

Giochi di ruolo di parole gentili

Questa seconda lezione dell'unità Coraggio si concentra sul coraggio di essere gentili con gli altri attraverso giochi di ruolo per enfatizzare la gentilezza anche quando gli altri si comportano in modo cattivo o offensivo.

Concetto/i di gentilezza

Coraggio, Gentilezza

Orario della lezione

45 minuti

Materiali richiesti

- ☐ Carte Scenario (vedi sotto)
- ☐ Forniture di scrittura di base

Mapa 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:

- Evidenzia parole e azioni gentili attraverso giochi di ruolo.
- Spiega come ci vuole coraggio per essere gentili con gli altri.

Connessione insegnante / cura di sé

Hai mai sentito la frase "paga in avanti"? Si riferisce all'azione di una persona che compie una buona azione non riconosciuta per uno sconosciuto sulla base del presupposto che il destinatario a sua volta "ripagherà" compiendo una buona azione per qualcun altro. Forse la persona di fronte a te ha già pagato il tuo ordine di caffè o è stata lasciata una nota positiva sulla tua scrivania. Questi sono entrambi fantastici esempi di questo concetto semplice ma potente. Questa settimana, cerca modi per rispondere con gentilezza identificando tre modi diversi per ripagare i colleghi in qualche modo. Dedica un po' di tempo al brainstorming di piccole sorprese per coloro che ti circondano, aggiungendo una piccola nota con la buona azione che li incoraggia a continuare la catena trasmettendo anche un po' di gentilezza a un altro.

Suggerimenti per studenti diversi

- Incoraggia ogni gruppo a includere tutti i giocatori, anche se non parlano durante il gioco di ruolo.
- Aiuta lo studente con le sue battute secondo necessità.
- Metti in coppia studenti con background linguistici simili per aiutare con la comprensione.



Condividere

5 minuti

Riproduci "Questo o quello": allinea tutti al centro della stanza. Spiega che il lato destro della stanza è QUESTO e il lato sinistro è QUELLO. Dopo ogni coppia, gli studenti devono scegliere tra QUESTO o QUELLO. Assicurati di indicare il lato correlato durante la lettura di ciascuna coppia. Gli studenti devono chiudere gli occhi, fare una scelta e poi avvicinarsi. Chiedi agli studenti di tornare al centro e leggere un'altra coppia.

Preferisci:

Spaghetti O Tacos
Il parco giochi o il parco
Cani O Gatti
Cottura O Disegno
Matematica O Lettura

Ci vuole coraggio per parlare delle nostre preferenze. Quando lo facciamo, apprendiamo che anche gli altri intorno a noi condividono le nostre preferenze!



Ispirare

Il coraggio di essere gentili con gli altri

3-5 minuti

Ripassa la spiegazione della gentilezza verso gli altri che hai introdotto nell'ultima lezione:

Gentilezza verso gli altri: a volte può essere molto difficile trattare gli altri con gentilezza. Puoi essere coraggioso e usare il coraggio per concentrare le tue parole e azioni sulla gentilezza in qualsiasi situazione. Anche se gli altri sono cattivi, puoi scegliere di mostrare coraggio attraverso la gentilezza. Potresti essere sorpreso di vedere quanto velocemente gli altri cambiano quando li inondi di gentilezza!

Controllare e modificare il grafico

7-10 minuti

Spiega che usare il coraggio per essere gentili con gli altri non è sempre facile. A volte ci troviamo in situazioni in cui non abbiamo voglia di essere gentili. Forse qualcuno è cattivo con noi o ci esclude. Forse un insegnante o un genitore ci ha chiesto di fare qualcosa che non ci piace davvero fare. Facciamo un elenco di ritorni comuni che tutti abbiamo usato. La nostra sfida oggi sarà CONTROLLARE quelle risposte per gentilezza e CAMBIARE quelle che sono scortesie in modo che riflettano gentilezza.

- Sulla lavagna torna il brainstorming. Gli esempi potrebbero includere, "So che lo sei, ma cosa sono io?", "Non volevo giocare con te comunque!", "Sei così zoppo!", ecc.

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

- Come classe, fai un brainstorming sui modi per riformulare questi ritorni in modo che includano la gentilezza. Ad esempio, "Forse possiamo suonare insieme più tardi".



Potenziare

20 minuti

Per esercitarsi a usare il coraggio attraverso la gentilezza, la classe giocherà un gioco di ruolo in cui si confrontano con scenari poco gentili e devono lavorare per usare il coraggio per rispondere con gentilezza.

Utilizzare il seguente scenario con i volontari per dimostrare come completare l'attività:

- Il tuo amico si prende gioco del tuo nuovo taglio di capelli.
 - Esempi di risposta con gentilezza: "Mi dispiace che non ti piaccia, ma mi piace davvero come mi sta!"
 - "Va bene se non ti piace; Mi piace ancora!"

Usando le carte scenario qui sotto, distribuisce una diversa a ogni gruppo di 4-6 studenti. Permettere 5-10 minuti per gruppi per fare brainstorming sui loro giochi di ruolo.

Chiedi a ciascun gruppo di presentare alla classe il proprio gioco di ruolo. Evidenzia il coraggio e la gentilezza osservati in ogni scenario.



Riflettere

5 minuti

Alla fine del gioco, prendetevi del tempo per riflettere sull'attività come classe:

- Come ci si sente a ricevere parole di gentilezza dopo aver cercato di ferire i sentimenti di qualcun altro?
- Come ti sei sentito a cambiare la tua risposta per usare la gentilezza?
- Hai dovuto fare una pausa per assicurarti di rispondere con gentilezza? In tal caso, come puoi applicarlo la prossima volta che qualcuno ti dice qualcosa di poco gentile?

Sebbene sia importante avere coraggio attraverso il coraggio e il coraggio, l'ultimo esempio di coraggio è la gentilezza. Quando sei in grado di mostrare gentilezza agli altri indipendentemente da come ti stanno trattando o da quanto bene li conosci, il mondo diventa lentamente un posto più gentile dove stare. Diffondiamo la gentilezza verso gli altri ovunque andiamo!



Idee di estensione

- Chiedi a ciascun gruppo di creare uno scenario aggiuntivo per commerciare con un altro gruppo. Continua i giochi di ruolo fino a quando tutti e 6 gli scenari creati dagli studenti non sono stati recitati.
-

Prompt del notebook RAK (vedere RAK Notebook Project nell'unità Respect per maggiori dettagli):

- Dividi il foglio in 2 colonne.
- Scrivi la parola GENTILE in cima a un lato e UNKIND sull'altro.
- Ripensa all'attività che abbiamo completato oggi. Elenca tutte le parole e le frasi GENTILE che riesci a ricordare dai giochi di ruolo e dal nostro grafico. Scrivili sul lato sinistro del grafico a T.
- Sul lato destro, elenca 3-5 parole/frasi scortesche che hai sentito che hanno ferito i tuoi sentimenti.
- Sotto la tua tabella, scrivi un modo in cui puoi aiutare gli altri nella tua classe a sentirsi sicuri e felici quando parli con loro.
- Esempio: posso prestare attenzione alle mie parole per assicurarmi che riflettano gentilezza, anche quando sono arrabbiato.



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/>

Carte Scenario Risposta Gentilezza

scenario 1

Un altro studente ti chiama "stupido" perché non sapevi leggere una parola.

Scenario 2

Uno studente più grande dice che sei troppo lento per far parte della loro squadra.

Scenario 3

Qualcuno nella tua classe si rifiuta di sedersi accanto a te durante la lettura ad alta voce.

Scenario 4

Due bambini ti chiamano "zoppo" perché non hai le scarpe nuove e belle.

Scenario 5

Un altro studente ti fa cadere di mano i libri mentre ti passa davanti.

Scenario 6

I tuoi amici ridono di te perché non conosci la risposta durante la matematica.