

PÄŤ CHLEBOV HÁDKA SK (T3)

S1
T3
D9
L1 P3

V zameraní:

- Talent Management (D9)



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:

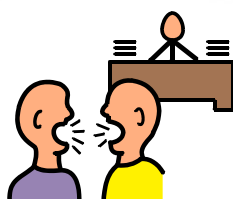
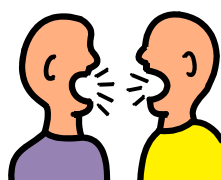
- Sociálne kompetencie
- Porozumenie

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?

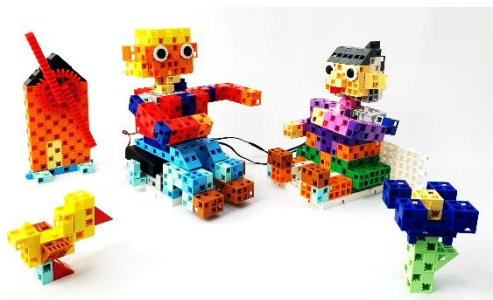
Hrajte!

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
D9
L2 P3



V zameraní:

- Talent Management (D9)

Účel lekcie :

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



Obaja zostali chvíľu v tieni vrby 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 situačnej 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:

- napíšte meno postavy
- zapíšte 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 vedieť: _____
 Meno postavy: _____ Bolo by dobré, keby môj robot vedel ešte: _____
 Meno postavy: _____ Musím si to dobre premyslieť: _____

PÄŤ CHLEBOV HÁDKA SK (T3)

S1
T3
D9
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:

- Talent Management (D9)

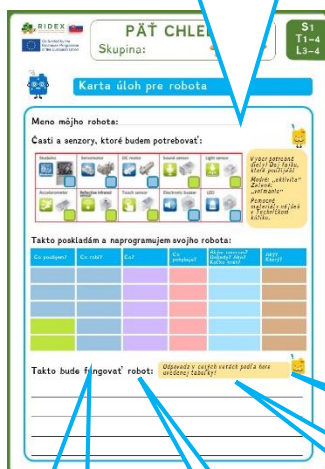
Účel lekcie :

- 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 úloha pre robota

Meno môjho robota: _____

Časti a senzory, ktoré budem potrebovať:

Časť / Senzor	Popis	Účel
ArTeC kocky	112 kusov	Stavba robota
Studuino dosky	2 kusy	Programovanie
Servomotory	2 kusy	Pohyb
Bzučiaky	2 kusy	Zvuk
Tlačidlá	2 kusy	Interakcia
Zvukový senzor	1 kus	Detekcia zvuku

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

Časť / Senzor	Časť / Senzor	Časť / Senzor	Časť / Senzor	Časť / Senzor
ArTeC kocky	Studuino dosky	Servomotory	Bzučiaky	Tlačidlá
ArTeC kocky	Studuino dosky	Servomotory	Bzučiaky	Tlačidlá
ArTeC kocky	Studuino dosky	Servomotory	Bzučiaky	Tlačidlá
ArTeC kocky	Studuino dosky	Servomotory	Bzučiaky	Tlačidlá
ArTeC kocky	Studuino dosky	Servomotory	Bzučiaky	Tlačidlá

Takto bude 'hovorí' robot: _____

Odpovedať zvukom alebo pohybom na danú úlohu:

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)

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

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

PROG4

PÄŤ CHLEBOV HÁDKA SK (T3)

S1
T3
D9
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 servomotori, 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

