

ÖSSZEFOGLALÁS I. JÉZUS HÍV ÉS FORMÁL

Gyülekezeti óraszám: 1. Egyházi iskolák óraszám: 1.

ÓRAVÁZLAT JAVASLAT

Fő hangsúly: A Jézus követése iránti vágyakozás erősítése a tanult jézusi mondások és történetek felidézése által.

Kognitív cél: Az eddig tanultak átismétlése, elmélyítése önellenőrző kérdések segítségével.

Affektív cél: A Jézus követése iránti vágyakozás erősítése a tanult jézusi mondások és történetek felidézése által.

Pragmatikus cél: A tanult bibliai történetek értelmezése kreatív alkotások elkészítése révén.

Az óra fő részei	Javaslatok	Módszertani javaslatok, eszközök, felhasznált taneszköz
Motiváció, ráhangolás, előzetes ismeretek aktiválása	Igaz-hamis kérdések: a tematikai egység ismétlése Menete: <ul style="list-style-type: none">• Hittanoktató felteszi a kérdést.• A hittanosok mozgással egyszerre jelzik, hogy a választ igaznak vagy hamisnak gondolják. Igaz: ülve maradnak, hamis: felállnak.• Értékelés: önellenőrzés után kisötös 8-10 helyes válasz esetén. (Javasolt kérdéseket ld. az óravázlat-javaslat után.)	Kérdéssor 10 kérdéssel MFEI 44. o. 1. f. kérdéseit illetve a MFGY 35. o. 1. f. kérdéseit alapul véve.
Feldolgozási javaslat	Kiscsoportos feldolgozás A csoport adottságai szerint lehet választani a feldolgozás módszerei közül: <u>1. Gif animáció készítése</u> <ul style="list-style-type: none">• minden kiscsoport kap egy előkészített csomagot, amiben mindenféle tárgy található (apró játékok, papírlapok, egyéb kis tárgyak)• minden kiscsoport kap egy én-mondást, boldogmondást, vagy történetet, melyet a tematikai egység során vettünk (a témákban eltérés van a gyülekezeti és egyházi iskolai csoportok témái között)• a kiscsoportok a kapott tárgyakból 5-10 jelenetet, mozdulat terveznek meg, majd lefotózzák és belőlük gif fájlt készítenek Fontos: az alkotás fejezze ki: MIT JELENT SZÁMOTOKRA EZ A TÖRTÉNET/IGE?	kiscsoportonként 1-1 csomag tárgyakkal kártyák mondások-kal vagy történetekkel (Gif fájl készítése: androidos telefon esetében play áruházból letölthető bármely gif applikáció, amit óra végén akár törölni is lehet.

	<p>(Megjegyzés: gif helyett készíthetünk ppt-t is, ahol a diákat úgy állítjuk be, hogy azok nagyon gyorsan kövesség egymást.)</p> <p><u>2. Mozgó alkotás készítése</u> (ha nem áll rendelkezésre elég telefon)</p> <ul style="list-style-type: none"> • minden kiscsoport kap egy előkészített csomagot, amiben mindenféle tárgy található (apró játékok, papírlapok, egyéb kis tárgyak, ragasztó eszközök) • minden kiscsoport kap egy én-mondást, boldogmondást, vagy történetet, melyet a tematikai egység során vettünk (a témákban eltérés van a gyülekezeti és egyházi iskolai csoportok témái között) • a kiscsoportok a kapott eszközökből olyan tárgyat készítenek, amely kapcsolódik a kapott tananyaghoz, és mozgatható <p>Fontos: az alkotás fejezze ki: MIT JELENT SZÁMOTOKRA EZ A TÖRTÉNET/IGE?</p> <p>Bemutató:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A gif-et projektoron bemutatják a kiscsoportok. A többiek feladata kitalálni, hogy melyik bibliai Ige vagy történet kapcsolódik hozzá. • A mozgó alkotásokat bemutatják a kiscsoportok. Ugyanúgy ki kell találni a kapcsolódó bibliai alapot. 	Projektor, laptop
Házi feladat	Munkafüzet 1. feladat	MFEI 44-45. o. 1. f. MFGY 35-36. o. 1. f.

TOVÁBBI ÖTLETEK

GIF készítő program:

<https://ezgif.com/maker>

Kártyák én-mondások feldolgozásához:

A tankönyv 6. leckéjének aranymondásai úgy vannak szedve, hogy azokat kártyaként is használhatjuk. TK 27-29. o.

Igaz-hamis kérdések önellenőrzésre:

A munkafüzetek 1-es feladatának felhasználásával kérdéseket tesz fel a Hittanoktató. Ha igaznak tartják a hittanosok az állítást, akkor felállnak, ha hamisnak, akkor a helyükön maradnak. Kicsit nehezíthetjük a feladatot azzal, ha megkérjük a gyerekeket, hogy csukják be

a szemüket. Számolniuk kell közben a helyes válaszokat. A feladat végén önellenőrzés alapján kaphatnak 8-10 helyes válaszra egy kisötöst.

1. Boldogmondásoknak nevezzük azt a gondolatsort, melyet Jézus a Hegyi Beszédben mondott el. 8 példát hozott arra, hogy kik a boldogok.

Igaz ez? Ha **igaz**, akkor maradj a helyeden, ha hamis, akkor állj fel!

2. Mária és Márta egy testvérpár volt, akiket Jézus meggyógyított. Igaz ez? Ha igaz, akkor maradj a helyeden, ha **hamis**, akkor állj fel!

3. Jézus azt tanította a helyes sorrendről, hogy kérdezzük meg Istent, figyeljünk Rá, és tegyük azt, amit helyesnek gondolunk.

Igaz ez? Ha igaz, akkor maradj a helyeden, ha **hamis**, akkor állj fel!

4. A 10 szűz példázata egy olyan esküvőről szól, amely során az okos lányok felkészülten várnak a vőlegényre, míg a balgák nem készülnek fel a váratlan eseményre. Igaz ez? Ha **igaz**, akkor maradj a helyeden, ha hamis, akkor állj fel!

5. A bolond gazdag példázatában Jézus arról tanít, hogy hogyan kell okosan és bölcsen sok pénzt szerezni.

Igaz ez? Ha igaz, akkor maradj a helyeden, ha **hamis**, akkor állj fel!

6. Huszár Gál református lelkész és nyomdász is volt.

Igaz ez? Ha **igaz**, akkor maradj a helyeden, ha hamis, akkor állj fel!

7. Albert Schweitzer lelkész, orvos és orgonaművész is volt. I

gaz ez? Ha igaz, akkor maradj a helyeden, ha hamis, akkor állj fel!

8. Amikor Jézus a tengeren járt, akkor András azt több tanítványi is kérte, hogy odamehessen hozzá.

Igaz ez? Ha igaz, akkor maradj a helyeden, ha **hamis**, akkor állj fel!

9. Kornéliusz egy római százados volt, aki Kapernaumban élt, és keresztyén lett.

Igaz ez? Ha igaz, akkor maradj a helyeden, ha **hamis**, akkor állj fel!

10. Jézus megmentett egy asszonyt a halálra kövezéstől. Azt mondta, hogy az dobja az első követ, aki az írástudók és farizeusok közül, aki büntelen.

Igaz ez? Ha **igaz**, akkor maradj a helyeden, ha hamis, akkor állj fel!

Megjegyzés:

MFEI és MFGY 1. feladata az 1. kiadás leckesorrendjéhez kapcsolódik még. Az 1. feladat 8. és 9. kérdései nem a 2. tematikai egységhez tartoznak, hanem az 1-höz.

Élménypedagógiai játék: MICSODA VÁROS!

Időigény: 30 perc

Típus: záró

Szükséges eszközök: Lapok, amin a következő szavak szerepelnek: bank, szelektív hulladékgyűjtő, régiség bolt, keresztyénségi szaküzlet, papírdarabok csekkfüzethez, nyomda

Szimbólumok jelentése:

bank: olyan élmények, tudás, amit a hittanokon kapott a diák és fontos lett a számára

régiségbolt: azok a tulajdonságok, tettek, szokások, amin változtatni akar a diák

keresztyénségi szaküzlet: olyan tulajdonságok, tapasztalat, élmény, amelyeket szeretne még megszerezni a tanév folyamán

Játék lényege: A vásárlások és eladások során a diákok indirekt módon kifejezik, hogy milyen hatást gyakorolt rájuk a hittan. Megláthatjuk, hogy mit tartanak fontosnak. Ezzel a játékkal lehetőség van rákérdezni a lényegre, ami a tárgyi tudáson túl van. Mivel a csekkre nincs név írva, könnyebben leírnak valamit őszintén.

Instrukciók:

Ma elutazunk egy különleges városba. Lehetőségetek van ebben a városban kereskedni. Eladhattok, vásárolhattok. Kaptok egy-egy csekkfüzetet. Vannak olyan boltok, ahol pénzt szerezhettek, és van, ahol vásárolhattok. Ha eladtok valamit, akkor kaptok egy pecsétet a csekk könyvetekbe, és abból vásárolhattok. Ha megvásároltok valamit, akkor a csekket ott kell hagyni az üzletben. Ne felejtsetek el kitölteni a csekket. Csak az áru nevét kell ráírni, a ti neveteket nem.

A vásárlás végén pedig megnézzük, hogy mi maradt az üzletekben. És, ha akarjátok, megmutathatjátok egymásnak, hogy mit vásároltatok.

Megbeszélés:

- I. **Tények:** Könnyű volt-e a vásárlás? Mi okozott nehézséget az eladás során? Figyelted-e közben a többieket?
- II. **Érzések:** Melyik üzlet tetszett neked a legjobban? Miért? Hol érezted magad a legrosszabbul? Mi az, ami meglepett?
- III. **Tapasztalat:** Van-e valami, ami most fontossá vált a számodra a játék végén? Milyen tapasztalatot jelent neked ez a játék?

Eredeti játék: <http://kreativhittan.blogspot.hu/2013/10/visszajelzes.html>