



Γ' ΤΑΞΗ

Αγωγή Καταναλωτή/Καταναλώτριας

Βιβλίο ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ



Γ' τάξη Αγωγή Καταναλωτή/Καταναλώτριας

Ενδεικτικός χρόνος, Προτεινόμενη πορεία	Σταθμός ανεξάρτητης μελέτης	Σταθμός εκπαιδευτικού	Σταθμός συνεργασίας	Σταθμός τεχνολογίας
15' 1η δραστ.		 Φ.Ο., B1, A2, A1		 A1, A2
15' 2η δραστ.			Φ.Ο., B1	A1, A2
20' 3η δραστ.		Φ.Ο., B1	A1, A2	
25' 4η δραστ.				A1, A2, Φ.Ο., B1
25' 5η δραστ.			Φ.Ο., A1, A2, B1	

1η δραστηριότητα, 15'

Περιγραφή



Εισαγωγή στο θέμα της ενότητας.

Τα παιδιά θα παίξουν το παιχνίδι Bingo, στο οποίο θα πρέπει να βρουν τουλάχιστον 3 παιδιά που έχουν αγοράσει κάποιο από τα είδη που αναφέρονται στα κουτιά.

Φ.Ο. , B1, A2 και A1: κάνουν την ίδια δραστηριότητα. Για τα παιδιά του **A1** και του **A2** έχουν προστεθεί εικόνες για να υποστηρίξουν την κατανόηση των λέξεων που αναφέρονται σε προϊόντα.

Γλωσσική δεξιότητα

Λεξιλόγιο

Ικανότητα δημοκρατικού πολιτισμού

Δεξιότητες ακρόασης και παρατήρησης

Είδος δραστηριότητας

Διερεύνηση

Μαθησιακό αποτέλεσμα

Σύνδεση

Σύνδεση με ΑΠΣ & Πλαίσια

Πρόκειται για δραστηριότητα αφόρμησης για όλα τα παιδιά όλων των επιπέδων ελληνομάθειας, για τη θεματική Αγωγή Καταναλωτή.



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>.....</p> 	<p>Αγόρασαν παγωτό.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> 	<p>Αγόρασαν γυαλιά.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> 

Κωδικός
F.IS.2.

Σταθμός Εκπ/κού

Γράφω τα παιδιά, που αγόρασαν  τα αντικείμενα της
κάρτας τον τελευταίο μήνα. 

Να γράψω **3 παιδιά** για κάθε αντικείμενο.

I write down the names of the children who bought the items on the card in the last month.

I need 3 children for every item.

BINGO



Αγόρασαν κινητό.

.....
.....
.....



Αγόρασαν σάντουιτς.

.....
.....
.....



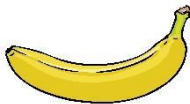
Αγόρασαν νερό.

.....
.....
.....



Αγόρασαν μια μπανάνα.

.....
.....
.....



Αγόρασαν μπλούζα.

.....
.....
.....



Αγόρασαν παντελόνι.

.....
.....
.....



Αγόρασαν ψωμί και γάλα.

.....
.....
.....



Αγόρασαν φαγητό από το foody.

.....
.....
.....



Αγόρασαν ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι.

.....
.....
.....



Αγόρασαν έναν υπολογιστή.

.....
.....
.....



Αγόρασαν ένα παγωτό.

.....
.....
.....



Αγόρασαν γυαλιά.

.....
.....
.....



Κωδικός
F.IS.3.

Σταθμός Εκπ/κού

Γράφω τα ονόματα των παιδιών, που αγόρασαν τα αντικείμενα της κάρτας τον τελευταίο μήνα.



Να γράψω 3 παιδιά για κάθε αντικείμενο.

I write down the names of the children who bought the items on the card in the last month.

I need 3 children for every item.

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> 



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> 

2η δραστηριότητα, 15'

Περιγραφή



Η δραστηριότητα αυτή αποτελεί συνέχεια της προηγούμενης. Αφού τα παιδιά συμπληρώσουν την κάρτα bingo θα απαντήσουν σε κάποια ερωτήματα που αφορούν στα προϊόντα που περιλαμβάνονται σε αυτή.

Φ.Ο., Β1: συμπληρώνουν πίνακες αναφέροντας από πού αγοράζουμε τα συγκεκριμένα προϊόντα.

A1, A2: κάνουν αντιστοίχιση εικόνας-λέξης με τα προϊόντα και τα καταστήματα από όπου τα προμηθευόμαστε.

Γλωσσική δεξιότητα

Λεξιλόγιο

Ικανότητα δημοκρατικού πολιτισμού

Δεξιότητες συνεργασίας και αυτόνομης μάθησης

Είδος δραστηριότητας

Συζήτηση και εξάσκηση

Μαθησιακό αποτέλεσμα

Κατηγοριοποίηση προϊόντων και προμηθευτών.

Σύνδεση με ΑΠΣ & Πλαίσια

Κατανάλωση προϊόντων Συνειδητοποίηση ότι δεν αγοράζουμε μόνο προϊόντα αλλά και υπηρεσίες.

1. Συμπληρώνω τους παρακάτω πίνακες.

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

Από το σουπερμάρκε τ	Από ένα κατάστημα	Διαδικτυακ ά	Πολλές επιλογές (διαδικτυακά, κατάστημα, σουπερμάρκε τ, 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.IS.6.

Σταθμός τεχνολογίας

Παίζω το παιχνίδι: <https://elearning.remacproject.eu/?p=1170>
I play the game.



Κωδικός
F.IS.7.

Σταθμός τεχνολογίας

Παίζω το παιχνίδι: <https://elearning.remacproject.eu/?p=1172>
I play the game.

1. Συμπληρώνω τους παρακάτω πίνακες.

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

Από το σουπερμάρκε τ	Από ένα κατάστημα	Διαδικτυακ ά	Πολλές επιλογές (διαδικτυακά, κατάστημα, σουπερμάρκε τ, 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.

3η δραστηριότητα, 20'

Περιγραφή



Οι **Φ. Ο.** και τα παιδιά επιπέδου **B1**, καλούνται να συμπληρώσουν μια δική τους λίστα για αγορές και στη συνέχεια να διαχωρίσουν ποια από αυτά αφορούν τις ανάγκες τους και ποια επιθυμίες. Στο τέλος δίνεται μία ερώτηση κριτικής σκέψης.

Τα παιδιά του **A1** βρίσκουν τις λέξεις με τις οποίες ασχολήθηκαν στην προηγούμενη δραστηριότητα σε κρυπτόλεξο. Όταν τις βρουν, τις μετατρέπουν σε πεζά γράμματα και μετά βάζουν μπροστά το σωστό άρθρο. Ακολουθώντας τις γράφουν σε μια λίστα. Υπάρχει το ενδεχόμενο να χρειαστούν ηλ. συσκευή για να χρησιμοποιήσουν το google translate.

Τα παιδιά του **A2** κάνουν την ίδια δραστηριότητα με τα παιδιά του επιπέδου **A1**, με την προσθήκη της δημιουργίας ενός μικρού κειμένου με τις λέξεις που θα βρουν στο κρυπτόλεξο.

Γλωσσική δεξιότητα

Λεξιλόγιο/Παραγωγή γραπτού λόγου

Ικανότητα δημοκρατικού πολιτισμού

Αναλυτική και κριτική σκέψη

Είδος δραστηριότητας

Συζήτηση και εξάσκηση

Μαθησιακό αποτέλεσμα

Κατηγοριοποίηση και σύγκριση

Σύνδεση με ΑΠΣ & Πλαίσια

Αγορές ανάγκης και αγορές επιθυμίας

1. Βρίσκω τις λέξεις.

I find the words.

Προϊόντα και αγορές

Βρες τις κρυμμένες λέξεις

Ι Χ Γ Α Ω Ε Σ Η Τ Σ Ι Γ Ο Λ Ο Π Υ Ι Μ Ξ
 Π Α Σ Ξ Ν Β Ν Ρ Μ Υ Π Λ Ρ Φ Ε Θ Η Α Μ Μ
 Ρ Α Ι Ο Ρ Α Ω Δ Υ Π Β Ψ Ε Φ Ε Ε Ο Α Ρ Ρ
 Σ Λ Ι Θ Ο Ζ Ν Ε Η Ω Λ Π Ν Π Χ Π Τ Ο Φ Χ
 Η Ζ Θ Χ Α Κ Ε Α Υ Ο Η Ο Χ Ο Ζ Γ Η Ρ Δ Τ
 Β Ρ Ν Ρ Ν Φ Π Π Π Μ Θ Ζ Υ Δ Μ Ψ Ν Σ Λ Υ
 Β Ψ Ο Κ Ν Ι Α Κ Γ Μ Ε Ε Σ Ζ Ω Κ Ι Χ Ξ Ω
 Ξ Γ Χ Σ Κ Β Δ Σ Ο Υ Π Ε Ρ Μ Α Ρ Κ Ε Τ Σ
 Α Η Φ Σ Π Ζ Τ Ι Γ Β Ν Φ Ι Ζ Ξ Σ Α Ζ Π Ι
 Σ Γ Τ Γ Υ Ν Δ Ι Α Δ Ι Κ Τ Υ Ο Λ Δ Κ Η Ξ
 Λ Ο Χ Υ Χ Χ Λ Β Κ Α Π Γ Β Ν Ε Β Ε Λ Δ Σ
 Α Σ Β Ο Μ Μ Π Ε Δ Ι Ξ Κ Ν Α Α Φ Ε Τ Π Τ
 Ν Ζ Μ Δ Β Ο Ν Ξ Ρ Τ Α Ρ Γ Γ Η Κ Ι Ξ Ε Ι
 Ο Ξ Φ Ι Ρ Χ Ε Ρ Ω Ι Ψ Φ Η Ο Τ Υ Θ Κ Ρ Υ
 Α Υ Ν Δ Ο Ξ Ν Μ Ξ Δ Φ Ζ Φ Ρ Γ Ρ Υ Ο Θ Ο
 Ι Π Υ Υ Υ Λ Δ Υ Η Κ Κ Ι Ο Α Ξ Ε Γ Σ Β Τ
 Ι Α Π Γ Κ Ι Ν Ο Λ Ε Τ Ν Α Π Α Α Ψ Θ Χ Ν
 Σ Υ Σ Α Π Θ Μ Ε Ψ Ι Ι Φ Ν Υ Γ Κ Λ Κ Χ Α
 Σ Α Ρ Α Ο Ε Ψ Ρ Υ Κ Α Τ Α Σ Τ Η Μ Α Ο Σ
 Θ Τ Ι Δ Ν Ι Κ Ρ Α Ο Ε Ι Ζ Σ Η Τ Σ Υ Γ Β

Κωδικός
F.IS.10.

Σταθμός
συνεργασίας

2. Γ

ρθρο,

I write the

ΣΟΥΠΕΡΜΑΡΚΕΤ	ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΨΩΜΙ	ΓΑΛΛΑ	ΠΑΝΤΕΛΟΝΙ
ΜΠΛΟΥΖΑ	ΝΕΡΟ	ΣΑΝΤΟΥΙΤΣ
ΑΓΟΡΑΖΩ	ΑΓΟΡΑ	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	ΜΠΑΝΑΝΑ	ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
ΚΙΝΗΤΟ		

3. Αν μπορώ γράφω τις λέξεις και στην πρώτη μου γλώσσα ή τις ψάχνω χρησιμοποιώντας google translate.

I write these words in my first language, otherwise, I use Google Translate.

1. Βρίσκω τις λέξεις.

I find the words.

Προϊόντα και αγορές

Βρες τις κρυμμένες λέξεις

Ι Χ Γ Α Ω Ε Σ Η Τ Σ Ι Γ Ο Λ Ο Π Υ Ι Μ Ξ
 Π Α Σ Ξ Ν Β Ν Ρ Μ Υ Π Λ Ρ Φ Ε Θ Η Α Μ Μ
 Ρ Α Ι Ο Ρ Α Ω Δ Υ Π Β Ψ Ε Φ Ε Ε Ο Α Ρ Ρ
 Σ Λ Ι Θ Ο Ζ Ν Ε Η Ω Λ Π Ν Π Χ Π Τ Ο Φ Χ
 Η Ζ Θ Χ Α Κ Ε Α Υ Ο Η Ο Χ Ο Ζ Γ Η Ρ Δ Τ
 Β Ρ Ν Ρ Ν Φ Π Π Π Μ Θ Ζ Υ Δ Μ Ψ Ν Σ Λ Υ
 Β Ψ Ο Κ Ν Ι Α Κ Γ Μ Ε Ε Σ Ζ Ω Κ Ι Χ Ξ Ω
 Ξ Γ Χ Σ Κ Β Δ Σ Ο Υ Π Ε Ρ Μ Α Ρ Κ Ε Τ Σ
 Α Η Φ Σ Π Ζ Τ Ι Γ Β Ν Φ Ι Ζ Ξ Σ Α Ζ Π Ι
 Σ Γ Τ Γ Υ Ν Δ Ι Α Δ Ι Κ Τ Υ Ο Λ Δ Κ Η Ξ
 Λ Ο Χ Υ Χ Χ Λ Β Κ Α Π Γ Β Ν Ε Β Ε Λ Δ Σ
 Α Σ Β Ο Μ Μ Π Ε Δ Ι Ξ Κ Ν Α Α Φ Ε Τ Π Τ
 Ν Ζ Μ Δ Β Ο Ν Ξ Ρ Τ Α Ρ Γ Γ Η Κ Ι Ξ Ε Ι
 Ο Ξ Φ Ι Ρ Χ Ε Ρ Ω Ι Ψ Φ Η Ο Τ Υ Θ Κ Ρ Υ
 Α Υ Ν Δ Ο Ξ Ν Μ Ξ Δ Φ Ζ Φ Ρ Γ Ρ Υ Ο Θ Ο
 Ι Π Υ Υ Υ Λ Δ Υ Η Κ Κ Ι Ο Α Ξ Ε Γ Σ Β Τ
 Ι Α Π Γ Κ Ι Ν Ο Λ Ε Τ Ν Α Π Α Α Ψ Θ Χ Ν
 Σ Υ Σ Α Π Θ Μ Ε Ψ Ι Ι Φ Ν Υ Γ Κ Λ Κ Χ Α
 Σ Α Ρ Α Ο Ε Ψ Ρ Υ Κ Α Τ Α Σ Τ Η Μ Α Ο Σ
 Θ Τ Ι Δ Ν Ι Κ Ρ Α Ο Ε Ι Ζ Σ Η Τ Σ Υ Γ Β

ΣΟΥΠΕΡΜΑΡΚΕΤ
 ΨΩΜΙ
 ΜΠΛΟΥΖΑ
 ΑΓΟΡΑΣΩ
 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
 ΚΙΝΗΤΟ

ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ
 ΓΑΛΛΑ
 ΝΕΡΟ
 ΑΓΟΡΑ
 ΜΠΑΝΑΝΑ

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
 ΠΑΝΤΕΛΟΝΙ
 ΣΑΝΤΟΥΙΤΣ
 ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ
 ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

2. Γράφω τις λέξεις με πεζά γράμματα, βάζοντας το άρθρο, π.χ. τη λέξη «ΜΠΑΝΑΝΑ», τη γράφω: η μπανάνα.

I write the words with small letters, using the article.

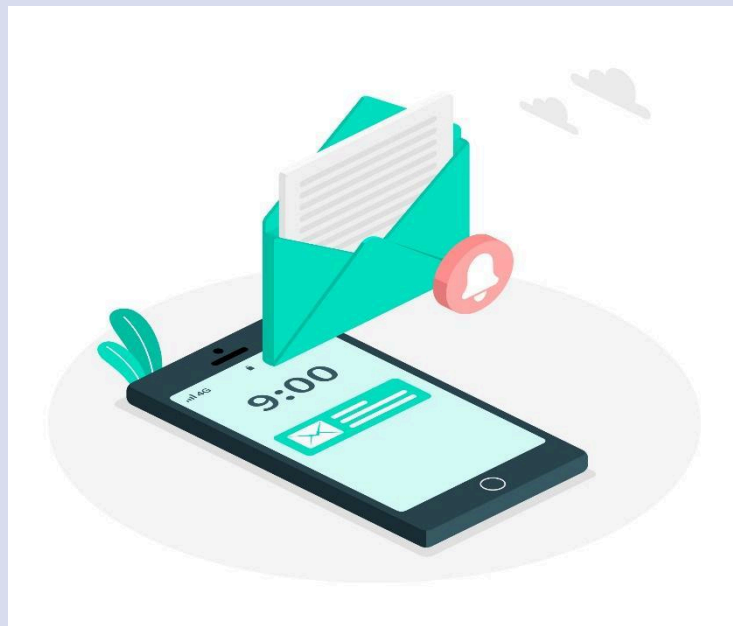
Κωδικός

F.IS.11.

Σταθμός ανεξάρτητης μελέτης

-
-
3. Γράφω ένα SMS (μήνυμα στο κινητό) ζητώντας από τη μαμά μου να πάρει αυτά τα προϊόντα. Χρησιμοποιώ 5 από τις λέξεις που βρήκα.

I write an SMS asking my mum to buy these products. I use 5 of the words I found.



4η δραστηριότητα, 25'

Περιγραφή



Τα παιδιά προβληματίζονται και ενημερώνονται για τα δικαιώματα του καταναλωτή και της καταναλώτριας.



Οι **Φ.Ο.** και τα παιδιά του επιπέδου **B1**, βλέπουν ένα βίντεο και διαβάζουν ένα κείμενο και απαντάνε συγκεκριμένες ερωτήσεις στον σταθμό τεχνολογίας.

Τα παιδιά στο **A2** επίπεδο διαβάζουν ένα προσαρμοσμένο κείμενο και βλέπουν ένα βίντεο και απαντάνε σε σχετικές ερωτήσεις στον σταθμό τεχνολογίας.

Τα παιδιά στο **A1** επίπεδο, διαβάζουν το προσαρμοσμένο κείμενο και απαντάνε ερωτήσεις στον σταθμό τεχνολογίας.

Γλωσσική δεξιότητα

Ακρόαση και κατανόηση κειμένου

Ικανότητα δημοκρατικού πολιτισμού

Γνώση και κριτική κατανόηση της γλώσσας και της επικοινωνίας

Είδος δραστηριότητας

Πρόσληψη

Μαθησιακό αποτέλεσμα

Κριτική σκέψη

Σύνδεση με ΑΠΣ & Πλαίσια

Αγωγή του καταναλωτή/της καταναλώτριας ως προς τα δικαιώματά του/της.



Κωδικός
F.IS.13.

Σταθμός Τεχνολογίας

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



Παίζω το παιχνίδι: <https://elearning.remacproject.eu/?p=1184>

I play the game.

Κωδικός
F.IS.14.

Σταθμός Τεχνολογίας

Παίζω το παιχνίδι: <https://elearning.remacproject.eu/?p=1188>

I play the game.

Κωδικός
F.IS.15.

Σταθμός συνεργασίας



Κωδικός
F.IS.16.

Σταθμός Τεχνολογίας

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

5η δραστηριότητα, 25'

Περιγραφή



Δίνονται προσαρμοσμένα σενάρια στα παιδιά όλων των επιπέδων στα οποία ο/η ήρωας/ίδα είναι ένα παιδί της ηλικίας τους και βρίσκεται σε μια κατάσταση στην οποία παραβιάζονται τα δικαιώματα του/της ως καταναλωτή/τριας. Τα παιδιά καλούνται να βρουν τρόπους να βοηθήσουν τον/την ήρωα/ηρωίδα να διαχειριστεί αποτελεσματικά αυτήν την κατάσταση. Τα παιδιά θα πρέπει να συζητήσουν με την ομάδα τους τι μπορεί ο ήρωας/ηρωίδα να κάνει και ακολούθως να το δραματοποιήσουν στην ολομέλεια.

Μετά την δραματοποίηση γίνεται συζήτηση την οποία συντονίζει ο εκπαιδευτικός. Οι ερωτήσεις που θα κάνει είναι:

Φυσικοί ομιλητές και Β1

Τι πρόβλημα είχε ο/η ήρωας/ηρωίδα της ιστορίας; Ποιο δικαίωμα του/της παραβιάστηκε; Τι έκανε για το αντιμετώπισει; Μήπως μπορείτε να σκεφτείτε κι άλλους τρόπους με τους οποίους θα μπορούσε να το διαχειριστεί; Ποιοι είναι αυτοί;

A1 και A2 (δίνονται δοσμένες πιθανές απαντήσεις, όποτε κρίνεται απαραίτητο)

Τι πρόβλημα είχε ο/η ήρωας/ηρωίδα της ιστορίας; Τι έκανε για το αντιμετώπισει; Θα μπορούσε να κάνει και κάτι άλλο;

Γλωσσική δεξιότητα

Συνδιαλλαγή

Ικανότητα δημοκρατικού πολιτισμού

Κοινωνικότητα, συνεργασία, ενεργητική ακρόαση, σεβασμός, κριτική σκέψη

Είδος δραστηριότητας

Παραγωγή

Μαθησιακό αποτέλεσμα

Παραγωγή

Σύνδεση με ΑΠΣ & Πλαίσια

Αγωγή του καταναλωτή/της καταναλώτριας ως προς τα δικαιώματά του/της.

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;

- Κάνουμε 3 ομάδες.



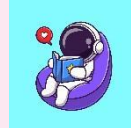
Split into three groups.

- Διαλέγουμε μια ιστορία*.



Choose a story.

- Διαβάζω την ιστορία.



Read the story.

- Σκέφτομαι πώς μπορώ να βοηθήσω το παιδί της ιστορίας.

Think about how you can help the child in the story



- Παίζω την ιστορία με τα άλλα παιδιά.

Act it out for the rest of the kids



Ιστορία 1*

Ο Κώστας είναι 8 χρονών. Σήμερα αγόρασε νερό από το κυλικείο του σχολείου. Ο τιμοκατάλογος** έγραφε 35 σεντς. Όταν πλήρωσε του είπαν ότι στοιχίζει 50 σεντς. Τι να κάνει;

**Τιμοκατάλογος



<https://www.pexels.com/photo/close-up-photo-of-pink-colored-menu-8425208/>

Κυρία/Κύριε η τιμή που γράφει είναι διαφορετική.
Θα πρέπει να

(ο τιμοκατάλογος, το αλλάξετε)

Κωδικός
F.IS.18.

Σταθμός
Συνεργασίας

Ιστορία 2*

Η Ελένη αγόρασε γαλατάκι από κυλικείο του σχολείου. Όταν ήπια λίγο ένιωσε ότι η γεύση του δεν ήταν καλή. Κοίταξε την ημερομηνία λήξης και είχε περάσει. Τι να κάνει;

Κυρία/Κύριε το γαλατάκι είναι Θα πρέπει να μου
.....

(να μου δώσετε άλλο!, χαλασμένο)

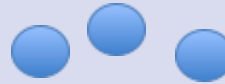
Ιστορία 3*

Η Νουρ αγόρασε ένα παιχνίδι με τη μαμά της. Όταν πήγε στο σπίτι και το άνοιξε ήταν σπασμένο. Τι να κάνει;

Κυρία/ Κύριε το παιχνίδι είναι Θα πρέπει να μου
.....

(δώσετε άλλο, σπασμένο)

- Κάνουμε 3 ομάδες.



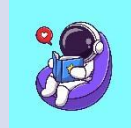
Split into three groups.

- Διαλέγουμε μια ιστορία*.



Choose a story.

- Διαβάζω την ιστορία.



Read the story.

- Σκέφτομαι πώς μπορώ να βοηθήσω το παιδί της ιστορίας.

Think about how you can help the child in the story



- Παίζω την ιστορία με τα άλλα παιδιά.

Act it out for the rest of the kids



Ιστορία 1*

Ο Κώστας είναι 8 χρονών. Σήμερα αγόρασε νερό από το κυλικείο του σχολείου. Ο τιμοκατάλογος** έγραφε 35 σεντς. Όταν πήγε όμως να πληρώσει του είπαν ότι στοιχίζει 50 σεντς. Τι μπορεί να κάνει;

**Τιμοκατάλογος



<https://www.pexels.com/photo/close-up-photo-of-pink-colored-menu-8425208/>

Κυρία/Κύριε η τιμή που γράφει είναι διαφορετική. Θα πρέπει να

Κωδικός
F.IS.19.

Σταθμός Συνεργασίας

(ο τιμοκατάλογος, το αλλάξετε)

Ιστορία 2*

Η Ελένη αγόρασε γαλατάκι από κυλικείο του σχολείου. Όταν ήπια λίγο ένιωσε ότι η γεύση του δεν ήταν καλή. Κοίταξε την ημερομηνία λήξης και είχε περάσει. Τι να κάνει;

Κυρία/Κύριε το γαλατάκι είναι Θα πρέπει να μου
.....

(να μου δώσετε άλλο!, χαλασμένο)

Ιστορία 3*

Η Νουρ αγόρασε ένα παιχνίδι με τη μαμά της. Όταν πήγε στο σπίτι και το άνοιξε ήταν σπασμένο. Τι να κάνει;

Κυρία/ Κύριε το παιχνίδι είναι Θα πρέπει να μου
.....

(δώσετε άλλο, σπασμένο)

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;

Κωδικός
F.IS.20.

Σταθμός Συνεργασίας

Contributors:

Despo Kyrpianou

Katerina Michael