

Afrika Safari Macerası: Bir 3-5 Hayat Bilgisi Projesi

Doğacı öğrenciler; safari misafirlerinin, Afrika vahşi yaşamının çeşitlilik, bağımsızlık ve yaşam mucizesi hakkında birşeyler öğrenmesine yardımcı olur. Afrika Serüven Safarisini unite planının tamamını gördüğünüzde bu sayfayı yazdırmak isteyebilirsiniz.

Öğrenci Merkezli: Bu proje, temel soruyu 'Yaşamın bedeli nedir?' sorarak öğrencilerin yaşamıyla bağlantılı hale getirilir. Öğrenciler bir haber bülteni yazar, bir hayvanın doğal tarihini inceler, o hayvanın bakış açısına bürünür ve bulgularına dair bir slayt gösterisi oluşturur.

Standartlara paralellik: Proje çalışması, öğretim programının merkezindedir. Organizmalar ve çevreleri, çoğunlukla 3-5'inci sınıf hayat bilgisi öğretim programının bir parçasıdır ve eyalet ve bölge standartlarına hitap eder. Temel bilim süreçlerinden; Afrika hayvanları ve çevreleri arasındaki ilişkileri belirleme ve kavramayı içerir.

Önemli Sorular: Temel soru 'Yaşamın bedeli nedir?' ilgi çekici bir sorudur ve sınıfın ötesinde düşünmeyi geliştirir. Unite soruları, üniteyi öğrencilerin yaşamlarıyla ilgili hale getirir ve yeni içeriği, önceden bildiklerine bağlar. 'Afrika hayvanları yaşamak için neye ihtiyaç duyar?' gibi içerik soruları, öğrencileri üst düzey sorulara yönlendiren, konuyla ilgili olgular ve bilgiler hakkında düşünmeye teşvik eder. Temel soru, unite boyunca periyodik olarak ortaya atılır ve öğrencilere, bireysel, ikili ve daha büyük gruplarda bunu tartışma ve yansıtmaları için birçok fırsat verilir. Bu, sadece öğrencilere içerikle ilgili daha üst düzeylerde düşünme fırsatı vermez, aynı zamanda öğretmene, öğrencilerin içeriği kavrayışı ile öğretimlerini nasıl yönlendirecekleri konusunda bilgi verir.

Çoklu ve Sürekli Değerlendirme

Sınıf listeleri oluştururken, bir K-W-L şemasına başlarken ve unite konusu ve öğretim programı tasarımı sorularını tartışırken; değerlendirme, yapılandırılmamış değerlendirme sistemleriyle ünitenin tamamına yerleştirilmiştir. Bu etkinlikler, öğretmene öğrencilerin konu hakkında ne kadar bildikleri ve unite amaçlarına ulaşmak için ne kadar öğrenmenin gerçekleşmesi gerektiğine dair bir fikir verir. Öğrenciler ayrıca bireysel K-W-L şemaları ve araştırma paketleri oluştururlar, ki bunlar da öğretmene bireysel öğrenmeyi değerlendirme fırsatı verir. Öğretmen, son ürünleri proje değerlendirme listesiyle ölçer. Öğrenciler, alan rehberi üzerindeki çalışmalarını aynı değerlendirme listesi ve bir denetim listesiyle yönetir. Ünite sonunda öğrenciler, temel soruyla ilgili bir tamamlayıcı paragrafı ya da yansıtma yazısı yazar.

Gerçeğe Uygun Çalışma

Öğrenciler, yaşamlarıyla ve bir hayvanın yaşamıyla bağlantı kurmalarını isteyen temel soru aracılığıyla, gerçek dünyayla bağlantı kurarlar. Bu ünite ayrıca öğrencilere yerel bir hayvanat bahçesini ziyaret ettirerek ve ziyaretçiler için bir haber bülteni hazırlatarak, toplumla bağlantılar kurar. Öğrenciler kendi hayvanları 'olurlar' ve sunularını hayvanın bakış açısından oluştururlar. Öğrenciler toplumla ve sınıfın ötesiyle bağlar oluştururlarken; mektup evi, bir alan rehberi, çokluortam sunusu ve 'Canlılar doğal ortamlarında nasıl bağlıdır ve hangi açılardan, hayatta kalmak için birbirlerine ihtiyaç duyarlar?' içerik sorusuna odaklı bir web sitesi oluşturarak, evden okula bir bağlantı kurar.

Öğrenmenin Gösterilmesi

Öğrenciler bazı ürünleri tamamlarlar: sanal bir safari olacak olan bir çokluortam sunusu, safari turunda dağıtılan bir alan rehberi ve bir web sitesi. Ürünler içsel bir biçimde ilgi çekici ve yapılan işin gerçeğine uygundur.

Doğacı öğrenciler; safari misafirlerinin, Afrika vahşi yaşamının çeşitlilik, bağımsızlık ve yaşam mucizesi hakkında birşeyler öğrenmesine yardımcı olur.

Teknolojiyle Geliştirilmiş Öğrenme

Öğrenciler, bilgi toplamak ve öğrenmelerini daha geniş bir izleyiciyle paylaşmalarına olanak sağlayan bir safari alan rehberi ve bir çokluortam sunusu oluşturmak için teknolojiyi kullanırlar. Ek olarak, öğrendiklerini daha geniş bir izleyiciyle paylaşmak için bir web sitesi oluşturarak, öğrenmelerini genişletmeye teşvik edilirler.

Üst Düzey Düşünme Becerileri

Afrika hayvanları hakkında bilgi topladıktan sonra, öğrenciler bu hayvan 'olmak' ve onun bakış açısına bürünmek için bilgileri sentezlerler. Öğrenciler araştırmalarından öğrendikleri bilgileri alır ve bunları, alan rehberi ve çokluortam sunusunun oluşturulmasında kullanırlar. Sınıf tartışmaları, öğretim programı tasarım sorularıyla teşvik edilen üst düzey düşünmeye yol açar. Bir K-W-L şeması, unite boyunca araştırmacı düşünmeyi teşvik eder.

Çeşitli Öğretim Stratejileri

- **Ön Bilgi:** Ön bilgi ünitenin başında, öğrencileri Afrika hayvanları hakkında düşündürmek için, bir beyin fırtınası oyunuyla ölçülür. Daha sonra, Biliyorum-Bilmek İstiyorum-Öğrendim şeması, öğrencilerin merak ettiği soruları ortaya çıkarır. Son olarak, öğrenciler yiyecek, giyecek, vb gibi alışılmış maddelerin fiyatlarına yönelik bir şema oluştururlar. Bu ilk bilgiler, temel sorunun 'Yaşamın bedeli nedir?' araştırılmasına aktarılır..
- **Grafik Düzenleyiciler:** Görsel düzenleyiciler, unite boyunca dahil edilmiştir. Ünite, beyin fırtınası sürecine eşlik etmek için, grup ve sınıf tarafından oluşturulmuş listelerle başlar. Sınıf tarafından ya da bireysel olarak yapılmış K-W-L şemalarına unite boyunca başvurulur ve unite bitince, Afrika hayvanları hakkında toplanan bilgileri ilan etmek için buna tekrar geri dönülür. Bir hikaye panosu, çokluortam sunumlarını tasarlarlarken öğrencilere yardımcı olur.
- **İşbirlikli Gruplama:** Öğrenciler, Afrika hayvanlarıyla ilgili beyin fırtınası yapmak ve temel soruyu tartışmak için işbirlikli gruplarda çalışırlar. İşbirlikli gruplar, alan rehberi çalışmalarına akran geribildirim sunmak için birlikte çalışırlar. Öğrenci grupları, web sitesini tamamlamak için de işbirliği yaparlar. Kaynak ve ELL öğrencileri için ikili çalışma teşvik edilir.
- **Akran ve Öğretmen Geribildirimi:** Öğretmenler, öğrenciler Afrika hayvanları üzerinde çalışırlarken, özel, bireysel geribildirim vermek için kısa, mini görüşmelerde öğrencilerle buluşurlar. Son ürünler ölçülürken değerlendirme listeleri ilerlemeyi aktarır. Öğrenciler, alan rehberi yazılarının taslaklarını paylaşırlarken, geribildirim alışverişinde bulunurlar.
- **Tanıtma:** Alan rehberlerinin yayımlanmasıyla öğrenciler tanınır. Öğrenci slayt gösterileri; sanal safari gösterimi aracılığıyla diğer sınıflarla, anne-babalarla ve davet edilen konuklarla paylaşılır. Öğrencilerin follow-up paragrafları ve yansımalarına, anne-babalar ve diğer sınıf arkadaşları tarafından portfolyo parçaları olarak bakılır. Öğrenciler, web siteleri aracılığıyla da tanınırlar.
- **Soru Sorma:** Temel soru, unite ve içerik sorularının tartışılması, unite boyunca sorgulama sağlar. Öğrenciler K-W-L şemasını doldururlarken, tekrar tekrar 'Ne biliyorsun? Neyi merak ediyorsun? Ne öğrendin?' soruları sorarak üst düzey düşünmeye onları teşvik etmeye yardım ediniz.
- **Modelleme:** Öğretmen, araştırma basamakları konusunda model olur ve bir öğrenci örnek sunusu ve alan rehberi ile, örnek çalışmalara yönelik modeller sunar. Öğrenciler kişisel şemaları üzerinde çalışmadan önce, bir sınıf K-W-L şeması tamamlanır ve model olarak gösterilir.
- **Sınıf Yönetimi:** Öğrenciler, alan rehberi sayfalarını ve çokluortam sunularını oluşturmak için, bilgisayar şablonları ve hikaye panosu düzenleyicileri kullanır. Bu, çabuk ve kolay montaja olanak sağlar.