

Uthållighet pirater!

Ett stort fokus inom samhällskunskapsnormerna i första klass är kartor och riktningssignaler. Detta projekt använder dessa signaler för en rolig, kinestetisk aktivitet. Uppgiften är att hitta föremål som börjar med varje bokstav i uthållighet och markera dem på "skattkartan" som läraren tillhandahåller. Varje grupp kommer att få en blank kopia av klassrummet (deras karta) och en tom bok med 12 tomma sidor i.

Integritetsunderkoncept

Uthållighet, vänlighet

Projektets tidsram

25-30 minuter

Nödvändigt material

- ☐ Karta över klassrummet
- ☐ Olika föremål (redan i ditt klassrum)
- ☐ Tom bok med 12 sidor i

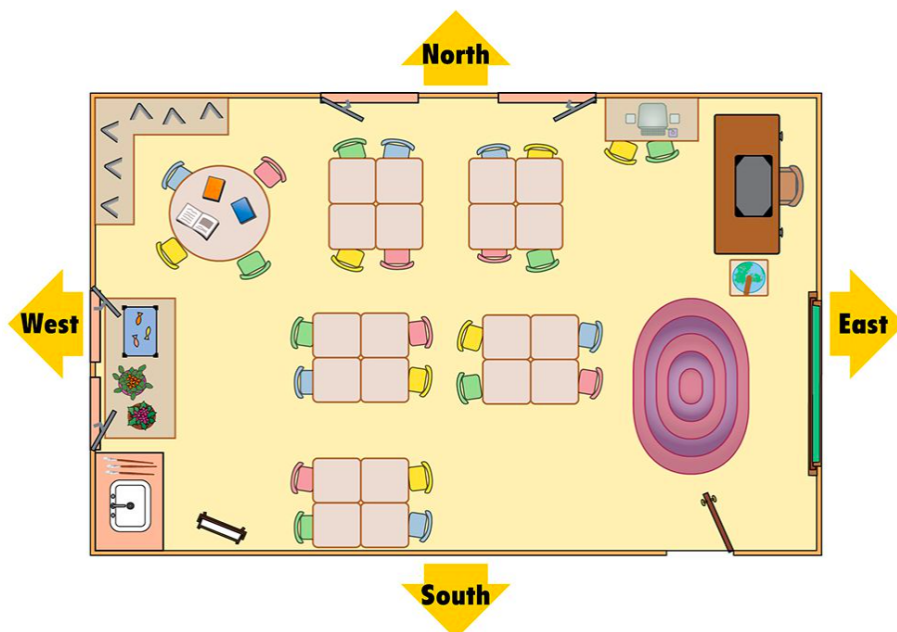


DESIGNERAD AV CASSEL
SOM ETT REKOMMENDERAT PROGRAM
FÖR SOCIALT OCH EMOTIONELLT LÄRANDE.
Se sista sidan för detaljer.

Steg 1:

Skapa en karta över ditt klassrum. Här är en standardmall för att få dina juicer att flöda. Du kan också använda den här webbplatsen för att skapa en.

<http://classroom.4teachers.org>



Steg 2:

Placera strategiskt 10 föremål för varje bokstav i Perseverance i hela klassrummet. Här är några förslag:

- P: papper, bild, penna, popcorn, växt
- E (de måste hitta 4): ägg, elefant, suddgummi, ål, kuvert, elva, åtta
- R (de måste hitta 2): röd, gummiband, ros, linjal
- S: stämpel, sax, orm, häftapparat, sexa, sju
- V: skåpbil, video, fiol, vakuum, väst, vulkan
- A: äpple, flygplan, myra, apa, förkläde
- N: bo, nio, anteckningsbok, nudlar, nät, nål
- C: katt, kriterior, miniräknare, kakor

Dessa föremål kan vara fysiska eller bilder. Se till att du blandar ihop dem så att du inte har alla föremål som börjar med samma bokstav på samma plats. Håll en lista över vad du lägger ut och var du placerat det så att du kan hjälpa människor efter behov och verifiera om de är ärliga i sina svar när de har slutfört aktiviteten.

Steg 3:

Förklara aktiviteten. Varje grupp om 3-4 pirater kommer att få en karta över klassrummet. Deras uppdrag är att hitta ett föremål som börjar med var och en av de 12 bokstäverna i PERSEVERANCE. Vissa bokstäver visas 2-4 gånger. Du måste hitta ett annat objekt för varje bokstav, även om det dyker upp flera gånger. När du är klar kommer du att ha 12 olika objekt listade.

Du måste gå i ordning efter ordet. P kommer att vara det första ljudet du letar efter. När du har hittat ett föremål som börjar med den här bokstaven, skriv ner det på första sidan i din skattbok. Rita en bild för att hjälpa dig komma ihåg vad du hittade. Du måste också markera var du hittade detta med din karta. Placera ett P på området där du hittade P-objektet. Du kommer att ha 12 bokstäver totalt på din karta.

Vänd sidan och leta efter ett objekt som börjar med E. Skriv ner det på den andra sidan, lägg till en illustration och markera det på din karta med ett E på området där du hittade E-objektet.

Håll ut tills du har hittat alla 12 bokstäverna i PERSEVERANCE.

Steg 4:

Gå igenom hur uthållighet hjälpte varje skattjaksgrupp att hitta sina föremål. Var vissa ljud svårare att hitta än andra? Hur kunde du använda uthållighet för att slutföra aktiviteten? Har du någonsin kämpat med ärlighet när du inte kunde hitta ett visst ljud?

Tilläggsaktivitet

Vill du ta dina kartkunskaper till nästa nivå? Kolla in det här National Geographic-sponsrade kartverktyget för att låta dina elever skapa sina egna kartor över ditt klassrum!

<https://www.nationalgeographic.org/activity/mapping-classroom/>



DESIGNERAD AV CASEL
SOM ETT
REKOMMENDERAT
PROGRAM FÖR SOCIALT
OCH EMOTIONELLT
LÄRANDE.

Samarbetet för akademiskt, socialt och emotionellt lärande (CASEL) har granskat evidensbaserade SEL-program sedan 2003. Kindness in the Classroom® uppfyller CASELs SELECT-program och ingår i CASEL Guide till effektiva sociala och känslomässiga lärandeprogram.

Kindness in the Classroom® uppfyllde eller överträffade alla CASELs kriterier för högkvalitativ SEL-programmering. Kindness in the Classroom® fick CASELs högsta beteckning för högkvalitativ SEL-programmering.

<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®