

小三\_單元三《神奇的一晚》伴讀教案

年級：三年級	伴讀日期：
課題：《神奇的一晚》	伴讀節數：2（每節一小時）
單元主題：社會	教具：《神奇的一晚》繪本

**學習目標：**

一、部件學習

目部：睏、睡、看、見、睜、眼睛

扌部：搭、捕、摘

二、字詞學習

帳篷	動物	原始人	發生	奔跑	捕魚	燒烤	做夢	神奇 有趣
名詞			動詞			形容詞		

三、語法學習

語法 1 構詞法：

並列結構：睡覺、奔跑、游泳、燒烤；

動賓結構：搭帳篷、蓋房子、捕魚、摘果子

語法 2 句式：

進行態

三素句（誰+在地點+V，who+where+what）

**教節 1**

	教學內容	建議時間	建議教具
引入	1、教師拿着手中的繪本，請學生看封面，並朗讀書名，請學生猜猜故事內容是關於甚麼的？  2、提問學生：封面上有甚麼人物？他們在哪裏？  3、一邊分發繪本，一邊請學生讀出書名。	5 分鐘	《神奇的一晚》繪本
教學過程	一、閱讀故事 1、教師通讀《神奇的一晚》繪本故事。幫助學生整體理解篇章內容。  2、與學生一起逐句指讀《神奇的一晚》繪本並講解意思。  3、與學生逐頁朗讀《神奇的一晚》繪本內容並提問學生，	20 分鐘	《神奇的一晚》繪本

<p>答對的同學可以得一分：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 今天我和家人參加了甚麼活動？（我們參加了科學館宿營日。）</li> <li>2) 館長說午夜鐘聲一響，會怎麼樣？（會有神奇的事情發生。）</li> <li>3) 晚上十二點後，我和弟弟走出帳篷，弟弟發現甚麼？（動物標本活了。）</li> <li>4) 我們看見甚麼動物在森林裏奔跑？（恐龍）</li> <li>5) 長毛象在甚麼地方散步？（冰川）</li> <li>6) 草原上的大角鹿在做甚麼？（吃草）</li> <li>7) 我們看見甚麼動物在大海裏游泳？（巨齒鯊）</li> <li>8) 我們看見原始人在哪裏做甚麼（至少列舉兩項：例如在沙灘上蓋房子；在船上捕魚；在樹上摘果子；在火堆旁燒烤）</li> <li>9) 我們看到這些古代的人和動物，覺得怎麼樣？（覺得好像在做夢/覺得神奇又有趣）</li> <li>10) 如果古代的人能從過去回到現在，你希望你們在哪裏做甚麼？（學生可自由作答）</li> </ol> <p>課堂提示：</p> <p>以上問題供參考，可以視乎教學進度，增加或刪減題目。</p>		
<p>二、理解繪本內容</p> <p>活動一：</p> <p>教師一邊朗讀句子，一邊展示情節卡：</p> <p>卡片 1：我和家人來到科學館。</p> <p>卡片 2：我和弟弟走出帳篷。</p> <p>卡片 3：我們看見恐龍在森林裏奔跑。</p> <p>卡片 4：我們看見原始人在沙灘上蓋房子。</p> <p>卡片 5：我們覺得過了一個神奇又有趣的晚上。</p> <p>遊戲：【情節卡排序】（多人輪流）請學生根據繪本內容將情節卡排序。</p> <p>教學提示：教師可以先將情節卡按照順序排列並加以解釋，再打亂情節卡，邀請學生將其依次排序。</p>	<p>15 分鐘</p>	<p>情節卡</p>
<p>三、部件學習</p> <p>目部：睏、睡、看、見、睜、眼、睛</p> <p>扌部：搭、捕、摘</p>	<p>15 分鐘</p>	<p>部件卡、工作紙</p>

活動一：

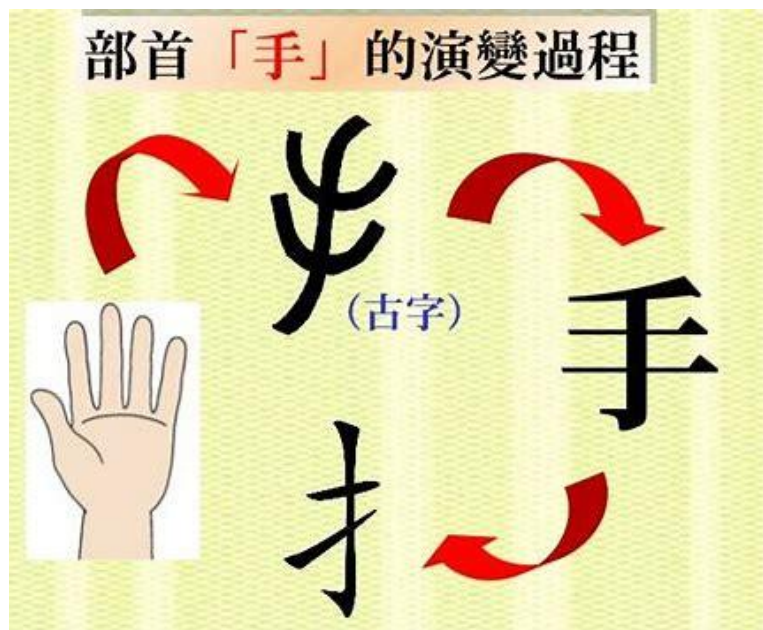
- 1、教師書寫部件「目」，請同學們猜猜這個部件和甚麼有關？
- 2、借助圖卡，介紹部件「目」的含義：「目」的古字像人的眼睛。



- 3、展示睏、睡、看、見、睜、眼、睛，請學生找一找，以上幾個字有甚麼相同的部分。

活動二：

- 1、教師在白板上書寫部件「扌」，請同學們猜猜這個部件和甚麼有關？
- 2、借助圖卡，介紹部件「扌」的含義：  
象形字「手」(Hand)。教師介紹該部件的演變和字義。  
「手」字古文像一隻手。變成部件就寫成了「扌」。



- 3、請學生在文中找出帶有部件「扌」的字，然後把這些字寫下來。

	(搭、捕、摘) 4、完成工作紙第一部分(學習部件)。		
課後活動/回饋	1、稱讚學生努力閱讀，表達與他們共讀的快樂。 2、表現特別好的優秀學生可優先獲得一張貼紙。 3、瞭解學生對故事的喜愛程度，方便日後檢討和調整故事內容。	5分鐘	貼紙
<b>教節 2</b>			
	教學內容	建議時間	建議教具
引入及教學過程	一、重溫課文內容 1、教師帶學生朗讀繪本，重溫故事內容，提問學生有關繪本內容大意的問題。 2、請學生輪流(例如每人一頁)，指讀課文內容。 3、配合工作紙第四部分：閱讀理解，幫助學生理解及重溫繪本內容。(視乎時間完成)	15分鐘	《神奇的一晚》繪本、工作紙
	二、字詞學習 <b>活動一：認讀詞卡</b> 1、教師展示詞卡： (結合圖片展示解釋名詞詞卡)「帳篷」、「動物」、「原始人」 (結合動作和部件形旁展示解釋動詞詞卡)「發生」、「奔跑」、「捕魚」、「燒烤」、「做夢」 (結合情景展示解釋形容詞詞卡)「神奇」、「有趣」 逐一介紹意思，每個詞語請學生跟讀兩次。  <b>活動二：遊戲一</b> 1、遊戲【一錘定音】(每輪遊戲一人參加)： 將詞卡「帳篷」、「原始人」、「動物」、「發生」、「奔跑」、「捕魚」、「燒烤」、「做夢」、「神奇」、「有趣」字面朝上。  給學生派一個吸盤錘，當教師說出一詞，學生要敲擊詞彙並將該詞彙吸起。能成功將正確詞卡吸起的學生得一分。  2、挑戰題： 高能力組學生：請學生用吸到的詞卡詞彙造句。	15分鐘	詞卡、吸盤錘、工作紙

	<p>低能力組學生：請學生在文中找出帶有吸到的詞卡詞彙的語句，並朗讀出來。</p> <p>遊戲道具參考：</p>  <p>活動三：遊戲二</p> <p>遊戲【指南針】（每輪遊戲一人參加）</p> <p>將指南針擺在桌子中間，可以指人也可以指詞卡，指到哪張詞卡就讓學生讀哪張，讀對了可以讓學生轉指南針指向下一個同學/詞卡。</p> <p>課堂管理提示：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 遊戲開始前，教師要吸引學生注意力。例如：「我們要開始玩一個遊戲。我看看哪位同學想參加？我看到XX坐好了，他準備好了。還有XX也準備好了。」</li> <li>• 教師先演示遊戲過程。例如：「我們今天玩的遊戲叫做【一錘定音】。這裏有XX張詞卡，分別是XX、XX、XX。當聽到其中一詞，同學們需要用吸盤錘迅速將詞卡吸起。吸到正確詞卡的同學，就可以得一分。明白了嗎？我們試一試。」教師可以一邊說，一邊示範。</li> </ul> <p>降低難度：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 每次僅放三張詞卡於桌面。</li> <li>• 遊戲開始前，學生跟讀詞彙。</li> </ul> <p>活動二：工作紙</p> <p>配合完成工作紙第二部分：學習詞彙（視乎時間完成）</p>		
<p>三、語法學習</p> <p>活動一：</p> <p>並列結構：睡覺、奔跑、游泳、燒烤；</p> <p>動賓結構：搭帳篷、蓋房子、捕魚、摘果子</p>		<p>25 分鐘</p>	<p>《神奇的一晚》 繪本、工作紙</p>

	<p>1、教師展示詞卡，配合繪本解釋不同詞語的意思。</p> <p>2、教師朗讀詞彙，學生跟讀兩遍。</p> <p>3、遊戲【一起來猜謎】 每輪一個學生參加，請學生 A 先從詞卡中抽取一個詞語（只有教師和學生可看到），然後學生 A 透過畫圖或者動作表現詞語意思，其餘同學猜出並用中文說出該詞。</p> <p>例如：學生 A 取的詞卡是睡覺，學生需要知道「睡覺」的意思（如學生不知道「睡覺」的意思，可以輔助英文提示。）然後學生 A 需要用圖畫或者動作表現詞卡的內容，其他學生要猜出「睡覺」這一詞語。</p> <p><b>活動二：學習進行態（三素句）</b> 進行態 三素句（誰+在地點+V，who+where+what）</p> <p>1. 教師先請學生在繪本中找出以下句子，結合畫面解釋意思。 恐龍在森林裏奔跑 長毛象在冰川上散步 大角鹿在草原上吃草 巨齒鯊在大海裏游泳 他們（原始人）有的在沙灘上蓋房子，有的在船上捕魚，有的在樹上摘果子，有的在火堆旁燒烤。</p> <p>2. 教師請學生運用提示詞卡，並運用句式「誰+在地點+V」造句。 人物/動物詞卡：恐龍、長毛象、大角鹿、巨齒鯊、原始人 地點詞卡：森林裏、冰川上、草原上、大海裏、沙灘上、船上、樹上、火堆旁 動詞詞卡：奔跑、散步、吃草、游泳、蓋房子、捕魚、摘果子、燒烤</p>		
<p>課後活動/回饋</p>	<p>1、對繪本內容及本課重要知識點作小結。 2、稱讚學生努力閱讀，表達與他們共讀的快樂。 3、表現特別好的優秀學生可優先獲得一張貼紙。 4、瞭解學生對故事的喜愛程度，方便日後檢討和調整故事。</p>	<p>5 分鐘</p>	<p>貼紙</p>