

Ζήτα άδεια

Όταν βρίσκεστε έξω από τον κοινωνικό κύκλο, το παιχνίδι ή τη δραστηριότητα στην οποία θέλετε πραγματικά να συμμετάσχετε, πώς ζητάτε την άδεια να συμμετάσχετε; Αυτή η δραστηριότητα θα δώσει στους μαθητές πρακτική εξάσκηση με αυτή τη δύσκολη δεξιότητα μέσω του παιχνιδιού ρόλων.

Υπο-Έννοια

Δικαιοσύνη, Καλοσύνη

Χρονοδιάγραμμα μαθήματος

45 λεπτά

Απαιτούμενα Υλικά

- ☐ Μπορώ να παίξω κι εγώ; Του Mo Willems
- ☐ Ζητήστε κάρτες σεναρίου άδειας

Χάρτης προτύπων

Αυτό το μάθημα ευθυγραμμίζεται με τις Ικανότητες CASEL, τα Εθνικά Πρότυπα Αγωγής Υγείας και τα Κοινά Βασικά Πρότυπα Πολιτείας. Ανατρέξτε στο [Χάρτη προτύπων](#) Για περισσότερες πληροφορίες.



**ΟΡΙΣΜΕΝΟ ΑΠΟ CASEL
ΩΣ ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΓΙΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΚΑΙ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ
ΜΑΘΗΣΗ.**

Δείτε την τελευταία σελίδα για λεπτομέρειες.

Στόχος μαθήματος

Οι μαθητές θα:

- Δείξτε πώς να ζητάτε άδεια σε νέες κοινωνικές καταστάσεις.
- Ασκήστε τη δικαιοσύνη κατά τη διάρκεια μιας ποικιλίας ομαδικών δραστηριοτήτων.
- Επιδεικνύετε τη συμμετοχή σας με την ενσωμάτωση νέων φίλων καθώς προσεγγίζουν ένα παιχνίδι ή μια δραστηριότητα.

Σύνδεση Δασκάλου/Αυτοφροντίδα

Ακόμη και ως ενήλικας, μπορεί να είναι δύσκολο να είσαι το «νέο παιδί στο μπλοκ». Κάθε νέα δουλειά, κάθε μετακόμιση, κάθε φορά που τα παιδιά σας μεταβαίνουν σε ένα νέο σχολείο - οδηγεί σε ένα νέο σύνολο ανθρώπων που θα συναντηθούν! Μία από τις πιο απαιτητικές πτυχές αυτών των νέων ξεκινήσεων είναι να προσκαλέσετε τον εαυτό σας σε ήδη σχηματισμένους κοινωνικούς κύκλους. Καθώς εισάγετε αυτό το πολύτιμο μάθημα στους μαθητές σας, αφιερώστε χρόνο για να σκεφτείτε πώς αισθάνεστε όταν αυτό απαιτείται από εσάς. Εάν είστε περισσότερο εσωστρεφής, το να βάλετε τον εαυτό σας εκεί έξω την πρώτη μέρα μπορεί να αισθάνεται αδύνατο. Ξεκινήστε αργά και προσδιορίστε ένα άτομο την εβδομάδα για να προσεγγίσετε. Είναι σίγουρα πιο εύκολο να αναζητήσετε μικρές ομάδες 2-3 ατόμων παρά να προσεγγίσετε μια μεγαλύτερη ομάδα. Στο αντίθετο άκρο, μπορούν να συναντήσουν εξωστρεφείς όπως και αυταρχικός, ομιλητικός ή ακόμα και φωνακλάς. Προσπαθήστε να εμπλακείτε με παραγωγικούς τρόπους μέσω επιτροπών, συναντήσεων ή άλλων δραστηριοτήτων που εστιάζουν τη νευρική σας ενέργεια. Είτε είστε εσωστρεφής, εξωστρεφής ή κάπου ενδιάμεσα, το να ζητάτε άδεια σε νέες κοινωνικές καταστάσεις μπορεί να είναι ενοχλητικό. Αλλά η εξάσκηση κάνει τέλεια, οπότε βγείτε εκεί έξω!

Συμβουλές για διαφορετικούς μαθητές

- Ζητήστε από προχωρημένους μαθητές να εντοπίσουν πρόσθετα σενάρια που μπορεί να οδηγήσουν στην ανάγκη για συνεκπαίδευση.
- Περάστε κάθε κάρτα σεναρίου έτσι ώστε όλοι οι μαθητές να μπορούν να δουν την εικόνα από κοντά για να αυξήσετε την κατανόηση.

- Χρησιμοποιήστε μια κάρτα ως παράδειγμα και παίξτε το σενάριο με έναν προχωρημένο μαθητή, αν είναι δυνατόν.



Μερίδιο

5 λεπτά

Ζητήστε την τάξη σας να χωριστεί σε 2 ομάδες και παίξτε το Red Rover για να εξασκηθείτε στη συμπερίληψη.

- Κάθε ομάδα ενώνει τα χέρια. Η πρώτη ομάδα καλεί έναν παίκτη από την άλλη ομάδα λέγοντας, "Red rover, red rover, στείλε (το όνομα εδώ) αμέσως!"
- Εάν αυτό το άτομο μπορεί να σπάσει την ανθρώπινη αλυσίδα, πρέπει να επιλέξει κάποιον από αυτήν την ομάδα για να επιστρέψει μαζί του. Αν δεν έσπασαν την αλυσίδα, αλλάζουν ομάδα και μένουν στην άλλη πλευρά.

Αφού έπαιξε για 5-7 λεπτά ρωτήστε τους μαθητές σχετικά με τη δικαιοσύνη και τη συμπερίληψη:

- Πώς καταφέραμε να εξασκήσουμε τη συμπερίληψη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μας;
- Παίξαμε δίκαια κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μας;
- Πώς μπορείτε να δείξετε δικαιοσύνη όταν παίζετε ένα παιχνίδι; (Μπορεί να μην το ξέρουν ακόμα αυτό, αλλά μπορείτε να φυτέψετε τον σπόρο: να μην εξαπατάτε, να είστε καλός αθλητισμός, να κάνετε εναλλαγές, να μοιράζεστε κ.λπ.)

Δεν υπάρχει σκοπίμως αρκετός χρόνος για να έρθουν όλοι κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού. Μπορεί να λάβετε σχόλια όπως, «Δεν είναι δίκαιο που δεν με κάλεσαν!». Εξηγήστε ότι το επίκεντρο του σήμερα είναι να μιλήσουμε για δικαιοσύνη και πώς φαίνεται.



Εμπνέω

Ζητώντας άδεια και δικαιοσύνη

7-10 λεπτά

Έχετε μείνει ποτέ μόνοι σας στο πάρκο ή στην παιδική χαρά και είδατε κάποια άλλα παιδιά να παίζουν ένα παιχνίδι που φαινόταν διασκεδαστικό; Το να προσπαθείς να συμπεριληφθείς σε ένα παιχνίδι μπορεί να φαίνεται πολύ τρομακτικό μερικές φορές, αλλά δεν χρειάζεται να είναι. Χρησιμοποιώντας καλά λόγια, πράξεις με σεβασμό και φροντίδα μπορεί να σας βοηθήσει και να αυξήσει τις πιθανότητές σας να συμπεριληφθείτε. Αν και μπορεί να είναι δύσκολο να πάτε σε μια ομάδα ανθρώπων και να ζητήσετε άδεια, ο τρόπος με τον οποίο τους προσεγγίζετε μπορεί να κάνει τεράστια διαφορά!

Τι γίνεται όταν κάποιος ζητά να συμμετάσχει στο παιχνίδι σας; Πώς αντιδράς; Ασκείτε τη συμπερίληψη και τη δικαιοσύνη και τους αφήνετε να παίξουν; Δικαιοσύνη είναι να συμπεριφέρεσαι στους άλλους με τρόπο που δεν ευνοεί κάποιους έναντι άλλων. Ξέρεις τι σημαίνει αυτό? Οι καλοί φίλοι επιτρέπουν σε οποιονδήποτε να συμμετάσχει στο παιχνίδι τους. Όταν επιλέγουμε μόνο τους αγαπημένους μας φίλους και αφήνουμε έξω τους άλλους, αυτό είναι άδικο. Πώς μπορείς να είσαι ευγενικός φίλος;

Ωρα για παραμύθι: Μπορώ να παίξω κι εγώ; Του Mo Willems

10 λεπτά

Για να διαβάσετε δυνατά την έκδοση, κάντε κλικ σε αυτόν τον σύνδεσμο: <https://www.youtube.com/watch?v=Yexn9QXoD3Y>

Σε αυτή την ιστορία, ο Elephant and Pig παίζουν catch και τους πλησιάζει ο Snake, ο οποίος ζητά την άδεια να συμμετάσχει στο παιχνίδι τους. Ξοδεύουν χρόνο σκεπτόμενοι για το αν θα ασκήσουν τη συμπερίληψη. (Κάντε μια παύση κατά τη διάρκεια αυτού του μέρους της ιστορίας και ρωτήστε τι κάνουν· αυτή είναι η κατάλληλη στιγμή για να αναθεωρήσετε την έννοια της συμπερίληψης και της δικαιοσύνης.) Αφού τελειώσει η ιστορία, αναθεωρήστε τατρίαερωτήσεις:

- Πώς το φίδι ζήτησε άδεια να συμμετάσχει στο παιχνίδι;
- Τι συνέβη όταν συνειδητοποιήσαν ότι το φίδι δεν είχε χέρια σαν αυτούς;
- Πώς άλλαξαν το παιχνίδι για να μπορεί να παίξει και ο Snake;



Εξουσιοδοτώ

3-5 λεπτά

Οι μαθητές θα εξασκηθούν στο να ζητούν άδεια, να ασκούν τη συμπερίληψη και να επιδεικνύουν δικαιοσύνη μέσω του παιχνιδιού ρόλων.

Χρησιμοποιώντας τις κάρτες σεναρίων που παρέχονται παρακάτω, επεξεργαστείτε κάθε κάρτα χρησιμοποιώντας διαφορετικούς μαθητές για κάθε παιχνίδι ρόλων. Για να βεβαιωθείτε ότι όλοι θα έχουν μια σειρά, χρησιμοποιήστε μπαστούνια με τα ονόματα για να επιλέξετε τυχαία μέρη ρόλων. Όταν ξεμείνετε από μπαστούνια φρούτων, έχουν συμμετάσχει όλοι!

Τα παρακάτω σενάρια περιλαμβάνονται παρακάτω:

- Ένας νέος μαθητής έρχεται στην τάξη και ο δάσκαλος του επιτρέπει να διαλέξουν ένα άδειο γραφείο/θέση για να καθίσουν. Υπάρχουν 3 θέσεις ανοιχτές.
- Ένας μαθητής βγαίνει αργά στο διάλειμμα και βλέπει μια ομάδα παιδιών να παίζουν στο sandbox.
- Ένας μαθητής απολαμβάνει το μπάσκετ και θέλει να συμμετάσχει στο παιχνίδι.
- Ένας μαθητής έρχεται στην περιοχή του μπλοκ, αλλά όλα τα τετράγωνα χρησιμοποιούνται από άλλους 3 μαθητές που έχουν φτιάξει ένα κάστρο.



Κατοπτρίζω

3-5 λεπτά

Ζητήστε την τάξη σας να συγκεντρωθεί στην περιοχή ώρας της κοινότητας/κύκλου σας.

- Ποιοι είναι μερικοί τρόποι με τους οποίους οι άνθρωποι μπορούσαν να ζητήσουν άδεια συμμετοχής;
- Πώς δείξατε περιεκτικότητα όταν άλλοι ζήτησαν να παίξουν;
- Πώς δείξατε δικαιοσύνη όταν κάποιος ήθελε να έρθει μαζί σας;

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

- Τι μπορείτε να κάνετε εάν κάποιος θέλει να έρθει μαζί σας, αλλά δεν μπορεί να παίξει το παιχνίδι που παίζετε?



Ιδέες επέκτασης

- Χρησιμοποιήστε κενές κάρτες για να προσθέσετε σενάρια πραγματικής ζωής όπως τα βλέπετε στην τάξη καθ' όλη τη διάρκεια του έτους. Στο τέλος της ημέρας ή ως εβδομαδιαίο κλείσιμο, αναφέρετε το σενάριο και παίξτε το ως ένα εργαλείο για να συζητήσετε τη συμπερίληψη και τη δικαιοσύνη.
- Προσθέστε τις κάρτες σεναρίου στο προσποιητικό κέντρο παιχνιδιού σας για ανεξάρτητη εξάσκηση κατά τη διάρκεια των κέντρων.

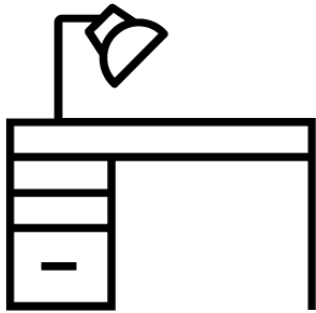


ΟΡΙΣΜΕΝΟ ΑΠΟ CASEL
ΩΣ ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΟ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΚΑΙ
ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗΣ
ΜΑΘΗΣΗΣ.

Η Συνεργασία για την Ακαδημαϊκή, Κοινωνική και Συναισθηματική Μάθηση (ΚΑΣΕΛ) εξετάζει προγράμματα SEL που βασίζονται σε στοιχεία από το 2003. Το Kindness in the Classroom® συναντά το Πρόγραμμα SElect της CASEL και περιλαμβάνεται στο Οδηγό CASEL για Αποτελεσματικά Προγράμματα Κοινωνικής και Συναισθηματικής Μάθησης.

Το Kindness in the Classroom® πληρούσε ή ξεπέρασε όλα τα κριτήρια της CASEL για υψηλής ποιότητας προγραμματισμό SEL. Το Kindness in the Classroom® έλαβε τον υψηλότερο χαρακτηρισμό της CASEL για υψηλής ποιότητας προγραμματισμό SEL.

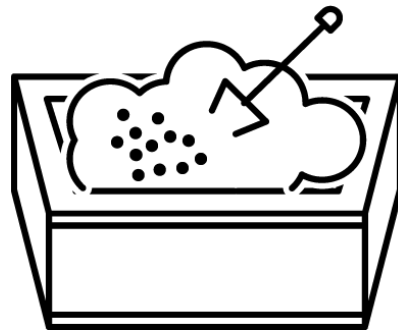
<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>



Σενάριο 1

Ένας νέος μαθητής έρχεται στην τάξη και ο δάσκαλος του επιτρέπει να διαλέξουν ένα άδειο γραφείο/θέση για να καθίσουν. Υπάρχουν 3 θέσεις ανοιχτές.

Desk by Awesome από το Noun Project



Σενάριο 2

Ένας μαθητής βγαίνει αργά στο διάλειμμα και βλέπει μια ομάδα παιδιών να παίζουν στο sandbox.

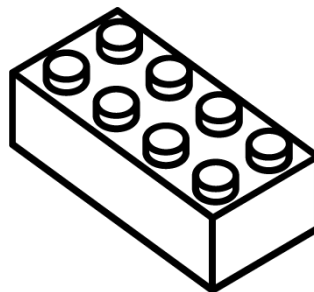
Εικονίδιο sandbox από την priyanka από το Noun Project



Σενάριο 3

Ένας μαθητής απολαμβάνει το μπάσκετ και θέλει να συμμετάσχει στο παιχνίδι.

Μπάσκετ του Χασάν από το Nun Project



Σενάριο 4

Ένας μαθητής έρχεται στην περιοχή του μπλοκ, αλλά όλα τα τετράγωνα χρησιμοποιούνται από άλλους τρεις φοιτητές που έχουν χτίσει ένα κάστρο.

lego του Gerardo Martin Martinez από το Noun Project