

Az óra célja: Az ókori görög istenek megismerése drámapedagógiai módszerekkel
Tantárgy, műveltségi terület: Történelem

Az óra címe: Az ókori görögök vallása

II. VÁZLAT

A játék neve Feladatleírás (játékleírás, ami alapján érthető, mi fog történni) Idő (pl. 5')	Munkaforma (frontális, egyéni, páros, csoportos) Módszer Választás a kiadott segédanyagból	Képességfejlesztés területei Választás a kiadott segédanyagból	Szükséges eszközök, anyagok
Bevezető feladatok, játékok: Ismétlés Idő: 10perc			
1. Cápa játék Az osztály körben áll, középen van egy cápa(gyerek), aki a kör szélén álló egyik osztálytársa felé megy . A feladat, hogy mielőtt elérné az osztálytársát egy adott ismétlő kérdésre az osztálytárs két szomszédja egyszerre válaszoljon. Pl. Hová temetkeztek az egyiptomiak? Ha időben válaszolnak, akkor a cápa újból a kör közepére áll és más osztálytárs felé indul, ha nem tudják a választ, akkor a kiszemelt osztálytárs lesz a cápa.	Csoportos Drámapedagógia	Koncentráció és verbális kommunikáció	
Az óra fő feladatai, szerepjáték:			
1. A tankönyv ókori istenekről szóló szövegének elolvasása után minden gyerek kiválaszt egy istent, akit be fog mutatni az osztály számára. 10perc	Egyéni Feladatvégzés Felfedezés	Szövegértési feladat	Tankönyv
2. A kiválasztott istent úgy kell bemutatnia, hogy semmilyen segédeszközt nem használhat, és nem szólalhat meg hozzá. Az osztály a játék alapján kitalálja a személy nevét. Az osztály minden tagja bemutat egy istent. 15perc	Csoportos Drámapedagógia	Kommunikációs gyakorlat (nem verbális) Kreativitást fejlesztő gyakorlat	

Levezető feladatok, játékok: 10perc			
1. Az osztály körben áll. A tanár közepén áll és rámutat egy-egy gyermekre. Akire rámutat, annak kell egy isten nevet mondani egy rá jellemzőjelzővel kiegészítve.	Csoportos Drámapedagógia	Kapcsolatteremtő gyakorlat, Ritmus és beszédgyakorlat	

III. ÖNREFLEXIÓ – a vázlat kipróbálását követő tapasztalatok: