

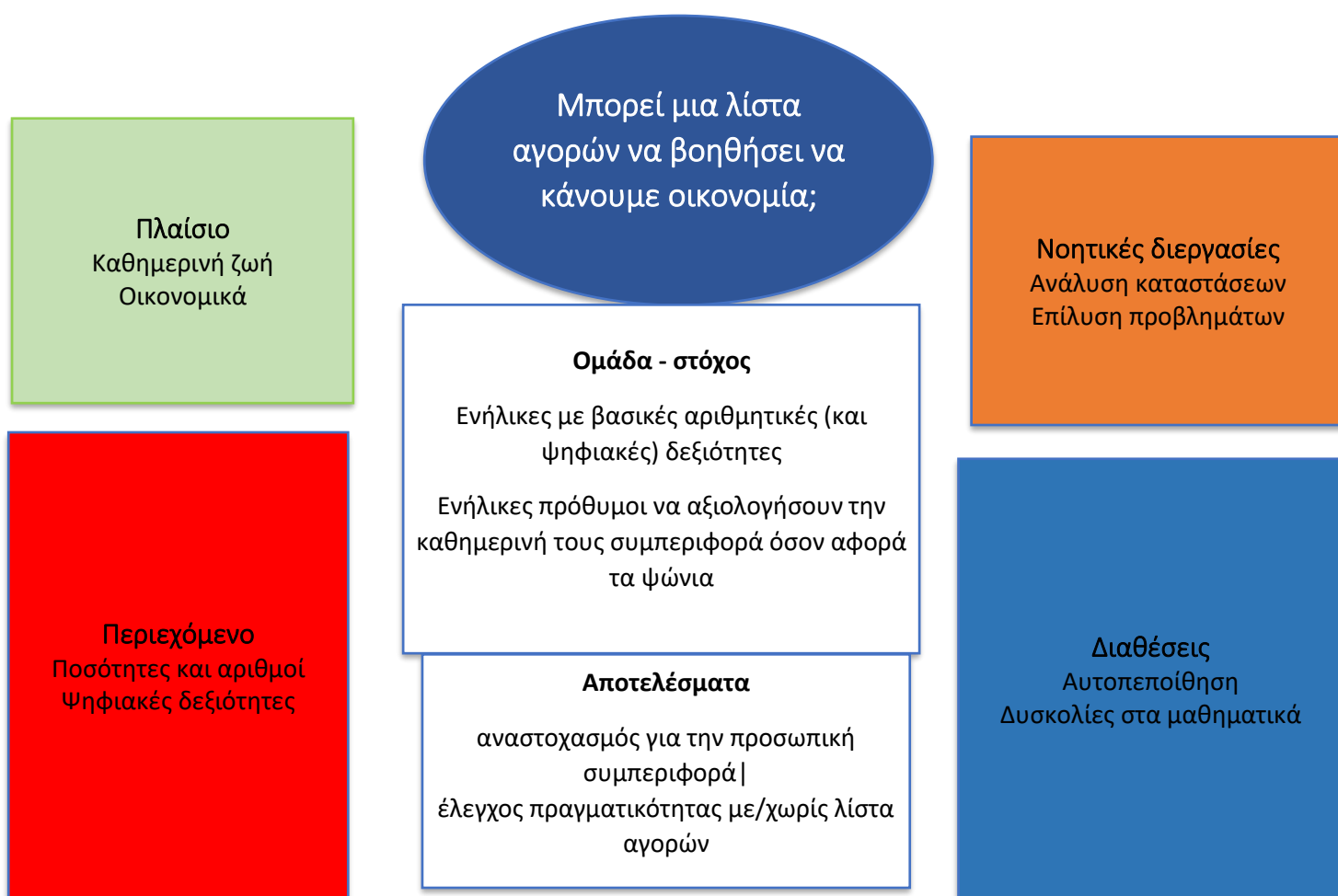
## ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΑΓΟΡΩΝ

Πρέπει μια λίστα αγορών να γίνει μέρος της ζωής μου για να με βοηθήσει να εξοικονομήσω χρήματα;

Έχουμε συνηθίσει να πηγαίνουμε για ψώνια – κάποιιο από εμάς το κάνουμε σχεδόν κάθε μέρα. Ωστόσο, όταν ψωνίζουμε, μερικές φορές χάνεται ο έλεγχος. Όντας πεινασμένοι, μπαίνουμε βιαστικά στο σουπερμάρκετ και αγοράζουμε ό,τι μας ελκύει. Ως αποτέλεσμα, αγοράζουμε πάρα πολλά και περιττά πράγματα αυθόρμητα. Αυτό κάνει τις καθημερινές αγορές ακόμα πιο ακριβές.

Ωστόσο, υπάρχουν τρόποι που θα μας βοηθήσουν να εξοικονομήσουμε χρήματα. Ένα από αυτά είναι να προγραμματίσουμε την αγορά ειδών παντοπωλείου για τις καθημερινές μας ανάγκες. Ίσως μια λίστα αγορών θα μπορούσε να μας βοηθήσει σε αυτό το πρόβλημα...

Επισκόπηση «Πρέπει μια λίστα αγορών να γίνει μέρος της ζωής μου;»



## Βασικές πληροφορίες

<b>Περιεχόμενο</b>	Ποσότητες και αριθμοί: προσθέσεις έως το 100. Καταμέτρηση, ταξινόμηση, βασικές αριθμητικές πράξεις με ακέραιους αριθμούς, χρήματα, απλές κοινές ποσοτικές αναπαραστάσεις (νομίσματα). Χρήση ψηφιακών δεξιοτήτων.
<b>Ομάδα-στόχος</b>	Ενήλικες με βασικές αριθμητικές (και ψηφιακές) δεξιότητες Ενήλικες πρόθυμοι να αναλογιστούν την καθημερινή τους συμπεριφορά όσον αφορά τα ψώνια
<b>Πρόθεση μάθησης</b>	Αριθμητικές δεξιότητες για πρακτικούς και προσωπικούς σκοπούς στην καθημερινή ζωή
<b>Διάρκεια</b>	Περίπου 6 μαθήματα
<b>Υλικά και πόροι</b>	Κάρτες με εικόνες με τρόφιμα και ψυγεία και τα ονόματά τους, χρήματα παιχνιδιού (€ και ¢), διαφάνειες PowerPoint με εικόνες για εισαγωγή, φυλλάδια διαφόρων καταστημάτων τροφίμων, πρότυπο λίστας αγορών.
<b>Μέγεθος ομάδας</b>	Περίπου 10 μαθητές
<b>Δήλωση προβλήματος</b>	Είναι δύσκολο να προγραμματίσετε την αγορά των ειδών παντοπωλείου και μερικές φορές η επισκόπηση χάνεται όταν ψωνίζετε χωρίς πλάνο. Αυτό κάνει τις καθημερινές αγορές ακόμα πιο ακριβές.
<b>Ερωτήσεις εργασίας</b>	Προγραμματίζετε τις αγορές σας; Συγκρίνετε τιμές; Μήπως μερικές φορές αγοράζετε πράγματα που δεν χρειάζεστε πραγματικά; Γιατί σας αρέσουν/δεν σας αρέσουν τα ψώνια; Πόσο συχνά πηγαίνετε για ψώνια μέσα σε μια εβδομάδα; Μπορεί μια λίστα αγορών να σας βοηθήσει να εξοικονομήσετε χρήματα; Πώς μπορείτε να οργανώσετε τη λίστα αγορών σας;
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Οι μαθητές ετοιμάζουν μια λίστα αγορών με εκτιμώμενες τιμές Οι μαθητές αναγνωρίζουν τις (ανερχόμενες) τιμές Οι μαθητές υπολογίζουν τι (φαγητό) μπορούν να φτιάξουν με ένα συγκεκριμένο χρηματικό ποσό.

	<p>Οι εκπαιδευόμενοι κατανοούν πλήρεις αριθμούς και πρόσθεση έως το 100.</p> <p>Οι εκπαιδευόμενοι μεταφέρουν δεξιότητες στην προσωπική και ιδιωτική ζωή</p>
--	---

### Σχέδιο εργασίας

χρόνος (μαθήματα)	Περιγραφή περιεχομένου/δραστηριοτήτων	Υλικό	Μεθοδικές και διδακτικές πληροφορίες <sup>1</sup>
Μάθημα 1	<p><b>Γνωστική ενεργοποίηση:</b> Εισαγωγή στο θέμα και γνωστική ενεργοποίηση, αξιοποιώντας τις εμπειρίες των μαθητών</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Πείτε μια ιστορία με εικόνες («Η μέρα ξεκίνησε καλά...»)</li> <li>• Σύνδεση με τις εμπειρίες των μαθητών</li> </ul> <p>Εναλλακτικά, οι δάσκαλοι μπορούν να παρουσιάσουν μια εικόνα της σπατάλης φαγητού ως σιωπηλή παρόρμηση ως γνωστική ενεργοποίηση και εισαγωγή στο θέμα.</p>	<p>Ιστορία καρτών εικόνας (βλ. παράρτημα 1)</p> <p>Πιθανές ερωτήσεις: Όλα γίνονται πιο ακριβά; Σχεδιάζετε αγορές και πώς; Συγκρίνετε τιμές; Μήπως μερικές φορές αγοράζετε πράγματα που δεν χρειάζεστε πραγματικά; Πόσο συχνά πηγαίνεις για ψώνια?</p> <p>σιωπηλή παρόρμηση: «Αγόρασα πάρα πολύ!» – βλέπε παράρτημα 2</p>	<p>χέρια στη μάθηση</p> <p><b>HITS</b> Μεταγνωστικές, στρατηγικές, Προβληματισμός, Συνεργατική μάθηση</p>
Μαθήματα 2 - 4	<p><b>Πρίπλασμα</b> Σχεδιάστε μια λίστα αγορών με κάρτες και υπολογίστε τις τιμές. Βάλτε κέρματα ανάλογα.</p> <p>Δημιουργήστε μια γραπτή λίστα αγορών, εισαγάγετε την τιμή ως ακέραιο αριθμό στη λίστα αγορών και εισαγάγετε τους τελεστές (διανοητική αριθμητική,</p>	<p>Κάρτες με εικόνες με είδη παντοπωλείου κέρματα και τραπεζογραμμάτια (παίξτε χρήματα)</p> <p>λίστα αγορών (πρότυπο) – βλέπε παράρτημα 3</p>	<p>Σκαλωσιά Αναλύστε την κατάσταση</p> <p>Βάζοντας τους μαθητές σε μια μαθηματική κατάσταση</p>

<sup>1</sup>Για περιγραφή και επεξήγηση ειδών εργασιών, HIT και άλλες βασικές πληροφορίες, συμβουλευτείτε τον Οδηγό Δασκάλων

	<p>υπολογίστε γραπτώς, προσθέστε στο μοντέλο)</p> <p>Εισάγετε όριο για αγορές ( π.χ. 10 € ή 20 €) και ανακατασκευάστε το μοντέλο ανάλογα (προσθέτοντας, χαρίζοντας)</p> <p>Σχεδιάστε την τελική λίστα αγορών, προβληματισμός</p>		<p>Επίλυση προβλήματος</p>
Μαθήματα 5 – 6	<p><b>ΜΕΤΑΦΟΡΑ</b> Βυθίζοντας τους μαθητές σε μια αυθεντική εμπειρία, χωρίστε τους σε δύο έως τέσσερις ομάδες: Ο στόχος τους είναι να δημιουργήσουν ένα απολαυστικό πιάτο για ολόκληρη την ομάδα, απαιτώντας τους να ξεκινήσουν μια αποστολή για ψώνια. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με φυσική πλοήγηση σε ένα πραγματικό κατάστημα, γεμίζοντας εικονικά τα διαδικτυακά τους καλάθια ή διαβάζοντας προσεκτικά τα πιο πρόσφατα φυλλάδια για έμπνευση και συστατικά.</p> <p>Όλη η ομάδα συμφωνεί για ένα πιάτο ή μενού. Στη συνέχεια, η ομάδα χωρίζεται σε δύο μισά - το ένα μισό πηγαίνει για ψώνια με λίστα αγορών, ενώ το άλλο μισό πηγαίνει για ψώνια χωρίς λίστα.</p> <p>Σύγκριση και προβληματισμός</p>	<p>Πιθανώς: ψηφιακές συσκευές, μπροσούρες</p>	<p>Μικρή ομαδική εργασία</p> <p>Βάζοντας τους μαθητές σε μια μαθηματική κατάσταση</p>

## Προτάσεις για τον δάσκαλο

Το παράδειγμα που παρουσιάζεται εδώ θα πρέπει να θεωρείται ως υποδειγματικό υλικό που παρουσιάζει μια κατευθυντήρια γραμμή με μεγάλο εύρος δυνατοτήτων προσαρμογής αυτών των προτάσεων σε μια συγκεκριμένη ομάδα μαθητών ή σε έναν μεμονωμένο εκπαιδευόμενο με τις πολύ προσωπικές του απαιτήσεις.

Συγκεκριμένα, αυτό το παράδειγμα θα μπορούσε να προσαρμοστεί ως εξής:

- Διάρκεια: Οι δάσκαλοι μπορούν εύκολα να διαφοροποιήσουν τη διάρκεια αυτού του παραδείγματος προσαρμόζοντας τη φάση της ενεργοποίησης (αφήνοντας την ιστορία της κάρτας εικόνων και ξεκινώντας περισσότερο "in-medias-res") ή αλλάζοντας τη φάση της μεταφοράς που, φυσικά, δεν χρειάζεται μόνο χρονικούς πόρους αλλά απαιτεί επίσης προγραμματισμό και πολλή δραστηριότητα μέσα στους μαθητές.
- Περαιτέρω ή πρόσθετο υλικό: Ανάλογα με τις (ψηφιακές) δεξιότητες και τον εξοπλισμό των μαθητών ή το μαθησιακό περιβάλλον, οι δάσκαλοι μπορούν να φέρουν ψηφιακές συσκευές και εργαλεία που θα μπορούσαν να βοηθήσουν τους μαθητές να λύσουν τις συγκεκριμένες εργασίες. Αυτές μπορεί να είναι ψηφιακές λίστες αγορών (π.χ. η εφαρμογή "Bring!"), εφαρμογές για σύγκριση τιμών (π.χ. η εφαρμογή "Smhaggle") ή τα ηλεκτρονικά καταστήματα των σούπερ μάρκετ.
- Επίπεδο δυσκολίας: Το επίπεδο των απαιτούμενων μαθηματικών δεξιοτήτων ή η δυσκολία των εργασιών που παρουσιάζονται στο παράδειγμα μπορεί να ποικίλλει κατά α) μόνο με χρήση ακέραιων αριθμών για τις τιμές ή β) χρησιμοποιώντας επίσης δεκαδικούς αριθμούς – κάτι που, φυσικά, είναι πολύ πιο ρεαλιστικό .

Οι εκπαιδευτικές μας δραστηριότητες στοχεύουν στο να απομνημονεύονται οι αριθμητικές δεξιότητες, αλλά πρώτα από όλα να εξασκούνται και να χρησιμοποιούνται λειτουργικά από τους μαθητές στην καθημερινή ζωή ή/και σε επαγγελματικές καταστάσεις. Ως εκ τούτου, συνιστάται η εφαρμογή της ιδέας των HITS <sup>2</sup>(μεγαλύτερες επιπτώσεις των δεξιοτήτων διδασκαλίας) όσο το δυνατόν περισσότερο και συχνά: ...

- ... εργασία με συγκεκριμένο και αυθεντικό υλικό που οι εκπαιδευόμενοι θα αναγνωρίζουν από καταστάσεις της καθημερινής ζωής. Σε αυτό το συγκεκριμένο παράδειγμα, συνιστάται να εργαστείτε με φυλλάδια και να συγκρίνετε τις «πραγματικές τιμές». Θα ήταν επίσης ελκυστικό να δουλέψετε με πραγματικά νομίσματα (ευρώ). Εάν αυτό δεν είναι επιθυμητό (από τον δάσκαλο ή τους μαθητές), είναι επίσης χρήσιμο να χρησιμοποιήσετε ρεαλιστικά χρήματα παιχνιδιού.
- ... κάντε ερωτήσεις στους μαθητές και αφήστε τους να θέσουν ερωτήσεις οι ίδιοι. Μπορεί να είναι ζωτικής σημασίας να συζητήσουμε θέματα αριθμητικής,

<sup>2</sup>Για γενικές πληροφορίες και επεξήγηση σχετικά με τα HITS, δείτε (σύνδεσμος)

περιβάλλοντα και αριθμούς. Θα πρέπει να βάλουμε τους μαθητές σε μια μαθηματική κατάσταση, να επιτρέψουμε την ανακαλυπτική μάθηση και να προωθήσουμε τη μάθηση βάσει προβλημάτων.

- ... σκεφτείτε πιθανούς τρόπους μεταφοράς: Σε αυτό το παράδειγμα, παρουσιάζουμε μια πιθανότητα μεταφοράς σε μια πραγματική κατάσταση. Συνιστάται επίσης στους μαθητές να γνωρίσουν ψηφιακές συσκευές (εφαρμογές όπως το "Bring!") που θα μπορούσαν να τους βοηθήσουν να προγραμματίσουν τις αγορές τους.

## Παράρτημα 1

### Ιστορία καρτών εικόνας

Πηγές εικόνων: [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com) [14.06.2023]



Η μέρα ξεκίνησε καλά...

Αφού σηκώθηκα, πήγα στο ψυγείο μου. Άνοιξα την πόρτα.

Το ψυγείο ήταν άδειο.



Δεν μου αρέσει να πηγαίνω για ψώνια. Πάντα αγοράζω περισσότερα από όσα χρειάζομαι. Αχ αυτά τα κόστη! Ειδικά τώρα που όλα γίνονται πιο ακριβά.





Αλλά σήμερα πρέπει  
πραγματικά να πάω για ψώνια.  
Για να εξοικονομήσω χρήματα,  
φτιάχνω στον εαυτό μου μια  
λίστα για ψώνια.

## Παράρτημα 2

Αθόρυβη ώθηση για ενεργοποίηση

Πηγή εικόνας: [www.derstandard.at/story/2000108920183/wirtschaftskammer-lehnt-oevp-plaene-zum-umgang-mit-lebensmitteln-ab](http://www.derstandard.at/story/2000108920183/wirtschaftskammer-lehnt-oevp-plaene-zum-umgang-mit-lebensmitteln-ab) [14.06.2023]





**Αγόρασε πάρα πολλά. Το πιστεύεις κι εσύ αυτό;**

**Τι σκέφτεστε γι 'αυτό;**

**Μοιραστείτε τις σκέψεις σας με το άτομο που κάθεται δίπλα σας.**

### Παράρτημα 3

Λίστα αγορών (πρότυπο)

Πηγή εικόνας: [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com) [13.06.2023]

Η λίστα αγορών μου

Κατηγορία	Εκτιμώμενη τιμή
<b>Λαχανικά και φρούτα</b> <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____	€ _____ € _____ € _____ € _____ € _____
<b>Γάλα και γαλακτοκομικά προϊόντα</b> <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____	€ _____ € _____ € _____
<b>Ψάρια και κρέας (προϊόντα)</b> <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____	€ _____ € _____ € _____
<b>Σνακ</b> <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____	€ _____ € _____ € _____
<b>Λοιπά</b> <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____	€ _____ € _____ € _____

This material was produced in the Erasmusplus project **Numeracy in Practice**, projectnumber 2021-1-NL01-KA220-ADU-000 026 292. In this project, 11 partners in 11 countries worked together in designing, evaluating and improving the materials. All materials can be found on the website ([www.cenf.eu](http://www.cenf.eu)).



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA



UNIVERSITY OF  
LIMERICK  
OLLSCOIL LUIMNIGH



Asturia vzw



D!SORA