



Responsibility

Underkoncept som omfattas: självdisciplin, Vänlighet

Vänlighet i klassrummet lär ut vänlighetsfärdigheter genom ett steg-för-steg-ramverk av Inspire, Empower, Act, Reflect and Share. Varje lektion börjar med steget "dela" för att förstärka lärandet från tidigare lektioner. "Akten" är invävd i lektionerna men utspelar sig verkligen i projekten.

Denna enhet är den femte av våra sex enhetsserier. Målet är att utforska ansvar och ta ägarskap för sina handlingar. Vi kommer också att ge eleverna strategier för hur man gör ansvarsfulla val som i slutändan främjar vänlighet mot sig själv, andra och vårt samhälle. Det finns ett stort fokus på det större samhället och återvinning inom denna enhet, så du kanske kan koppla ihop dessa lektioner med ditt kärninnehåll.

Enhetens mål

Eleverna kommer att:

- Definiera ansvar och självdisciplin genom både handlingar och ord.
- Identifiera HUR man visar ansvar hemma och i skolan.
- Dra kopplingar mellan självdisciplin och ansvar som det gäller deras dagliga liv.
- Förklara hur man gör ansvarsfulla val i en mängd olika miljöer.

Studentintroduktion

Välkommen till Ansvarsenheten! Den här enheten fokuserar på ansvar och hur vi är ansvariga för många saker, inklusive oss själva, de utrymmen vi delar med andra (som vårt klassrum!) och miljön. Vi kommer att prata om verkliga situationer som kräver att vi gör ansvarsfulla val för att ta hand om oss själva, andra, vårt samhälle och vår miljö! Vi kommer att fokusera på dessa huvudområden:

- Att fatta ansvarsfulla beslut om oss själva och våra personliga utrymmen
- Utforska hur andras ansvarsfulla handlingar direkt påverkar oss
- Öva vänliga och ansvarsfulla val utan att uppmana

Låt oss börja med att fokusera på våra personliga utrymmen i vårt klassrum!

Enhetslektioner

Lektionens titel	Lektionens mål	Material som krävs
Lektion 1 Rent hus	<ul style="list-style-type: none">Förklara skillnaden mellan ansvarsfulla och oansvariga handlingar.Utöva aktiviteter i klassrummet som kräver ansvar mot en själv.	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Kopior av den organiserade skrivbordsbilden (kommer att variera beroende på klassrum, taget av läraren)<input type="checkbox"/> <i>Mrs McBloom, städa upp ditt klassrum!</i> Av Kelly DiPuchio
Lektion 2 En smörgås av ansvar	<ul style="list-style-type: none">Förstå hur deras handlingar får konsekvenser och påverkar andra, även om de inte ser det direktVisa vikten av att fullfölja sitt ansvar.	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Smörgåsingredienser - skivat bröd, ost, rostbiff, sallad<input type="checkbox"/> Ansvarsblad (se lektion)
Lektion 3 Miljöansvariga Charades	<ul style="list-style-type: none">Identifiera hur barn kan ta ansvar för miljön genom personliga handlingarUtforska sätt att ta ansvar med hjälp av charader.	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Grundläggande konsttillbehör<input type="checkbox"/> Tomt papper<input type="checkbox"/> Scenariokort (se lektion)
Lektion 4 Vänlighetskuponger!	<ul style="list-style-type: none">Identifiera hur barn kan reagera med vänlighet mot andra i en mängd olika situationerUtöva snälla handlingar hemma	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Grundläggande konsttillbehör<input type="checkbox"/> Kupongbokmall (se lektion)

Enhetsprojekt

Projekt Titel	Projekt Överblick	Material som krävs
Projekt 1 Klass kontanter	Eleverna kommer att öva ansvar och självdisciplin genom att etablera en klassrumsbutik baserad på ansvarsfulla handlingar i skolan varje dag.	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Klass kontanter (se lektion)<input type="checkbox"/> Priser (kommer att variera)<input type="checkbox"/> Kuvert
Projekt 2 Återvinn ansvarsfullt	Eleverna kommer att ansvara för att starta och spåra en tävling för återvinning av aluminiumburkar i olika klasser.	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Stor kartong för varje deltagande klass<input type="checkbox"/> Tillbehör för anslagstavla<input type="checkbox"/> Butcher Paper för spårning