

# CINCI PÂINI DISPUTA (T3)

S1  
T3  
D9  
L1 P3

**Vom urmări :**

•Dezvoltarea talentului (D9)



## Sarcina 1: Cum poate fi rezolvat un conflict?

Elevii discută despre ceartă, argumentare și împăcare.

Ei transpun în joc de rol o situație dată.

### Obiective:

- Gândire critică
- Abilități sociale
- Spirit civic

Poți folosi jetoanele "Joc de rol", din Bazarul cu Idei

### Domenii de dezvoltare:

#### Propuse:

- Competențe sociale
- Înțelegerea textelor

#### Suplimentare:

- Concentrarea atenției
- Abilități de viață
- Dezvoltarea talentelor

### Cum să utilizezi rezultatele:

Înregistrează video situația dramatizată de elevi!

## Bazarul cu Idei– câteva idei:

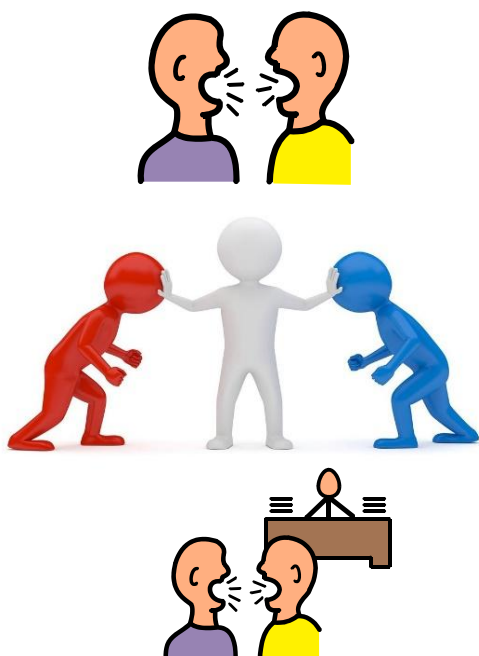
- Amintește-ți și interpretează o situație în care te certă cu prietenul tău!
- Dramatizează o situație cu 2 aspecte diferite: te certă și apoi te împaci!
- Imaginează-ți și interpretează un joc de rol despre o audiere la tribunal!

**Pentru detalii privind soluțiile de rezolvare a sarcinilor, vezi Fișa cu Idei!**

**Decupează jetoanele cu diferite situații!**

**Alege sarcina pe care vrei să o îndeplinească elevii! Oferă-le jetonul potrivit!**

**Ajută-i să creeze situația dacă este necesar!**




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

**CINCI PÂINI**  


S1  
T3-4  
L1

 **Câteva idei – rezolvarea conflictelor**

**Aplicații practice!**

În legătură cu ce aveau conflicte de obicei?  
 În legătură cu ce a fost ultimul conflict?  
 Cum ai rezolvat conflictul?  
 Ai fost mulțumit de soluție?

Imaginează-ți și faceți un joc de rol despre o certă cu un prieten!

**Aplicații practice!**

În general, vă certați sau discutați cu argumente?  
 Cum vă împăcați cu ceilalți după un conflict?  
 Solicitați ajutor pentru rezolvarea conflictului

Imaginează-ți și faceți un joc de rol cu două situații: când aveți un conflict și apoi când rezolvați conflictul!

Care a fost diferența de comportament între cele două situații?

**Aplicații practice!**

Ce înseamnă o instanță sau un proces?  
 Cine sunt participanții la un proces? Care este rolul fiecăruia?

Imaginează-vă și faceți un joc de rol cu un proces într-o instanță judecătorească!

# CINCI PÂINI DISPUTA (T3)

S1  
T3  
D9  
L2 P3



## Vom urmări :

- Dezvoltarea talentului (D9)

## Obiectivele lecției:

- înțelegerea textului
- rezolvarea de probleme
- luarea deciziilor
- organizarea lucrului în cadrul grupului



Cei doi călători mai rămân puțin sub răchită, la umbră, să-și odihnească oasele. Și, din vorbă în vorbă, cel ce avuse trei pâini îi dă doi lei celui cu două pâini, zicând:

- Ține, frate, partea dumată, și fă ce vrei cu ea. Ai avut două pâini întregi, doi lei ți se cuvin. Și mie îmi opresc trei lei, fiindcă am avut trei pâini întregi, și tot ca ale tale de mari, după cum știi.
- Cum așa?! zise celălalt cu dispreț! pentru ce numai doi lei, și nu doi și jumătate, partea dreaptă ce ni se cuvine fiecăruia? Omul putea să nu ne dea nimic, și atunci cum rămânea?
- Cum să rămână? zise cel cu trei pâini; atunci așa fi avut eu pomană pentru partea ce mi se cuvine de la trei pâini, iar tu, de la două, și pace bună. Acum, însă, noi am mâncat degeaba, și banii pentru pâine îi avem în pungă cu prisos: eu trei lei și tu doi lei, fiecare după numărul pâinilor ce am avut. Mai dreptă împărțeală decât aceasta nu cred că se mai poate nici la Dumnezeu Sfântul...
- Ba nu, prietene, zise Ștefan, cel cu două pâini. Eu nu sunt de acord cu tine. Haide să ne judecăm, și cum va zice judecata, așa să rămână.
- Haide și la judecată, zise Ioan, dacă nu ești mulțumit. Cred că și judecata o să-mi dea dreptate, deși nu am fost la un tribunal în viața mea!

## Principalele trăsături și interacțiuni ale personajelor

| Personaj | Trăsături    | Interacțiuni                                  |
|----------|--------------|-----------------------------------------------|
| Ioan     | Stă, discută | Se mișcă împreună, se ceartă unul cu celălalt |
| Ștefan   | Stă, discută |                                               |

## Sugestii:

- Invită-i pe copii să interpreteze în jocuri de rol scurte dispute și argumentări. Discută cu ei despre tonul folosit și dinamica discuțiilor în interpretarea pe care au jucat-o. Ajută-i să înregistreze dramatizările.
- Solicită elevilor să adune informații și să creeze o hartă mentală despre tipurile, fazele și posibilele rezultate ale unei dispute, precum și despre relațiile dintre dispută și cei care se ceartă.
- Analizați fragmente din lucrări de artă (literatură, jurnalism, filme, desene animate, piese de teatru de păpuși, musical-uri, operă etc.) pentru a găsi exemple de tipuri și tonuri de dispute

## Materiale sugerate:

- Cameră video, computer, proiector
- Hârtie albă, creion, dosar
- Exemple de analizat

## Cum să folosești jetoanele personajelor:

Fiecare elev completează propriile jetoane ale personajelor:

- scrie numele personajului
- trăsăturile sale, mișcările, reacțiile, etc.
- selectează toate elementele din mediu, alte accesorii, lucruri de care este nevoie pentru a fi construit.
- se gândește la etapele, instrumentele și materialele necesare pentru construirea robotului

**Elevii pot folosi mai multe hârtii pentru a completa fiecare din părțile jetoanelor personajului, dacă este nevoie!**

|                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Numele : _____</p> <p>Construiesc: _____</p>                      | <p><b>Ștefan</b></p> <p><b>Ioan</b></p>                                                                                                                                                                  |
|  <p>Numele _____</p> <p>Asigură-te că robotul tău poate să: _____</p> | <p><b>Stă</b></p> <p><b>Ridică mâna</b></p> <p><b>Emite sunete</b></p>                                                                                                                                   |
|  <p>Numele _____</p> <p>De asemenea ar trebui să: _____</p>           | <p><b>5 pâini</b></p> <p><b>5 monede</b></p>                                                                                                                                                             |
|  <p>Numele _____</p> <p>Gândește-te la: _____</p>                     | <p><b>Principalele acțiuni din poveste</b></p> <p><b>Împarte textul în idei principale</b></p> <p><b>Fă o listă cu materialele de care ai nevoie</b></p> <p><b>Fișierele Media de care ai nevoie</b></p> |

# CINCI PÂINI DISPUTA (T3)

S1  
T3  
D9  
L3-4  
P4

## Materiale sugerate:

- Cuburi ArTeC (cel puțin set de 112 piese) și set pentru roboți ArTeC (cel puțin 1 sau 2 plăci de bază Studuino, 2 servo-motoare, 2 Buzzers-emițători, 2 senzori tactili, 1 senzor de sunet)
- Videoclipuri, fragmente din desene animate și de teatru de păpuși folosite în lecția anterioară
- Modele de hărți mentale sau diagrame reprezentând povestea/personajele
- Diagramă cu firul narativ
- Creion

## Vom urmări:

- Dezvoltarea talentului (D9)

## Obiectivele lecției:

- dezvoltarea motricității fine,
- rezolvarea de probleme,
- luarea deciziilor



## Sugestii:

- Discutați despre dinamica disputelor interpretate și înregistrate în lecțiile anterioare.
- Discutați ce poziții ale corpului indică o ceartă
- Discutați ce tonalități ale vocii indică o ceartă
- Vizionați fragmente din desene animate și teatru de păpuși în care personajele se ceartă și solicitați elevilor să surprindă elementele de mimică și gestică din limbajul trupului personajelor care indică faptul că se ceartă

## Cum să completezi Cartea Robotului?

- Alege "activitatea" robotului și complexitatea tipului de programare în raport de Jetonul personajului, obiectivele de dezvoltare și nivelul de programare care corespund abilităților elevului.
- Mai multe Cărți ale Robotului pot fi completate dacă este nevoie (pentru clarificări sau diferențieri).

Braț  
Gură  
Scoate sunete  
Arată spre părțile de pâini

Numel...

Construiește un robot care poate să își miște

Folosește motoare și senzori:  
"Simurile" sunt verzi  
"Acțiunile" sunt albastre  
Alegeți piesele necesare!  
Bifați căsuțele!

|                                                                                                 |                                                                                                     |                                                                                                  |                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  Servomotor    |  DC motor        |  Sound sensor |  Light sensor      |
|  Accelerometer |  Infrared sensor |  Touch sensor |  Electronic buzzer |
|  LED           |  Buzzer          |  Servomotor   |  DC motor          |

Construiește și programează robotul astfel încât

Folosește tehnic pentru materiale de...



## Subiecte înrudite din Colțul Tehnic:

- Programarea servo-motorului
  - Mișcarea brațului la un anumit unghi(3.a)
  - Mișcări repetate de un număr de ori ale brațelor(3.b)
  - Mișcări sincronizate ale mai multor servo-motoare(3.d)
- Testarea și programarea senzorului tactil (4.a, 4.b, 4.c)
- Testarea și programarea senzorului de sunet (4.a, 4.b, 4.c)
- Utilizare LED (5.a, 5.b, 5.c)
- Utilizare Buzzer (6.a, 6.b)
- Utilizare funcții (12.a)

Începe să se miște (ridică și coboară brațul) SAU emite sunete în mod automat

PROG1

Cele 2 personaje pot să-și ridice și să-și coboare brațele în timp ce scot sunete și pot să-și răspundă unul altuia.

PROG2

Personajul poate să-și miște gura, să manifeste emoții, să "strige" pe diferite tonalități și să-i răspundă elevului

PROG3

Cele 2 personaje pot să-și miște gura, să manifeste emoții, să strige pe diferite tonalități și să-și răspundă unul altuia.

PROG4

# CINCI PĂINI DISPUTA (T3)

S1  
T3  
D9  
L3-4  
P5

## Idei pentru roboți cu diferite niveluri de programare

Pot face mișcări simple (ridică și coboară brațul) SAU emite sunete în mod automat

**PROG1**

Cei 2 interlocutori pot să-și ridice și să-și coboare brațele în timp ce scot sunete și pot să-și răspundă unul altuia.

**PROG2**

Personajul poate să-și miște gura, să manifeste emoții, să "strige" pe diferite tonalități și să-i răspundă elevului

**PROG3**

Cei 2 interlocutori pot să-și miște gura, să manifeste emoții, să strige pe diferite tonalități și să-și răspundă unul altuia

**PROG4**



## Limbajul trupului și dinamica unei dispute

### P1 Disputa manifestată prin mișcări SAU sunete:

Cum să construim:

- Disputa poate fi indicată prin mișcări ale servo-motorului
- Mișcări periodice în sus și în jos ale brațelor, scuturarea repetată a capului de un anumit număr de ori SAU

- Un emițător poate fi folosit pentru a-i face pe interlocutori să vorbească tare
- Pot fi programate să emită sunete pe rând, cu diferite tonalități de voce
- Cele 2 personaje sunt conectate la 2 plăci de bază diferite.
- Acțiunile sunt activate și continuate automat prin punerea în funcțiune a robotului.

### P2 Interlocutorii ar trebui să vorbească tare:

- Disputa poate fi indicată prin mișcări ale brațelor și/sau capului și prin vocile interlocutorilor.
- Mișcări periodice ale brațelor în sus și în jos, scuturarea repetată a capului de un număr de ori prin intermediul servo-motoarelor
- Un emițător poate fi folosit pentru a-i face pe interlocutori să vorbească tare
- Celor 2 personaje ar trebui să le înregistrăm diferite tonalități de voce
- Cele 2 personaje sunt controlate prin apăsarea unui senzor tactil, la fel ca în cazul teatrului de marionete.
- Cele 2 personaje sunt conectate la aceeași placă de bază



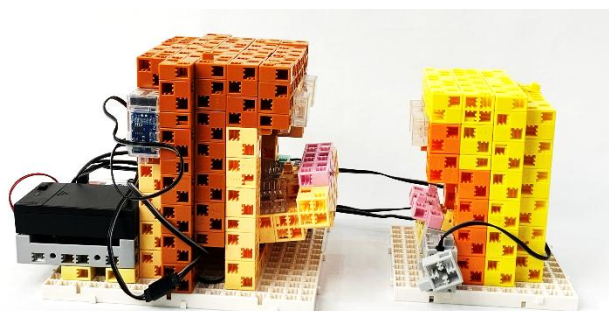
## Manifestarea emoțiilor în timpul disputei

### P3 Construcția personajelor astfel încât să manifeste emoții în timpul disputei

- Mișcarea gurii cu ajutorul unui servo-motor
- Emiterea sunetelor cu ajutorul unui emițător
- Ochii pot străluci cu ajutorul unor LED-uri pentru a arăta furia
- Activați de un senzor de sunet

### P4 Doi interlocutori care se ceartă

- Cele 2 personaje sunt controlate de aceeași placă de bază
- Gurile sunt mișcate de un servo-motor
- Scot sunete cu ajutorul unui emițător (Buzzer)
- Ochii pot să exprime furie prin strălucire cu ajutorul unor LED-uri
- Cele 2 personaje sunt controlate prin apăsarea unui senzor tactil, ca în cazul teatrului de marionete.



# CINCI PÂINI DISPUTA (T3)

S1  
T3  
D11  
L1 P3



**Vom urmări :**

• Conștientizarea limbajului (D11)

## Sarcina 3: Cum poate fi rezolvat un conflict?

Elevii discută despre ceartă, argumentare și împăcare.

Ei transpun în joc de rol o situație dată.

### Obiective:

- Gândire critică
- Abilități sociale
- Spirit civic

Poți folosi jetoanele "Joc de rol", din Bazarul cu Idei

### Domenii de dezvoltare:

#### Propuse:

- Conștientizarea limbajului
- Înțelegerea textelor

#### Suplimentare:

- Concentrarea atenției
- Abilități de viață
- Dezvoltarea talentelor

### Cum să utilizezi rezultatele:

Înregistrează video situația dramatizată de elevi!

## Bazarul cu Idei— câteva idei:

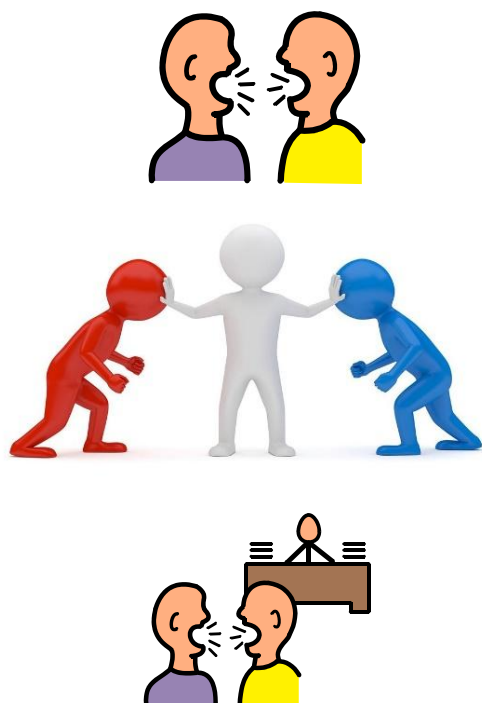
- Amintește-ți și interpretează o situație în care te cerți cu prietenul tău!
- Dramatizează o situație cu 2 aspecte diferite: te cerți și apoi te împaci!
- Imaginează-ți și interpretează un joc de rol despre o audiere la tribunal!

**Pentru detalii privind soluțiile de rezolvare a sarcinilor, vezi Fișa cu Idei!**

**Decupează jetoanele cu diferite situații!**

**Alege sarcina pe care vrei să o îndeplinească elevii!**  
**Oferă-le jetonul potrivit!**

**Ajută-i să creeze situația dacă este necesar!**




**CINCI PÂINI**  
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

S1  
T3-4  
L1

 **Câteva idei — rezolvarea conflictelor**

**Aplicații practice!**

În legătură cu ce aveți conflicte de obicei?  
 În legătură cu ce a fost ultimul conflict?  
 Cum ai rezolvat conflictul?  
 Ai fost mulțumit de soluție?

Imaginează-ți și faciți un joc de rol despre o certă cu un prieten!

**Aplicații practice!**

În general, vă certăți sau discutați cu argumente?  
 Cum vă împăcați cu ceilalți după un conflict?  
 Solicitați ajutor pentru rezolvarea conflictului

Imaginează-ți și faciți un joc de rol cu două situații: când aveți un conflict și apoi când rezolvați conflictul!

Care a fost diferența de comportament între cele două situații?

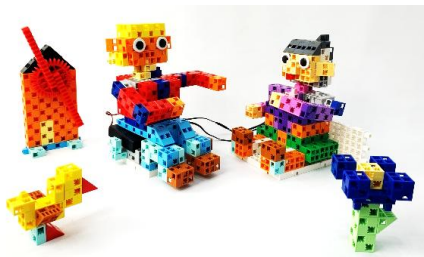
**Aplicații practice!**

Ce înseamnă o instanță sau un proces?  
 Cine sunt participanții la un proces? Care este rolul fiecăruia?

Imaginați-vă și faciți un joc de rol cu un proces într-o instanță judecătorească!

# CINCI PÂINI DISPUTA (T3)

**S1**  
**T3**  
**D11**  
**L2 P3**



## Vom urmări :

- Conștientizarea limbajului (D11)

## Obiectivele lecției:

- înțelegerea textului
- rezolvarea de probleme
- luarea deciziilor
- organizarea lucrului în cadrul grupului

Cei doi călători mai rămân puțin sub răchită, la umbră, să-și odihnească oasele. Și, din vorbă în vorbă, cel ce avuse trei pâini îi dă doi lei celui cu două pâini, zicând:

– Ține, frate, partea dumitale, și fă ce vrei cu ea. Ai avut două pâini întregi, doi lei ți se cuvin. Și mie îmi opresc trei lei, fiindcă-am avut trei pâini întregi, și tot ca ale tale de mari, după cum știi.

– Cum așa?! zise celălalt cu dispreț! pentru ce numai doi lei, și nu doi și jumătate, partea dreaptă ce ni se cuvine fiecăruia? Omul putea să nu ne dea nimic, și atunci cum rămânea?

– Cum să rămână? zise cel cu trei pâini; atunci aș fi avut eu pomană pentru partea ce mi se cuvine de la trei pâini, iar tu, de la două, și pace bună. Acum, însă, noi am mâncat degeaba, și banii pentru pâine îi avem în pungă cu prisos: eu trei lei și tu doi lei, fiecare după numărul pânilor ce am avut. Mai dreaptă împărțeală decât aceasta nu cred că se mai poate nici la Dumnezeu Sfântul...

– Ba nu, prietene, zice Ștefan, cel cu două pâini. Eu nu sunt de acord cu tine. Haide să ne judecăm, și cum va zice judecata, așa să rămână.

– Haide și la judecată, zise Ioan, dacă nu ești mulțumit. Cred că și judecata o să-mi dea dreptate, deși nu am fost la un tribunal în viața mea!

## Principalele trăsături și interacțiuni ale personajelor

| Personaj | Trăsături    | Interacțiuni                                  |
|----------|--------------|-----------------------------------------------|
| Ioan     | Stă, discută | Se mișcă împreună, se ceartă unul cu celălalt |
| Ștefan   | Stă, discută |                                               |

## Sugestii:

- Invită-i pe copii să interpreteze în jocuri de rol scurte dispute și argumentări. Discută cu ei despre tonul folosit și dinamica discuțiilor în interpretarea pe care au jucat-o. Ajută-i să înregistreze dramatizările.
- Solicită elevilor să adune informații și să creeze o hartă mentală despre tipurile, fazele și posibilele rezultate ale unei dispute, precum și despre relațiile dintre dispută și cei care se ceartă.
- Analizați fragmente din lucrări de artă (literatură, jurnalism, filme, desene animate, piese de teatru de păpuși, musical-uri, operă etc.) pentru a găsi exemple de tipuri și tonuri de dispute

## Materiale sugerate:

- Cameră video, computer, proiector
- Hârtie albă, creion, dosar
- Exemple de analizat

## Cum să folosești jetoanele personajelor:

Fiecare elev completează propriile jetoane ale personajelor:

- scrie numele personajului
- trăsăturile sale, mișcările, reacțiile, etc.
- selectează toate elementele din mediu, alte accesorii, lucruri de care este nevoie pentru a fi construit.
- se gândește la etapele, instrumentele și materialele necesare pentru construirea robotului

## Elevii pot folosi mai multe hârtii

pentru a completa fiecare din părțile  
Jetoanelor personajului, dacă este nevoie!

**Ștefan**  
**Ioan**

 Numele \_\_\_\_\_  
Construiesc: \_\_\_\_\_

**Stă**  
**Ridică mâna**  
**Emite sunete**

 Numele \_\_\_\_\_  
Asigură-te că robotul tău poate să: \_\_\_\_\_

**5 pâini**  
**5 monede**

 Numele \_\_\_\_\_  
De asemenea ar trebui să: \_\_\_\_\_

**Principalele acțiuni din poveste**  
**Împarte textul în idei principale**  
**Fă o listă cu materialele de care ai nevoie**  
**Fișierele Media de care ai nevoie**

 Numele \_\_\_\_\_  
Gândește-te : \_\_\_\_\_



Debaterii își mișcă gura, își arată emoțiile, „strigă” pe diferite tonuri și își răspund unul altuia.

# CINCI PÂINI DISPUTA (T3)

S1  
T3  
D11  
L3-4  
P5

## Idei pentru roboți cu diferite niveluri de programare

Ridicați brațul  
SAU scoateți un  
sunet automat

PROG1

Debaterii ridică  
brațele, își fac  
auzită vocea, își  
răspund unii  
altora

PROG2

Argumentatorul  
își mișcă gura, își  
arată emoția,  
„strigă” pe diferite  
tonuri și îi  
răspunde elevului

PROG3

Debaterii își mișcă  
gura, își arată  
emoțiile, „strigă”  
pe diferite tonuri  
și își răspund unul  
altuia.

PROG4



## Limbajul trupului și dinamica unei dispute

### P1 Disputa manifestată prin mișcări SAU sunete:

Cum să construim:

- Disputa poate fi indicată prin mișcări ale servo-motorului
- Mișcări periodice în sus și în jos ale brațelor, scuturarea repetată a capului de un anumit număr de ori

SAU

- Un emițător poate fi folosit pentru a-i face pe interlocutori să vorbească tare
- Pot fi programate să emită sunete pe rând, cu diferite tonalități de voce
- Cele 2 personaje sunt conectate la 2 plăci de bază diferite.
- Acțiunile sunt activate și continuate automat prin punerea în funcțiune a robotului.

### • P2 Interlocutorii ar trebui să vorbească tare:

- Disputa poate fi indicată prin mișcări ale brațelor și/sau capului și prin vocile interlocutorilor.
- Mișcări periodice ale brațelor în sus și în jos, scuturarea repetată a capului de un număr de ori prin intermediul servo-motoarelor
- Un emițător poate fi folosit pentru a-i face pe interlocutori să vorbească tare
- Celor 2 personaje ar trebui să le înregistrăm diferite tonalități de voce
- Cele 2 personaje sunt controlate prin apăsarea unui senzor tactil, la fel ca în cazul teatrului de marionete.
- Cele 2 personaje sunt conectate la aceeași placă de bază



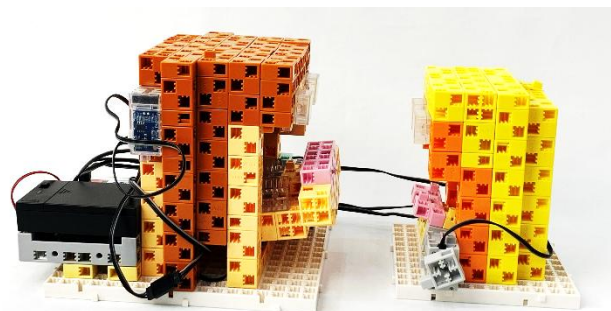
## Manifestarea emoțiilor în timpul disputei

### P3 Construcția personajelor astfel încât să manifeste emoții în timpul disputei

- Mișcarea gurii cu ajutorul unui servo-motor
- Emiterea sunetelor cu ajutorul unui emițător
- Ochii pot străluci cu ajutorul unor LED-uri pentru a arăta furia
- Activați de un senzor de sunet

### P4 Doi interlocutori care se ceartă

- Cele 2 personaje sunt controlate de aceeași placă de bază
- Gurile sunt mișcate de un servo-motor
- Scot sunete cu ajutorul unui emițător (Buzzer)
- Ochii pot să exprime furie prin strălucire cu ajutorul unor LED-uri
- Cele 2 personaje sunt controlate prin apăsarea unui senzor tactil, ca în cazul teatrului de marionete.



# CINCI PÂINI DISPUTA (T3)

S1  
T3  
D12  
L1 P3



**Vom urmări :**

- Comunicarea lingvistică (D12)

## Sarcina 3: Cum poate fi rezolvat un conflict?

Elevii discută despre ceartă, argumentare și împăcare.

Ei transpun în joc de rol o situație dată.

### Obiective:

- Gândire critică
- Abilități sociale
- Spirit civic

Poți folosi jetoanele "Joc de rol", din Bazarul cu Idei

### Domenii de dezvoltare:

#### Propuse:

- Comunicarea lingvistică
- Înțelegerea textelor

#### Suplimentare:

- Concentrarea atenției
- Abilități de viață
- Dezvoltarea talentelor

### Cum să utilizezi rezultatele:

Înregistrează video situația dramatizată de elevi!

## Bazarul cu Idei – câteva idei:

- Amintește-ți și interpretează o situație în care te certă cu prietenul tău!
- Dramatizează o situație cu 2 aspecte diferite: te certă și apoi te împaci!
- Imaginează-ți și interpretează un joc de rol despre o audiere la tribunal!

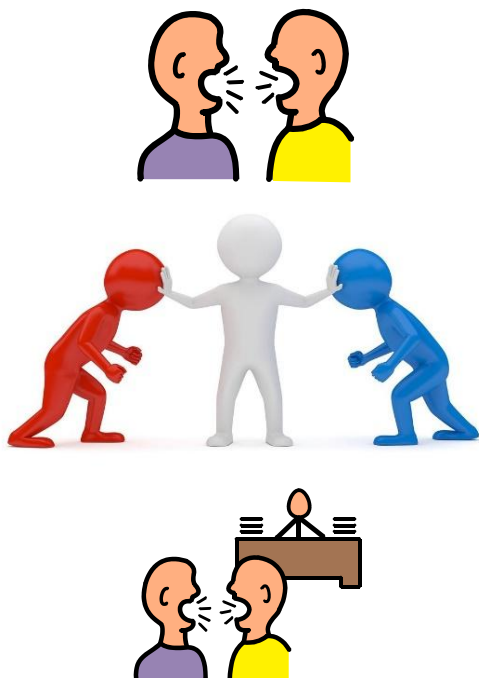
**Pentru detalii privind soluțiile de rezolvare a sarcinilor, vezi Fișa cu Idei!**

**Decupează jetoanele cu diferite situații!**

**Alege sarcina pe care vrei să o îndeplinească elevii!**

**Oferă-le jetonul potrivit!**

**Ajută-i să creeze situația dacă este necesar!**





**CINCI PÂINI**  


S1  
T3-4  
L1

 **Câteva idei – rezolvarea conflictelor**

**Aplicații practice!**

În legătură cu ce aveți conflicte de obicei?  
 În legătură cu ce a fost ultimul conflict?  
 Cum ai rezolvat conflictul?  
 Ai fost mulțumit de soluție?

Imaginează-ți și faceți un joc de rol despre o certă cu un prieten!

**Aplicații practice!**

În general, vă certăți sau discutați cu argumente?  
 Cum vă împăcați cu ceilalți după un conflict?  
 Solicitați ajutor pentru rezolvarea conflictului

Imaginează-ți și faceți un joc de rol cu două situații: când aveți un conflict și apoi când rezolvați conflictul!

Care a fost diferența de comportament între cele două situații?

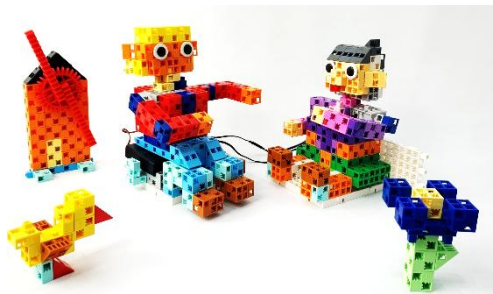
**Aplicații practice!**

Ce înseamnă o instanță sau un proces?  
 Cine sunt participanții la un proces? Care este rolul fiecăruia?

Imaginează-vă și faceți un joc de rol cu un proces într-o instanță judecătorească!

# CINCI PÂINI DISPUTA (T3)

**S1**  
**T3**  
**D12**  
**L2 P3**



## Vom urmări :

- Comunicarea lingvistică (D12)

## Obiectivele lecției:

- înțelegerea textului
- rezolvarea de probleme
- luarea deciziilor
- organizarea lucrului în cadrul grupului



Cei doi călători mai rămân puțin sub răchită, la umbră, să-și odihnească oasele. Și, din vorbă în vorbă, cel ce avuse trei pâini îi dă doi lei celui cu două pâini, zicând:

– Ține, frate, partea dumată, și fă ce vrei cu ea. Ai avut două pâini întregi, doi lei ți se cuvin. Și mie îmi opresc trei lei, fiindcă-am avut trei pâini întregi, și tot ca ale tale de mari, după cum știi.

– Cum așa?! zise celălalt cu dispreț! pentru ce numai doi lei, și nu doi și jumătate, partea dreaptă ce ni se cuvine fiecăruia? Omul putea să nu ne dea nimic, și atunci cum rămânea?

– Cum să rămână? zise cel cu trei pâini; atunci aș fi avut eu pomană pentru partea ce mi se cuvine de la trei pâini, iar tu, de la două, și pace bună. Acum, însă, noi am mâncat degeaba, și banii pentru pâine îi avem în pungă cu prisos: eu trei lei și tu doi lei, fiecare după numărul pâinilor ce am avut. Mai dreaptă împărțea! decât aceasta nu cred că se mai poate nici la Dumnezeu Sfântul...

– Ba nu, prietene, zice Ștefan, cel cu două pâini. Eu nu sunt de acord cu tine. Haide să ne judecăm, și cum va zice judecata, așa să rămână.

– Haide și la judecată, zise Ioan, dacă nu ești mulțumit. Cred că și judecata o să-mi dea dreptate, deși nu am fost la un tribunal în viața mea!

## Principalele trăsături și interacțiuni ale personajelor

| Personaj | Trăsături    | Interacțiuni                                  |
|----------|--------------|-----------------------------------------------|
| Ioan     | Stă, discută | Se mișcă împreună, se ceartă unul cu celălalt |
| Ștefan   | Stă, discută |                                               |

## Cum să folosești jetoanele personajelor:

Fiecare elev completează propriile jetoane ale personajelor:

- scrie numele personajului
- trăsăturile sale, mișcările, reacțiile, etc.
- selectează toate elementele din mediu, alte accesorii, lucruri de care este nevoie pentru a fi construit.
- se gândește la etapele, instrumentele și materialele necesare pentru construirea robotului

## Elevii pot folosi mai multe hârtii

## pentru a completa fiecare din părțile

## Jetoanelor personajului, dacă este nevoie!

**Ștefan**  
**Ioan**

 Numele \_\_\_\_\_  
 Construiesc: \_\_\_\_\_

**Stă**  
**Ridică mâna**  
**Emite sunete**

 Numele \_\_\_\_\_  
 Asigură-te că robotul tău poate să: \_\_\_\_\_

**5 pâini**  
**5 monede**

 Numele \_\_\_\_\_  
 De asemenea ar trebui să: \_\_\_\_\_

**Principalele acțiuni din poveste**  
**Împarte textul în idei principale**  
**Fă o listă cu materialele de care ai nevoie**  
**Fișierele Media de care ai nevoie**

 Numele \_\_\_\_\_  
 Gândește-te : \_\_\_\_\_

## Sugestii:

- Invită-i pe copii să interpreteze în jocuri de rol scurte dispute și argumentări. Discută cu ei despre tonul folosit și dinamica discuțiilor în interpretarea pe care au jucat-o. Ajută-i să înregistreze dramatizarea.
- Solicită elevilor să adune informații și să creeze o hartă mentală despre tipurile, fazele și posibilele rezultate ale unei dispute, precum și despre relațiile dintre dispută și cei care se ceartă.
- Analizați fragmente din lucrări de artă (literatură, jurnalism, filme, desene animate, piese de teatru de păpuși, musical-uri, operă etc.) pentru a găsi exemple de tipuri și tonuri de dispute

## Materiale sugerate:

- Cameră video, computer, proiector
- Hârtie albă, creion, dosar
- Exemple de analizat

# CINCI PÂINI DISPUTA (T3)

S1  
T3  
D12  
L3-4  
P4



## Materiale sugerate:

- Cuburi ArTeC (cel puțin set de 112 piese) și set pentru roboți ArTeC (cel puțin 1 sau 2 plăci de bază Studuino, 2 servo-motoare, 2 Buzzers-emițători, 2 senzori tactili, 1 senzor de sunet)
- Videoclipuri, fragmente din desene animate și de teatru de păpuși folosite în lecția anterioară
- Modele de hărți mentale sau diagrame reprezentând povestea/personajele
- Diagramă cu firul narativ
- Creion

## Cum să completezi Cartea Robotului?

- Alege "activitatea" robotului și complexitatea tipului de programare în raport de Jetonul personajului, obiectivele de dezvoltare și nivelul de programare care corespund abilităților elevului.
- Mai multe Cărți ale Robotului pot fi completate dacă este nevoie (pentru clarificări sau diferențieri).

## Vom urmări:

- Comunicarea lingvistică (D12)
- **Obiectivele lecției:**
- dezvoltarea motricității fine,
- rezolvarea de probleme,
- luarea deciziilor

## Sugestii:

- Discutați despre dinamica disputelor interpretate și înregistrate în lecțiile anterioare.
- Discutați ce poziții ale corpului indică o ceartă
- Discutați ce tonalități ale vocii indică o ceartă
- Vizionați fragmente din desene animate și teatru de păpuși în care personajele se ceartă și solicitați elevilor să surprindă elementele de mimică și gestică din limbajul trupului personajelor care indică faptul că se ceartă

Braț  
Gură  
Scoate sunete  
Arată spre părțile de pâini

Numele robotului meu: \_\_\_\_\_

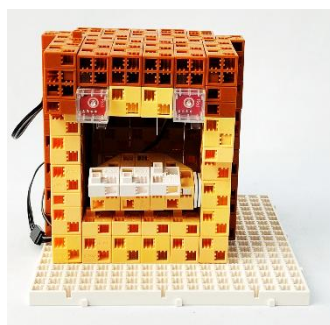
Robotul meu are nevoie de următoarele piese:

| Motor                    | Servomotor               | DC motor                 | Servomotor               | Light sensor             |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Astfel îmi construiesc și programez robotul:

| Ce face? | Ce face? | Ce face? | Ce face? | Ce face? | Ce face? |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
|          |          |          |          |          |          |
|          |          |          |          |          |          |
|          |          |          |          |          |          |
|          |          |          |          |          |          |
|          |          |          |          |          |          |

Așa va funcționa robotul meu: \_\_\_\_\_



## Subiecte înrudite din Colțul Tehnic:

- Programarea servo-motorului
  - Mișcarea brațului la un anumit unghi(3.a)
  - Mișcări repetate de un număr de ori ale brațelor(3.b)
  - Mișcări sincronizate ale mai multor servo-motoare(3.d)
- Testarea și programarea senzorului tactil (4.a, 4.b, 4.c)
- Testarea și programarea senzorului de sunet (4.a, 4.b, 4.c)
- Utilizare LED (5.a, 5.b, 5.c)
- Utilizare Buzzer (6.a, 6.b)
- Utilizare funcții (12.a)

Ridicați brațul  
SAU scoateți un  
sunet automat

PROG1

Debaterii ridică  
brațele, își fac  
auzită vocea, își  
răspund unii  
altora

PROG2

Argumentatorul își  
mișcă gura, își  
arată emoția,  
„strigă” pe diferite  
tonuri și îi  
răspunde elevului

PROG3

Debaterii își mișcă  
gura, își arată  
emoțiile, „strigă”  
pe diferite tonuri  
și își răspund unul  
altuia.

PROG4

# CINCI PÂINI DISPUTA (T3)

S1  
T3  
D12  
L3-4  
P5

## Idei pentru roboți cu diferite niveluri de programare

Ridicați brațul  
SAU scoateți un  
sunet automat

PROG1

Debaterii ridică  
brațele, își fac  
auzită vocea, își  
răspund unii  
altora

PROG2

Argumentatorul  
își mișcă gura, își  
arată emoția,  
„strigă” pe diferite  
tonuri și îi  
răspunde elevului

PROG3

Debaterii își mișcă  
gura, își arată  
emoțiile, „strigă”  
pe diferite tonuri  
și își răspund unul  
altuia.

PROG4



## Limbajul trupului și dinamica unei dispute

### P1 Disputa manifestată prin mișcări SAU sunete:

Cum să construim:

- Disputa poate fi indicată prin mișcări ale servo-motorului
- Mișcări periodice în sus și în jos ale brațelor, scuturarea repetată a capului de un anumit număr de ori

SAU

- Un emițător poate fi folosit pentru a-i face pe interlocutori să vorbească tare
- Pot fi programate să emită sunete pe rând, cu diferite tonalități de voce
- Cele 2 personaje sunt conectate la 2 plăci de bază diferite.
- Acțiunile sunt activate și continuate automat prin punerea în funcțiune a robotului.

### • P2 Interlocutorii ar trebui să vorbească tare:

- Disputa poate fi indicată prin mișcări ale brațelor și/sau capului și prin vocile interlocutorilor.
- Mișcări periodice ale brațelor în sus și în jos, scuturarea repetată a capului de un număr de ori prin intermediul servo-motoarelor
- Un emițător poate fi folosit pentru a-i face pe interlocutori să vorbească tare
- Celor 2 personaje ar trebui să le înregistrăm diferite tonalități de voce
- Cele 2 personaje sunt controlate prin apăsarea unui senzor tactil, la fel ca în cazul teatrului de marionete.
- Cele 2 personaje sunt conectate la aceeași placă de bază



## Manifestarea emoțiilor în timpul disputei

### P3 Construcția personajelor astfel încât să manifeste emoții în timpul disputei

- Mișcarea gurii cu ajutorul unui servo-motor
- Emiterea sunetelor cu ajutorul unui emițător
- Ochii pot străluci cu ajutorul unor LED-uri pentru a arăta furia
- Activați de un senzor de sunet

### P4 Doi interlocutori care se ceartă

- Cele 2 personaje sunt controlate de aceeași placă de bază
- Gurile sunt mișcate de un servo-motor
- Scot sunete cu ajutorul unui emițător (Buzzer)
- Ochii pot să exprime furie prin strălucire cu ajutorul unor LED-uri
- Cele 2 personaje sunt controlate prin apăsarea unui senzor tactil, ca în cazul teatrului de marionete.

