饰

教学建议:

1. 歌谣

这首歌谣描述四只小狗和五只小猫在地板上嬉戏的情景, 突出 “We are all friends.” 的主题。歌谣语言简单, 除最后一句及 “four” 和 “more” 外, 其他都属于语言输入范围。教师可以在朗读歌谣或播放歌谣录音的时候, 用教鞭指着挂图上的狗和猫, 让学生了解 “one”, “two”, “three”, “four”, “more” 的含义。播放录音几次后, 让学生一句一句地朗读, 然后连贯朗读。当全体学生都会念后, 找一两个学生向全班朗读, 同时用教鞭数狗和猫的数量, 加深学生对数字的理解。本歌谣押 [ɔ:] 韵, 教师要指导学生读好 “four”、“more” 和 “floor” 等词。

2. 歌曲

这首歌曲名为 “一起玩游戏吧!” 内容紧扣主题: “Let's be friends.” 语言简单, 属于本课学习语言的范围。歌曲套用了美国一首旧歌曲的旋律, 它活泼优美, 节奏感强。但对一年级学生来说, 可能会有点难。教师可以先唱旋律, 等大家都熟悉旋律后, 再播放歌曲录音。歌曲中的难句, 教师可以先领读, 然后一段一段教唱, 最后再让学生连贯地唱出整首歌曲。在听和唱的过程中, 注意提醒学生打拍子, 增强他们对节奏的感知。



3. 故事

这个故事主要讲述四个小朋友与 Hello 交朋友的过程。Jack 首先提出与 Hello 交朋友，Hello 不明白他的意思，Mary 向他解释 Jack, Kay, Terry 都是她的朋友，于是 Hello 明白了，他高兴地飞了起来，高声喊着：“We are all friends!” 这个故事的主要语言输入是 “Let’s be friends.” 和 “We’re all friends.” 在讲这个故事的时候，教师可以从上一课的内容导入本课的内容。在播放故事录音后，教师可以找一个小组来做角色表演。

4. 活动

这项活动是让学生通过活动，学会向新朋友作自我介绍，提高学习的兴趣。其目的是让学生使用 “I am...” 和 “Let’s be friends.” 交朋友。活动可以采用四人一组相互交际或者自由组合进行练习的方式。教师先要求一位学生与自己对话，展示对话活动如何进行，然后与其他两位学生进行同样的对话，最后四人手拉手，一起说：“We are all friends.” 最后，教师还可以抽查一两个小组与自己对话，或相互进行对话，以进行同学或师生之间的评价。

5. 游戏

这个游戏名叫 “Listen and play”，即听音找朋友，是一个有意义语言操练游戏。在这课中训练的语言是 “Let’s be friends. We’re friends.” 全班分成 3~4 大组比赛。教师请出三个学生（分别代表三大组学生）站到讲台前，分别给他们戴上猫、狗、牛的头饰，扮演三种动物，要求他们背对着全班同学，等候听声音作相应的反应。然后再请出另外一个学生，看着教师出示的动物图片发出相应的动物叫声。如教师举出猫的图片，该学生则发出 “Mew, mew.” 的叫声；如果是狗，则发出 “Woo, woo.” 的叫声；如果是牛，则发出 “Moo, moo.” 的叫声。依此类推。那三位扮演不同动物的学生听到自己所扮演的动物的声音时，必须马