

FENNTARTHATÓSÁGI TÉMAHÉT 2026.

Az óravázlatot készítő pedagógus:	Dr. Angyal Zsuzsanna
Az óravázlat címe:	Mi lesz a régi játékaimmal?
Az óravázlat összefoglalója (2-5 mondat):	Az óra célja, hogy a 3–4. osztályos tanulók felismerjék: a megunt vagy eltört játékok nem feltétlenül válnak azonnal hulladékká. A tanulók játékos döntési helyzeteken keresztül megismerik a kidobás, a javítás, az újrahasznaát és az elajándékozás lehetőségeit. Az interaktív csoportjáték fejleszti az érvelést, az együttműködést és a felelős döntéshozatalt. Az óra személyes élményekre épít, így segíti a környezettudatos szemlélet megalapozását.
Ajánlott korosztály:	3-4. osztály
Időigény:	45 perc

Mi lesz a régi játékaimmal?

Tevékenység	Időtartam	Munkaformák, módszerek	Eszközök, mellékletek
Ráhangelés – játékelemek			
Tanári kérdések: 1. Van olyan játékok, amivel már nem játszol? 2. Mi lett vele? 3. Volt olyan játékok, ami eltört, megrongálódott?	5 perc	frontális beszélgetés élményfeldidítés	nincs
Miért lesz a játékból hulladék?			
A tanár bemutat néhány képet, amelyen különböző játékok vannak: - eltört játék - megunt, de jó állapotú játék - hiányos játék - elromlott elektromos játék. Tanári kérdések: 1. Mindegyiket ki kell dobni? 2. Mit gondoltok, hova kerülhet egy olyan játék, amiben elem vagy akkumulátor van? <i>Majd egy rövid magyarázat:</i> Az elemek nem kerülhetnek a kukába, mert veszélyes anyagok vannak bennük. Ezeket külön gyűjtőbe kell vinni (pl. boltban, iskolában kihelyezett elemgyűjtő).	10 perc	szemléltetés irányított beszélgetés	kinyomtatott képek <i>1. melléklet</i>

FENNTARTHATÓSÁGI TÉMAHÉT 2026.

3. Miért nem jó, ha mindent kidobunk?			
Játéksorsdöntő			
<p>A tanár a tanulócsoporthoz 3-4 fős kisebb csoportokra osztja. A táblára 4 csoportot ír fel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kidobom - megjavítom - elajándékozom - újrahasznosítom. <p>Minden csoport kap egy képet, amin valamilyen hibás játék van (1. melléklet). A csoport tagjai megbeszélnek, mit tennének az adott játékkal, majd a képet rögzítik a táblán a megfelelő csoportba. Döntésüket egyetlen mondattal indokolniuk kell. Fontos: nincs egyetlen jó megoldás!</p>	20 perc	döntési játék érvelés	képek a játékokról <i>1. melléklet,</i> tábla, mágnes vagy Blu-Tack
Döntések összevetése			
<p>Tanári kérdés:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Volt olyan játék, amiről eltérően gondolkodtatok? 2. Melyik játéknál volt nehéz a döntés? <p>A tanár kiemeli a javítást, a továbbadást és az újrahasználat jelentőségét.</p>	5 perc	reflektív beszélgetés	nincs
Lezárás – Mit tehetek én?			
<p>A tanár szóban értékeli a tanulók órai munkáját. A tanulóknak szóbeli kilépőkérdés: mi volt a mai óra legfontosabb szava a számodra? Mit fogsz legközelebb külön gyűjteni?</p>	5 perc	személyes reflexió	nincs

FENNTARTHATÓSÁGI TÉMAHÉT 2026.

FENNTARTHATÓSÁGI TÉMAHÉT 2026.

Mi lesz a régi játékaimmel?

1. számú melléklet



Képek forrása: ChatGPT