

## Bible journaling- ilustracija biblijskog teksta

Učenici čitaju i izabiru rečenicu iz Biblije. Ovom metodom dublje promišljaju značenje i smisao biblijske rečenice te na kreativan način izražavaju doživljaj biblijske poruke.

Postupak:

Pročitati citat/ citate i Sv. Pisma, odabrati rečenicu. Promisliti svaku riječ, što govori meni? Što mi poručuje? Što govori o mom životu? Kako mogu primijeniti u svom svakodnevnom životu?

Označiti ključne riječi. Vizualizirati te riječi, a zatim razmisliti kako prikazati te riječi?

Učenici trebaju ispisati odabranu rečenicu. Tehnika je kombinirana, stoga učenike treba uputiti kojim likovnim izražajnim sredstvima se mogu izraziti.



## Činkivina

Činkivina je talijanska narodna pjesma koja se sastoji od pet stihova. Zato se naziva i petostih.

No, ne sastoji se od bilo kako poredanih i napisanih stihova nego po ustaljenoj formi.

1. stih = jedna imenica ( koja je ujedno i tema činkvine)
2. stih = dva pridjeva (koji opisuju, označavaju imenicu iz 1. stiha)
3. stih = tri glagolske imenice (imenice koje se tvore od glagola, a završavaju na –nje; cvjetanje, cvrkutanje, darivanje...)
4. stih = četiri riječi, rečenica ( koja objašnjava imenicu iz prvog stiha, a istovremeno izriče stav prema temi)
5. stih = imenica (istoznačnica)

Npr.

Bog

svemoguć, tajanstven

Stvaranje, pouzdanje, nasljedovanje

Tu je za mene

Svevišnji

## Haiku

Najkraći oblik (japanske) poezije. Možemo primijeniti pravila haiku poeziju na vjeronaučnu nastavu.

Haiku je povezan s nutarnjim proživljavanjem.

Prvi stih govori o ozračju, osjećajima i mislima.

Haiku je trostih gdje stihovi imaju redom 5, 7 i 5 slogova, a ukupno, haiku bi trebao imati između 12 i 20 slogova. Haiku je neposredni izraz doživljaja, pri čemu nije sudjelovalo razmišljanje, zaključivanje, poučavanje i slično.

## Igra riječima

Ova igra riječima školska je inačica poznate društvene igre Alias.

U ovoj igri potrebno je opisati zadani pojam pomoću njegovih sinonima i sličnih ili suprotnih pojmova.

Igra se u timovima. Jedan član tima dobije kartice s pojmovima koje treba objasniti drugim članovima. U zadanom vremenu potrebno je pogoditi što više pojmova. Objašnjavajući zadane pojmove ne smije koristiti riječ koja ima isti korijen kao zadani pojam (npr. „ono što se pjeva“ za pojam pjesma.) Npr. zadano vrijeme: 1 min, broj kartica 10. Ukoliko igrač ne zna kako objasniti riječ, može prijeći na drugu, ali tada gubi jedan bod. Može se igrati uvesti i pravilo da, ako igrač nakon isteka vremena i dalje objašnjava pojam, mogu pogađati i ostali timovi, bod dobiva onaj tim koji pogodi pojam. Za igru je potrebno: Kartice s pojmovima i pješčani sat (ili štoperica ili "digitalna štoperica").

## KWL tablica

KWL tablica je dobila naziv po engleskim nazivima njenog sadržaja, K – know, W – want to know, L – learned. Tablicu i tehniku je osmisila Donna Ogle, a u prijevodu znači Znam – Želim znati – Naučio/la sam. To je logična strategija od tri faze/koraka, koja se koristi za usmjeravanje učenika pri čitanju/učenju. Prva faza je dosjećanje činjenica koje već znaju/znamo o temi.

Možemo je izvesti olujom ideja, a potom, prije učenja/čitanja odlučuju i zapisuju sve što o temi žele znati. Tablica se može ispunjavati na različite načine, ali je bitno poticati učenike da na temelju svojih predznanja i situacija s kojima se susreću, napišu što više onoga što žele znati u obliku pitanja. Tijekom čitanja/učenja učenici traže odgovore na svoja pitanja i upisuju ih u posljednji stupac (L) tijekom ili odmah nakon učenja/čitanja.

Nakon popunjavanja tablice bitno je raspraviti o svemu upisanom.

## Mjesto pored mene je prazno

Svi sudionici sjede u krugu, jedan je igrač u sredini, a jedan stolac u krugu treba biti slobodan (prazan). Igrač kojem je prazan stolac s desna strane treba lupiti dlanom po stolcu i pozvati drugog igrača imenom. Ukoliko igrač ne reagira na vrijeme i igrač koji se nalazi u sredini kruga sjedne na stolac, igrač koji nije na vrijeme reagirao, ulazi u sredinu kruga. Ovo je igra koncentracije i boljeg upoznavanja. Važna je brza reakcija i poznavanje imena drugih suigrača.

## Obrnuta učionica

Obrnuta učionica je model poučavanja u kojem se tradicionalni oblik poučavanja preokreće – nove nastavne sadržaje učenik sam svladava kod kuće prije sata, dok na satu učenik aktivno sudjeluje u aktivnostima u kojima primjenjuje naučene nastavne sadržaje.

Najčešće se povezuju s video sadržajima koje učenik gleda kod kuće, ali to mogu biti i razni drugi sadržaji, tekstovi za čitanje, kvizovi ...

U tradicionalnoj nastavi kod kuće se izvode aktivnosti za razvoj više razine znanje, dok u školi prevladavaju niže.

U obrnutoj učionici je obrnuto: kod kuće se izvode aktivnosti za razvoj niže razine znanja, a više razine znanja razvijaju se u školi. To znači da učenik u školi može znanje stečeno kod kuće primijeniti, a također i stvarati nova znanja.

U školi to znači više vremena za diskusije, debate, razgovore, pojašnjenja, te praktične aktivnosti, npr. istraživačko ili projektno učenje, timski rad, stvaranje novog sadržaja, escape room ili potrage za blagom, simulacije, oluje ideja, vršnjačko poučavanje, refleksiju te druge aktivnosti u koje su učenici aktivno uključeni.

U slučaju da nekim učenicima nisu jasni neki koncepti koje su trebali savladati kod kuće, učitelj može svakom učeniku pristupiti individualizirano.

Ako preokrećemo učionicu moramo također biti svjesni i problema. Npr. neki učenici neće napraviti zadaću zbog raznih izlika. Oni tada neće moći sudjelovati u radu u učionici jer nisu napravili zadaću. U tom slučaju je dobro organizirati mjesto u razredu gdje oni mogu samostalno proći kroz domaću zadaću tj. obradu novih nastavnih sadržaja, dok ostali učenici sudjeluju u praktičnim aktivnostima. Nakon što na satu napravi zadaću, učenik se može pridružiti ostalima.

Također je dobro učenicima dati dosta vremena za zadaću, npr. tjedan dana ili više.

## Oluja ideja

Pojam „oluje ideja“ uveo je Alex Osborn, a dobila je ime po metodi („using the brain to storm a problem“). Jedna je od najpoznatijih tehnika kreativnog rješavanja problema. Može se provoditi pojedinačno ili u grupi.

Cilj ove aktivnosti je da se iznese što više ideja, te se sve ideje prihvaćaju i bilježe bez prosudbe. Čimbenik koji uvelike utječe na uspješnost aktivnosti je ohrabriranje i pohvaljivanje svih ideja i zamisli a posebno čudnih i neobičnih.

Mišljenje drugih često djeluje kao poticaj našim idejama na stvaranje novih i neobičnih, što je zapravo i zamisao na kojoj se zasniva kreativna tehnika „oluje ideja“.

Prof. Bogner iznosi četiri pravila koja bi se trebala poštovati tijekom aktivnosti oluje ideja:

1. Postaviti razumljiv i jasan problem
2. Prihvaćati i bilježiti svaku ideju
3. Ohrabrivati ljude da se nadograđuju na ideje drugih
4. Ohrabrivati čudne i neobične ideje.

## Predvidi, promatraj, objasni

Ovaj model razvija više kognitivne sposobnosti: kreativno mišljenje, planiranje, predviđanje. Model je pogodan za problemsku obradbu novoga gradiva: prije nekog manjeg, zaokruženog sadržajnog dijela učenik predviđa što će se dogoditi, tijekom učenja toga dijela promatra je li se to dogodilo, a nakon učenja objašnjava zašto se to dogodilo.

Tijek aktivnosti :

1. Učitelj predočuje razredu neku situaciju (ili ulomak nekog teksta) i traži od njih da predvide kako će se situacija dalje razvijati kad se promjene neke okolnosti.
2. Zatim učenici promatraju razvoj situacije i uočavaju na koji su način promijenjeni uvjeti utjecali na razvoj te situacije i koliko se njihovo predviđanje slaže sa stvarnim stanjem ili razlikuje od njega.
3. Učenici sažimaju razloge zbog kojih je došlo do promjene.

## Razmijeni misli u paru

Razmijeni misli u paru je tehnika tijekom koje učenici moraju samostalno/pojedinačno razmisliti o zadanoj temi te nakon toga razmijeniti razmišljanja u paru.

Razmišljanjem o sadržaju koji obrađuju i oblikovanjem misli koje će podijeliti osigurava se bolje povezivanje s prethodno stečenim znanjima ili doživljajima, a razmjenom u paru učenici dobivaju potvrdu svog razmišljanja ili pomoć u oblikovanju ideje ili rješenja. Nakon toga razmišljanja se mogu razmijeniti s drugim parovima, da bi na kraju nekoliko parova sve ispričalo razredu.

## Rješavanje problema

Učenici će dobiti rečenice ispisane na papirićima koje trebaju razvrstati u tri stupca, prema dva kriterija. Rečenice predstavljaju različite stavove u odnosu prema drugim religijama, skupinama, određenoj temi. Svaki par ili skupina dobije papir A4 ili A3 formata koji je presavinuti na tri dijela, te taj papir predstavlja tri stupca i na njega učenici trebaju razvrstati svoje odgovore.

Ideja više: nakon razvrstavanja učenici trebaju fotografirati svoja rješenja, kako bi kasnije mogli usporediti odgovore razvrstane prema drugom kriteriju.

Prvi kriterij: Razvrstajte odgovore na stupce: SLAŽEM SE / NITI SE SLAŽEM, NITI SE NE SLAŽEM/ NE SLAŽEM SE

Drugi kriterij: UVIJEK TOČNO / PONEKAD TOČNO/ NETOČNO

Učenici trebaju usporediti jesu li različito razvrstali neke odgovore u odnosu na prvi i drugi kriterij.

To otkriva razliku između znanja koje učenik ima i stavova koji se možda ponekad ne podudaraju s onim što znamo.

Zajednička provjera rezultata u kojoj učenici daju obrazloženja na temelju kojih kriterija i stavova su ih razvrstali.

## Slagalica ili Grupe stručnjaka

Aktivnost se u literaturi može pronaći pod nazivom slagalica ili Grupe stručnjaka. Prikladna je za opsežnije sadržaje koje je dobro podijeliti u više dijelova.

Organizacijski je malo zahtjevnija jer učenike treba podijeliti u matične skupine i "skupine stručnjaka".

- Korak: podjela učenika u skupine. Važno pravilo: u svakoj skupini mora biti najmanje onoliko članova koliko ima zadataka za skupine (npr. ukoliko će biti 4 različita zadatka, za 4. skupine, u svakoj matičnoj skupini mora biti najmanje 4 člana)
- Unutar svake skupine učenici se podjele na brojeve od jedan do npr. četiri (ako su 4 zadatka).
- Svi učenici s istim brojem čine nove skupine, "skupine stručnjaka" i rade na istom zadatku (vidi prilog).
- Nakon isteka vremena, vraćaju se u "matične skupine" i kao stručnjaci za svoju temu prenose znanja učenicima u svojim "matičnim skupinama". Svaki učenik iznosi svoj dio i tako se stvara slagalica znanja.

Učenici se u izlaganju drugim članovima skupine služe sadržajima (umnim mapama, google docs dokumentima i ostalim što su izradili u skupinama stručnjaka).

## Tenis riječima

Dva igrača sjednu jedan nasuprot drugome i naizmjenice moraju nabrajati riječi iz zadane kategorije. Igra traje dok jedan od njih u tri sekunde ne uspije smisliti novu riječ ili novi pojam ili ako ponovi već rečeni pojam. Tada ispada, a na njegovo mjesto dolazi drugi igrač. Igra je dinamičnija ako učenici imaju rekete u rukama.

## Umna (mentalna) mapa ili tzv. paukovi dijagrami

Izrada mentalne mape je vizualizirani proces rješavanja nekog zadatka koji je često složen, širok i konceptualan. To je dijagram koji je izveden tako da je u središtu ključni pojam, a oko njega se zrakasto granaju ostali vezani pojmovi. Elementi koji se granaju podijeljeni su u grupe. Svi dijelovi mogu biti međusobno povezani, odnosno povezuju se oni za koje se misli da se mogu povezati i čine cjelinu.

Mogu se koristiti na početku nastavnog sata, u fazi refleksije, ali i kao oblik ponavljanja i/ili sistematizacije te kao oblik prezentacije ideja.

Umne karte su analitički postupak koji služi za bolje sagledavanje problema kojim se bavimo i njegovim sastavnicama, ali se može koristiti i za kreiranje novih ideja.

One su izrazito poticajne i svrhovite u svim područjima nastave, one osuvremenjuju nastavu i aktiviraju učenike.

Buzan nudi naputke za što bolju izradu umne karte :

- Za početak na središte papira treba nacrtati ili postaviti sliku, simbol ili pojam koji označava središnju temu
- Iz glavne teme (lik ili riječ na središtu papira) se grana (šest) linija koje ju proširuju
- Linije su međusobno, logički povezane
- Riječi su tiskane na linijama
- Svaka linija ima svoju ključnu riječ
- Preporučuje se korištenje boja (roza, žuta, zelena i plava)
- Mogu se koristiti riječi, sličice, simboli i znakovi

## Vanučionička nastava

Korištena je kod teme Religije. Izlaskom iz učionice učenici istražuju, uočavaju i doživljavaju u prirodnom okruženju i stvarnom svijetu te tako lakše razumiju svrhu neke teme koju istražuju ili problem koji rješavaju.

Katolički vjeronauk promiče izvanučioničku nastavu-**posjet crkvi, različitim vjerskim zajednicama**, suradnju s drugim institucijama putem različitih humanitarnih, ekumenskih i kulturnih projekata. (NKNPKV, 6.str.)

## Vennov dijagram

Vennov dijagram koristi se za usporedbu dvaju pojmova pri čemu se izdvajaju sličnosti i razlike. To je vizualno pomagalo koje se sastoji od dva djelomice preklapajuća kruga. Sličnosti između elemenata zapisuju se u presjek, a razlike u preostale dijelove. Ova metoda također je poznata jedna od strategija za pronalaženje sličnosti i razlika.

## Vrtuljak

Model omogućuje da svaki učenik u razredu izrazi svoje osobno mišljenje i iskaže nešto iz svog kuta gledanja.

- Učenici su podijeljeni u skupine po četvero (ne mora nužno biti podjela).
- Svaka skupina ima papir A3. Papir je podijeljen na četvrtine s velikom kružnicom u sredini.
- Svaki učenik u svoj vanjski dio papira upisuje nekoliko razmišljanja vezanih uz temu. Zatim okreću papir da drugi vide što su napisali.
- Zajedničke misli pišu u kružnicu i izlažu te glavne misli.



Druga mogućnost Vrtuljka je

### **Razmisli i podijeli**

Učenik piše individualno, uspoređuje s drugim učenikom u paru, a zatim dva para razmjenjuju misli (vidi Razmijeni misli u paru).

### **Vruća olovka**

Vruća olovka je tehnika kojom se u kratkom vremenu (par minuta) od učenika može dobiti mnogo ideja ili odgovora na postavljena pitanja. Vrlo je slična oluji ideja, ali se u ovom slučaju ideje, pitanja ili što drugo mogu zapisivati i u tišini što nekima više odgovara. Mnogima odgovara i izostanak pritiska koji može stvoriti iznošenje ideja na glas pred svima i/ili u isto vrijeme. Učenici imaju pravo napisati da se više ničega ne mogu dosjetiti. Tehnika se može izvoditi na različite načine. Učenici mogu biti podijeljeni u skupine unutar kojih će neki od njih postavljati pitanja na koja će odgovarati oni na koje pokaže vrh olovke nakon što se olovka zavrti i zaustavi. Onaj tko točno odgovori na postavljeno pitanje postaje par s onim tko je pitanje postavio.

### **Vrući stolac**

Vrući stolac je vesela tehnika učenja kroz igru koja ima nekoliko verzija izvođenja. U jednoj od verzija učenik sjeda na stolicu ne znajući tko je, te postavljanjem pitanja to pokušava odgonetnuti.

U drugoj je verziji učenik koji sjeda u vrući stolac upoznat sa svojim likom i pričom u kojoj je glavna uloga, a ostali učenici mu postavljaju pitanja o liku, temi ili mogućim razvojem događaja.

### **Insert metoda**

Insert metoda omogućava učenicima da novi sadržaj povežu s onim što o sadržaju znaju ili misle da znaju (Marzano i suradnici, 2006.).

Nakon što olujom ideja, vrućom olovkom ili nekom drugom metodom učenici navedu svoje predznanje o temi koja se obrađuje, zamoli se učenike neka označe ulomke koji potvrđuju ono što su već znali (+), koji pobijaju ono što su mislili da znaju(-), te ulomke o kojima imaju pitanja (?).

Mogu se koristiti i drugi znakovi, prema dogovoru, a mogu se označiti i druge kategorije.

Npr. kod biblijskog teksta učenici u tekstu mogu označiti ulomke prema sljedećim kriterijima:

- koje su već znali znakom +,
- ulomke koji su ih iznenadili, začudili i razlikuju se od onog što bi oni sami očekivali, znakom -
- Ulomke u vezi kojim imaju pitanja, znakom ?

Nakon dosjećanja, ponovnog čitanja i označavanja, učenici razgovaraju u skupini i bilježe svoje zaključke i pitanja.

Na temelju bilješki učitelj dobiva i povratnu informaciju o njihovom radu i učinkovitosti nastave.

## Oluja ideja

Cilj ove aktivnosti je da se iznese što više ideja, te se sve ideje prihvaćaju i bilježe bez prosudbe. Čimbenik koji uvelike utječe na uspješnost aktivnosti je ohrabrivanje i pohvaljivanje svih ideja i zamisli a posebno čudnih i neobičnih.

Prof. Bognar iznosi četiri pravila koja bi se trebala poštovati tijekom aktivnosti oluja ideja:

1. Postaviti razumljiv i jasan problem 2. Prihvaćati i bilježiti svaku ideju 3. Ohrabrivati ljude da se nadograđuju na ideje drugih 4. Ohrabrivati čudne i neobične ideje

## Uživljavanje u ulogu

Metoda uživljavanja u ulogu korištena je kod aktivnosti Susret pripadnika religija. Učenici oblače posebnu odjeću i simbole drugih religija i uživljavaju se u ulogu. Odgovaraju na postavljena pitanja iz uloge muslimana, židova ili kršćanina. Ovakav način rada može se koristiti i kod uživljavanja u obiteljske uloge ili uloge osoba s poteškoćama.

## Sažimanje pročitanog ulomka

Sažimanje je jedna od najučinkovitijih strategija čitanja i učenja.

Sažimanje teksta zahtijeva od čitatelja

- da prepozna bit teksta,
- da procijeni važnost informacija u njemu te da ispusti nevažne informacije,
- da organizira i sažme one važne

Formuliranje sažetaka omogućava učenicima da povezuju informacije iz teksta međusobno, ali i s prethodnim znanjem, te je posebno učinkovito kada učenici koriste vlastite formulacije.

## STVARANJE SKUPINE PO PRINCIPU ATOMA

Svi sudionici stoje zatvorenih očiju i idu prema jednoj osobi ispruženih ruku. Koju dotaknu pitaju je li slobodna i ukoliko je, njih dvoje su par. Zatim se dva para spajaju te ih je četvero u skupini. Ukoliko je potrebna veća skupina još se spajaju po osmero, šesnaestero.

## PORUKA ZA TEBE

Svakom sudioniku se lijepi papir na leđa. Svi pišu svima ono što lijepo i pozitivno primjećuju na osobi. Kad svi napišu, svatko pročita svoj papir i podcrtava osobina kojih je svjestan. Zatim u skupini mogu pitati za osobine kojih nisu svjesni kada ih drugi takvima vide i sl.

## DISTANCA

Podijeliti skupinu u dva reda u udaljenosti oko 3m. Sudionici su okrenuti jedan drugome i svaki sudionik nasuprot sebe ima para. Prvo ide jedna strana sudionika prema suprotnoj, a potom druga. Svaki sudionik se približava svome paru onoliko blizu koliko mu dozvoli. Oni koji stoje, kada žele, kažu „stop“, ovisno koliko dozvoljavaju osobi da im se približi. Zatim se osobe vraćaju na svoje mjesto, a suprotna strana se sada približava prvoj po istome principu. S jedne strane, prvi sudionik ide na zadnje mjesto reda i svi se pomiču za jedno mjesto. Aktivnost se ponavlja s novim parom.

Cilj ove aktivnosti je otkriti koliko sam s kime blizak, kao i koliko dozvoljavam da mi se osobe približe. Ova aktivnost pomaže i kod tema o međuljudskim odnosima i o raznim vrstama prijateljstva.

## KOCKA-PITANJE

Na podu se nalaze okrugli papiri po brojevima od 1 do 17. Iza svakog papira, na drugoj strani, nalazi se jedno pitanje. Svaki sudionik ima jedan vlastiti simbol po kojem će biti prepoznatljiv i s tim simbolom igra. Bacanjem kocke pomiče svoj simbol na broj (po principu „čovječe ne ljuti se“) i okrene pitanje ovisi gdje se nalazi i na to pitanje pred svim odgovara kroz opušten razgovor. Pitanja se mogu napisati koja voditelj želi ili vezano uz temu koju želi raditi. Evo primjera:

1. Prepričaj neko iskustvo koje je utjecalo na tvoj život!
2. Postoji li neki događaj koji je bio prekretnica u tvome životu? Koji?
- 7
3. Tko te je naučio prvu molitvu?
4. Koju si prvu molitvu si naučio moliti?
5. Tko ti je prvi govorio o Bogu?
6. Što su ti rekli kad si bio dijete: kakav je Bog?
7. Koja je tvoja slika Boga?
8. U kojim trenucima života možeš reći da je Bog bio uza te?
9. Što ti znači vjera?
10. Predloži jednu duhovnu pjesmu koju ćemo zajedno zapjevati!
11. Koja je tvoja slika Katoličke Crkve?
12. Koja je tvoja uloga u Crkvi, župi?
13. Kako gledaš na duhovni poziv?
14. Što mladi govore o svećenicima ili redovnicima?
15. Koji je tvoj životni cilj?
16. Koje su vrijednosti do kojih držiš?
17. Kako vidiš svoju budućnost?
18. ...

## TORTA SVAKODNEVICE

Pred sudionicima se nalazi veliki krug napravljen od hamera i podijeljen poput torte. Svaki dio kruga nosi jedan naziv stvarnosti s kojom se svatko (ne)susreće i (ne)živi. potrebno je da svaki član grupe komentira kako živi određenu stvarnost na slijedeći način:

1. Prvo se izbere jedan znak koji će predstavljati osobu (može biti neki emotikon).

Tim znakom svaka osoba skupine, u svaki dio kruga, ucrtava bliže ili dalje od središta koliko prakticira dotičnu aktivnost.

2. Kada jedna osoba ucrtava svoj znak u jedno područje onda komentira zašto ga je stavila na određeno mjesto, a drugi ju smiju pitati što ih zanima o tome. To svi čine za svaki naslov.

Primjer: obitelj, pomoć drugima, molitva, ispovijed, sv. Misa, knjiga, prijatelji, šetnja u prirodi i sl.

**IGRA SMIJEHA:** učenici sjede u krugu s ozbiljnim izrazom lica. Jedan se učenik nasmije i pošalje osmijeh susjedu koji izmjenjuje izraz iz ozbiljnog u nasmiješen, razdragan. Igra ide u krug i polagano ubrzava dok ne dođe do stupnja da se svi učenici smiješe.



**SLANJE POZITIVNIH ŽELJA/RIJEČI:** slično kao i prethodna igra samo što učenici sada opisuju što osjećaju i pokušavaju imenovati osjećaje (iskrenost, ljubav, prijateljstvo, srdačnost...)

**KRUG DOBRE VOLJE:** učenici sjede u krugu na podu i početni ima klupko vune u rukama. Dobacuje ga nekom od učenika i dodjeljuje mu kompliment. Ovaj učenik prihvaća klupko i baca ga drugome. Pri tome se klupko razmotava dok se skroz ne istroši i stvori isprepletenu mrežu.

**OGLEDALO:** A) učenici sjede u parovima na podu i okrenuti su jedan drugome leđima. Jedan iz para kaže lijepu riječ, a drugi suprotnu njoj. Zatim zamijene uloge. Potom opisuju kako su se osjećali kad su govorili lijepo, a kako kad su govorili ružno. B) djeca sjede sučelice i suprotnosti izražavaju gestama; dalje isto.

**KRUG SAVJESTI:** učenici stoje u krugu. Jedan je u središtu i predstavlja savjest. Krug se oblikuje tako da se učenici drže za ruke i leđima su okrenuti savjesti. Dvoje po dvoje pričaju neku dogodovštinu u kojoj mora biti i pozitivnih i negativnih stvari. Savjest pažljivo sluša i svaki čin za pohvalu nagradi dodirima, a prekršaj bockanjem. Svi se učenici moraju izređati tako da budu savjest. Na kraju opisuju kako su se osjećali kad su bili pomilovani, a kako kad ih je savjest bocnula.

## Motivacijske igre (kratke i jednostavne)

❑ Asocijacije

❑ Rebusi

❑ Osmosmjerke

❑ Križaljke

❑ Zagonetke

❑ Skriveni predmeti

❑ Izbaci uljeza

❑ Tko će prije?

## Igre glavnog dijela sata

❑ Pitalice DA NE: (učitelj izgovara tvrdnju, a učenici podižu pločice DA ili NE.

❑ Učenici čitaju tvrdnju koju su izvukli i izabiru odgovor DA ili NE) /preporuka: neke tvrdnje trebaju biti šaljive/ (ponavljanje nastavnih sadržaja)

❑ KVIZ: (učitelj pripremi različite tipove zadataka:



pitanja otvorenog tipa, pitanja s ponuđenim odgovorima, slikovna pitanja, glazbena pitanja, pitanja DA ili NE, ...) (ponavljanje i vježbanje nastavnih sadržaja)

## POGODI, TKO SAM?

Učenik se dobrovoljno prijavi za igru. Na čelo mu zalijepimo ime lika iz Biblije. Sjedne ispred razreda i ne zna što mu piše na čelu. Postavlja pitanja koja treba formulirati tako da je odgovor DA ili NE, a ostali učenici mu odgovaraju na pitanja.