

# Kooperativa musikaliska stolar

I den här åldern förklaras ämnet inkludering och rättvisa bäst genom sociala situationer och spel. Den här första lektionen kommer att närma sig dessa nya koncept genom ett interaktivt spel med kooperativa musikstolar.

## Inkluderande under-Koncept

Rättvisa, vänlighet

## Lektionens tidsram

45 minuter

## Nödvändigt material

- ☐ *Horace och Morris, men mest Dolores* av James Howe
- ☐ Musik för aktiviteten
- ☐ Stolar för varje elev (minus en)

## Standardkarta

Den här lektionen överensstämmer med CASEL-kompetenser, nationella hälsoutbildningsstandarder och gemensamma centrala statliga standarder. Vänligen se [Standardkarta](#) för mer information.



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

## Lektionens mål

Eleverna kommer att:

- Förklara vikten av rättvisa när du spelar samarbetspel.
- Demonstrera sätt att inkludera andra som skiljer sig från dem själva.

## Läraranslutning/Självvård

Ämnet om inkludering förbises ofta när vi når vuxen ålder. Vi verkar felaktigt anta att ensamhet, mobbare och klick är ett minne blott. Men det är lika svårt, om inte mer så, när vi väl har utvecklat våra egna komfortnivåer för olika heta knappämnen, personlighetstyper och övergripande synsätt på livet. De säger att man inte kan lära en gammal hund nya trick, men det är inte sant! Det kan vara svårare, men vi KAN och BÖR sträva efter att växa i vänlighet dagligen. Undersök din omgivning i skolan noggrant den här veckan. Finns det några nya lärare som du inte känner till? Kanske är DU den där nya läraren och känner dig ovanligt blyg. Identifiera 3 personer denna vecka att inkludera i viss kapacitet. Kanske är det det gamla "räddade dig en plats" på lunchordspråket, en inbjudan att gå på lekplatsen under lunchtid, eller till och med ett morgonkaffe för att förgylla dagen! Dina ansträngningar att inkludera andra kommer definitivt att öka vänlighetskvoten i din skola exponentiellt.

## Tips för olika elever

- Använd ett papper som markör för en av stolarna för att få plats med en rullstol; eleven måste röra vid pappret (eller någon som finns på pappret) för att vara säker.
- Elever med begränsad rörlighet kan vara "regissören" för spelet genom att förklara hur man spelar, starta och stoppa musiken och berömma spelarna när de visar rättvisa och inkluderande.



## Dela med sig

5 minuter

Samla klassen på ditt samhälle/cirkeltidsområde. Granska konceptet från förra månaden (CARING):

- *Nämn en gång i veckan då du kunde hjälpa en annan person.*
- *Hur kändes det att visa hjälpsamhet?*

Ställ följande frågor för att väcka intresse:

- *Har du någonsin spelat ett spel där du snabbt kom ut?*
- *Hur kändes det när du var tvungen att sitta utanför en klocka?*



## Inspirera

### Rättvisa och delaktighet

7-10 minuter

Hur känner du när du är utanför? Har du någon gång bett om att få vara med i ett spel och de andra barnen sa nej, eller ännu värre, de skrattade åt dig? Rättvisa är att behandla andra på ett sätt som inte gynnar vissa framför andra. Varje gång vi använder vänliga ord och rättvisa för att inkludera andra, får det dem att må bra inombords. Att behandla andra rättvist är ett val som du gör varje dag. Kom ihåg att när vi bara väljer våra favoritvänner och utelämnar andra är vi orättvisa. Vi kan brainstorma sätt att visa rättvisa under hela vår skoldag.

Låt oss börja med några frågor som hjälper oss att tänka:

- *Hur kan du visa rättvisa under vår matte-/lästid?*
- *Hur kan du visa rättvisa på bussen?*
- *Hur kan du visa rättvisa på lekplatsen?*
- *Hur kan du visa rättvisa under specialerbjudanden?*

**Läsa högt:** *Horace och Morris, men mest Dolores* av James Howe

5 minuter

Läsa högt: [\(49\) Horace och Morris men mest Dolores Av James Howe Läs högt - YouTube](#)

Läs den här berättelsen om rättvisa och delaktighet högt för klassen (eller titta på videon med hjälp av länken ovan). Efter berättelsen, ställ följande frågor:

- *Hur lämnade vännerna varandra ute? Visar detta rättvisa? Varför eller varför inte? Visar detta inkludering? Varför inte?*
- *Hur fixar vännerna sin problem?*
- *Hur kan de visa rättvisa och delaktighet?*
- *Har detta någonsin hänt dig? Vad gjorde du för att lösa problemet?*



## Bemyndiga

15-20 minuter

För att öva på begreppen rättvisa och inkludering kommer klassen att spela en modifierad version av musikstolar. Förklara reglerna för detta spel.

- Placera tillräckligt många stolar i en cirkel för alla utom en person.
- Du kommer att spela musiken somklass lugnt och stilla marscherar runt stolarna.
- När musiken stannar måste varje person hitta en stol.
- Eftersom det inte finns tillräckligt med stolar måste en person använda FAIRNESS för att INKLUDERA den sista personen genom att göra plats på sin stol.
- Upprepa den här aktiviteten för att se hur inkluderande din klass kan vara. Du kan sätta ett mål: ner till 10 stolar, 5 stolar, 1 stol?
- När stolarna blivit väldigt låga lägg till följande instruktion: En person anses vara inkluderad om de rör vid någon person som sitter på en stol.



## Reflektera

5 minuter

*Att visa rättvisa för alla i klassen kan vara svårt när du har fått goda vänner och tycker om att umgås med dem. Vi vill dock skapa ett snällt klassrum där alla känner sig trygga och speciella. Låt oss arbeta tillsammans för att praktisera inkludering under hela dagen. När du ser någon utanför, bjud in dem att gå med dig! När du befinner dig helt ensam, leta efter andra vänner att leka med. När vi är rättvisa och inkluderande tycker alla i vår klass om att komma till skolan!*



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/>