

Komisja Europejska
Dyrekcja Generalna ds. Ochrony Zdrowia i Konsumentów
20 lipca 2004 r.

OCHRONA KONSUMENTÓW W UNII EUROPEJSKIEJ:

Dziesięć podstawowych zasad¹

- 1.** Konsumentom mają możliwość zakupu artykułów według własnego uznania i w wybranym przez siebie miejscu
- 2.** Konsumentom mają prawo do zwrotu niesprawnych artykułów
- 3.** Konsumentom chronią wysokie normy bezpieczeństwa dla żywności i innych towarów konsumpcyjnych
- 4.** Konsumentom mają prawo wiedzieć, co spożywają
- 5.** Konsumentom należy zapewnić uczciwe warunki umów
- 6.** Konsumentom mają prawo do zmiany zdania
- 7.** Konsumentom należy ułatwić porównanie cen
- 8.** Konsumentom nie mogą być wprowadzani w błąd
- 9.** Konsumentom należy zapewnić ochronę podczas urlopu
- 10.** Konsumentom należy zapewnić pomoc w skutecznym rozstrzygnięciu sporów transgranicznych

¹ Uwaga:

Niniejszy dokument służy wyłącznie do celów informacyjnych i nie stanowi formalnych wytycznych Komisji odnośnie do wykładni przepisów prawa czy polityki UE.

Scenariusze zajęć lekcyjnych i materiały pomocnicze dla uczniów szkół podstawowych

klas I-III

w ramach programu edukacyjnego
„Moje konsumenckie ABC”

SLOGAN REKLAMOWY – krótkie, łatwe do zapamiętania hasło wyrażające najważniejszą myśl reklamy.

MARKA – czyli znak firmowy, który wyróżnia dany produkt lub grupę produktów; zawiera zwykle nazwę i logo (symbol graficzny), jest chroniony przez prawo, tzn. nie można go „podrabiać”.

RZECZNIK KONSUMENTÓW – urzędnik w powiecie lub mieście, który pomaga konsumentom bronić swych praw, udziela im porad, może nawet wystąpić w ich imieniu w sądzie.

URZĄD OCHRONY KONKURENCJI I KONSUMENTÓW – instytucja państwowa, której zadaniem jest ochrona konkurencji na rynku oraz praw konsumenta, może np. zakazać sprzedaży jakiegoś produktu, nałożyć karę na firmę, która takiego zakazu nie przestrzega.

MINISŁOWNICZEK MŁODEGO KONSUMENTA

KONSUMENT – każdy, kto kupuje jakieś produkty (np. jedzenie, ubrania, książki) lub dostaje je od kogoś (np. rodziców czy znajomych).

CENA – suma, za jaką kupujący może nabyć dany towar; cena powinna być wyraźnie podana (co nie znaczy, że w pewnych wypadkach, np. na bazarze, nie można jej negocjować).

TRANSAKCJA – umowa kupna/sprzedaży, czyli sytuacja, w której jedna strona kupuje coś od drugiej.

KONKURENCJA – gdy wszyscy producenci mogą bez przeszkód składać swoje oferty konsumentom; konkurencja jest chroniona przez prawo, gdyż sprzyja spadkowi cen i wzrostowi jakości towarów.

RYNEK – wszystkie transakcje kupna/sprzedaży; istnieją rynki poszczególnych towarów (np. ubrań czy płyt CD), rynki lokalne, krajowe, międzynarodowe itp.

UMOWA SPRZEDAŻY KONSUMENCKIEJ – sprzedaż rzeczy ruchomej, a nie nieruchomości, czyli np. domu, przez sprzedawcę (przedsiębiorstwo) osobie fizycznej (człowiekowi) na potrzeby własne (a nie w celach handlowych).

GWARANCJA – dobrowolne i bezpłatne zobowiązanie producenta wobec kupującego do naprawy (lub wymiany) produktu, jeśli zepsuje się on w określonym czasie od chwili zakupu (zwykle rok lub dwa lata).

PARAGON – dowód zakupu, czyli dokument, który otrzymujemy od sprzedawcy w momencie zapłaty za towar; zawiera informację, co kupiliśmy, za jaką cenę, kto nam towar sprzedał, gdzie i kiedy; jest potrzebny, gdy chcemy złożyć reklamację.

NIEZGODNOŚĆ TOWARU Z UMOWĄ – zakup to zawarcie umowy między sprzedawcą a kupującym; towar jest niezgodny z umową, gdy jest uszkodzony, niekompletny, nie nadaje się do celu, do jakiego jest zwykle używany, bądź nie ma cech, które obiecywał sprzedawca.

REKLAMA – rozpowszechnianie informacji o towarach lub usługach, o ich wartości, miejscu i możliwości nabycia za pomocą plakatów, ogłoszeń w prasie, radiu czy telewizji połączone z zachętą do ich nabycia.

Scenariusze dla uczniów klas I-III szkół podstawowych

Cele:

Podczas zajęć uczniowie dowiadują się:

- co dzieci mogą kupować same, a czego nie,
- jak rozsądnie robić zakupy,
- dlaczego zawsze trzeba zachować paragon,
- dlaczego warto sprawdzać datę ważności produktu,
- co można zrobić, gdy kupiony produkt ma wadę,
- co oznaczają różne symbole na opakowaniach,
- co to jest gwarancja,
- czemu służą reklamy,
- jak korzystać z reklam, ale im nie ulegać,
- jakie instytucje pomagają konsumentom.

Co będzie potrzebne do przeprowadzenia zajęć?

- komiks „Zakupy z Maxem”,
- zielone, pomarańczowe i czerwone karteczki,
- zgromadzone przez uczniów „eksponaty” związane z zakupami: paragony, etykiety, opakowania, reklamy, itp.,
- blok techniczny, klej, flamastry.

Zajęcia I*

Dzieci kupują

Jak przeprowadzić zajęcia?

1. Zapytaj uczniów, czy ostatnio samodzielnie coś kupowali lub uczestniczyli w zakupach robionych przez dorosłych. Poproś kilku ochotników o podanie przykładów (co, gdzie i z kim kupowali, jak zachowywali się sprzedawcy, czy zakupy były udane itp.).

2. Uczniowie powinni zapoznać się z komiksem przed zajęciami. Trzeba więc rozdać go kilka dni wcześniej i polecić, by przeczytali książeczkę w domu – sami lub wspólnie z rodzicami (najlepiej na oba sposoby, gdyż czytanie z rodzicami ma dodatkowy sens edukacyjny!). Jeśli nauczyciel obawia się, że uczniowie nie zdołają zapoznać się z komiksem w domu, mogą też przeczytać go w szkole – wtedy jednak trzeba zarezerwować na zajęcia więcej czasu i czytać go w kilku odcinkach.

3. Zaczynając lekcję, napisz dużymi literami na tablicy „Jesteś konsumentem” (jak w komiksie!) i zapytaj uczniów, czy wiedzą, co to znaczy. Odwołując się do pierwszego rozdziału książki, pomóż dzieciom zrozumieć, że oni też – podobnie jak Max i inni bohaterowie komiksu – są konsumentami. Poproś, by podali przykłady rzeczy, które sami kupują (np. lody) i które kupują dla nich inni – rodzice (jedzenie, ubrania, książki), krewni czy znajomi (np. prezenty urodzinowe), a nawet szkoła (np. ławki).

4. Zapytaj dzieci, które sytuacje z komiksu najbardziej im się podobały i poproś kilkoro o uzasadnienie swych odpowiedzi. Następnie zachęć, by otworzyły książkę i zajrzały do spisu treści. Przeczytaj go na głos, przydzielając kolejne rozdziały parom uczniów lub 3-, 4-osobowym zespołom (pomiń rozdział I, który omówiliście wspólnie). Poproś, by uczniowie jeszcze raz przypomnieli sobie opisane w nich sytuacje i odnaleźli najważniejsze słowa oraz wyrażenia związane z kupowaniem, które się tam pojawiają. Zwróć uwagę, że w niektórych rozdziałach wychwytuje je sam Max i zapisuje w swoim notesie!

Uwaga: obok znajdziesz tabelkę z najważniejszymi słowami i wskazówkami (uczniowie nie muszą oczywiście w identyczny sposób wykonać tego zadania, ten spis ma jedynie pomóc nauczycielowi pokierować ich pracą!). O informacjach i radach, które wynikają z przygód Maxa, nauczyciel powinien wspomnieć przy okazji kolejnych podawanych przez uczniów „ważnych słów”.

*Zalecany czas trwania zajęć to dwa bloki po dwie godziny lekcyjne. Jeśli jednak nauczyciel nie jest w stanie tyle czasu poświęcić na edukację konsumencką, może je zrealizować na dwóch godzinach lekcyjnych, rezygnując z pewnych ćwiczeń lub przeprowadzając je w wersji skróconej.

na tablicy, jakie przygody spotykają młodych konsumentów w tej grze i poproś, by ją sami rozegrali w parach lub kilkuosobowych drużynach. Jeszcze inna wersja: uczniowie sami wymyślają przygody, które napotyka na swej drodze konsument – mogą korzystać z komiksu, literatury i filmów oraz własnych doświadczeń. Zachęć ich, by zagrali w „Kupuj z głową” w domu – z rodzeństwem i rodzicami!

→ Szkolna prezentacja lub przedstawienie „Jesteś konsumentem” (propozycja dodatkowa)

Uczniowie uczestniczący w zajęciach mogą przygotować dla swoich kolegów z innych klas i/lub swoich nauczycieli oraz rodziców szkolną prezentację (przedstawienie), w trakcie którego w ciekawy i dowcipny sposób przekażą najważniejsze informacje na temat praw konsumentów (dzieci i dorosłych), mądrego kupowania, reklam i promocji. Na przedstawienie składać się mogą skecze, wiersze i piosenki, a nawet inscenizacja fragmentów komiksu „Zakupy z Maxem”. W przygotowaniu tego wydarzenia powinni pomóc inni nauczyciele (np. opiekun kółka teatralnego i nauczyciel plastyki).

Na lekcjach innych przedmiotów

- Warto na innych lekcjach utrwalić i pogłębić wiadomości zdobyte na tych zajęciach z zakresu edukacji konsumenckiej. Na lekcjach matematyki uczniowie mogą się bawić w sklep i uczyć się, jak obliczać całkowitą kwotę do zapłacenia za kilka zakupionych przedmiotów, rozpoznawać różne monety i banknoty, przeliczać resztę, pamiętać o paragonie, odróżniać produkty, które mogą sami kupić, od tych, których nabyć nie mogą, sprawdzać, czy towar jest kompletny itp.
- Z kolei na zajęciach z języka polskiego uczniowie mogą uczyć się czytania ze zrozumieniem informacji zawartych na etykietach i metkach, rozumienia przekazu reklamowego i intencji jego nadawcy. Mogą też sami wymyślać hasła reklamowe dla prawdziwych lub wymyślonych przez siebie produktów. Warto zachęcić uczniów do rozmowy o powszechnej obecności reklam w naszym świecie – nie tylko w sklepach, ale także w telewizji, radiu, gazetach, na ulicach. Co się dzieciom w tym podoba, a co je denerwuje?
- Na lekcji poświęconej sprawom wychowawczym można porozmawiać z dziećmi o problemach związanych z kupowaniem, reklamami, markami, rzeczami, które uważane są przez innych za „obciachowe”, itp. Czy wyśmiewanie się z osób, które się inaczej ubierają lub jedzą inne słodczyce, ma sens? Czemu to służy? Jak sobie z tym radzić? Warto też wspólnie zastanowić się, dlaczego ludzie tyle czasu i pieniędzy tracą na kupowanie i czy naprawdę stają się dzięki temu szczęśliwsi...
- Na zajęciach z plastyki dzieci mogą rysować komiks o przygodach małych konsumentów, projektować logo firmy czy instytucji, w której chcieliby pracować, rysować plakat reklamowy – np. na temat praw dziecka-konsumenta.

- Kody kreskowe: jak wyglądają, jak działa system?
- Symbole na towarach: żywność, ubrania, zabawki, urządzenia elektryczne
- Opakowania: czy można je ponownie wykorzystać?
- Ogłoszenia reklamowe: co reklamują, w jaki sposób, kto za nie płaci?

Nauczyciel za każdym razem pyta, kto z uczniów ma taki przedmiot, symbol itp., prosząc o pokazanie go i odpowiedź na podane wyżej pytania. Sam wyjaśnia wątpliwości uczniów.

Gdy pojawią się pytania, na które nauczyciel nie zna odpowiedzi, warto je zapisać, a następnie przekazać (np. drogą e-mailową lub w liście) powiatowemu lub miejskiemu rzecznikowi praw konsumenta. Będzie to okazja, by uczniowie skorzystali z wiedzy i porad rzecznika, a być może nawet osobiście go poznali – nauczyciel może bowiem zaprosić go do szkoły na spotkanie z uczniami (a nawet ich rodzicami). Jeśli uczniowie nie pamiętają niektórych znaków, mogą zerknąć do komiksu, spytać nauczyciela lub zajrzeć na stronę internetową programu „Moje konsumenckie ABC” (www.konsumenckieabc.pl).

3. Ostatnia część zajęć poświęcona jest zebraniu eksponatów na szkolną wystawę pod hasłem „Moje konsumenckie ABC”. Zadaniem uczniów jest wybrać najciekawsze z przyniesionych na te zajęcia przedmiotów, a następnie wykonać plakaty z ich wykorzystaniem. Może to być jeden wspólny klasowy plakat lub osobne kartki z bloku technicznego, na których uczniowie przykleją i opiszą swoje eksponaty – paragony, etykiety, metki, opakowania żywności (lub ich rysunki), logo marek, znaki, przykłady reklam i promocji itp. W ten sposób powstanie zbiór miniplakatów lub wspólny klasowy plakat – w obu przypadkach warto wywiesić je na klasowej lub szkolnej gazetce. Uwaga: uczniowie z pewnością nie skończą tej pracy na jednej lekcji – mogą dokończyć zadanie na lekcji rysunków lub w domu. Rolą nauczyciela jest zadbać, by skończone i podpisane prace zawisły w klasie lub na szkolnym korytarzu!

4. Zachęć uczniów do udziału w konkursie na hasło związane z tematem zajęć i przypominające młodym konsumentom, jakie mają prawa, jak mądrze robić zakupy, jak traktować promocje i reklamy itp. Informacje o konkursie na stronie www.ceo.org.pl/abc (główne nagrody – aparaty fotograficzne, wyróżnienia – nagrody książkowe). Uwaga: hasło nie może zawierać więcej niż sześć słów!

→ Gra planszowa „Kupuj z głową” (materiał dodatkowy)

Jako kontynuację zajęć w domu, w świetlicy lub na następnych zajęciach nauczyciel może zaproponować uczniom grę planszową „Kupuj z głową”. Można ją wydrukować ze strony internetowej programu lub wykonać samodzielnie, wzorując się na tej z internetu. Wystarczy wtedy poprosić uczniów, by na kartce z bloku technicznego (najlepiej kolorowej) narysowali i ponumerowali 20 pól. Uczniowie powinni zaznaczyć „pola premiowane” i „pola pechowe” (wg wzoru). Napisz

Rozdział I	Informacje i rady
Każdy jest konsumentem, czyli Max też	Wszyscy jesteśmy konsumentami produktów, które kupujemy i które kupują dla nas inni. Dzieci samodzielnie mogą robić tylko drobne zakupy (nabiał, pieczywo, owoce, lody...).
ważne słowa • konsument • samodzielne zakupy	Jeśli dziecko zostałoby oszukane przez sprzedawcę, to taki zakup byłby nieważny i sprzedawca musiałby zwrócić pieniądze.
Rozdział II	Informacje i rady
Na bazarku, w sklepie, w internecie, czyli Max na zakupach	Zakupy można robić w różnych miejscach. Na bazarze i targowisku można kupić świeże owoce i warzywa, czasem ubrania i drobne zabawki, ale lepiej nie kupować towarów drogich, urządzeń elektrycznych itp.
ważne słowa • sklep • bazar • akwizytor • internet • zwrot	Akwizytor to ktoś, kto sprzedaje towary, chodząc od domu do domu. Dzieci nie powinny nic od niego kupować. Rzeczy kupione w internecie można zwrócić w ciągu 10 dni.
Rozdział III	Informacje i rady
Paragon i reklamacja, czyli gdy rozpadnie się but	Paragon to dowód tego, co, od kogo i za ile kupiłeś. Pamiętaj zawsze, by odchodząc od kasy, zabrać go ze sobą. Każdą rzecz warto dokładnie obejrzeć przed kupnem, przymierzyć, sprawdzić, czy działa.
ważne słowa • paragon • reklamacja • naprawa • wymiana	Jeśli już po wyjściu ze sklepu stwierdzisz, że towar jest uszkodzony, niekompletny lub nie działa, jak powinien, możesz pójść do sprzedawcy i na podstawie paragonu złożyć reklamację. Sprzedawca może towar naprawić, wymienić, a jeśli to okaże się niemożliwe, obniżyć cenę lub zwrócić pieniądze.

Rozdział IV	Informacje i rady
Symbole na produktach, czyli co to wszystko znaczy	<p>Przed kupnem obejrzyj dokładnie opakowanie i metkę, zapoznaj się z zawartymi na nich informacjami.</p> <p>Producent ma obowiązek zamieścić na opakowaniu swoją nazwę i adres. Jeśli chodzi o żywność, to musi podać także datę ważności, sposób przechowywania i skład.</p> <p>Sprawdź datę ważności (czyli przydatności do spożycia), nigdy nie kupuj rzeczy przeterminowanych.</p> <p>Informacje o rozmaitych oznaczeniach i symbolach – patrz materiał pomocniczy.</p>
<p>ważne słowa</p> <ul style="list-style-type: none"> • opakowanie • data ważności • znak CE i inne • kod kreskowy 	
Rozdział V	Informacje i rady
Ceny i promocje, czyli kupuj z głową	<p>Sprzedawca ma obowiązek na każdym towarze umieścić cenę.</p> <p>Akcje promocyjne polegać mogą np. na obniżeniu ceny, zwiększeniu ilości produktu, który można kupić za tę samą cenę, czy obniżce ceny przy zakupie większej ilości.</p> <p>Lista zakupów pomaga podjąć rozsądne decyzje w sklepie i nie ulegać kuszącym promocjom.</p>
<p>ważne słowa</p> <ul style="list-style-type: none"> • cena • promocja • lista zakupów 	
Rozdział VI	Informacje i rady
Reklamy, czyli nie dajmy się zwariować	<p>Reklama zawiera zwykle informację o towarze (lub usłudze) i zachętę do jego kupna.</p> <p>Często autorowi reklamy chodzi po prostu o to, by nabywca pamiętał o istnieniu danego produktu czy marki, gdyż ludzie chętniej kupują rzeczy, które znają.</p> <p>Dzieci i dorośli niekiedy bezwiednie ulegają reklamom, a produkty, które się w nich pojawiają, uważają za lepsze.</p> <p>Nie warto ulegać reklamom, choć czasami dzięki nim można się dowiedzieć o nowych produktach.</p> <p>Reklamy społeczne dotyczą nie produktów czy usług, ale ważnych spraw, np. bezpieczeństwa dzieci w sieci internetowej czy pomocy niepełnosprawnym.</p>
<p>ważne słowa</p> <ul style="list-style-type: none"> • reklama • zachęta i informacja • reklama społeczna 	

Zajęcia II

Kupujesz to?

1. W pierwszej części zajęć uczniowie będą odgrywać miniscenki, które pozwolą im utrwalić kilka umiejętności kluczowych dla młodych konsumentów. W zależności od tego, na ile klasa potrafi (a nauczyciel lubi) pracować tą metodą, scenek może być mniej lub więcej. W pierwszej z nich w roli sprzedawcy lub dziecka-konsumenta powinien wystąpić sam nauczyciel. Ma to pokazać dzieciom, że nie chodzi o długie aktorskie popisy, ale krótkie (2-, 3-minutowe) scenki, które pozwolą utrwalić sensowne zachowania w kilku typowych sytuacjach, w jakich jako młody konsument może się znaleźć. Oczywiście scenek może być znacznie więcej – wszystko zależy od czasu, który nauczyciel chce przeznaczyć na to ćwiczenie. Zawsze jednak należy zadbać, by scenka zawierała właściwe z punktu widzenia edukacji konsumenckiej przesłanie!

Uwaga: Jeśli nauczyciel obawia się, że odgrywanie scenek mogłoby się nie udać, może poprzestać na jednej, a pozostałe przydzielić parom (trójkom) uczniów z prośbą, by wymyślili, co powinni powiedzieć lub zrobić ich bohaterowie. Następnie kilka zespołów przedstawia swoje propozycje, a kluczowe zdanie nauczyciel zapisuje na tablicy (np. „Ta reklama jest genialna, ale napój – niekoniecznie...”).

Przykładowe scenki:

- „Przeterminowane lody” – Dziecko kupiło lody i po wyjściu ze sklepu zauważyło, że data ważności minęła kilka dni wcześniej. Wraca i wymienia je na takie, które nadają się do spożycia.
- „Superreklama” – Dzieci oglądają spot telewizyjny reklamujący nowy, wchodzący właśnie na rynek napój gazowany, baton, chrupki itp. Dwoje się nim zachwyca, a trzecie próbuje ich przekonać, że nie wszystkie super – reklamy reklamują super – produkty, które warto mieć. W końcu idą razem pograć w piłkę.
- „Kupcie mi to” – Dziecko wchodzi z rodzicami do sklepu z zabawkami, by wspólnie wybrać coś na prezent imieninowy dla młodszej siostry/młodszego brata. W trakcie wybierania zauważa zabawkę, którą samo chciałoby dostać, ale rodzice nie chcą jej kupić. Spokojnie tłumaczą, dlaczego tego nie kupią.

2. Poproś, by uczniowie starannie rozłożyli na ławkach przyniesione przedmioty – paragony, opakowania, ogłoszenia reklamowe itp. Przyjrzyjcie się wspólnie kolejnym eksponatom, szukając odpowiedzi na pytania:

- Paragon: jakie informacje zawiera?
- Etykieta: co z niej można wyczytać?
- Daty ważności: jakie są różne sposoby zapisywania?

- Znajdź produkty, których termin ważności upływa w najbliższym miesiącu.
- Znajdź wszystkie gatunki czekolad w tabliczkach dostępne w sklepie i porównaj ich skład.
- Znajdź wszystkie promocje, które aktualnie oferuje sklep (jeśli jest to duży supermarket – promocje wybranej kategorii artykułów, np. spożywczych czy ubraniowych).
- Zbierz ulotki reklamowe rozłożone w sklepie (po jednej z każdego rodzaju).
- Znajdź produkt, którego reklamę widziałeś, spróbuj ją sobie przypomnieć.
- Zapytaj sprzedawców, z jakimi problemami młodych (małych) konsumentów spotykają się najczęściej.
- Zapytaj kupujących, czy lubią w tym sklepie robić zakupy i jakie mają ewentualne uwagi (zadanie dla odważnych!).
- Przeprowadź obserwację pracy ekspedientów/kasjerów. Zapytaj ich, czy kupujący zawsze biorą ze sobą paragon.
- Narysuj plan sklepu (jeśli jest to duża placówka) lub rozłożenia towarów w sklepie i zastanów się, co byś w nim zmienił.
- Zapytaj sprzedawców lub kasjerów, jak i u kogo w tym sklepie składa się reklamację żywności, a jak innych towarów.
- Przeczytaj i staraj się dobrze zrozumieć instrukcję obsługi jakiegoś urządzenia (czasem jest to zadanie naprawdę trudne!).

Daj uczniom 10-20 minut na wykonanie tych poleceń, a sam w razie potrzeby służ pomocą i radą. Następnie – najlepiej już po powrocie do szkoły – omówcie rezultaty tych „prac badawczych”. Jakie wnioski dla uczniów z nich płyną?

Rozdział VII	Informacje i rady
Gwarancja, czyli kłopoty z telewizorem	<p>W większości sklepów można płacić gotówką lub za pomocą karty kredytowej (mogą ją mieć dorośli).</p> <p>Gwarancja to dobrowolne zobowiązanie producenta do nieodpłatnej naprawy lub wymiany produktu w wypadku jego uszkodzenia. Gwarancja musi być pisemna.</p> <p>Serwis gwarancyjny to miejsce, w którym można naprawić urządzenie objęte gwarancją.</p>
<p>ważne słowa</p> <ul style="list-style-type: none"> • karta kredytowa • gwarancja • serwis gwarancyjny 	
Rozdział VIII	Informacje i rady
Kto pomaga konsumentom, czyli ostatnia deska ratunku	<p>Jeśli ktoś uważa, że producent lub sprzedawca naruszył jego prawa jako konsumenta może się zwrócić o pomoc do rzecznika praw konsumenta (jest w każdym powiecie).</p> <p>W Polsce istnieje także Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów – centralna instytucja, która pomaga konsumentom dochodzić swoich praw. Zajmuje się także edukacją konsumentów – m.in. prowadzi program „Moje konsumenckie ABC”, w ramach którego został wydany komiks i prowadzone są te lekcje!</p>
<p>ważne słowa</p> <ul style="list-style-type: none"> • rzecznik konsumentów 	
Rozdział IX	Informacje i rady
Niebezpieczne zakupy, czyli zadbaj sam o siebie	<p>Konsument wprawdzie podlega ochronie, ale przede wszystkim musi sam podejmować rozsądne decyzje – nie powinien kupować rzeczy od niesprawdzonych sprzedawców, bez paragonu, niemających znaków bezpieczeństwa czy po prostu niebezpiecznych (jak fajerwerki).</p> <p>Młody konsumencie – przede wszystkim ty sam musisz zadbać o swoje bezpieczeństwo!</p>
<p>ważne słowa</p> <ul style="list-style-type: none"> • bezpieczeństwo • rozsądek 	

Uwaga: Gdy nauczyciel może przeznaczyć więcej czasu na zajęcia, warto podzielić zawarty w komiksie materiał edukacyjny na trzy części:

1. Wszyscy jesteśmy konsumentami (rozdziały I, II, III)
2. Oznaczenia, ceny i promocje (rozdziały IV-VI)
3. Gwarancja, bezpieczeństwo i kto pomaga konsumentom (rozdziały VII-IX).

W części pierwszej należy zwrócić szczególną uwagę na następujące wątki:

- co dzieci mogą same kupować, a czego nie (uczniowie podają przykłady, nauczyciel weryfikuje i tworzy na tablicy dwie listy),
- do czego może się przydać paragon (relacje uczniów – czy sprzedający zawsze pamiętają go wręczyć kupującemu przy wydawaniu reszty?),
- jak się zachować, gdy zakupiony produkt okaże się zepsuty albo niekompletny (propozycje uczniów uzupełniane przez nauczyciela).

W części drugiej najważniejsze sprawy to:

- oznaczenia na produktach, czyli co oznaczają poszczególne symbole (zabawa z etykietami, np. niech wstaną wszyscy, którzy mają...),
- porównanie cen i składu produktów (na podstawie przyniesionych opakowań),
- promocje i reklama (uczniowie podają przykłady).

Część trzecia obejmuje pytania:

- co to jest gwarancja i do czego zobowiązuje sprzedawcę (czytanie gwarancji)?
- jak czytać instrukcje obsługi (czytanie instrukcji prostego urządzenia)?
- kto może pomóc pokrzywdzonemu konsumentowi (nauczyciel wyjaśnia, uzupełniając informację o UOKiK)?

5. Sprawdź teraz, czy dzieci przyswoiły sobie najważniejsze informacje na temat zakupów, praw i obowiązków młodego konsumenta oraz reklam. Rozdaj wszystkim zielone, pomarańczowe i czerwone kartoniki, a następnie zadawaj pytania. Poproś, by uczniowie, którzy znają odpowiedź, podnieśli zieloną kartkę, ci, którzy nie są pewni – pomarańczową, zaś ci, którzy jej nie znają – czerwoną. Uprzedź, że możesz prosić o odpowiedź różne osoby – nie tylko te, które podniosą zieloną kartkę. Uczniów, którzy podnieśli pomarańczowe kartki, także proś o odpowiedzi i ewentualnie sam je koryguj.

- Czy dziecko może samodzielnie robić zakupy?
- Jakich rzeczy dzieci nie mogą kupować?
- Dlaczego nie zawsze można kupić sobie to, na co się ma ochotę?
- Co należy zrobić, jeśli sprzedawca sprzedał dziecku zepsuty produkt albo źle wydał resztę?
- Czy powinno się kupować towary od ulicznych sprzedawców? A na bazarze?
- Czy można zwrócić kupiony towar? A jeśli ktoś kupił coś przez internet?
- Czy dzieci mogą kupować towary od akwizytorów?
- Co to jest paragon?

- Czym można płacić w sklepie? Czy dzieci mogą płacić kartą?
- Do czego może nam się przydać dowód zakupu?
- Co zrobić, gdy okaże się, że towar ma wadę?
- Co powinien zrobić sprzedawca?
- Dlaczego warto przed kupnem sprawdzić datę ważności?
- Co to jest kod kreskowy?
- Co oznaczają różne symbole na opakowaniach?
- Do czego przydaje się lista zakupów?
- Co to jest gwarancja?
- Skąd się biorą i do czego służą reklamy?
- Czy należy wierzyć we wszystko, co prezentuje reklama?
- Co to jest promocja?
- Kto pomaga konsumentom, gdy producent lub sprzedawca towaru nie wywiązują się ze swoich obowiązków?

Uwaga: Nauczyciele mogą zadawać inne, wymyślone przez siebie pytania albo zachęcać uczniów, by sami je wymyślali według podanego wzoru, a następnie nawzajem je sobie zadawali.

6. Jako zadanie domowe uczniowie mają odbyć krótką wizytę w sklepie (małym lokalnym sklepiku, supermarkecie lub na bazarze) i przynieść na następną lekcję następujące eksponaty: paragony, produkty lub opakowania opatrzone datą ważności, różne opakowania zawierające inne wspomniane w komiksie znaki, gwarancje na dowolne produkty, wzory blankietów do składania reklamacji, przykłady reklam – gazetowych, telewizyjnych (nagranie lub krótki opis), ulotek reklamowych. Każdy uczeń powinien przynieść 2–3 rzeczy, a nauczyciel musi zadbać, by konkretnym uczniom (najlepiej ochotnikom) przydzielili mniej typowe eksponaty (przykłady reklam, gwarancje). Zachęć uczniów, by wykorzystali do tego zakupy, które będą robili w najbliższych dniach – sami lub z rodzicami. Możesz wcześniej przygotować i rozdać list do rodziców zachęcający do takich wspólnych zakupów. Jeśli nauczyciel nie jest pewien, czy uczniowie zdołają zgromadzić wszystkie niezbędne eksponaty, powinien sam je przynieść!

→ **Wycieczka edukacyjna „Sklepowi detektywi” (propozycja dodatkowa)**

Nauczyciel może także zorganizować wspólną wycieczkę edukacyjną do pobliskiego sklepu spożywczego lub supermarketu. Aby takie wyjście miało sens, trzeba je wcześniej przygotować – przypomnieć zasady zachowania w takim miejscu i przydzielić poszczególnym uczniom konkretne zadania. Trzeba też koniecznie uprzedzić o wycieczce personel sklepu. Oto przykłady zadań dla uczniów (lub 2-, 3-osobowych zespołów):

- Znajdź najtańszy oraz najdroższy jogurt w tym sklepie, spis ich nazwy i ceny.
- Znajdź przynajmniej trzy produkty z określonym symbolem na opakowaniu (każdy uczeń z innym!).