

Quem está me ajudando?

Este projeto é semelhante ao clássico jogo Secret Santa que muitos de nós já experimentamos. A premissa desse jogo é que você escolha um nome e depois presenteie secretamente a pessoa sem nunca se identificar. Este projeto é semelhante, embora se concentre na utilidade e não em um presente concreto. Cada aluno se concentrará em atos aleatórios de ajuda para um colega escolhido aleatoriamente durante uma semana escolar inteira. O problema é não ser pego sendo útil. Será preciso pensar um pouco sobre como ajudar os outros sem ser solicitado ou reconhecido.

Cuidador Sub-Conceitos)

Prestatividade, Bondade

Prazo do projeto

25-30 minutos

Materiais requeridos

- ❑ Varia dependendo do ato de bondade decidido pelos alunos



**DESIGNADO POR CASSEL
COMO PROGRAMA RECOMENDADO
PARA O APRENDIZADO SOCIAL E EMOCIONAL.**
Consulte a última página para obter detalhes.

Observação: Muitos, muitos alunos provavelmente serão pegos e tudo bem! A parte importante é que você não está tentando ser notado. Não se trata de receber elogios por sua utilidade, mas sim de ajudar sem ser solicitado ou reconhecido!

Passo 1:

Com a classe, faça um brainstorm de algumas ideias sobre como ser útil para os outros. Quais são algumas coisas que posso fazer pelos outros sem que eles peçam? (Os exemplos podem incluir: empurrar a cadeira, recolher o lixo, apontar o lápis, etc.). Você pode querer discutir alguns limites para este projeto: espaços pessoais como casacos, mochilas e escrivaninhas internas estão fora dos limites.

Passo 2:

Peça a cada aluno que selecione aleatoriamente o nome de outro aluno da classe. Você pode usar palitos de picolé com nomes ou apenas colocar todos os nomes em um chapéu. Isso se tornará a pessoa secreta para ajudar. Lembre-se: o objetivo é ajudar sem ser pego! Como você pode ajudar sem ser solicitado ou reconhecido?

Etapa 3:

Dê aos alunos uma semana para ajudar seus colegas de classe. Pode ser útil anotar quem cada pessoa escolheu para que você possa incentivá-la durante a semana. No início de cada dia, lembre os alunos de procurar maneiras especiais de ajudar o amigo escolhido. Dê ideias com base em sua programação.

Passo 4:

No final da semana, peça a cada pessoa que compartilhe uma maneira pela qual recebeu ajuda anônima. Além disso, peça a cada pessoa que revele sua pessoa secreta e pelo menos uma maneira pela qual tentou ajudá-la.

Atividade de Extensão

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

Como classe, selecione outra classe na escola e repita esta atividade fazendo pequenos atos de ajuda para eles durante a semana!



DESIGNADO POR CASEL
COMO PROGRAMA
RECOMENDADO PARA
APRENDIZADO SOCIAL E
EMOCIONAL.

O Colaborativo para Aprendizagem Acadêmica, Social e Emocional (**CASEL**) revisa programas SEL baseados em evidências desde 2003. Kindness in the Classroom® atende ao Programa SElect da CASEL e está incluído no Guia CASEL para Programas Eficazes de Aprendizagem Social e Emocional.

Kindness in the Classroom® atendeu ou superou todos os critérios da CASEL para programação SEL de alta qualidade. Kindness in the Classroom® recebeu a mais alta designação da CASEL para programação SEL de alta qualidade.

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