



Γ' ΤΑΞΗ

Αγωγή Καταναλωτή/Καταναλώτριας

Βιβλίο μαθητή/τριας Φ.Ο.



Κωδικός
F.IS.1.

Σταθμός Εκπ/κού

Παίρνω την **κάρτα bingo** και κινούμαι στην τάξη για να βρω και να **καταγράψω κάθε φορά, 3 παιδιά** που έχουν αγοράσει τον τελευταίο μήνα, το προϊόν που καταγράφεται σε κάθε κουτί.

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 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.5.

Σταθμός Συνεργασίας

2. Τι άλλα πράγματα αγοράζω, που δεν είναι ακριβώς πράγματα;
(π.χ. χρόνο ομιλίας στο κινητό, σέρβις αυτοκινήτου).

Σημειώνω τέτοιου είδους «προϊόντα» στον παρακάτω χώρο.

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

Κωδικός
F.SL.9.

Σταθμός Εκπ/κού

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

ΛΙΣΤΑ

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

2. Αφού φτιάξω τη λίστα των αγορών μου, προσπαθώ να ξεχωρίσω τα προϊόντα που έγραψα σε:

- α) αυτά που είναι αναγκαία για την επιβίωσή μου,
- β) αυτά που είναι επιθυμίες μου.

Ανάγκες	Επιθυμίες

3. Συζητώ στην τάξη εάν όλοι οι άνθρωποι έχουν την πολυτέλεια να αγοράζουν πράγματα που επιθυμούν.



Κωδικός
F.IS.13.

Σταθμός Τεχνολογίας

Παίζω το παιχνίδι: <https://elearning.remacproject.eu/?p=1178>

Κωδικός
F.IS.17.

Σταθμός Συνεργασίας

Χωριζόμαστε σε τρεις ομάδες. Κάθε ομάδα θα πάρει ένα σενάριο. Διαβάζω το σενάριο με την ομάδα μου και σκέφτομαι πως ο/η ήρωας/ηρωίδα θα μπορούσε να διαχειριστεί το πρόβλημα που αντιμετωπίζει. Στη συνέχεια το δραματοποιούμε στην ολομέλεια.

Σενάριο 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;

Σενάριο 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;

Σενάριο 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;