

PÄŤ CHLEBOV ROZHODNUTIE (T4)

S1
T4
D5
L1 P3

V zameraní:

- Sociálne zručnosti (D5)



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 manažment

Správa výstupu:

Zaznamenajte situáciu na videu!

Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

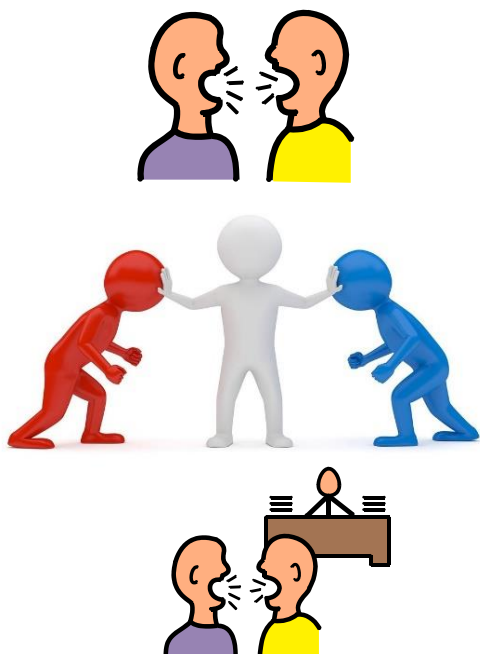
- Predstavte si a zahrajte si situáciu, keď sa hádate s priateľom!
- Predstavte si a zahrajte si situáciu s dvoma rôznymi výsledkami: kde bojujete a kde sa dopĺňate!
- Predstavte si a predvedzte súdny spor!

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!



Niektoré nápady - riešenie konfliktov

Hrajte!

O čom sa zvyčajne hádate?
O čom ste sa vy dvaja minule pohádali?
Ako ste to zariadili?
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 predvedzte súdny spor!

PÄŤ CHLEBOV ROZHODNUTIE (T4)

S1
 T4
 D5
 L2 P3



Dvaja tuláci sa vydávajú hľadať spravodlivosť. Ako dorazili na súd, začali sudcovi prezentovať svoj príbeh jeden po druhom. Po pozornom vypočutí oboch sudca povedal Štefanovi:

A ty, dobrý človek, si nebol spokojný s distribúciou, ktorú si mal John skutok?

Nie sudca, pane! – odpovedal Štefan – Peniaze sme od starého tuláka ani nechceli prijať, ale tak to osud priniesol, preto treba prijaté peniaze spravodlivo rozdeliť na dve časti. Verím, že v mojom prípade existuje spravodlivosť.

Naozaj chcete spravodlivý podiel? spýtal sa ho Sudca – loan mal tri bochníky chleba, však? Potom to vráťte Lei pre loana!

Pán sudca – Štefan začal s úžasom – kde je pravda? Prišli sme pred sudcu vyniesť spravodlivosť, a vidím, že aj keď pozná zákon, ešte viac ma odsudzuje. Ale nech sa tak stane aj pred Bohom! Ale odteraz beda svetú, lebo na zemi niet spravodlivosti!

Sudca ticho odpovedal:

Štefan, mal si dva chleby, však?

–Áno, pán sudca, boli dvaja! odpovedal Štefan

A ty, loan, si mal tri chleby, však? spýtal sa sudca

– Áno, pán sudca, boli traja!– odpovedal loan

A pil niekto? spýtal sa opäť sudca

Nič, pán sudca, len tie prázdne bochníky chleba a studená voda zo studne. Tieto sme zdieľali.

Sudca pokračoval:

Takže ste si podelili chleby medzi sebou, jedli ste ich všetci traja spolu, však?

Presne tak, pán sudca!

Ak ste jedli chlieb spolu – pokračoval sudca – je možné presne vedieť, kto koľko chleba zjedol? Povedzme, že každý kúsok chleba nakrájate na tri rovnaké kusy. Koľko kusov si mal vtedy, Štefan?

– Muselo byť šesť kusov, pán sudca – šokovane odpovedal Štefan

A pre teba, loan, koľko kusov si mal? spýtal sa sudca

Muselo tam byť deväť kusov, pán sudca.– odpovedal loan

Povedz mi, koľko je spolu šesť kusov chleba a deväť kusov chleba? spýtal sa sudca

Pätnásť kusov, pán sudca, odpovedal loan

Koľko ľudí zjedlo týchto pätnásť kúskov chleba? sudca ich ďalej vypočúval

Štefanovi potichu odpovedali traja ľudia, pán sudca

Dobre! – povedal sudca – Koľko kusov dostane Štefan na osobu?

– Päť kusov, pán sudca.

Tak mi teraz povedz, koľko kusov si mal, Štefan?

Šesť kusov, pán sudca.

Ale koľko z toho ste dostali na zjedenie Štefana?

Päť kusov, pán sudca

A koľko ich zostalo, pokračoval sudca v výsluchu Štefana

Len kúsok, pán sudca.

Tak sa tu teraz zastavme, aby to Štefán pochopil, pozrime sa aj na loanovu časť! Pamätáš si, koľko kúskov chleba mal loan?

Deväť kusov, pán sudca, odpovedal Štefan

loan celkovo zjedol ?

Päť, sudca, rovnako ako ja, odpovedal Štefan

Koľko mu teda zostalo? – spýtal sa sudca

Štyri kusy, Vaša ctihodnosť.

Dobre! Pozri, čoskoro si budeme rozumieť tak dobre, ako sa len dá – pokračoval sudca – Štefan, tebe zostal jeden kúsok navyše a loan má štyri. Takže váš jeden extra kus a loanove štyri extra kusy boli spolu len päť kusov, však? Je spravodlivé, že ste dostali presne päť lei ako poďakovanie za tieto kúsky chleba, ktoré zjedol váš hosť?

Najspravodlivejší sudca, pane, odpovedal Štefan

Podľa nich, Štefan, máš nárok len na jeden lei, keďže si mal len jeden nepotrebný kúsok chleba, takže jeden kus bol na predaj, za čo si dostal plat. Na druhej strane loan dostane štyri lei, pretože mal štyri kúsky chleba navyše. Nech sa teda stane podľa pravdy. Štefan, vráť svojmu partnerovi lei! A ak máte pocit, že je to nespravodlivé, môžete dokonca zájsť za Bohom, či by sa nerozhodol spravodlivejšie.

A tak si aj Štefán uvedomil, že už nemá zmysel ďalej polemizovať, ten jeden lei vrátil svojmu spoločníkovi a zahanbený odišiel.

loan bol prekvapený týmto rozhodnutím, ale poďakoval sudcovi: Kiežby boli všetci sudcovia a ľudia takí dôkladní, spravodliví a čestní!

V zameraní:

- Sociálne zručnosti (D5)

Účel lekcie :

- porozumenie
- riešenie problémov
- rozhodovanie
- organizácia skupinovej práce

charakteristiky a interakcie

herec	Nehnutelnosť	Interakcie
John	Háda sa, rozdáva zlato a chlieb	Pohybujú sa spolu a hádajú sa Keď sa k nim sudca prihovorí, stíchnu
Štefan	Háda sa, rozdáva zlato a chlieb	
sudca	Rozdáva zlato a chlieb	Naráža na diskutérov



Odporúčané materiály

- ArTeC kocky (aspoň 112-dielna sada)
- Ručne vyrábané materiály
- Biely papier, ceruzka, pilník
- Rôzne farebné príspevky

PÄŤ CHLEBOV ROZHODNUTIE (T4)

S1
 T4
 D5
 L2 P4



V zameraní:

- Sociálne zručnosti (D5)
- Účel lekcie :
 - porozumenie
 - riešenie problémov
 - rozhodovanie
 - organizácia skupinovej práce

Návrhy na aktivitu:

- Nechajte každého študenta nakresliť obrázky zhrňujúce argumenty loana , Stefana a sudcu. Kresby sú na tento účel veľmi užitočné, pretože predstavujú situáciu s obrázkami. Môžete deťom navrhnúť, aby si z viacerých príspevkov poskladali detaily zdôvodnenia sudcu .
- Je dôležité diskutovať: ako spravodlivo rozdeliť zlato medzi loana a Stefana? Zahrňte morálku, logiku a matematiku.
- Stavba si vyžaduje tri úlohy: ten, kto stavia sudcu, ten, kto stavia prostredie (súd) a ten, kto dokončuje predtým postavené figúrky (zvuky, svetelné efekty atď.).



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 príslušenstvo, ktoré sa má postaviť
- fázach, nástrojoch a materiáloch konštrukcie robota

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

	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: _____	

Štefan
 John
 Sudca
 Distribúcia chleba

Hádať sa
 Objednať si
 poriadok v sále
 Rozdeliť
 zlato/chlieb

Časti súdnej siene,
 aktéri procesu

Hlavné momenty
 deja
 Rozdeliť priechod
 na časti
 Uved'ťe potrebné
 materiály atď.
 Požadované súbory

PÄŤ CHLEBOV ROZHODNUTIE (T4)

S1
T4
D5
L3-4
P4



Odporúčané materiály

- ArTeC kocky (aspoň 112-dielna sada) a súprava robota ArTeC (1 alebo 2 základné dosky Studuino , 3 servomotory, 10 LED diód – po 5 v dvoch rôznych farbách, 3 tlačidlá, 1 bzučiak)
- Obrázky súdnych siení
- Môžete vyplniť myšlienkovú mapu, tabuľku alebo príbeh
- Ceruzka

V zameraní:

- Sociálne zručnosti (D5)

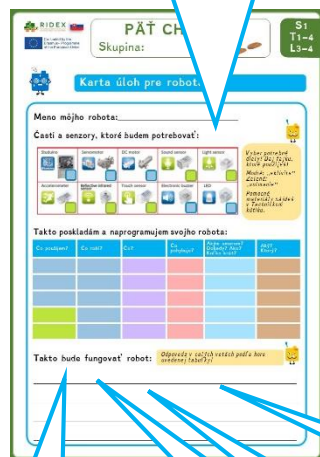
Účel lekcie :

- 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



Odporúčania

Distribúcia chleba

- Na navrhnutie distribučného robota použite diagram distribúcie chleba z predchádzajúcej lekcie.
- Pred návrhom robota namodelujte distribúciu pomocou kociek.
- Vymyslite si možné reprezentácie distribúcie.

Verdikt

- Uveďte charakteristiky sudcu (oblečenie, nástroje, správanie, funkcie) a prostredie (súdna sieň)
- Využite to, čo ste sa naučili v predchádzajúcej lekcii.
- Diskutujte o pravidlách procesu (kto môže hovoriť, ako môže argumentovať atď.).

Súvisiace témy v Technologickom kútiku

- Programovanie servomotorov
 - Posunutie ramena do daného uhla (3.a)
 - Opakovaný pohyb páky stanovený počet krát (3.b)
- Testovanie a programovanie tlačidla (4.a, 4.b, 4.c)
- infračerveného snímača vzdialenosti (4.a, 4.b, 4.c)
- Použitie LED (5.a, 5.b, 5.c)
- bzučika (6.a, 6.b)
- Použitie premenných (11.a)
 - Podmienené vetvy (11.2)
 - Výpočet (11.c)
- Používanie funkcií (12.a)

Stavanie zlata a chleba na distribúciu z kociek ArTeC
Vybudovanie zasadačky z ArTeC kociek

PROG1

Stavba zlata a chleba na rozdávanie je ArTeC kocky a LED diódy
Diskutujúci a sudca zdvihnú ruky

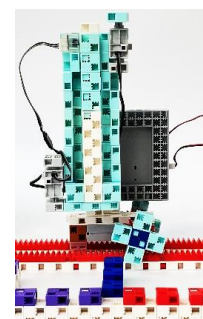
PROG2

Stavanie zlata a chleba na distribúciu z kociek ArTeC a LED
Debatéri sa hádajú pohybom a sudca im nariaďuje, aby boli ticho

PROG3

Robot počíta a rozdeľuje zlato
Debatéri sa hádajú pohybom a sudca im niekoľkokrát nariadi, aby boli ticho

PROG4



PÄŤ CHLEBOV ROZHODNUTIE (T4)

S1
T4
D8
L3-4
P5

Nápady na roboty pre rôzne úrovne programovania

Stavanie zlata a
chleba na
distribúciu z
kociek ArTeC
Vybudovanie
zasadačky z
ArTeC kociek

PROG1

Stavanie zlata a
chleba na distribúciu
z kociek ArTeC a LED
Diskutujúci a sudca
zdvihnú ruky

PROG2

Stavanie zlata a chleba
na distribúciu z kociek
ArTeC a LED
Debatéri sa hádajú
pohybom a sudca im
nariaďuje, aby boli
ticho

PROG3

Rozdeľuje zlato
obot počíta a
Debatéri pohybom
debatujú a sudca im
niekoľkokrát nariadi,
aby boli ticho

PROG4



Distribúcia chleba a zlata

P1 Zastúpenie distribúcie chleba a zlata

Konštrukčné návrhy :

- Použitie rôznofarebných kociek na chleby
- Chlieb by mal byť dostatočne veľký, aby sa každý dal rozdeliť na tri časti!

P2 Reprezentácia distribúcie

Konštrukčné návrhy:

- Použitie kociek ako chleba. Zdieľajte to ako Ioan a Stefan.
- Svoj pohľad môžete ľahko nasmerovať
- 2 roboty s 5-5 LED a 1-1 tlačidlom. Prvý označuje Ioanovo zlato, druhý Stefanovo.
- Pri prvom stlačení tlačidla obaja roboti naznačia, že Ioan rozdelí zlato a druhým, že tak urobí Stefan. Tretie stlačenie tlačidla indikuje verdikt.

P3 Zobrazenie distribúcie chleba

- ako chleba a LED diód ako zlata . Zdieľajte to ako Ioan a Stefan.
- Svoj pohľad môžete ľahko nasmerovať
- 1 robot s 10 LED diódami v dvoch farbách a 1 tlačidlom. Dve farby predstavujú zlato Ioana a Stefana.
- Pri prvom stlačení tlačidla robot naznačí, že Ioan rozdelí zlato a druhým, že tak urobí Stefan. Tretie stlačenie tlačidla indikuje verdikt .

P4 Robot na triedenie zlata

- Postav robota, ktorý roztriedi kocky na dve časti. Robot počíta kocky rozdelené do dvoch skupín samostatne.
- Pripojte tlačidlo k prvému stlačeniu tlačidla robota naznačuje, že Ioan rozdelí zlato, druhé, že to urobí Stefan . Stlačením tretieho tlačidla zobrazíte verdikt .



Spor na súde

P1 Stavba scény a postavy súdu

Konštrukčné návrhy:

- Vybudujte si prostredie, rekvizity a postavy z kociek

P2 Účastníci konania a sudca v súdnej sieni

Konštrukcia sudcu a dvoch procesných strán

Všetci môžu zdvihnúť ruky pomocou servomotora

Stlačením tlačidla sa spustí jeho pohyb ako v bábkovom divadle

P3 Diskutéri na príkaz sudcu mlčia

- Debata môže byť reprezentovaná pohybmi rúk a hlavy a hlasmi diskutujúcich
- Mávanie rukami, kývanie hlavou, robenie hluku
- Dvaja diskutéri sú napojení na rovnakú základnú dosku, sudca na inú
- Po chvíli sudca stlačí paličkou tlačidlo - to stíši

P4 Na pokyn rozhodcu sú diskutéri ticho

- Ako P3, ale scéna nekončí, keď diskutéri mlčia. Pri sudcovskom kladive stíchnu, no onedlho to začne odznova.
- Sudca znova stlačí tlačidlo paličkou, ešte raz ako predtým.
- Toto pokračuje, kým sa roboty nevypnú.