

¿QUIERES JUGAR?

¿Cómo pueden los juegos construir una comunidad? | ¿Cómo reflejan los juegos las identidades y culturas de sus diseñadores y audiencias?

Fase 1

Los estudiantes ... Se sumergirán en el mundo de los juegos.

Jugar una variedad de juegos.

Escribir narraciones personales acerca de una vez que juegas un juego.

Juega un juego de dinero de matemáticas en curso que consiste en sumar y restar números de 1-1000.

Investigue la historia y la geografía de varios juegos.

Fase 2

Los estudiantes... trabajarán en pequeños grupos para crear juegos de mesa.

Escribirán manuales de instrucciones.

Trabajaran con expertos en el campo para recibir y proporcionar crítica.

Fase 3

Los estudiantes ... Trabajar como un nivel de grado para diseñar y crear un juego al aire libre para toda la escuela.

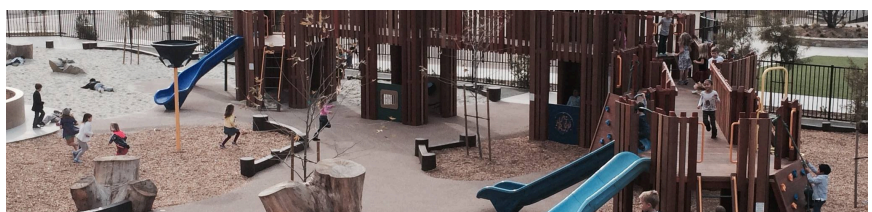
Cree un video de cómo jugar y presente un nuevo juego a la



Descripción del Proyecto

En lugar de que los estudiantes dejen su juego en la puerta de la clase, aceptemos sus intereses y necesidades de desarrollo para jugar en el aula. Este proyecto ha sido diseñado para usar los juegos como un vehículo para la construcción de amistades y la comunidad de la clase al comienzo del año escolar. Hemos encontrado que los niños a menudo construyen amistades a través del juego, y los juegos son una puerta de entrada a la formación de esas relaciones. Este proyecto explorará el mundo de los juegos a través de las lentes de desarrollo académico, físico y emocional social. Los estudiantes trabajarán de manera colaborativa para investigar, diseñar y construir juegos para nuestra comunidad escolar y más allá.

¿Cómo podemos, como fabricantes de juegos, construir algo para apoyar y fortalecer nuestra comunidad?





2017 Fechas Importantes

Iniciación del Proyecto:

Desayuno 5 de Septiembre

Noche de Regreso a la Escuela

13 de Septiembre

Trabajo de campo: Museo del Niño

14 de Septiembre

Visita de expertos

Septiembre

Trabajo de campo: Charity Wings

Octubre

Conferencias dirigidas por los estudiantes

Oct 9-12

Exposición

Nov 15

Metas / Estándares de Aprendizaje

Normas de lectura para la literatura

RL.2.1 Pregunte y responda preguntas como quién, qué, dónde, cuándo, por qué y cómo demostrar la comprensión de los detalles clave en un texto.

RL.2.2 Recuento historias y determinar su mensaje central, lección o moral.

RL.2.3 Describir cómo los personajes de una historia responden a eventos o desafíos importantes.

Normas de lectura para el texto informativo

RI.2.1 Pregunte y responda preguntas como quién, qué, dónde, cuándo, por qué y cómo demostrar la comprensión de los detalles clave en un texto.

RI.2.2 Identificar el tema principal de un texto de varios párrafos, así como el enfoque de los párrafos específicos dentro del texto.

RI.2.3 Describir la conexión entre una serie de acontecimientos históricos.

Escribiendo Normas

W2.3 Escriba narrativas en las que relata un evento bien elaborado o una secuencia corta de eventos, incluya detalles para describir acciones, pensamientos y sentimientos, use palabras temporales para señalar el orden de los eventos y proporcione una sensación de cierre.

W2.5 Con orientación y apoyo de adultos y compañeros, enfóquese en un tema y fortalezca la escritura según sea necesario revisando y editando.

Estándares Matemáticos

Operaciones y pensamiento algebraico

Representar y resolver problemas que implican suma y resta.

2.OA.1. Utilice suma y resta dentro de 100 para resolver problemas de palabra de uno y dos pasos.

Sumar y restar dentro de 20.

2.OA.2 Sumar y restar fluidamente dentro de 20 usando estrategias mentales.

Número y operaciones en la base diez

Comprender el valor de lugar.

2.NBT.1 Comprenda que los tres dígitos de un número de tres dígitos representan cantidades de cientos, decenas y unos.

Utilizar la comprensión del valor de posición y las propiedades de las operaciones para sumar y restar.

2.NBT.5 Sumar y restar fluidamente dentro de 100 usando estrategias basadas en el valor de posición.

Medición y datos

Medir y estimar longitudes en unidades estándar.

2.MD.1 Mida la longitud de un objeto seleccionando y utilizando las herramientas apropiadas.

2.MD.4 Medir para determinar cuánto tiempo más un objeto es que otro.

Trabajar con tiempo y dinero.

2.MD.8 Resuelva problemas de palabras que involucren billetes de dólares, cuartos, monedas de diez, diez centavos y centavos, usando símbolos \$ y ¢ adecuadamente.

Habilidades sociales emocionales

1. Empatía.
2. Apreciar cómo el comportamiento de uno está afectando a otros.
3. Resolver desacuerdos sin conflicto.
4. Tomando la perspectiva de otra persona.
5. Honestidad.