

PÄŤ CHLEBOV ROZHODNUTIE (T4)

S1
T4
D9
L1 P3

V zameraní:

•Kreativita (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 manažment

Správa výstupu:

Zaznamenajte situáciu na video!

Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

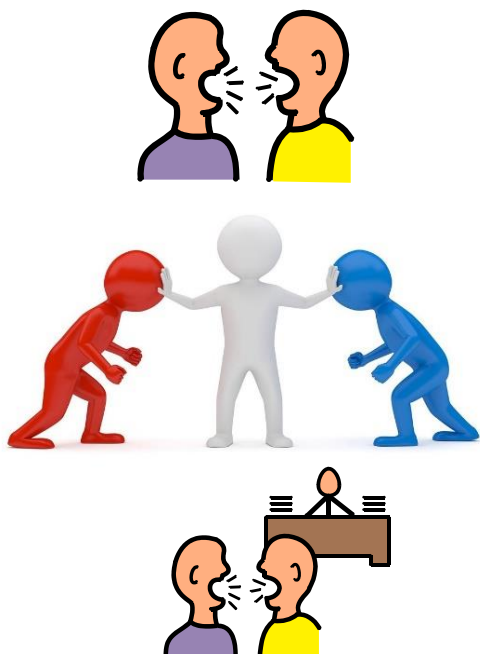
- Predstavte si a zahrajte si situáciu, keď sa hádate s priateľom!
- Predstavte si a zahrajte si situáciu s dvoma rôznymi výsledkami: kde bojujete a kde sa dopĺňate!
- Predstavte si a predvedzte súdny spor!

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!



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 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
D9
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 – Ioan mal tri bochníky chleba, však? Potom to vráťte Lei pre Ioana!

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, Ioan, si mal tri chleby, však? spýtal sa sudca

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

A pil niekto? spýtal sa opäť sudca

Nie, 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, Ioan, koľko kusov si mal? spýtal sa sudca
 Muselo tam byť deväť kusov, pán sudca. – odpovedal Ioan

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

Pätnásť kusov, pán sudca, odpovedal Ioan

Koľko ľudí zjedlo týchto pätnásť kusov 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 Ioanovu časť! Pamätáš si, koľko kusov chleba mal Ioan?

Deväť kusov, pán sudca, odpovedal Štefan

Ioan 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 Ioan má štyri. Takže váš jeden extra kus a Ioanove štyri extra kusy boli spolu len päť kusov, však? Je spravodlivé, že ste dostali presne päť lei ako poďakovanie za tieto kusy 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 Ioan dostane štyri lei, pretože mal štyri kusy 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.

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

V zameraní:

- Kreativita (D9)

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
D9
L2 P4



V zameraní:

- Kreativita (D9)

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

Rozdelte
zlato/chlieb

Časti súdnej siene,
aktéri procesu

Hlavné momenty
deja

Rozdelte priechod
na časti

Uved'te potrebné
materiály atď.

Požadované súbory

PÄŤ CHLEBOV ROZHODNUTIE (T4)

S1
T4
D9
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:

- Kreativita (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.

Odporúčania

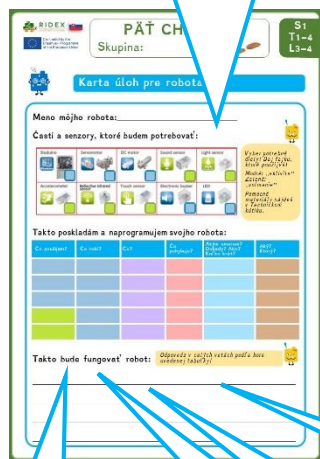
Distribúcia chleba

- 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 lekci.
- Diskutujte o pravidlách procesu (kto môže hovoriť, ako môže argumentovať atď.).

Jeho rameno
Jeho ústa
Vydáva zvuk
Rozdeľuje chlieb



Súvisiace témy v Technologicom 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)
- bzučiaka (6.a, 6.b)
- Použitie premenných (11.a)
 - Podmienené vetvy (11.2)
 - Výpočet (11.c)
- Používanie funkcií (12.a)

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

PROG1

Stavba zлата a chleba na rozdeľovanie je ArTeC kocky a LED diódy
Diskutujúci a sudca zdvihnú ruky

PROG2

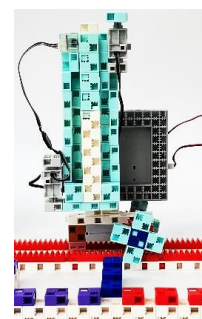
Stavanie zлата a chleba na distribúciu z kociek ArTeC a LED
Debatéri sa hádajú pohybom a sudca im nariaďuje, aby boli ticho

PROG3

Robot počíta a rozdeľuje zлото

Debatéri sa hádajú pohybom a sudca im niekoľkokrát nariadi, aby boli ticho

PROG4



PÄŤ CHLEBOV ROZHODNUTIE (T4)

S1
T4
D9
L3-4
P5

Nápady na roboty pre rôzne úrovne programovania

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

PROG1

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

PROG2

Stavanie zлата 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 pohybom debatujú a sudca im niekoľkokrát nariadi, aby boli ticho

PROG4



Distribúcia chleba a zлата

P1 Zastúpenie distribúcie chleba a zлата

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 loan a Stefan.
- Svoj pohľad môžete ľahko nasmerovať
- 2 roboty s 5-5 LED a 1-1 tlačidlom. Prvý označuje loanovo zlato, druhý Stefanovo.
- Pri prvom stlačení tlačidla obaja roboti naznačia, že loan rozdelí zlato a druhým, že tak urobí Stefan. Tretie stlačenie tlačidla indikuje verdikt.

P3 Zobrazenie distribúcie chleba

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

P4 Robot na triedenie zлата

- 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 loan 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.