ZESTAW ĆWICZEŃ KREATYWNYCH UNPLUGGED

Zakupowy zawrót głowy

To ćwiczenie pomaga uczestnikom rozwinąć podstawowe umiejętności analityczne potrzebne podczas robienia zakupów spożywczych poprzez porównywanie produktów, zrozumienie etykiet z informacjami o wartościach odżywczych oraz rozpoznawanie zwodniczych chwytów marketingowych. Uczestnicy korzystają z wydrukowanych „symulacyjnych" kart produktów supermarketowych, fałszywych pieniędzy oraz listy zakupów, aby zmierzyć się z prawdziwym wyzwaniem: wyżywieniem czteroosobowej rodziny przez trzy dni za jedyne 200 złotych, bez uciekania się do fast foodów. Zajęcia te promują praktyczne podejmowanie decyzji finansowych oraz świadomość wpływu mediów, jednocześnie w dynamiczny sposób wprowadzając koncepcję myślenia komputacyjnego bez użycia narzędzi cyfrowych.

Co-funded by the European Union

CC BY NC SA

Projekt ten został współfinansowany ze środków programu ERASMUS+ Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów, a Komisja Europejska oraz SEPIE nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

Zakres tematyczny

Finanse osobiste i zarządzanie zasobami / Zdrowie, dobre samopoczucie i organizacja życia codziennego

Czas trawania

90 min

Poziom

Początkujący

Grupa docelowa

- ☑ Nisko wykwalifikowane osoby dorosłe o niskich kompetencjach cyfrowych
- ☑ Nisko wykwalifikowane osoby dorosłe z ograniczonym formalnym wykształceniem lub kwalifikacjami
- ☑ Nisko wykwalifikowane osoby dorosłe o niskim poziomie uczestnictwa w uczeniu się przez całe życie

Cele kształcenia

- Rozwinięcie podstawowych umiejętności analitycznych w zakresie porównywania produktów (ceny jednostkowe).
- Zrozumienie prostych etykiet z informacjami o wartościach odżywczych.
- Rozpoznawanie wprowadzających w błąd chwytów marketingowych lub sztuczek związanych z opakowaniami w celu oszczędzania pieniędzy i dokonywania lepszych wyborów żywieniowych.

Wykorzystane elementy myślenia komputacyjnego

- ☑ Dekompozycja
- ☑ Rozpoznawanie wzorców
- ☑ Abstrahowanie
- ☑ Myślenie algorytmiczne

Podejście metodologiczne

- ☑ Gamifikacja
- ☑ Nauczanie oparte na wyzwaniach
- ☑ Uczenie się we współpracy
- ☑ Uczenie się przez doświadczenie

Obszar kompetencji

a) Kompetencje innowacyjne

- ☐ Kreatywność
- ☑ Myslenie krytyczne
- ☑ Rozwiązywanie problemów
- ☐ Komunikacja
- ☐ Praca zespołowa

b) Kompetencje w zakresie umiejętności informacyjnych

- ☑ Zdolność do uzyskiwania dostępu do informacji, ich rozumienia oraz krytycznej analizy
- ☐ Interpretacja treści cyfrowych i wizualnych
- ☑ Świadomość wpływu mediów i stronniczości przekazu biases

c) Kompetencje życiowe I zawodowe

- ☐ Elastyczność i możliwości adaptacji
- ☑ Inicjatywa i autonomia
- ☐ Umiejętności społeczne i kompetencje międzykulturowe
- ☑ Produktywność
- ☐ Przywództwo i odpowiedzialność

Efekty uczenia się:

Po zakończeniu ćwiczenia uczestnicy będą potrafili:

- Obliczyć i porównać ceny jednostkowe.
- Wskazać co najmniej trzy typowe pułapki marketingowe stosowane w supermarketach.
- Samodzielnie zaplanować opłacalne zakupy.

Uwagi:

- Potrzebne materiały: wydrukowane „symulacyjne” karty produktów supermarketowych (z obrazkiem, ceną całkowitą oraz wagą/pojemnością), fałszywe pieniądze, kalkulatory (lub podstawowe funkcje kalkulatora w smartfonie) oraz szablon listy zakupów.
- Uwagi dla prowadzącego: Ogranicz obliczenia do prostych zadań, aby uniknąć frustracji. Nacisk

		powinien być położony na proces wyboru najlepszej oferty, a nie na skomplikowaną arytmetykę. Spraw, by ćwiczenie miało charakter bardzo praktyczny, zachęcając uczestników do fizycznego przemieszczania się po sali do różnych „alejek” (stołów) w celu wybrania kart produktów. **Wprowadzenie i wyzwanie (15 minut).** Przedstaw autentyczne wyzwanie: „Musicie kupić jedzenie dla czteroosobowej rodziny na trzy dni za jedyne 40 euro, nie sięgając po fast foody”. Wyjaśnij zasady gry, szczegółowo opisując, w jaki sposób zespoły lub osoby indywidualne mogą zdobywać „punkty oszczędnościowe” i „odznaki zdrowotne” na podstawie zawartości swojego ostatecznego koszyka.

Co-funded by the European Union

Zakupowy zawrót głowy

Krok 1: Dekompozycja

Planowanie

Poproś uczestników, aby podzielili większy cel (wyżywienie rodziny przez tydzień) na mniejsze, łatwiejsze do opanowania podkategorie, takie jak białka, węglowodany, przekąski i środki czystości.

Czas trwania: ok. 15 minut

Krok 2: Rozpoznawanie wzorców

Poruszanie się po alejkach (rozpoznawanie wzorców)

Uczestnicy poruszają się po sali, podchodząc do różnych stołów reprezentujących alejki w supermarkecie. Poproś ich, aby dokładnie przyjrzeli się przykładowym kartom produktów i wskazali typowe wzorce wprowadzających w błąd opakowań (np. większe pudełko o mniejszej rzeczywistej wadze lub konkretne układy produktów w supermarketach zapewniające wysokie marże).

Czas trwania: ok. 30 minut

Krok 3: Myślenie algorytmiczne

Ocena zakupów

Pomóż uczestnikom stworzyć powtarzalną, krok po kroku instrukcję podejmowania decyzji zakupowych. Na przykład poproś ich, aby przed dodaniem jakiegokolwiek produktu do szablonu listy zakupów zawsze najpierw porównywali „cenę za kg/litr", zamiast patrzeć tylko na całkowitą cenę na metce.

Czas trwania: ok. 15 minut

Krok 4: Podsumowanie i refleksja oparta na doświadczeniu

Zakończ zajęcia aktywną sesją podsumowującą.

Zachęć uczestników do refleksji nad procesem,

		zsumowania swoich „punktów oszczędnościowych” oraz omówienia, w jaki sposób zastosują ten algorytm podczas następnej wizyty w prawdziwym supermarkecie. Czas trwania: ok. 15 minut