

Menemukan Kesamaan

Pelajaran ini berfokus pada inklusivitas dengan menemukan kesamaan dengan orang lain di kelas melalui kegiatan kerajinan pembersih pipa sederhana.

Sub-Konsep Inklusif

Kebaikan

Jangka Waktu Pelajaran

45 menit

Bahan yang Dibutuhkan

❑ Pembersih pipa

Peta Standar

Pelajaran ini selaras dengan Kompetensi CASEL, Standar Pendidikan Kesehatan Nasional, dan Standar Negara Inti Umum. Silakan merujuk ke [Peta Standar](#) untuk informasi lebih lanjut.



**DITUNJUK OLEH CASEL
SEBAGAI PROGRAM YANG
DIREKOMENDASIKAN
UNTUK PEMBELAJARAN SOSIAL DAN
EMOSIONAL.**

Lihat halaman terakhir untuk detailnya.

Tujuan Pelajaran

Siswa akan:

- Ekspresikan individualitas mereka melalui kreasi yang dipersonalisasi.
- Memasukkan inklusivitas dalam kelas dengan menyoroti kesamaan dengan orang lain.
- Jelaskan berbagai cara untuk menemukan titik temu dengan orang lain di komunitas kita.

Koneksi Guru / Perawatan Diri

Bahkan sebagai orang dewasa, menjadi "anak baru di blok" bisa jadi sulit. Setiap pekerjaan baru, setiap gerakan, setiap kali anak-anak Anda beralih ke sekolah baru: semua ini menghasilkan sekumpulan orang baru untuk ditemui! Salah satu aspek yang paling menantang dari permulaan baru ini adalah menemukan titik masuk ke dalam lingkaran sosial yang sudah terbentuk. Saat Anda memperkenalkan pelajaran berharga ini kepada siswa Anda, luangkan waktu untuk merenungkan bagaimana perasaan Anda saat hal ini diminta dari Anda. Jika Anda lebih tertutup, menempatkan diri Anda di luar sana mungkin terasa mustahil. Mulailah dengan perlahan dan kenali satu orang dalam seminggu untuk didekati. Jelas lebih mudah untuk mencari kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 orang daripada mendekati kelompok yang lebih besar. Sebaliknya, ekstrovert bisa terlihat terlalu sombong, cerewet, atau bahkan keras. Cobalah terlibat dalam cara-cara yang produktif melalui kepanitiaan, rapat, atau aktivitas lain yang memfokuskan energi gugup Anda. Apakah Anda seorang introvert, ekstrovert, atau di antara keduanya, meminta izin dalam situasi sosial baru bisa menakutkan, tetapi latihan menjadi sempurna, jadi pergilah ke sana!

Kiat untuk Pembelajar yang Beragam

- Brainstorming ide secara individual dengan Pembelajar Bahasa Inggris.
- Izinkan siswa dengan kesulitan ketangkasan manual untuk bekerja dengan rekan untuk membantu mereka dalam membuat objek mereka.
- Buat contoh objek yang mewakili guru, untuk mengilustrasikan cara kerja aktivitas.



Membagikan

5-7 menit

Bekerja sama untuk menyelesaikan permainan manusia salju (permainan tebak kata). Ungkapan yang akan Anda minta siswa untuk pecahkan adalah, “BAGAIMANA KITA BISA MENGIKUTI ORANG LAIN?” Putar semua siswa untuk memilih huruf sampai kalimat misteri teridentifikasi.

- Setelah kalimat diidentifikasi, minta sukarelawan untuk menjawab pertanyaan ini.
- Jika diinginkan, tulis jawabannya di papan tulis di bawah permainan manusia salju Anda.



Mengilhami

7-10 menit

Inklusivitas dan Keadilan

Kami telah menghabiskan beberapa pelajaran untuk berbicara tentang apa yang membuat kami masing-masing istimewa dan menonjolkan bakat yang berbeda di dalam kelas kami. Hari ini kita akan berbicara tentang bagaimana menggunakan inklusivitas untuk menunjukkan kebaikan kepada orang lain dengan mengikutsertakan mereka dalam aktivitas kita.

Pandu diskusi kelas tentang topik ini:

- Apa saja contoh cara kita dapat menyertakan orang lain baik di sini, di kelas kita maupun di seluruh sekolah kita?

Terkadang kita tidak siap menyertakan orang lain dalam permainan, grup, dll. Mungkin karena mereka baru, mereka berpenampilan atau bertindak berbeda, atau mereka berbicara dengan bahasa yang berbeda. Ada banyak alasan orang mungkin tidak inklusif. Namun, lebih sering daripada tidak, itu hanya karena kita tidak mengenal mereka dengan baik!

Keadilan dalam Permainan

Pernahkah Anda sendirian di taman atau taman bermain dan melihat beberapa anak lain memainkan permainan yang sepertinya menyenangkan? Terkadang kami dapat meminta untuk bergabung dengan grup, tetapi di lain waktu permainan yang mereka mainkan mungkin membutuhkan jumlah orang yang genap. Bisakah Anda memikirkan permainan yang memiliki jumlah pemain tertentu? (Foursquare adalah contoh yang bagus.) Jika Anda ingin bergabung dengan jenis permainan ini, Anda mungkin harus menunggu giliran. Anda masih termasuk, Anda hanya perlu bersabar untuk giliran Anda.

Bagaimana jika seseorang meminta untuk bergabung dengan game ANDA? Bagaimana reaksi Anda? Apakah Anda mempraktikkan inklusivitas dan keadilan dan membiarkan mereka bermain? Bagaimana bila game tersebut sudah memiliki cukup banyak pemain? Lalu apa yang dapat Anda lakukan? Keadilan adalah memperlakukan orang lain dengan cara yang tidak menguntungkan sebagian dari yang lain. Teman yang baik mencari cara untuk memasukkan siapa saja yang mungkin ditinggalkan. Ketika kita hanya memilih

teman favorit kita dan mengabaikan yang lain, itu bisa jadi tidak baik.
Bagaimana Anda bisa menjadi teman yang baik?



Memberdayakan

20 menit

Langkah 1:

Berikan setiap siswa 3 pembersih pipa. Jelaskan bahwa mereka harus membuat sesuatu yang mewakili diri mereka dengan pembersih pipa. (Contoh: gelas, bola, pensil, dll.) Beri waktu 5 menit untuk berkreasi.

Langkah 2:

Bagilah kelas menjadi pasangan-pasangan. Mintalah setiap orang menjelaskan kreasi mereka kepada pasangannya. Tekankan bahwa mereka harus mampu mengartikulasikan BAGAIMANA kreasi mereka berhubungan langsung dengan diri mereka sendiri. Contoh: Saya membuat bola karena saya bermain sepak bola kompetitif. Beri waktu 5-7 menit untuk latihan berbagi ini.

Langkah 3:

Kumpulkan kembali kelas dan bacakan pernyataan berikut dengan lantang. Mintalah siswa berdiri setiap kali mereka setuju dengan pernyataan. Mereka akan duduk di antara setiap pernyataan. Luangkan waktu bagi siswa untuk melihat-lihat dan mengakui berapa banyak orang lain yang memiliki kesamaan dengan mereka setelah setiap pernyataan. Siswa dapat berdiri lebih dari satu kali, tetapi mereka harus dapat menjelaskan bagaimana kreasi mereka berhubungan langsung dengan pernyataan Anda.

- Kreasi saya terkait dengan pembelajaran.
- Kreasi saya terkait dengan olahraga.
- Kreasi saya terkait dengan atribut pribadi (bagaimana saya berperenampilan/bertindak).
- Kreasi saya terkait dengan bakat yang saya miliki.
- Kreasi saya terkait dengan keluarga saya.
- Karya saya terkait dengan budaya dan/atau keyakinan saya.



Mencerminkan

5 menit

Setelah menyelesaikan aktivitas, pandu percakapan menggunakan pertanyaan-pertanyaan berikut:

- Apa yang paling mengejutkan Anda saat Anda berdiri?
- Apa satu hal baru yang Anda pelajari tentang seseorang di kelas kita?
- Bagaimana Anda bisa menunjukkan inklusivitas dan keadilan ketika seseorang memiliki minat yang berbeda dari Anda?

Mudah untuk mengatakan "sertakan semua orang setiap saat". Namun, sebenarnya mempraktikkan ini setiap hari melalui kata-kata dan gerak tubuh yang baik bisa jadi sulit. Menjadi inklusif dan adil berarti Anda terbuka dan mengundang orang lain yang mungkin memiliki minat yang sama!



Ide Ekstensi

- Di Perpanjangan Rumah: Kirim pembersih pipa sisa ke rumah dan minta siswa melanjutkan permainan ini bersama keluarga mereka. Mintalah mereka melaporkan kembali tentang apa yang dibuat oleh orang yang mereka cintai. Mereka bahkan dapat membawa mereka masuk dan membuat kelas menebak sebelum mereka menjelaskan.
- Buatlah bagan dengan 6 bidang yang Anda cakup (Pembelajaran, Olahraga, Atribut Pribadi, Bakat, Keluarga, Budaya/Keyakinan). Isi bilah dengan menghitung berapa banyak siswa yang membuat sesuatu dalam setiap kategori.

Permintaan Notebook RAK (Lihat Proyek Notebook RAK di unit Respect untuk detail lebih lanjut):

- Gambarlah (atau tempelkan) kreasi Anda.
- Di bawah kreasi Anda, jelaskan bagaimana hal itu berhubungan langsung dengan Anda. Bagaimana itu menggambarkan atau mewakili Anda?



DITUNJUK OLEH CASEL
SEBAGAI PROGRAM YANG
DIREKOMENDASIKAN
UNTUK PEMBELAJARAN
SOSIAL DAN EMOSIONAL.

Kolaborasi untuk Pembelajaran Akademik, Sosial, dan Emosional (**KASEL**) telah meninjau program SEL berbasis bukti sejak tahun 2003. Kindness in the Classroom® memenuhi Program SElect CASEL dan disertakan dalam Panduan CASEL untuk Program Pembelajaran Sosial dan Emosional yang Efektif.

Kebaikan di Kelas® memenuhi atau melampaui semua kriteria CASEL untuk pemrograman SEL berkualitas tinggi. Kebaikan di Kelas® menerima sebutan tertinggi CASEL untuk pemrograman SEL berkualitas tinggi.

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