



Γ' ΤΑΞΗ

Αγωγή Καταναλωτή/Καταναλώτριας

Βιβλίο Μαθητή/τριας B1



Κωδικός
F.IS.4.

Σταθμός Εκπ/κού

Παίρνω την **κάρτα bingo**.

Κινούμαι στην τάξη για να **γράψω 3 παιδιά** που αγόρασαν τον τελευταίο μήνα, το προϊόν που υπάρχει σε κάθε κουτί του πίνακα.

BINGO



<p>Αγόρασαν κινητό.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> 	<p>Αγόρασαν σάντουιτς.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> 	<p>Αγόρασαν νερό.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> 
<p>Αγόρασαν μια μπανάνα.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> 	<p>Αγόρασαν μπλούζα.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> 	<p>Αγόρασαν παντελόνι.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> 
<p>Αγόρασαν ψωμί και γάλα.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> 	<p>Αγόρασαν φαγητό από το foody.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> 	<p>Αγόρασαν ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> 
<p>Αγόρασαν έναν υπολογιστή.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> 	<p>Αγόρασαν ένα παγωτό.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> 	<p>Αγόρασαν γυαλιά.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> 

1. Συμπληρώνω τους παρακάτω πίνακες.

Από πού αγοράζω το κάθε προϊόν που υπάρχει στην κάρτα bingo;

Από το σούπερμάρκετ	Από ένα κατάστημα	Διαδικτυακά	Πολλές επιλογές (διαδικτυακά, κατάστημα, σούπερμάρκετ, κάτι άλλο)

Κωδικός
F.IS.8.

Σταθμός Συνεργασίας

2. Τι άλλα πράγματα αγοράζω, που δεν είναι ακριβώς πράγματα; (π.χ. χρόνο ομιλίας στο κινητό, σέρβις αυτοκινήτου). Σημειώνω τέτοια «προϊόντα» παρακάτω.

3. Συζητώ με έναν φίλο/μία φίλη τις διαφορές των όσων σημείωσα εδώ με τα όσα έβαλα στον παραπάνω πίνακα.

Κωδικός
F.SL.12.

Σταθμός Εκπ/κού

1. Συμπληρώνω μια λίστα με αγορές που θέλω να κάνω.

ΛΙΣΤΑ	
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

2. Ξεχωρίζω τα προϊόντα της λίστα μου στον παρακάτω πίνακα.

Ανάγκες	Επιθυμίες

3. Συζητώ εάν όλοι οι άνθρωποι μπορούν να αγοράζουν πράγματα που επιθυμούν.



Κωδικός
F.IS.16.

Σταθμός Τεχνολογίας

Παίζω το παιχνίδι: <https://elearning.remacproject.eu/?p=1192>

Κωδικός
F.IS.20.

Σταθμός Συνεργασίας

Χωριζόμαστε σε τρεις ομάδες. Κάθε ομάδα διαλέγει μία ιστορία. Διαβάζω το σενάριο με την ομάδα μου και σκέφτομαι πως ο/η ήρωας/ηρωίδα θα μπορούσε να λύσει το πρόβλημα που έχει. Στη συνέχεια το 'παίζουμε' στην ολομέλεια.

Ιστορία 1

Ο Κώστας είναι 8 χρονών και πηγαίνει στην τρίτη τάξη του δημοτικού σχολείου. Συνήθως φέρνει νερό από το σπίτι όμως σήμερα ξέχασε το παγούρι του και αποφάσισε να αγοράσει νερό από το κυλικείο του σχολείου του. Κοίταξε πόσα στοιχίζει από τον τιμοκατάλογο και έγραφε 35 σεντς. Όταν πήγε στο κυλικείο έδωσε ένα ευρώ και του έδωσαν ρέστα 50 σεντς. Όταν ερώτησε πόσα στοιχίζει το νερό του είπαν 50 σεντς. Ο τιμοκατάλογος όμως έξω έγραφε 35 σεντς. Τι νομίζετε ότι πρέπει να κάνει;

Ιστορία 2

Η Ελένη αγόρασε γαλατάκι από το κυλικείο του σχολείου της. Όταν το άνοιξε και ήπιε μια γουλιά ένιωσε ότι η γεύση του ήταν αλλιώτικη. Κοίταξε την ημερομηνία λήξης και είχε περάσει. Τι νομίζετε ότι πρέπει να κάνει;

Ιστορία 3

Η Νουρ πήγε με τη μητέρα της σ' ένα κατάστημα παιχνιδιών και αγόρασε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που ήθελε πάρα πολύ. Ευτυχώς πρόλαβε το τελευταίο. Όταν πήγε στο σπίτι και το άνοιξε είχε ένα κομμάτι που φαινόταν σπασμένο. Τι νομίζετε ότι πρέπει να κάνει;

Contributors:

Despo Kyrianiou

Katerina Michael