

# Vem är du?

Den här lektionen använder ett bingo av rensortstyp för att uppmuntra naturlig delaktighet i ditt klassrum när eleverna letar efter klasskamrater som omfattar 30 olika talanger, styrkor och egenskaper.

**Delkoncept för delaktighet**

Vänlighet

**Lektionens tidsram**

45 minuter

**Nödvändigt material**

- ☐ Bingokort
- ☐ Pennor

**Standardkarta**

Den här lektionen överensstämmer med CASEL-kompetenser, nationella hälsoutbildningsstandarder och gemensamma centrala statliga standarder. Vänligen se [Standardkarta](#) för mer information.



DESIGNERAD AV CASEL  
SOM ETT REKOMMENDERAT PROGRAM  
FÖR SOCIALT OCH EMOTIONELLT LÄRANDE.  
Se sista sidan för detaljer.

**Lektionens mål**

Eleverna kommer att:

- Upptäck talanger och styrkor hos klasskamrater.
- Använd inkludering för att inkludera varje elev i rummet i viss kapacitet under bingospelet.

**Läroslutning/Självvård**

Förmågan att arbeta tillsammans i ett team är en som används under hela våra vuxna liv. Din undervisningspartner, din klassspecifika lärargrupp, din skola och till och med ditt distrikt drivs alla av strukturerade team som måste hitta en gemensam grund för att uppnå ett gemensamt mål. Ditt tilldelade team korrelerar dock inte nödvändigtvis med ditt önskade team. De färdigheter du använder i ditt klassrum varje dag kan och bör tillämpas på de olika team, kommittéer och styrelser du sitter i både i skolan och utanför. Förvänta dig inte att vara perfekt. Vi har alla våra fel. Det är lättare att se utåt än att personligen reflektera. Innan du börjar klaga eller kämpa med din grupp, ställ dig själv dessa tre frågor: Hur kan jag hjälpa? Hur kan jag vara ett problem för andra? Hur kan jag hjälpa saker att gå rätt? Vi har alla styrkor och svagheter. Att vara öppen med dem kan hjälpa dig i alla lagsituationer. Var på förhand om både vad du kan erbjuda och var du kan kämpa!

**Tips för olika elever**

- Arbeta med en partner som skriver ner svaren på bingobladet åt dem.
- Ha två kopior av bingobladet: ett tomt för att fylla i och det andra ifyllt med allt de är bra på för att hjälpa dem att svara på andras frågor.



## Dela med sig

5-7 minuter

Med hjälp av "Vem är jag?" kalkylblad från den senaste lektionen, spela följande gissningslek:

- Välj en av styrkorna från varje papper och läs den högt, så att klassen kan gissa vilken person du lyfter fram.

*Hur känns det att vara med i denna aktivitet? Hur kändes det att få fram dina styrkor? Låt oss fortsätta vår diskussion om inkludering genom att arbeta på att lära känna våra klasskamrater ännu bättre!*



## Inspirera

### Utforska inkludering

5-7 minuter

Gå igenom hur viktigt det är att inkludera andra i en mängd olika inställningar. Vi tänker ofta på inkludering under lektid och raster, men vi vill se till att alla är inkluderade även under inlärningstiden! Ordet inkludering är bara ett fint sätt att säga att alla förtjänar att inkluderas. Lyssna på likheterna mellan dessa två ord: INKLUDERA och INKLUDERA. När vi inkluderar andra visar vi vänlighet och inkludering!

Förklara att det krävs vänlighet, rättvisa och mod för att utöva inkludering. Vi kan hjälpa andra att känna sig inkluderade helt enkelt genom att be dem att gå med oss när vi skapar inlärningsgrupper, berömma dem när de får ett korrekt svar och le när de pratar.



## Bemyndiga

15 minuter

Eleverna kommer att öva på inkludering under ett bingospel för rensningsjakt.

Förklara att nu när vi har kommit på några saker som var och en av oss är bra på, kommer vi att spela ett spel för att också lära oss om andras talanger och förmågor. Passa ut Vem är du? Bingoblad och förklara de olika kategorierna. Ge följande instruktioner:

- Lägg märke till att det finns flera olika typer av talanger eller förmågor på arket. Ydu måste hitta någon i klassen som utvecklar den talangen eller förmågan och få dem att skriva sitt namn i rutan. Varje ruta bör ha ett annat namn. Du kan inte använda någons namn mer än två gånger. Den som först får fem i rad vinner en bingo! Den som fyller hela arket först vinner också en bingo!

Ge eleverna tid att spela spelet och dela ut priser om så önskas.



## Reflektera

5 minuter

- Vilka egenskaper beundrar du som andra människor har?
- Hur är det snällt att känna igen andra människors styrkor, talanger och förmågor?
- Hur visar vi delaktighet när vi spelar det här spelet? Hur kan vi fortsätta detta ut i vår vardag hemma?
- Finns det tillfällen då det är svårare att se vad någon annan är bra på?

*Inkludering är inte bara för spel och att få vänner. Vi måste inkludera andra under inlärningstiden också. När vi övar inkludering och behandlar andra rättvist under tiden för kooperativ inlärning, är vi snälla mot alla elever i vår klass. Det är lättare att lära sig när alla är med! Var medveten om hur du behandlar andra, speciellt människor du inte känner så väl eller känner att du inte har något gemensamt med; När du övar inkludering kan du bli förvånad över vilka talanger du upptäcker!*



## Förlängningsidéer

- Utöka det här spelet till att inkludera klasser och/eller betyg. Ändra reglerna så att spelare inte kan ha några dubletter av namn. Du kan också öka svårigheten genom att inte tillåta spelare att inkludera kamrater i sin egen klass!

RAK Notebook Prompt (se RAK Notebook Project i Respect-enheten för mer information):

- Skapa ett enkelt T-diagram i din anteckningsbok. På vänster sida, lista 2-3 personer i din klass som du inte känner så väl. Om du är mycket bekant med alla, välj personer du inte är nära vän med. På motsvarande högra sida, lista 3 saker du har gemensamt med dem. Om du kämpar för att komma på 3 saker, gör en ansträngning denna vecka för att söka upp dem, inkludera dem i en aktivitet. Lägg till dina nyupptäckta likheter i ditt diagram!



DESIGNERAD AV CASEL  
SOM ETT  
REKOMMENDERAT  
PROGRAM FÖR SOCIALT  
OCH EMOTIONELLT  
LÄRANDE.

Samarbetet för akademiskt, socialt och emotionellt lärande (CASEL) har granskat evidensbaserade SEL-program sedan 2003. Kindness in the Classroom® uppfyller CASELs SELECT-program och ingår i CASEL Guide till effektiva sociala och känslomässiga lärandeprogram.

Kindness in the Classroom® uppfyllde eller överträffade alla CASELs kriterier för högkvalitativ SEL-programmering. Kindness in the Classroom® fick CASELs högsta beteckning för högkvalitativ SEL-programmering.

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

**RANDOM ACTS OF KINDNESS**  
FOUNDATION®

# Vem är du? BINGO spel

Vägbeskrivning: Försök att hitta någon som har talangen eller förmågan skriven i rutorna nedan. Den första personen som får fem i rad vinner en BINGO! Den första personen som avslutar hela kortet får också en BINGO!

Talangfull fotbollsspelare  NAMN _____	Gillar att spela piano  NAMN _____	Tycker om att vara med djur  NAMN _____	Älskar att spela basket  NAMN _____	Är bra på matte  NAMN _____
Lyssnar bra på andra  NAMN _____	Gillar att leka med yngre barn  NAMN _____	Bra på att bygga saker  NAMN _____	Bra på att vissla  NAMN _____	Bra på att spela baseboll  NAMN _____
Tycker om vetenskapsprojekt  NAMN _____	Bra på en sport  NAMN _____	<b>GRATIS PLATS (skriv din talang nedan)</b>	Gillar att läsa  NAMN _____	Bra på att hjälpa andra  NAMN _____
Älskar att simma  NAMN _____	Tycker om att berätta skämt  NAMN _____	Tycker om att skriva berättelser  NAMN _____	Tycker om datorspel  NAMN _____	Tycker om att berätta historier  NAMN _____
Tycker om att prata med äldre människor  NAMN _____	Bra på att måla eller rita  NAMN _____	Spelar ett instrument  NAMN _____	Älskar att plantera blommor  NAMN _____	Bra på att dansa  NAMN _____

