

# Chiedere il permesso

Quando ti ritrovi al di fuori della cerchia sociale, del gioco o dell'attività a cui vuoi veramente partecipare, come chiedi il permesso di unirti? Questa attività consentirà agli studenti di esercitarsi con questa complicata abilità attraverso il gioco di ruolo.

## Inclusività Sub-Concetti

Correttezza, Gentilezza

## Orario della lezione

45 minuti

## Materiali richiesti

- ☐ Posso giocare anch'io? Di Mo Willems
- ☐ Chiedi il permesso Schede scenario

## 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:

- Dimostrare come chiedere il permesso in nuove situazioni sociali.
- Pratica l'equità durante una serie di attività di gruppo.
- Dimostrare inclusività incorporando nuovi amici mentre si avvicinano a un gioco o un'attività.

## Connessione insegnante / cura di sé

Anche da adulto, può essere difficile essere il "nuovo arrivato". Ogni nuovo lavoro, ogni trasloco, ogni volta che i tuoi figli passano a una nuova scuola, si traduce in un nuovo gruppo di persone da incontrare! Uno degli aspetti più impegnativi di questi nuovi inizi è invitarti in circoli sociali già formati. Mentre presenti questa preziosa lezione ai tuoi studenti, prenditi del tempo per riflettere su come ti senti quando ti viene richiesto. Se sei più introverso, metterti in gioco il primo giorno potrebbe sembrare impossibile. Inizia lentamente e identifica una persona alla settimana da avvicinare. È sicuramente più facile cercare piccoli gruppi di 2-3 persone piuttosto che avvicinarsi a un gruppo più numeroso. All'estremità opposta, gli estroversi possono imbattersi COME prepotente, loquace o addirittura rumoroso. Cerca di essere coinvolto in modi produttivi attraverso comitati, riunioni o altre attività che concentrano la tua energia nervosa. Che tu sia un introverso, estroverso o una via di mezzo, chiedere il permesso in nuove situazioni sociali può essere snervante. Ma la pratica rende perfetti, quindi esci!

## Suggerimenti per studenti diversi

- Chiedi agli studenti avanzati di identificare ulteriori scenari che potrebbero portare a un bisogno di inclusività.
- Passa ogni scheda dello scenario in modo che tutti gli studenti possano vedere l'immagine da vicino per aumentare la comprensione.
- Usa una carta come esempio e simula lo scenario con uno studente avanzato, se possibile.



## Condividere

5 minuti

Chiedi alla tua classe di dividersi in 2 squadre e giocare a Red Rover per praticare l'inclusività.

- Ogni squadra unisce le mani. La prima squadra chiama un giocatore dell'altra squadra dicendo: "Red rover, red rover, manda (nome qui) subito!"
- Se quella persona riesce a spezzare la catena umana, può scegliere qualcuno di quella squadra per tornare con loro. Se non spezzano la catena, cambiano squadra e restano dall'altra parte.

Dopo aver giocato per 5-7 verbali chiedono agli studenti l'equità e l'inclusività:

- Come siamo riusciti a praticare l'inclusività durante il nostro gioco?
- Abbiamo giocato correttamente durante il nostro gioco?
- Come puoi mostrare equità quando giochi? (Potrebbero non saperlo ancora, ma puoi piantare il seme: non imbrogliare, essere un buon sport, fare a turno, condividere, ecc.)

Di proposito non c'è abbastanza tempo perché tutti possano venire durante questo gioco. Potresti ricevere commenti del tipo: "Non è giusto che non sia stato chiamato!". Spiega che l'obiettivo di oggi è parlare di equità e di come si presenta.



## Ispirare

### Chiedere il permesso e la correttezza

7-10 minuti

Sei mai stato da solo al parco o al parco giochi e hai visto altri bambini giocare a un gioco che sembrava divertente? Cercare di essere inclusi in un gioco a volte può sembrare molto spaventoso, ma non deve esserlo. Usando parole gentili, azioni rispettose e un atteggiamento premuroso può aiutarti e aumentare le tue possibilità di essere incluso. Sebbene possa essere difficile avvicinarsi a un gruppo di persone e chiedere il permesso, il modo in cui ti avvicini a loro può fare un'enorme differenza!

E quando qualcuno chiede di unirsi al tuo gioco? Come reagisci? Pratici l'inclusività e l'equità e li lasci giocare? L'equità è trattare gli altri in un modo che non favorisce alcuni rispetto ad altri. Sai cosa significa? Gli amici gentili permettono a chiunque di unirsi al loro gioco. Quando scegliamo solo i nostri amici preferiti e tralasciamo gli altri, è ingiusto. Come puoi essere un amico gentile?

**Ora della favola: *Posso giocare anch'io?* Di Mo Willems**

10 minuti

Per una versione di lettura ad alta voce, fare clic su questo collegamento: <https://www.youtube.com/watch?v=Yexn9QXoD3Y>

**RANDOM ACTS OF KINDNESS**  
FOUNDATION®

In questa storia Elefante e Maiale stanno giocando a palla e vengono avvicinati da Snake, che chiede il permesso di unirsi al loro gioco. Passano il tempo a pensare se praticheranno l'inclusività. (Fare una pausa durante questa parte della storia e chiedere cosa stanno facendo; questo è un buon momento per rivedere il significato di inclusività ed equità).tredomande:

- In che modo Snake ha chiesto il permesso di partecipare al gioco?
- Cosa è successo quando si sono resi conto che il serpente non aveva braccia come loro?
- Come hanno cambiato il gioco in modo che anche Snake potesse giocare?



## Potenziare

3-5 minuti

Gli studenti si eserciteranno a chiedere il permesso, praticare l'inclusività e mostrare equità attraverso il gioco di ruolo. Usando le carte scenario fornite di seguito, elabora ogni carta usando studenti diversi per ogni gioco di ruolo. Per assicurarti che tutti abbiano un turno, usa i bastoncini dei ghiaccioli con i nomi sopra per selezionare casualmente le parti del ruolo. Quando finisci i bastoncini per i ghiaccioli, tutti hanno partecipato!

Di seguito sono inclusi i seguenti scenari:

- Un nuovo studente arriva in classe e l'insegnante gli permette di scegliere un banco/posto vuoto dove sedersi. Ci sono 3 posti liberi.
- Uno studente esce tardi per la ricreazione e vede un gruppo di bambini che giocano nella sabbiera.
- Uno studente ama il basket e vuole unirsi al gioco.
- Uno studente si avvicina all'area del blocco, ma tutti i blocchi vengono utilizzati da altri 3 studenti che hanno costruito un castello.



## Riflettere

3-5 minuti

Chiedi alla tua classe di riunirsi nell'area oraria della tua comunità/circolo.

- Quali sono alcuni modi in cui le persone sono state in grado di chiedere il permesso di partecipare?
- Come hai mostrato inclusività quando gli altri hanno chiesto di giocare?
- Come hai mostrato correttezza quando qualcuno voleva unirsi a te?
- Cosa puoi fare se qualcuno vuole unirsi a te, ma non può giocare al gioco che stai giocando?



## Idee di estensione

- Usa le carte vuote per aggiungere scenari di vita reale come li vedi in classe durante tutto l'anno. Alla fine della giornata o come conclusione settimanale, presenta lo scenario e interpretalo come strumento per discutere di inclusività ed equità.
- Aggiungi le carte scenario al tuo finto centro di gioco per esercitarti in modo indipendente durante i centri.



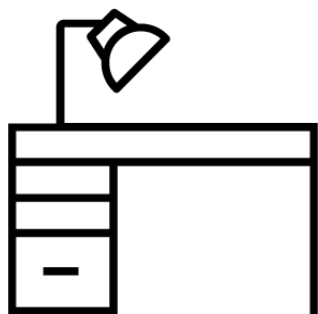


DESIGNATO DA CASEL  
COME PROGRAMMA  
CONSIGLIATO PER  
L'APPRENDIMENTO  
SOCIALE ED EMOTIVO.

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.

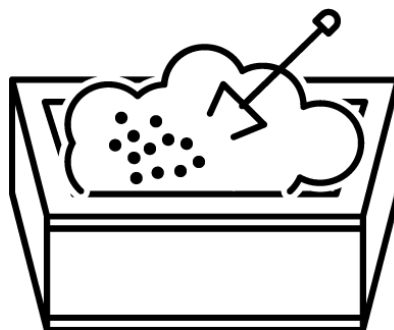
<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>



### scenario 1

Un nuovo studente arriva in classe e l'insegnante gli permette di scegliere un banco/posto vuoto dove sedersi. Ci sono 3 posti liberi.

Scrivania di Awesome del progetto Noun



### Scenario 2

Uno studente esce tardi per la ricreazione e vede un gruppo di bambini che giocano nella sabbiera.

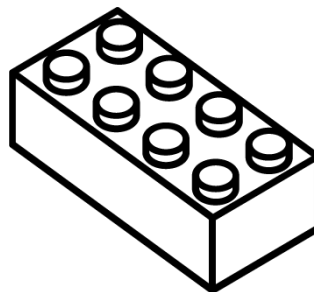
Icona sandbox di priyanka del progetto Noun



### Scenario 3

Uno studente ama il basket e vuole unirsi al gioco.

Pallacanestro di Hasan del Progetto Nun



### Scenario 4

Uno studente si avvicina all'area del blocco, ma tutti i blocchi vengono utilizzati da altri tre studenti che hanno costruito un castello.

lego di Gerardo Martin Martinez del progetto Noun