

致家长/监护人： 在营地的每一周，我们将根据孩子在第一天的诊断测试中的成绩，为其安排以下两条学习路径中的一条。随后，学术团队将根据孩子的语言能力，确定最适合支持其学习的路径。

第一周：路径一：你感觉怎么样？（2027 年 1 月 18 日 - 22 日）

你感觉怎么样？

在本单元中，学生将探索各种不同的情绪，并学习用简单的方式表达自己和他人的感受。通过故事、游戏和创意活动，学生们练习说出情绪的名称、简单说明产生某种感受的原因，以及回应他人的情绪。到本单元结束时，学习者将能够识别常见情绪、谈论引发不同感受的情境，并分享帮助自己和其他人感觉好一些简单方法。

模块	语言观察	听力和口语	核心技能	阅读和写作	手工/项目
你感觉怎么样？	- 学习并使用描述常见情绪的词汇，如开心、难过、生气、担心、兴奋、害怕和惊讶。 - 运用简单的句型谈论情绪及其原因。 - 使用 “I feel... when...” 将感受与经历联系起来。	- 倾听并识别不同的情绪。 - 就他人的感受进行简单的提问与回答。 - 谈论让他们感到开心、兴奋、担心或难过的情況。 - 分享帮助朋友感觉好一些简单想法。	- 通过识别他人可能的感受来培养同理心。 - 与同学合作，分享想法并共同做决定。 - 建立用英语表达个人感受的自信。	- 阅读短文，识别故事中人物的感受。 - 将情感与情境及图片进行配对。 - 就个人感受和经历写出简单的句子。	- 制作一个“情绪工具箱”，展示不同的情绪及引发这些情绪的情境。 - 添加简单建议，说明当人遇到负面情绪时可以怎么做。 - 制作情绪卡片、图画和简短的书面反思。 - 向同学分享并讲解工具箱的部分内容。

项目成果展示

“你感觉怎么样？”这个项目作品集将学生对情绪的学习延伸到他们熟悉的课堂情境中。学生将探索不同的课堂情境会让人产生怎样的感受，并思考帮助自己和他人感到开心、平静、自信和被接纳的简单方法。他们将合作识别积极的课堂行为，并讨论什么样的课堂是一个友好、互相支持的学习场所。项目的最终成果是学生制作一张“快乐课堂”海报，并与同学分享自己的想法。通过这些活动，学生将发展谈论情绪的英语表达能力，同时培养同理心、协作能力，以及表达自己想法时的自信。

问题/挑战	团队	语言	调研	我的世界	成果
打造快乐课堂 学生将通过以下问题来探索情绪和课堂生活：我们在学校感觉怎么样？什么会让我们感到开心、担心、兴奋或难过？当有人感到难过或担心时，我们可以做什么？我们怎样帮助同学？什么让教室成为一个快乐、友好的学习场所？	学生将合作讨论不同的课堂情境，以及这些情境可能让人产生怎样的感受。他们将分享同学之间可以说的话、可以做的事，并决定哪些想法想纳入他们的“快乐课堂”。学生将练习轮流发言、倾听不同想法，以及共同做决定。	学生将练习本模块中关于感受和情绪的词汇。他们将用简单的语言描述某人的感受以及可能有所帮助的做法，例如：I feel... / He feels... / She feels... / Are you OK? / We can... / Let's... / You can... 他们还可以使用积极的课堂用语，如 Can I help you? / Let's play together. / You can join us. / Don't worry.	学生将通过图片、短情境或角色扮演来探索不同的课堂情境。他们将识别情境中的孩子可能有怎样的感受，并讨论另一个孩子可以说什么或做什么来提供帮助。他们将收集自己喜欢的想法，让教室变得友好、温暖、互相支持。	学生将思考自己在学校和在英国文化教育协会的经历。什么让他们在课堂上感到开心？什么会让他们感到担心或沮丧？什么能帮助他们感觉好一些？一个好朋友或同学可以做什么来帮忙？他们将分享自己愿意分享的想法，并思考如何帮助自己的课堂成为一个积极的学习场所。	在项目结束时，学生将分组制作一张“快乐课堂”海报（Feel-Good Classroom poster）。他们的海报将展示学生可以用哪些方式让教室成为一个快乐、友好、互相支持的地方。海报可以包括图画、情绪词汇、实用短语，以及学生在不同情境中可以说或做的简单示例。各组将展示海报，并讲解自己最喜欢的一些想法。

第一周：路径二：朋友与家人（2027 年 1 月 18 日 - 22 日）

朋友与家人

在本模块中，学习者将围绕探究问题“我对我的朋友和家人有多了解？”展开探索。他们学习描述家庭成员和朋友，谈论兴趣爱好，并解释为什么某些人对他们很重要。通过家谱、照片描述、感谢卡、讲故事和讨论，学习者将逐步建立描述人际关系和表达感激之情的自信。到本单元结束时，学习者将能够更丰富地描述自己认识的人，并解释为什么这些人对他们很特别。

模块	语言观察	听力和口语	核心技能	阅读和写作	手工/项目
朋友与家人	- 学习并使用关于家庭成员、性格、爱好和兴趣的词汇。 - 使用 very、really、isn't very 等修饰语，使描述更精确。 - 运用描述人物、他们的兴趣及关系的句型结构。	- 描述朋友和家人的照片，谈论人们喜欢做的事。 - 就家庭成员、朋友和兴趣进行提问与回答。 - 展示家谱，并解释人与人之间的关系。 - 讲述一个关于特别或有趣事件的简短故事。	- 反思让关系变得重要的品质。 - 通过思考人们如何互相帮助、倾听和支持，培养同理心和感恩之心。 - 为听众整理并展示个人信息。 - 就个人展示进行提问并回应他人的提问。	- 阅读感谢卡，识别作者如何表达感激之情。 - 写一张感谢卡，说明某人为什么重要。 - 运用性格、兴趣和原因进行描述性写作。 - 为相册或展示清晰地组织信息。	- 制作一本关于重要朋友和家人的“挚爱相册”。 - 选择图片或插图，并写下描述，说明每个人是谁以及为什么他们很重要。 - 为听众设计和编排相册。 - 展示完成的相册，并回答关于所收录人物的问题。

项目成果展示

“朋友与家人”项目作品集通过探索家庭传统、庆祝活动和共同经历，拓展学生对生活中重要人物的学习。学生将调查人们如何庆祝特殊场合，进一步了解朋友和家人的兴趣与经历，并利用这些信息完成一项有意义的项目挑战。根据所选择的项目路径，学生可能会记录一项特别的家庭或社区传统、为朋友策划一次理想的生日体验，或合作组织一次班级活动。通过这些活动，学生将发展描述性语言、调研与规划能力、协作能力，以及为真实受众展示想法时的自信。

问题/挑战	团队	语言	调研	我的世界	成果
学生探索家人、朋友和特殊场合如何把人们聚在一起。根据所选路径，他们思考：我们如何记录一项特别的家庭或社区传统？什么能为朋友打造一次理想的生日体验？我们如何策划一场人人都能享受的成功班级活动？	学生通过访谈、讨论和协作规划，进一步了解参与项目的人。他们分享庆祝活动的经历，了解他人的兴趣和偏好，并在适当的情况下，分担组织活动或完成最终作品的责任。	学生积累关于家庭成员、庆祝活动、派对、活动和特殊场合的词汇。他们练习描述人物和习惯性活动的语言，讨论偏好、提出问题并解释计划。他们还从调研中收集并记录有用的新词汇，并在最终项目中准确使用。	学生围绕所选挑战设计问题并收集相关信息。他们可以采访家人、调查同学、在网上查询活动和价格，或探究家庭与社区传统。他们记录信息来源，并找出有助于为最终项目做决定的信息。	学生通过探索家庭传统、庆祝活动、友谊和难忘的时刻，将项目与自身经历联系起来。他们可以调查自己的家谱、查看家庭庆祝活动的照片、比较不同世代的庆祝方式，或思考什么能为自己和他人带来一次愉快的活动。	在项目结束时，学生将针对所选的“朋友与家人”项目挑战制作并展示一份成果。这可能包括记录一项家庭或社区传统、展示为朋友策划的生日体验，或在预算内组织一次班级庆祝活动。学生将运用调研来证明自己的选择，向受众展示作品，并反思自己应对挑战的成效。

第二周：路径一：我的房间（2027 年 1 月 25 日 - 29 日）

我的房间

在这个模块中，学习者将探索卧室、家以及我们存放在其中的物品。他们学习描述一个房间里有什么，以及不同物品的位置。通过绘画、设计、制作和口语活动，学习者创造性地使用英语，想象自己理想的居住空间。到本单元结束时，学习者将能够说出常见家具的名称、用简单句型描述房间，并说明物品的位置。

模块	语言观察	听力和口语	核心技能	阅读和写作	手工/项目
我的房间	- 学习并使用关于家具和常见家居物品的词汇。 - 使用 There is / There are 和 I've got... 来描述房间。 - 使用简单的方位介词，如 on、under、next to 和 between。	- 听描述，识别房间和物品。 - 就卧室和家进行简单的提问与回答。 - 描述不同物品的位置。 - 谈论他们喜欢什么，以及希望房间里有什么。	- 发挥创造力和想象力，设计一个新空间。 - 做出选择并解释简单的偏好。 - 合作分享想法，共同完成一个设计。	- 阅读关于房间的简短描述，找出关键信息。 - 为家具和物品标注名称。 - 写出描述房间及物品位置的简单句子。	- 用绘画、拼贴或简单手工材料，设计并制作一个“梦想房间”。 - 选择家具、装饰和特别元素。 - 为重要部分标注名称，并写出简单描述。 - 向同学做一个简短的“梦想房间导览”。

项目成果展示

“我的房间”项目作品集将学生对房间、家具和物品位置的学习延伸到一个全新又熟悉的环境：他们的教室。学生将思考什么让教室成为一个学习、玩耍和合作的好地方。他们将探索教室里的家具和学习空间，分享对理想教室的想法，并决定不同物品应该放在哪里。项目的最终成果是学生合作设计“我们的梦想英国文化教育协会教室”，并为其标注名称、进行描述，向同学展示。通过这些活动，学生将发展空间方位语言、创造力、协作能力，以及分享和解释想法时的自信。

问题/挑战	团队	语言	调研	我的世界	成果
我们梦想中的英国文化教育协会教室 学生将通过以下问题来探索教室：教室里需要什么？什么帮助我们学习？不同的东西应该放在哪里？什么让教室既有趣又舒适？你梦想中的英国文化教育协会教室是什么样子？	学生将合作找出有用的教室家具、物品和学习区域。他们将分享关于梦想教室应包含什么的想法，并共同决定不同物品应该放在哪里。学生将练习轮流发言、提问、倾听队友意见，以及作为小组共同做决定。	学生将练习关于房间、家具和教室物品的词汇，如 table、chair、desk、shelf、door、window、board、books 和 computer。他们还可以学习自己选择加入的特殊区域的相关语言，如阅读角、游戏区或美术区。关键句型包括：There is... / There are... / We've got... / It's next to... / It's under... / It's on... / It's between... / We would like...	学生将探索自己的英国文化教育协会教室以及其他有趣的教室范例。他们将调查教室里有哪些家具和学习区域、不同物品摆放在哪里，以及什么能让教室既愉快又实用。他们将收集可以纳入自己梦想教室的精彩特色想法。	学生将思考自己学习英语的教室。他们喜欢它什么？喜欢坐在哪里或在哪里学习？什么帮助他们学习？他们会添加什么让教室更好？他们将与小组分享自己最喜欢的想法，并用这些想法帮助规划梦想教室。	在项目结束时，学生将分组设计“我们的梦想英国文化教育协会教室”。各组将用绘画、拼贴或简单模型制作一个教室设计。他们的设计将包括家具和学习区域、重要物品的标签，以及描述教室里有什么、不同物品位于何处的简单句子。学生还将加入一些他们认为能让教室成为有趣、令人兴奋的学习场所的特别元素。学生将向同学做一个简短的“梦想教室导览”，展示自己的设计并讲解一些最喜欢的想法。

第二周：路径二：玩得开心！（2027 年 1 月 25 日 - 29 日）

玩得开心！

在本模块中，学习者将围绕探究问题“什么造就了一个很棒的主题公园？”展开探索。他们学习关于游乐设施和景点的语言，并使用形容词、比较级和最高级来描述和比较体验。学习者规划路线、调研真实主题公园、评价景点，并思考什么让嘉年华游戏取得成功。到本单元结束时，学习者将能够评价主题公园，并运用自己的想法设计和推广一个原创主题公园。

模块	语言观察	听力和口语	核心技能	阅读和写作	手工/项目
玩得开心！	- 学习并使用关于主题公园游乐设施、配套设施和景点的词汇。 - 使用描述性形容词，如 awesome、scary、fast、tall、twisty 和 terrifying。 - 使用比较级和最高级来比较游乐设施和景点。 - 在规划路线和提出建议时，使用顺序词以及 should/shouldn't。	- 倾听并比较关于主题公园的信息。 - 调研一个主题公园，并向同伴介绍一个选定的游乐设施。 - 讨论偏好，并说明自己会选择哪个公园或景点及理由。 - 与同学一起规划并展示一条主题公园游览路线。	- 使用共同商定的标准评价景点。 - 发挥创造力和解决问题的能力，发明一个新的摊位游戏和主题公园。 - 合作做出设计决策并分担任务。 - 利用反馈在展示前改进设计。	- 阅读主题公园评论，识别观点和支持性细节。 - 运用描述性、比较级和最高级语言写一篇评论。 - 为广告或宣传文本组织信息。 - 使用有说服力的语言，说明为什么某个景点值得一游。	- 作为主题公园设计师团队，合作创建一个新的主题公园。 - 选择公园名称、主题、游乐设施、配套设施和美食摊位。 - 设计公园平面图并制作一则广告。 - 展示公园，并说明为什么它是游客的最佳选择。

项目成果展示

“玩得开心！”项目作品集将学生对主题公园和刺激游乐设施的学习延伸为一项工程挑战。学生将成为过山车工程师，探究什么让过山车令人兴奋，既研究真实的游乐设施，也探索让过山车运转的基本力和运动原理。他们将运用调研来规划、搭建和测试自己的过山车模型，然后评估其表现。项目的最终成果是各组展示完成的过山车，并解释为什么他们的设计会成为一个令人兴奋的景点。通过这些活动，学生将发展描述性和比较性语言、调研能力、科学思维、创造力、协作能力和解决问题的能力。

问题/挑战	团队	语言	调研	我的世界	成果
什么让过山车之旅令人兴奋？ 学生探索：为什么有些过山车比其他的更快、更高或更刺激？过山车没有发动机怎么移动？重力、摩擦力和运动如何影响一次乘坐体验？我们如何设计和建造一个属于自己的刺激过山车？	学生作为过山车工程师团队合作，分享想法并分别为挑战的不同部分承担责任。他们可以担任首席设计工程师、物资协调员、对外联络员或机械工程师等角色，发挥各自的优势，为项目的成功做出贡献。	学生积累关于过山车、力和运动的词汇，包括 track、loop、peak、drop、gravity、friction、speed、push、pull 和 resistance。他们用 exciting 的同义词扩展描述性词汇，并使用比较级和最高级来比较游乐设施并推广自己的设计。	学生调研世界各地的真实过山车，调查其速度、高度、长度和成本等特征。他们探索过山车如何运转，并运用所发现的关于力和运动的知识来指导自己的设计。	学生将调研与自己在主题公园和过山车方面的经历联系起来。他们思考自己体验过哪些游乐设施、觉得什么令人兴奋或害怕，以及希望在自己的设计中包含哪些特征。他们还探索如何在熟悉的体验中观察到重力、摩擦力和运动等科学概念。	在项目结束时，学生将分组设计、搭建并测试一个过山车模型。他们将制作一份带标注的平面图，选择合适的材料，并运用对力和运动的理解来改进设计。各组将测试并评估自己的过山车，展示完成的游乐设施，解释它如何运转以及是什么让它令人兴奋。

第三周：路径一：你做什么工作？（2027 年 2 月 1 日 - 4 日）

你做什么工作？

在本模块中，学习者将探索不同的职业以及从事这些职业的人。他们学习人们在哪里工作、做什么，以及未来可能想尝试哪些职业。通过角色扮演、访谈和创意活动，学习者建立谈论职场世界的自信。到本单元结束时，学习者将能够说出多种职业的名称、描述简单的职业任务，并谈论自己想从事的职业。

模块	语言观察	听力和口语	核心技能	阅读和写作	手工/项目
你做什么工作？	- 学习并使用关于常见职业和工作场所的词汇。 - 使用简单的语言描述人们在工作中做什么。 - 使用 I want to be... 和 I'd like to... 谈论未来的职业。	- 倾听并识别不同的职业和工作场所。 - 就职业进行简单的提问与回答。 - 给出线索，让同学猜职业。 - 谈论自己想尝试的职业，并给出简单理由。	- 培养对不同职业和工作场所的好奇心。 - 通过角色扮演和创意任务发挥想象力。 - 与他人合作提问、交流信息并分享想法。	- 阅读简短描述，将人物与职业配对。 - 将职业与工作场所和活动配对。 - 写出描述所选职业的简单句子。	- 制作一张“当我长大了”职业海报或展示。 - 展示这个人在哪里工作、做什么，以及可能需要什么。 - 参与简单的职业角色扮演和访谈。 - 在班级“职业博览会”上向同学介绍一个选定的职业。

项目成果展示

“你做什么工作？”项目作品集将学生对不同职业及从业者的学习进一步拓展。学生将探索人们在哪里工作、做什么，以及不同的工作者如何帮助他人。他们将与同学合作，思考一座城镇中可能有哪些职业和工作场所，并决定把哪些纳入自己设计的城镇。项目的最终成果是学生合作“建造一座城镇”，并添加和描述在那里工作的不同人物。通过这些活动，学生将积累关于职业和工作场所的词汇，培养创造力、协作能力，以及谈论职场世界的自信。

问题/挑战	团队	语言	调研	我的世界	成果
学生将通过以下问题来探索职业和工作场所：人们从事哪些不同的工作？不同的人在哪里工作？他们在工作中做什么？他们工作需要哪些东西？不同的工作者如何帮助人们？我们将在自己的城镇里纳入哪些职业和工作场所？	学生将合作选择他们想纳入城镇的职业和工作场所。他们将决定不同场所应该放在哪里，并将工作者与他们工作的地点配对。在创建城镇的过程中，学生将分享想法、倾听队友意见，并共同做决定。	学生将练习关于职业和工作场所的词汇，包括 teacher、doctor、vet、firefighter、police officer、chef、scientist、pilot、journalist 和 designer。关键句型包括：He/She is a... / A ___ works at/in... / A ___ helps... / A ___ needs... / They work at/in...	学生将探索不同的职业和工作场所，调查人们在哪里工作、做什么，以及他们使用的工具或设备。他们将把工作者与工作场所配对，并思考不同职业如何帮助人们。学生将运用自己的发现来选择想纳入城镇的工作者和场所。	学生将思考身边看到的工作者和工作场所。谁教他们？他们生病时去哪里？在哪里可以买到食物？谁在紧急情况下帮助人们？他们将思考自己在社区中看到哪些职业，并用这些想法帮助创建自己的城镇。	在项目结束时，学生将分组“建造一座城镇”，把他们在“你做什么工作？”模块中探索过的不同职业和工作场所汇集在一起。学生将制作一张城镇地图或简单模型，展示一系列工作场所以及在那里工作的人。他们将添加标签和简单描述，说明不同的人做什么、在哪里工作，以及如何帮助他人。各组将向同学做一次简短的城镇导览，介绍其中一些工作者并解释他们做什么。

第三周：路径二：超级科学（2027 年 2 月 1 日 - 4 日）

超级科学

在本模块中，学习者将围绕探究问题“我们能从科学中学到什么？”展开探索。他们学习实验相关的语言，包括指令动词、测量、顺序表达，以及由 when、if 和 because 引导的从句。学习者将发出指令、探索科学安全，并阅读和撰写科学报告。到本单元结束时，他们将能够安全地规划和完成一个简单实验，准确记录结果，并以结构化的科学报告交流发现。

模块	语言观察	听力和口语	核心技能	阅读和写作	手工/项目
超级科学	- 学习并使用科学动作动词，如 add、compare、fill、measure、mix、pour、observe、record 和 squeeze。 - 准确使用测量和数量表达。 - 使用 when、if 和 because 解释过程和结果。 - 使用顺序词，如 First、Next、Then、After that 和 Finally。	- 倾听并遵循简单实验的指令。 - 给出清晰的步骤指令，说明如何制作或完成某件事。 - 描述自己看过或做过的实验。 - 展示结果，并与其他小组比较发现。	- 规划探究活动，确定设备、材料和安全要求。 - 预测、观察、记录并比较结果。 - 合作开展实验，承担明确的科学分工。 - 评估发现，并解释结果差异的可能原因。	- 阅读一份科学报告，识别其组织结构和关键信息。 - 清晰记录方法、测量、观察和结果。 - 使用 Experiment、Equipment、Materials、Method、Results 和 Safety tips 等标题，撰写结构化的科学报告。 - 在有助于说明过程时使用图表。	- 作为科学家团队，重现火山喷发实验。 - 规划材料、设备、方法和安全流程。 - 完成实验并准确记录结果。 - 撰写并展示一份科学报告，并与其他小组比较结果。

项目成果展示

“超级科学”项目作品集通过让学生有机会探究问题、收集证据和交流科学发现，拓展他们对科学实验的学习。学生将探索科学家如何做出预测、进行公平测试、记录结果，并解释他们的发现。根据所选择的项目路径，学生可能会探究估算与测量、设计一个其他小组可以复现的课堂实验，或作为火山学家研究火山喷发。通过这些活动，学生将积累科学词汇，培养调研能力、准确性、协作能力，以及交流科学过程和结果时的自信。

问题/挑战	团队	语言	调研	我的世界	成果
学生围绕核心问题“科学家是如何思考的？”展开探索。根据所选路径，他们探究：我们的估算有多准确？我们如何把一个实验解释得足够清楚，让别人能够重复？模型如何帮助我们理解火山是如何运作的？	学生作为科学家开展工作，分担提问、开展调研、规划探究、收集证据和交流结果的责任。他们比较想法和结果，并利用同学或老师的反馈来改进自己的作品。	学生积累科学词汇，包括 experiment、hypothesis、materials、method、results 和 conclusion，同时学习指令动词和描述观察的语言。根据项目不同，他们还会积累关于测量、估算或火山的词汇，并使用恰当的科学语言解释过程和发现。	学生在开展与自己探究相关的调研前先提出问题。他们可能探索测量与估算的单位、课堂实验和科学报告的范例，或火山如何形成和喷发。他们会记录有用的信息和来源，然后将自己的发现应用于自己的探究。	学生探索科学思维如何与日常生活相联系。他们调查人们在哪些地方使用估算、测量、观察和测试，并思考科学探究如何帮助我们理解周围的世界。根据路径不同，这可能包括估算日常商品价格、测试一个课堂实验，或调查世界各地火山的位置。	在项目结束时，学生将完成并交流一项科学探究。根据所选路径，他们可能制作一份估算测试和结果表、一份可供其他小组用来复现实验的科学报告，或一个可运转的火山模型并配以科学视频报告。学生将展示自己的发现，评估探究的成功程度，并反思自己从科学家的做事方式中学到了什么。

第四周：路径一：忙碌的我（2027 年 2 月 9 日 - 12 日）

忙碌的我

在本模块中，学习者将探索他们在空闲时间喜欢做的爱好、社团和活动。他们学习谈论自己做什么、什么时候做、在哪里做，以及想尝试哪些活动。通过游戏和协作任务，学习者发现共同的兴趣，并用英语制定简单的计划。到本单元结束时，学习者将能够谈论最喜欢的活动、识别关于社团的信息，并描述一个简单的社团创意。

模块	语言观察	听力和口语	核心技能	阅读和写作	手工/项目
忙碌的我	- 学习并使用关于爱好、社团和空闲时间活动的词汇。 - 使用一周中的日期和简单的时间表达。 - 使用简单句型说明自己喜欢做什么以及什么时候做。	- 倾听关于人们爱好和活动的信息。 - 就最喜欢的活动进行提问与回答。 - 谈论想尝试的社团和活动。 - 与同学制定简单的计划。	- 培养谈论个人兴趣的自信。 - 发现自己的兴趣与同学兴趣之间的相同点和不同点。 - 运用创造力和团队合作，为一个新社团构思创意。	- 阅读关于社团和活动的简短信息。 - 识别活动、日期、时间和地点等重要信息。 - 写出关于爱好和最喜欢的活动的简单句子。	- 合作“创建一个新社团”。 - 选择社团名称、活动、活动地点和活动时间。 - 设计一张色彩鲜艳的海报或标牌来宣传社团。 - 在班级“社团博览会”上展示社团，并鼓励同学加入。

项目成果展示

“忙碌的我”项目作品集通过让学生为英国文化教育协会的孩子策划一个趣味活动日，拓展他们对爱好、社团和空闲时间活动的学习。学生将探索不同的活动，谈论自己喜欢做什么，并发现哪些活动在同学中受欢迎。他们将合作选择多种活动，并决定这些活动应在何时何地举行。项目的最终成果是学生创建并展示他们的“完美活动日”。通过这些活动，学生将积累关于爱好和活动的词汇，练习简单的时间表达，并培养协作能力、决策能力，以及分享想法时的自信。

问题/挑战	团队	语言	调研	我的世界	成果
策划完美活动日 学生将通过以下问题来探索爱好和活动：我们喜欢哪些活动？我们想尝试哪些活动？我们的同学喜欢哪些活动？上午和下午我们可以做什么？什么能让一个活动日真正有趣？	学生将合作作为自己的“完美活动日”选择活动。他们将分享最喜欢的活动、比较各自的想法，并决定纳入哪些活动。然后，各组将决定不同活动在何时何地举行，并合作制定活动方案。	学生将练习本模块中关于爱好、社团和空闲时间活动的词汇。他们将使用日期、时间和简单的顺序表达来组织自己的想法。关键句型可以包括：I like... / I love... / I want to try... / We can... / At ___ o'clock... / In the morning... / In the afternoon...	学生将通过一次简单的班级调查，了解哪些爱好和活动在同学中受欢迎。他们可以提问，如 Do you like...? / What's your favourite activity? / Would you like to try...? 各组将运用调查发现，帮助选择其他孩子可能喜欢的活动。	学生将思考自己在空闲时间做什么。他们喜欢哪些活动？什么时候做？在哪里做？和谁一起做？想尝试什么新活动？他们将与小组分享自己的一些兴趣，并发现彼此共同的活动。	在项目结束时，学生将分组，运用在“忙碌的我”模块中探索过的爱好和空闲时间活动，创建一个“完美活动日”。各组将制作一份简单的活动日时间表或海报，展示孩子们可以参加的活动、活动时间以及活动地点。学生将用图片、标签和简单句子描述自己的方案。各组将向同学展示自己的“完美活动日”，并讲解所选择的一些活动。

第四周：路径二：我们居住的地方（2027 年 2 月 9 日 - 12 日）

我们居住的地方

在本模块中，学习者将围绕探究问题“地图能告诉我们什么？”展开探索。他们学习关于地点、位置和方向的语言，并学习详细描述社区、城镇和城市。学习者将遵循和给出路线、介绍当地景点，并阅读和撰写旅游信息。到本单元结束时，学习者将能够自信地使用地图来交流位置信息、有说服力地描述地点，并带领他人游览一个区域。

模块	语言观察	听力和口语	核心技能	阅读和写作	手工/项目
我们居住的地方	- 学习并使用关于地点、交通设施和城市景点的词汇。 - 使用方位介词，如 around、behind、between、next to 和 opposite。 - 使用指路语言，包括 turn right、go straight on 和 take the second street on the left。 - 使用形容词描述地点，包括 busy、crowded、noisy、peaceful、popular、quiet、spacious 和 touristy。	- 倾听关于地点的描述，并在地图上跟随路线。 - 给出并遵循地点之间的路线。 - 角色扮演，为游客指引从车站到景点的路线。 - 介绍自己家乡或当地的一个景点。	- 解读地图并选择高效路线。 - 在规划行程时考虑游客的需求。 - 调研并评估当地景点。 - 为真实受众规划、撰写、排练并改进信息内容。	- 阅读旅游信息，识别描述性和说服力特征。 - 撰写关于地点和景点的描述。 - 制作一份宣传册，鼓励人们到访自己的家乡或城市。 - 使用方向和地标，撰写清晰的路线脚本。	- 创建一条基于地图的当地游览路线。 - 调研并挑选适合游客的有趣地点。 - 撰写并录制一份音频导览，给出从一个地点到另一个地点的清晰路线。 - 测试导览，根据反馈改进，并与同学分享完成的路线。

项目成果展示

“我们居住的地方”项目作品集将学生关于地图、地点和方向的学习延伸为一项面向真实受众的实践挑战。学生将成为地图绘制者，并想象来自另一所英国文化教育协会的笔友要来参观他们所在的地区。他们将调查不同类型的地图和地图特征，识别有用的地标，并规划一条游客能够成功遵循的路线。项目的最终成果是学生为来访者创建、录制并测试一份步行音频导览。通过这些活动，学生将发展地图素养、方向性和描述性语言、调研能力、解决问题的能力、协作能力以及口语交流能力。

问题/挑战	团队	语言	调研	我的世界	成果
地图能告诉我们什么？ 学生探索：不同的地图能显示哪些信息？地图如何帮助我们找到路？什么造就了一个有用的地标？我们如何给出清晰、容易遵循的路线指引？我们应在为访客制作的音频导览中纳入哪些信息？ ？	学生作为地图绘制者团队开展工作。他们一起探索地图，调查不同地点的位置，并为访客商定一条合适的路线。团队成员分担责任，包括识别地标、撰写路线指引、录制音频导览，以及测试他们的指令是否可行。	学生积累关于地图和方向的词汇，包括 map key、symbols、scale、compass、grid、location、destination 和 landmark。他们练习给出路线指引、描述位置以及引导注意有用 landmark 的语言，并在规划和录制导览时使用这些语言。	学生调查不同类型的地图，思考地图能告诉我们什么以及人们如何使用地图。他们围绕地图、坐标、比例尺、罗盘方向、数字地图及其他地图特征提出自己的问题，并利用书籍、在线资源和成年人提供的信息来建立理解。	学生探索当地一条真实路线，识别能帮助不熟悉该地区的人找到路的地标。他们思考路名、建筑物或其他视觉特征中最有用的是什么，并使用照片、图画或地图记录路线沿途的重要地点。	在项目结束时，学生将分组为来访的英国文化教育协会笔友制作一份步行音频导览。他们将规划一条路线，标记重要地标，并录制清晰的语音路线指引，附上关于行程的有用信息。各组将通过请另一个人在地图上遵循该路线来测试音频导览，评估他们的指引是否可行，并在必要时做出改进。

第五周：路径一：去购物吧！（2027 年 2 月 15 日 - 19 日）

去购物吧！

在本模块中，学习者将探索不同的商店、商品和日常购物情境。他们学习在哪里可以买到不同的东西，并练习询问和购买物品的简单语言。通过角色扮演和创意活动，学习者在熟悉的真实生活情境中建立使用英语的自信。到本单元结束时，学习者将能够识别常见的商店和商品、理解简单的价格和优惠信息，并参与简短的顾客与店主对话。

模块	语言观察	听力和口语	核心技能	阅读和写作	手工/项目
去购物吧！	- 学习并使用关于常见商店和商品的词汇。 - 使用 We can buy... at... 将商品与商店联系起来。 - 使用简单的购物表达，如 I'd like... 和 How much is...? - 学习关于价格和特别优惠的简单语言。	- 倾听商品、商店和价格信息。 - 就商店卖什么进行简单的提问与回答。 - 练习顾客与店主之间的简短对话。 - 谈论他们需要或想买的东西。	- 就买什么和去哪里买做出简单选择。 - 在日常角色扮演情境中建立使用英语的自信。 - 合作设计并经营一家商店。 - 开始思考价格和简单的消费选择。	- 阅读简单的商店招牌、广告和特别优惠。 - 将商品与出售它们的商店配对。 - 写购物清单、标签、价格和简短广告。	- 分组创建一个“班级购物中心”。 - 设计一家商店或市场摊位，并决定它卖什么。 - 制作商品、招牌、价格和简单的特别优惠。 - 轮流扮演店主和顾客，使用假币和购物清单。

项目成果展示

“去购物吧！”项目作品集将学生关于商店、商品、价格和日常购物的学习延伸到他们熟悉的英国文化教育协会环境中。学生将探索不同商店卖什么，并思考孩子们来学英语时可能喜欢或需要什么。他们将分组合作，决定想在英国文化教育协会开设什么样的商店、应该卖什么，以及如何让它对其他学生有吸引力。项目的最终成果是学生设计并展示“我们的英国文化教育协会商店”。通过这些活动，学生将发展实用的购物语言、创造力、团队合作能力，以及解释自己想法时的自信。

问题/挑战	团队	语言	调研	我的世界	成果
为英国文化教育协会开一家商店！ 学生将通过以下问题来探索购物：学生在英国文化教育协会需要或喜欢什么？我们这里可以有什么样的商店？我们的商店会卖什么？东西要多少钱？什么能让学生想来我们的商店？	学生将合作决定他们想创建什么样的英国文化教育协会商店。他们将选择商店名称，决定卖哪些商品，并商定简单的价格。学生将分享想法、倾听队友意见，并共同决定什么能让他们的商店对其他孩子有用、有趣、有吸引力。	学生将练习本模块中关于商店、商品和价格的词汇。关键句型包括：We sell... / You can buy... / We have... / It's... / They're... / They're... / I'd like... / How much is...? 学生还可以使用简单的说服性语言，如 Come to our shop! / Try our...!	学生将探索不同类型的商店，并思考每家商店的不同之处。他们将调查商店卖什么、商品如何摆放、价格、招牌和简单广告。他们还将思考孩子们在英国文化教育协会使用或喜欢的东西，并收集自己商店可以出售的商品创意。	学生将思考自己在英国文化教育协会的经历。他们带什么来上课？学英语时用什么？课间或课前课后喜欢做什么？如果英国文化教育协会有一家商店，他们希望在里面兴奋地发现什么？他们将用这些想法帮助决定商店应该卖什么。	在项目结束时，学生将分组，运用在“去购物吧！”模块中探索过的商店、商品、价格和购物语言，为英国文化教育协会创建一家商店。各组将设计自己的商店，并制作一个简单的商店展示或海报，展示店名、出售的商品及其价格。他们将添加招牌、标签和简单广告，使商店对其他学生有吸引力。各组将向同学展示自己的英国文化教育协会商店，说明他们卖什么，以及为什么学生可能想来光顾。

第五周：路径二：电影时间！（2027 年 2 月 15 日 - 19 日）

电影时间！

在本模块中，学习者将围绕探究问题“电影制作人如何在电影中表现情绪？”展开探索。他们积累电影行业词汇、撰写影评、采访演员，并学习剧本和故事板如何传达想法。学习者将研究幸福、恐惧、担忧、困惑、释然和尴尬等情绪，并思考表演、镜头选择、声音和视觉叙事如何影响观众。到本单元结束时，学习者将能够规划、创作并解释一个旨在传达情绪的短片片段。

模块	语言观察	听力和口语	核心技能	阅读和写作	手工/项目
电影时间！	- 学习并使用电影词汇，如 actor、cast、director、location、prop、script、soundtrack、special effects 和 storyboard。 - 在谈论电影如何制作时，使用一般现在时和一般过去时的被动语态。 - 学习关于情绪和电影元素的词汇，如 plot、lighting、CGI、acting 和 soundtrack。	- 倾听并评价一篇影评。 - 角色扮演记者与演员之间的采访。 - 对一部电影进行口头或视频影评。 - 解释电影制作人和演员如何向观众传达特定情绪。	- 分析视觉选择如何在无对白的情况下传达意义。 - 在电影制作角色中协作，并就角色、场景、动作和情绪做出创意决策。 - 使用故事板清晰地规划想法。 - 给予并使用同伴反馈来改进创意作品。	- 阅读电影剧本，识别场景、角色、对白和镜头指示。 - 运用剧本格式撰写或续写一个电影场景。 - 创建以视觉方式排列动作的故事板。 - 撰写规划说明，解释预期情绪和电影制作技巧。	- 在电影制作团队中合作，创作一系列展示不同情绪的无声短片。 - 研究无声电影技巧，并规划角色、场景、道具和动作。 - 在拍摄前撰写计划并创建故事板。 - 拍摄、审查并展示最终作品，解释每种情绪是如何传达的。

项目成果展示

“电影时间！”项目挑战学生成为年轻的电影制作人，并在不依赖对白的情况下传达情绪。各组将研究电影制作人和演员如何表现情绪，然后运用表演、动作、场景、道具、镜头选择和视觉叙事，规划一系列简短的无声电影。学生将发展创意、撰写计划、创建故事板、接受同伴反馈，并在拍摄前完善作品。项目的最终成果是举办一场班级电影放映会，各组在会上解释他们用来传达每种情绪的技巧。通过这些活动，学生将发展视觉素养、创造力、协作能力、规划能力、表演能力和批判性反思能力。

问题/挑战	团队	语言	调研	我的世界	成果
电影制作人如何创造情绪？ 学生探索：色彩如何营造氛围？动作、场景和表演如何传达感受？声音或静默如何影响观众？电影制作人可以做哪些选择来表现情绪，而不是直接告诉观众角色有什么感受？	学生作为电影剧组开展工作，探索不同的电影制作角色，如制片人、导演、编剧、艺术指导、摄影指导、剪辑师和演员。他们分享想法、分配任务，并合作规划、制作和评估他们的系列电影。	学生通过寻找 happy、calm、proud、anxious、bored 和 scared 等感受的同义词，扩展情绪词汇。他们还积累与电影制作相关的词汇，并使用描述性语言解释色彩、声音、动作、图像及其他电影制作选择如何营造氛围。	学生研究电影制作人、摄影师和其他视觉叙事者如何表现情绪。他们探索摄影、色彩、音乐、动作、灯光、音效、天气、角色塑造和场景的运用，收集可用于自己电影的例子和想法。	学生通过完成一次“声音漫步”，研究日常环境中的声音如何影响情绪。他们记录在不同地点听到的声音，根据这些声音所产生的情绪对其进行分类，并思考电影制作人如何有意运用类似技巧。	在项目结束时，学生将作为电影剧组，为一场 #mood 电影节创作一系列表现不同情绪的短片。他们将使用情绪板或故事板，规划色彩、动作、声音、图像、场景和表演如何传达每种情绪。学生将在班级电影节上展示自己的电影，担任影评人评价另一组的作品，并反思自己的电影制作选择在创造情绪方面的效果。