

Kegagalan Ta-Da!

Permainan ini dirancang untuk membantu siswa merangkul dan bahkan merayakan kegagalan. Seringkali kita takut untuk mencoba hal-hal baru karena kita tidak ingin gagal, atau lebih buruk lagi, kita percaya bahwa kegagalan berarti kita tidak akan pernah bisa melakukan sesuatu dengan baik. Proyek ini membantu siswa melihat kegagalan sebagai “Frequent Attempt In Learning” (F.A.I.L.).

Konsep Kebaikan

Keberanian, Kebaikan

Jangka Waktu Proyek

25-30 menit

Bahan yang Dibutuhkan

❑ Tidak ada bahan yang dibutuhkan

Pertama, jelaskan kepada siswa bahwa sebagai cara untuk mengakhiri unit mereka tentang keberanian, Anda akan berbicara tentang apa yang menghalangi kita untuk menjadi berani: pemikiran tentang kegagalan. Diskusikan dengan siswa bahwa kegagalan seharusnya dilihat sebagai kesempatan untuk berkembang dan mencapai tujuan! Sebagian besar, jika tidak semua, orang sukses pernah mengalami kegagalan dalam hidup mereka. Namun, mereka terus maju dan mencapai tujuan mereka karena mereka melihat kegagalan sebagai “Frequent Attempt In Learning” (GAGAL). Jadi, kegagalan bukanlah sesuatu yang harus ditakuti tetapi sesuatu yang diharapkan, diterima, dan dirayakan! Itu berarti Anda bisa melakukannya selanjutnya lebih baik waktu!

Memeriksa pemahaman siswa ini dengan menunjukkan tangan formatif cepat, anggukan kepala atau penegasan lainnya, dan kemudian lanjutkan ke aktivitas.

Mintalah siswa berdiri dalam lingkaran besar dan memikirkan tentang sesuatu yang mereka coba dan membuat kesalahan atau gagal. Ini harus menjadi sesuatu yang cukup kecil (tidak mendapat nilai A pada tes atau tidak membuat tim yang mereka coba atau melewatkan satu nada dalam resital musik mereka). Atau, jika siswa merasa tidak nyaman berbagi peristiwa nyata, mereka dapat mengarang sesuatu. Berikan setiap orang waktu beberapa menit untuk memikirkan sesuatu, termasuk Anda!

Kemudian, pertama-tama, modelkan apa yang akan dilakukan siswa selanjutnya. Satu per satu (baik di sekitar lingkaran atau "gaya popcorn" di mana orang melompat secara acak), mereka menyatakan, sekeras dan sebangga mungkin, apa yang membuat mereka kacau atau gagal. Ini harus singkat, tanpa penjelasan panjang; hanya pernyataan (mis., "Saya menyanyikan solo di konser paduan suara dan lupa beberapa kata!"). Setelah selesai, seluruh lingkaran bertepuk tangan dan bersorak dengan liar. Orang di tengah membungkuk dalam-dalam dan kembali ke tempatnya. Kemudian orang berikutnya pergi.

Bungkus:

Bawa siswa kembali ke keadaan tenang dan minta mereka duduk di lingkaran mereka atau di meja mereka. Tanyakan kepada siswa bagaimana rasanya mendapat tepuk tangan setelah mengakui kegagalan.

Undang tanggapan siswa.

Tanyakan berapa banyak yang telah mencoba atau akan mencoba hal yang gagal lagi.

Akhiri dengan afirmasi kelompok dari akronim untuk gagal: Upaya yang Sering Dalam Pembelajaran

Hasil Pelajaran yang Diusulkan:

Siswa akan:

- Pelajari akronim GAGAL: Upaya Sering Dalam Belajar
- Berlatih merangkul kegagalan sebagai peluang untuk sukses.

Aktivitas Ekstensi:

- Bagikan contoh individu terkenal yang "gagal" dalam sesuatu sebelum berhasil. Albert Einstein, J.K. Rowling, dan Oprah Winfrey adalah beberapa contohnya. Anda dapat menemukan orang lain di sini: <https://www.lifehack.org/articles/productivity/15-highly-successful-people-who-failed-their-way-success.html>



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/>