

Romeo ve Juliet: Kendimizi Kavrama: Bir 9-12 Edebiyat Projesi

Öğrenciler, Romeo ve Juliet'i kişisel sorumluluk, kişinin seçme özgürlüğü ve birisinin hareketlerinin diğerleri üzerindeki etkisine bakmak için kullanır. [Romeo ve Juliet unite planı](#)nın tamamını gördüğünüzde bu sayfayı yazdırmak isteyebilirsiniz.

Öğrenci Merkezli: Bu proje, temel soruyu 'Edebiyat kendimizi daha iyi anlamamıza nasıl yardımcı olur?' sorarak öğrencilerin yaşamıyla bağlantılı hale getirilir. Öğrenciler Romeo ve Juliet'i okur ve analiz eder, oyunun içindeki konu ve sorunları araştırır ve modern yaşamla karşılaştırır, bu sorunlara çözümler geliştirir ve çalışmalarını seçilmiş bir izleyiciyle paylaşmak için ürünler oluştururlar. Öğrenciler birçok seçim yapar ve bireyselleştirilmiş sorumluluğa yönelik bir eylem planı dahil birçok iş bitirirler.

Standartlara paralellik: Edebi analiz, çoğunlukla 9'uncu sınıf edebiyat öğretim programı eyalet ve bölge standartlarının bir parçasıdır. Ünite; karakter analizi, edebi hileler, araştırma ve yazma gibi temel edebiyat konularını içerir.

Önemli Sorular: Temel soru ve unite soruları, sınıfın ötesiyle alakası olan, ilginç tartışmalara yol açar. Temel soru 'Edebiyat kendimizi daha iyi anlamamıza nasıl yardımcı olur?', öğrencilerin edebiyatın rolü hakkında daha kapsamlı düşüncelerine ve içerik konusunu kendi yaşamlarına bağlamalarına yardımcı olur. 'Romeo ve Juliet'te bugünle alakalı olan konu ve sorunlar nelerdir?' gibi unite soruları, öğrencileri üst düzey sorulara yönlendiren, konuyla ilgili olgular ve bilgiler hakkında düşünmeye teşvik eder. Öğrenciler, unite süresince tartışmalar ve yansımalar, temel soruya geri döner. Bu, sadece öğrencilere içerikle ilgili daha üst düzeylerde düşünme fırsatı vermez, aynı zamanda öğretmene, öğrencilerin içeriği kavrayışı ile öğretimlerini sürekli nasıl yönlendireceklerini konusunda bilgi verir.

Çoklu ve Sürekli Değerlendirme: Değerlendirme, unite boyunca sürekli dir. Konu gelişimi, edebi hileler, karakterler vb hakkında kısa sınav ve bir final sınavı gibi tipik değerlendirme sistemleri kullanılır. Eylem planı dökümanı, unite süresince sınırlı kontrol etmeye yardımcı olur. Proje değerlendirme listesi ise, bireysel çaba ve katkıya dayalı grup notundaki uyarlamalarla, sonuçlanan projeyi değerlendirir.

Gerçeğe Uygun Çalışma

Öğrenciler, edebiyatın kendilerini anlamada onlara nasıl yardım edebileceğini düşüncelerini isteyen temel soru aracılığıyla, gerçek dünyayla bağlantılar kurarlar. Öğrenciler, kendileri için profiller oluştururlar ve tarihi yeniden yaratan taklit bir olayda görevlendirilirler. Bu işler, öğrencilere gerçeğe uygun bir deneyim ve içerikle kişisel bir bağlantı sağlar. Modern günlük yaşamla hala ilgili eski problemleri incelerler. Öğrenciler belli bir toplumsal suç seçer ve toplumun şimdiki ihtiyaç ve kaynaklarını araştırır ve bir eylem rotası belirler. Belli bir dinleyici grubunu akıllarında bulundurarak, sözlü sunular ve tamamlayıcı ürünler yazar ve oluştururlar.

Öğrenmenin Gösterilmesi

Öğrenciler bir sunu yapar ve broşür, çokluortam sunusu ya da bir web sitesi gibi tamamlayıcı ürünler oluştururlar. Ürünleri, Romeo ve Juliet'teki anlaşmazlıklara dair bir kavrayış ve modern dönem toplumsal sorunlarla karşılaştırmaları gösterir. Ürünler içsel bir biçimde ilgi çekici ve yapılan işin gerçeğine uygundur.

Teknolojiyle Geliştirilmiş Öğrenme

Öğrenciler, toplumsal suçları öncelik sırasına koyar ve karar vermeye yönelik kriterleri Görsel Sıralama Aracı ile değerlendirirler. Öğrenciler, sunularına uyacak tamamlayıcı ürünlerini oluşturmak için teknolojiyi kullanırlar. Gruplar, izleyicilerinin ihtiyaçlarına bağlı olarak bir broşür, bir çokluortam sunusu ya da bir web sitesi oluşturmayı seçerler. Öğrenciler; toplumun şu anki ihtiyaç ve kaynaklarını incelemek ve Shakespeare dönemi ve Elizabeth tiyatrosu hakkında artalan bilgi toplamak için, çevrimiçi araştırma yaparlar.

Öğrenciler, Romeo ve Juliet'i kişisel sorumluluk, kişinin seçme özgürlüğü ve birisinin hareketlerinin diğerleri üzerindeki etkisine bakmak için kullanır. [Romeo ve Juliet unite planı](#)nın tamamını gördüğünüzde bu sayfayı yazdırmak isteyebilirsiniz.

Üst Düzey Düşünme Becerileri

Oyunu okurlarken, öğrenciler Shakespeare yazısını inceler ve hakkında bilgi toplarlar ve modern yaşamla mukayeseler yapmak için bilgileri sentezlerler. Öğrenciler bilgileri kullanır, araştırmalarından öğrendikleri bilgileri alır ve bunları, eski problemlere çözümler geliştirmede kullanırlar. Gruplar, Görsel Sıralama Aracı'nı

kullanarak, karar vermek için bilgileri karşılaştırır ve değerlendirirler. Öğretmen, ünite boyunca sınıf tartışmaları esnasında öğretim programı tasarım sorularıyla öğrenci düşünmesini geliştirir. Öğrenciler, son sözlü sunularında ve ürünlerinde, temel soru ve ünite sorularını kavradıklarını göstermek için, üst düzey düşünme kullanırlar.

Çeşitli Öğretim Stratejileri

- **Ön Bilgi:** Bir dizi etkinlik; öğrencilerin üniteye giriş yapmalarını ve öğrencilerin ön bilgilerini sorgulamalarına yardımcı olur. Öğretmen, 'Edebiyat kendimizi daha iyi anlamamıza nasıl yardımcı olur?' temel soru odaklı bir tartışmayı, sorgulamayı teşvik etmek için kullanır. Öğrenciler daha sonra Romeo ve Juliet'te bulunan toplumsal suçlar listesini sıralar. Hangi sorunların onlara göre bugün ciddi problemler olduğunu tartışır ve buna karar verirler. Temel soruya yönelik araştırma boyunca bu ilk tartışmalarda paylaşılan fikirlere dayanırlar.
- **Grafik Düzenleyiciler:** Görsel düzenleyiciler, ünite boyunca dahil edilmiştir. Ünite, sıralama sürecine eşlik edecek, grup ve sınıf tarafından oluşturulmuş listelerle başlar. Sınıf tarafından ya da bireysel olarak yapılmış şemalar ünite boyunca eklenir.
- **İşbirlikli Gruplama:** Öğrenciler, Görsel Sıralama Aracı ile toplumsal suçları sıralamak için işbirlikli gruplarda çalışırlar. Ayrıca, İnternette araştırma yaparken, eylem planı oluştururken, sözlü bir sunu yaparken ve tamamlayıcı ürünlerini oluştururken, öğrenciler küçük gruplarda da çalışırlar.
- **Akran ve Öğretmen Geribildirimi:** Öğrenciler, etkileşimli Görsel Sıralama Aracı ile toplumsal suçlar listesini sıralarken, akran ve öğretmen geribildirimi alırlar. Proje çalışması esnasında, öğrenciler, bireysel eylem planlarını gözden geçirmek ve geribildirim almaya yönelik sınırlı kontroller için öğretmenle görüşürler. İlaveeten, öğrencilerden, sözlü sunularını yaptıktan sonra izleyicilerinden geribildirim temin etmeleri istenir. Öğretmen, değerlendirme listesiyle, son ürüne yönelik geribildirim verir.
- **Tanıtma:** Öğrenciler, sözlü sunularını sınıfa ve seçilmiş izleyicilerine yaptıkları zaman tanınırlar. Bir web sitesi oluştururlarsa, daha geniş bir izleyici tarafından tanınırlar.
- **Sorgulama:** Öğretmen, öğrencilerin ön bilgileri ile bağlantı kurmaları için üniteye soru sorarak başlar. Temel soru, ünite ve içerik sorularının tartışılması, ünite boyunca sorgulama sağlar. Edebi dil, konu ve sorunlar ve yansıtma etkililikleri hakkındaki küçük grup tartışmaları öğrencilerin sorgulamalarını sağlar, ki bu da onları üst düzey düşünmeye teşvik etmeye yardım eder.
- **Modelleme:** Öğretmen, oyunun önemli ya da zor sahnelerini sınıfta okuyarak model olur, böylece tartışmalar olabilir. Öğrencilerin etkili bir eylem planına modellemeye yönelik bir şablonu vardır ve örnek proje modelleri, proje çalışması başlamadan önce paylaşılır ve tartışılır.
- **Sınıf Yönetimi:** Öğrenciler, çevrimiçi düşünme aracıyla çalışırken, grup halinde çalışırlar. Öğrenciler ayrıca araştırmayı bitirmek ve sözlü sunu ve son ürünlerini oluşturmak için de küçük gruplarda çalışırlar.