



Animalul de companie preferat al profesorului

## Rezumatul unității de învățare

Profesorul comunică elevilor dorința de a lua un animal și cere clasei să îl ajute să aleagă animalul perfect. Elevii studiază animalele obișnuite, descoperă obiceiurile și nevoile lor zilnice și compară animalele domestice cu cele din sălbăticie. Pe parcursul unității, elevii învață despre habitat și comportamentul animalelor și ajung la un nou nivel de înțelegere a responsabilității oamenilor în ceea ce privește sănătatea și fericirea tuturor animalelor.

## Întrebări cheie ale curriculumului

- **Întrebare esențială**  
Oamenii și animalele au nevoie unii de alții?
- **Întrebările unității de învățare**  
Orice animal poate fi animal de companie?  
Care sunt asemănările și deosebirile dintre animalele de companie și animalele sălbatice?  
Cum pot să vă ajute sondajele la culegerea și interpretarea datelor?
- **Întrebări de conținut**  
De ce au nevoie animalele de companie pentru a supraviețui?  
Care sunt caracteristicile unui bun animal de companie?  
De ce nu pot trăi și prospera toate animalele în același habitat?

## Evaluare - Sumar

Vedeți cum sunt utilizate o varietate de [metode și instrumente de evaluare](#) centrate pe elev pentru Planul unității de învățare Animalul de companie preferat al profesorului. Aceste evaluări îi ajută pe elevi și pe profesori să-și stabilească obiective; să urmărească progresele elevilor; să ofere feedback; să evalueze modul de gândire, procesele, desfășurarea activităților și produsele; și să reflecteze la învățare pe tot parcursul ciclului de învățare.

## Procedee de instruire

### Înainte de începerea unității de învățare

Vizitați magazinul de animale local și/sau farmacia veterinară pentru a aduna materiale despre îngrijirea animalelor pentru o varietate de animale. Dacă este posibil, vorbiți cu un medic veterinar să viziteze clasa sau organizați o excursie la un magazin sau un adăpost de animale pentru ca elevii să învețe mai multe despre îngrijirea responsabilă a animalelor de companie. Identificați resurse credibile de pe Internet, care le vor fi utile elevilor pe parcursul investigației despre îngrijirea animalelor de companie.

### Începerea unității

În prima zi a unității anunțați elevii că vă gândiți să luați un nou animal de companie și că ați vrea un ajutor din partea clasei în acest sens. Discutați despre animale de companie și înregistrați ceea ce știu și ceea ce se întreabă elevii relativ la animale și la modul de îngrijire a lor cu ajutorul unei hărți Știu—Vreau să știu—Am învățat. Cereți elevilor să se gândească la pașii pe care ar trebui să-i parcurgă pentru a răspunde la întrebările pe care le-au formulat și înregistrați strategiile propuse. Pe tot parcursul unității, citiți cărți despre oameni și animalele de companie, inclusiv cărți care ilustrează domesticirea animalelor pentru mâncare, muncă și companie. În sfârșit, descrieți casa dumneavoastră, interese, spațiul disponibil, alte animale de companie și programul dumneavoastră pentru ca elevii să țină cont de acești factori în alegerea celui mai bun animal de companie pentru familia dumneavoastră.

## Pe scurt

**Nivel:** Clasele a II-a – a III-a

**Aria tematică:** Științele naturii, Realizarea graficelor

**Subiecte:** animale de companie, animale, responsabilitate

**Capacități de gândire de nivel superior:** luarea deciziilor, analiza

**Activități cheie de învățare:** comportamentul animalelor, ciclul vieții, habitat, observația, adunarea și analizarea datelor, comparația

**Timpul aproximativ necesar:** 4 săptămâni, 5 ore pe săptămână

După ce clasa a completat harta Știu—Vreau să știu—Am învățat, spuneți elevilor că sunteți curios să aflați ce animale de companie au ei acasă. Informați elevii că vor face un sondaj în acest sens. Discutați despre ce înseamnă un sondaj și cum ar putea elevii să facă unul. Dați un exemplu intervievând câțiva elevi și interpretând rezultatele. Verificați ca elevii să înțeleagă ce ați discutat și apoi împărțiți-i în perechi.

Puneți elevii să înceapă să se gândească la întrebarea esențială *Oamenii și animalele au nevoie unii de alții?*. Puneți întrebarea și cereți elevilor să consemneze ideile în jurnalele pentru disciplina științe. Încheiați cu o discuție cu întreaga clasă și înregistrați gândurile elevilor într-un document al clasei.

### Crearea unui sondaj

Pentru a răspunde la întrebarea de unitate *Cum pot să vă ajute sondajele la culegerea și interpretarea datelor?*, elevii adună și analizează date primite de la membrii clasei. Fiecare pereche va face o listă cu cele șase animale de companie care cred ei că este cel mai probabil să le aibă colegii. Vor reduce lista la doar patru animale pe care le vor folosi pentru sondaj. Puneți elevii să deschidă o copie după [șablonul foi de lucru](#) și să scrie cele patru animale în coloanele de la B la E în rândul 1 al diagramei, să dea un nume fișierului și să salveze modificările. Înainte de a închide fișierul perechile de elevi vor tipări un exemplar pentru a-l folosi în timpul sondajului. Înainte de a începe efectiv sondajul, puneți elevii să facă previziuni în legătură cu animalul care cred ei că îl au cei mai mulți colegi și să noteze aceste previziuni în jurnale.

### Desfășurarea unui sondaj

După ce fiecare pereche realizează formularul pentru sondaj și emite o ipoteză, instruiți-i să se plimbe prin clasă și să-i întrebe pe ceilalți colegi. Amintiți-le că trebuie să întrebe colegii doar despre animalele pe care le au în listă. Dacă unul din colegi are mai multe dintre animalele din listă, arătați-le să pună câte un semn corespunzător în fiecare dintre coloanele corecte în dreptul numelui colegului. De exemplu, dacă John spune că are trei pisici, elevul care face studiul trebuie să pună trei semne în coloana pisicii în dreptul numelui lui John. Modelați procesul încă o dată pentru a fi sigur că au înțeles cum se realizează un sondaj și cum se înregistrează corect datele.

### Analiza datelor

După ce elevii întreabă fiecare coleg și adună datele necesare, puneți-i să marcheze numărul total de animale din fiecare specie și să adauge informația diagramei lor. Apoi cereți-le elevilor să se întoarcă la foaia de lucru salvată și să înregistreze datele pe suport electronic. Spuneți elevilor că vor transforma aceste date într-un grafic pentru a putea „vedea” rezultatele sondajului. Elevii pot alege între a face un grafic cu bare sau un grafic liniar. Arătați mai multe exemple de grafice (cu bare, liniar, circular și așa mai departe). Demonstrați și discutați modul în care fiecare tip de grafic ilustrează datele.

### Realizarea graficului

Modelați pentru elevi crearea unui grafic pentru a vedea cât de ușor este acest lucru cu ajutorul bazelor de date și al aplicațiilor pentru foi de calcul pentru realizarea graficelor. Proiectați o imagine de calculator pe ecran sau televizor și arătați-le cum o aplicație pentru foi de calcul poate reprezenta aceleași date sub formă de histogramă, ca și sub multe [alte forme de diagrame](#). Descrieți funcția fiecăreia (de exemplu, o diagramă circulară arată părți ale întregului, o histogramă ilustrează diferențele numerice, iar o diagramă liniară ilustrează modificările în timp) și lăsați elevii să exerseze interpretarea datelor. Folosind [șablonul foi de lucru](#) pe calculator, elevii încep să lucreze în perechi la crearea unor grafice care să reprezinte restul datelor adunate în urma studiului de piață. Mai târziu în cadrul proiectului diagramele pot fi importate în buletinele informative și în prezentări. Permiteți elevilor să aleagă tipul de grafic care li se pare cel mai potrivit și ajutați perechile pe măsură ce lucrează singuri la grafice.

### Compararea graficelor

După ce toate grupele au creat grafice, reuniți clasa pentru a împărtași și compara graficele și datele adunate. Conduceți discuția și puneți întrebări dacă este necesar pentru a vă asigura că elevii sunt implicați, exprimă propriile gânduri și observații și trag concluzii pe măsură ce analizează datele strânse. Discutați despre ce animale de companie au colegii de clasă și de ce.

Previziunile anterioare pot fi comparate cu datele obținute de clasă. O completare interesantă ar fi crearea un sondaj pe hârtie sau pe web la care să participe o clasă prietenă, acesta oferind mai multe ocazii pentru interpretare și comparare.

### Crearea unui al doilea sondaj

Odată ce elevii au avut experiența realizării unui sondaj și interpretării datelor, s-ar putea să nu îi mai putem opri! Pentru a fixa și exersa competențele nou dobândite, cereți perechilor de elevi să se gândească la un alt sondaj legat de animalele de companie care ar fi interesant de realizat. Spuneți

elevilor că fiecare pereche va face un al doilea sondaj, dar de această dată întrebarea fiecărui grup va fi diferită. Sarcina lor va fi să formuleze o întrebare unică despre animalele de companie pe baza căreia să investigheze, sondeze, analizeze, traseze un grafic și să prezinte clasei concluziile la care au ajuns încercând să răspundă la întrebare. Ajutați elevii să formuleze întrebări pentru studiu. Unele dintre acestea pot semăna cu următoarele:

- *Care crezi că este animalul de companie care este cel mai greu de îngrijit?*
- *Câte animale de companie sunt în casa unui elev? (opt elevi nu au animale de companie, patru elevi au unul, trei elevi au două și așa mai departe)*
- *Câte animale din fiecare specie au colegii de clasă? (3 câini, 8 pisici, 42 pești și așa mai departe)*
- *Care este cel mai dorit animal de companie de către elevii din clasă? (8 cai, 3 câini și așa mai departe)*

Observați și ajutați grupele pe măsură ce finalizează acest sondaj și prezintă concluziile.

### **Folosirea întrebărilor ce stimulează gândirea**

Puneți elevii să înceapă să se gândească la întrebarea de conținut *Care sunt caracteristicile unui animal de companie bun?* și la întrebarea de unitate *Orice animal poate fi animal de companie?*. Începeți o discuție despre ce face un animal de companie ca să fie animal de companie. Consemnați răspunsurile elevilor pe o planșă.

Prezentați următorul scenariu:

Ești proaspătul proprietar al unui magazin de animale de companie și trebuie să aduci o varietate de animale înainte de a deschide săptămâna viitoare. Scopul tău este să alegi animale care vor fi animale de companie bune pentru clienții tăi, ușor de întreținut pe durata șederii lor în magazin și ușor de vândut pentru a putea face un profit bun. Vrei ca magazinul tău să aibă succes, iar decizia pe care trebuie să o iei este cum să aprovizionezi magazinul cu animalele potrivite și numărul corect de animale din fiecare specie. Ce animal sau animale de companie va avea magazinul tău?

După ce prezentați scenariul, instruiți elevii să înceapă să cerceteze pentru a afla ce animale ar trebui să vândă în magazin. Pentru a le îndruma pașii pe perioada investigației, afișați următoarele întrebări:

- *Ce fel de îngrijire necesită un animal de companie?*
- *Cât de scump este un animal și îngrijirea lui?*
- *Ce obiecte vor trebui cumpărate pentru animal?*

### **Realizarea publicității pentru magazinul de animale de companie**

La sfârșitul investigației, spuneți-le elevilor că vor crea afișe pentru a face publicitate animalelor de companie pe care le vând în magazin. Amintiți-le că animalele pe care le-au ales trebuie să îndeplinească cerințele prezentate în scenariu și să fie susținute de investigația făcută. Dacă aveți la dispoziție, arătați elevilor exemple de afișe publicitare și subliniați că sunt scurte și convingătoare. Împreună cu elevii stabiliți pași de parcurs și o listă de cerințe care ar trebui incluse în afișe. Câteva elemente care ar putea apărea sunt fotografia, un titlu, o scurtă descriere, preț, produse suplimentare de care are nevoie animalul și instrucțiuni pentru îngrijirea animalului.

După ce este făcută această listă, arătați-le elevilor cum să creeze un afiș cu aspect profesional folosind aplicații pentru publicații. Sau arătați elevilor cum pot modifica un șablon predefinit. Ajutați și îndrumați elevii care necesită acest lucru pe măsură ce finalizează reclama la animale, respectând cerințele stabilite anterior.

La terminarea reclamelor grupați elevii în grupuri mici de trei sau patru în interiorul cărora vor prezenta reclamele. Când termină grupurile mici reuniți clasa pentru o sesiune de informare. Facilitați o discuție care conduce elevii la desprinderea unor concluzii referitoare la tipurile de animale care sunt cele mai bune animale de companie și de ce. Răspunsurile lor trebuie să se axeze pe nevoile animalelor, caracteristici, habitat și așa mai departe. Mai târziu, expuneți afișele în bibliotecă, pe holuri, în birou pentru ca alți elevi să le poată veda.

### **Învățând despre supraviețuirea animalelor**

Pentru a introduce întrebarea de conținut *De ce au nevoie animalele pentru a supraviețui?* vizionați prezentarea [Ghicește animalul](#). Elevii vor nota ideile în jurnalele de observare a animalelor de companie. (formularul [întrebări pentru jurnalul de observare](#) poate fi folosit frecvent pentru a verifica nivelul de

înțelegere al elevilor pe parcursul unității, elevii răspunzând în scris, oral sau prin intermediul desenelor). Pe durata discuției, încercați să obțineți răspunsurile de mai jos:

- Spațiu pentru exercițiu fizic și comportament normal
- Adăpost
- Mâncare
- Apă
- Aer
- Lumină
- Locuri pentru crescut puii (mai târziu, la studierea animalelor sălbatice)

Introduceți termenul de habitat ca fiind termenul care înglobează toate aceste caracteristici. Alte întrebări ar putea fi:

- *Oamenii și animalele au nevoie unii de alții?*
- *Care ne sunt responsabilitățile față de animalele noastre de companie?*
- *Cum se aseamănă și cum se deosebesc animalele de companie și animalele sălbatice?*
- *Care sunt trăsăturile unui animal de companie bun?*
- *Care sunt caracteristicile și obiceiurile animalelor de companie și ale animalelor sălbatice?*

### **Explorarea habitatelor animalelor**

După ce ajutați elevii să înțeleagă ce îi este necesar unui animal pentru a supraviețui, conduceți elevii într-o discuție despre diferența între supraviețuire și bunăstare. Continuați discuția cu întrebarea de conținut *De ce nu pot trăi și prospera toate animalele în același habitat?*. Pentru a ajuta elevii să răspundă la această întrebare, scrieți pe bucăți de hârtie numele unei varietăți de habitate/medii de viață și împărțiți-le elevilor. De exemplu, puteți scrie pădure, ocean, casă, curte, apartament, plajă, deșert, fermă și pădure tropicală. Adunați fotografiile cu animale domestice și sălbatice. Dați fiecărui elev câte o hârtie cu un habitat/mediu de viață și un cationaș cu un animal. Elevii vor decide dacă animalul poate trăi și prospera în mediul pe care îl au. Puneți-i să noteze gândurile proprii despre posibilitatea ca animalul să supraviețuiască sau să prospere. Elevii vor împărtăși întregului grup ce animal și mediul de viață pe care îl au și de ce cred că animalul se poate sau nu se poate dezvolta în acel mediu. În continuare, elevii vor schimba cartonașele cu animale între ei, păstrând cartonașele cu mediul de viață. Elevii pot continua să noteze răspunsurile pentru noul animal. În funcție de timpul disponibil, puteți păstra animalul și să păstrați mediul. Elevii vor împărtăși ceea ce au aflat într-o discuție cu întreaga clasă. După această activitate poate fi abordată întrebarea de unitate *Orice animal poate fi animal de companie?*, cu consemnarea răspunsurilor într-o hartă a clasei sau în jurnalele individuale.

### **Observarea comportamentului animalelor**

Elevii vor avea ca temă sarcina de a observa sistematic un animal de companie. Elevii care nu au astfel de animale pot observa animalul unui prieten, vecin sau rudă. Discutați despre activitățile cel mai probabil a fi observate și notați-le într-un [formular de observare a animalului de companie](#) modificat. Folosind acest formular, arătați elevilor cum să noteze observațiile, exemplificând comportamentul animalului la fiecare 30 de minute, timp de 3 ore. Faceți câteva repetiții în clasă, folosind ca subiect animalul de companie al clasei. Când observarea de acasă este finalizată, elevii trebuie să răspundă la întrebările legate de această experiență pentru discuții ulterioare.

Înapoi la școală purtați o discuție, și lăsați elevii să compare observațiile făcute de fiecare. Discutați despre comportamente corespunzătoare ale animalelor de companie și rudele lor sălbatice, trăgând concluzii din observațiile directe (de exemplu, „Pisica mea merge la castron să mănânce, mâncarea nu este un punct central al zilei, și se bazează pe mine. Linxul își procură singur mâncarea și petrece mare parte a zilei vânzând. Se bazează pe el, iar oamenii i-ar sta în cale.”).

### **Realizarea unui buletin informativ al elevilor**

Faceți programări astfel încât, în grupuri mici, toți elevii să aibă acces la calculatorul laboratorului. Elevii vor crea articole pentru un [buletin informativ despre animalele de companie](#) despre animalul domestic pe care l-au studiat. Buletinul informativ abordează și răspunde la întrebarea esențială *Oamenii și animalele au nevoie unii de alții?*, precum și cât mai multe din întrebările unității și de conținut.

Distribuiți [grila de evaluare criterială a buletinului informativ](#) și răspundeți la toate întrebările puse de

elveli înainte de a începe. Când o variantă preliminară a articolelor va fi gata, elevii o vor împărtăși colegilor pentru a face schimb de idei, folosind grila de cerințe ca ghid de notare. După ce lucrările sunt finalizate, ajutați elevii să asambleze articolele pentru a face buletinul informativ. Folosiți [grila de evaluare criterială pentru profesor](#) pentru a evalua învățarea elevilor.

### **Compararea animalelor domestice cu animalele sălbatice**

Pentru a ajuta elevii să înțeleagă și să răspundă la întrebarea de unitate *Care sunt asemănările și deosebirile dintre animalele de companie și animalele sălbatice?*, împărțiți elevii în grupe și desemnați fiecăruia câte un animal domestic și ruda sa sălbatică (de exemplu, pisică/linx, câine/lup, pește de acvariu/păstrăv, canar/pasăre cântătoare). Grupele de elevi investighează ambele animale pentru a găsi asemănările și deosebirile. Arătați elevilor cum pot să prezinte trăsăturile celor două animale folosind o diagramă T, care va folosi mai târziu ca bază pentru prezentările multimedia. Elevii trebuie să investigheze următoarele subiecte: elementele universale ale habitatului și nevoile animalelor domestice și ale rudelor lor sălbatice. După ce diagramele sunt completate, elevii vor crea diagrame Venn folosind informațiile din tabel pentru a ilustra asemănările și deosebirile dintre cele două animale. Revedeți diagramele T și Venn și faceți modificările necesare.

### **Realizarea prezentărilor multimedia ale elevilor**

După ce elevii termină munca de cercetare, spuneți grupelor că vor crea o prezentare multimedia care să sintetizeze ceea ce au învățat și să învețe restul clasei despre animalul lor domestic și ruda sa sălbatică. Prezentările trebuie să se refere la problemele discutate anterior și să includă următoarele componente:

- Titlul diapozitivului
- Explicație a elementelor universale ale habitatului (spațiu, adăpost, mâncare, apă, aer, lumină și locuri pentru a crește puii)
- Descriere a obiceiurilor și nevoilor zilnice a animalului domestic
- Descriere a obiceiurilor și nevoilor zilnice a rudei sălbatice
- Explicație a modului în care oamenii pot fi prieteni cu amândoi

Distribuiți [lista de verificare a prezentării](#) și răspundeți la întrebările pe care le au elevii înainte de a începe. Elevii vor folosi această listă ca un ghid pentru a finaliza prezentările. Cereți elevilor să înceapă prin a face o primă schiță pe hârtie. Programați conferințe cu elevii pentru a vă asigura că toate componentele sunt complete, pentru a corecta greșeli gramaticale și pentru a răspunde la întrebările pe care le au elevii. După ce elevii au o primă variantă, instruiți-i să realizeze prezentările pe calculator. Fiecare elev va prezenta ceea ce a făcut restului clasei. Facilitați o sesiune de informare după fiecare prezentare de grup. Alocați timp pentru ca elevii să răspundă la întrebări, să împărtășească gânduri și să tragă concluzii despre ce au învățat. Folosiți [ghidul de notare a prezentării](#) pentru a evalua prezentările elevilor.

După ce toate grupele și-au încheiat prezentările, conduceți-i într-o discuție referitoare la întrebarea esențială *Oamenii și animalele au nevoie unii de alții?*. Obțineți răspunsuri pe care să le adăugați listei concepute la începutul unității.

### **Suținerea opiniei**

Informați elevii că activitatea finală constă în argumentarea alegerii animalului de companie pe care îl cred ei perfect. Demonstrați cum o combinație de fapte și limbaj persuasiv îi convinge pe ceilalți de ceea ce spun. Alegerea lor trebuie să se bazeze atât pe nevoile animalului, cât și pe condițiile existente în familie. Elevii trebuie să răspundă în propunerea lor la întrebarea esențială, precum și la întrebările *De ce avem nevoie de acel animal? De ce animalul are nevoie de noi?*. Permiteți elevilor să aleagă modalitatea (poezie, bandă desenată, diapozitive, cântec și așa mai departe) de a susține prezentarea.

### **Activitate suplimentară: Realizarea unui afiș de animal pierdut**

Dacă timpul permite, dați elevilor să realizeze această sarcină opțională, dar distractivă. Spuneți elevilor că vor concepe un [afiș pentru un animal pierdut](#) pentru animalul lor de companie, un animal de companie imaginar sau împăiat. Ajutați elevii să compună și să finalizeze o listă a lucrurilor care trebuie incluse în afiș. Lista poate include elemente ca descrierea animalului, o fotografie și mențiunea unei recompense, dacă aceasta există. După ce lista este stabilită, ajutați și îndrumați elevii pe măsură ce creează afișele într-o aplicație pentru publicații. La finalizarea afișelor, ascundeți fotografiile ale animalelor de companie sau împăiate în jurul școlii, și angajați elevi din alte clase în acțiunea de căutare a animalelor. Văzând afișele, elevii din alte clase caută animalele și le înapoiază clasei în schimbul unei recompense.

## Aptitudini și capacități obligatorii

Abilități de bază în utilizarea calculatorului, cum ar fi folosirea unui mouse, a unei tastaturi, salvarea și tipărirea unui fișier.

## Adaptare pentru diferențierea instruirii

### Elevul cu dificultăți de învățare

- Descompuneți fiecare activitate în sarcini mai mici.
- Puneți elevul în grupe cu parteneri care îl pot ajuta, oferiți ajutor suplimentar, timp suplimentar pentru finalizarea sarcinilor și modificări ale activităților conform Planului Educațional Individual.
- Folosiți șabloane pentru a ajuta elevul în realizarea proiectului final.

### Elevul talentat

- Lăsați elevul să joace rolul unui expert în scriere, citire, tehnologie.
- Dați elevului sarcina de a intervieva proprietarul unui magazin de animale pentru a învăța de ce este necesar pentru a conduce o afacere profitabilă în acest domeniu și să prezinte clasei ceea ce a aflat.
- Puneți elevul să trimită un e-mail unui centru de salvare a animalelor sălbatice și să afle ce se poate face pentru a ajuta, după care să transmită aceste informații clasei.
- Puneți elevul să investigheze un aspect relativ la animale/animale de companie și habitate care nu s-a discutat în clasă.

### Elevul vorbitor de limba engleză ca limbă străină

- Rugați profesorul de limba și literatura engleză să ajute elevul să traducă termeni de bază într-un vocabular.
- Traduceți termenii în clasă pentru ca toți elevii să învețe cuvintele noi.
- Rugați profesorul de limba și literatura engleză să explice conceptele noi, să ajute elevii să completeze jurnalul și să ajute elevii în investigații.
- Permiteți completarea jurnalului în limba maternă, cu traducere ulterioară.
- Adaptați sarcinile sau oferiți timp suplimentar.

## Mulțumiri

Această idee de proiect școlar a pornit de la Jennifer Bills, care a participat la Programul Intel® Teach pentru profesori. O echipă de profesori a dezvoltat planul pentru realizarea exemplului de față.

## Plan de evaluare

### Graficul de timp pentru evaluare

Înainte de începerea activităților din proiect

Elevii lucrează la proiect și finalizează sarcini de lucru

După ce proiectul este finalizat

- Hartă Știu-Vreau să știu-Am învățat

- Fișe de observare
- jurnale

- Conferințe cu elevii
- Observarea
- Indicații publicitare
- Grila de evaluare criterială pt.elevi

- Interevaluare
- Organizatori grafici
- Lista de verificare a prezentării
- Jurnale

- Grila de evaluare criterială pentru profesor

- Ghidul de notare a prezentării
- Discuție cu clasa

Elevii demonstrează învățarea frecvent răspunzând la [întrebări pentru jurnalul de observare](#). Monitorizarea permanentă permite ajustarea instruirii în mod responsabil. Harta Știu-Vreau să știu-Am învățat determină nivelul de cunoștințe anterioare ale elevilor și este folosită pentru a evalua ceea ce învață elevii pe parcursul unității. Conferințele frecvente pe durata unității au rolul de a permite profesorului să fie sigur de direcția învățării elevilor și că elevii primesc îndrumarea și ajutorul de care au nevoie înainte de termenul limită pentru produsul final. Elevii contribuie la stabilirea instrucțiunilor pentru finalizarea componentelor unei publicități eficiente pe care le folosesc ulterior pentru a evalua munca depusă. Buletinul informativ este evaluat folosind [grila de evaluare criterială a buletinului informativ](#) și [grila de evaluare criterială pentru profesori a buletinului informativ](#). Un [ghid de notare a prezentării](#) și [lista de verificare a prezentării](#) sunt utile pentru stabilirea așteptărilor, păstrarea elevilor pe direcția dorită și evaluarea prezentărilor finale.

## Standarde și obiective

### Standardele și obiectivele Statului Oregon

Știință: Viața, Clasa a III-a

- Înțelegerea structurii, funcțiilor și interacțiunilor organismelor vii cu mediul înconjurător
- Descrierea caracteristicilor, structurii și funcțiilor organismelor
- Recunoașterea caracteristicilor asemănătoare și deosebite ale organismelor
- Descrierea unui habitat și a organismelor ce îl ocupă
- Identificarea modului de stocare a hranei, apărare și adăpostire a unor animale

### Standarde tehnologice (NETS)

Indicatori de performanță (elevi mai mici de clasa a II-a)

- Folosirea dispozitivelor de intrare (mouse, tastatură, telecomandă) și de ieșire (monitor, imprimantă) pentru a utiliza cu succes calculatorul, aparatul video, casete audio și alte tehnologii
- Folosirea unei varietăți de resurse media și tehnologice pentru activități de învățare directă și independentă
- Folosirea resurselor multimedia corespunzătoare (cărți interactive, soft educațional, enciclopedii multimedia) pentru a susține învățarea
- Crearea unor produse multimedia corespunzătoare cu ajutorul profesorului, al familiei sau parteneri de studiu

- Utilizarea resurselor tehnologice pentru rezolvarea de probleme, comunicare și ilustrarea de gânduri, idei și povestiri

### **Matematică: Statistică și probabilități Clasa a III-a**

- Culegerea, organizarea, afișarea și analizarea datelor folosind linii numerice, grafice bară și grafice liniare
- Culegerea și organizarea de date pentru a răspunde unei întrebări sau a verifica o ipoteză.
- Formularea de concluzii ca urmare a datelor strânse și comunicarea rezultatelor
- Utilizarea materialelor concrete pentru analiza datelor pentru cele mai frecvente, mai puțin frecvente, pe o zonă mai mare și mai mică
- Interpretarea datelor și formularea unei opinii despre veridicitatea unei afirmații referitoare la date

### **Obiective operaționale**

#### **Științe**

Elevii vor fi capabili să:

- Descrie caracteristicile și obiceiurile animalelor domestice și să le compare cu rudele lor sălbatice
- Descrie o varietate de obiceiuri ale animalelor și cum îl ajută acestea
- Înțeleagă că un animal de companie se bazează pe oameni pentru a fi sănătos și fericit
- Înțeleagă că animalele sălbatice au nevoie de habitate naturale, fără intervenție din partea oamenilor pentru a fi sănătoase și fericite.

#### **Matematică**

Elevii vor fi capabili să:

- Creeze diagrame și grafice pentru a înregistra date și observații
- Interpreteze înțelesul și să ia decizii bazate pe reprezentări vizuale ale datelor
- Finalizeze probleme legate de grafice (găsirea diferenței, razei și așa mai departe)

#### **Competențe legate de proces**

Elevii vor fi capabili să:

- Coopereze în grupuri mici
- Consemneze observații într-un jurnal
- Pună întrebări, adune și organizeze informații, pregătească date și să prezinte oral și în scris concluziile.

### **Materiale și resurse necesare**

#### **Materiale tipărite**

##### **Cărți**

- Pringle, L. (2001). *Scholastic encyclopedia of animals*. New York: Scholastic.
- Taylor, B. (2000). *Animal encyclopedia*. New York: DK Publishing Inc.
- Wilson, D. E. (2001). *Animal: The definitive visual guide to the world's wildlife*. New York: DK Publishing Inc.

#### **Îngrijirea animalelor de companie**

- Bartlett, R. D. (1998). *Snakes: Everything about selection, care, nutrition, diseases, breeding, and behavior (Barron's complete pet owner's manuals)*. Hauppauge, NY: Barron's Educational Series.



- Berman, R. (2000). *My pet dog (All about pets)*. Minneapolis, MN: Lerner Publications.
- Evans, M. (2001). *Kitten: Pet care guides for kids (ASPCA pet care guide)*. New York: Dorling Kindersley Publishing.

### Reviste despre animale

- *Wild Animal Baby*, National Wildlife Federation
- *Ranger Rick*, National Wildlife Federation
- *Your Big Backyard*, National Wildlife Federation

### Cărți de ficțiune

- Brown, M. (1993). *Arthur's pet business: An Arthur adventure*. New York: Little, Brown and Company.
- Leaney, C. (2003). *Taking care of mango: A story about responsibility*. Vero Beach, FL: Rourke Publishing.

### Rechizite

- Rechizitele de bază pentru artă
- Obiecte de recompensă pentru găsirea "animalelor pierdute"

### Resurse de pe Internet Pentru elevi

- 411Pets  
[www.411pets.com/PETS/UNUSUAL\\_PETS](http://www.411pets.com/PETS/UNUSUAL_PETS)\*  
Information about unusual pets
- American Veterinary Medical Association: Care for Pets  
[www.avma.org/care4pets/default.htm](http://www.avma.org/care4pets/default.htm)\*  
Information about pets and the people who care for them
- The Electronic Zoo  
[netvet.wustl.edu/ssi.htm](http://netvet.wustl.edu/ssi.htm)\*  
Animal resources
- ExoticPets.com  
[www.exoticpets.com](http://www.exoticpets.com)\*  
Information about caring for unusual pets
- Fact Monster-Pets by the Learning Network  
[www.factmonster.com/pets.html](http://www.factmonster.com/pets.html)\*  
Fun facts about all kinds of pets
- Insect and Classroom Pet Guide  
[web2.airmail.net/kboyle/Insects.htm](http://web2.airmail.net/kboyle/Insects.htm)\*  
Guide on interesting facts and how to care for pets in the classroom
- Pet of the Day  
[www.petoftheday.com](http://www.petoftheday.com)\*  
Features a pet of the day with interesting facts
- Whitehouse Pets  
[www.presidentialpetmuseum.com/whitehousepets-1.htm](http://www.presidentialpetmuseum.com/whitehousepets-1.htm)\*  
Descriptions and pictures of presidential pets

### Pentru profesori

- Pets  
[edtech.kennesaw.edu/web/pets.html](http://edtech.kennesaw.edu/web/pets.html)\*  
Great list of links

### Tehnologie—Hardware

- Calculatoare pentru a realiza prezentări multimedia, buletine informative și afișe cu animale
- Imprimantă pentru a tipări proiectele
- Proiector pentru a modela și demonstra modul de creare a unui grafic pe baza unor date
- Conexiune la Internet pentru activitățile de investigare și pentru vizitarea unor pagini web

### **Tecnologie—Software**

- Bază de date și aplicații pentru foi de calcul pentru a crea chestioanre pentru dondaj, a înregistra date și a crea grafice
- Soft pentru publicații pentru crearea afișului publicitar al magazinului de animale, buletinului informativ și afișul opțional cu animale pierdute
- Aplicații pentru prezentări pentru realizarea diaporizivelor
- Enciclopedie pe CD-ROM pentru investigarea animalelor și animalelor de companie