



中美网络语言教学项目
U.S.-CHINA E-LANGUAGE LEARNING SYSTEM



中国国家汉办规划教材



乘风汉语
CHENGO CHINESE

教师用书 1 INSTRUCTOR'S MANUAL 1



高等教育出版社
HIGHER EDUCATION PRESS



中美网络语言教学项目
U.S.-CHINA E-LANGUAGE LEARNING SYSTEM



中国国家汉办规划教材

乘风汉语 CHENGO CHINESE

教师用书 1 INSTRUCTOR'S MANUAL 1

编著：黄 立



高等教育出版社
HIGHER EDUCATION PRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

乘风汉语教师用书. 1 / 黄立编著. —北京: 高等教育出版社, 2005.7
ISBN 7-04-018211-4

I. 乘... II. 黄... III. 汉语-对外汉语教学-教学参考资料 IV. H195.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 077666 号

责任编辑 白震坤 梁 宇 封面设计 阳光领域 插图选配 华夏大地教育网
版式设计 阳光领域 责任校对 许月萍 责任印制 宋克学

出版发行	高等教育出版社	购书热线	010-58581118
社 址	北京市西城区德外大街 4 号	免费咨询	800-810-0598
邮政编码	100011	网 址	http://www.hep.edu.cn
总 机	010-58581000		http://www.hep.com.cn
		网上订购	http://www.landracom.com
经 销	北京蓝色畅想图书发行有限公司		http://www.landracom.cn
印 刷	北京中科印刷有限公司		
开 本	889×1194 1/16	版 次	2005 年 7 月第 1 版
印 张	4	印 次	2005 年 7 月第 1 次印刷
字 数	150 000	定 价	40.00 元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 18211-00

编写说明

本教师用书是为使用乘风汉语课件进行课堂教学的教师编写的，目的是帮助教师更好地从总体上认识该课件，了解其特点和设计思路，把握每集的教学内容和要求，从而更有效地发挥课件的优势，取得满意的教学效果。

本书的内容包括两个部分，一是使用乘风汉语课件进行课堂教学的总体说明，二是供教师参考的每集具体的教学安排。

本书首先从总体上简要介绍了乘风汉语课件的特点、设计思路和教师的作用等等，并对课件的构成，包括各主要模块和子模块的内容以及它们之间的关系等作了较为详细的解释，同时对各部分内容在课堂上如何处理作了总体说明。

每集的教学安排包括对该集主要学习内容和教学步骤的详细说明。主要学习内容包括学生应该学习和掌握的交际任务、主要用语、词汇、语法和文化项目几个方面，老师可以从总体上把握教学内容的主次、详略。

每集的教学安排根据课件设计者的思路，并结合课堂教学的特点，设计了教学步骤和方法，同时补充了部分课堂练习，如在每集的故事欣赏部分都准备了一些问题，这些问题遵循由易到难、由整体到细节的顺序，供教师在课堂上检查学生对故事的理解情况用。

另外，每集的教学安排中还设计了一些可以在课堂上使用的交际活动，以增加课堂上学生之间的互动，活跃课堂气氛。

本书只是为使用者提供参考性的教学步骤和教学方法，教师可以按照学生的具体情况进行适当的调整，以使自己的教学更具有针对性。

欢迎老师们在使用本书的过程中提出意见和建议。

编者
2004年8月

目 录

使用说明	1
第一集 Episode 1 你好	6
第二集 Episode 2 这是什么	12
第三集 Episode 3 他是谁	18
第四集 Episode 4 我有一个姐姐	24
第五集 Episode 5 房间里有松鼠	31
第六集 Episode 6 在美国北边	38
第七集 Episode 7 你要买什么	45
第八集 Episode 8 夏令营最后一天	52

使用说明

欢迎您使用乘风汉语课件！乘风汉语是使用现代化网络手段和教育技术进行汉语教学的第一套完整、系统的学习课件，是中美两国政府教育合作的重要成果。

乘风汉语课件的特点

◎乘风汉语课件生动、有趣。

乘风汉语课件所针对的对象为12~18岁学习汉语的青少年。课件充分考虑了青少年学习者的心理要求，注重激发他们的兴趣，采用先进的现代化技术（如flash动画技术、语音识别技术和汉字手写识别技术等），将大量的语言学习任务融入趣味活动之中，做到寓教于乐。

课件从学习内容的展示到语言交际技能的训练，都充分发挥网络和多媒体手段的优势，通过对学习者视觉、听觉甚至触觉的多重刺激，加深他们对学习内容的印象，增强学习效果。

◎乘风汉语课件科学、实用。

乘风汉语课件吸收了汉语研究及汉语作为第二语言教学研究的最新成果，在内容的编写、组织方面尽可能做到科学性、实用性和趣味性的统一。

课件内容以交际任务为主线，引入最常用、最典型的语法结构和词语。从学习者的实际学习和生活所需出发安排交际任务，在注重培养学习者交际技能的同时兼顾语言知识的积累。

课件很重视语言和文化的结合，尽量让学习者在学习汉语的同时加深对中国社会和文化的了解，为他们汉语学习的可持续发展打下良好的基础。

◎乘风汉语课件方便、好用。

乘风汉语课件用户界面简洁、方便。为了便于学习者自学，以及教师使用课件进行课堂教学，课件设计了默认学习路径。在相应的界面中以飘动的小旗为标志。教学活动可以沿着标有小旗的内容，逐步展开，以体现由浅入深、由理解到表达、循序渐进的思想。

课件还非常重视配套资源的建设，努力为使用者，特别是教师，提供各种教学资源，包括语言知识的解释、历史文化图片等等，以便于使用。

关于教师的作用

需要指出的是，在使用本课件进行教学的过程中，教师可以发挥极其重要的作用。

首先，作为一种交际工具，语言的学习离不开交流与运用。虽然网络教学、计算机辅助教学等形式在

语言教学中的应用日益广泛,越来越多的学习者可以通过计算机接受大量的目的语语言与文化输入,语音识别技术的发展也为(人机的)双向交流(two-way communication)提供了机会;但是,电脑毕竟不是人脑,人机互动毕竟不能代替人际交流。教师作为学习者的语言伴侣或者说是合作者,其作用电脑无法代替。例如,电脑在针对特定的学习者个体或者群体作出精细的输入和互动调整方面还存在困难。不同的学习者,在第二语言学习中遇到的问题可能不同,在使用第二语言进行表达的过程中出现的偏误可能各异。教师能为学习者提供更有针对性的反馈和帮助,他们在和学习者的互动中,会不断作出输入和互动调整,以适应学习者的需要。再如,第二语言学习中,一些主观和客观因素起着非常重要的作用,如学习者的精神状况、情感、态度、学习动机和学习者的第一语言等,许多是电脑无法观察到因而无法在学习者的学习过程中进行干预的。而语言教师在教学中可以随时针对学生情感状态和具体背景,在语言教学过程中进行干预。这也是计算机无法完成的。

其次,作为教学的组织协调者,教师能在教学过程中,充分利用学习者自身的潜力,组织学习者进行交流与互动,而这种交流与互动对第二语言学习,特别是课堂上的学习是至关重要的。

本课件在设计过程中,也为教师进行课堂教学提供了尽可能多的便利,从语音、词汇、语法、汉字和文化知识的解释到针对不同语言技能的练习,教师都可以直接从课件相应的资源库中调取,课堂上只需要根据学生的具体情况做相应的调整。教师可以将主要精力放到课堂的组织上,充分发挥作为学习者语言学习顾问和合作者的作用。

课件的构成及教学安排

乘风汉语课件以不同的交际任务为主线,将相应的言语功能项目、语法结构和常用词语融入其中。每集课件包含“学一学”、“练一练”、“试一试”和“玩一玩”四个模块。

每集前设有“故事预览”,目的是让学生对本集故事的内容有大致的了解,作为最初级的学生,至少在开始阶段听纯汉语对话时会感到很大的压力,虽然有场景线索,但从对话中理解说话人的意思是一件很艰巨的任务。“故事预览”可以在一定程度上减轻学习者的压力,增强他们的信心。

对于每集内容的学习,乘风汉语课件设有默认学习路径,通过导航器控制。学习者进入新的一集以后,首先进入的是导航器,它为学习者提供有关此前他/她所学内容的信息,并给学习者提出下一步学习的建议(通过飘动的旗帜提示),系统默认的学习路径大致遵循“学一学”、“练一练”、“试一试”和“玩一玩”的顺序。如果学习者不希望按照默认路径前进,则需要对系统提出的确认请求作出反馈。上述四个模块中,前两个模块还设有自评,目的是提示学习者学完当前模块的内容再进入下一步。

在课堂教学中,总体顺序大致也需要沿着上述路径,不过教师可以根据学生的具体情况,安排教学顺序、分配教学时间。特别是模块内部的不同部分,如“学一学”中的“场景探索”、“语言注释”和“文化注释”等,其处理的先后顺序并不总是严格不变的。

本书在第一集中对课件结构、教学安排和教学指导方面给予了较为详尽的介绍,其他集重点介绍本集的

具体教学内容，相同的内容则适当省略。

学一学 (Model)

“学一学”模块又分“故事欣赏”、“故事朗读”、“场景探索”、“文化注释”、“语言注释”和“自评”6个部分。实际学习内容为前5个部分。

“故事欣赏”相当于传统教材的“课文”，主要是以flash短片展示汉语的交际场景，让学生“置身”于汉语的交际中。学习者能同时接受声音和图像的刺激，在故事中理解目标语言，接受目标语言的“可懂输入”。

“故事朗读”部分，将故事分解成一个个句子，以拼音和汉字的形式展示给学习者，让学习者在听句子的同时，熟悉其书写形式。学习者还可以将鼠标指向句子，以查看句子的英文翻译。这部分的目的是让学习者听辨和理解从语流中切分出来的一个个句子，并且可以模仿和跟读，以培养自己的汉语语感。同时它还有助于学习者建立汉语语音、汉字和意义之间的联系。

“场景探索”部分，为学习者提供了相关场景中经常出现的一些物品的名称，这些物品也是现实生活中经常接触到的。各集“场景探索”中的词多与本集的场景或功能相关。一些词在不同集中多次出现，其作用或是帮助学习者复习前面学过的词语，或是为了以后学习该词语做准备。这部分对学习更好地建立词的形、音、义之间的联系，进而进行灵活运用很有帮助，同时还能帮助学习者对一些语义场中相邻的词有初步的认识。“场景探索”提供的扩充词汇，可以由学生在课上或课后自学，老师检查学习效果，以督促学生学习。

“文化注释”部分，介绍了和所在集相关的文化现象和知识，目的是让学生更多地了解中国文化，特别是和日常语言生活有关的文化现象。其中部分注释对汉英两种语言所体现出的文化差异进行了比较，以便加深学生对文化差异的了解和认识，提高他们进行跨文化交际的能力。“文化注释”部分提供了英语的文字说明和相关图片，老师在课堂上可以有选择地介绍一些与学习者语言交际密切相关的文化知识。例如第一集中的“中国人的姓名”、“关于‘老师’”等，与学生的汉语交际直接相关，需要作为重点，让学生掌握。其他项目则视学生的要求而定，如果学生很感兴趣，老师可以做更详细的讲解。否则，只要求学生自学。这部分的一些内容可能会出现在“玩一玩”模块的游戏中，所以要提醒学生仔细阅读注释。

“语言注释”部分对所在集中出现的重要语言现象做了简要的介绍，特别是对以英语为母语的学习者可能出现的问题做了有针对性的说明，并通过实例对有关语言项目的用法和注意事项进行了说明。大部分的注释还配有练习，以便学习者巩固所学习的内容。“语言注释”部分，从第二语言习得的过程来看，对学习者是很有帮助的，它能帮助学习者关注可能忽略的语言形式——因为借助各种线索，学习者在理解语言的意义上没有遇到问题，因而有可能在没有注意到这些语言形式的情况下就完成了交际任务。“语言注释”除了课件的例子、讲解和练习以外，老师可以做适当的补充，但不必讲求系统、全面。

“学一学”模块最后设有“自评”环节，目的是提醒学习者完成该模块的学习后再进入下一个模块。因为学习者只有在这阶段做了充分的准备，才能更好地完成下一模块中的任务。

每集的“学一学”模块在学生语言学习的整体环节中，属于输入阶段，是学习者接受和内化目的语结构

与规则，继而进行表达的前提。因而在课堂教学中需要作为核心内容，给学生以充足的时间，保证学生理解故事情节，并初步熟悉与该集交际任务对应的语言知识。

每集的故事一般可以分为几个场景，教师在实际教学中可以分场景处理，也可以将各场景作为一个整体处理，视故事总体长度定。教学中“故事欣赏”部分可能需要多次重复，直到学生能完全理解故事内容。重复的形式可以灵活多样，例如可以和“故事朗读”结合起来，进行教学。具体做法如：第一遍先完整欣赏一遍故事；然后再分场景欣赏故事、朗读故事，每个场景可能需要重复数遍，直到学生明白故事内容；故事朗读要求学生能较流利地读出所有的句子。分场景处理完毕后，最后可将整个故事连起来。在“故事欣赏”环节中，老师最好给学生交代特定的任务，如回答问题、选择题等（详见每集的教学安排），使他们有较明确的目的，以提高欣赏故事时的注意力。

在“学一学”模块中，教师除了组织课堂活动以外，在“故事欣赏”或者“故事朗读”等环节，还可以帮助学生纠正发音错误，引导学生进入故事，代替课件中的老师和学生进行角色扮演（role play）等等。

练一练 (Practice)

学习者在完成了“学一学”模块以后，初步掌握了相关的语言文化知识。这些知识还只是停留在理解的阶段，为了提高他们对这些语言形式的关注，课堂上有必要进行一定数量的侧重形式的练习。只有让学生进一步对目标语言结构进行深度加工，才能使学习者获得的输入（input）转化为摄入（intake）。基于这样的认识，乘风汉语课件设计了“练一练”模块。

“练一练”模块包含“词语表”、“理解”、“表达”、“汉字”、“语音”和“自评”等内容。

“词语表”部分列出了所在集的生词及少数作为呈现内容（不要求在该集中掌握）出现的词语，表中有词语的读音和英文释义。学生在学习了课文和生词后，应对生词进行集中复习、巩固，可以反复听这些生词的发音。学习者在完成“练一练”模块的大部分活动，特别是词语活动时，都可能需要它的帮助。

“理解”部分包括词、词组和句子的有关练习。一般先练习词，再练习词组和句子。练习以“活动”为单位，每集根据教学需要设计2~5个活动。练习形式包括词的形音义搭配、根据英文释义组织汉语句子、汉语词组或句子与其英文翻译的匹配等形式，这些练习旨在加深学生对所学词语或句子的理解。

在理解性活动的基础上，学生需要完成后面的表达性练习，即“表达”部分。这部分一般是小对话，先有理解性练习，然后才有表达。这样由浅入深的安排，不仅可以减轻学习者的心理负担，而且可以促进学习者习得目的语知识。

“汉字”包括两个部分：“汉字故事”和“汉字书写”。“汉字故事”从课文中选取3~5个比较典型的汉字，在简单介绍字义演变的基础上，重点介绍与这些汉字有关的文化内容，旨在引起学习者的兴趣。“汉字书写”选取最常用的4~6个汉字，通过演示和手写识别技术，让学习者学习书写这些汉字。“书写”部分还在合适的时候就有关书写规则进行简单介绍。

“语音”部分包括系统的汉语发音练习，从声韵调到词、词组和句子的发音练习都有所涉及，而且每集练

习的语音内容和该集重点词、重点句密切联系。语音部分的设计旨在提高学习者发音的标准性，为他们说地道的普通话打好基础。

“练一练”模块最后设有“自评”环节，目的是提醒学习者完成该模块的学习后再进入下一个模块。因为学习者只有在这阶段做了充分的准备，才能更好地完成下一模块中的任务。

试一试 (Apply)

该模块中的练习项目是对“能否使用最核心的功能项目或语言形式完成交际任务”的检查，它要求学习者将学到的语言文化知识综合运用，来解决实际的交际问题。

“试一试”模块的设计力求通过电脑模拟技术，向学生展示现实环境中的语言使用情况；通过语音识别技术和反馈支持为学生和计算机的互动提供保障，使学生能参与近乎真实的交际活动。

“试一试”模块的任务一般分为两个层次，前一个（或部分任务）为后面的任务做铺垫。因而在教学中，需要遵循课件原有的顺序。最后的活动为了避免学习者出现挫折感，还准备了他们需要表达的内容。

在这部分，老师可以视具体情况，把人机对话变成师生之间的对话，或者在人机对话的基础上引入相似的任务，要求学生和同伴或老师进行对话。这样，一方面可以帮助学生解决可能遇到的语音识别问题，同时也可以增强交际的真实性和挑战性。

玩一玩 (Play)

该模块为课件的学习增加了趣味性，同时也让学生在游戏中的复习了所学的内容，使学生获得成就感和学习动力。对一些学生来说，仅仅是具有挑战性或者趣味性就可能成为他们学习的动力。因此，在教学中如果能适当运用游戏，不但能帮助学生复习所学的知识技能，还能增强学生的学习动力。

“玩一玩”模块的游戏可以有选择性地在课堂上完成。有些游戏针对性较强：或针对特定的声、韵、调，或针对某些新学的词语。完成这样的游戏需要以相应内容的学习为基础，因此最好由老师在时机成熟的情况下组织学生进行。有些游戏可以让学生分组比赛，有些可以全班同学一起进行比赛，以增加游戏的竞争性和趣味性。

我们相信乘风汉语课件必将为汉语学习者带来无穷的乐趣；为汉语教师提供丰富的资源和极大的便利！

第一集 你好

本集主要教学内容

交际任务		1. 能够使用简单的礼貌用语跟别人打招呼 2. 进行最简单的自我介绍
语言项目	主要用语	1. 你好! 2. 我是…… 3. 很高兴认识你!
	词汇	我、你、老师、这、脸谱、什么、马 认识、对不起、好、是、高兴 很
	语法	“是”字句
文化项目		1. 中国人的姓名 2. 关于“老师” 3. 自我介绍 4. 脸谱

本集教学的核心内容包括上面所列的语言、文化项目，最终目标是让学生能够使用这些语言文化知识，完成本集的交际任务：使用简单的礼貌用语跟别人打招呼，进行最简单的自我介绍。

课堂教学大致遵循“学一学”、“练一练”、“试一试”和“玩一玩”的顺序。

⊙ 剧情预览

登录以后，进入剧情预览部分，浏览 **storyline** 和 **new roles**，完成有关的活动。

● 浏览 storyline 部分

学生浏览后对本集内容会有初步的认识。

● 浏览 new roles 部分

因为本集是课件的第一集，所以在此加设了 **new roles** 部分，帮助学生熟悉人物角色，此后各集中的许多人物大多在此做了自我介绍。为了让学生对课件中的主要人物留下印象，可以较仔细地观看这部分，要求学生在看第一遍时至少记住一个角色的汉语名字，同时找出这些人说的一个共同词语是什么。（答案：你好）

看完第二遍以后，检查学生对陆大伟、韩江、王子欣这三个名字的熟悉情况。目的是让学生尽快熟悉故事中的人物，同时使学生对“你好”的用法有初步印象。

◎ 学一学

“学一学”模块由故事欣赏、故事朗读、场景探索、文化注释、语言注释和自评6部分组成。

● 故事欣赏

本集的故事可以分为3个场景：

▶ 场景一

韩江：你好，陆大伟！

陆大伟：你好，韩江！

跑步人：你好！脸谱！

陆大伟：你好，脸谱！

骑车人：你好！脸谱！

陆大伟：你好，脸谱！

▶ 场景二

王子欣：你好！

陆大伟：你好，脸谱！我是陆大伟。

王子欣：我是王子欣，很高兴认识你。

陆大伟：你好，脸谱，韩江！

韩江：你好，陆大伟！

陆大伟：这是王子欣。

韩江：你好，王子欣！很高兴认识你。

王子欣：你好，韩江！很高兴认识你。

▶ 场景三

韩江：你好，老师马！啊，对不起对不起，马老师。

马老师：你好，韩江！

王子欣：马老师好！我是王子欣，很高兴认识马老师。

陆大伟：马老师，你好，脸谱！

马老师：脸谱？这是脸谱。

陆大伟：什么？

马老师：这是脸谱！

陆大伟：啊，你是脸谱！

王子欣：你好，脸谱！我是王子欣，很高兴认识你！

总体欣赏

课堂上，可以让学生先完整欣赏一遍故事内容，事先要求学生看完后回答一两个全局性的问题。如：

What kind of error did David make when he said hello to others?

Did all the three students make errors when they said hello to Teacher Ma?

在完成故事的整体欣赏后，可以检查学生是否能回答事先准备的问题。只要学生明白大概的意思即可。

Answers:

He put *lianpu* after *Ni Hao* when he said hello to others.

No, Cindy did not make any error when she said hello to Teacher Ma.

老师在此需要对学生如何使用学习策略进行简要的说明，应提醒学生：在学习汉语的过程中会有各种错误，正如陆大伟、韩江一样，这不是一件丢人的事情。实际上，老师鼓励学生在遇到自己不明白的语言现象时进行猜测，在进行猜测以后，应该有意识关注老师或者以汉语为母语者进行相应表达时是否也使用了相同的结构，以验证自己的猜想正确与否、是否需要修正。

分场景欣赏

在完成了故事的整体欣赏后，根据故事的3个不同场景，进行分场景欣赏。

首先学习场景一，学生看完一到两遍以后，回答问题：

On his way to the classroom, who did David meet?

What did he say to them?

What was the difference between his greetings to John and to Ross?

确认学生理解故事第一场景的内容后，开始第二场景的学习。在学生观看flash以前或以后提出针对本场景的理解性问题，如：

Did they all know each other before they came to the classroom?

How did David make the introduction of Cindy to John?

以同样方法完成第三场景的“故事欣赏”。提出理解性的问题，如：

What kind of mistake did John make when he greeted Teacher Ma?

When did David realize his error?等等

确认学生明白每个场景的意思之后，再将整个故事连起来欣赏一遍。

● 故事朗读

根据“学一学”模块中的“故事朗读”部分，让学生朗读故事中的句子，如果还有不理解的句子，可以通过将鼠标停留在该句上的方法获得句子的英语意思。

“故事朗读”部分也可以和“故事欣赏”部分相结合，即，按三个场景处理，每个场景的“故事欣赏”活动完毕，直接进入对应该场景的“故事朗读”部分。

本部分朗读可以采用角色扮演的形式，将学生分组，小组内每个人扮演故事中的一个（或两个，如果学生人数很少的话）不同角色，进行对话。老师为有困难的学生提供帮助。最后各组在全班表演。

● 场景探索

本集场景探索的两个场景及呈现的词是：

场景一	场景二
1. 房子 house	1. 桌子 desk
2. 树 tree	2. 椅子 chair
3. 汽车 bus	3. 地球仪 globe
4. 草地 grassy area	4. 花 flower
5. 湖 lake	5. 天坛 the Temple of Heaven
6. 山 mountain	6. 对联 a pair of scrolls containing a poetic couplet
7. 邮筒 mailbox	7. 地图 map
8. 椅子 chair	8. 书 book
9. 秋千 swing	9. 门 door

这部分内容可由学生课后自学，也可在课堂上要求学生学习。老师需要检查部分词语。

方法一：学生根据老师说的词指认教室里的桌子、椅子等实物或课件中的图片。

方法二：老师指实物或课件中的图，学生说出名称。

方法三：学生告诉班里的同学，哪些东西自己的房间也有，哪些没有。

● 文化注释

本集文化注释中，除了“脸谱”，别的都可以给学生做较为详细的介绍，至少要求学生对课件中的注释进行认真阅读。课上老师可以用英语对自我介绍的方法等做必要的解释。并当场检查，看看学生是否掌握。

● 语言注释

本集的语言点注释内容包括“你好”和“马老师”（以职业或头衔称呼别人的方法）。

“你好”的用法通过两幅画面中人物的对话进行展示。

以职业或头衔称呼别人的方法，注释中强调了职业或头衔需要置于姓之后。可以结合场景二中的问题，引出此注释。方法是重复问题 what did John call Teacher Ma in the story，通过该问题引导学生关注“老师”和“马”的位置关系，进而说明相关的知识。

本集的注释中以 Professor Zhang、Doctor Wang、Mr. Lu 和 Miss. Wang 与“张教授”、“王大夫”、“陆先生”和“王小姐”的对应关系为例做了演示（汉语称呼只有发音，未提供汉字）。

● 自评

“学一学”模块设有“自评”环节，目的是提醒学生完成该模块的学习后再进入下一个模块。因为学习者只有在这阶段做了充分的准备，才能更好地完成下一模块中的任务。

◎ 练一练

“练一练”模块包括词语表、理解、表达、汉字、语音和自评6个部分。

● 词语表

词语表列出了本集的13个生词和出现在本集但不要求掌握的“啊”。词语表包含词语的读音和英文释义。词语表可供学生在学习了课文和生词之后，对生词进行集中复习、巩固。在完成“练一练”模块的大部分活动，特别是词语活动时，都可以借助词语表。学生可以自己通过点击词右侧的喇叭图标反复听词的读音。

● 理解

“理解”部分包括词和句子（或短语）的练习。练习以“活动”为单元。活动1和2是16个词语练习，练习形式是词和意思的匹配，词语的意思通过英文翻译或者图片表示。学习者将词（汉字形式）跟英文解释或图片匹配，方法是拖动生词，把它放到相应的英文解释或图片上，如果正确则词停留在该处；匹配不对，则出现错误提示音。活动1中学习者可以自己通过点击界面上的喇叭图标听到词的读音。

活动3要求学习者将句子或短语与右侧的英文解释进行匹配。练习内容是本集的重点句式“你好”、“我是……”和“很高兴认识你”等4个句子。

● 表达

在完成理解性活动的基础上，学生需要进行后面的表达性练习。即“表达”部分，这部分是两个小对话。学生需要扮演所给的两个角色之一——陆大伟或王子欣，跟另外一个角色进行简单对话。学生需要模仿使用本集学习的用语“你好，我是……”和“很高兴认识你”。学生根据自己的角色，把自己跟对方应答的话进行录音，然后可以比较自己的发音和系统原来录制的句子有什么差异，从而进行改进。

● 汉字

这部分对“老”、“好”和“高”三个汉字的意义演变和与这些字有关的一些文化知识做了介绍。另外对“你”、“好”、“老”、“师”的书写进行了演示，学生可以通过手写识别技术练习书写这几个汉字。

● 语音

“语音”部分包括4个活动，其中活动1为语音演示。语音演示包括18组声韵组合带不同调值的发音。

另外的三个活动中，活动2的形式是学生判断所显示的词（汉字形式）的声调（通过调型符号表示）。练习的词包括本集学习的“马”、“很”、“我”、“你”、“是”、“好”和“这”7个单音节词。

活动3是根据汉字和释义（需要将鼠标停留在词上才出现），选择拼音形式，练习的内容包括“高兴”、“认识”、“脸谱”、“老师”、“什么”、“对不起”等多音节词。

活动4是根据发音选择对应的词（要求选择正确的拼音），练习内容包括本集除“这”和“我”的几个单音节词和多音节词。

● 自评

“练一练”模块设有“自评”环节，目的是提醒学生完成该模块的学习后再进入下一个模块。因为学习者只有在这阶段做了充分的准备，才能更好地完成下一模块中的任务。

⊙ 试一试

本集的“试一试”模块将“你好”、“我是……”和“很高兴认识你”等本集所学的主要用语融入了找人的场景中。学习者通过点击房子，听房子里的人物做自我介绍，从这五所房子里找到刘洋和陆大伟。在找人的过程中，会听到“你好！我是……”句型的实例。找到刘洋和陆大伟以后，学习者还要自己跟他们使用上述三句常用语进行对话。

⊙ 玩一玩

本集的两个游戏是“飞船”和“攀岩”，游戏前，教师需提醒学生看“帮助”。

“飞船”游戏练习的词语共 13 个：

你、好、我、是、很、脸谱、高兴、认识、老师、马、对不起、这、什么

学生需要掌握这些词的声调，在看到词的汉字形式和听到发音以后，需要马上选择它的声调。

“攀岩”游戏采用选择题的方式，练习内容包括本集所学词的意思、课文故事的有关背景、故事中的人物以及文化注释中的有关知识等等。

“玩一玩”的两个游戏可以在课堂上进行，这样起到调节课堂节奏和活跃课堂气氛的作用。“飞船”游戏可以安排在“练一练”之后；“攀岩”游戏可以安排在“学一学”完成之后。

⊙ 作业

全集学完后可布置以下作业：将同学分组，两三人一组（事先需要选好搭档），表演初次见面打招呼，做简单自我介绍。三人一组的情况可增加介绍他人的任务。

第二集 这是什么

本集主要教学内容

交际任务		1. 能够使用简单的礼貌用语询问信息 2. 用最简单的语言介绍自己和别人
语言项目	主要用语	1. 这是什么? 2. 这是熊猫吗? 3. 长城真漂亮 / 熊猫真可爱 / 姚明真酷! 4. 他是老师, 你也是老师。 5. 我也知道。
	词汇	大家、长城、熊猫、画、字、他 可爱、漂亮、知道、对、酷 也、真、不、吗、啊
	语法	1. 用“什么”的问句 2. 用“吗”的问句 3. 也
文化项目		1. 介绍他人 2. 长城 3. 熊猫 4. 孔子 5. 姚明 6. 象形文字

本集教学的核心内容包括上面所列的语言、文化项目,最终目标是让学生能够使用这些语言文化知识,完成本集的交际任务:使用简单的礼貌用语询问信息,并能简单地介绍自己和他人。

课堂教学大致遵循“学一学”、“练一练”、“试一试”和“玩一玩”的顺序。

⊙ 学一学

登录以后,进入剧情预览部分,浏览 storyline。然后进入导航器,选择要开始的部分。

● 故事欣赏

本集的故事可以分为两个场景: