MOKYMOSI VEIKLŲ BE KOMPIUTERIO RINKINYS

Sumanaus pirkėjo iššūkis (prekybos centro labirinte)

Ši veikla be kompiuterio ugdo pagrindinius gebėjimus, skirtus analizuoti maisto produktų pasirinkimą: lyginti prekes, suprasti maistingumo deklaraciją ir atpažinti klaidinančias rinkodaros priemones. Naudodamiesi spausdintomis imitacinėmis prekybos centro prekių kortelėmis, žaidybiniais pinigais ir pirkinių sąrašu, dalyviai sprendžia realų iššūkį: už 40 Eur trims dienoms aprūpinti maistu keturių asmenų šeimą, pasirinkdami maistingus produktus. Veikla ugdo praktinius finansinių sprendimų priėmimo gebėjimus, padeda suvokti rinkodaros komunikacijos įtaką ir aktyviai supažindina su informatinio mąstymo sąvokomis be skaitmeninių priemonių.

Tikslinė grupė:

- ☑ žemos kvalifikacijos suaugusieji, kurių skaitmeninės kompetencijos menkos;
- ☑ žemos kvalifikacijos suaugusieji, kurie yra įgiję ribotą formalųjį išsilavinimą;
- ☑ žemos kvalifikacijos suaugusieji, retai dalyvaujantys mokymosi visą gyvenimą veiklose.

Mokymosi tikslai:

- ☑ ugdyti pagrindinius analitinius gebėjimus lyginant prekes pagal matavimo vieneto kainą;
- ☑ suprasti maistingumo deklaraciją ant produktų pakuočių;
- ☑ atpažinti klaidinančius rinkodaros ar pakuotės triukus, siekiant sutaupyti ir rinktis sveikesnį maistą.

Kompetencijų sritys

a) Inovacijų kompetencijos

- ☐ Kūrybiškumas
- ☑ Kritinis mąstymas
- ☑ Problemų sprendimas
- ☐ Bendravimas
- ☐ Bendradarbiavimas

b) Informacinio raštingumo kompetencijos

Co-funded by the European Union

CC BY NC SA

Šis projektas bendrai finansuotas Europos Komisijos programos „ERASMUS+“ lėšomis. Šiame leidinyje pateikiama tik autorių nuomonė. Nei Europos Komisija, nei SEPIE negali būti laikomos atsakingomis už šiame leidinyje pateiktos informacijos naudojimą.

Tema

Asmeniniai finansai ir išteklių valdymas / sveikata, gerovė ir kasdienio gyvenimo organizavimas

Trukmė

90 minučių

Lygis

Pradedančiųjų

Taikomi informatinio mąstymo principai

- ☑ Dekompozicija
- ☑ Šablonų atpažinimas
- ☐ Abstrakcija
- ☑ Algoritminis mąstymas

Metodas

- ☑ Žaidybinimas
- ☑ Mokymasis sprendžiant iššūkius

☑ Gebėjimas rasti, suprasti ir kritiškai analizuoti informaciją

- Skaitmeninio ir vaizdinio turinio interpretavimas

☑ Žiniasklaidos įtakos ir šališkumo suvokimas

c) Gyvenimo ir karjeros kompetencijos

- Lankstumas ir gebėjimas prisitaikyti

☑ Iniciatyvumas ir savarankiškumas

- Socialumas ir tarpkultūrinė kompetencija

☑ Produktyvumas

- Lyderystė ir atsakomybė

Mokymosi rezultatai

Atlikę veiklą suaugusieji besimokantieji geba:

☑ apskaičiuoti ir palyginti vieneto kainas pagal pasirinktą matą;

☑ atpažinti bent tris dažnas prekybos centruose taikomas rinkodaros priemones;

☑ savarankiškai suplanuoti ekonomišką apsipirkimą.

☑ Mokymasis bendradarbiaujant

☑ Patirtinis mokymasis

Fasilitatoriaus užrašai

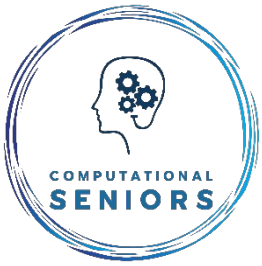
☑ Reikalingos priemonės: spausdintos imitacinės prekybos centro prekių kortelės (su paveikslėliu, prekės kaina ir svoriu ar tūriu), žaidybiniai pinigai, skaičiuotuvai (arba išmaniųjų telefonų skaičiuotuvų pagrindinės funkcijos) ir pirkinių sąrašo šablonas.

☑ Pastabos fasilitatoriui: parinkite paprastus skaičiavimus, kad dalyviai nenusiviltų. Dėmesį skirkite geriausio kainos ir vertės santykio paieškai, o ne sudėtingai aritmetikai. Skirkite daug dėmesio praktinei veiklai: dalyviai tegu vaikšto po patalpą prie skirtingų „prekybos centro skyrių“ (stalų) ir pasiima prekių korteles.

Įvadas ir iššūkis (15 minučių)

Pristatykite realią užduotį: „Turite nupirkti maisto keturių asmenų šeimai trims dienoms už 40 Eur, rinkdamiesi maistingus produktus.“ Paaiškinkite žaidybinimo taisykles: kokiu būdu komandos ar pavieniai dalyviai už pasirinktą pirkinių krepšelį gali pelnyti „Taupymo taškų“ ir „Sveikatos ženklelių“.

Co-funded by the European Union



Sumanaus pirkėjo iššūkis (prekybos centro labirinte)

1 žingsnis. Dekompozicija

Planavimas

Paprašykite dalyvių bendrą tikslą, pavyzdžiui, aprūpinti šeimą maistu trims dienoms, suskaidyti į mažesnes, lengvai valdomas kategorijas, pavyzdžiui, nupirkti baltymų ir angliavandenių šaltinius, daržoves bei kitus šeimai reikalingus maisto produktus.

Trukmė – apie 15 minučių.

2 žingsnis. Šablonų atpažinimas

Prekybos centro skyriuose

Dalyviai vaikšto po patalpą prie stalų, atstojančių prekybos centro skyrius. Paprašykite atidžiai apžiūrėti imitacines prekių korteles ir pastebėti pasikartojančius klaidinančios pakuotės požymius (pvz., didesnę pakuotę, kurioje yra mažiau produkto, arba dažnai pasitaikančius didelės maržos prekių išdėstymo principus).

Trukmė – apie 30 minučių.

3 žingsnis. Algoritminis mąstymas

Pirkinių vertinimas

Padėkite dalyviams sukurti pakartojamą nuoseklią pirkimo sprendimų priėmimo taisyklę. Pavyzdžiui, prieš įtraukdami prekę į pirkinių sąrašo šabloną, jie pirmiausia turėtų palyginti kilogramo ar litro kainą, užuot vertinę vien bendrą prekės kainą.

Trukmė – apie 15 minučių.

4 žingsnis. Aptarimas ir patirties refleksija

Veiklą užbaikite aktyviu aptarimu.

Paskatinkite dalyvius apmąstyti veiklos eigą, suskaičiuoti „Taupymo taškus“ ir aptarti, kaip šį algoritmą pritaikys kitą kartą apsipirkdami tikrame prekybos centre.

Trukmė – apie 15 minučių.