

Övning ger färdighet!

Detta är den tredje lektionen av Integritetsenheten. I den här åldern kan begreppet integritet vara svårt att förstå. Som sådan kommer fokus att ligga på att lära sig om ärlighet och uthållighet. Vi lägger grunden för integritet genom att diskutera hur vi bygger upp ett positivt rykte genom vänliga, omtänksamma, rättvisa, inkluderande och ärliga beteenden och handlingar. Den här lektionen kommer att ge eleverna en möjlighet att öva på uthållighet genom en mängd roliga men utmanande aktiviteter i matematikcentret.

Integritetsunderkoncept

Uthållighet, vänlighet

Lektionens tidsram

45 minuter

Nödvändigt material

- ☐ Matematikrelaterat material (kommer att variera beroende på vilka centra du skapar)
- ☐ *Den lilla motorn som kunde av Watty Piper*
- ☐ Registerkort med perseverance skrivet på dem
- ☐ Klistermärken

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:

- Visa uthållighet genom en matematikövning.
- Förklara hur att vara ärlig hjälper andra att lita på dig.

Läraranslutning/Självvård

Nästa löfte fokuserar på hur man fortsätter med ämnet integritet under hela dagen, varje dag. Löfte nr 3 är: "Jag lovar att undervisa från klocka till klocka." Även om 5 minuter här och där för att betygsätta, planera lektionen eller uppdatera nyhetsbrevet inte verkar vara mycket, läggs det ihop. Du har bara dessa elever under en begränsad tid varje dag, och varje dag är inte garanterad. Sjukdom, semester, övergångar och livskamper tar alla tid från din tid med den studenten. Fem extra minuter dagligen under guidad läsning kan vara precis tillräckligt för att få den kämpande läsaren över hindret! Fem minuter varje dag i en vecka ger upp till ytterligare en mattelektion som du kunde ha inkluderat, en improviserad studieresa utomhus för en alfabetisk naturvandring, eller till och med lite välbehövlig högläsningstid. Varje barn räknas; varje minut räknas. Använd din tid klokt för att skapa starkare kontakter med dem.

Tips för olika elever

- Para ihop eleverna så att de kan hjälpa varandra på varje stafettplats.
- Färgkoda team baserat på förmåga och tillhandahåller färgkodade granskningsaktiviteter på varje plats för att differentiera baserat på inlärningsbehov. (Exempel: Röda laget slutför aktiviteten i den röda mappen, etc.)



Dela med sig

5-10 minuter

Spela Honesty Red Light, Green Light

Vägbeskrivning: Låt alla ställa upp på ena sidan av rummet. Vänd ryggen till dem. Förklara att varje gång du vänder dig om kommer du att ropa ut en sanning eller en lögn. Om du ropar ut en sanning kan alla ta ett steg framåt. Om du ropar en lögn måste alla frysa. Om du rör dig under en lögn måste du gå tillbaka till början. Om du tar mer än ett steg under sanningen måste du gå tillbaka till början. Om du tar steg när läraren vänder ryggen till måste du gå tillbaka till början. I det här spelet lönar det sig att vara ärlig! Försök att berätta fler lögner i rad för att tvinga dem att hålla ut genom spelet. Här är några idéer för påståenden om sanning och lögn:

Jag har en hatt på mig.
Jag är konstläraren.
Vi har både pojkar och flickor i det här klassrummet.
Vi går i femte klass.
Himlen är grön.

När alla har kommit över, fråga eleverna hur det kändes att vara på jakt efter ärlighet. Var det svårt att vara ärlig även när läraren inte tittade? Var det svårt att vänta med att gå vidare tills en annan sanning äntligen kom fram? Goda nyheter, du använde uthållighet för att ta dig tillslutet!



Inspirera

Vad är uthållighet?

7-10 minuter

Förklara att uthållighet är när vi fortsätter att försöka, även när något är svårt. Det betyder att vi vägrar ge upp! Har du någonsin kämpat med något nytt? Kanske när du lärde dig att läsa, spela fotboll, eller slipsdina skor? Alla dessa färdigheter kräver övning, för övning ger färdighet! När vi måste öva något använder vi uthållighet. Ibland är det extremt svårt för oss att lära oss nya saker. Vi kanske känner för att ge upp eftersom vi aldrig kommer att lära oss hur man gör det. När du känner så här, FORTSÄTT! Du kan använda uthållighet för att lära dig den nya färdigheten. Vänliga ord från dina vänner, hjälp från dina föräldrar eller medkänsla från mig som din lärare kan hjälpa dig att fortsätta. Vi kan alla hjälpa dig att hålla ut och nå dina mål!

Läsa högt: *Den lilla motorn som kunde* av Watty Piper

10-12 minuter

Länk för högläsning vid behov <https://www.youtube.com/watch?v=5TPUwrURo6M>

- Efter berättelsen, granska hur den lilla motorn använde uthållighet.
 - Vilka utmaningar står den inför?
 - Vilken typ av attityd har den?

- Betona att den lilla motorn verkligen kämpar för att ta sig upp för backen. Men med uthållighet kan den uppnå sitt mål och ge alla leksaker och godsaker till de bra små pojkarna och flickorna!



Bemyndiga

30 minuter

Idag kommer vi att spela en recensionsaktivitet för att träna uthållighet. Vi har lärt oss om många matematiska begrepp. (Förklara att du kommer att dela upp dem i par för att slutföra en matematikkrets.) Det här är inte ett lopp. Varje par kommer att behöva gå till varje center. Som ett par kommer ni att arbeta tillsammans för att genomföra varje aktivitet. När du har använt uthållighet och avslutade aktiviteten genom att hitta de rätta svaren, lägg till ett klistermärke på ditt registerkort (se till att ha en nyckel eller svarskort placerat vid varje center). När du har alla 4 klistermärken på din Uthållighetskort, ha en plats i gemenskapsområdet/cirkeltidsmattan. När hela vår klass är klar firar vi med _____ (extra 5 minuters paus, skattkista, personlig belöning du bestämmer).

Steg 1:

Dela ut ett registerkort med ordet PERSEVERANCE skrivet på den tomma sidan. Låt varje barn skriva sitt namn på den kantade sidan. (Hjälp dem som fortfarande lär sig.)

Steg 2:

Dela upp eleverna i förutbestämda par (se information om olika elever för fler idéer om detta). Gå hela klassen genom varje center. Här är några idéer för matematikgranskning (använd dina egna personliga spel/aktiviteter för granskning om möjligt). Exempel på åhörarkopior finns nedan.

- Grundläggande tillägg med räknare: Ha ett kalkylblad med 10 matematiska fakta som du granskar.
- Tangram: Ha bilder som de måste skapa med geometriska former och dokumentera hur många av varje form den tog.
- Våg/vikt: Ge dem föremål att väga med hjälp av vågen. Låt dem skriva ner sina svar på ett ark.
- Volym: Låt dem jämföra/jämföra hur mycket varje typ av behållare kan hålla med vatten. Låt dem sortera de 3 behållarna efter volym och rita sina svar på ett tomt papper.
- Tillhandahåll klistermärken vid varje center.
- Förskjuta paren så att de inte alla börjar i samma centrum.



Reflektera

5-10 minuter

- Låt varje par dela vilken center som var tuffast för dem. Hur kunde de använda uthållighet för att avsluta?
- Såg du några andra par som kämpade? Kunde du hjälpa dem att hålla ut? Om så är fallet, hur?

Uthållighet hjälper oss att lära oss nya saker. Ibland frestas vi att ljuga när vi känner att vi inte kan slutföra ett tufft uppdrag. Kanske var läxorna förvirrande eller att läsa verkar för svårt. Att ge upp och ljuga om det hjälper oss inte att

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

gå vidare. När vi är ärliga om vår kamp och ber någon om hjälp, kan vi hålla ut och bli framgångsrika. Vi kan välja att gå framåt när vi lär oss nya saker. Ärlighet och uthållighet kommer att hjälpa oss!



Förlängningsidéer

- Använd det här formatet för valfri granskningstid. Varje ämnesgranskning kan fokuseras kring uthållighet om du lyfter fram detta koncept under aktiviteten.
- Ta hem aktivitet: Betona uthållighet när du skickar hem recensionsmaterial. Du kan också skicka hem ett brev med alternativ för mattegranskningsspel hemma som kräver lite förberedelser (räkning, mönster, formjakt etc.) och uppmuntra familjerna att använda uthållighet för att samarbeta för att öva begreppen.



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/>

$$\begin{array}{r} 5 \\ +5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ +7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ +6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ +8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ +9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ +5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ +5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ +5 \\ \hline \end{array}$$

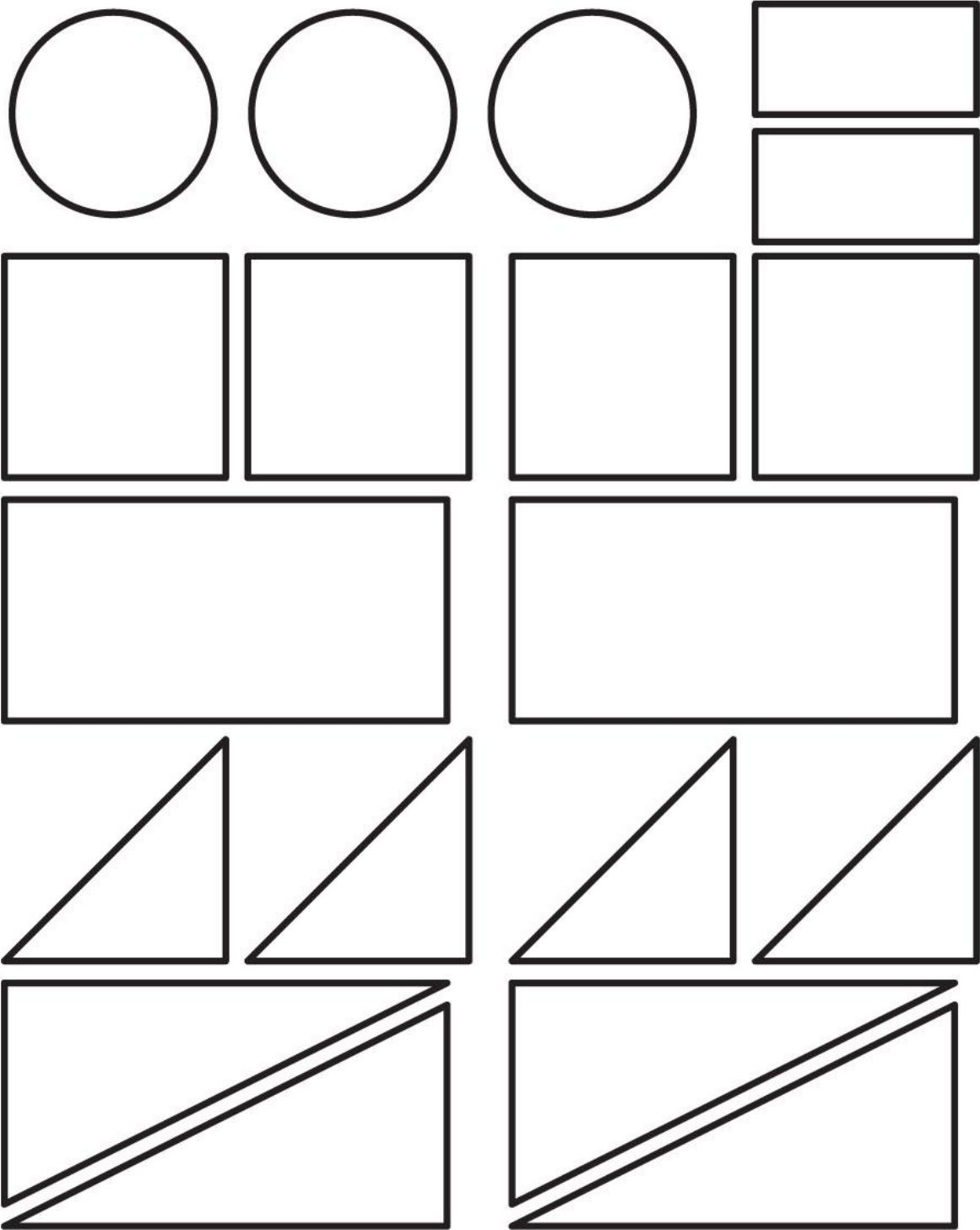
$$\begin{array}{r} 7 \\ +5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ +7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ +6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ +8 \\ \hline \end{array}$$

Color and cut out the shapes below, then make something with the shapes. Use your imagination & have fun!



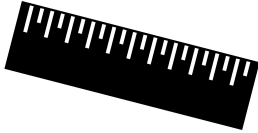
When you're done, count how many of each shape you used to build your picture. Write the number in each shape.



RANDOM ACTS OF KINDNESS
RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

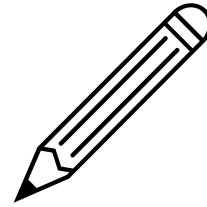
Vilket väger mer?

Mät varje par och ring sedan in det som väger mer.



Linjal av andrea zudip aggasi från substantivprojektet

eller



Penna av Oliver Rooker från Noun Project



Lim av John Caserta från Noun Project

eller

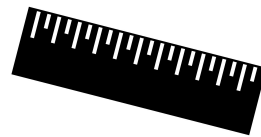


Sax av Jacqueline Fernandes från Noun Project

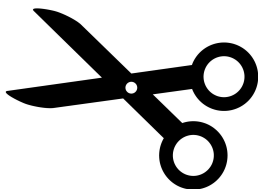


Crayon av Edward Boatman från Noun Project

eller



Linjal av andrea zudip aggasi från substantivprojektet



Sax av Jacqueline Fernandes från Noun Project

eller



Linjal av andrea zudip aggasi från substantivprojektet



Eraser av Terrence Kevin Oleary från Noun Project

eller



Crayon av Edward Boatman från Noun Project