

仁慈游行

勇气单元的本课通过创建善意横幅来重点关注学校环境中的善意。然后，你们的班级将鼓起勇气发起爱心游行，邀请其他人签署爱心誓言并参加游行。

勇气子概念
善良

课程时间
45 分钟。

所需材料

- ❑ 2 根木钉或扫帚
- ❑ 6英尺长的屠夫纸
- ❑ 基本美术用品
- ❑ 用于互相抛掷的软球

标准地图
本课程符合 CASEL 能力、国家健康教育标准和共同核心州标准。请参阅[标准地图](#)了解更多信息。



由案件指定
作为推荐计划
用于社交和情感学习。
详情请参阅最后一页。

课程目标

学生将：

- 承诺每天在学校善行。
- 解释如何善待我们的学校需要勇气。

教师联系/自我照顾

每个老师的最终目标是一个友善和受人尊重的班级。当我们每天度过 8-10 小时的环境自然而然地以友善作为默认反应时，我们就能够更轻松地教授我们所需的学术内容。当你进入学年的最后几周和几个月时，你一开始建立的积极环境可能会有所减弱，因为学生们对暑假变得更加焦躁。

可以这么说，现在是调整善意的最佳时机。尽管你陷入了年终考试、成绩和聚会的泥潭，但每天开始时花一点时间，集中一点善意会给你的课堂环境带来奇迹。一个想法是在索引卡上写一堆令人振奋的笔记，并让每个孩子在晨会期间从碗中选择一个。当他们被请到办公桌前时，请他们大声朗读他们的善意卡。不仅每个孩子都会受到鼓励，而且你可能会发现善良是有感染力的！

给不同学习者的建议

- 让学生画出一幅他们如何善待学校的图画。
- 选择容易分散注意力的学生作为善意横幅持有者，以提高对任务的注意力。
- 创作一首简单的善意口号，以增加游行期间的参与度。



分享

5分钟

使用球, 进行善意抛球。

让全班同学在会议区围成一圈。

在把球扔给他们之前, 说出一个人的名字以及你对他们感激/感谢的一件事。示例: 金斯利在四格游戏中总是包括我!

一旦你把球扔出去, 你就会退出比赛。

接住球的人必须选择另一个人, 说出他们的名字和关于他们的一件好事, 然后将球扔给他们。

当最后一个人接到球时, 他们会说一些关于老师的好话, 然后把球扔出去, 游戏就结束了。



启发

勇敢善待我们学校

5-7分钟

复习本单元第一课中对环境友善(学校)的解释。

善待环境(学校): 我们的学校是每天学习的好地方。为什么? 因为我们每个人都尽自己的一份力量来保证每一天的安全、快乐和热情。你们勇敢地选择通过善待我们的材料、尊重我们的空间以及在操场上保持安全来表达对学校的善意, 这些都助于使我们的学校成为今天美好的学习环境!

勇气学院

5-7分钟

在白板上画一幅简单的校舍图。询问全班同学如何勇敢地为我们学校表达善意。当他们回答时, 在学校内写下文字和/或画一些简单的图画。

- 如果需要, 可以将您的答案变成一个简单的列表。



赋能

20 分钟

说明您将在全班制作一面友善横幅，向学校展示他们如何有勇气每天善待学校空间。每个学生(和老师！)都会在横幅上签名以示团结。随后，我们将举行爱心游行，邀请全校师生加入我们的行列，共同承诺善待学校！

- 使用一张长的屠夫纸(最好是 6 英尺或更长)，写下以下句子开头：

“我保证通过……向我们学校表达善意。”

- 将纸铺在地板上，让每个学生签下自己的名字，并画/写出句子开头的答案。
- 如果学生遇到困难，请参考之前的勇气学院活动。
- 当每个人都有机会在横幅上添加内容并签名后，将横幅的正面和背面粘贴到 2 个销钉(或两个扫帚柄)上以创建横幅。
- 指定两名学生作为横幅持有者，开始你的爱心游行！
- 当您经过大厅里的人们时，邀请他们在您的善意横幅上签名，并加入您的行列，向学校表达善意！
- 在班级外的走廊上展示您的善意横幅，如果允许的话，甚至可以在学校前面展示您的善意横幅！



反映

5-7分钟

开始新事物并邀请其他人加入你需要勇气。今天我们的爱心游行很有趣，但也很勇敢！我们能够用我们的勇气激发整个学校的善意。现在我们必须勇敢地兑现我们的承诺，真正为我们的学校带来每一天的善意！



扩展想法

- 在家里，让每个学生也为自己的家制作一个较小的迷你横幅。开头可以说：“我保证通过……对我的家表示友善”，让学生添加他们的答案，然后邀请与他们同住的其他人也签名！



由案件指定
作为社交和情感学习的推荐
项目。

学术、社交和情感学习协作组织(卡塞尔)自 2003 年以来一直在审查基于证据的 SEL 计划。Kindness in the Classroom® 符合 CASEL 的 SElect 计划, 并包含在CASEL 有效社交和情感学习计划指南。

Kindness in the Classroom® 达到或超过了 CASEL 高质量 SEL 编程的所有标准。Kindness in the Classroom® 获得了 CASEL 高质量 SEL 编程的最高称号。

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