

Minta Izin

Saat Anda berada di luar lingkaran sosial, game, atau aktivitas yang benar-benar ingin Anda ikuti, bagaimana cara meminta izin untuk bergabung? Kegiatan ini akan memberikan siswa praktik langsung dengan keterampilan rumit ini melalui permainan peran.

Sub-inklusiKonsep

Keadilan, Kebaikan

Jangka Waktu Pelajaran

45 menit

Bahan yang Dibutuhkan

- ☐ *Bisakah Saya Bermain Juga?* Oleh Mo Willems
- ☐ Minta Kartu Skenario Izin

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:

- Peragaan cara meminta izin dalam situasi sosial baru.
- Praktek keadilan selama berbagai kegiatan kelompok.
- Tunjukkan inklusivitas dengan menggabungkan teman baru saat mereka mendekati permainan atau aktivitas.

Koneksi Guru / Perawatan Diri

Bahkan sebagai orang dewasa, menjadi "anak baru di blok" bisa jadi sulit. Setiap pekerjaan baru, setiap gerakan, setiap kali anak-anak Anda pindah ke sekolah baru - menghasilkan sekumpulan orang baru untuk ditemui! Salah satu aspek yang paling menantang dari permulaan baru ini adalah mengundang diri Anda sendiri ke dalam lingkaran sosial yang sudah terbentuk. Saat Anda memperkenalkan pelajaran berharga ini kepada siswa Anda, luangkan waktu untuk merenungkan bagaimana perasaan Anda saat hal ini diminta dari Anda. Jika Anda lebih tertutup, menempatkan diri Anda di luar sana pada hari pertama mungkin terasa mustahil. Mulailah dengan perlahan dan kenali satu orang dalam seminggu untuk didekati. Jelas lebih mudah untuk mencari kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 orang daripada mendekati kelompok yang lebih besar. Di ujung yang berlawanan, ekstrovert bisa bertembus sebagai sombong, cerewet, atau bahkan keras. Cobalah terlibat dalam cara-cara yang produktif melalui kepanitiaan, rapat, atau aktivitas lain yang memfokuskan energi gugup Anda. Apakah Anda seorang introvert, ekstrovert, atau di antara keduanya, meminta izin dalam situasi sosial baru bisa jadi menakutkan. Tapi latihan membuat sempurna, jadi keluarlah!

Kiat untuk Pembelajar yang Beragam

- Mintalah pelajar tingkat lanjut untuk mengidentifikasi skenario tambahan yang dapat mengarah pada kebutuhan akan inklusivitas.
- Bagikan setiap kartu skenario agar semua siswa dapat melihat gambar dari dekat untuk menambah pemahaman.
- Gunakan satu kartu sebagai contoh dan mainkan peran skenario dengan pelajar tingkat lanjut jika memungkinkan.



Membagikan

5 menit

Minta kelas Anda dibagi menjadi 2 tim dan mainkan Red Rover untuk melatih inklusivitas.

- Setiap tim bergandengan tangan. Tim pertama memanggil pemain dari tim lain sambil berkata, "Red rover, red rover, kirim (nama di sini) segera!"
- Jika orang itu dapat menembus rantai manusia, mereka dapat memilih seseorang dari tim itu untuk kembali bersama mereka. Jika mereka tidak memutuskan rantai, mereka berganti tim dan tetap berada di sisi lain.

Setelah bermain untuk 5-7 menit bertanya kepada siswa tentang keadilan dan inklusivitas:

- Bagaimana kami bisa mempraktikkan inklusivitas selama permainan kami?
- Apakah kita bermain dengan adil selama permainan kita?
- Bagaimana Anda bisa menunjukkan keadilan saat bermain game? (Mereka mungkin belum mengetahui hal ini, tetapi Anda dapat menanam benih: tidak curang, berolahraga dengan baik, bergiliran, berbagi, dll.)

Sengaja tidak ada cukup waktu bagi semua orang untuk datang selama pertandingan ini. Anda mungkin mendapat komentar seperti, "Tidak adil kalau saya tidak dipanggil!". Jelaskan bahwa fokus hari ini adalah berbicara tentang keadilan dan seperti apa itu.



Mengilhami

Meminta Izin dan Kewajaran

7-10 menit

Pernahkah Anda sendirian di taman atau taman bermain dan melihat beberapa anak lain memainkan permainan yang sepertinya menyenangkan? Mencoba untuk dimasukkan ke dalam permainan kadang-kadang tampak sangat menakutkan, tetapi tidak harus begitu. Menggunakan kata-kata yang baik, tindakan hormat, dan sikap peduli dapat membantu Anda dan meningkatkan peluang Anda untuk disertakan. Meskipun mungkin sulit untuk mendatangi sekelompok orang dan meminta izin, cara Anda mendekati mereka dapat membuat perbedaan besar!

Bagaimana jika seseorang meminta untuk bergabung dengan game Anda? Bagaimana reaksi Anda? Apakah Anda mempraktikkan inklusivitas dan keadilan dan membiarkan mereka bermain? Keadilan adalah memperlakukan orang lain dengan cara yang tidak menguntungkan sebagian dari yang lain. Apakah Anda tahu apa artinya itu? Teman yang baik mengizinkan siapa saja untuk bergabung dalam permainan mereka. Ketika kita hanya memilih teman favorit kita dan mengabaikan yang lain, itu tidak adil. Bagaimana Anda bisa menjadi teman yang baik?

Waktu cerita: *Bisakah Saya Bermain Juga?* Oleh Mo Willems

10 menit

Untuk versi read aloud, klik link

ini: <https://www.youtube.com/watch?v=Yexn9QXoD3Y>

Dalam cerita ini Gajah dan Babi sedang bermain tangkap dan didekati oleh Ular, yang meminta izin untuk ikut permainan mereka. Mereka menghabiskan waktu memikirkan apakah mereka akan mempraktikkan inklusivitas. (Berhenti sejenak di bagian cerita ini dan tanyakan apa yang mereka lakukan; inilah saat yang tepat untuk meninjau kembali arti inklusivitas dan keadilan.) Setelah cerita berakhir, tinjaulah hal-hal ini: pertanyaan:

- Bagaimana ular meminta izin untuk bergabung dalam permainan?
- Apa yang terjadi ketika mereka menyadari bahwa ular tidak memiliki lengan seperti mereka?
- Bagaimana mereka mengubah permainan sehingga Snake juga bisa bermain?



Memberdayakan

3-5 menit

Siswa akan berlatih meminta izin, mempraktikkan inklusivitas, dan menunjukkan keadilan melalui permainan peran. Dengan menggunakan kartu skenario yang disediakan di bawah ini, kerjakan setiap kartu menggunakan siswa yang berbeda untuk setiap permainan peran. Untuk memastikan bahwa setiap orang mendapat giliran, gunakan stik es krim dengan nama di atasnya untuk memilih bagian peran secara acak. Saat Anda kehabisan stik es krim, semua orang telah berpartisipasi!

Skenario berikut disertakan di bawah ini:

- Seorang siswa baru datang ke kelas dan guru memperbolehkan mereka untuk memilih meja/tempat kosong untuk duduk. Ada 3 ruang yang terbuka.
- Seorang siswa keluar larut malam untuk istirahat dan melihat sekelompok anak bermain di kotak pasir.
- Seorang siswa menyukai bola basket dan ingin bergabung dalam permainan tersebut.
- Seorang siswa datang ke area blok, tetapi semua blok digunakan oleh 3 siswa lain yang telah membangun kastil.



Mencerminkan

3-5 menit

Mintalah kelas Anda berkumpul di area waktu komunitas/lingkaran Anda.

- Apa saja cara orang dapat meminta izin untuk bergabung?
- Bagaimana Anda menunjukkan inklusivitas ketika orang lain meminta untuk bermain?
- Bagaimana Anda menunjukkan keadilan ketika seseorang ingin bergabung dengan Anda?

- Apa yang dapat Anda lakukan jika seseorang ingin bergabung dengan Anda, tetapi tidak dapat memainkan permainan yang Anda mainkan?



Ide Ekstensi

- Gunakan kartu kosong untuk menambahkan skenario kehidupan nyata seperti yang Anda lihat di kelas sepanjang tahun. Di penghujung hari atau sebagai penutup mingguan, angkat skenario dan mainkan peran sebagai alat untuk membahas inklusivitas dan keadilan.
- Tambahkan kartu skenario ke pusat bermain pura-pura Anda untuk latihan mandiri selama pusat.

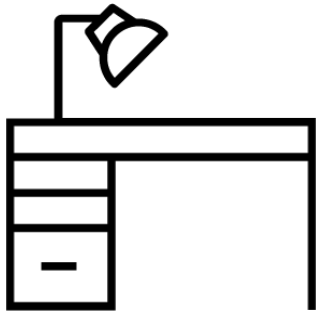


DITUNJUK OLEH CASEL
SEBAGAI PROGRAM YANG
DIREKOMENDASIKAN
UNTUK PEMBELAJARAN
SOSIAL DAN EMOSIONAL.

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.

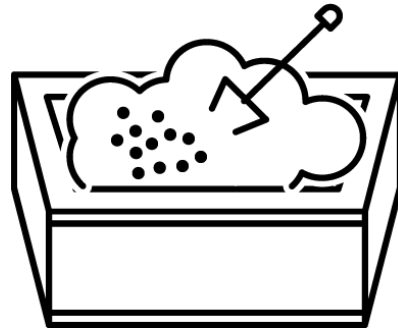
<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>



skenario 1

Seorang siswa baru datang ke kelas dan guru memperbolehkan mereka untuk memilih meja/tempat kosong untuk duduk. Ada 3 ruang yang terbuka.

Desk oleh Awesome dari Noun Project



Skenario 2

Seorang siswa keluar larut malam untuk istirahat dan melihat sekelompok anak bermain di kotak pasir.

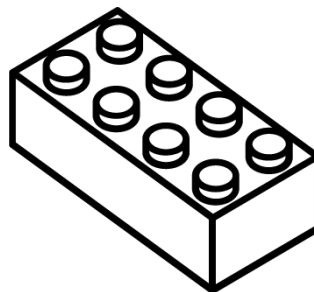
Ikon kotak pasir oleh priyanka dari Noun Project



Skenario 3

Seorang siswa menyukai bola basket dan ingin bergabung dalam permainan tersebut.

Basket oleh Hasan dari Nun Project



Skenario 4

Seorang siswa datang ke area blok, tetapi semua blok digunakan oleh tiga siswa lain yang telah membangun kastil.

lego oleh Gerardo Martin Martinez dari Noun Project