

Activități secvențiale

Activitățile secvențiale îi ajută pe elevi să ordoneze logic informațiile, făcând mai ușor accesul la acestea în timp.

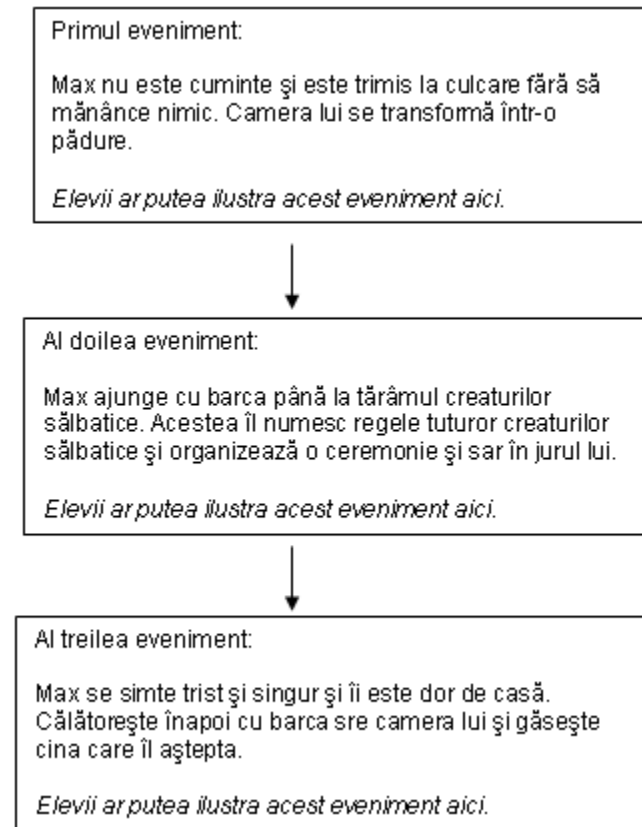
Lanțul evenimentelor

Utilizarea unui astfel de organizator grafic este un mod foarte bun de:

- a organiza pașii unui procedeu;
- a dezvolta intriga dintr-un roman sau poveste;
- a documenta acțiunile unui personaj;
- a înregistra stadiile importante ale unui eveniment.

Lanțul evenimentelor în *Where the Wild Things Are (Unde sunt creaturile sălbatice)* de Maurice Sendak

Acesta este un exemplu de organizator grafic, reprezentativ, pe care elevii l-ar putea crea.

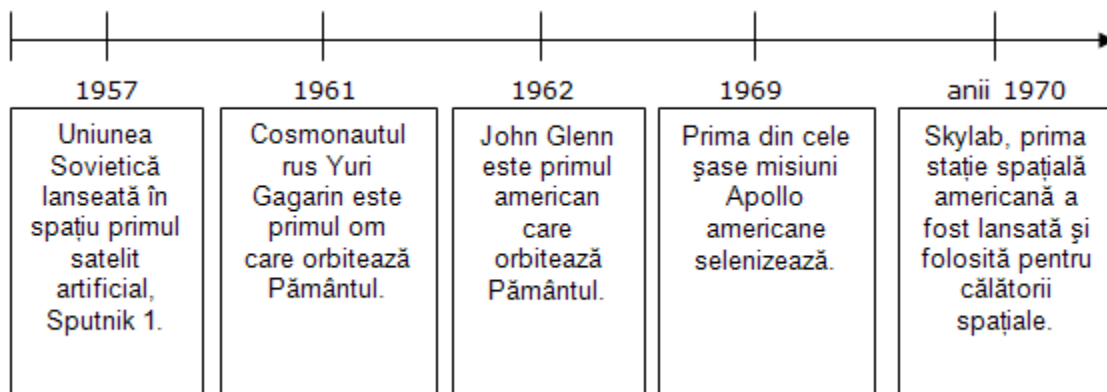


Graficele de timp

La fel ca și organizatorul lanțului evenimentelor, *graficele de timp* ajută elevii să plaseze evenimentele și persoanele în ordine cronologică. Pe parcursul unei lecții sau al unei unități de învățare, elevii pot adăuga continuu noi elemente la grafic, îl pot folosi ca punct de reeștire sau ca un standard pentru a da sens datelor și evenimentelor sau pentru a vizualiza modele istorice. Prin secvențierea evenimentelor importante, elevii pot face conexiuni între conținutul anterior și cel prezent. Graficele individuale sau ale clasei sunt modalități efective de reprezentare a evenimentelor și a perioadelor de timp.

Grafic de timp pentru explorarea spațiului

Aceasta este un exemplu reprezentativ pe care un elev l-ar putea crea.



Planificatoarele de storyboard-uri (Storyboard Planners)

Planificatoarele de storyboard-uri (*storyboards planners*) sunt mijloace foarte utile pentru construirea de idei și organizarea informațiilor înainte de a crea un produs. Elevii le pot crea folosind tehnologia multimedia sau hârtia și creionul. Aceste planificatoare pot fi folosite în activități care preced redactarea sau în activitățile de generare a ideilor prin brainstorming, înainte de crearea produsului final. Pot fi verificate de colegi sau de profesor pentru a avea siguranța că elevul este pe calea cea bună și pentru a-i furniza feedback înainte de a începe activitatea.

Acesta este un exemplu reprezentativ pe care elevii l-ar putea utiliza.

Acest planficator este din planul unității de învățare *Aventura unui safari în Africa*, din *Crearea de proiecte eficiente*.

Lucrați în grup pentru a stabili ce trebuie să apară pe fiecare pagină.

Schiță pentru site

Nume _____

Introducere

Vorbiți despre animalele alese.

Habitat

Descrieți habitatul, unde trăiesc animalele în habitat și ce alte plante și animale se găsesc acolo.

Lanțul trofic

Combinăți informațiile din lanțurile trofice individuale și arătați care este producătorul, consumatorul, descompunătorul și rolul soarelui.

Strategii de supraviețuire

Descrie cum se descurcă animalele în habitatul lor. Ce adaptări trebuie să-și perfecționeze pentru nișa lor? Ce s-ar întâmpla dacă ar fi prea multe sau prea puțin animale de un fel?

Compară

Compară animalul tău cu alte animale sau cu oamenii (mărime, viteză, longevitate, acuitatea simțurilor, consumul de hrană, îngrijirea puilor și așa mai departe).

Conservare

Află care este starea de sănătate a animalelor în habitatul în care trăiesc. Compară populațiile în timp. Compară riscurile în timp. Oferiți sugestii despre cum pot oamenii să ajute.

Pentru mai multe informații despre evaluări și exemple de evaluări, vizitați <http://educate.intel.com/ro/assessingprojects>.