

Siapa kamu?

Pelajaran ini menggunakan bingo tipe scavenger untuk mendorong inklusivitas alami di dalam kelas Anda saat siswa mencari teman sekelas yang merangkul 30 bakat, kekuatan, dan atribut yang berbeda.

Sub-Konsep Inklusif

Kebaikan

Jangka Waktu Pelajaran

45 menit

Bahan yang Dibutuhkan

- ☐ Kartu Bingo
- ☐ Pensil

Peta Standar

Pelajaran ini selaras dengan Kompetensi CASEL, Standar Pendidikan Kesehatan Nasional, dan Standar Negara Inti Umum. Silakan merujuk ke [Peta Standar](#) untuk informasi lebih lanjut.



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

Lihat halaman terakhir untuk detailnya.

Tujuan Pelajaran

Siswa akan:

- Mengenal bakat dan kelebihan pada sesama teman sekelas.
- Gunakan inklusivitas untuk menyertakan setiap siswa di dalam ruangan dalam kapasitas tertentu selama permainan Bingo.

Koneksi Guru / Perawatan Diri

Keterampilan bekerja sama dalam tim adalah salah satu yang digunakan sepanjang kehidupan dewasa kita. Mitra pengajar Anda, kelompok pengajaran khusus kelas Anda, sekolah Anda, dan bahkan distrik Anda semuanya dijalankan oleh tim terstruktur yang harus menemukan titik temu untuk mencapai tujuan bersama. Namun, tim yang Anda tugaskan belum tentu berkorelasi dengan tim yang Anda inginkan. Keterampilan yang Anda gunakan di kelas setiap hari dapat dan harus diterapkan ke berbagai tim, komite, dan dewan tempat Anda duduk baik di sekolah maupun di luar. Jangan berharap menjadi sempurna. Kita semua memiliki kesalahan kita. Lebih mudah untuk melihat ke luar daripada merenung secara pribadi. Sebelum Anda mulai mengeluh atau bergumul dengan kelompok Anda, tanyakan pada diri Anda tiga pertanyaan ini: Apa yang bisa saya bantu? Bagaimana saya bisa menjadi masalah bagi orang lain? Bagaimana saya bisa membantu semuanya berjalan dengan benar? Kita semua memiliki kekuatan dan kelemahan. Bersikap terbuka tentang mereka dapat membantu Anda dalam situasi tim apa pun. Terus terang tentang apa yang dapat Anda tawarkan dan di mana Anda mungkin kesulitan!

Kiat untuk Pembelajar yang Beragam

- Bekerja samalah dengan rekan yang menuliskan tanggapan di Lembar Bingo untuk mereka.
- Miliki dua salinan lembar Bingo: satu kosong untuk diisi dan yang lainnya diisi dengan semua yang mereka kuasai untuk membantu mereka menjawab pertanyaan orang lain.



Membagikan

5-7 menit

Menggunakan "Siapa Aku?" lembar kerja dari pelajaran sebelumnya, mainkan permainan tebak-tebakan berikut:

- Pilih salah satu kekuatan dari setiap kertas dan bacakan dengan lantang, biarkan kelas menebak orang mana yang Anda soroti.

Bagaimana rasanya diikutsertakan dalam kegiatan ini? Bagaimana rasanya ketika kekuatan Anda disorot? Mari lanjutkan diskusi kita tentang inklusivitas dengan berupaya mengenal teman sekelas kita lebih baik lagi!



Mengilhami

Menjelajahi Inklusivitas

5-7 menit

Tinjau betapa pentingnya menyertakan orang lain dalam berbagai pengaturan. Kami sering memikirkan inklusivitas selama waktu bermain dan istirahat, tetapi kami juga ingin memastikan semua orang disertakan selama waktu belajar! Kata inklusivitas hanyalah cara mewah untuk mengatakan bahwa setiap orang berhak untuk disertakan. Dengarkan kesamaan antara dua kata ini: INCLUde dan INCLUsiveness. Saat kami menyertakan orang lain, kami menunjukkan kebaikan dan inklusivitas!

Jelaskan bahwa mempraktikkan inklusivitas membutuhkan kebaikan, keadilan, dan keberanian. Kita dapat membantu orang lain merasa dilibatkan hanya dengan meminta mereka bergabung dengan kita saat kita membuat kelompok belajar, memuji mereka saat mendapat jawaban yang benar, dan tersenyum saat berbicara.



Memberdayakan

15 menit

Siswa akan berlatih inklusivitas selama permainan Bingo berburu pemulung.

Jelaskan bahwa sekarang setelah kita mengetahui beberapa hal yang kita masing-masing kuasai, kita akan memainkan permainan untuk mempelajari bakat dan kemampuan orang lain juga. Bagikan Siapa Anda? Lembar bingo dan menjelaskan kategori yang berbeda. Berikan instruksi berikut:

- Perhatikan bahwa ada beberapa jenis bakat atau kemampuan pada lembar tersebut. Anda perlu menemukan seseorang di kelas yang mengembangkan bakat atau kemampuan itu dan meminta mereka menuliskan namanya di dalam kotak. Setiap kotak harus memiliki nama yang berbeda. Anda tidak dapat menggunakan nama seseorang lebih dari dua kali. Siapa pun yang mendapat lima kali berturut-turut akan memenangkan bingo! Siapa pun yang menyelesaikan seluruh lembar terlebih dahulu juga memenangkan bingo!

Berikan waktu bagi siswa untuk memainkan permainan, dan berikan hadiah jika diinginkan.



Mencerminkan

5 menit

- Kualitas apa yang Anda kagumi yang dimiliki orang lain?
- Bagaimana baiknya mengenali kekuatan, bakat, dan kemampuan orang lain?
- Bagaimana kami menunjukkan inklusivitas saat kami memainkan game ini? Bagaimana kita bisa melanjutkan ini ke dalam kehidupan kita sehari-hari di rumah?
- Adakah saat-saat lebih sulit untuk melihat apa yang orang lain kuasai?

Inklusivitas bukan hanya untuk permainan dan berteman. Kita perlu menyertakan orang lain selama waktu belajar juga. Saat kita mempraktikkan inklusivitas dan memperlakukan orang lain dengan adil selama waktu pembelajaran kooperatif, kita bersikap baik kepada setiap siswa di kelas kita. Lebih mudah untuk belajar ketika semua orang disertakan! Sadarilah bagaimana Anda memperlakukan orang lain, terutama orang yang tidak Anda kenal dengan baik atau merasa tidak memiliki kesamaan dengan Anda; ketika Anda mempraktikkan inklusivitas, Anda mungkin akan terkejut dengan bakat apa yang Anda temukan!



Ide Ekstensi

- Perluas game ini untuk menyertakan kelas dan/atau nilai. Ubah aturan sehingga pemain tidak dapat memiliki nama ganda. Anda juga dapat meningkatkan kesulitan dengan tidak mengizinkan pemain menyertakan rekan di kelas mereka sendiri!

Permintaan Notebook RAK (Lihat Proyek Notebook RAK di unit Respect untuk detail lebih lanjut):

- Buat diagram-T sederhana di buku catatan Anda. Di sisi kiri, tuliskan 2-3 orang di kelas Anda yang tidak Anda kenal dengan baik. Jika Anda sangat akrab dengan semua orang, pilihlah orang yang bukan teman dekat Anda. Di sisi kanan yang sesuai, tuliskan 3 kesamaan yang Anda miliki dengan mereka. Jika Anda kesulitan menemukan 3 hal, usahakan minggu ini untuk mencarinya, sertakan dalam aktivitas. Tambahkan kesamaan yang baru Anda temukan ke dalam bagan Anda!



DITUNJUK OLEH CASL
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/>

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

Siapa kamu? Permainan BINGO

Petunjuk: Cobalah mencari seseorang yang memiliki bakat atau kemampuan yang tertulis pada kotak di bawah ini. Orang pertama yang mendapatkan lima kali berturut-turut memenangkan BINGO! Orang pertama yang menyelesaikan seluruh kartu juga mendapat BINGO!

Pemain sepak bola berbakat NAMA _____	Suka bermain piano NAMA _____	Senang bergaul dengan binatang NAMA _____	Suka bermain basket NAMA _____	Pandai matematika NAMA _____
Mendengarkan orang lain dengan baik NAMA _____	Suka bermain dengan anak kecil NAMA _____	Pandai membangun sesuatu NAMA _____	Pandai bersiul NAMA _____	Pandai bermain bisbol NAMA _____
Menikmati proyek sains NAMA _____	Bagus dalam olahraga NAMA _____	TEMPAT GRATIS (tuliskan bakatmu di bawah)	Suka membaca NAMA _____	Pandai membantu orang lain NAMA _____
Suka berenang NAMA _____	Suka menceritakan lelucon NAMA _____	Senang menulis cerita NAMA _____	Menikmati permainan komputer NAMA _____	Senang bercerita NAMA _____
Senang berbicara dengan orang yang lebih tua NAMA _____	Pandai melukis atau menggambar NAMA _____	Memainkan instrumen NAMA _____	Suka menanam bunga NAMA _____	Pandai menari NAMA _____

