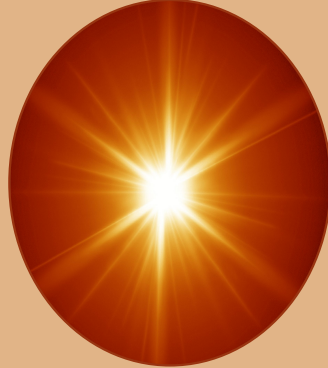


ERŐLEVES A LÉLEKNEK ...
AVAGY A LELKI
FENNTARTHATÓSÁG
LEHETŐSÉGEI

Összeállította:
Farkas Lászlóné
szaktanácsadó

A VILÁG TEREMTÉSE

1. nap: világosság és sötétség



6. nap: szárazföldi állatok
és ember



2. nap: égboltozat



7. nap:
megpihent



5. nap: vízi és égi
állatok



3. nap: szárazföld
és növények



4. nap: égitestek



„ÉS LÁTTA ISTEN, HOGY
EZ JÓ.”
1MÓZES 1,10

„... HOGY MŰVELJE ÉS
ŐRIZZE MEG”
1MÓZES 2,15

*Isten a világot szépnek és jónak
teremtette. A mi felelősségünk,
hogy vigyázzunk rá, óvjuk,
védjük, az utókor számára is
élhetővé tegyük.*

*Környezetünk megóvásának, a
fenntarthatóságnak az egyik
formája a megújuló
energiaforrások használata.*

CSOPORTALKÍTÁS

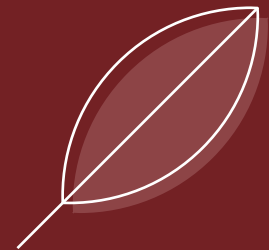
A tanulók mondatkártyákat húznak, s a kártyákon lévő állítások alapján csoportokba rendeződnek.

A csoportok nevei:

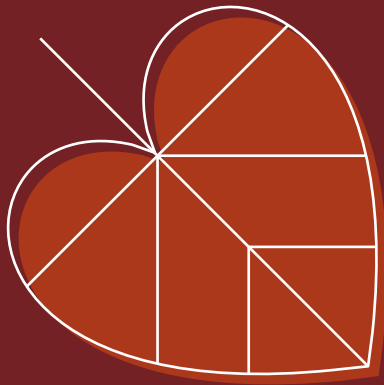
Szél

Víz

Nap



A SZÉLLEL, VÍZZEL ÉS NAPPAL KAPCSOLATOS ISMERETEK FELDOLGOZÁSA CSOPORTMUNKÁBAN



A csoportok tagjai az adott témának megfelelően 1-1 kártyát kapnak, melyen ismeretek szerepelnek a széllel, a vízzel és a Nappal kapcsolatban.

Minden csoporttag alaposan átolvassa a saját részét, majd összeülnek a csoporttagok, minden tag beszámol az általa megtanult dolgokról.

Az egyes csoportok ezután ismertetik a megbeszélteket.

KÖZÖS INTERAKTÍV JÁTÉKOK

Az osztály közösen interaktív játékokat játszik:

Képelőhívó

(A szélmalom és szélturbina képe le van takarva. A tanulók kérdésekre válaszolnak. Jó válasz esetén a képről eltűnik egy-egy téglalap.)

Igaz-hamis

(A széllel, szélerőművel, szélmalommal kapcsolatos igaz állításokat választják ki a gyerekek.)

Kérdés-válasz

(A Nappal, naperőművel, napkollektorral, napelemmel kapcsolatos kérdésekre válaszolnak a gyerekek.)

Szerencsekerék

(A szerencsekerék mezői: napenergia, szélenergia, vízenergia. A szerencsekerék megforgatása után a nyíl megáll. Amelyik mezőnél megáll, arról kell megfogalmazni bármit, ami eszükbe jut.)

Akasztófa

(A játék megfejtése után a megfejtett állítással kapcsolatban gyűjtenek a gyerekek lehetőségeket.

A tovább gombra kattintva lehetséges a következő diára lépés.)

A feladatmegoldás közben a csoportok versenyezhetnek is. Minden feladat megoldását leírják egy lapra, s a jó megoldásért pontot kapnak. A gyerekek a munkájukért könyvjelzőt kaphatnak ajándékba. A legtöbb pontot gyűjtő csapat tanulónkét több könyvjelzőt is kaphat.

KÖSZÖNÖM A FIGYELMET!

