

Apa yang akan kamu lakukan?

Ini adalah pelajaran ketiga dari unit Integritas. Di usia ini, konsep integritas bisa jadi sulit dipahami. Dengan demikian, fokusnya adalah belajar tentang kejujuran dan ketekunan. Kami meletakkan dasar untuk integritas dengan membahas bagaimana kami membangun reputasi positif melalui perilaku dan tindakan yang baik hati, peduli, adil, inklusif, dan jujur. Pelajaran ini akan memberi siswa kesempatan untuk mengidentifikasi strategi yang akan membantu mereka menjadi jujur dan bertahan melalui tantangan.

Subkonsep Integritas

Ketekunan, Kebaikan

Jangka Waktu Pelajaran

45 menit

Bahan yang Dibutuhkan

- ☐ Permainan papan Slides and Ladders (beberapa permainan jika ada banyak siswa; mungkin menantang untuk memiliki lebih dari tiga kelompok yang terdiri dari 3 atau 4 orang yang bermain di satu papan). Lihat terlampir untuk papan permainan yang dapat dicetak.
- ☐ Kartu "Situasi" - satu dek per game. Lihat kartu di bawah; buat lebih banyak jika perlu.

Peta Standar

Pelajaran ini selaras dengan Kompetensi CASEL, Standar Pendidikan Kesehatan Nasional, dan Standar Negara Inti Umum. Silakan merujuk ke [Peta Standar](#) untuk informasi lebih lanjut.



**DITUNJUK OLEH CASEL
SEBAGAI PROGRAM YANG
DIREKOMENDASIKAN
UNTUK PEMBELAJARAN SOSIAL DAN
EMOSIONAL.**

Lihat halaman terakhir untuk detailnya.

Tujuan Pelajaran

Siswa akan:

- Memanfaatkan kepedulian dan kebaikan untuk mengembangkan alternatif jujur untuk tindakan menipu.
- Identifikasi strategi yang membantu orang bertahan melalui tantangan.
- Bekerja sebagai tim untuk menyelesaikan permainan kelompok kecil.

Koneksi Guru / Perawatan Diri

Janji selanjutnya berfokus pada bagaimana melanjutkan topik integritas sepanjang hari Anda, setiap hari. Janji #3 adalah, "Saya berjanji untuk mengajar dari bel ke bel." Sementara 5 menit di sana-sini untuk menilai, rencana pelajaran, atau memperbarui buletin sepertinya tidak banyak, itu bertambah. Anda hanya memiliki siswa ini untuk waktu terbatas setiap hari, dan setiap hari tidak dijamin. Hidup terjadi; penyakit, liburan, transisi, dan pergumulan hidup semuanya menyita waktu Anda bersama siswa itu. Lima menit ekstra setiap hari selama membaca terpandu bisa jadi cukup untuk membuat pembaca yang kesulitan itu melewati rintangan! Lima menit setiap hari selama seminggu menambah satu pelajaran matematika lagi yang bisa Anda sertakan, kunjungan lapangan dadakan ke luar ruangan untuk berjalan-jalan di alam yang berfokus pada alfabet, atau bahkan waktu membaca keras yang sangat dibutuhkan. Setiap anak penting; setiap menit berarti. Gunakan waktu Anda dengan bijak untuk menjalin hubungan yang lebih kuat dengan mereka.

Kiat untuk Pembelajar yang Beragam

- Ingatkan siswa tentang unsur-unsur kerja sama tim yang mereka pelajari di Unit Respek. Tetapkan peran tim sebelumnya atau minta tim untuk menetapkan peran jika jenis struktur ini akan bermanfaat bagi siswa (siapa yang menggambar kartu, siapa yang melempar

dadu, siapa yang memindahkan bidak, siapa yang menyatakan jawaban tim, dll.).



Membagikan

3-5 menit

Dalam dua pelajaran terakhir, kita berbicara tentang kata kejujuran, ketidakjujuran, dan reputasi. Adakah yang bisa meninjau definisi kata-kata ini untuk kita?

Undang tanggapan siswa. Dan buat catatan di papan tulis sebagai pengingat visual.

Dalam pelajaran pertama kami, siapa yang kita baca tentang yang memiliki reputasi yang sangat baik dan jujur?

Undang tanggapan siswa.

Hari ini kita akan berbicara tentang kata ketekunan. Apakah ada yang tahu apa arti kata ini?

Undang tanggapan siswa.

Ide bagus! Ketekunan berarti bahwa kita tidak menyerah. Sekalipun ada yang sulit, kita terus berusaha sampai kita menemukan kesuksesan atau sampai pekerjaan selesai. Ingat berapa lama Abe Lincoln melunasi utangnya? 17 tahun! Dia bisa saja berhenti kapan saja (utangnyabahkan bukan miliknya!), tetapi dia memilih untuk bertahan dan menyelesaikan apa yang dia mulai. Adakah yang bisa berbagi waktu di mana mereka merasa ingin menyerah pada sesuatu tetapi tidak?

Ajaklah satu atau dua tanggapan siswa untuk kepentingan waktu.



Mengilhami

10-15 menit

Hari ini kita akan memainkan permainan yang akan membantu kita memikirkan cara-cara khusus yang dapat kita gunakan untuk semua hal yang telah kita bicarakan sejauh ini (kebaikan, kepedulian, inklusivitas, keadilan, dan kejujuran) untuk membantu memberikami alat untuk bertahan ketika keadaan menjadi sulit. Permainan juga membantu kita berlatih membuat pilihan yang jujur dan adil.

Untuk berlatih, mari kita lihat beberapa situasi sulit di mana kita mungkin ingin menyerah atau membuat pilihan yang tidak jujur, dan mari kita bicara tentang bagaimana kita dapat bertahan dan membuat pilihan yang tepat:

Situasi #1: Anda telah mengerjakan PR matematika selama berjam-jam! Anda terjebak pada dua masalah terakhir dan Anda tidak bisa menyelesaikannya. Anda ingin berhenti. Apa pekerjaanmu?

Situasi #2: Anda menemukan uang dolar di taman bermain. Apa yang Anda lakukan dengan itu?

Situasi #3: Ada kue yang sangat enak saat makan siang hari ini. Aturannya adalah Anda hanya dapat memiliki satu. Anda mengambil satu kue dan duduk dan memakannya segera. Ini kue terbaik yang pernah Anda miliki!

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

Saat kamu kembali ke konter makan siang untuk mengambil serbet tambahan, gurumu berkata kepadamu, "Apakah kamu mengambil kue? Mereka enak!" Anda melihat nampan dan semua kue tambahan yang ada di sana. Apa pekerjaanmu?

Situasi #4: Anda suka bermain bola basket dan harus mencoba untuk tim komunitas. Anda menghadiri uji coba dan mengetahui minggu depan bahwa Anda tidak masuk tim. Apa pekerjaanmu?



Memberdayakan

20 menit

Siswa akan bermain Slide dan Tangga sebagai tim kelompok kecil. Jumlah papan Perosotan dan Tangga yang Anda miliki akan menentukan berapa banyak tim yang Anda miliki. Lihat terlampir untuk papan permainan yang dapat dicetak.

Mainkan game dengan aturan yang sama *Peluncuran dan Tangga* tentang melempar dadu dan maju di papan tulis. Masalahnya, bagaimanapun, adalah bahwa siswa juga harus menggambar dari dek "situasi" sebelum mereka dapat menggulung dan memindahkan bagian permainan mereka. Setiap kartu di tumpukan situasi menyajikan skenario kepada tim di mana mereka harus membuat pilihan yang jujur atau menjelaskan cara bertahan. Setelah tim melakukan ini, mereka dapat melempar dadu dan memindahkan bidak permainan mereka. Tim lain menilai apakah pilihan tim menjawab jujur atau gigih. Perkuat gagasan keadilan untuk semua tim saat mereka mempertimbangkan jawaban yang mereka dengar. Jika mereka merasa pilihannya tidak jujur, mereka harus menjelaskan posisi mereka dan guru dapat dipanggil untuk menengahi.

Hambatan alami dibangun ke dalam permainan dengan slide. Ingatkan tim bahwa mereka perlu bersikap baik dan menyemangati satu sama lain, bahkan ketika mereka gagal dan harus kembali ke papan. Ingatkan juga siswa untuk bersikap adil dan inklusif dalam cara mereka bekerja sebagai tim. Pastikan setiap orang mendapatkan gilirannya untuk berpartisipasi. Tim yang mencapai akhir pertama menang.

Lihat kartu situasi di bawah. Jika Anda membutuhkan atau menginginkan lebih banyak kartu, Anda dapat meminta siswa melakukan brainstorming situasi sebelum bermain dan menuliskannya di kartu tambahan. Pastikan setiap papan memiliki setumpukan kartu situasinya sendiri. Jika tim melewati semua kartu dan tidak ada tim yang menang, minta mereka mengocok kartu dan menggunakannya lagi.



Mencerminkan

5-7 menit

Bawa kelas kembali ke kelompok besar dan bicarakan beberapa situasi yang mereka temui. Mintalah siswa menjadi sukarelawan beberapa pilihan dan solusi yang mereka buat untuk mengatasi situasi tersebut. Ingatkan siswa bahwa pilihan yang jujur dan ketekunan adalah seperti anak tangga; kita akan membutuhkan mereka untuk naik dalam hidup dengan orang lain dan dengan diri kita sendiri. Terkadang kami gagal, seperti tidak membuat tim yang kami coba, tetapi itu tidak berarti kami terjebak di awal. Kita selalu dapat menemukan tangga untuk bergerak maju.

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®



Ide Ekstensi

- Ajaklah siswa untuk memainkan permainan ini di rumah jika mereka memiliki Chutes and Ladders atau kirim pulang papan permainan (cetakan) dengan masing-masing siswa. Kirimkan salinan kartu situasi ke rumah bersama siswa agar mereka juga dapat menggunakannya di rumah.



DITUNJUK OLEH CASEL
SEBAGAI PROGRAM YANG
DIREKOMENDASIKAN
UNTUK PEMBELAJARAN
SOSIAL DAN EMOSIONAL.

Kolaborasi untuk Pembelajaran Akademik, Sosial, dan Emosional (KASEL) telah meninjau program SEL berbasis bukti sejak tahun 2003. Kindness in the Classroom® memenuhi Program SElect CASEL dan disertakan dalam Panduan CASEL untuk Program Pembelajaran Sosial dan Emosional yang Efektif.

Kebaikan di Kelas® memenuhi atau melampaui semua kriteria CASEL untuk pemrograman SEL berkualitas tinggi. Kebaikan di Kelas® menerima sebutan tertinggi CASEL untuk pemrograman SEL berkualitas tinggi.

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

<p>Situasi #1</p> <p>Anda belajar sangat keras untuk tes mengeja, tetapi masih melewati empat kata. Anda merasa kecewa dan bertanya-tanya apa gunanya belajar. Apa pekerjaanmu?</p>	<p>Situasi #2</p> <p>Nenekmu memberimu kartu yang bagus dan \$10 untuk ulang tahunmu. Itu tiba melalui pos tepat di hari istimewa Anda!</p> <p>Seminggu setelah ulang tahun Anda, dia memberi Anda kartu lain dengan \$10 lagi dan berkata, "Maaf saya melewati ulang tahun Anda! Ini kartu dan sejumlah uang belanja untukmu!"</p> <p>Apa pekerjaanmu?</p>
<p>Situasi #3</p> <p>Adik laki-laki Anda membiarkan pintu kulkas terbuka lagi. Ibumu berkata jika dia membiarkan pintu terbuka lagi, dia harus mencuci dan mengeringkan semua piring sendiri. Anda tahu dia membenci pekerjaan itu dan merasa tidak enak dengan hukumannya. Ketika ibumu bertanya apakah kamu membiarkan pintu terbuka atau jika kakakmu melakukannya, apa yang kamu katakan?</p>	<p>Situasi #4</p> <p>Anda telah berlatih untuk resital biola Anda selama berbulan-bulan! Akhirnya, hari besar tiba dan ketika Anda sampai di aula musik, Anda menyadari bahwa lembaran musik Anda tertinggal di rumah.</p> <p>Apa pekerjaanmu?</p>
<p>Situasi #5</p> <p>Sahabatmu Malik memberi tahumu sebuah rahasia khusus dan memintamu untuk tidak membaginya dengan orang lain. Belakangan, teman lain menanyakan apa yang dia katakan, dan memberi tahu Anda bahwa tidak sopan menyimpan rahasia. Apa pekerjaanmu?</p>	<p>Situasi #6</p> <p>Anda sangat bersemangat untuk liburan musim panas! Anda memiliki rencana besar untuk pergi ke perkemahan musim panas, berenang di kolam renang setempat, mengunjungi kakek-nenek Anda, dan merayakan ulang tahun ke-8 Anda. Kemudian, pada hari pertama liburan musim panas, kaki Anda patah. Bagaimana Anda akan bertahan melalui kekecewaan menjadi pemeran untuk musim panas?</p>
<p>Situasi #7</p> <p>Ibumu memberitahumu untuk mematikan TV setelah menonton selama 30 menit. Dia sedang berada di taman dan tidak memantau waktu TV Anda. 30 menit Anda sudah habis, tetapi acara favorit Anda akan tayang berikutnya dan ini adalah episode baru! Apa pekerjaanmu?</p>	<p>Situasi #8</p> <p>Anda mengalami hari yang berat di sekolah dan merasa lelah dan sedikit pemarah saat turun dari bus. Anda memiliki pekerjaan rumah tetapi Anda tidak ingin melakukannya. Yang ingin Anda lakukan hanyalah makan camilan dan bermain Lego di kamar Anda. Anda butuh waktu untuk diri sendiri. Ibumu memelukmu saat kamu masuk rumah dan menyuruhmu mengerjakan semua pekerjaan rumahmu sebelum bermain! Apa pekerjaanmu?</p>

Situasi #9

Anda menemukan gantungan kunci keren di lantai bus. Jelas sudah ada di sana untuk sementara waktu karena kotor dan sedikit lecet. Ini sangat rapi, dan memiliki senter kecil di ujungnya. Apa pekerjaanmu?

Situasi #10

Untuk tugas pekerjaan rumah Anda, Anda harus pulang dan bertanya kepada orang tua Anda tentang silsilah keluarga Anda. Anda lupa melakukan itu. Keesokan harinya, guru meminta semua orang yang berbicara dengan orang tua mereka tentang silsilah keluarga untuk mengangkat tangan. Anda melihat tangan semua orang terangkat. Apa pekerjaanmu?

Permainan Seluncuran dan Tangga

