

Siapa yang Membantu Saya?

Proyek ini mirip dengan game klasik Secret Santa yang pernah dialami banyak dari kita. Premis dari permainan itu adalah Anda memilih nama dan kemudian diam-diam memberi hadiah kepada orang tersebut tanpa pernah mengidentifikasi diri Anda. Proyek ini serupa, meskipun berfokus pada bantuan daripada pemberian yang nyata. Setiap siswa akan fokus pada tindakan membantu secara acak untuk teman sebaya yang dipilih secara acak selama satu minggu sekolah penuh. Tangkapannya adalah untuk tidak ketahuan sedang membantu. Dibutuhkan beberapa pemikiran tentang bagaimana membantu orang lain tanpa diminta atau pernah diakui.

sub-perawatanKonsep
Membantu, Kebaikan

Jangka Waktu Proyek
25-30 menit

Bahan yang Dibutuhkan

- ❑ Bervariasi tergantung pada tindakan kebaikan yang diputuskan oleh siswa



**DITUNJUK OLEH CASEL
SEBAGAI PROGRAM YANG
DIREKOMENDASIKAN
UNTUK PEMBELAJARAN SOSIAL DAN
EMOSIONAL.**

Lihat halaman terakhir untuk detailnya.

Catatan: Banyak, banyak siswa kemungkinan besar akan tertangkap dan tidak apa-apa!
Bagian yang penting adalah Anda tidak berusaha untuk diperhatikan. Ini bukan tentang mendapatkan pujian atas bantuan Anda, melainkan membantu tanpa diminta atau diakui!

Langkah 1:

Sebagai kelas, pikirkan beberapa ide tentang bagaimana membantu orang lain. Apa saja hal yang dapat saya lakukan untuk orang lain tanpa mereka minta? (Contohnya dapat mencakup: mendorong kursi mereka, memungut sampah, menajamkan pensil, dll.). YAnda mungkin ingin mendiskusikan beberapa batasan untuk proyek ini: ruang pribadi seperti mantel, ransel, dan meja bagian dalam dilarang.

Langkah 2:

Mintalah setiap siswa secara acak memilih nama siswa lain di kelas. Anda dapat menggunakan stik es krim dengan nama di atasnya atau hanya memasukkan semua nama ke dalam topi. Ini akan menjadi orang rahasia untuk membantu. Ingat: tujuannya adalah membantu tanpa ketahuan! Bagaimana Anda bisa membantu tanpa diminta atau diakui?

Langkah 3:

Izinkan siswa seminggu untuk membantu teman sekelas mereka. Mungkin bermanfaat untuk menuliskan siapa yang dipilih setiap orang sehingga Anda dapat mendorong mereka sepanjang minggu. Di awal setiap hari, ingatkan siswa untuk mencari cara ekstra khusus untuk membantu teman pilihan mereka. Berikan ide berdasarkan jadwal Anda.

Langkah 4:

Di akhir minggu, mintalah setiap orang berbagi satu cara mereka menerima bantuan tanpa nama. Selain itu, mintalah setiap orang mengungkapkan orang rahasianya dan setidaknya satu cara mereka mencoba untuk membantu mereka.

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

Kegiatan Perpanjangan

Sebagai satu kelas, pilihlah kelas lain di sekolah tersebut dan ulangi kegiatan ini dengan melakukan sedikit tindakan bermanfaat bagi mereka sepanjang minggu!



DITUNJUK OLEH CASEL
SEBAGAI PROGRAM YANG
DIREKOMENDASIKAN
UNTUK PEMBELAJARAN
SOSIAL DAN EMOSIONAL.

Kolaborasi untuk Pembelajaran Akademik, Sosial, dan Emosional (KASEL) telah meninjau program SEL berbasis bukti sejak tahun 2003. Kindness in the Classroom® memenuhi Program SElect CASEL dan disertakan dalam Panduan CASEL untuk Program Pembelajaran Sosial dan Emosional yang Efektif.

Kebaikan di Kelas® memenuhi atau melampaui semua kriteria CASEL untuk pemrograman SEL berkualitas tinggi. Kebaikan di Kelas® menerima sebutan tertinggi CASEL untuk pemrograman SEL berkualitas tinggi.

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