

请求许可

当你发现自己处于你真正想参与的社交圈、游戏或活动之外时，你如何请求加入许可？这项活动将让学生通过角色扮演来实践这项棘手的技能。

包容性概念
公平、仁慈

课程时间
45分钟

所需材料
☐ 我也可以玩吗？莫·威廉姆斯
☐ 请求许可场景卡

标准地图
本课程符合 CASEL 能力、国家健康教育标准和共同核心州标准。请参阅标准地图了解更多信息。



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。

课程目标

学生将：

- 演示如何在新的社交场合寻求许可。
- 在各种团体活动中实行公平。
- 当新朋友参与游戏或活动时，通过融入他们来表现出包容性。

教师联系/自我照顾

即使作为一个成年人，成为“街区里的新孩子”也可能很困难。每一份新工作、每一次搬家、每次您的孩子转到新学校 - 都会结识新的朋友！这些新开始最具挑战性的方面之一是邀请自己进入已经形成的社交圈。当您向学生介绍这一宝贵的课程时，请花点时间思考一下当您需要这样做时您的感受。如果你是一个比较内向的人，那么在第一天就将自己展现出来可能会感觉不可能。慢慢开始，每周确定一个人来接触。寻找 2-3 人的小团体肯定比接近更大的团体更容易。另一方面，外向的人可能会遇到作为专横、健谈、甚至大声。尝试通过委员会、会议或其他集中你的紧张能量的活动以富有成效的方式参与其中。无论你是一个内向的人、外向的人还是介于两者之间的人，在新的社交场合寻求许可可能会让人感到不安。但熟能生巧，所以赶快行动起来吧！

给不同学习者的建议

- 让高级学习者识别可能需要包容性的其他场景。
- 将每张情景卡传递出去，让所有学生都能近距离看到图片，以加深理解。
- 如果可能的话，以一张卡片为例，并与高级学习者一起进行场景角色扮演。



分享

5分钟

让全班分成 2 队，玩 Red Rover 游戏来练习包容性。

- 每个团队携手共进。第一队叫来另一队的一名玩家，说：“红色漫游者，红色漫游者，立即派(名字)过来！”
- 如果那个人能够突破人链，他们就可以从那个团队中挑选一个人和他们一起回来。如果他们没打破链条，他们就会交换队伍并留在另一边。

玩完后 5-7 分钟询问学生有关公平和包容性的问题：

- 我们如何在游戏中实践包容性？
- 我们在比赛中公平吗？
- 玩游戏时如何体现公平性？（他们可能还不知道这一点，但你可以播下种子：不作弊，做一个好运动，轮流，分享等）

这场比赛故意没有足够的时间让大家过来。您可能会收到诸如“我没有被叫到这不公平！”之类的评论。说明今天的重点是讨论公平以及公平是什么样的。



启发

请求许可和公平

7-10分钟

您是否曾经独自在公园或游乐场，看到其他孩子在玩看起来很有趣的游戏？尝试融入游戏有时看起来非常可怕，但事实并非如此。使用善意的言语、尊重的行为和关怀的态度可以帮助您并增加您被纳入的机会。尽管走向一群人并请求许可可能很困难，但您如何接近他们可以产生巨大的影响！

当有人要求加入你的游戏时该怎么办？您有何反应？您是否践行包容性和公平性并让他们发挥作用？公平是以一种不偏袒某些人而不是其他人的方式对待他人。你知道那是什么意思吗？善良的朋友允许任何人加入他们的游戏。当我们只选择自己最喜欢的朋友而忽略其他人时，这是不公平的。怎样才能成为一个友善的朋友呢？

讲故事的时间：我也可以玩吗？莫·威廉姆斯

10分钟

如需朗读版本，请点击此链接：

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

在这个故事中，大象和猪正在玩接球游戏，蛇走近，请求允许加入他们的游戏。他们花时间思考是否会实践包容性。（在故事的这一部分暂停，问他们在做什么；这是回顾包容和公平含义的好时机。）故事结束后，回顾这三问题：

- Snake是如何请求加入游戏的许可的？
- 当他们意识到蛇没有像他们一样的手臂时，发生了什么？
- 他们如何改变游戏以便贪吃蛇也能玩？



赋能

3-5分钟

学生将练习寻求许可、练习包容性以及通过角色扮演表现出公平性。使用下面提供的场景卡，让不同的学生进行每个角色扮演，完成每张卡。为了确保每个人都有机会，请使用带有名字的冰棍棒来随机选择角色部位。当冰棍棒用完时，所有人都参与了！

下面包括以下场景：

- 一名新学生来到课堂，老师允许他们选择一张空桌子/位置坐下。有 3 个空位。
- 一名学生很晚才出去休息，看到一群孩子在沙箱里玩耍。
- 一名学生喜欢篮球并想参加这项运动。
- 一名学生来到街区区域，但所有街区都被另外 3 名建造了城堡的学生使用。



反映

3-5分钟

让您的班级聚集在您的社区/圈子时间区域。

- 人们可以通过哪些方式请求加入许可？
- 当别人要求参加比赛时，你如何表现出包容性？
- 当有人想加入你时，你如何表现出公平性？
- 如果有人想加入您，但无法玩您正在玩的游戏，您该怎么办？



扩展想法

- 使用空白卡片添加您全年在课堂上看到的现实生活场景。在一天结束时或作为每周总结时，提出场景并进行角色扮演，将其作为讨论包容性和公平性的工具。
- 将场景卡添加到您的假装游戏中心，以便在中心期间进行独立练习。

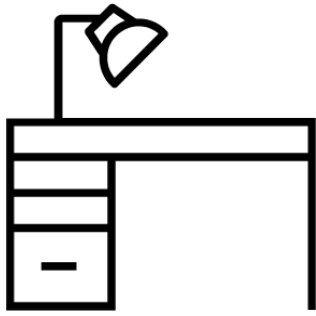


由案件指定
作为社交和情感学习的推荐
项目。

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。

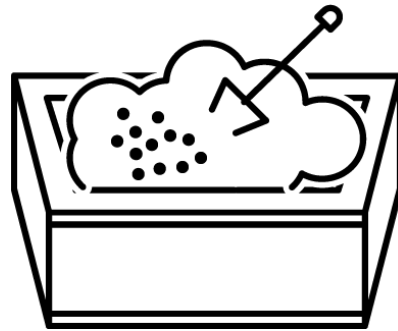
<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>



场景1

一名新学生来到课堂，老师允许他们选择一张空桌子/位置坐下。有 3 个空位。

来自名词项目的 Awesome 办公桌



场景2

一名学生很晚才出去休息，看到一群孩子在沙箱里玩耍。

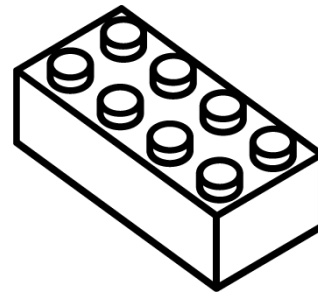
沙盒图标，来自 Noun Project 的 priyanka



场景3

一名学生喜欢篮球并想参加这项运动。

来自修女项目的哈桑的篮球



场景4

一名学生来到街区区域，但所有街区都被另外三名建造了城堡的学生使用。

名词项目中的杰拉尔多·马丁·马丁内斯 (Gerardo Martin Martinez) 设计的乐高