

PÄŤ CHLEBOV HÁDKA SK (T3)

S1
T3
D6
L1 P3

V zameraní:

- Algoritmické myslenie - životospráva (D6)



Úloha 3: Ako možno vyriešiť konflikt? Nechajte študentov hovoriť o hádke, bitke a vymýšľaní.

Dramatizujú a rozohrávajú danú situáciu.

V centre

- Kritické myslenie
- Sociálne zručnosti
- Občianske vedomosti

Môžete použiť Play it v Idea Bazaar. karty.

Rozvinuté oblasti:

Zameranie:

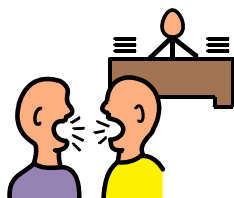
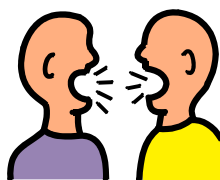
- Sociálne kompetencie
- Porozumenie

Okrem toho:

- Rozvoj pozornosti
- Životná skúsenosť
- Talentový manažmentí

Správa výstupu:

Zaznamenajte situáciu na videu!



Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Predstavte si a zahrajte si situáciu, keď sa hádate s priateľom!
- Predstavte si a zahrajte si situáciu s dvoma rôznymi výsledkami: kde bojujete a kde sa dopĺňate!
- Predstavte si a predved'te súdny spor!

Podrobnosti o rôznych situáciách nájdete v hárkoch nápadov.

Vystrihnite situačné karty.

Vyberte zameranie, na ktorom chcete, aby deti pracovali! Dajte im zodpovedajúcu kartu situácie.

V prípade potreby im pomôžte vybudovať situáciu!


RIDEX
Erasmus+ Initiative for the Youth Development of Migrant and Roma Children


Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

PÄŤ CHLEBOV


S1
T3-4
L1


Niektoré nápady - riešenie konfliktov

Hrajte!

O čom sa zvyčajne hádate?
 O čom ste sa vy dvaja minule pohádali?
 Ako ste to zriadili?
 Boli ste spokojní s výsledkom?

Predstavte si a zahrajte si situáciu, keď sa hádate s priateľom!

Hrajte!

Bežne sa zapájate do hádok, alebo sa snažíte o zmier? Ako zvyčajne vychádzate s ostatnými?
 Požiadali ste niekedy o pomoc pri urovnávaní sporov?

Predstavte si a zahrajte si situáciu s dvoma rôznymi výsledkami: kde bojujete a kde sa dopĺňate!

Ako ste sa v týchto dvoch situáciách zachovali odlišne?

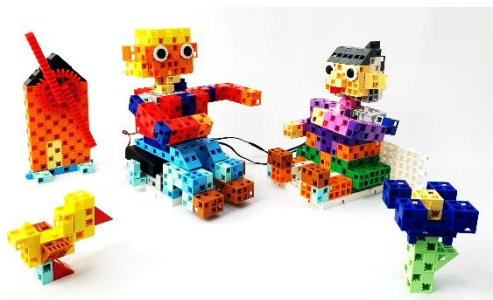
Hrajte!

Čo je to vlastne súd a pojednávanie?
 Kto sú účastníci súdneho sporu? Aká je ich úloha?

Predstavte si a predved'te súdny spor!

PÄŤ CHLEBOV HÁDKA SK (T3)

S1
T3
D6
L2 P3



V zameraní:

- Algoritmické myslenie -
životospráva (D6)

Účel lekcie :

- a porozumenie
- riešenie problémov
- rozhodovanie
- organizácia skupinovej práce

Obaja zostali chvíľu v tieni vrbí a po jedle odpočívali. Ioan, ktorý mal predtým 3 bochníky chleba, raz dal dva lei svojmu priateľovi Stefanovi, ktorý mal dva bochníky chleba, a doslova povedal: "Vezmi si to, priateľu, je to tvoje, môžeš si s tým robiť čo chceš." Keďže si mal dva bochníky chleba, stojí dva lei, tak mi ostali tri leje, keďže som mal celé tri bochníky chleba a všetky sú väčšie ako tvoje, čo si pamätám.

- Ako to môže byť? Povedal prekvapene Stefan - Prečo len dva lei a nie dva a pol, spravodlivo, a potom by nikto z nás nemal čo povedať. Ak by ten človek nedal ani cent, čo by mu teraz zostalo?

"Ako by si zostal?" pýta sa Stefan. Potom by sa tri bochníky chleba považovali z mojej strany za almužnu, takže teraz vezmite tieto dva a nech je pokoj. Inými slovami, teraz sme jedli zadarmo a v peňaženkách máme dostatok chleba : tri lei pre mňa, dva lei pre vás, podľa počtu chlebov pre každého z nás. Nemyslím si, že existuje spravodlivejšie rozdelenie ako toto, dokonca ani so samotným Dobrým Pánom...

"Nie, môj priateľ," hovorí Stefan, muž s dvoma chlebmí. Nevidím to ako spravodlivé rozdelenie. Pod', pod'me k sudcovi a to, čo povie, bude konečné, hovorí tiež Ioan, "ak mi za to nepodákuješ." Verím, že existuje sudca, ktorý nájde pravdu, hoci som takého v živote nestretol.

Hlavné charakterové vlastnosti a interakcie

herec	Nehnutelnosť	Interakcie
John	Sedí a háda sa	spolu a hádajú sa
Štefan	Sedí a háda sa	

Odporúčania

- Nechajte deti predviesť krátke hádky a bitky v rámci situáčnej hry. Diskutujte o dynamike a tóne prebiehajúcich debát. Video z vystúpení !
- Nechajte študentov zhromaždiť informácie a vytvoriť myšlienkovú mapu typov, fáz a výsledkov debaty a vzťahov medzi debatou a diskutérom.
- Analyzujte detaily z literárnych diel, filmov, karikatúr, novinových článkov, bábkových predstavení, muzikálov, opier atď. a nájdite v nej príklady typov a tónu diskusie.

Odporúčané materiály

- Fotoaparát, počítač, projektor
- Biely papier, ceruzka, pilník
- Vzorové materiály

Použitie karty postavy:

Každý študent vyplní svoju vlastnú kartu postavy:

- napíšete meno postavy
- zapíšete si jeho vlastnosti, pohyby, reakcie a pod.
- uvádza environmentálne prvky a ďalšie príslušnosť, ktoré sa má postaviť
- fázach, nástrojoch a materiáloch konštrukcie robota

Študenti môžu v prípade potreby použiť viac ako jednu časť karty postavy!

**Štefan
John**

**Sadnúť si
Zdvihnite ruky
Vydajte zvuk**

**5 bochníkov chleba
5 zlatých**

**Hlavné momenty
deja
Požadované súbory
Rozdeľte priechod
na časti
Uvedte potrebné
materiály atď.**

	Meno postavy: _____
Ja postavím toto: _____	
	Meno postavy: _____
Môj robot bude viesť: _____	
	Meno postavy: _____
Bolo by dobré, keby môj robot vedel ešte: _____	
	Meno postavy: _____
Musím si to dobre premyslieť: _____	

PÄŤ CHLEBOV HÁDKA SK (T3)

S1
T3
D6
L3-4
P4



Odporúčané materiály

- ArTeC kocky (aspoň sada 112 kusov) a sada robotov ArTeC (aspoň 1 alebo 2 základné dosky Studuino, 2 servomotory, 2 bzučiaky, 2 tlačidlá, 1 zvukový senzor)
- Videá a úryvky z karikatúr a bábok použité v predchádzajúcej lekcii
- Prázdna myšlienková mapa alebo tabuľka
- Prázdna dejová línia
- Ceruzka

V zameraní:

- Algoritmické myslenie- manažment života (D6)

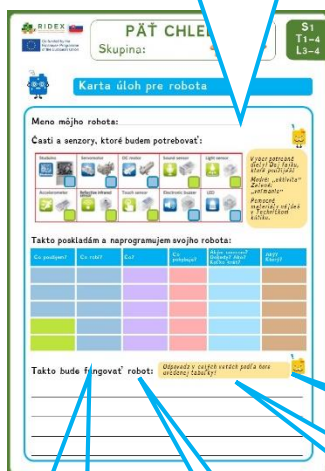
Účel lekcie :

- jemné motorické zručnosti ,
- riešenie problémov,
- rozhodovanie

Vyplnenie karty úlohy robota

- Na základe karty postavy, aspektu vývoja a úrovne programovania vyberte aktivitu robota a zložitosť programu tak, aby zodpovedali schopnostiam dieťaťa.
- V prípade potreby (napr. kvôli objasneniu alebo odlíšeni) je možné vyplniť ďalšie karty robotov.

Jeho rameno
Jeho ústa
Vydáva zvuk
Rozdeľuje chlieb

Karta úloh pre robota

Meno môjho robota: _____

Časti a senzory, ktoré budem potrebovať:

Časť / Senzor	Číslo	Popis
1	1	...
2	2	...
3	3	...
4	4	...
5	5	...
6	6	...
7	7	...
8	8	...
9	9	...
10	10	...
11	11	...
12	12	...

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

Číslo	Číslo	Číslo	Číslo	Číslo	Číslo	Číslo	Číslo	Číslo	Číslo
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Takto bude fungovať robot: _____

Odpovede v každom riadku podľa jeho úlohy:

Súvisiace témy v Technologickom kútiku

- Programovanie servomotorov
 - Posunutie ramena do daného uhla (3.a)
 - Opakovaný pohyb páky stanovený počet krát (3.b)
 - Synchronizovaný pohyb niekoľkých servomotorov (3.d)
- Testovanie a programovanie tlačidla (4.a, 4.b, 4.c)
- Testovanie a programovanie zvukových senzorov (4.a, 4.b, 4.c)
- Použitie LED (5.a, 5.b, 5.c)
- bzučiaka (6.a, 6.b)
- Používanie funkcií (12.a)

Zdvihnute ruku
ALEBO
automaticky
vydajte zvuk

PROG1

Dišputanti
dvíhajú ruky,
zvyšujú hlas,
odpovedajú si

PROG2

Debatujúci
pohybuje ústami,
prejavuje emócie,
rôznymi tónmi
„kričí“ a odpovedá
žiakov

PROG3

Dišputanti hýbu
ústami , prejavujú
emócie , „kričia“
rôznymi tónmi a
odpovedajú si

PROG4

PÄŤ CHLEBOV HÁDKA SK (T3)

S1
T3
D6
L3-4
P5

Nápady na roboty pre rôzne úrovne programovania

Zdvihnite ruku
ALEBO
automaticky
vydajte zvuk

PROG1

Dišputanti
dvíhajú ruky,
zvyšujú hlas,
odpovedajú si

PROG2

Debatujúci
pohybuje ústami,
prejavuje emócie,
rôznymi tónmi
„kričí“ a odpovedá
žiakovi

PROG3

Diskutujúci hýbu
ústami, prejavujú
emócie, „kričia“
rôznymi tónmi a
odpovedajú si

PROG4



Reč tela a dynamika

P1 Diskusia prezentovaná zvukom ALEBO pohybom

Stavebné pohyby:

- Pohyb servomotorov predstavuje diskusiu
- zdvihnutie rúk, potrasenie hlavou

POSADNUTOSŤ

- bzučiaka môžu diskutéri vydať zvuk
- Vyjadrite sa striedavo v inom „tóne“
- Dve figúrky sú spojené so samostatnými základnými doskami
- Ich prevádzka je automatická, akonáhle je robot zapnutý

P2 Hlasní diskutéri

- Hádky predstavujú pohyby paží a hlavy A tón hlasu
- vyhrievanie ramena servomotormi, trepanie hlavy
- bzučiaka môžu diskutéri vydať zvuk
- Tieto dve figúrky by mali vydávať rôzne zvuky
- Dve figúrky sa dajú ovládať ako bábky pomocou gombíkov
- Tieto dve figúrky sú pripojené k rovnakej základnej doske



Ukazovanie emócií pri hádke

P3 Budovanie človeka, ktorý počas hádky prejavuje emócie

- Posúvanie úst pomocou servomotora
- Zvuk so
- Oči nahnevanej postavy svietia LED diódami
- Zvukový senzor sa aktivuje

P4 Dvaja diskutéri

- Tieto dve figúrky sú pripojené k rovnakej základnej doske
- Posúvanie úst pomocou servomotora
- Vydávajú rôzne zvuky pomocou bzučiakov
- Oči nahnevanej postavy svietia LED diódami
- Dve figúrky sa dajú ovládať ako bábky pomocou gombíkov

