



Kontsumoari buruzko oinarritzko argibideak



JUSTIFIKAZIOA

Kontsumitzaile orok legez ezarritako hainbat eskubide eta betebeharrak dituzte. Beharrezkoa da gaia ezagutzea, kontsumitzaile bakoitza gai izan dadin bere interesen defentsan kontzienteki jarduteko, bere betebeharrak ezagutzeko eta horiek betetzeko neurriak aplikatzeko.

HELBURUAK

- Kontsumitzaileek legez aitortuta dituzten eskubideak ezagutzea eta horiei buruz.
- Pertsona prosumitzailearen kontzeptua ezagutzea
- Pertsona bat noiz ari den prosumitzaile gisa identifikatzea.
- Prosumitzailearen paperean arduraz nola jokatu jakitea.
- Eskubideak baliatzeko mekanismoak eta erakundeak ezagutzea.
- Kontsumitzaile gisa ditugun interesak kontzienteki defendatzeko gai izatea.
- Kontsumitzaileen elkarteak egoteak interesak defendatzeko duen garrantziaz jabetzea.
- Kontsumitzaile gisa ditugun betebeharrak ezagutzea, gure eskubideak eskatu ahal izateko.

EDUKIAK

- Kontsumitzaile eta erabiltzaile kontzeptua.
- Pertsona prosumitzailearen kontzeptua.
- Prosumitzaile gisa jardutean kontuan hartu beharreko alderdiak.
- Kontsumitzailearen defentsa.
 - Kontsumitzailearen eskubideak.
 - Kontsumitzailearen betebeharrak.
 - Merkatariaren eta kontsumitzailearen arteko gatazka konpontzeko bideak.
 - KIUBak, Kontsumitzailea Informatzeko Udal-Bulegoak.

ARIKETAK

HASIERAKO FASEA (Aurretiko jarduera)

Nola jokatu kontsumo-gatazka baten aurrean, iker dezagun.

GARAPEN FASEA (Saioa)

- Kontsumoari buruzko oinarrizko nozioak.
- Kontsumobideren webgunea, zer informazio eskaintzen du?
- Kontsumoko "K".

APLIKAZIO ETA KOMUNIKAZIO FASEA (Ondorengo jarduera)

- Kontsumoko arbitrajea: egin beharreko ibilbidea.

OINARRIZKO KONPETENTZIEI EGINDAKO EKARPENA

DISZIPLINAKOAK

- Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia.
- Hitzez, hitzik Gabe eta modu digitalean komunikatzeko konpetentzia.
- Elkarbizitzarako konpetentzia.
- Izaten ikasteko konpetentzia.

ZEHARKAKOAK

- Hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako konpetentzia.
- Konpetentzia sozial eta zibikoa.

METODOLOGIA

- Lankidetzeta-lana.
- Bakarkako lana.
- Flypped Classroom.
- Gamifikazioa.

ANTOLAKUNTZA

IKT baliabideak eta tresnak	Espazioak eta taldeak	Iraupena
Proiektorea eta pantaila. Interneterako sarbidea.	Gela bat. Parte-hartzaileak 5-10 pertsoneko taldeetan banatuak.	Saio 1- 90'

EBALUAZIOA

IRAKASLEAK

Asebetetze inkesta.

IKASLEAK

Asebetetze inkesta.