

## TEMATIKAI EGYSÉG: A VILÁGUNK ISTENÉ

### Bevezetés a tematikai egységhez

Az első évfolyamon, tanév elején a gyerekek először a legfontosabbakkal ismerkednek meg. Miután egymást és a hittanórával kapcsolatos alapvető információkat megtudták, arról lesz szó, hogy kicsoda is Isten, akiről valamennyi hittanóra szól. A gyerekek megismerkednek a Szentírással, az alapvető református jellemzőkkel. A teremtés történetén keresztül felismerhetik, hogy ők is Isten teremtményei, akiket egy csodálatos világban helyezett Teremtőjük. Ez közösséget formáló erő minden teremtménnyel, de egyben feladatot is ad számukra, hogy őrizzék meg a teremtett világ szépségeit.

### 1. ISMERJÜK MEG EGYMÁST!

Gyülekezeti óraszám: 1. Egyházi iskolák óraszám: 1.

### VALLÁSPEDAGÓGIAI SZEMPONTOK

Az ismerkedés fontos és alapvető dolog a gyermekek életében. A tanév kezdetén vagyunk, ezért az ismerkedés több réttű lehet. Egyrészt meg kell ismerniük az iskolát, az osztálytársakat és a tanító néniket (bácsikat). A hittanórán ugyanakkor egy teljesen más területtel, Isten Igéjével és a hittanórával is meg kell ismerkedniük.

### ÓRAVÁZLAT JAVASLAT

**Fő hangsúly: Ismerjük meg egymást!**

**Kognitív cél:** A tanév fő témájának és a hittanóra tartalmának bemutatása.

**Affektív cél:** Az ismerkedés érzelmi háttérének feltérképezése. Biztatás és bátorítás.

**Pragmatikus cél:** A gyermekek biztatása és bátorítása a hittanórán való közös tevékenységre és a bevonódásra.

Az óra részei	Kapcsolódó tevékenység	Felhasznált taneszköz, módszertani javaslatok
<b>Motiváció, ráhangolás, előzetes ismeretek aktiválása</b>	<b>Bevezető gondolat:</b> Ki az, aki ismeri mindannyiunk nevét? (gyerekek találgatnak, Tanító néni stb.) És ki az, aki ismeri mindannyiunk nevét, és még az összes tulajdonságunkat is? Isten az, aki mindenkit nagyon jól ismer, és minden tulajdonságunkat is. Mi azonban még nem ismerjük egymást. Ezért most játszunk.  <b>Játéköttlet: Mi a kedvenc állatom?</b> Kérjük meg a gyermekeket arra, hogy mindenki válassza ki a kedvenc állatát – de ne árulja el előre a	Elég hely a körben álláshoz, vagy körbe rakott

	<p>többieknek. Álljunk vagy üljünk körbe velük és a gyerekek mutatkozzanak be a nevük és kedvenc állatuk elmondásával. Pl. Zsófi vagyok és a kedvenc állatom: a zsiráf.</p> <p><b>Bővítési javaslat:</b> Akár be is mutathatják a gyerekek a kedvenc állatuk hangját, vagy eljátszhatják a többiek előtt. Ha van rá lehetőség és idő, mielőtt elmondanák, le is rajzolhatják egy lapra.</p> <p><b>Tanács:</b> Jó, ha a hittanoktató maga is beszáll a játékba, de adjon mindenképpen időt a gyerekeknek arra, hogy a saját kedvenc állatukat kitalálhassák. A játék variálható kedvenc foglalkozással, kedvenc étellel, stb. is.</p> <p>A tankönyv „Beszélgessünk és játsszunk!” játékötletével kiegészíthetjük az ismerkedési játékot.</p>	<p>székek.</p> <p>Tk. 1. lecke</p>
<p><b>Feldolgozási javaslat</b></p>	<p><b>Ismerkedés Zsófiival és Tomival:</b> Mutassuk be a gyerekeknek a tankönyv két állandó szereplőjét: Zsófit és Tomit.</p> <p>1. Kérjük meg a gyerekeket, hogy mondják el, hogy szerintük milyen lehet Zsófi és Tomi. (Visszakapcsolódva az előbbi játékhoz: Mi lehet a kedvenc állatuk, ételük, színük stb.)</p> <p>2. Kérjük meg a gyerekeket, hogy mondják el, hogy szerintük Zsófi és Tomi miért járnak hittanra.</p> <p><b>Mi van a dobozban?</b> A hittanoktató egy dobozba tegye bele a Bibliáját. A dobozt csomagolja be díszesen, mint egy ajándékot. Ezt tegye ki az asztalra és mondja el a gyerekeknek, hogy valami nagyon értékes dolgot hozott magával, ami értékesebb, mint az arany és mint a drágakő. A gyerekek pedig találgathatnak, hogy mi található a dobozban. A találgatás után együtt bontsák ki a dobozt és beszélgessenek arról, hogy miért lehet „egy könyv” ennyire értékes az ember számára. A hittanoktató ez után beszélhet arról, hogy a hittanórán Istenről fogunk tanulni és olyan történetekről, amelyek a Bibliában vannak megírva.</p> <p><b>Beszélgetési lehetőség:</b> A tankönyv képei segítségével beszélgetés arról:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mi történik a hittanórán?</li> <li>- Mit gondolsz, mit ábrázolnak a képek?</li> <li>- Hol vannak a hittanosok most?</li> </ul>	<p>Tk. 1. lecke.</p> <p>Ezzel a játékkal megmutathatjuk a gyerekeknek, hogy miért járunk hittanra.</p> <p>Dobozba becsomagolt Biblia.</p> <p>A hittanoktató elmondhatja, hogy miért fontos neki a Biblia.</p> <p>Tk. 1. lecke, alsó kép. Mondjuk el, hogy általában mi történik az órán.</p>

	<b>Kapcsolódó feladat:</b> Munkafüzet 1. feladata.	Mfgy. 8. o. 1.f. vagy Mfei. 8. o. 1. f.
<b>Munkáltatás</b>	<b>Kapcsolódó feladat:</b> Munkafüzet 2. feladata	Mfgy. 9. o. 2.f. vagy Mfei. 9. o. 2. f.
<b>Házi feladat</b>	----	

## TOVÁBBI ÖTLETEK

### 1. Zsófi és Tomi:

Mutassuk be őket úgy, mint akik éppen elsős hittanórára kezdenek járni. Akár a gyermekek élettapasztalataiból is vehető ötlet hozzájuk. A lényeg, hogy Zsófi és Tomi megkedvelhető legyen a gyermekek számára, akik ugyanúgy tanévet kezdenek és hittanra járnak, mint ők is.

### 2. Drámapedagógiai játék: Ismerkedős

A játék leírása:

Az adott teret kitöltve sétálgatunk. A játékvezető utasításának megfelelően köszöntjük egymást.

1. Mosollyal köszönts a társad!
2. Fogj kezét a melletted elhaladóval!
3. Mosolyogj, fogj kezét, mutakozz be!
4. Legyen a köszöntés a Te pl.: kedvenc színed/állatod stb. (később visszautalhatunk erre a játékra: Pl.: Ki emlékszik Évi kedvenc színére?)

### 3. Drámapedagógiai játék: Kézfogástól-felülcsapásig

A játék leírása:

Kitöltjük a teret. A játék vezető utasítására párt keres magának mindenki. Fontos szabály, hogy minden utasításnál újabb párt kell keresni! Az utasítások:

1. Kézfogós barát: kezét fognak a gyerekek
2. Alulcsapós barát: alulról csapják össze a tenyerüket
3. Felülcsapós barát: fejük felett csapják össze a tenyerüket

### 4. Ha állat lennék, akkor...

Cél: bemutatkozás, azonosságtudat kialakítása

**KULCSSZAVAK: ISMERKEDÉS, IDENTITÁSTUDAT**

A résztvevők körben ülnek, és a következő módon mutatkoznak be: „A nevem Mónika. Ha állat lehetnék, rigó szeretnék lenni.” A következő résztvevő először bemutatja Mónikát, a rigót, majd ő következik. A játék addig tart, amíg mindannyian be nem mutatkoztak.

Variáció: A résztvevők röviden indokolhatják a választásukat.

Megjegyzés: Különösen 1. – 2. osztályban kedvelt a játék, de 3. – 4. osztályban is örömet okoz. Itt az indoklást is megpróbálhatjuk, érdekes és elgondolkodásra való válaszokat is kaphatunk (pl. oroszlán – mert az állatok királya, farkas – mert vad, cica – mert jól tud hízelegni stb.).

(Forrásanyag: <http://www.osztalyfonok.hu/cikk.php?id=177>)

### 5. Névhullám

Cél: Egymás nevének a megtanulása

## KULCSSZAVAK: ISMERKEDÉS

A gyerekek körben állnak. Egy gyerek a nevét mondja különleges hangsúllyal. A név gyorsan végighalad, hullámszik a körben ezzel a kiejtéssel. Utána egy másik gyerek folytatja.

Variáció: A különleges hangsúlyt egy mozdulat is kísérheti.

Megjegyzés: nagyobb létszámú csoport esetén unalmassá válhat a játék. Ideális létszám 10-12 fő.

(Forrásanyag: <http://www.osztalyfonok.hu/cikk.php?id=177>)

## 6. Pókháló névjáték

Cél: Egymás nevének megtanulása, az összetartozás érzésének átélése. (Általános iskolásoknak ajánljuk.)

### KULCSSZAVAK: ISMERKEDÉS, ÖSSZETARTOZÁS

Eszközök: egy fonalgombolyag jó erős fonallal (kooperációs gyakorlatként történő alkalmazásánál stopperóra)

A csoport, esetleg az osztály tagjai körben ülnek. Az első gyerek megfogja egy pamutgombolyag kezdő szálát, megmondja a nevét, és a gombolyagot átdobja az egyik társának. Ő is megmondja a nevét és tovább dobja a gombolyagot, és így megy tovább, amíg ilyen módon valamennyi tanuló részese a hálónak. A hálót aztán le kell fejteni olyan módon, hogy fordított sorrendben dobja vissza mindenki a gombolyagot annak a társának, akitől eredetileg kapta. A visszadobásnál mindig meg kell nevezni a fogadót.

Megjegyzés: A játék játszható nevek mondása nélkül is. Fontos, hogy a gombolyagot mindig a fonal fölött dobják. A játék ügyességet és figyelmet érdemel, fegyelmezettséget feltételez. Nagy létszámú csoport esetén javasoljuk a csoport kettéosztását: az egyik társaság figyeli a játékot, a másik játssza, majd szerepcseré.

(Forrásanyag: <http://www.osztalyfonok.hu/cikk.php?id=177>)

## 7. Mond meg a neved!

Kört alkotunk. Állunk vagy ülünk. A játékvezető mondja a saját nevét, odadobja valakinek a labdát, aki szintén megmondja a nevét, és továbbdobja a labdát valaki másnak, aki szintén megmondja a nevét, és így tovább. Addig játszunk, míg a csoportban mindenki sorra nem kerül.

Megjegyzés: olyan csoportnál, osztálynál javasolt, akik nem ismerik egymást.

(Forrásanyag: Drámagyakorlatok a bibliatanításban. Reménység Magjai Alapítvány. Bp. 2007)

## INSTRUKCIÓK A MUNKAFÜZET FELADATAIHOZ

### 1. feladat

„Az alábbi rajzon egy tantermet láttok. Színezzétek ki azt, ami a ti osztálytermetekben is van! Rajzoljátok bele, ha mást is láttok a teremben.”

a) „Rajzoljátok köré, ha mást is láttok a saját termetekben!

*Instrukció:* Ha nem fér el minden tárgy, akkor a rajz alatti és fölötti üres részre lehet rajzolni. Kérhetjük azt is a gyerekektől, hogy egy tárgyat rajzoljanak a rajzba, egyet pedig fölé.

b) „Ahol ültök, oda rajzoljátok be az óvodai jeleteket!”

*Instrukció:* Mivel a rajzon csak hat pad látható, mondhatjuk a gyerekeknek, hogy bármelyik padra rárajzolhatják a jelüket a rajzon.

**A témához felhasználható énekek:**

Református Énekeskönyv: 165. dics. Itt van Isten