

Vem hjälper mig?

Detta projekt liknar det klassiska Secret Santa-spelet många av oss har upplevt. Utgångspunkten för det spelet är att du väljer ett namn och sedan i hemlighet skänker personen utan att någonsin identifiera dig själv. Detta projekt är liknande, även om det fokuserar på hjälpsamhet snarare än en konkret gåva. Varje elev kommer att fokusera på slumpmässiga handlingar av hjälpsamhet för en slumpmässigt vald kamrat under en hel skolvecka. Haken är att inte fastna för att vara hjälpsam. Det kommer att krävas några funderingar på hur man kan hjälpa andra utan att bli tillfrågad eller någonsin erkänd.

Omtänksam under-Koncept

Hjälpsamhet, vänlighet

Projektets tidsram

25-30 minuter

Nödvändigt material

- ☐ Varierad beroende på snällhet som beslutats av eleverna



DESIGNERAD AV CASEL
SOM ETT REKOMMENDERAT PROGRAM
FÖR SOCIALT OCH EMOTIONELLT LÄRANDE.
Se sista sidan för detaljer.

Notera: Många, många elever kommer med största sannolikhet att åka fast och det är okej!

Det viktiga är att du inte försöker bli uppmärksam. Det här handlar inte om att få beröm för din hjälpsamhet, utan snarare att hjälpa till utan att bli tillfrågad eller erkänd!

Steg 1:

Som en klass, brainstorma några idéer om hur man kan vara till hjälp för andra. Vad är några saker jag kan göra för andra utan att de frågar? (Exempel kan vara: skjuta i stolen, plocka upp sopor, vässa pennan, etc.). Ydu kanske vill diskutera några gränser för det här projektet: personliga utrymmen som rockar, ryggsäckar och inre skrivbord är förbjudna.

Steg 2:

Låt varje elev slumpmässigt välja namnet på en annan elev i klassen. Du kan använda popsicle sticks med namn på eller bara placera alla namnen i en hatt. Detta kommer att bli den hemliga personen att hjälpa. Kom ihåg: målet är att hjälpa utan att åka fast! Hur kan du hjälpa till utan att bli tillfrågad eller erkänd?

Steg 3:

Låt eleverna hjälpa sina klasskamrater en vecka. Det kan vara bra att skriva ner vem varje person valde så att du kan uppmuntra dem under hela veckan. I början av varje dag påminn eleverna om att söka efter extra speciella sätt att hjälpa sin utvalda vän. Ge idéer baserat på ditt schema.

Steg 4:

I slutet av veckan, be varje person att dela ett sätt de fick anonym hjälp. Låt dessutom varje person avslöja sin hemliga person och åtminstone ett sätt de försökte hjälpa dem.

Tilläggsaktivitet

Som klass, välj en annan klass i skolan och upprepa denna aktivitet genom att göra lite hjälpsamheter för dem under hela veckan!



DESIGNERAD AV CASEL
SOM ETT
REKOMMENDERAT
PROGRAM FÖR SOCIALT
OCH EMOTIONELLT
LÄRANDE.

Samarbetet för akademiskt, socialt och emotionellt lärande (CASEL) har granskat evidensbaserade SEL-program sedan 2003. Kindness in the Classroom® uppfyller CASELs SELECT-program och ingår i CASEL Guide till effektiva sociala och känslomässiga lärandeprogram.

Kindness in the Classroom® uppfyllde eller överträffade alla CASELs kriterier för högkvalitativ SEL-programmering. Kindness in the Classroom® fick CASELs högsta beteckning för högkvalitativ SEL-programmering.

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