

Snälla ord rollspel

Den här andra lektionen i Courage-enheten fokuserar på modet att vara snäll mot andra genom rollspel för att betona vänlighet även när andra agerar elak eller sårande.

Vänlighetskoncept

Mod, vänlighet

Lektionens tidsram

45 minuter

Nödvändigt material

- ☐ Scenariokort (se nedan)
- ☐ Grundläggande skrivtillbehör

Standardkarta

Den här lektionen överensstämmer med CASEL-kompetenser, nationella hälsoutbildningsstandarder och gemensamma centrala statliga standarder. Vänligen se [Standardkarta](#) för mer information.



DESIGNERAD AV CASEL
SOM ETT REKOMMENDERAT PROGRAM
FÖR SOCIALT OCH EMOTIONELLT LÄRANDE.
Se sista sidan för detaljer.

Lektionens mål

Eleverna kommer att:

- Lyft fram vänliga ord och handlingar genom rollspel.
- Förklara hur det krävs mod att vara snäll mot andra.

Läraranslutning/Självvård

Har du någonsin hört frasen "betala det framåt"? Det hänvisar till handlingen av en person som gör en okänd god gärning för en främling under förutsättningen att mottagaren i sin tur kommer att "betala det framåt" genom att göra en god gärning för någon annan. Kanske har personen framför dig redan betalat för din kaffebeställning eller så har en positiv lapp lämnats på ditt skrivbord. Dessa är båda fantastiska exempel på detta enkla men kraftfulla koncept. Den här veckan letar du efter sätt att svara med vänlighet genom att identifiera tre olika sätt att betala det vidare till kollegor på något sätt. Tillbringa lite tid med att brainstorma små överraskningar för dem runt omkring dig, lägg till en liten lapp med den goda gärningen som uppmuntrar dem att hålla kedjan igång genom att vidarebefordra lite vänlighet till en annan också.

Tips för olika elever

- Uppmuntra varje grupp att inkludera alla spelare, även om de är nonverbala under rollspelet.
- Hjälp eleven med sina linjer efter behov.
- Para ihop elever med liknande språkbakgrund för att hjälpa till med förståelsen.



Dela med sig

5 minuter

Spela "This or That": Rada alla i mitten av rummet. Förklara att den högra sidan av rummet är DETTA och att den vänstra sidan av rummet är DET. Efter varje par måste eleverna välja mellan DETTA eller DET. Se till att peka på den motsvarande sidan när du läser varje par. Eleverna måste blunda, göra ett val och sedan gå över. Låt eleverna gå tillbaka till mitten och läsa ett annat par.

Föredrar du:

Spaghetti ELLER Tacos
Lekplatsen ELLER Parken
Hundar ELLER Katter
Bakning ELLER Ritning
Matte ELLER läsning

Det krävs mod att tala om våra preferenser. När vi gör det lär vi oss att andra omkring oss delar våra preferenser också!



Inspirera

Modet att vara snäll mot andra

3-5 minuter

Gå igenom förklaringen av Vänlighet mot andra som du introducerade i förra lektionen:

Vänlighet mot andra: Ibland kan det vara mycket svårt att behandla andra med vänlighet. Du kan vara modig och använda mod för att fokusera dina ord och handlingar på vänlighet i alla situationer. Även om andra är elaka kan du välja att visa mod genom vänlighet. Du kan bli förvånad över att se hur snabbt andra förändras när du överöser dem med vänlighet!

Kontrollera och ändra diagram

7-10 minuter

Förklara att det inte alltid är lätt att använda mod för att vara snäll mot andra. Ibland är vi i situationer när vi inte känner för att vara snälla. Kanske är någon elak mot oss eller utesluter oss. Kanske har en lärare eller förälder bett oss att göra något vi inte tycker om att göra. Låt oss göra en lista över vanliga comebacker som vi alla har använt. Vår utmaning idag blir att KONTROLLERA dessa svar för vänlighet och ÄNDRA de som är ovänliga så att de återspeglar vänlighet.

- På whiteboarden brainstorma comebacker. Exempel kan vara, "Jag vet att du är det, men vad är jag?", "Jag ville ändå inte leka med dig!", "Du är så halt!", etc.
- Som en klass brainstorm sätt att omformulera dessa comebacker så att de inkluderar vänlighet. Till exempel, "Vi kanske kan spela tillsammans senare."

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®



Bemyndiga

20 minuter

För att öva på att använda mod genom vänlighet kommer klassen att spela ett rollspel där de ställs inför ovänliga scenarier och måste arbeta med att använda mod för att svara med vänlighet.

Använd följande scenario med volontärer för att demonstrera hur du slutför aktiviteten:

- Din vän gör narr av din nya frisyr.
 - Exempel på att svara med vänlighet: "Jag är ledsen att du inte gillar det, men jag älskar verkligen hur det ser ut på mig!"
 - "Det är okej om du inte gillar det; Jag gillar det fortfarande!"

Använd scenariokorten nedan och dela ut ett annat till varje grupp om 4-6 elever. Tillåta 5-10 minuter för grupps att brainstorma deras rollspel. Låt varje grupp presentera sitt rollspel för klassen. Framhäv det mod och den vänlighet som observerats i varje scenario.



Reflektera

5 minuter

I slutet av spelet, ta dig tid att reflektera över aktiviteten som en klass:

- Hur kändes det att få vänliga ord efter att ha försökt sårå någons känslor?
- Hur kändes det att ändra ditt svar till att använda vänlighet?
- Var du tvungen att pausa för att vara säker på att du svarade med vänlighet? Om så är fallet, hur kan du tillämpa detta nästa gång någon säger något ovänligt mot dig?

Även om det är viktigt att ha mod genom tapperhet och oräddhet, är det ultimata exemplet på mod vänlighet. När du kan visa vänlighet mot andra oavsett hur de behandlar dig eller hur väl du känner dem, blir världen långsamt en snällare plats att vara på. Låt oss sprida vänlighet till andra vart vi än går!



Förlängningsidéer

- Låt varje grupp skapa ett ytterligare scenario för att handla med en annan grupp. Fortsätt rollspelen tills alla 6 elevskapade scenarier också har utspelats.

•

RAK Notebook Prompt (se RAK Notebook Project i Respect-enheten för mer information):

- Dela upp ditt papper i 2 kolumner.
- Skriv ordet SÄNLIG högst upp på ena sidan och UNKINDIG på andra sidan.
- Tänk tillbaka på aktiviteten vi genomförde idag. Lista så många SNYGGA ord och fraser du kan komma ihåg från rollspelen och vårt diagram. Skriv ner dem på vänster sida av T-diagrammet.
- På höger sida, lista 3-5 ovänliga ord/fraser du har hört som har sårat dina känslor.
- Under ditt diagram skriver du ett sätt du kan hjälpa andra i din klass att känna sig trygga och glada när du pratar med dem.
- Exempel: Jag kan vara uppmärksam på mina ord för att se till att de återspeglar vänlighet, även när jag är upprörd.



DESIGNERAD AV CASEL
SOM ETT
REKOMMENDERAT
PROGRAM FÖR SOCIALT
OCH EMOTIONELLT
LÄRANDE.

Samarbetet för akademiskt, socialt och emotionellt lärande (CASEL) har granskat evidensbaserade SEL-program sedan 2003. Kindness in the Classroom® uppfyller CASELs SELECT-program och ingår i CASEL Guide till effektiva sociala och känslomässiga lärandeprogram.

Kindness in the Classroom® uppfyllde eller överträffade alla CASELs kriterier för högkvalitativ SEL-programmering. Kindness in the Classroom® fick CASELs högsta beteckning för högkvalitativ SEL-programmering.

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

Scenariokort för vänlighetssvar

Scenario 1

En annan elev kallar dig "dum" eftersom du inte kunde läsa ett ord.

Scenario 2

En äldre elev säger att du är för långsam för att vara med i deras lag.

Scenario 3

Någon i din klass vägrar sitta bredvid dig under högläsningstiden.

Scenario 4

Två barn kallar dig "halt" eftersom du inte har de nya, coola skorna.

Scenario 5

En annan elev slår dina böcker ur handen när de går förbi dig.

Scenario 6

Dina vänner skrattar åt dig för att du inte vet svaret under matematiken.