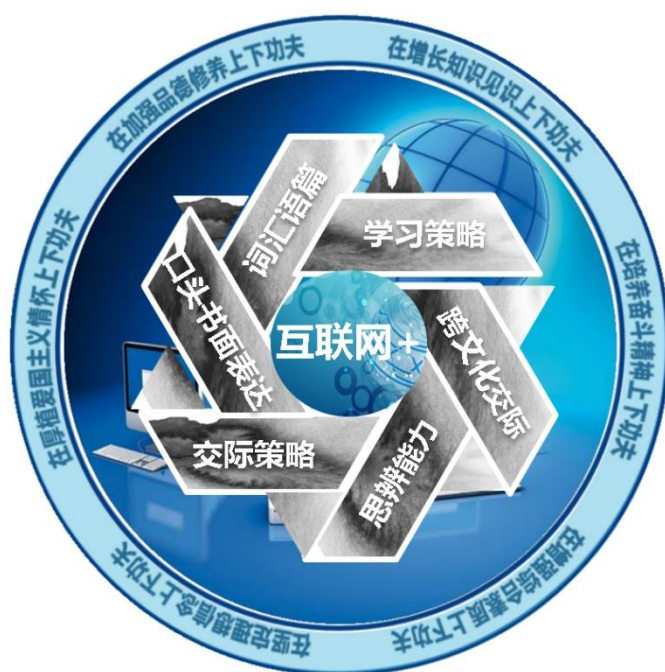


# 2020 年外研社“教学之星”大赛 全国总决赛 教学设计方案



## 一、基本信息

参赛院校	杭州电子科技大学
团队成员	任利、张婷婷、项凝霜、缪莉扬

## 二、参赛材料

- 《新编大学英语（第四版）综合教程 1》 Unit 1 Good to great
- 《新一代大学英语（基础篇）综合教程 2》 Unit 6 To be or not to be
- 《新一代大学英语（基础篇）视听说教程 2》 Unit 1 Campus culture
- 《国际人才英语教程 初级》 Unit7 Express opinions in the meeting

### 教学展示环节选取材料：

Reading 2: It's OK to be good enough and not great

## 三、学情分析

### 1. 院校特色

杭州电子科技大学是一所**电子信息**特色突出，工、理、经、管、文、法、艺等多学科相互渗透的教学研究型大学。学校以“价值塑造、启迪思想、唤起好奇、激发潜能、探究知识、个性发展”六位一体为培养理念，尤其是复合型 IT 人才培养在省属高校中一直名列前茅。结合国家发展新工科的发展战略以及《大学英语教学指南（2020）》的指导性意见，我校大学英语课程的人才培养目标定位在培养具有**家国情怀、全球视野、人文素养、扎实基础、知识综合**的创新引领性人才。

## 2. 教学对象特点

本门课程在我校开设两个学期，一周两个课时。授课对象为我校非英语专业大学一年级 A 班学生，对应《大学英语教学指南（2020）》中**通用英语课程**的**提高级别**学生，具有如下特点：

- **移动互联网原住民，兴趣驱动，喜爱新事物，特立独行**；热衷网游、手游、二次元、网络社交同好圈，学习方式动态化、图像化，多线程化。他们对多元世界也有着更深的体认和理解。
- **具有较强的学习动机和较高的学习需求**；充分意识到英语学习对自己专业、生活和深造等方面的促进作用，希望通过英语学习提升国际视野，迎接各个专业在全球化时代下的挑战和机遇。
- **英语学习意识存在片面追求语言工具性**；学生的英语学习过程受到语言工具化思潮等多重因素影响，外语能力的工具性被放大；而语言的文化、价值、人文性等被下意识地忽略。
- **英语阅读水平较高，在听说能力差异比较大**；渴望系统的英语学习，尤其迫切需要提高英语笔头和口头表达能力。
- **独立思考，分析问题，解决问题能力有待提高**；虽然具有一定的思维能力，并能在学习过程中开展独立或团队合作进行信息收集及加工处理；但对于接收的信息、材料、社会现象、思潮还不能独立思考，缺乏批判性思维及思辨能力。

## 四、教学设计方案

### 1、单元教学目标（介绍参赛单元的教学目标，目标应包括语言目标与育人目标）

团队结合我校的电子信息特色，以习近平提出的“**六个下功夫**”为育人内核，并根据《大学英语教学指南（2020）》精神，提出了“**互联网+新六艺**”的课程目标模式（如表 1 所示），旨在培养能掌握语言技能，具有跨文化意识、思辨能力，能实现自我发展的时代新人。

“新六艺”	课程目标	《大学英语教学指南》	习近平“六个下功夫”
词汇语篇认知能力	较好进行输入性理解	语言知识与技能 language acquisition	要在增长知识见识上下功夫
口头书面表达能力	较好运用输出性技能		要在培养奋斗精神上下功夫
见解比较批判能力	分析不同意见，有效传达信息	思辨与学习策略 self-development	要在坚定理想信念上下功夫
学习策略运用能力	较好运用学习策略		要在增强综合素质上下功夫
文化价值交流能力	较好处理不同价值观问题	跨文化交际 cross-cultural communication	要在厚植爱国主义情怀上下功夫
交际策略处理能力	较好运用交际策略		要在加强品德修养上下功夫

表 1 课程目标模式

基于以上课程定位，团队对单元目标设计如下：

GOOD TO GREAT 模拟人生之大学攻略 RPG 游戏设计			
单元内容	课程目标	育人目标	新六艺目标
<b>语言知识与技能 language acquisition</b>			
浏览年度热词，拓展词汇积累	能较好地进行输入性理解（听/读） 能较好运用输出性技能（写/说）	培养奋斗精神 增长知识见识	词汇语篇认知能力 口头书面表达能力
掌握重点单词、重点词组，和“success”，“good-enough mindset”相关的表达			
理解并运用诠释抽象概念的策略及方法，下定义的句型等			
通过快速阅读获取重要信息			
<b>思辨与学习策略 self-development</b>			
批判性理解 “success”，“from-good-to-great” 及 “good-enough mindset” 等概念	能分析不同见解，有效传达信息 能较好运用学习策略	坚定理想信念 增强综合素质	见解比较批判能力 学习策略运用能力
通过网络资源、调查、访谈，结合个人成长经历小组合作完成大学四年规划设计			
探讨课文主题和内卷化社会现象关联，并且思考其产生根源及解决途径			

## 跨文化交际 cross-cultural awareness

结合中国近现代史，分析 From Good to Great 的大国崛起路径	较好处理不同价值观问题	厚植爱国主义情怀	文化价值交流能力
了解并对比中西方价值观及文化对于“成功”的解读及定义，多视角解读及多元包容理念，进而审视自身的人生观、价值观	较好运用交际策略	加强品德修养	交际策略处理能力

表 2 单元教学目标

## 2、课堂教学展示环节教学目标

### 2.1 展示环节选取依据

- **社会热点：**2020 新冠疫情，中美关系紧张，就业压力空前，焦虑是中国社会当下年轻人的普遍心态。而年轻人应对的策略体现在网络流行语中是“佛系”、“躺平”。学生对“内卷化”的社会趋势的态度应该加以引导。
- **教材编写特色：**从多维视角解读并定义“成功”是本单元最为突出的文本编排特点。Reading1 从常规视角强调雄心壮志的重要性，Reading2 从相反视角解读平常心对成功的影响。展示环节选择后者更容易关照前篇，进行对比分析，引发学生全面思考。
- **单元教学重点及难点：**本单元主要语言教学目标为：从多角度定义诠释抽象概念及其在英语写作中的应用。教学展示环节将搭建脚手架循序渐进，帮助学生分析、理解、内化、掌握、运用该策略。
- **单元项目设定 (PjBL)：**GOOD TO GREAT 模拟人生之大学攻略 RPG 游戏设计贯穿主线，促进学生对人生目标和人生态度抉择的思考，更重要的是对即将开始的大学四年的生活学习的规划。展示环节为学生开展单元项目提供游戏设计思路及范式，不仅符合当代大学生的特性，也符合本单元的总体设计理念。

### 2.2 展示环节教学目标

基于以上理据，团队设计展示环节教学目标如下表所示。

教学展示内容	语言目标	育人目标	新六艺目标
回顾 2020 国际年度热词，引发对国内年度热词的思考	拓展和积累单词 了解社会热点	增长知识见识 培养综合素质	词汇语篇认知能力 文化价值交流能力
定义、诠释抽象概念的写作策略：词源、传统释义解读、多文化多视角阐释、举例、类比	理解概念 陈述道理	增长知识见识	词汇语篇认知能力 见解比较批判能力
引导学生运用词汇句型，理解课文主题 Good-enough mindset	了解课文重点词汇 理解课文文本主题	增长知识见识	词汇语篇认知能力
探索研读文本信息，理解 Good-enough mindset 以及成功要素的多元解读，传承中国智慧	理解材料内部逻辑信息和隐含意义	培养奋斗精神 坚定理想信念 加强品德修养	见解比较批判能力 文化价值交流能力
定义及诠释“内卷”社会热点现象，思考讨论解决途径	比较和评析不同的意见 发表见解	培养奋斗精神 坚定理想信念	口头书面表达能力 见解比较批判能力
从中国哲学视角探讨概念的意义和作用，透视社会热点，树立正确价值观和人生观	了解东方哲学对抽象定义的阐释 了解人生态度中的东方智慧	坚定理想信念 厚植爱国主义情怀	词汇语篇认知能力 见解比较批判能力
通过模拟人生 RPG 游戏示范培养积极人生态度，进而思考、规划大学四年生活学习	理解课文主题 运用重点词汇	培养综合素质 坚定理想信念	口头书面表达能力 学习策略运用能力 文化价值交流能力

表 3 展示环节教学目标

### 3、课堂教学展示环节教学过程

#### 3.1 展示环节文本内容介绍：It's OK to be good enough and not great (Reading 2)

- 在微信朋友圈、抖音、微博、小红书、知乎等社交平台上，无数的成功人士在经意或者不经意间展示着他们的成功事迹，富足正能量的生活。《后浪》里的“后浪”们过着充满科技、电竞、汽车、直升机、轮滑、音乐、二次元、皮划艇等元素，享受着镀上“成功”光圈的奢华生活。互联网时代信息的密集轰炸，迫使人们每天一睁眼就开始被各种“必须”所包围，对于“成功”的解读呈现出单一的趋势。另一方

面，新冠疫情肆虐全球，对经济和就业造成巨大冲击。焦虑、压力成为当代年轻人的普遍生存状态。在焦虑被完美贩卖，万物皆可“卷”成为热点的现状下，如何引导年轻人调整心态、思考应对策略，具有重要的现实和育人意义。

- **Reading 2** 就从东方哲学视角切入，反思西方所标榜的成功学和奋斗论，定义解释“Good-enough mindset”，提出平常心态。成功的定义、评判标准和实现途径应该是多元化的，“Good-enough mindset”是对生活的一种态度，而不是懒惰与平庸的借口，坦然正视和接受自己现状，而不是不断追求卓越，是应对成功焦虑，摆正自我认知，调整心境，从而获得成功与快乐的另一途径。
- 课前，学生筛选出 Reading 2 中对“Good-enough mindset”下定义做诠释的关键句；课中，引导学生归纳定义、诠释抽象概念的常用策略，学生应用所掌握的定义策略诠释年度热词“内卷”。
- 以内卷人生模拟游戏（Board Game）为展示方式，鼓励学生思考探索社会内卷化的应对策略“Good-enough mindset”的多角度解读，引导学生进一步理解课文主题，促进学生对人生态度和人生目标抉择的思考，树立正确的人生观和价值观。

### 3.2 设计理念—学生为本、语言为器、六艺为道、技术为用

- **学生为本：**学生在教学中应始终处于主动地位，促使学生主动调查、探究、学习、创造、表达。通过单元项目：GOOD TO GREAT 模拟人生之大学攻略游戏设计，把文本内容与先锋科技、社会热点结合起来，用学生喜闻乐见的方式探讨与学生切身相关的内容，激发学生学习积极性，培养学生主动探究、学习和运用知识的态度与能力，形成学生积极思考、比较批判的学习习惯。
- **语言为器：**深挖文本的语言学习价值，一方面走进文本提升输入性和输出性英语语言知识与技能，掌握重点词汇句型，学习并应用定义解释抽象概念的写作策略。另一方面跳出文本，让学生能够从语言文本反躬深思，加深对“Good-enough mindset”的理解，认识到其对应对“内卷”这一社会现象的启示性和现实意义，思考未来大学四年自身的人生规划、价值选择和使命担当；加强对“成功”的多元性和价值观多样性的认知，培养开放、包容的跨文化态度。

- **六艺为道：**将单元设计与育人相结合。立德树人，培养具有中国情怀的社会主义建设者和接班人。提升学生运用学习策略，理解、分析英语文本能力和有效传递信息的能力；结合文本，引导学生思考人生目标及未来规划，批判性地分析社会热点和文化思潮，探索思考“Good-enough mindset”作为社会“内卷化”的应对策略，树立正确的人生观、价值观；拓展学生视野，引导学生从中国古典哲学全新解读的视角思考现代社会问题，做到古为今用、中西融合。
- **技术为用：**学习者在动态多维的智慧环境中按需获取学习资源，灵活自如开展学习活动。充分利用互联网+各类智慧学习平台（超星泛雅平台，iTEST, iWRITE, 中国大学MOOC, QUIZLET, 国外主流社交平台，直播平台），以及最新的虚拟仿真平台等实现信息投递，知识众筹，以及学习数据搜集和反馈，为实现“学生为本”提供技术支持。

### 3.3 设计思路

- **单元项目:GOOD TO GREAT 模拟人生之大学攻略 RPG 游戏设计**紧扣当下社会热点，结合先锋科技等00后年轻人兴趣点，针对学生学习方式和认知特点，运用多种媒介和手段，设计互动问题及课堂活动。最大程度的调动学生的学习动力与参与意识，提升自主学习能力。
- 展示片段以单元项目核心示范为主框架，通过深挖文本，分析归纳定义解释抽象概念“Good-enough mindset”的写作策略(源起、差异化、举例)，并应用所学策略定义阐释抽象概念。
- 通过内卷人生模拟游戏(Board Game)，引导学生深入理解 Reading 2 的主题，鼓励学生思考探索如何通过正确理解课文主题“Good-enough mindset”应对压力和焦虑，树立积极的人生态度，做出正确的价值选择。
- 课后鼓励学生阅读名人传记、访谈成功人士，通过完成单元项目持续学习，增长知识见识，了解东西方对于“success”等在解读上的文化差异及其所折射的价值观差异，形成对“success”更加全面、正确的认知，形成多元包容的跨文化态度，促进学生独立思考能力。



- 通过课上内卷人生模拟游戏(Board Game)示范, 课后进入单元项目(GOOD TO GREAT 模拟人生之大学攻略生活游戏设计)的脚本创作阶段, 激发学生自省人生目标, 思考未来大学四年的规划。Beta 公测体验学生创作的模拟人生游戏, 以雷达图形式给出体验反馈。

### 3.4 展示环节教学活动流程 (5A--Ask, Acquire, Analyze, Apply, Attest)

展示环节的教学活动共分五个步骤, 及具体内容如下表所示。

环节	教师活动	学生活动	教学重点	能力点
设问思考	1. 通过网络热词(快闪展示 2020 牛津词典所评选的年度热词组)吸引学生注意力, 积极参与课堂。 2. 鼓励学生参与推选 2020 年度中国网络热词。	1. 关注社会焦点及世界变化趋势。 2. 推选年度网络热词并展示, 口头给出选择原因。 3. 了解国外网络热词的英文表达	1. 回顾 2020 社会热点 2. 网络热词含义及英文表达	1. 分析总结能力 2. 寰球视野、见识素养 3. 跨文化能力
探索研究	1. 检查课前任务完成情况(筛选出课文 Reading2 Good-enough mindset 定义诠释的关键句)。 2. 调动学生去积极探索、研读分析文本。请学生分组讨论将下定义的关键句归类。 3. 介绍内卷人生模拟游戏(RPG Board Game)设定。	1. 课前筛选出课文 Reading 2 中对(Good-enough mindset)下定义做诠释的关键句。 2. 归类课文 Reading 2 下定义的关键句。 3. 了解内卷人生模拟游戏设定。	1. 抽象概念的理解 2. 项目示范	1. 信息搜集检索归纳能力 2. 语言能力 3. 团队协作能力 3. 思辨能力
分析深挖	1. 引导学生主动探究定义、诠释抽象概念的写作策略(源起、差异化、举例)。 2. 进一步帮助学生内化定义诠释抽象概念的写作策略。 3. 帮助学生探索研读文本信息, 理解 Good-enough mindset 以及成功要素的多元解读, 传承中国智慧	1. 根据归类的三组关键句选择归纳定义、诠释抽象概念(Good-enough mindset)的常用策略。 2. 探索研读文本信息, 理解 Good-enough mindset 以及成功要素的多元解读, 传承中国智慧	1. 课文主题 good-enough mindset 2. 定义、解释抽象概念的写作策略 3. 中国智慧	1. 语言能力 2. 文本分析理解能力 3. 综合素质

应用挑战	<p>1.请学生应用所掌握的定义策略诠释年度热词“内卷”。</p> <p>2.激发学生积极参与内卷人生模拟游戏(Game Design Demo)</p>	<p>1. 应用相关策略，清晰、准确、完整的定义诠释抽象概念“内卷”。</p> <p>2.参与内卷人生模拟游戏</p> <p>3. 思考应对策略 (Good-enough mindset)的多角度解读及如何缓解社会焦虑。</p>	<p>1. 定义解释的策略及写作技巧归纳</p> <p>2.内卷定义</p> <p>3.项目示范</p>	<p>1.语言能力</p> <p>2.思辨能力</p> <p>4.实践运用能力</p>
检测实践	<p>1. 鼓励学生内化课堂所学思考探索 Good-enough mindset 作为应对社会内卷化的策略,促使学生进一步内化课文 Reading 2 主题。</p> <p>2. 引导学生从中国古典哲学视角思考现代社会问题,帮助学生透视社会思潮热点。</p> <p>3. 通过课上内卷人生模拟游戏(Board Game)示范,进入单元项目 <b>《GOOD TO GREAT 模拟人生之大学攻略 RPG 游戏设计》</b> 的脚本创作阶段,启发学生思考未来大学四年的规划。</p>	<p>1. 根据课文 Reading 2 对于 Good-enough mindset 的多角度解读与内卷人生模拟游戏中内卷化的现象进行配对。</p> <p>2.自省人生目标,并初步学会批判性地剖析社会热点和文化思潮。</p> <p>3.课后团队合作进一步跟进单元项目 <b>《GOOD TO GREAT 模拟人生之大学攻略 RPG 游戏设计》</b> 开展。</p>	<p>1.应对策略 Good-enough mindset</p> <p>2.中国智慧</p>	<p>1.语言能力</p> <p>2.思辨能力</p> <p>3.创新能力</p> <p>4.团队协作能力</p> <p>5.品德修养</p>

表 4 展示环节步骤及内容

### 3.5 语言与育人融合点

#### 3.5.1 在坚定理想信念上下功夫

- 树立强化制度自信，文化自信。对比中西方文化的传统人生观、价值观。思考东方传统哲学理念对于现代社会发展及个人安身立命的启示意义。
- **文本分析：**精读文本理解分析“Good-enough mindset”的定义与内涵，思考其对于应对社会“内卷化”的积极意义，从中国古典哲学视角帮助学生透视现代社会热点和思潮，坚定理想信念。

### 3.5.2 在厚植爱国主义情怀上下功夫

- 在全球化背景下，在国际舞台中国崛起所扮演的角色，以及坚持中国特色社会主义道路面临的挑战及应对策略。
- **游戏设计：**设计 GOOD TO GREAT 模拟人生之大学攻略游戏时，融入 2020 “新冠疫情”及中美关系的情节，思考家国天下时代大背景下个人的成长与发展，以及个人人生态度、人生目标的选择形成的合力对社会发展产生的影响。

### 3.5.3 在加强品德修养上下功夫

- 中华民族特有的文化形态与文化个性，“和而不同，兼容并包”是文化核心之一。引导学生打破对成功的单一认知，审视自身的价值判断，培养对多元文化和价值观开放、尊重、包容的态度。
- **课外调查：**搜集网络资料，阅读名人传记，采访成功人士，反思个人成长经历，整理、思考、总结“和而不同，兼容并包”的人生发展模式，为 GOOD TO GREAT 模拟人生之大学攻略游戏的情节设定提供素材。

### 3.5.4 在增长知识见识上下功夫

- 在知识更新的节奏不断加快的背景下，紧跟时代步伐，及时更新知识，了解国内外热点，关注世界形势，不仅要有中国情怀，而且要有世界眼光和国际视野。
- **互动归纳：**了解国内外年度网络热词，关注社会热点，思考社会“内卷化”的应对策略，关心国家前途命运与社会发展趋势，培养寰球视野，增长见识素养。

### 3.5.5 在培养奋斗精神上下功夫

- 树立人类命运共同体理念，明确在后疫情时代，反全球化浪潮世界“内卷化”危机下，作为当代中国大学生自身的价值选择和使命担当。
- **主题讨论：**结合内卷人生模拟游戏，思考应对策略“Good-enough mindset”的多角度解读，探索未来个人规划多种可能性；揭示个人发展所面临的多种矛盾，引领奋斗“新常态”，不断实现自我创新发展。

### 3.5.6 在增强综合素质上下功夫

- 互联网游戏产业的发展颠覆了传统游戏观念，无论是 PC 端还是手游，游戏已经从一个小众的娱乐方式升级为年轻用户的主流生活方式，并逐渐成为了一种全新的社交模式。以理性的眼光看待社会变化及思潮，学会独立思考，培养批判性思维。
- **深度体验：**在课后进行 GOOD TO GREAT 模拟人生之大学攻略游戏设计项目的过程中，跨学科合作，发挥各专业特点，体验虚拟仿真技术，了解游戏设计理念，并在设计中融入对“success”和“Good-enough mindset”的多角度思考，培养具有健全人格、综合能力、创新思维的跨学科人才。

## 4、课堂教学展示环节教学评价

### 4.1 评价理念

- **评价主体多元化。**摆脱单一教师评价标准，以自我评价为起点，同伴互评与小组互评为双翼，师生合作评价为归依，建立个人评价与合作评价个人学习档案，将群体诊断报告和个体诊断报告相结合，测试和管理差异化学习效果，从而实现“以评促学”、“以评促教”的良性循环。
- **评价方式多样化。**基于动态评价模式（李丹弟，2015），按照“前测+干预(教师/同伴)+后测+提炼升华”四个环节，融课堂提问、小组讨论、个人陈述、电子档案袋等多项评价方式为一体，从传统的“对课程结果的终结性评价”向“促进课程发展的形成性评价”转变，培养学生的“新六艺”，即词汇语篇认知能力、见解比较批判能力、口头书面表达能力、学习策略运用能力和文化价值交流能力，帮助学生实现学习者潜能，有助于学生形成探究性和个性化的学习结果。
- **评价途径信息化。**（1）依托 U 校园平台发布课前预习清单，分享课程音视频资源及补充阅读材料，发起课前讨论，布置前测等，时刻追踪学生的自主学习轨迹，评价学生的学习行为及学习结果；（2）依托学习通 APP 实现抢答、弹幕、投票、主题讨论等课内互动，多渠道激发学生的课堂参与度；（3）依托学习通 APP 评价单元产出项目，采集优秀小组范例，建立典型性错误库，大数据分析技术助力智

能评阅，有效反驳后续教学，提升教师测评素养。

## 4.2 评价方式

依托网络自主学习平台分享教学资源及整合学习数据等功能，运用“教师介入”与“师生互动”的动态评价方式，最大程度激发学生潜能，借助提示、指导和反馈等手段让学生积极参与整个教学过程并对其思维、认知学习和解决问题的能力进行评价。基于动态评价模式研究成果（韩宝成，2009；李丹弟，2015），结合展示环节的教学目标、教学内容及教学步骤，采用如表 5 所示的“三维四阶”动态评价模式。

评价过程	评价内容	评价方式	评价途径	育人目标达成
课前自主学习	-课文单词短语 -篇章主旨	-在线前测 -在线讨论	U 校园 (发放预习清单，整合预习数据)	增长知识见识 加强品德修养
课堂互动内化	-定义、解释抽象概念的写作策略 -年度热词“内卷”的定义及根源 -“内卷化”社会焦虑的应对策略 -东方哲学对抽象概念的阐释	-师生互动 -小组讨论 -个人陈述 -角色扮演	学习通 APP (抢答，词云，讨论等)	增长知识见识 加强品德修养 厚植爱国主义情怀
课后评价反馈	-课文单词短语 -篇章主旨 -抽象概念的诠释策略	-在线后测 -学习笔记 -反思日志 -师生互评	U 校园 (发放后测任务，整合后测数据)	加强品德修养 培养综合素质
以项目为驱动 提炼升华	-RPG 模拟游戏 University Life Simulator 脚本	-组内互评 -组间互评 -师生互评 -学习档案	学习通 APP (发布分组任务，描述分组任务，选择分组方式，制定评价权重)	增长知识见识 坚定理想信念 培养综合素质

表 5 “三维四阶”动态评价模式

## 4.3 语言与育人的融合

围绕 **GOOD TO GREAT 模拟人生之大学攻略 RPG 游戏设计** 的单元产出项目，借助 **线上互动，课堂参与，单元项目，学习档案** 四种形成性评价手段，从为了学习的评价（Assess for Learning），作为学习的评价（Assess as Learning）和展示学习的评价（Assess of Learning）三个层级切入（如表 6 所示），更好地全面测评学生，切实提升学生语言

知识与技能，多维度实现自我探究与反思、团队合作、跨文化思辨等育人目标。

维度		描述	分值
语言知识与技能		1. 我能概括文章的主旨，绘制文章结构的“思维导图”，并从课文中撷取 good-enough mindset 的各种特征	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
		2. 我能掌握文章中的重点词汇、短语及句型	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
		3. 我能熟练运用下定义的各种策略诠释抽象概念	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
		4. 我能简短地发表意见，发言时按逻辑顺序陈述观点，突出主要思想	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
自我发展能力	学习策略	1. 我的目标明确，按时完成任务	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
		2. 我思维活跃，善于发现提出问题	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
		3. 我积极思考，分享较多问题解决方法	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
		4. 我和小组成员协商，合理分配小组任务	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
		5. 我乐于帮助小组成员解决疑难	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
		6. 我会主动和小组成员沟通，交流观点	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
		7. 我自觉遵守活动规则，主动承担小组内部分配的任务	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
		8. 通过本课学习，我认识到失误或不足，并设法改正或提高	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
	思辨能力	1. 我能理解并阐明社会热点现象“内卷化”的定义、成因及应对策略	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
		2. 我能比较“成功学”与 GOOD ENOUGH MINDSET 的差异	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. 我能积极思考人生目标，树立正确的人生观和价值观		<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
跨文化交际能力	1. 我能用英语从中国传统语言哲学视角阐释抽象概念	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
	2. 我能理解并尊重中西方价值观及文化对于“成功”的解读及定义	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	

表 6 语言与育人评价量表

(说明：评分标准的描述打分原则为：5 分=完全符合，4 分=比较符合，3 分=符合，2 分=不大符合，1 分=不符合)

#### 参考文献:

- [1] 韩宝成.动态评价理论、模式及其在外语教育中的应用[J].外语教学与研究, 2009, 41(06) :452-458.
- [2] 李丹弟.基于动态评价理论的英语语言学课程评价模式研究[J].外语界,2015(06):19-25+84.
- [3] 孙有中,刘建达,韩宝成,查明建,张文霞,彭青龙,李莉文,孙旻.创新英语专业测评体系,引领学生思辨能力发展——“英语测评与思辨能力培养”笔谈[J].中国外语, 2013,10(01):4-9.

## 五、教学设计特色

本教学设计教学目标、教学内容、以及教学评价方式三点一线以项目贯穿，教学方法模式隐性浸润。在教学目标、内容、模式、评价都对语言和育人的融合进行了创新。

### 1. 教学目标创新：“六个下功夫”与“互联网+新六艺”融合

紧跟时代步伐,为我校非英语专业学生构筑了以“语言技能+思辨与自我发展+跨文化意识”为核心的“六种能力”，并注入习主席培养时代新人“六个下功夫”，打造成新世纪我校英语专业人才“互联网+新六艺”，并贯彻实施到展示环节的教学设计中。“互联网+新六艺”体现的是语言能力与国家情怀的结合，中国文化精髓与现代文明的交织。

### 2. 教学内容创新：GOOD TO GREAT 模拟人生之大学攻略 RPG 游戏设计

结合 00 后大学生热衷网游、手游、二次元特点，发挥本校电子信息、计算机技术特长，以跨专业、跨领域方式强强联合，通过模拟人生 RPG 游戏设计项目作为主线框架贯穿整个教学设计，充分调动学生的学习兴趣、内驱力和自主性，创造力，各展专业所长。在项目策划阶段：分析社会现实，反思价值观，规划人生。在项目调研阶段：锻炼英语语言运用能力，培养思辨能力，提升数字时代素养。在项目开展阶段：英语文本分析及欣赏，磨练团队协作能力，发扬奋斗精神，培养创新创造精神，增强综合素质。在项目验收阶段：自评，组内/组间互评，互联网 BETA 公测他评相结合，以评促学。

### 3. 教学模式创新：“三位一体，多维并举”

用“三位一体”模式创新性地将学科竞赛第二课堂、实践教学内容与第一课堂相融合，形成“课堂基础教学 + 竞赛实战演练 + 语言实践教学”的良性互动模式。设计方案将三

者打通，把育人潜移默化地渗透到学生全方位的学习和生活中。“文本深挖、课堂活动、平台运用、智慧互动”多维并举的融合方法。如网络信息检索搜集、甄别筛选，线上线下同步、异步或混合式教学，MOOC，SPOC 和 FLIPPED 课堂模式，培养学生数字时代素养及综合能力。

#### **4. 评价方式创新：突出形成性评价，实现“以评促学”**

学生在老师的引领下边评边学、边学边评，打破“学”、“评”界限，让评价成为对学习的一种引导和强化。同时，参考中国英语能力等级量表并结合育人元素，设计了单元自评量表，从语言能力、团队合作能力、信息技术运用能力、思辨能力、综合素质等维度进行评价。多元化的评价方式将教师评价、学生自评和学生互评充分融合，既发挥教师引导、启发、监控教学过程的主导性又充分体现学生作为学习过程主体的主动性、积极性与创造性，还能在整个评价过程实现育人目标。