

6a série	Lição: Feudalismo parte 1	Lição 14:
Currículo de História: Standard 2, objetivo 3b		
Objetivos de conteúdo:		Objetivos de Linguagem:
<p>Objetivo do professor Os alunos serão capazes de estabelecer empatia com as pessoas de diferentes classes sociais no feudalismo, jogando um jogo.</p> <p><i>Objetivo do aluno [Postado no quadro]</i> <i>Eu posso estabelecer empatia com as pessoas de diferentes classes sociais no feudalismo, jogando um jogo.</i></p>	<p>Objetivo do professor Os alunos serão capazes fazer um resumo oral do conceito de "dar e receber" usando um gráfico organizador .</p> <p><i>Objetivo do aluno [Postado no quadro]</i> <i>Eu posso fazer um resumo oral do conceito de "dar e receber" usando um gráfico organizador .</i></p>	
<p>Pergunta Essencial: O que é o poder? Quem deve ter o poder?</p>	<p>Vocabulário Acadêmico para o mural de palavras: Ouvir: "dar e receber", castelo, moinho, fiar e tecer a lã, ferreiro, carpinteiro, tarefas do "dia a dia", oficial de Justiça, impostos, administrador (reeve), fiscalizar ou supervisionar, bem (como água), distribuição de poder, interdependência, colher</p> <p>Falar: proteção, trabalho do campo, supervisionar, tarefas do dia a dia, moinho, tecer, administrador (reeve)</p> <p>Ler: servos/camponês, nobres, cavaleiros, vassalos</p> <p>Escrever: "dar e receber", castelo, moinho, fiar e tecer lã, ferreiro, carpinteiro, tarefas do "dia a dia", oficial de Justiça, impostos, administrador (reeve), fiscalizar ou supervisionar, bem (como na água), interdependência</p> <p>Frases Estruturadas:</p>	
<p>Materiais: Mapa de um Castelo Medieval, meu mundo, p.644, Vídeo: seção de história da idade média Vídeos sobre servos, nobres, cavaleiros, feudalismo O jogo de Feudalismo http://www.teachercreated.com/lessons/386 copos de papel (uma para cada aluno) colheres de plástico ou de luvas cirúrgicas de látex (suficientes para cada nobre e vassalo) Um saco de 8 onças (224 g) de M & M</p>	<p>Vocabulário adicional da lição: Revisão: servos/camponês, nobres, cavaleiros, vassalos, castelos, mansões, cavalheirismo, feudo</p>	

<p>Uma transparência do diagrama das cadeiras de sala de aula</p> <p>Uma cópia do papel de cartões de identificação (ver exemplo no final desta lição), reproduzida em papel cartão</p>	
<p>Lição:</p>	<p>Tempo de instrução: 50 Minutos</p>
<p>Abertura: (7 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • O professor prepara um material visual com a foto do Presidente dos Estados Unidos, governadores, prefeito, (Câmara Municipal), fotos dos membros da Comunidade onde a escola está localizada. <p>P: "Baseado neste gráfico de fluxo, responda como o Presidente dos Estados Unidos está ligado politicamente à sua cidade (St. George, Sandy etc.)?"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os alunos devem falar a um colega a sua resposta. • Convide um aluno para compartilhar sua respostas. Se outros alunos derem a mesma resposta que ele, peça que levantem seus polegares, se eles deram uma resposta diferente, que levantem a mão e se eles tiverem algo de novo para adicionar que levantem dois dedos. • Depois de ouvir respostas do aluno, o professor deve fazer uma conexão dessas respostas com os objetivos da lição hoje. Destaque que, dentro da estrutura de governo, deve haver um modelo de "dar e receber". <p>Introdução ao novo Material (instrução direta): (10 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • O professor vai mostrar vídeos das pessoas e lugares durante Medieval vezes incluindo servos/camponês, nobres, cavaleiros, vassalos, castelos, mansões, cavalheirismo, feudo. • O professor explica que os alunos ouvirão descrições de cada classe social, escrever a palavra no cartão de vocabulário e um fazer um desenho para ilustrar. <p><u>Ciclo de modelagem:</u> <u>Professor Demonstra:</u> O professor pausa o vídeo quando ele mostrar imagens de castelos, reis, coroas etc. O professor explica o papel do rei. A professora escreve rei no gráfico organizador e desenha uma imagem para ilustrar.</p> <p><u>Professor e alunos demonstram:</u> O professor pausa o vídeo quando ele mostrar imagens de nobres e explica o papel dos nobres. Os alunos desenham e preenchem o gráfico organizador com as palavras do vocabulário e uma imagem, em seguida, levantam seu trabalho para mostrá-lo ao grupo.</p> <p><u>Os alunos praticam:</u> O professor pausa o vídeo quando ele mostra fotos das outras classes sociais e explica seus papéis. Os alunos desenham e preenchem o gráfico organizador com as palavras do vocabulário e uma imagem, em seguida, levantam seu trabalho para mostrá-lo ao grupo.</p> <p>Prática guiada: (10 minutos)</p> <p><u>Ciclo de modelagem: mesma atividade acima, mas usando imagens ao invés do vídeo.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • O professor mostra imagens referentes às diferentes classes sociais e os alunos escrevem uma frase usando palavra do mural e as frases estruturadas. 	

Prática independente: (15 minutos)

Estratégia: M & M feudal – reveja e siga as instruções do jogo do feudalismo no final desta lição.

Preparar uma "cesta dos personagens" e pedir que alunos desenhem aleatoriamente sua atribuição ou papel para o jogo.

Professor pode dizer: "Espero que o rei seja um rei justo e carinhoso que vá compartilhar sua riqueza com os outros em suas terras."

Ciclo de Modelagem:**Professor Demonstra:**

Leia e explique as regras enquanto os alunos acompanham a leitura. O professor faz perguntas para verificar a compreensão e todos os alunos respondem em sua lousinha branca.

Professor e alunos (Nós fazemos)

Professor convida um aluno para jogar uma rodada. O professor pede que os alunos respondam a pergunta na lousinha branca

Alunos demonstram (você faz)

Os alunos representam um camponês e o professor um nobre e jogam uma rodada do jogo. Alunos respondem na sua lousinha branca e o professor verifica se todos compreenderam.

Encerramento: (7 minutos)

Coloque o gráfico organizador e o gráfico de fluxo sob a câmera de documentos.

Professor faz perguntas para que completem os gráficos.

Perguntas

P: "O que o rei faz para ajudá-lo a gerenciar o Império? (ele distribui feudos aos nobres)

P: "O que o rei dá aos nobres, os vassalos/cavaleiros e servos/camponeses e o que ele recebe em troca?"

P: "Como o poder era distribuído?"

P: Após o preenchimento no organizador gráfico, lance a seguinte questão: "Eu sou um servo e hoje estou muito cansado e não quero me levantar para colher o trigo, como isto vai afetar as outras pessoas no feudo? Os alunos conversam em grupos nas mesas e compartilham suas respostas.

O professor se refere novamente para aos objetivos da lição para certificarem-se de que foram alcançados.

Avaliação:

Ticket de saída: Os alunos escrevem uma resposta em suas próprias palavras à pergunta:

Como seu papel afeta o sucesso ou fracasso do seu feudo?

Ideias Adicionais:

Bingo medieval – com vocabulário da unidade como uma revisão

Nomear as partes da armadura do cavaleiro

Eles podem colorir a primeira letra do seu nome escrito no script e usar isto como capa de um livreto sobre a Idade Média. As letras estão no final desta lição.

Apêndice 1

Jogo de Feudalismo

Regras do Jogo

Preparação:

Reproduza e corte os cartões com a identificação das diferentes classes sociais, nas seguintes percentagens (aproximadamente): Nobre (10%); Vassalo (30%); Camponês (55%). Prepare apenas um cartão de identificação para o rei, já que haverá apenas um aluno neste papel. Por exemplo, em uma turma com 21 alunos, as funções poderiam ser atribuídas assim: 1 rei, 2 nobres, 6 vassalos, e 12 camponeses. (Consulte o diagrama abaixo). Os cartões Nobre, vassalo e camponês precisam ser divididos em dois grupos: metade deles deve ser marcado com um A, e a outra metade com um B. Dependendo do número de alunos, os cartões podem ser divididos em três partes iguais. Procure dividir os grupos de forma que tenham aproximadamente o mesmo número de funções em cada grupo.

Em toda a atividade, deve haver apenas um rei. A proporção de 'nobres' na classe deveria ser cerca de 10 para 1.

Fazer uma transparência de uma 'classe Feudal' que represente seus alunos. Use o diagrama de exemplo da página 39 como um guia.

Procedimento

Peça que os alunos desenhem nos cartões ao acaso.

Então, dependendo se os nobres pertencerem ao Reino do nobre A ou de B nobre, eles devem organizar-se em mesas semelhantes de acordo com o diagrama abaixo, que o professor vai projetar. (Se não houver um retroprojetor, simplesmente reproduza o diagrama em um gráfico e afixe no quadro)

Organize a sala como no diagrama. (A disponibilidade de espaço irá determinar a distribuição da sala e as modificações necessárias).

Dê a cada aluno ou membro do Reino de um copo de papel contendo dez M & M' s. Aos nobres e vassalos devem ser dada uma colher de plástico ou uma luva. Os doces são representar a colheita realizada em um determinado ano pelos camponeses.

Uma vez que os camponeses precisavam pagar sua proteção com o resultado de sua colheita, peça que os vassalos confisquem seis M & M' s de cada camponês, usando suas colheres ou luvas de borracha. (As linhas no diagrama indicam o número de camponeses para cada vassalo).

Para pagamento recebido de um camponês, o vassalo fica com um e dá cinco para o seu Senhor, o nobre.

Do pagamento que cada vassalo fez, por fidelidade ou lealdade, o nobre fica com dois e dá ou outros três ao rei (mais uma vez usando a colher ou luva).

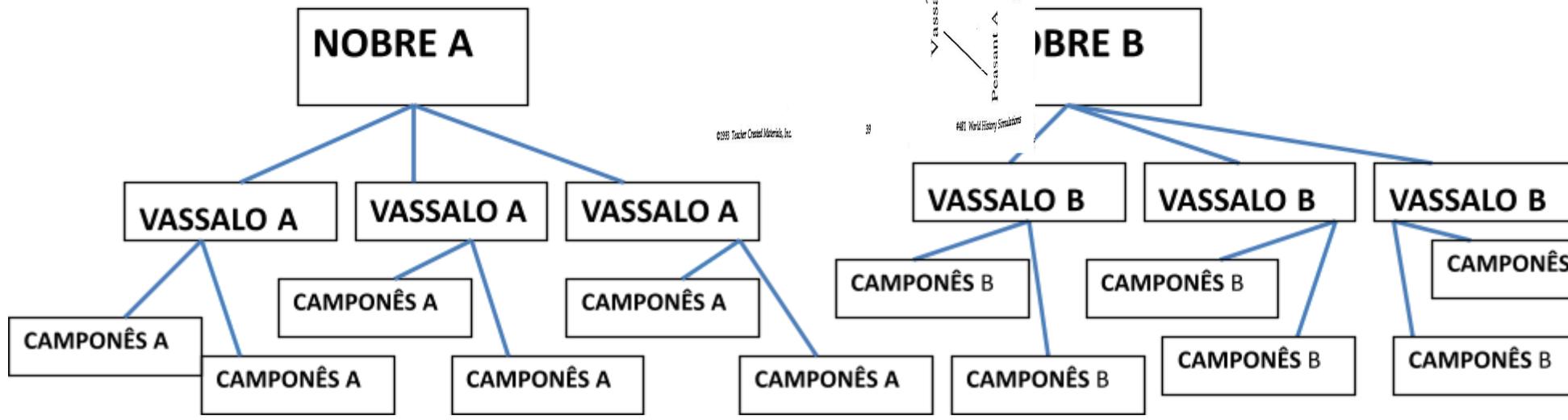
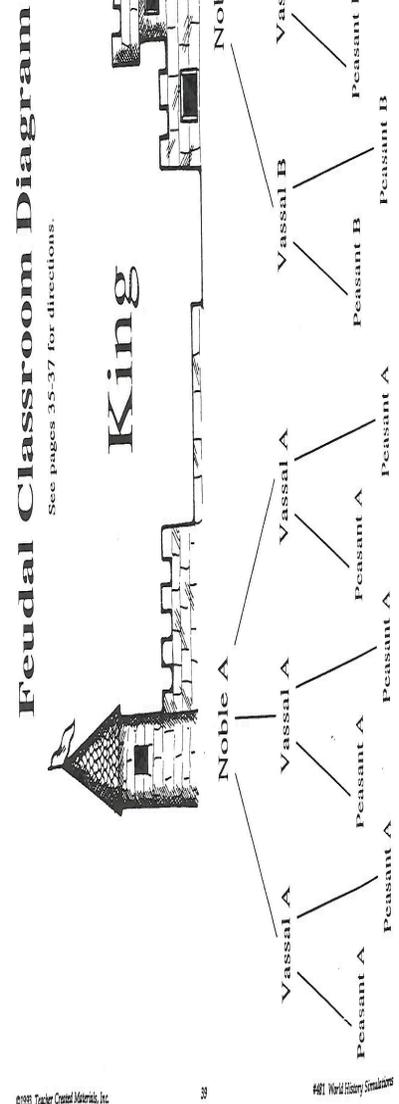
Usando a distribuição da sala de aula como na página 39 e os procedimentos acima, a distribuição de doces ao final deve se parecer com isso: os camponeses têm 4 doces; os vassalos 12 doces; os nobres 22 doces e o rei a maior quantidade: 46 doces.

Para discussão

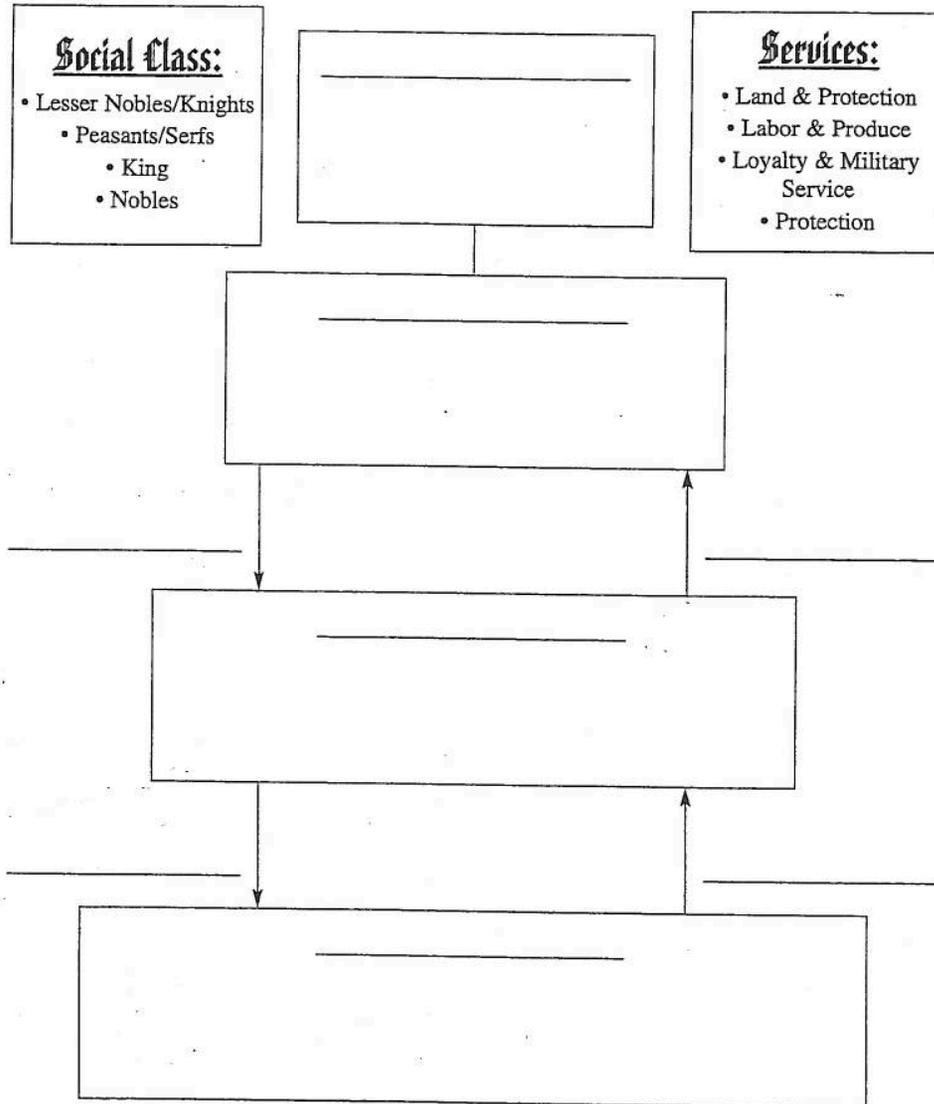
No início do período medieval, os direitos do homem não eram uma grande preocupação, mas sim a sua sobrevivência. Ao final desta atividade, os alunos sem dúvida vão reclamar porque o rei tem agora 46 pedaços de doces enquanto eles, como camponeses, têm apenas quatro. Transforme essas preocupações em discussões construtivas e informativas sobre os aspectos e as regras do sistema feudal fazendo as seguintes perguntas: o que os nobres e o rei fizeram/ trabalharam para toda aquela comida e material? Que escolha tinham os camponeses? Por que o feudalismo deu certo?

DIAGRAMA DAS CLASSE

ALISMO



Fill in the boxes to represent services exchanged between the classes. The down arrows represent the services the upper class gives to the lower class and the up arrows represent the services the lower class gives to the upper class. Fill in the blanks with the information from the appropriate boxes. List a few facts about each class in the boxes of the pyramid.



CARTÕES DE IDENTIFICAÇÃO



REI



NOBRE



VASSALO



VASSALO



VASSALO



CAMPONÊS



CAMPONÊS

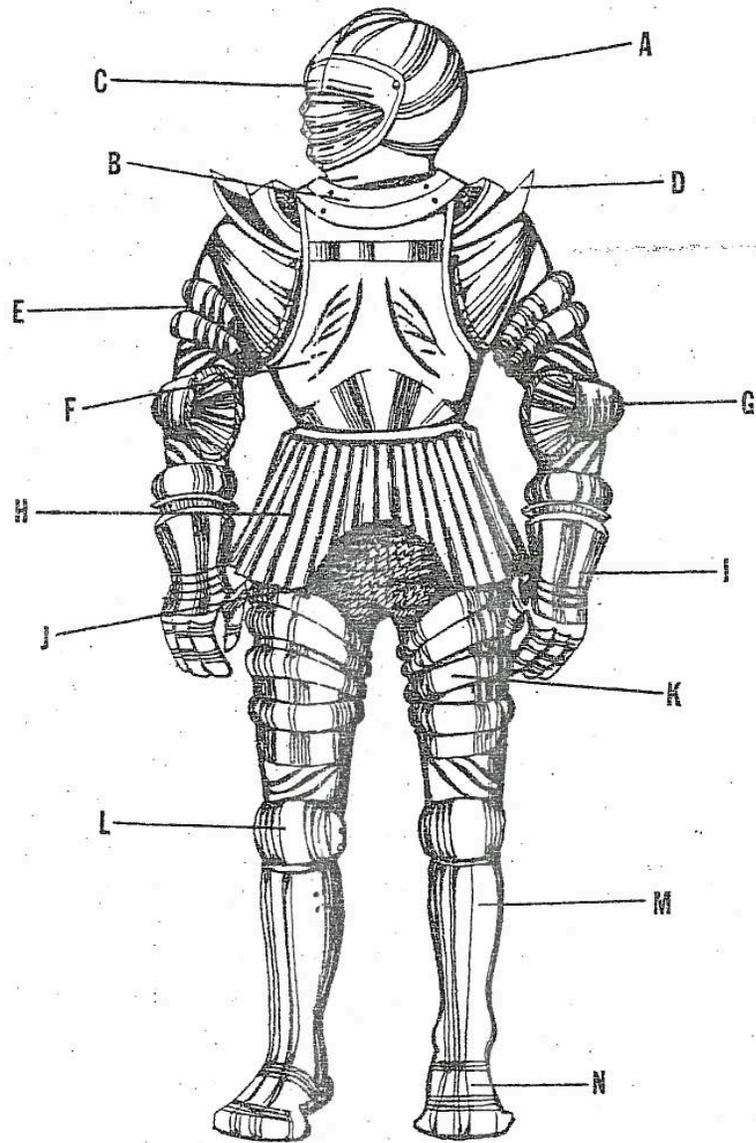


CAMPONÊS

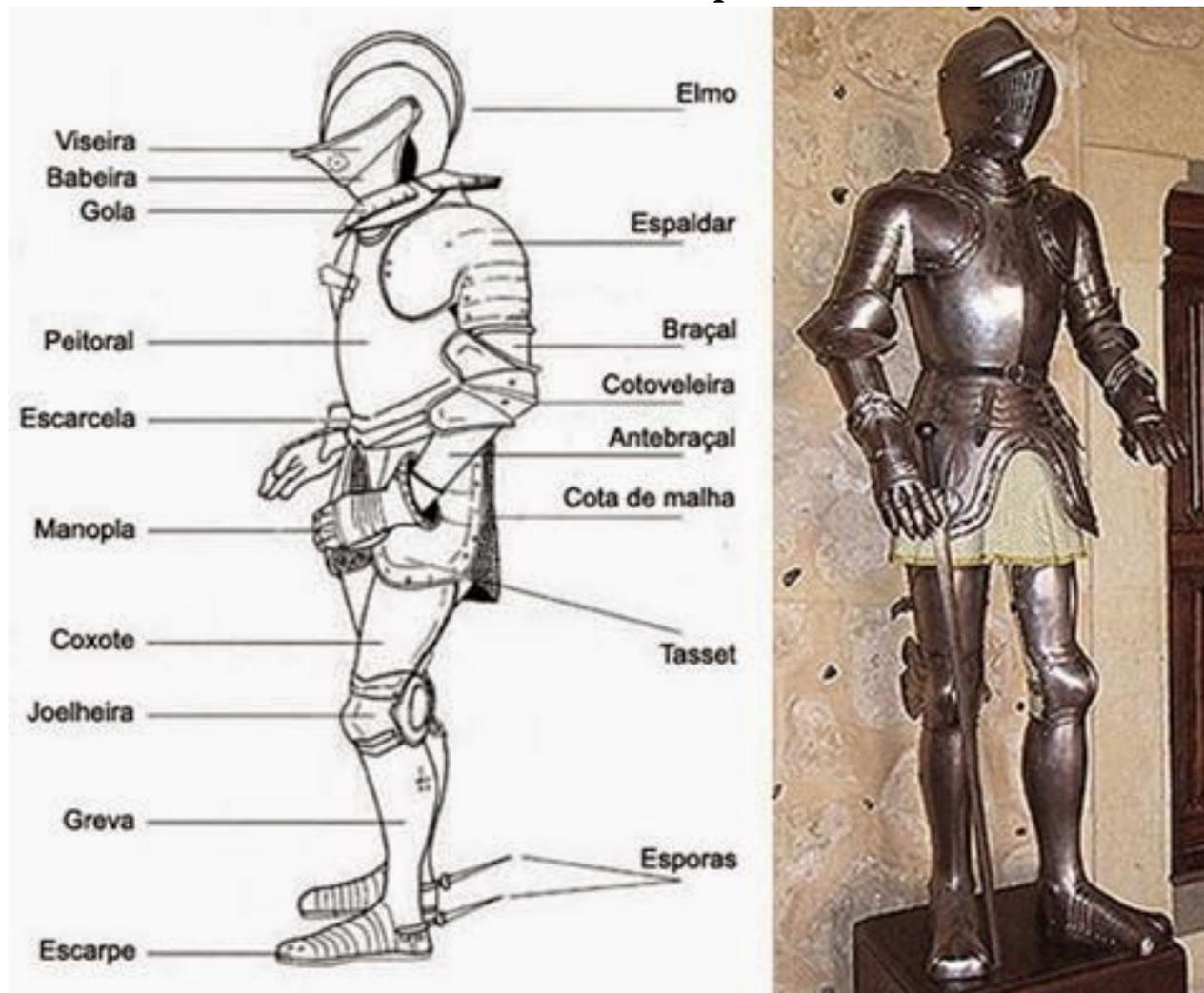


CAMPONÊS

--	--	--

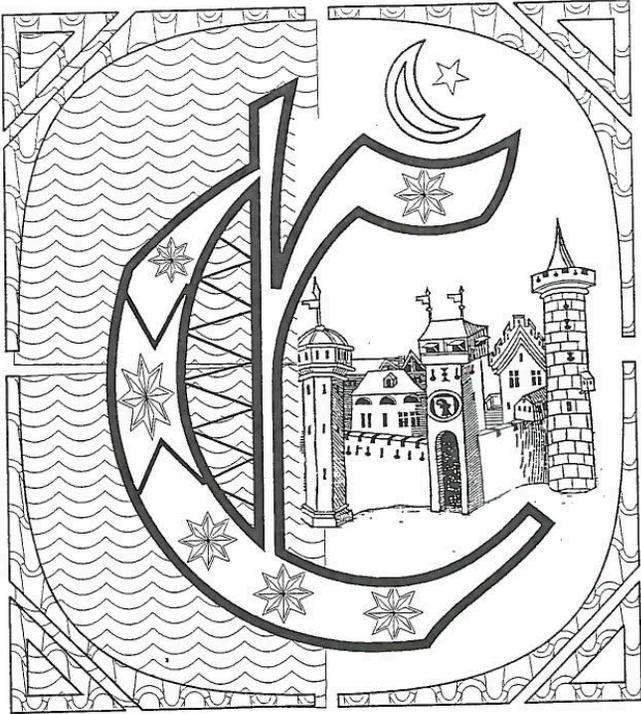


Para Referência do professor:



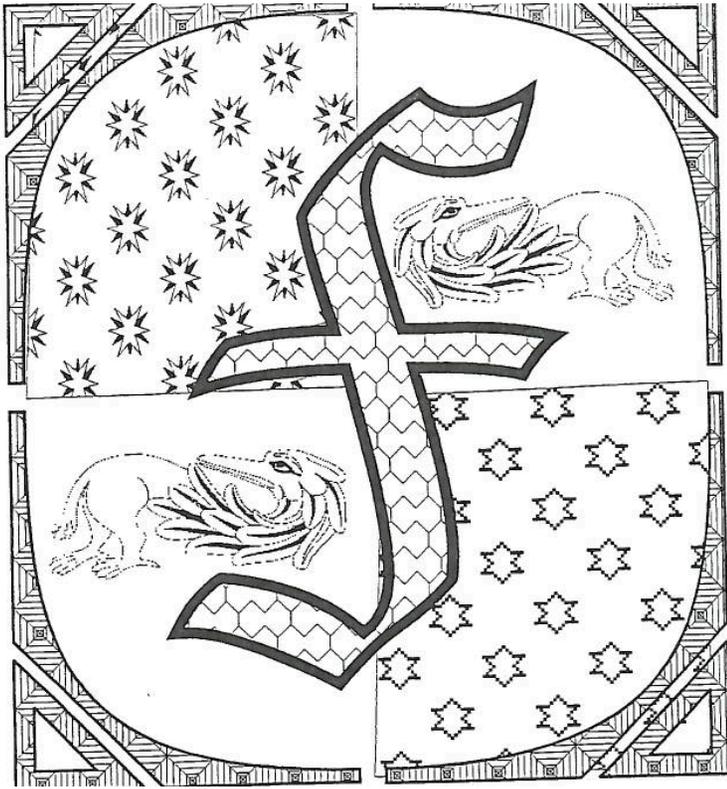




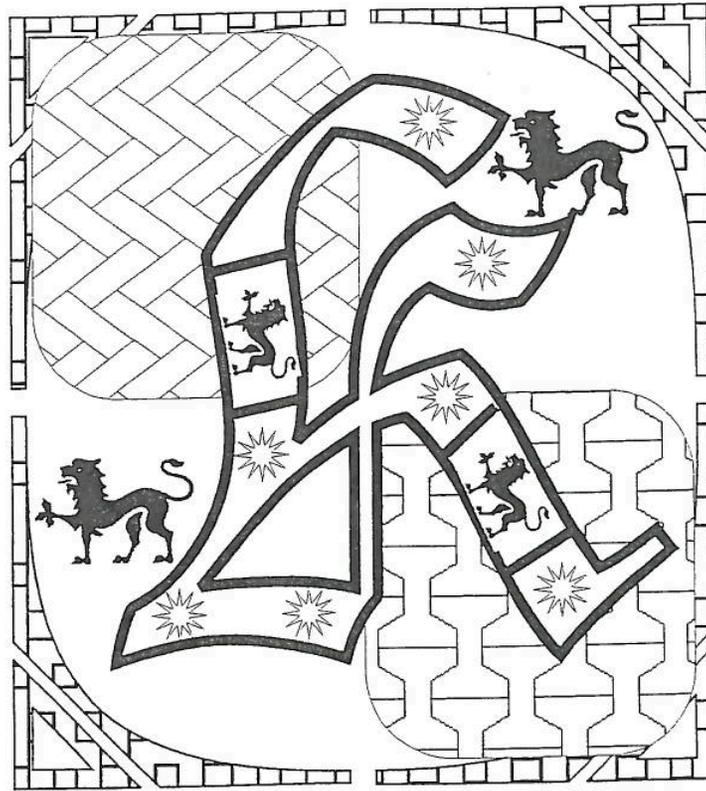
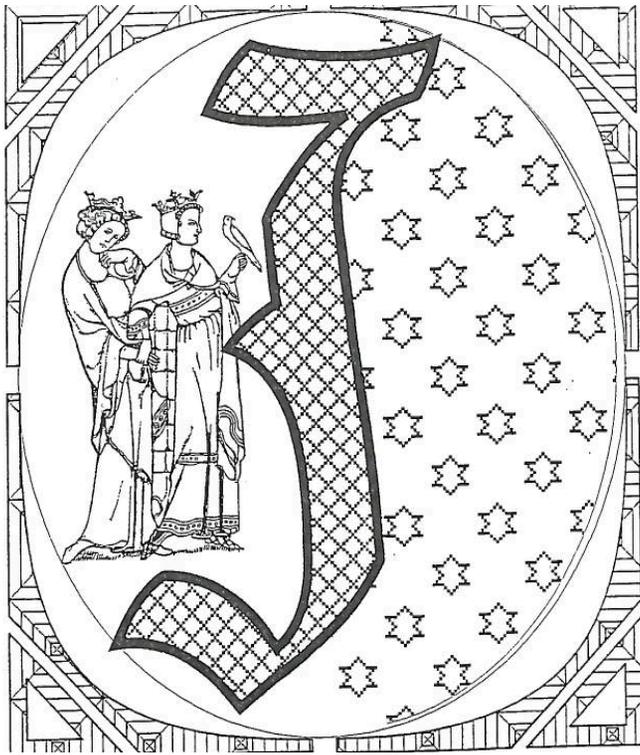


c





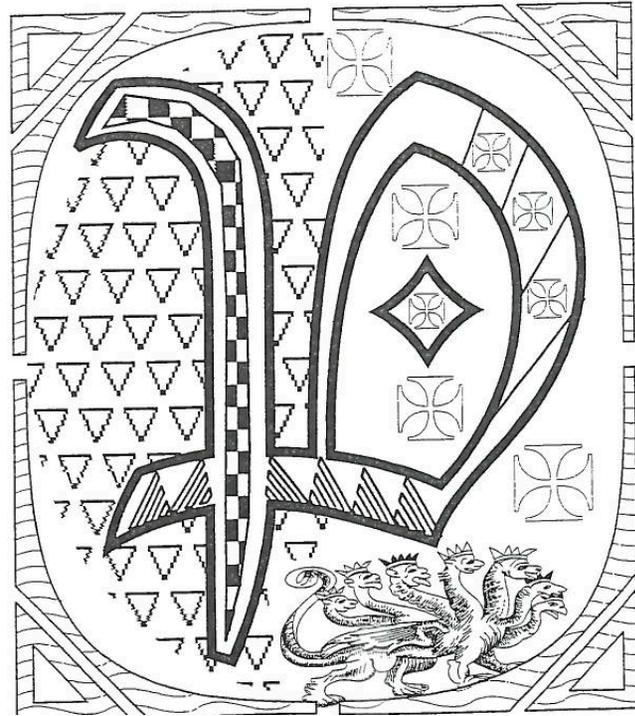
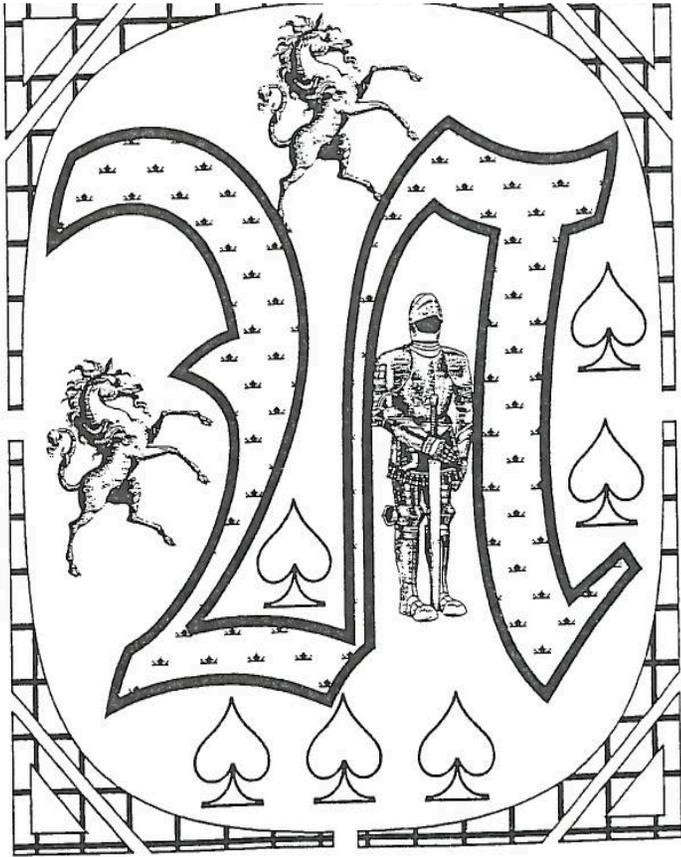


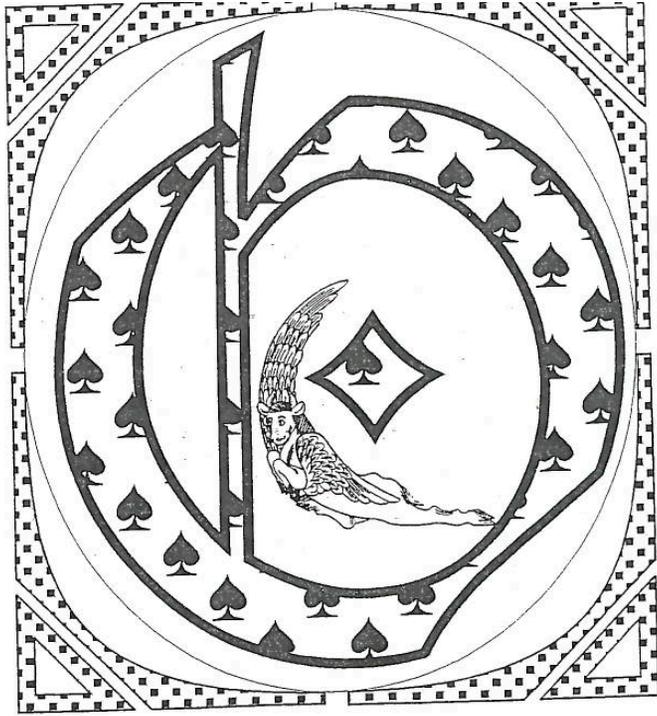




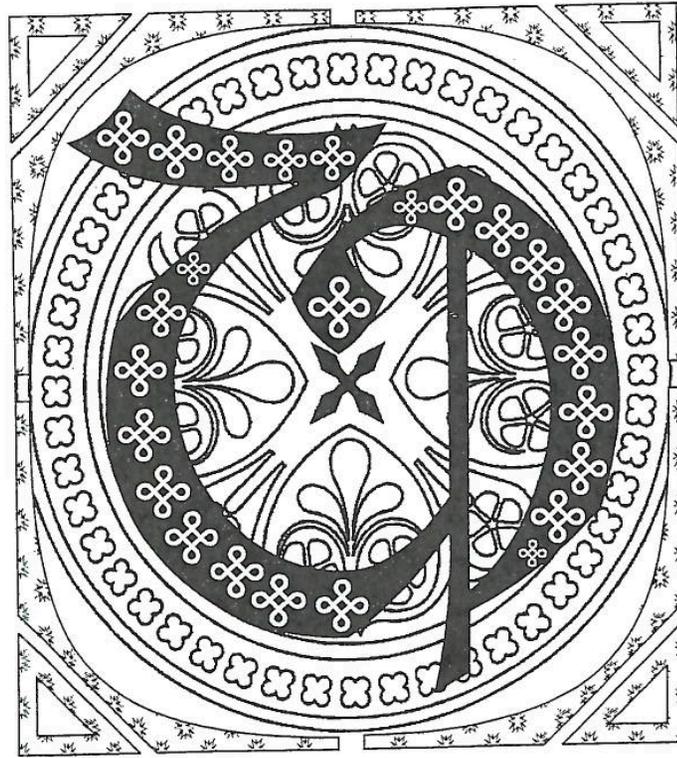
f

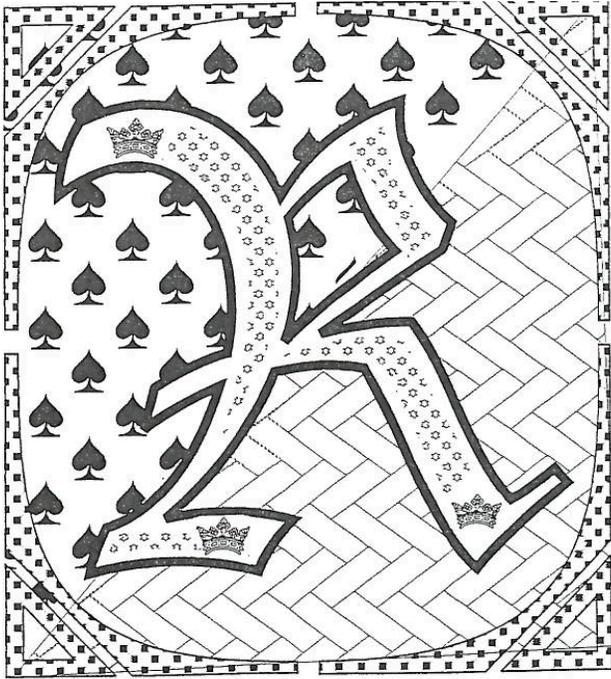


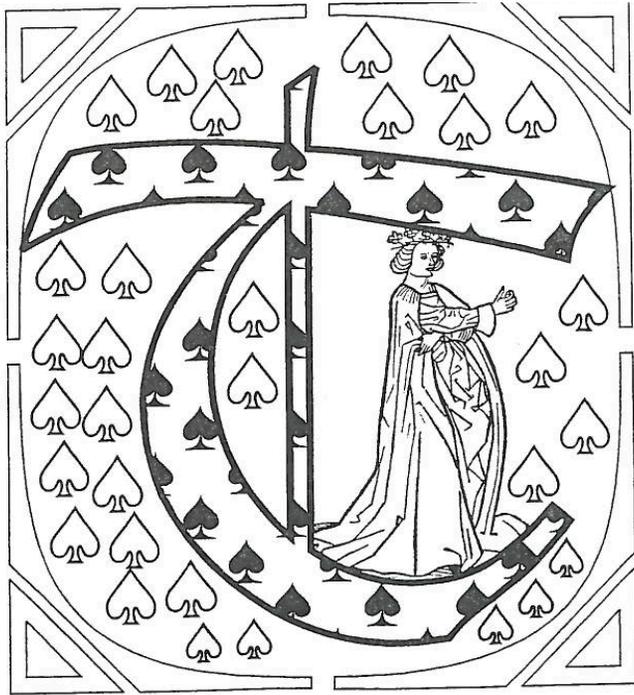


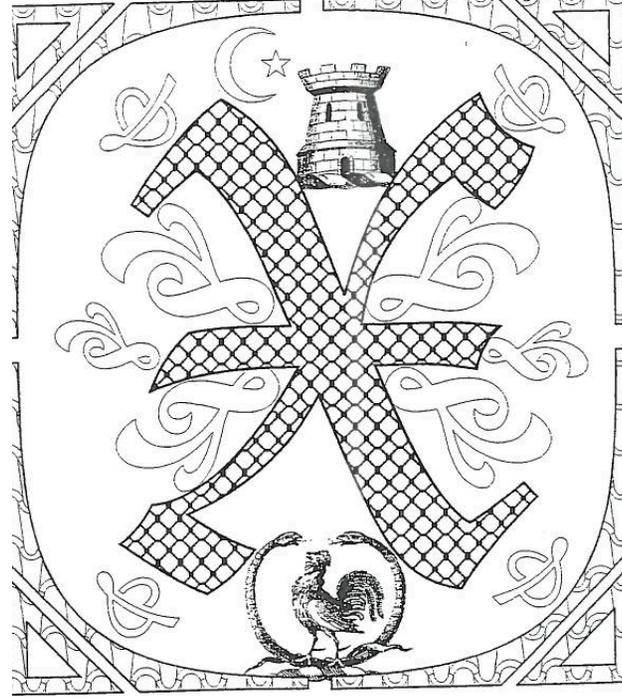
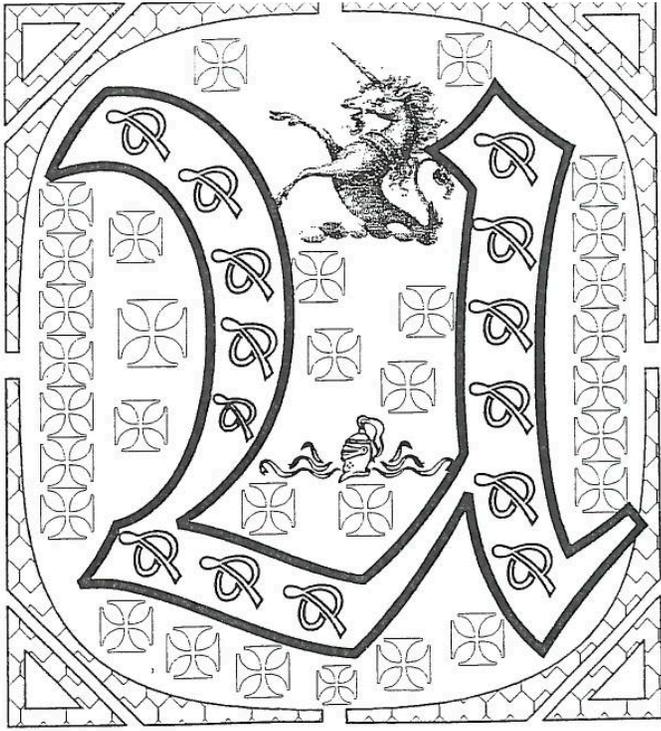


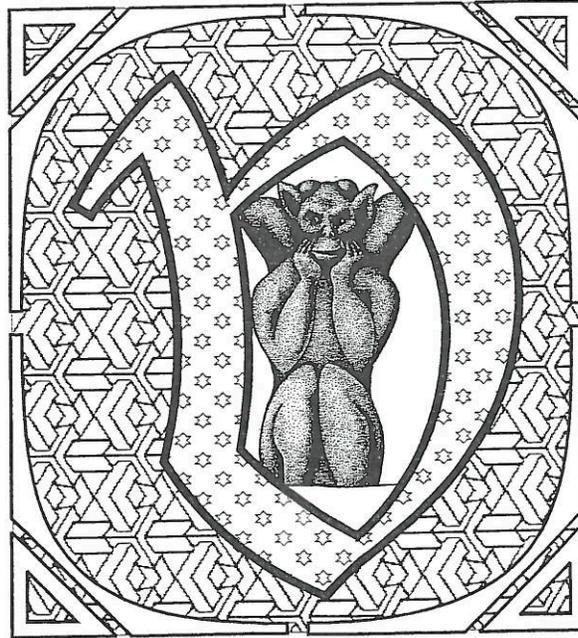
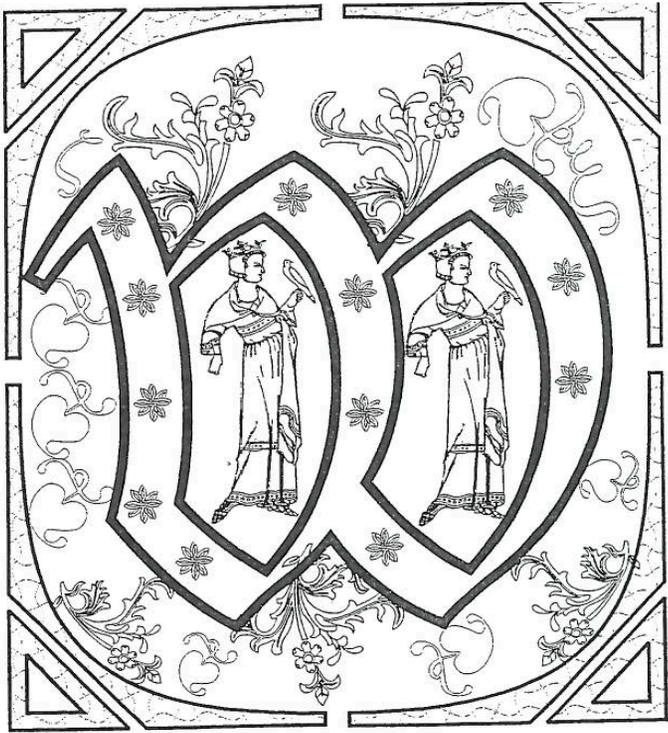
1













3

