

Desain Proyek Efektif: Karakteristik Proyek Di Dalam Proyek: Kelas 2

Air Kolam dan Pollywogs: A K-2, Proyek Ilmu Pengetahuan Hayati

Para siswa pemula memelihara katak dari mulai telur, dan membagikan keahlian mereka dalam sebuah brosur informasi untuk pengunjung pada pameran amfibi baru di kebun binatang setempat. Anda mungkin ingin mencetak halaman ini seperti yang Anda lihat diseluruh [Rencana Satuan Pelajaran Air Kolam dan Pollywogs](#).

Berpusat pada Siswa

Proyek ini dibuat relevan untuk kehidupan siswa dengan memberikan Pertanyaan Esensial: *Mengapa orang-orang berkata tidak ada tempat sebaik rumah?* Para siswa mempelajari katak dan membuat laporan tentang habitat katak buatan, membuat observasi, dan membuat sebuah slideshow dari penemuan mereka.

Sesuai dengan standar

Kerja proyek adalah sentral dari kurikulum. Makhluk hidup dan lingkungannya sering menjadi bagian dari kurikulum Ilmu pengetahuan hayati kelas 4 dan membahas standar distrik dan negara bagian. Ini melibatkan berbagai proses penting pengetahuan dalam observasi, menciptakan, dan membandingkan habitat.

Pertanyaan Penting

Pertanyaan unit dan esensial mengarah pada diskusi menarik yang memiliki hubungan melebihi kelas. Pertanyaan, *mengapa orang berkata tidak ada tempat sebaik rumah?* Membantu siswa kelas 2 menghubungkan kehidupan mereka dengan isi pelajaran. Isi pertanyaan seperti, *Apa yang dibutuhkan untuk sebuah habitat katak yang sehat?* Mendesak para siswa untuk berpikir tentang fakta-fakta dan informasi relevan yang mengarah kepada pertanyaan tingkat lebih tinggi. Para siswa mempunyai banyak peluang untuk membahas Pertanyaan Esensial selama pelajaran dan merenungkannya secara individu, bebasangan, dan mendiskusikannya dengan kelompok yang lebih besar. Hal ini tidak hanya memberi peluang untuk berpikir tentang isi pada level tinggi tapi memberi guru informasi mengenai pemahaman siswa terhadap isi pelajaran dan bagaimana mengarahkan dan mengarahkan lagi diskusi dan pengajaran.

Penilaian Ganda dan Berkesinambungan

Penilaian ditanamkan sepanjang pelajaran dengan sebuah jurnal observasi untuk mencatat ide-ide melalui tulisan dan gambar. Para siswa juga merespons pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru di dalam jurnal. Kebanyakan pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah pertanyaan isi dan unit. Rubrik isi ilmiah digunakan untuk menilai jurnal dan para siswa mempunyai sebuah peluang untuk menerima umpan balik yang berkesinambungan. Seorang guru menggunakan sebuah slideshow panduan penilaian untuk menilai hasil karya akhir. Para siswa memeriksa berbagai harapan proyek selama proyek berjalan dengan panduan penilaian yang sama.

Kerja Nyata

Para siswa membuat hubungan dunia nyata melalui Pertanyaan Esensial, yang meminta mereka untuk membuat observasi dan perbandingan di dalam rumah masing-masing dan di rumah katak. Pelajaran ini juga membuat hubungan komunitas dengan mengajak para siswa mengunjungi kebun binatang setempat dan membuat sebuah buletin untuk pengunjung.

Demonstrasi Cara Belajar

Para siswa menyelesaikan beberapa produk: sebuah lukisan dinding atau panduan lapangan dan juga sebuah slideshow final dan edaran. Berbagai produk secara intrinsik menarik dan nyata untuk sebuah tugas.

Pelajaran Meningkatkan Teknologi

Para siswa menggunakan teknologi untuk membuat buletin dan presentasi slideshow yang membiarkan mereka untuk membagikan pelajaran nya kepada khalayak yang lebih luas. Mereka mengambil gambar untuk slideshow dan buletin dengan kamera digital, dan mencari informasi melalui internet.

Para siswa sekolah dasar memelihara katak dari mulai telur, dan membagi keahlian mereka dalam sebuah brosur informatif untuk pengunjung pada pameran amphibi baru di kebun binatang setempat.

Kecakapan Berpikir Tingkat Tinggi

Setelah mengumpulkan informasi tentang sebuah habitat alami katak para siswa menyatukan informasi dengan menyelesaikan satu dari dua tugas; sebuah lukisan dinding atau sebuah buku panduan. Para siswa menggunakan pengetahuan dan mengambil apa yang telah mereka pelajari dari habitat alami dan menggunakannya untuk membuat kreasi habitat tiruan. Para siswa menggunakan pemikiran tingkat tinggi untuk menjawab Pertanyaan Essensial dan Unit di dalam presentasi slideshow akhir mereka. Sebuah tabel K-W-L memicu pola berpikir dan investigasi sepanjang unit, sementara itu guru mendorong para siswa untuk meningkatkan daya pikir dengan berbagai pertanyaan jurnal.

Berbagai Macam Strategi Mengajar

- **Pengetahuan Sebelumnya:** Para siswa mengakses pengetahuan sebelumnya pada awal pelajaran dengan tabel K-W-L. Grafik Organiser ini mengurangi pertanyaan yang ingin diketahui oleh para siswa. Tabel K-W-L mengacu pada seluruh unit dan kemudian dilihat kembali pada saat unit berakhir untuk mengingat pengetahuan yang terkumpul tentang katak dan habitat.
- **Grafik Organiser:** Pelajaran dimulai dengan sebuah tabel K-W-L yang oleh para siswa ditambahkan disepanjang unit. Sebuah tabel T membandingkan apa yang dibutuhkan katak dan manusia untuk tumbuh. Sebuah diagram secara logis menjelaskan siklus hidup seekor katak, dan lembar perencanaan storyboard membantu para siswa untuk merancang presentasi slideshow mereka.
- **Kelompok Kerja Sama:** Para siswa bekerja dalam kelompok kolaboratif untuk membuat sebuah slideshow dan buletin. Setiap siswa diberikan sebuah peran untuk berkontribusi pada penyelesaian proyek. Selain itu para siswa juga bekerja sama secara berpasangan untuk menyelesaikan mozaik siklus hidup katak.
- **Umpan Balik Teman dan Guru** Para siswa menerima tanggapan guru sepanjang unit melalui tulisan jurnal pengamatannya. Para siswa memberikan umpan balik teman saat mereka bekerja sama dan berbagi draft tulisan buletin mereka.

- **Pengakuan:** Para siswa memperoleh pengakuan melalui publikasi buletin mereka dan panduan penilaian slideshow. Slideshow ini dibagikan ke kelas lain, dan para siswa bekerja dengan orang-orang dewasa dan teman-teman dari kelas yang lebih tinggi yang menguatkan serta membantu memandu kerja siswa.
- **Tanya Jawab:** Jurnal pertanyaan, begitu juga diskusi tentang pertanyaan esensial, unit, dan isi memberikan tanya jawab sepanjang unit. Pada saat para siswa mengisi tabel K-W-L mereka berulang kali ditanya, Apa yang kamu ketahui?/ Apa yang kamu ingin tahu?/ Apa yang telah kamu pelajari? Lebih jauh lagi menggali mereka untuk berpikir lebih mendalam.
- **Memperagakan:** Para guru memperagakan bagaimana mengumpulkan informasi dan menarik berbagai hal utama. Terdapat berbagai model untuk pekerjaan yang dijadikan contoh, sampel slideshow siswa, dan sebuah contoh kehidupan nyata dari habitat katak di kebun binatang.
- **Pengelolaan Kelas:** Para siswa bekerja berpasangan dan dalam kelompok untuk mengatur penyelesaian berbagai produk teknologi. Karena ini adalah unit taman kanak-kanak, para siswa juga bekerja dengan orang-orang dewasa dan teman-teman dari kelas yang lebih tinggi untuk mengatur berbagai tugas seperti membaca, menulis, dan penggunaan komputer.