

# Cosa faresti?

Questa è la terza lezione dell'unità Integrità. A questa età, il concetto di integrità può essere difficile da comprendere. In quanto tale, l'attenzione sarà focalizzata sull'apprendimento dell'onestà e della perseveranza. Poniamo le basi per l'integrità discutendo su come costruiamo una reputazione positiva attraverso comportamenti e azioni gentili, premurosi, equi, inclusivi e onesti. Questa lezione darà agli studenti l'opportunità di identificare le strategie che li aiuteranno ad essere onesti e a perseverare nelle sfide.

## Concetti secondari di integrità

Perseveranza, Gentilezza

## Orario della lezione

45 minuti

## Materiali richiesti

- ☐ Gioco da tavolo Slides and Ladders (giochi multipli se ci sono molti studenti; potrebbe essere difficile avere più di tre gruppi di 3 o 4 che giocano su un tabellone). Vedi allegato per un tabellone di gioco stampabile.
- ☐ Carte "Situazione" - un mazzo per partita. Vedi le carte qui sotto; creare di più se necessario.

## Mappa degli standard

Questa lezione è in linea con le competenze CASEL, gli standard di educazione sanitaria nazionale e gli standard statali comuni. Si prega di fare riferimento al [Mappa degli standard](#) per maggiori informazioni.



**DESIGNATO DA CASEL  
COME PROGRAMMA CONSIGLIATO  
PER L'APPRENDIMENTO SOCIALE ED EMOTIVO.**  
Vedere l'ultima pagina per i dettagli.

## Obiettivo della lezione

Gli studenti:

- Utilizza la cura e la gentilezza per sviluppare alternative oneste alle azioni ingannevoli.
- Identifica strategie che aiutino le persone a perseverare nelle sfide.
- Lavora come una squadra per completare un piccolo gioco di gruppo.

## Connessione insegnante / cura di sé

La prossima promessa si concentra su come continuare il tema dell'integrità per tutta la giornata, ogni giorno. La promessa n. 3 è: "Prometto di insegnare da campana a campana". Mentre 5 minuti qua e là per valutare, programmare la lezione o aggiornare la newsletter non sembrano molti, si sommano. Hai solo questi studenti per un tempo limitato ogni giorno e ogni giorno non è garantito. Le cose succedono; malattia, vacanze, transizioni e lotte della vita portano via tempo dal tuo tempo con quello studente. Cinque minuti in più al giorno durante la lettura guidata potrebbero essere appena sufficienti per far superare l'ostacolo a quel lettore in difficoltà! Cinque minuti al giorno per una settimana si sommano a un'altra lezione di matematica che avresti potuto includere, un'escursione improvvisata all'aperto per una passeggiata nella natura incentrata sull'alfabeto o anche un tempo di lettura ad alta voce tanto necessario. Ogni bambino conta; ogni minuto conta. Usa il tuo tempo con saggezza per creare connessioni più forti con loro.

## Suggerimenti per studenti diversi

- Ricorda agli studenti gli elementi del lavoro di squadra che hanno imparato nell'Unità rispetto. Pre-assegnare ruoli di squadra o far assegnare ruoli ai team se questo tipo di struttura sarebbe vantaggioso per gli studenti (chi pesca le carte, chi lancia il dado, chi muove i pezzi, chi dichiara le risposte della squadra, ecc.).



## Condividere

3-5 minuti

*Nelle ultime due lezioni abbiamo parlato delle parole onestà, disonestà e reputazione. Qualcuno può rivedere le definizioni di queste parole per noi?*

Invita le risposte degli studenti. Prendere appunti alla lavagna come promemoria visivi.

*Nella nostra prima lezione, di chi abbiamo letto che aveva una reputazione molto buona e onesta?*

Invita le risposte degli studenti.

*Oggi parleremo della parola perseveranza. Qualcuno sa cosa significa questa parola?*

Invita le risposte degli studenti.

*Buone idee! La perseveranza significa che non ci arrendiamo. Anche se qualcosa è difficile, continuiamo a provare finché non troviamo il successo o finché il lavoro non è finito. Ricordi quanto tempo ci è voluto ad Abe Lincoln per saldare il debito che gli era rimasto? 17 anni! Avrebbe potuto dimettersi in qualsiasi momento (il debito lo eravamo meno suo!), ma ha scelto di perseverare e finire ciò che aveva iniziato. Qualcuno può condividere un momento in cui ha avuto voglia di rinunciare a qualcosa ma non l'ha fatto?*

Invita una o due risposte degli studenti nell'interesse del tempo.



## Ispirare

10-15 minuti

*Oggi giocheremo a un gioco che ci aiuterà a pensare a modi specifici in cui possiamo usare tutte le cose di cui abbiamo parlato finora (gentilezza, cura, inclusività, correttezza e onestà) per aiutare a dare noi gli strumenti perseverare quando le cose si fanno difficili. Il gioco ci aiuta anche a esercitarci a fare scelte oneste ed eque.*

*Per esercitarci, diamo un'occhiata ad alcune situazioni difficili in cui potremmo voler rinunciare o fare una scelta disonesta, e parliamo di come possiamo perseverare e fare la scelta giusta:*

*Situazione n. 1: hai lavorato sui compiti di matematica per quelle che sembrano ore! Sei bloccato sugli ultimi due problemi e non riesci proprio a capirli. Vuoi smettere. Cosa fai?*

*Situazione #2: Hai trovato una banconota da un dollaro nel parco giochi. Cosa ci fai?*

*Situazione #3: Oggi a pranzo ci sono dei biscotti davvero buonissimi. La regola è che puoi averne solo uno. Prendi un biscotto, ti siedi e lo mangi subito. È il miglior biscotto che tu abbia mai mangiato! Quando torni al bancone del pranzo per prendere un tovagliolo in più, il tuo insegnante ti*

*dice: "Hai preso un biscotto? Sono deliziosi!" Guardi il vassoio e tutti i biscotti in più lì. Cosa fai?*

*Situazione n. 4: ti piace giocare a basket e devi fare un provino per la squadra della comunità. Partecipi ai provini e scopri la settimana successiva che non hai fatto parte della squadra. Cosa fai?*



## Potenziare

20 minuti

Gli studenti giocheranno a Slides e Scale come piccole squadre di gruppo. Il numero di schede Slides e Ladders che hai determinerà quante squadre hai. Vedi allegato per un tabellone di gioco stampabile.

Gioca con le stesse regole di Scivoli e scalette per quanto riguarda il lancio dei dadi e l'avanzamento sul tabellone. La svolta, tuttavia, è che gli studenti devono anche pescare dal mazzo "situazione" prima di poter tirare e muovere il proprio pezzo di gioco. Ogni carta nel mazzo delle situazioni presenta alla squadra uno scenario in cui devono fare una scelta onesta o spiegare come perseverare. Dopo che la squadra ha fatto questo, può tirare il dado e muovere il proprio pezzo di gioco. Le altre squadre giudicano se la scelta della squadra che risponde è stata onesta o perseverante. Rafforzare l'idea di equità a tutti i team mentre considerano le risposte che sentono. Se ritengono che la scelta sia stata disonesta, devono spiegare la loro posizione e l'insegnante può essere chiamato a mediare.

Gli ostacoli naturali sono integrati nel gioco con gli scivoli. Ricorda alle squadre che dovranno essere gentili e incoraggianti l'una con l'altra, anche quando colpiscono una diapositiva e devono tornare indietro sul tabellone. Ricorda anche agli studenti di essere equi e inclusivi nel modo in cui operano come squadra. Assicurati che tutti abbiano il proprio turno per partecipare. Vince la squadra che arriva per prima alla fine.

Vedi le carte situazione qui sotto. Se hai bisogno o vuoi più carte, puoi chiedere agli studenti di fare un brainstorming sulle situazioni prima di giocare e scriverle su carte extra. Assicurati che ogni tabellone abbia il proprio mazzo di carte situazione. Se le squadre esaminano tutte le carte e nessuna squadra ha vinto, chiedi loro di mescolare le carte e usarle di nuovo.



## Riflettere

5-7 minuti

Riporta la classe al gruppo numeroso e parla di alcune delle situazioni che hanno incontrato. Chiedi agli studenti di offrire volontariamente alcune delle scelte e delle soluzioni che hanno escogitato per superare la situazione. Ricorda agli studenti che le scelte oneste e la perseveranza sono come le scale; avremo bisogno di loro per salire nella vita con gli altri e con noi stessi. A volte colpiamo gli scivoli, come non formare una squadra per la quale stiamo provando, ma ciò non significa che siamo bloccati all'inizio. Possiamo sempre trovare una scala per andare avanti.



## Idee di estensione

- Invita gli studenti a giocare a questo gioco a casa se hanno scivoli e scale o invia a casa un tabellone di gioco (stampato) con ogni studente. Invia una copia delle carte della situazione a casa con gli studenti in modo che possano usarle anche a casa.



DESIGNATO DA CASEL  
COME PROGRAMMA  
CONSIGLIATO PER  
L'APPRENDIMENTO  
SOCIALE ED EMOTIVO.

La collaborazione per l'apprendimento accademico, sociale ed emotivo (CASEL) esamina i programmi SEL basati sull'evidenza dal 2003. Kindness in the Classroom® soddisfa il programma SElect di CASEL ed è incluso nel CASEL Guida a efficaci programmi di apprendimento sociale ed emotivo.

Kindness in the Classroom® ha soddisfatto o superato tutti i criteri CASEL per una programmazione SEL di alta qualità. Kindness in the Classroom® ha ricevuto la più alta designazione di CASEL per la programmazione SEL di alta qualità.

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

<p><b>Situazione #1</b></p> <p>Hai studiato molto duramente per il tuo test di ortografia, ma hai comunque perso quattro parole. Ti senti deluso e ti chiedi che senso avesse studiare. Cosa fai?</p>	<p><b>Situazione #2</b></p> <p>Tua nonna ti regala un bel biglietto e 10 dollari per il tuo compleanno. È arrivato per posta proprio nel tuo giorno speciale!</p> <p>Una settimana dopo il tuo compleanno, ti dà un'altra carta con altri \$ 10 e dice: "Mi dispiace tanto di aver perso il tuo compleanno! Ecco una carta e dei soldi da spendere per te!</p> <p>Cosa fai?</p>
<p><b>Situazione #3</b></p> <p>Il tuo fratellino ha lasciato di nuovo aperta la porta del frigorifero. Tua madre ha detto che se avesse lasciato di nuovo la porta aperta, avrebbe dovuto lavare e asciugare tutti i piatti da solo. Sai che odia quel lavoro e si sente male per la punizione. Quando tua madre ti chiede se hai lasciato la porta aperta o se l'ha fatto tuo fratello, cosa rispondi?</p>	<p><b>Situazione #4</b></p> <p>Ti stai esercitando per il tuo recital di violino da mesi! Finalmente arriva il grande giorno e quando arrivi al music hall ti accorgi di aver lasciato a casa il tuo spartito.</p> <p>Cosa fai?</p>
<p><b>Situazione #5</b></p> <p>Il tuo migliore amico Malik ti svela un segreto speciale e ti chiede di non condividerlo con nessun altro. Più tardi, un altro amico ti chiede cosa ha detto e ti dice che non è educato mantenere i segreti. Cosa fai?</p>	<p><b>Situazione #6</b></p> <p>Sei così eccitato per la pausa estiva! Hai grandi progetti per andare al campo estivo, nuotare nella piscina locale, visitare i tuoi nonni e festeggiare il tuo ottavo compleanno.</p> <p>Poi, il primo giorno di pausa estiva, ti rompi una gamba. Come persevererai nella delusione di essere in un cast per l'estate?</p>
<p><b>Situazione #7</b></p> <p>Tua madre ti dice di spegnere la TV dopo averla guardata per 30 minuti. È fuori in giardino e non sta controllando il tuo tempo TV. I tuoi 30 minuti sono scaduti, ma il tuo programma preferito è il prossimo ed è un nuovo episodio!</p> <p>Cosa fai?</p>	<p><b>Situazione #8</b></p> <p>Hai avuto una brutta giornata a scuola e ti senti stanco e un po' scorbutico quando scendi dall'autobus. Hai i compiti ma non vuoi farli. Tutto quello che vuoi fare è mangiare uno spuntino e giocare con i Lego nella tua stanza. Hai bisogno di tempo per te stesso. Tua madre ti abbraccia quando entri in casa e ti dice di fare tutti i compiti prima di giocare!</p> <p>Cosa fai?</p>

### Situazione #9

Trovi un bel portachiavi sul pavimento dell'autobus. È chiaramente lì da un po' perché è sporco e un po' consumato. È davvero carino, però, e ha una piccola torcia all'estremità.  
Cosa fai?

### Situazione #10

Per il tuo compito a casa, dovevi andare a casa e fare domande ai tuoi genitori sul tuo albero genealogico. Hai dimenticato di farlo. Il giorno dopo, l'insegnante chiede a tutti coloro che hanno parlato con i genitori dell'albero genealogico di alzare la mano. Guardi la mano di tutti alzarsi.  
Cosa fai?

## Gioco di scivoli e scale

