

# احصل على الاذن

عندما تجد نفسك خارج الدائرة الاجتماعية أو اللعبة أو النشاط الذي تريد حقًا المشاركة فيه ، كيف تطلب الإذن للانضمام؟ سيعطي هذا النشاط الطلاب تدريبًا عمليًا بهذه المهارة الصعبة من خلال لعب الأدوار

(الشمولية الفرعية-مفهوم (ق)  
العدل واللطف

الإطار الزمني للدرس  
45 دقائق

المواد المطلوبة

- ☐ هل يمكنني اللعب أيضًا؟ بقلم مو ويليمز
- ☐ أسأل بطاقات سيناريو الإذن

خريطة المعايير

ومعايير التثقيف CASEL يتوافق هذا الدرس مع كفاءات  
الصحي الوطنية ومعايير الدولة الأساسية المشتركة.  
يرجى الرجوع إلى الخريطة المعايير للمزيد من المعلومات



من تصميم كاسيل  
كبرنامج موصى به  
للتعلم الاجتماعي والعاطفي.  
انظر الصفحة الأخيرة للحصول على التفاصيل

## هدف الدرس

الطلاب سوف:

- اشرح كيفية طلب الإذن في المواقف الاجتماعية الجديدة
- ممارسة العدل خلال مجموعة متنوعة من الأنشطة الجماعية
- أظهر الشمولية من خلال دمج أصدقاء جدد وهم يقربون من لعبة أو نشاط

## اتصال المعلم / الرعاية الذاتية

حتى كشخص بالغ ، قد يكون من الصعب أن تكون "الطفل الجديد في الحي". كل وظيفة جديدة ، كل خطوة ، في كل مرة ينتقل فيها أطفالك إلى مدرسة جديدة - ينتج عنها مجموعة جديدة من الأشخاص للقاء! أحد أكثر الجوانب تحديًا في هذه البدايات الجديدة هو دعوة نفسك للانضمام إلى دوائر اجتماعية تم تشكيلها بالفعل. أثناء تقديم هذا الدرس القيم لطلابك ، خذ وقتًا للتفكير في ما تشعر به عندما يكون هذا مطلوبًا منك. إذا كنت أكثر انطوائية ، فقد تشعر بالاستحالة لأن تضع نفسك في مكان ما في اليوم الأول. ابدأ ببطء وحدد شخصًا واحدًا كل أسبوع تقترب منه. من الأسهل بالتأكيد البحث عن مجموعات صغيرة من 2-3 أشخاص بدلاً من الاقتراب من مجموعة أكبر. على الطرف الآخر ، يمكن أن يأتي المنفتحون مثل متعجرف ، ثرثار ، أو حتى بصوت عال. حاول الانخراط بطرق مثمرة من خلال اللجان أو الاجتماعات أو الأنشطة الأخرى التي تركز طاقتك العصبية. سواء كنت انطوائيًا أو منفتحًا أو في مكان ما بينهما ، فإن طلب الإذن في المواقف الاجتماعية الجديدة قد يكون أمرًا إمزعًا. لكن الممارسة تجعلها مثالية ، لذا انطلق

## نصائح للمتعلمين المتنوعين

- اطلب من المتعلمين المتقدمين تحديد سيناريوهات إضافية قد تؤدي إلى الحاجة إلى الشمولية
- مرر كل بطاقة سيناريو حتى يتمكن جميع الطلاب من رؤية الصورة عن قرب لزيادة الفهم
- استخدم بطاقة واحدة كمثال ولعب السيناريو مع متعلم متقدم إن أمكن



## يشارك

دقائق 5

لممارسة المسؤولية Red Rover اجعل فصلك ينقسم إلى فريقين ولعب

- كل فريق يتعاون. يستدعي الفريق الأول لاعبًا من الفريق الآخر قائلاً ، "روفر حمراء ، روفر  
"إحمراء ، أرسل (الاسم هنا) فوراً"
- إذا تمكن هذا الشخص من اختراق السلسلة البشرية ، فعليه اختيار شخص من هذا الفريق للعودة  
معه. إذا لم يكسروا السلسلة ، فإنهم يبدلون الفرق ويبقون على الجانب الآخر

بعد اللعب 5-7 دقائق اسأل الطلاب عن الإنصاف والمسؤولية

- كيف تمكنا من ممارسة المسؤولية أثناء لعبتنا؟
- هل لعبنا بشكل عادل خلال لعبتنا؟
- كيف يمكنك إظهار الإنصاف عند اللعب؟ (قد لا يعرفون هذا بعد ، ولكن يمكنك زرع البذرة: لا  
(تغش ، تكون رياضة جيدة ، وتتناوب ، وتشارك ، وما إلى ذلك)

لا يوجد متسع من الوقت عن قصد ليأتي الجميع خلال هذه اللعبة. قد تحصل على تعليقات مثل ، "ليس من  
العدل أنني لم يتم استدعائي!". اشرح أن التركيز اليوم هو الحديث عن الإنصاف وكيف يبدو ذلك



## يلهم

طلب الإذن والإنصاف

دقائق 10-7

هل سبق لك أن كنت بمفردك في الحديقة أو الملعب ورأيت بعض الأطفال الآخرين يلعبون لعبة بدت ممتعة؟ قد  
تبدو محاولة التضمين في لعبة ما مخيفة جدًا في بعض الأحيان ، لكن لا يجب أن تكون كذلك. استخدام الكلمات  
الرفيعة والأفعال المحترمة وموقف الرعاية يمكن أن تساعدك وتزيد من فرصتك في أن يتم تضمينك. على  
الرغم من أنه قد يكون من الصعب الوصول إلى مجموعة من الأشخاص وطلب الإذن ، فإن الطريقة التي  
تتعامل بها معهم يمكن أن تحدث فرقًا كبيرًا

ماذا عن عندما يطلب شخص ما الانضمام إلى لعبتك؟ كيف تتفاعل؟ هل تمارس المسؤولية والإنصاف وتجعلهم  
يلعبون؟ الإنصاف هو معاملة الآخرين بطريقة لا تحابي البعض على الآخرين. هل تعرف ماذا يعني هذا؟ يسمح  
الأصدقاء الطيبون لأي شخص بالانضمام إلى لعبتهم. عندما نختار فقط أصدقائنا المفضلين ونترك الآخرين ،  
فهذا غير عادل. كيف يمكنك أن تكون صديقًا لطيفًا؟

وقت القصة: هل يمكنني اللعب أيضًا؟ بقلم مو ويليمز

دقائق 10

للحصول على نسخة للقراءة بصوت عالٍ ، انقر فوق هذا

الرابط: <https://www.youtube.com/watch?v=Yexn9QXoD3Y>

في هذه القصة ، يلعب الفيل والخنزير لعبة الصيد ويقتررب منهما الأفعى ، الذي يطلب الإذن للانضمام إلى  
لعبتهما. يقضون الوقت في التفكير فيما إذا كانوا سيمارسون المسؤولية. (توقف أثناء هذا الجزء من القصة واسأل  
عما يفعلونه ؛ هذا هو الوقت المناسب لمراجعة معنى المسؤولية والإنصاف.) بعد انتهاء القصة ، راجع  
هذه ثلاثة أسئلة:

- كيف طلب الثعبان الإذن للانضمام إلى اللعبة؟
- ماذا حدث عندما أدركوا أن الثعبان ليس لديه أذرع مثلهم؟
- من اللعب أيضًا؟ Snake كيف غيروا اللعبة حتى يتمكن



## التمكين

دقائق 3-5

سيُتدرب الطلاب على طلب الإذن وممارسة الشمولية وإظهار الإنصاف من خلال لعب الأدوار. باستخدام بطاقات السيناريو المتوفرة أدناه ، اعمل من خلال كل بطاقة باستخدام طلاب مختلفين لكل لعب دور. لضمان حصول كل شخص على دوره ، استخدم عصي المصاصة التي عليها أسماء لتحديد أجزاء الأدوار بشكل عشوائي. عندما نفذ من عيدان المصاصة ، فقد شارك الجميع!

السيناريوهات التالية مدرجة أدناه:

- يأتي طالب جديد إلى الفصل ويسمح لهم المعلم باختيار مكتب / مكان فارغ للجلوس فيه. هناك 3 أماكن مفتوحة.
- يخرج طالب متأخراً للاستراحة ويرى مجموعة من الأطفال يلعبون في الصندوق الرمل.
- طالب يستمتع بكرة السلة ويريد الانضمام إلى اللعبة.
- يأتي طالب إلى منطقة المبنى ، ولكن يتم استخدام جميع الكتل من قبل 3 طلاب آخرين قاموا ببناء قلعة.



## يعكس

دقائق 3-5

اطلب من فصلك أن يجتمعوا في المنطقة الزمنية لمجتمعك / دائرتك.

- ما هي بعض الطرق التي تمكن الأشخاص من طلب الإذن للانضمام إليها؟
- كيف أظهرت الشمولية عندما طلب الآخرون اللعب؟
- كيف أظهرت الإنصاف عندما أراد شخص ما الانضمام إليك؟
- ماذا يمكنك أن تفعل إذا أراد شخص ما الانضمام إليك ، ولكن لا يمكنه لعب اللعبة التي تلعبها؟



## أفكار التمديد

- استخدم بطاقات فارغة لإضافة سيناريوهات واقعية كما تراها في الفصل على مدار العام. في نهاية اليوم أو كختم أسبوعي ، قم بطرح السيناريو ولعب الأدوار كأداة لمناقشة الشمولية والإنصاف.
- أضف بطاقات السيناريو إلى مركز لعب التخيل الخاص بك للتمرن المستقل أثناء المراكز.

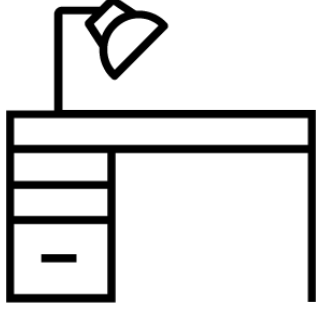


من تصميم كاسيل  
كبرنامج موصى به للتعليم الاجتماعي  
والعاطفي.

المستندة إلى الأدلة منذ عام 2003. SEL التعاونية من أجل التعلم الأكاديمي والاجتماعي والعاطفي (كاسيل) يراجع برامج  
لبرامج التعلم الاجتماعي CASL ويتم تضمينه في دليل CASL التابع لـ SElect يلتقي ببرنامج Classroom® اللطف في  
والعاطفي الفعالة.

Classroom® عالية الجودة. اللطف في SEL لبرمجة CASL أو تجاوز جميع معايير Classroom® استوفى اللطف في  
عالية الجودة SEL لبرمجة CASL حصل على أعلى تصنيف من

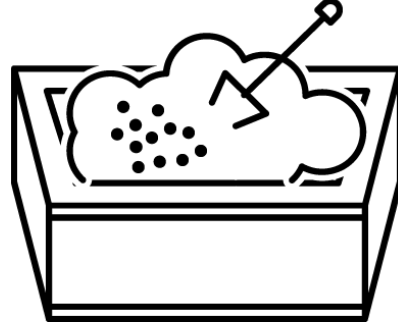
<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>



### السيناريو 1

يأتي طالب جديد إلى الفصل ويسمح لهم المعلم باختيار مكتب / مكان فارغ للجلوس فيه. هناك 3 أماكن مفتوحة

Noun من مشروع Awesome بواسطة Desk



### السيناريو 2

يخرج طالب متأخراً للاستراحة ويرى مجموعة من الأطفال يلعبون في الصندوق الرمل.

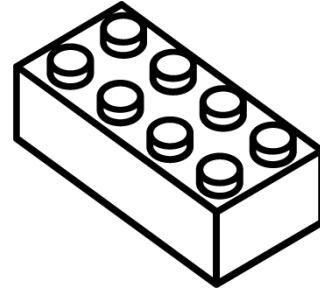
من قبل بريانكا من مشروع Sandbox رمز



### السيناريو 3

طالب يستمتع بكرة السلة ويريد الانضمام إلى اللعبة.

كرة السلة بواسطة حسن من مشروع نون



### السيناريو 4

يأتي طالب إلى منطقة المبنى ، ولكن يتم استخدام جميع الكتل من قبل ثلاثة طلاب آخرين قاموا ببناء قلعة

ليغو لجيراردو مارتين مارتينيز من مشروع نون