

	NAZIV RADIONICE	OPIS AKTIVNOSTI
1.	Kupac je (skoro) uvijek u pravu	1. Uvodne aktivnosti Učenici iznose svoje razmišljanje o naslovnoj tvrdnji te navode primjer iz života kako bi potkrijepili svoje mišljenje. 2. Središnje aktivnosti – priprema i izvedba scenske igre - Učenici su podijeljeni u skupine. - Svaka skupina dobije jednu životnu situaciju u kojoj se mogu ostvariti prava potrošača (reklamacija proizvoda, povrat novca, online kupnja, dostava koja nije u roku). - Situaciju dramatiziraju te osmišljavaju kako će ostvariti svoja prava. - Izvede scenski igru. - Razgovaraju s ostalim učenicima o tome kako su postupili, a potom voditelj komentira jesu li iskoristili svoja prava i koja su to prava. 3. Završne aktivnosti Učenici u razgovoru sažimaju i ispisuju na ploču potrošačka prava koja su ostvariva u zadanim situacijama.
2.	DOMAĆE ĆE DOMAĆE	- Istražiti što se svakodnevno kupuje zbog „dobre“ reklame. - Istražiti odakle stiže ono što kupujemo. - Istražiti kakav je ekološki otisak uz nepromišljenu kupnju. - Osvijestiti koliko stvari kupimo iako nam nisu potrebne. - Osvijestiti koliko se stvari baca. - Razgovarati o domaćim resursima i mogućnosti proizvodnje i uzgoja. - Izraditi kalendar sezonskih – domaćih namirnica.
3.	Jer mi to zaslužujemo	- istraživanje podrijetla riječi reklama - osmišljavanje slogana za određeni proizvod - izrada plakata za taj proizvod - osmišljavanje dijaloga prodavač-kupac

4.	Mala krojačka radionica	• Učenici će se upoznati s pravom potrošača na povrat i zamjenu robe. • Istražit će pojam brze mode i otkriti što se događa s vraćenim odjevnim predmetima. • Naučit će samostalno obaviti najjednostavnije krojačke popravke: - udjenuti konac u iglu - osigurati konac čvorom - zakrpati čarapu - zašiti dugme - zamijeniti elastičnu traku ili traku za stezanje vrećica - našiti zakrpu.
5.	Izradimo promotivni spot/stop animaciju	• Kratki uvod o temi. • Razrada teme kroz ppt na temu PRAVA POTROŠAČA/ODGOVORNOST ZA PLANET ZEMlju. • Izrada scenarija za video ili stop animaciju u manjim grupama do 5 učenika. • Snimanje fotografija ili videa. • Montaža.
6.	PLANET POD PRITISKOM - vidi nevidljivo	• Istražiti što se krije u proizvodima koje svakodnevno koristimo i kakav trag ostavljamo na planetu? • Na radionici Planet pod pritiskom - vidi nevidljivo učenici će kroz kratke kemijske pokuse, mikroskopiranje i praktične istraživačke zadatke zaviriti ispod površine potrošnje. • Mjerit će kiselost poznatih proizvoda, uspoređivati deterdžente, analizirati ambalažu te pod mikroskopom otkrivati nevidljive čestice koje opterećuju okoliš. • Radionica potiče znatiželju, kritičko razmišljanje i odgovorno donošenje odluka, pokazujući kako mali izbori mogu imati velik utjecaj na budućnost planeta Zemlje.

7.	Pametno kupujem-čuvam planet!	• Istraživanje: Što znamo o pravima potrošača? • Koju bi naviku mogao/la promijeniti da pomognem planetu? • Gledanje isječka filma: Skriveni trošak održavanja trenda /Zemlja u središtu • Izrada „Kocke odluka“ od kartona. • Na svakoj strani kocke je novo pitanje ili crtež situacije. • Igra s kockom, bacimo kocku uz objašnjenje što bi uradili u datoj situaciji. • Kahoot kviz: Prava potrošača/Odgovornost za planet Zemlju
8.	DO YOU CARE WHAT YOU WEAR?	Učenici razgovaraju o: • modi kao načinu izražavanja osobnosti, modnoj industriji i razlici između trenda i stila o utjecaju brze mode na okoliš i zdravlje te održivoj modi kao alternativu brzom • preispituju svoje stavove i potrošačke navike • gledaju kratke video zapise, rješavaju različite vrste zadataka (kviz pitanja, zadatke povezivanja, razvrstavanja) • usvajaju idiome i fraze na engleskom jeziku vezane za temu mode
9.	Digitalni potrošač – Moj klik, moja odgovornost	• Učenici rade u parovima ili malim grupama. • Dobivaju situacije vezane uz online kupnju i raspravljaju koja prava potrošača su važna, kako proizvod utječe na planet i što bi pametan digitalni potrošač mogao napraviti drugačije. • Kroz strip ili plakat kreativno prikazuju svoje rješenje i odgovorno ponašanje digitalnog potrošača.
10.	Manje krpica, više stila	• Kratki modni upitnik • Mini igra „Pametni kupac“ • Tamna strana ormara – istraživanje • “Eko detektivi” - analiza stvarnih komada odjeće • Od starog do stilskog - modni izazov; • – grupni rad – analiza zadanog problema i eko rješenje

11.	Pametni potrošač	• kratki razgovor uz pitanja vezana za kupovinu • escape room „Zarobljeni u trgovačkom centru“. • Podjela učenika u dva ili tri tima. Svaki tim dobit će kartice sa scenarijima gdje će riješiti određene situacije. Točna odluka otključava dio izlaza. • Igra: Istina ili prevara. Učenicima će se prikazati tvrdnje. Zadatak učenika je odlučiti jesu li tvrdnje točne ili ne. • izrada plakata (moguće i u digitalnom alatu) na temu „Kako se zaštititi kao potrošač“
12.	Naša potrošačka prava i odgovornosti: Pravo na zdrav okoliš	• osposobiti se za odgovornu potrošnju u odnosu na zaštitu okoliša, na održiv razvoj i racionalno upravljanje dobrima • igrokaz sa simuliranom situacijom iz stvarnog života • likovna radionica Savjeti za pomoć našem planetu.... • raspraviti različita mišljenja • razvijati kreativnost i komunikaciju sudionika
13.	„Pametna potrošačka – prijatelj planeta“	• „Detektivi u trgovini“: učenici u ulozi detektiva izrađuju detektivski list kako bi izabrali najodgovorniji proizvod • „Proizvod budućnosti“: učenici osmišljavaju proizvod budućnosti • „Superjunak potrošač“: učenici izrađuju strip u čijoj je glavnoj ulozi superjunak • „Drvo odgovornosti“: učenici izrađuju stablo odgovornosti
14.	"Koliko otpada proizvede naša škola".	• U ovom projektu istražili bi smo koliko otpada proizvede naša škola u jednom tjednu. • Pomoću matematičkih izračuna (zbrajanje, prosjek, postotci i grafovi) prikazati količinu otpada. • Predložiti rješenja za smanjenje.

15.	Što to piše na deklaraciji?	• čitanje deklaracija s raznih proizvoda • kviz
16.	Mali potrošači – velika prava	• uvodna interaktivna igra “potrošački semafor” • rad u skupinama – igra uloga • prezentacija rješenja kroz glumu • završni kviz
17.	Zaštita potrošača na društvenim mrežama	1. Uvodno predavanje o oglašavanju na društvenim mrežama • Razvoj svijesti o popratnom sadržaju koji svjesno/nesvjesno konzumiramo klikom • Definiranje odgovornog influenciranja • Problem prikrivenog oglašavanja i detektiranje istoga 2. Upitnik o svjesnosti digitalnog konzumerizma 3. Radionica mladih utjecajnika • Stvaranje svoga contenta i prezentacija igrokazom
18.	„Put odgovornog potrošača“	Učenici izrađuju vlastitu društvenu igru u kojoj: • uče o pravima potrošača • donose odluke pri kupnji • razmišljaju o utjecaju na okoliš • shvaćaju posljedice svojih izbora
19.	VESELI DUĆAN	• Improviziramo svoj dućan i učimo o društveno odgovornoj kupovini. • Osmišljavamo i dekoriramo police, proizvode i kartonske vrećice i određujemo cijene proizvoda. • Na kraju ćemo za naš dućan smisliti reklamu.