



**IDA-VIRUMAA**  
KUTSEHARIDUSKESKUS



VILNIAUS JERUZALĖS  
DANIELIUS ROZAS  
MOZYKO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## **DRUGI DEL PRIROČNIKA**

# **“40 metod, pristopov in orodij za poučevanje iz oči v oči”**

**Projekt: Kombinirane oblike poučevanja in učenja v poklicnih šolah**

**No (2020-1-LV01-KA226-VET-094501)**

## KAZALO

1. Uvod.....	4
2. Metode poučevanja “iz oči v oči” .....	4
2.1 Predavanje .....	4
1. PREDSTAVITVE .....	4
2. ŽIVA KNJIŽNICA .....	4
3. LABORATORIJSKO DELO .....	4
2.2 Razprava v razredu.....	5
4. ČASOVNICA (TIMELINE) .....	5
5. DREVO .....	5
6. ČINI.....	5
7. FILOZOF .....	5
2.3 Igre vlog, simulacije.....	5
8. ŠEST KLOBUKOV RAZMIŠLJANJA .....	6
9. NASPROTJA (OVCE IN VOLKOVI) .....	7
10. PRIPOVEDOVANJE ZGODB .....	8
11. START UP.....	8
12. FOTOGRAFIJA .....	8
2.4 Razprava in posvet.....	8
13. MOŽGANSKA NEVIHTA (BRAINSTORMING).....	9
14. NEGATIVNA MOŽGANSKA NEVIHTA (BRAINSTORMING).....	9
15. ZGODBA UPORABNIKA.....	9
16. RIBJA KOST .....	9
17. KOCKE ZGODBE (STORY DICES) .....	10
18. SWOT ANALIZA.....	10
2.5 Delo v skupinah.....	12
19. SKUPINE .....	12
20. RECEPT .....	12
21. MISELNI VZOREC .....	12
22. AKTIVNA KOMUNIKACIJA.....	13
23. GALERIJA .....	13
2.6 Vprašanja / odgovori.....	13
24. ANKETA .....	13
25. NAPOVED (ČRNA ŠKATLA).....	13
26. RAZISKAVA .....	13
27. SLEPO TESTIRANJE .....	13
28. 5 ZAKAJEV .....	14

2.7 Uporaba kartic .....	14
29. MATRICA .....	14
30. PIRAMIDA.....	14
31. UGANI, KDO SEM .....	14
32. VZDEVEK (ALIAS) .....	14
33. ABC.....	15
34. PRAV ALI NAROBE .....	15
2. 8 Predstavimo se.....	16
35. IZUMITELJI.....	16
36. VIZITKA.....	16
37. ZBIRANJE PODATKOV .....	16
38. ZEMLJEVID.....	16
39. METAFORA.....	16
40. OGLEDALO.....	17

## 1. Uvod

Priročnik metod, pristopov in orodij je bil pripravljen v okviru projekta » Kombinirano poučevanje in učenje v šolah poklicnega izobraževanja in usposabljanja«, ki ga sofinancira program Erasmus+. V priročniku boste našli 40 uporabnih metod za učenje “iz oči v oči”.

## 2. Metode poučevanja “iz oči v oči”

### 2.1 Predavanje

Učitelj učencem predstavi nove informacije.

#### 1. PREDSTAVITVE

Ključna načela, ki jih je treba upoštevati pri ustvarjanju diapozitivov:

- Ključne informacije predstavite na čim manj diapozitivih: največ trideset diapozitivov za eno uro v razredu, pri čemer za vprašanja dovolite zadnjih 15 minut;
- Besedila naj bo čim manj;
- Poskrbite, da boste pokrili en koncept na diapozitiv;
- Kjer je mogoče, uporabite slike in diagrame namesto seznamov. Vizualni elementi običajno pripovedujejo zgodbo bolj učinkovito kot besedilo.
- Za kontrast uporabite svetlejše črke na temnejšem ozadju.
- Izogibajte se številnim različnim barvam in animaciji besedila (besedilo, ki se premika po zaslonu).
- Opravite poskus predstavitve v učilnici, da boste vedeli, da so velikost pisave in slike dovolj velike, da se jih lahko prebere tudi iz zadnje vrste v učilnici.

#### 2. ŽIVA KNJIŽNICA

Učitelj na učno uro povabi gosta, ki je lahko strokovnjak ali zanimiva oseba. Ta pove svojo življenjsko zgodbo ali predstavi temo. Učenci naj aktivno sodelujejo pri poslušanju in postavljanju vprašanj.

#### 3. LABORATORIJSKO DELO

Cilj laboratorijskega dela je poglobiti in utrditi teoretično znanje ter razviti veščine samostojnega eksperimentiranja.

Delo obsega pripravo aparature, opreme in reagentov, potrebnih za načrtovanje in izvedbo poskusa ter pisanje laboratorijskega poročila.



## 2.2 Razprava v razredu

Zagotavljanje varnega okolja v učilnici, kjer se učenci zavedajo, da lahko s svojimi vrstniki izražajo misli o tematiki.

### 4. ČASOVNICA (TIMELINE)

Učitelj izroči večje liste papirja in opredeli glavne teme ali ključne cilje lekcije. Na koncu vsake naloge udeleženec na časovnico napiše/prilepi na tablo nalepke s svojim mnenjem ter na kratko razloži svoje mnenje.

### 5. DREVO

- Narišite drevo.
- V sredino napišite temo ali vprašanje.
- Listi so prihodnje posledice (polovica je pozitivnih, polovica negativnih).
- Korenine so vzroki.



### 6. ČINI

Učitelj razloži merila, učenci pa se nato razvrščajo po kriterijih.

### 7. FILOZOF

Učitelj pripravi seznam besed, razvrščenih po številkah.

Učenci naključno izberejo število. Učitelj nato pove besedo glede na pripadajoče število in izbere ključno besedo ali temo lekcije. Učenec nato metaforo napiše po predlogi:

[GLAVNA BESEDA] <je kot> [IZBRANA BESEDA] <zakaj?>

## 2.3 Igre vlog, simulacije

Razred je razdeljen na pare, ki igrajo vloge nasprotnih igralcev, npr. junak in zlobnež, kupec in prodajalec, podpornik politike in nasprotnik politike, vodja in uslužbenec itd. Učitelj razloži kontekst razprave in njen cilj. Cilj igre vlog je razumeti obe strani in izzive, s katerimi se soočamo pri

sodelovanju z drugimi z namenom, da bi opravili neko nalogo. Dejavnost učence uči videti svet z druge perspective.

## 8. ŠEST KLOBUKOV RAZMIŠLJANJA

Šest klobukov razmišljanja je praktičen primer izvajanja metode paralelnega razmišljanja, kjer sodelujoči svoje misli in poglede predstavijo vzporedno z mislimi drugih v skupini in jih ne napadajo. Metoda učencem pomaga, da na problem pogledajo na šest različnih načinov in jih popelje onkraj instinktivnih stališč ter omogoča, da raziščejo vrsto perspektiv. Na ta način lahko skrbno pretehtajo vsako perspektivo posebej, ne da bi stali samo za svojim stališčem ali sprejemali hitre odločitve o tem, kaj je »prav« ali »narobe«.

Ko učenci poizkusijo vseh šest klobukov, bodo imeli bogato zbirko stališč, ki jim bodo pomagali pri odločitvi o naslednjih korakih.

Metoda Šest klobukov razmišljanja je bila posebej zasnovana tako, da vsi razmišljajo vzporedno z uporabo enega klobuka naenkrat. Metoda deluje najbolje, kadar je uporaba posameznega klobuka časovno omejena, npr. največ 5 minut za vsak klobuk. To skupino spodbudi, da »pomeri druge klobuke« in posebej pomaga tistim, ki imajo morda zelo utrjene poglede, da razmislijo o problemu z drugih zornih kotov.

<b>Beli klobuk – Dejstva in podatki</b>	Zajema dejstva, številke, potrebe po informacijah in vrzeli. Preučuje, kaj je znano in ugotavlja morebitne manjkajoče informacije.
<b>Rdeči klobuk – Čustva in intuicija</b>	Zajema intuicijo, občutke in čustva. Osredotoča se na to, kaj ljudje menijo o obravnavanem vprašanju. Pomembno pri tem klobuku je, da stališč ni potrebno racionalizirati ali razlagati.
<b>Črni klobuk – Tveganja in morebitne nevarnosti</b>	To je klobuk presoje in previdnosti. Je najbolj dragocen klobuk. Poudarek je na težavah, tveganjih in izzivih, ki jih ideja lahko predstavlja.
<b>Rumeni klobuk – Prednosti in koristi</b>	Je klobuk logične pozitivnosti - zakaj bi nekaj delovalo in prineslo koristi. Lahko se uporablja za pričakanje rezultatov nekega predlaganega ukrepa, ali pa se uporabi za iskanje vrednosti v tem, kar se je že zgodilo.
<b>Modri klobuk – Upravljanje razmišljanja</b>	Celoten proces razmišljanja na začetku načrtujemo, vmes nadziramo in ga na koncu povzamemo v zaključek.
<b>Zeleni klobuk –</b>	Je klobuk kreativnosti, alternativ, predlogov, zanimivih pogledov, provokacij in sprememb. Ta klobuk se pogosto

<b>Kreativnost in rešitev</b>	uporablja v možganski nevihti za ustvarjanje idej.
-------------------------------	--

## Edward de Bono's Six Thinking Hats Model for Critical Thinking and Problem Solving

	<b>WHITE HAT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objectivity</li> <li>• Fact-finding</li> </ul>	Wear the white hat to focus objectively on the available facts and figures.
	<b>RED HAT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passion</li> <li>• Intuition</li> <li>• Emotions</li> </ul>	Wear the red hat to look at the problem using intuition, gut reaction, and emotion.
	<b>BLACK HAT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caution</li> <li>• Pessimism</li> <li>• Somberness</li> </ul>	Wear the black hat to be vigilant and consider the negative sides of the event, issue, or problem.
	<b>YELLOW HAT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hope</li> <li>• Optimism</li> </ul>	Wear the yellow hat to think positively. Consider all the benefits of the circumstances.
	<b>GREEN HAT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creativity</li> <li>• Inventiveness</li> </ul>	Wear the green hat to get creative and invent new approaches.
	<b>BLUE HAT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Direction</li> <li>• Synthesis</li> <li>• Organization</li> </ul>	Wear the blue hat to perform meta thinking. Scrutinize and direct discussion. Synthesize all viewpoints.

<http://www.rightattitudes.com/>

Reference: Edward de Bono's *Six Thinking Hats*

Kateri vrstni red je uporabimo, ko izvajamo analizo?

Odvisno od cilja:

- Začetne ideje: modra, bela, zelena, modra
- Izbira med možnostmi – modra, bela, (zelena), rumena, črna, rdeča, modra
- Prepoznavanje rešitev – modra, bela, črna, zelena, modra
- Hitra povratna informacija – modra, črna, zelena, modra
- Strateško načrtovanje – modra, rumena, črna, bela, modra, zelena, modra
- Izboljšanje procesa – modra, bela, rumena, črna, zelena, rdeča, modra
- Reševanje težav – modra, bela, zelena, rdeča, rumena, črna, zelena, modra
- Pregled delovanja – modra, rdeča, bela, rumena, črna, zelena, modra

### 9. NASPROTJA (OVCE IN VOLKOVI)

- Učitelj postavi vprašanje, na katerega je treba odgovoriti z "da" ali "ne".
- Učence glede na odgovore razdelimo v dve skupini.

- Vsak študent naj poda argument proti svojemu mnenju.

## 10. PRIPOVEDOVANJE ZGODB

Pripovedovanje zgodb je interaktivna umetnost uporabe besed in dejanj razkrivanja elementov in podob zgodbe, ki spodbujajo domišljijo poslušalca.

Učitelj ali eden izmed učencev bere besedilo. Učenci nato zgodbo skicirajo.

## 11. START UP

StartUp je dejanje ali proces zagona.

Startupe ustanovi en ali več podjetnikov, ki želijo razviti izdelek ali storitev, za katero menijo, da obstaja povpraševanje.

Učitelj poda idejo ali spodbudi učence, da jo najdejo in razvijejo izdelek ter ga predstavijo drugim.

STRANKE	PRODUKT
Problem	Rešitev
Profil stranke (koliko?)	Kako produkt izgleda in kako deluje?
Kako trenutno rešujejo problem?	Prednosti produkta

## 12. FOTOGRAFIJA

Učitelj prosi učence, naj ustvarijo besede in jih fotografirajo.

### 2.4 Razprava in posvet

Razprava od učencev zahteva, da analizirajo, ovrednotijo in sintetizirajo znanje. Goji načine razmišljanja, ki jih učenci potrebujejo kot strokovnjaki.

Posvetovanje v nasprotju z razpravo poudarja bolj sodelujoči način kritičnega mišljenja o temi ali problemu. Namesto, da bi razred razdelili na skupine, ki bi zagovarjale določeno stališče, posvet vključuje celotno skupino ali razred pri preučevanju predpostavk, prednosti in slabosti, alternativ in možnih rešitev problema.



### 13. MOŽGANSKA NEVIHTA (BRAINSTORMING)

Brainstorming je skupinska razprava za ustvarjanje idej ali reševanje problema z zbiranjem idej, ki jih spontano prispevajo člani skupine. Je situacija, ko se skupina ljudi sreča z namenom, da bi ustvarila nove ideje in rešitve okoli določenega področja zanimanja. Ljudje svobodno razmišljajo in predlagajo čim več spontanov novih idej. Vse ideje se zabeležijo brez kritike, po možganski nevihti pa se ocenijo in najboljše izberejo.



### 14. NEGATIVNA MOŽGANSKA NEVIHTA (BRAINSTORMING)

Negativna možganska nevihta je metoda, ki je dvostopenjski proces; z možgansko nevihto najprej iščemo slabe rešitve problema, nato pa jih spremenimo v dobre rešitve.

Na primer, poskušate rešiti vprašanje »Kako narediti timsko delo učinkovitejše?«.

Primeri slabih rešitev:

- Zgraditi zid med člani ekipe, da se nikoli ne srečajo.
- Člane postavite v 5 različnih zgradb.

Preoblikovana slaba rešitev je lahko:

- Preseliti se v drugo zgradbo/pisarno s skupnim prostorom, kjer se lahko vsa ekipa zbere in razpravlja o idejah.

### 15. ZGODBA UPORABNIKA

Zgodbe uporabnika so kratki, preprosti opisi funkcije, povedani z vidika osebe, ki želi novo zmožnost, običajno uporabnika ali stranke sistema.

Večinoma sledijo preprosti predlogi:

**Kot <vrsta uporabnika> želim <nek cilj> tako, da <iz nekega razloga>.**

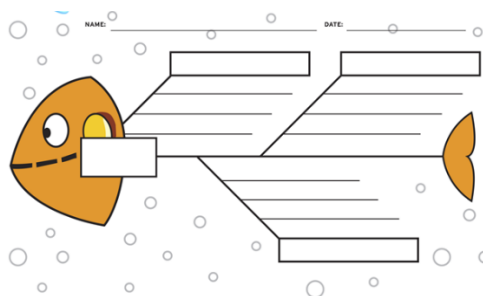
Učenci naj z uporabo te predloge opišejo svoje cilje in razloge za dejavnosti.

### 16. RIBJA KOST

Narišite ribjo kost.

Glavno temo postavite na ribjo glavo; lahko je cilj, učinek ali izraz.

Na druge kosti napišite neomejeno število razlogov, možnosti ali asociacij, povezanih z glavno temo.



## 17. KOCKE ZGODBE (STORY DICES)

Standardna metoda

Učencu naročite, da vrže kocke, nato pa naj slike s kock poveže v zgodbo. Začnite z 'Nekoč, predavnimi časi...' s prvo sliko, ki je pritegnila vašo pozornost. Lahko uporabite tri kocke za začetek, tri za sredino in tri za konec zgodbe, če uporabljate 9 kock, sicer pa za to igro ni pravil. Najpomembnejše je, da ni napačnih odgovorov.

Vaja slovničnih pravil

Če ste v razredu spoznavali slovnico, lahko s kockami zgodbe pomagate kreativno preveriti naučeno snov. Vrzite kocke zgodbe, učenci pa naj izberejo dve izmed njih. V parih ali v skupinah naj nato učenci napišejo svoj primer slovnice z uporabo slik na kocki. To dobro deluje v prostih vajah slovnice. Popravite morebitne napake.

Naključna tema razprave

Vrzite kocko in izberite eno od kock kot temo za pogovor.

Skupinska zgodba

Začnite zgodbo z »Nekoč, predavnimi časi...«, vrzite kocke, nato pa naj vsak učenec izbere eno kocko in pove del zgodbe.

## 18. SWOT ANALIZA

SWOT analiza je tehnika, ki se uporablja za pomoč osebam ali organizacijam pri prepoznavanju prednosti, slabosti, priložnosti in nevarnosti. Imenuje se tudi situacijska ocena ali situacijska analiza.

Študent naj izpolni matriko.

## SWOT ANALYSIS



### Kako prepoznati prednosti

Če želite določiti prednosti vašega podjetja, začnite razmišljati o notranjih dejavnikih:

- Kakšna je konkurenčna prednost mojega podjetja v panogi?
- Kakšna je naša edinstvena ponudba?
- Ali imajo naši zaposleni veščine ali tehnično znanje, ki ga zaposlenim pri naših konkurentih primanjkuje?
- Kako dobro je naše poslovanje financirano?
- Po čem naša linija izdelkov izstopa na trgu?
- Ali razpolagamo z edinstveno tehnologijo, ki je naši konkurenti nimajo?

### Kako prepoznati slabosti

Če želite poiskati možne slabosti v vaši organizaciji, postavite ta vprašanja:

- Katere pritožbe pogosto slišimo od uporabnikov in strank?
- Ali so tehnologija, oprema in stroji podjetja zastareli?
- Ali ima podjetje ustrezno osebje?
- Ali ima podjetje finančne težave?
- Ali ima podjetje težave z dobavno verigo?
- Ali ima podjetje dolg?

### Kako odkriti poslovne priložnosti

Poiščite in ustvarite priložnosti za svojo organizacijo tako, da preučite naslednje zunanje dejavnike:

- Ali obstajajo tržne zahteve, ki jih podjetje trenutno ignorira?
- Kakšne možnosti za geografsko širitev obstajajo?
- Ali organizacija izkorišča trenutne tržne trende?
- Ali obstajajo potencialni novi viri financiranja, ki bi lahko pomagali podjetju?
- Ali imajo konkurenti kakšne slabosti, ki bi lahko koristile podjetju?

### Kako predvideti grožnje, s katerimi se sooča vaše podjetje ali projekti

Prepoznajte grožnje in se pripravite nanje, tako da upoštevate te točke:

- Kateri morebitni novi trendi v panogi bi lahko škodili podjetju?
- Kako lahko tehnološki napredek negativno vpliva na poslovanje?
- Ali se naša baza zvestih strank krči?

- Se podjetje preveč zanaša na eno veliko stranko?
- Ali bi morebitne družbene spremembe lahko negativno vplivale na povpraševanje po naših izdelkih in storitvah?

## 2.5 Delo v skupinah

Delo v skupinah učencem omogoča sodelovanje za doseg skupnega cilja. Rezultat dela je običajno dokumentiranje tega, kaj so se učenci naučili med delom v skupini. Priporočamo, da delo razdelite na faze, ki jih je treba ovrednotiti s povratnimi informacijami, in vključite medsebojno ocenjevanje kot del končne ocene.

### 19. SKUPINE

Pripravite nekaj kart ali predmetov, da razdelite ljudi v skupine (sladkarije, igralne karte, sadje, športna oprema, začimbe ipd.)

Učenci naj naključno izberejo predmet in sestavijo skupine glede na barve, oblike, števila, slike, sladkarije, itd.



### 20. RECEPT

Učitelj izbere temo ali problem, učenci pa nato pripravijo recept za rešitev.

Recept običajno vsebuje:

- sestavine
- opremo
- navodila
- opombe in dejstva
- čas kuhanja
- prehranska dejstva

Učenci v skupinah razpravljajo o problemu, izdelajo plakat in ga predstavijo drugim.

### 21. MISELNI VZOREC

Učitelj izbere temo, idejo ali težavo in jo napiše na sredino lista papirja.

Učenci na list papirja dodajajo asociacije v obliki sklopov izrazov, s pomočjo katerih se je na temo lažje osredotočiti in si jih zapomniti.

Učenci v skupinah razpravljajo o težavah, izdelujejo plakate in jih predstavljajo drugim.

## 22. AKTIVNA KOMUNIKACIJA

Učitelj pripravi sezname nalog za skupine. Vsaka skupina dela na isto temo, vendar uporablja različne metode sklepanja.

Vsak učenec naključno vzame en list papirja in 5 minut sam pripravlja nalogo.

Nato učenci sestavijo skupine glede na barve lista in o njih razpravljajo glede na osebne naloge. Sodeluje naj vsak učenec, skupina naredi sklep in poda povratne informacije.

## 23. GALERIJA

Na steno prilepite več listov papirja ter določite glavne teme ali ključne cilje, o katerih boste razpravljali.

Udeležence razdelite v enake skupine, lahko pa sodelujejo tudi samostojno, in se premikajo med listi papirja, na katere zapisujejo ideje.

## 2.6 Vprašanja / odgovori

### 24. ANKETA

Učitelj vpraša učence za njihovo mnenje ali odgovor na vprašanje.

Na vprašanje je mogoče odgovoriti z »da« ali »ne«, učenci pa ga pokažejo z rokami.



### 25. NAPOVED (ČRNA ŠKATLA)

Učitelj pripravi vprašanja, katera naj bi učenci predvideli in hitro odgovorili.

### 26. RAZISKAVA

Učitelj pripravi vprašanja, na katera učenci na spletu poiščejo odgovore.

### 27. SLEPO TESTIRANJE

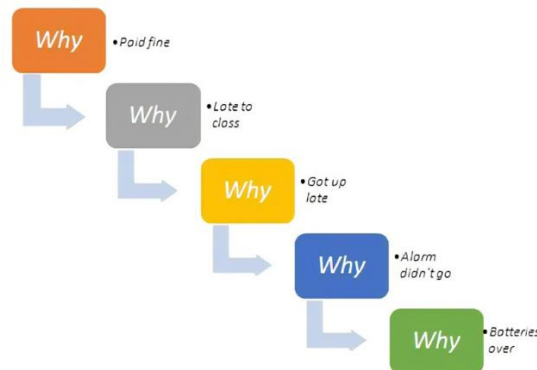
Učitelj pripravi predmet, ki naj ga učenci uganejo, ne da bi ga videli

1. Zaprite oči
2. Občutite obliko - kaj je to?
3. Občutite vonj - kaj je to?

4. Občutite strukturo - kaj je to?
5. Občutite okus - kaj je to?
6. Poimenujte ga.
7. Odprite oči. Poimenujte ga še enkrat.

## 28. 5 ZAKAJEV

5-krat vprašajte "Zakaj?", da pridete do osnovnega razloga/vzroka.



## 2.7 Uporaba kartic

Uporaba kartic pouk obogati in poveča motivacijo učencev za aktivno sodelovanje pri pouku.

## 29. MATRICA

Matrica pomaga strukturirati podatke.

Učitelj pripravi karte. Učenci nato poiščejo odvisnosti in pripravijo strukturirano tabelo.

## 30. PIRAMIDA

Postavljanje besed in besednih skupin v piramido pomaga pri strukturiranju podatkov.

Učitelj pripravi kartice. Učenci poiščejo odvisnosti in pripravijo strukturirano tabelo, v kateri spodnji nivoji prikazujejo najpomembnejše stvari, zgornji pa možnost rasti.

## 31. UGANI, KDO SEM

Učitelj pripravi obroče in kartice z besedami ali slikami.

Učenci naj se združijo v pare. Eden v paru si na glavo nadane obroč in naključno izbere kartico. Glavni cilj je, da s postavljanjem vprašanj ugotovimo, kaj je na kartici. Možna sta le odgovora "da" in "ne". Odgovore je treba najti čim prej.

## 32. VZDEVEK (ALIAS)

Učitelj pripravi kartice z izrazi.

Učenci razložijo besedo/besedno zvezo z drugimi besedami, sinonimi ali nasprotji. Cilj igre je pravilno uganiti čim več besed, dokler ne zmanjka časa.

Svojo igralno figuro na igralni ploščici lahko premaknete za toliko korakov, kolikor besed je skupina pravilno uganila. Ekipe, ki prva doseže cilj, zmagata.

1. Ekipe izmenično razlagajo besede. Igralci v ekipi se pri razlagah izmenjujejo.
2. Število pravilno ugotovljenih besed = število korakov naprej na igralni ploščici.
3. Število napak in preskočenih besed = število korakov nazaj na igralni ploščici.
4. Prostor, na katerem se nahaja figura ekipe, določa besede, ki jih morate razložiti.
5. Prehod kraja za krajo pomeni, da v naslednjem poskusu vse ekipe ugibajo hkrati.
6. Prva ekipa, ki pride v ciljni prostor, zmagata!

Alias pravila

1. Karte z besedami premešajte in jih položite na kupčke poleg igralne ploščice. Igralci sestavijo ekipe z najmanj dvema oseba in se dogovorijo glede vrstnega reda.
2. Vsaka ekipa izbere figuro in jo postavi v začetni prostor. Ekipa, ki je prva na vrsti, se odloči, kdo izmed njih bo razlagal besedo, ki jo bodo ostali udeleženci ekipe ugibali.
3. Igralec, ki razlaga, pobere kupček besednih kart. Besede na kartah so oštevilčene od 1 do 8. Preverite številko na prostoru, na katerem stoji vaša figura in pojasnite besede z istim številom na kartah. Obrnite pečeno uro in začnite razlagati.
4. Ko ekipa pravilno uganje besedo, igralec, ki razlaga, položi kartico na mizo in začne razlagati novo besedo z isto številko z naslednje karte. Besede je potrebno popolnoma pravilno uganiti. Če je beseda "gledati", beseda "vidim" ni sprejeta. Če je beseda "naramnice", "naramnica" ni dovolj. Druge ekipe lahko spremljajo pečeno uro. Če igralec, ki razlaga, še vedno razlaga besedo, ko se je čas že iztekel, jo lahko poskušajo uganiti tudi druge ekipe. Najhitrejša ekipa osvoji karto in lahko premakne svojo figurico za en korak naprej na igralni ploščici.
5. Ko je uganjena zadnja beseda, preštejte vse besede, ki jih je ekipa pravilno uganila. Preštejte tudi napake in preskočene besede – ekipa se bo morala za vsako napako ali preskočeno karto premakniti korak nazaj.
6. Zdaj je na vrsti naslednja ekipa. Igralec, ki je zadnji razlagal, postavi uporabljene karte na dno paketa.
7. Vloga igralca, ki razlaga, se vsakič zamenja.
8. Igra se konča, ko prva ekipa doseže cilj. Ta ekipa je razglašena za zmagovalca igre.

### 33. ABC

Učitelj pripravi liste z ABC tabelo.

Učenci k črkam napišejo besede z isto začetnico, ki se jih spomnijo.

### 34. PRAV ALI NAROBE

Učitelj razloži, pravila igre.

Učenci se združijo v pare in si pripovedujejo zanimive zgodbe iz svojega življenja. Poslušalec v paru naj na podlagi govornikovih dejstev na list papirja napiše resnično ali napačno zgodbo ter odgovor na drugi strani. Učitelj nato zbere vse liste, učenci pa naredijo krog, izvlečejo liste, preberejo zgodbo in nato uganajo, ali je resnična ali ne.

## 2. 8 Predstavimo se

Metode so primerne za začetne ure, ko se učenci predstavijo drug drugemu. Metode omogočajo, da se spoznamo na drugačen, bolj zanimiv način.

### 35. IZUMITELJI

Vsak udeleženec si izmisli način predstavitve svojega imena (s plesom, pesmijo, 3D modelom, kretnjami, itd.). Glavni namen je, da si drugi zapomnijo vaše ime.

### 36. VIZITKA

Vsak učenec izbere material za samostojno izdelavo vizitke za predstavitev.

Učenci se nato naključno združijo v pare, nato pa se v 2 minutah drug drugemu predstavijo, si postavljajo in odgovarjajo na vprašanja. Nato si izmenjajo vizitke. Zatem se pari premešajo in postopek se ponovi. Cilj je najti in podariti kartico lastniku. Kdo je najhitrejši?

### 37. ZBIRANJE PODATKOV

Učitelj pripravi delovne liste z različnimi dejstvi in jih razdeli med učence.

Učitelj nato prosi učence, da na prosta mesta napišejo imena svojih sošolcev, za katere držijo posamezna dejstva. Zmaga tisti, ki je prvi dopolnil tabelo z imeni vseh učencev pod ustreznimi dejstvi. Vendar se mora tabela preveriti, če so učenci pravilno zapisani pod posamezno dejstvo.

### 38. ZEMLJEVID

Učenci na zemljevid sveta označijo kraj, kjer bi radi bili ali kamor želijo nekoč odpotovati. Nato naj povedo zanimiva dejstva o izbranem kraju in pojasnijo svojo izbiro.



### 39. METAFORA

Vsak učenec naj izbere enega izmed letnih časov (ali druge metaforične karte). Svojo izbiro naj utemelji in predstavi.

Izbira učencev kaže na osebne lastnosti, ki jih je možno povezati z učnimi veščinami/metodami učenja.



## 40. OGLEDALO

Metoda se običajno uporablja ob koncu sestanka, šolskega leta ali koledarskega leta.

Učenci napišejo svoje ime na list papirja. List papirja nato podajo v smeri urinega kazalca drugemu učencu, ki nanj zapiše željo za lastnika lista in ga poda naprej. Tako list zaokroži do vseh udeležencev/učencev. Na koncu se vroči lastniku.