

LECKE: RÉSZÖSSZEFOGLALÁS

Gyülekezeti óraszám: 0. Egyházi iskolák óraszám: 1.

ÓRAVÁZLAT JAVASLAT

Kognitív cél: A tanultak elmélyítése és felidézése.

Affektív cél: A parancsolatok megtartására irányuló szándék erősítése.

Pragmatikus cél: Keresse a saját életében a parancsolatok megtartásának lehetőségeit.

Óra fő része	Javaslatok	Taneszköz, célhoz Kapcsolódás
Feldolgozási javaslat	<p><u>1. változat</u></p> <p>A MFEI feladatait oldjuk meg. MFEI: 1-6 Frontális munka, ellenőrzéssel MFEI 7: személyes jellegű feladat, egyéni munka</p>	MFEI 1-7. feladat
	<p><u>2. változat</u></p> <p>A MFEI első 6 feladatát 2-3 fős csoportokban oldják meg a tanulók, csapatversenyként. A MFEI 7. feladata lehet szorgalmi házi feladat.</p>	MFEI 1-6. feladat
	<p><u>3. változat</u></p> <p>1. Rajzoljuk fel a táblára a munkáltatásnál javasolt szimbólumokat (piramis körvonala, mellszobor körvonala, száj, templom körvonala), és azokhoz kapcsolódva elevenítsük fel a parancsolatokat!</p> <p>2. Társasjáték segítségével ismételjük át az eddig tanult parancsolatokat és a hozzájuk tartozó bibliai történeteket.</p> <p>Többféle játéktábla is megfelelő lehet, amin találunk valamilyen módon kiemelt (pl. színes) mezőket. A kiemelt mezőkön húzzanak a tanulók (nagyobb létszám esetén csoportok) kérdéskártyát! A helyes válaszokat pontozzuk. A pontgyűjtés és a célbaérés együttesen dönthetik el, ki lesz a győztes. A játéktáblához igazodva előre tisztázzuk a gyerekekkel a játék szabályait.</p> <p>A kérdéskártyákat előkészíthetjük az órára, vagy a tanulókkal együtt is előkészíthetjük. A kérdéskártyákon állhatnak pl.:</p> <p>- a TK Bibliai kvíz kérdései,</p>	<p>A munkáltatásoknál készített kártyák a parancsolatokhoz</p> <p>Társasjáték-tábla Bábuk</p> <p>Előre elkészített, vagy előre átgondolt kérdéskártyák</p> <p>A társasjáték a tananyag átisméltése mellett a szabályokhoz való alkalmazkodás megélését is lehetővé teszi</p>

	<p>- a MFEI összefoglaló leckéje 1. feladatának kérdései, azzal a kiegészítéssel: Melyik parancsolathoz kapcsolnád a kérdést?</p> <p>- Mondj példát az 1. (vagy bármelyik) parancsolat megtartására!</p>	
--	--	--

TOVÁBBI ÖTLETEK:

Kinek a széke?

Beültetünk egy tanulót egy székbe, akinek az a feladata, hogy kitalálja, hogy ő kicsoda. Lehet választani az eddigi bibliai szereplőkből, fogalmakból és lehet vicces is, mert lehet néha magára az önként jelentkező gyerekekre gondolni.

Játék menete:

- önként jelentkező kimegy
- osztály kitalálja, hogy ki legyen ő
- gyorsan felidézzük a jellemzőket
- bejön a gyerek, leül a székre, és megkérdezi: Mi a véleményetek rólam?
- jelentkezik, aki szeretné mondani.

Pl.: Dávid:

- Te egy gazdag ember vagy.
- Te önző vagy.
- Téged szeret Isten.
- Szerelmes lettél. stb.

Pl. Szomorúság:

- Téged nem szeretnek az emberek.
- Téged Isten megváltoztat.
- Utálad az örömet. stb.

Ha kitalálja, akkor a játék végén elmondja az önként jelentkező:

Ez a szék ... széke.

Javaslat: legyen pörgős a játék, ha nem találja ki valaki, akkor az legyen a büntetése, hogy a következő körben ő kérdezzen először.