ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΚΟΥΤΙ ΑΠΟΣΥΝΔΕΔΕΜΕΝΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

The Smart Shopper Challenge (Πλοήγηση στους λαβύρινθους των σούπερ μάρκετ)

Αυτή η δραστηριότητα βοηθά τους μαθητές να αναπτύξουν βασικές αναλυτικές δεξιότητες για τα ψώνια παντοπωλείου συγκρίνοντας προϊόντα, κατανοώντας τις διατροφικές ετικέτες και εντοπίζοντας παραπλανητικά κόλπα μάρκετινγκ. Οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν τυπωμένες «εικονικές» κάρτες προϊόντων σούπερ μάρκετ, εικονικά χρήματα και μια λίστα αγορών για να αντιμετωπίσουν μια πραγματική πρόκληση: να ταΐσουν μια οικογένεια 4 ατόμων για τρεις ημέρες με μόνο 40 ευρώ, χωρίς να βασίζονται σε πρόχειρο φαγητό. Η δραστηριότητα προωθεί την πρακτική λήψη οικονομικών αποφάσεων και την ευαισθητοποίηση σχετικά με την επιρροή των μέσων ενημέρωσης, ενώ εισάγει δυναμικά έννοιες υπολογιστικής σκέψης χωρίς τη χρήση ψηφιακών εργαλείων.

Ομάδα-στόχος

- ☑ Ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης με χαμηλές ψηφιακές ικανότητες
- ☑ Ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης με περιορισμένη τυπική εκπαίδευση ή προσόντα
- ☑ Ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης με χαμηλή συμμετοχή σε ευκαιρίες δια βίου μάθησης / κατάρτισης

Μαθησιακοί στόχοι

- Να αναπτύξουν βασικές αναλυτικές δεξιότητες για τη σύγκριση προϊόντων (μοναδιαία τιμολόγηση).
- Να κατανοήσουν απλές διατροφικές ετικέτες.
- Για τον εντοπισμό παραπλανητικών κόλπων μάρκετινγκ ή συσκευασίας για εξοικονόμηση χρημάτων και βελτίωση των διατροφικών επιλογών.

Αυτό το έργο συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη του προγράμματος ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αυτή η δημοσίευση αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων της και ούτε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ούτε ο SEPIE μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Θέμα

Προσωπικά οικονομικά και διαχείριση πόρων / Υγεία, ευημερία και οργάνωση της καθημερινής ζωής

Διάρκεια

90 λεπτά

Επίπεδο

Αρχάριο

Βήματα υπολογιστικής σκέψης που χρησιμοποιούνται

- ☑ Αποσύνθεση
- ☑ Αναγνώριση προτύπων
- ☑ Αφαίρεση
- ☑ Αλγοριθμική σκέψη

Μεθοδολογική Προσέγγιση

- ☑ Παιχνιδοποίηση
- ☑ Μάθηση με βάση τις προκλήσεις
- ☑ Συνεργατική μάθηση
- ☑ Βιωματική μάθηση

Τομείς Αρμοδιότητας

α) Ικανότητες καινοτομίας

- ☐ Δημιουργικότητα
- ☑ Κριτική σκέψη
- ☑ Επίλυση προβλήματος
- ☐ Επικοινωνία
- ☐ Συνεργασία

β) Ικανότητες Πληροφοριακής Παιδείας

- ☑ Ικανότητα πρόσβασης, κατανόησης και κριτικής ανάλυσης πληροφοριών
- ☐ Ερμηνεία ψηφιακού και οπτικού περιεχομένου
- ☑ Επίγνωση της επιρροής και των προκαταλήψεων των μέσων ενημέρωσης

γ) Ικανότητες ζωής και σταδιοδρομίας

- ☐ Ευελιξία και προσαρμοστικότητα
- ☑ Πρωτοβουλία και αυτονομία
- ☐ Κοινωνικότητα και διαπολιτισμική ικανότητα
- ☑ Παραγωγικότητα
- ☐ Ηγεσία και υπευθυνότητα

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Με το τέλος της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα μπορούν να:

- Υπολογίσουν και συγκρίνουν τις τιμές μονάδας.
- Προσδιορίσουν τουλάχιστον τρεις κοινές παγίδες μάρκετινγκ σούπερ μάρκετ.
- Σχεδιάσουν ανεξάρτητα ένα οικονομικό ταξίδι για ψώνια.

Σημειώσεις

- Απαιτούμενα υλικά: Τυπωμένες κάρτες προϊόντων σούπερ μάρκετ (που δείχνουν εικόνα, συνολική τιμή και βάρος/όγκο), χρήματα παιχνιδιού, αριθμομηχανές (ή βασική χρήση αριθμομηχανών smartphone) και ένα πρότυπο λίστας αγορών.
- Σημειώσεις διαμεσολαβητή: Κρατήστε τα μαθηματικά απλά για να αποφύγετε την απογοήτευση. Η εστίαση πρέπει να είναι στη διαδικασία προσδιορισμού της καλύτερης τιμής, όχι στην περίπλοκη αριθμητική. Κάντε το εξαιρετικά απτικό βάζοντας τους συμμετέχοντες να περπατήσουν φυσικά γύρω από το δωμάτιο σε διαφορετικούς «διαδρόμους» (τραπέζια) για να παραλάβουν τις κάρτες προϊόντων τους.

Εισαγωγή και η πρόκληση (15 λεπτά).

Παρουσιάστε την αυθεντική πρόκληση: «Πρέπει να αγοράσετε ένα φαγητό για μια οικογένεια 4 ατόμων για τρεις ημέρες με μόνο 40 € χωρίς να βασίζεστε σε πρόχειρο φαγητό». Εξηγήστε τους μηχανισμούς παιχνιδοποίησης, περιγράφοντας λεπτομερώς πώς οι ομάδες ή τα άτομα μπορούν να κερδίσουν «Πόντους Αποταμίευσης» και «Σήματα Υγείας» με βάση το τελικό τους καλάθι.

Co-funded by the European Union

The Smart Shopper Challenge (Πλοήγηση στους λαβύρινθους των σούπερ μάρκετ)

Βήμα 1: Αποσύνθεση

Σχεδιασμός

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να χωρίσουν τον μεγαλύτερο στόχο (σίτιση μιας οικογένειας για μια εβδομάδα) σε μικρότερες, διαχειρίσιμες υποκατηγορίες όπως πρωτεΐνες, υδατάνθρακες, σνακ και είδη καθαρισμού.

Διάρκεια περίπου 15 λεπτά

Βήμα 2: Αναγνώριση προτύπων

Πλοήγηση στους διαδρόμους (Αναγνώριση προτύπων)

Οι συμμετέχοντες περπατούν γύρω από το δωμάτιο σε διαφορετικά τραπέζια που αντιπροσωπεύουν διαδρόμους σούπερ μάρκετ. Δώστε τους οδηγίες να εξετάσουν προσεκτικά τις εικονικές κάρτες προϊόντων και να εντοπίσουν κοινά μοτίβα παραπλανητικής συσκευασίας (π.χ. ένα μεγαλύτερο κουτί με μικρότερο πραγματικό βάρος ή συγκεκριμένα μοτίβα διάταξης υψηλού περιθωρίου κέρδους στα σούπερ μάρκετ).

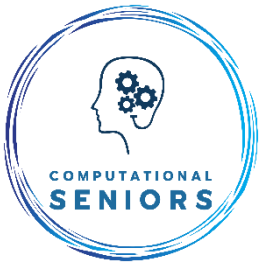
Διάρκεια περίπου 30 λεπτά

Βήμα 3: Αλγοριθμική σκέψη

Αξιολόγηση αγορών

Καθοδηγήστε τους μαθητές να δημιουργήσουν έναν επαναλαμβανόμενο, βήμα προς βήμα κανόνα για τις αγοραστικές τους αποφάσεις. Για παράδειγμα, δώστε τους οδηγίες να δημιουργούν πάντα μια ακολουθία σύγκρισης της «τιμής ανά κιλό/λίτρο» πρώτα, αντί να κοιτάζουν απλώς τη συνολική τιμή, πριν προσθέσουν οποιοδήποτε προϊόν στο πρότυπο της λίστας αγορών τους.

Διάρκεια περίπου 15 λεπτά



Co-funded by
the European Union

Βήμα 4: Απολογισμός και βιωματικός προβληματισμός

Ολοκληρώστε με μια ενεργή συνεδρία απολογισμού.

Προτρέψτε τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με τη διαδικασία, να αθροίσουν τους «Πόντους Αποταμίευσης» και να συζητήσουν πώς θα εφαρμόσουν αυτόν τον αλγόριθμο κατά τη διάρκεια του επόμενου ταξιδιού τους στο σούπερ μάρκετ.

Διάρκεια περίπου 15 λεπτά

The Smart Shopper Challenge (Πλοήγηση στους λαβύρινθους των σούπερ μάρκετ)