

谁在帮助我？

这个项目类似于我们很多人都经历过的经典秘密圣诞老人游戏。该游戏的前提是你选择一个名字，然后秘密地赠送给这个人，而无需透露自己的身份。这个项目是类似的，尽管它侧重于帮助而不是具体的礼物。在整个学周中，每个学生都会专注于为随机选择的同伴提供随机的帮助行为。问题是不要被发现乐于助人。需要思考如何在不被询问或不被承认的情况下帮助他人。

关爱子概念
乐于助人、善良

项目时间表
25-30分钟

所需材料
□ 根据学生决定的善举而有所不同



由案件指定
作为推荐计划
用于社交和情感学习。
详情请参阅最后一页。

笔记：很多很多学生很可能会被抓住，没关系！
重要的是你不想被注意到。这并不是为了让你的乐于助人而得到赞扬，而是在没有被要求或承认的情况下提供帮助！

步骤1:

作为一个班级，集思广益一些关于如何帮助他人的想法。有哪些事情是我可以在别人不问的情况下为他们做的？（示例可能包括：推椅子、捡垃圾、削铅笔等）。是您可能想讨论该项目的一些界限：外套、背包和室内办公桌等个人空间是禁止的。

第2步:

让每个学生随机选择班上另一个学生的名字。您可以使用写有名字的冰棍棒，或者将所有名字放在帽子里。这将成为秘密帮忙的人。请记住：我们的目标是在不被抓住的情况下提供帮助！在没有被要求或没有得到承认的情况下，你如何能提供帮助？

步骤3:

给学生一周的时间帮助他们的同学。写下每个人选择的人可能会有所帮助，这样你就可以在一周内鼓励他们。每天开始时，提醒学生寻找额外的特殊方法来帮助他们选择的朋友。根据您的日程安排提出想法。

步骤4:

在周末，让每个人分享他们获得匿名帮助的一种方式。此外，让每个人透露他/她的秘密人物以及他们试图帮助他们的至少一种方式。

推广活动

作为一个班级，选择学校的另一个班级，并通过在整个星期为他们做一些小帮助行为来重复这项活动！



学术、社交和情感学习协作组织(卡塞尔)自2003年以来一直在审查基于证据的SEL计划。Kindness in the Classroom®符合CASEL的SElect计划，并包含在CASEL有效社交和情感学习计划指南。

Kindness in the Classroom®达到或超过了CASEL高质量SEL编程的所有标准。Kindness in the Classroom®获得了CASEL高质量SEL编程的最高称号。

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

由案件指定
作为社交和情感学习的推荐
项目。

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