

AZ ÖT KENYÉR AZ ÍTÉLET (T4)

S1
T4
D9
L1 P3

Fókuszban:

•Kreativitás (D9)



3. feladat: Hogy lehet elrendezni egy konfliktust?

A tanulók beszélgessenek a vitáról, veszekedésről és kibékülésről.

Dramatizálják és játsszák el az adott szituációt.

Középpontban

- Kritikus gondolkodás
- Szociális készségek
- Állampolgári ismeretek

Felhasználhatja az Ötlembazárban található Játssz el! kártyákat.

Fejlesztett területek:

Középpontban:

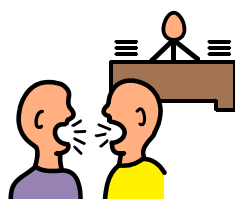
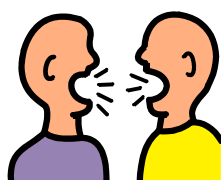
- Szociális kompetenciák
- Szövegértés

Ezenkívül:

- Figyelemfejlesztés
- Élettapasztalat
- Tehetség gondozás

Output kezelése:

Videózza le az eljátszott szituációt!



Ötlembazár – néhány ötlet:

- Képzelteték el és játsszatok el egy helyzetet, ahol vitatkoztok egy barátotokkal!
- Képzelteték el és játsszatok el egy helyzetet két különböző kimenetellel: ahol összevesztek, és ahol kibékültök!
- Képzelteték el és játsszatok el egy bírósági pert!

A különféle helyzetek részleteit az Ötlemlapokon találja.

Vágja ki a szituációs kártyákat!

Válassza ki azt a fókusz, amivel szeretné, hogy a gyerekek foglalkozzanak! Ossa ki nekik a hozzá tartozó szituációs kártyát!

Ha kell, segítsen nekik felépíteni a szituációt!



THE FIVE LOAVES


S1 T1
D5 L1



Some ideas- conflict solving

Act it out!

What do you usually argue about?
 What did you quarrel about last time?
 How did you solve it?
 Were you satisfied with the solution?

Find out and dramatize a situation where you quarrel with your friend!

Act it out!

Generally, do you quarrel or moderate?
 How do you usually make peace with others?
 Do you usually ask for help to solve the debate?

Find out and dramatize a situation with 2 different aspect: when you quarrel, and when you make peace!

What was the difference in your behaviour in the two situation?

Act it out!

What does a court and a pleading mean?
 Who are the participants of a pleading? What is their role?
 You can find the informations in the attached text.

Imagine and dramatize a pleading at the Court!

AZ ÖT KENYÉR AZ ÍTÉLET (T4)

S1
T4
D9
L2 P3



Elindult a két vándor, hogy igazságot találjanak. Ahogy elérték a bíróságra, elkezdtek a bírónak előadni a történetüket, mindegyik a magáét egymás után. Miután mindkettőt figyelmesen meghallgatta a bíró, így szólt Stefanhoz:

Es te jóember, nem elégedtél meg azzal az elosztással, amit loan tett?

Nem bíró uram! –felelte Stefan –Nem is akartuk elfogadni a pénzt az öreg vándortól, de így hozta a sors, ezért szükséges, hogy igazságosan osszuk két részre a kapott pénzt. En hiszek abban, hogy van igazság az ügyemben.

Válóban igazságos osztozkodást szeretnél? – kérdezett rá a bíró – loannak ugye három kenyere volt? Akkor adj vissza loannak egy lejt!

Bíró úr – kezdte csodálkozva Stefan – hol itt az igazság? Mi azért jöttünk a bíró úr elé, hogy igazságot szolgáltatasson, s én úgy látom, hiába ismeri a törvényt, engem még jobban elmarasztal. De legyen így,

Isten előtt is! De innentől jaj a világnak, mert nincs igazság a földön!

A bíró csendesen válaszolt:

Stefan, neked volt két kenyered, ugye?

– Igen bíró úr, kettő volt! – felelte Stefan

Es neked loan, három kenyered volt, ugye? – kérdezte a bíró

– Igen bíró úr, három volt!–felelte loan

Es ital volt-e valakinél? – kérdezte újra a bíró

Semmi bíró úr, csak az üres kenyerek és a hideg víz a kútról. Ezeket osztottunk.

A bíró folytatta:

Tehát megosztottátok egymás között a kenyereket, együtt ettétek meg azokat hárman, igaz?

Igy van bíró úr!

Ha közösen ettétek meg a kenyereket – folytatta a bíró – lehet-e azt tudni, hogy pontosan ki mennyi kenyeret evett meg? Tegyük fel, hogy mindegyik kenyeret elvágtátok három egyforma darabra. Hány darab volt akkor a tiéd Stefan?

– Hat darab kellett, hogy legyen bíró úr– felelte döbbenten Stefan

Es neked loan, neked hány darab volt így? – kérdezte a bíró

Kilenc darab kellett, hogy legyen bíró úr.– felelte figyelmesen loan

Mondd csak, mennyi hat darab és kilenc darab kenyér összesen? – kérdezte tovább a bíró

Tizenöt darab bíró úr – válaszolta loan

Hány ember ette meg ezt a tizenöt darab kenyeret? – faggatta őket tovább a bíró

Három ember bíró úr – felelte halkan Stefan

Jól van! – mondta a bíró – Hány darab jut akkor egy emberre Stefan?

– Öt darab bíró úr.

Akkor most azt mond meg, hány darab volt a tiéd Stefan?

Hat darab bíró úr.

De ebből mennyi jutott neked, hogy megehesd Stefan?

Öt darab bíró úr

Es hány maradt fölöslegbe– faggatta tovább Stefan a bíró

Csak egy darab bíró úr.

Na akkor álljunk most meg itt, hogy megértse Stefan, nézzük meg loan részét is! Emlékszik, hány darab kenyere volt loannak?

Kilenc darab, bíró úr–válaszolta Stefan

Es ebből mennyit evett meg loan összesen?

Öt darabot bíró úr, épp annyit, mint én – válaszolt Stefan

Akkor neki hány maradt fölöslegben? –kérdezte tovább a bíró

Négy darab, bíró úr.

Jól van! Lám, hamarosan meg fogjuk érteni milyen jól csak lehet– folytatta a bíró – Stefan, neked egy darab fölösleged maradt, loannak pedig négy. Tehát a te egy darab fölösleged és loan négy darab fölöslege összesen épp öt darab volt ugye?

Igazságos dolog-e hogy ezekért a kenyérdarabokért, amit a ti vendégetek megevett, pontosan öt lejt kaptatok köszönétképpen?

A legigazságosabb bíró uram – felelte Stefan

Ezek szerint Stefan, neked csupán egy lej jár, mivel csak egy fölösleges kenyérdarabod volt, így az az egy darab volt eladó, amiért meg is kaptad a fizetséged. loannak viszont négy lej jár, mivel négy fölösleges kenyérdarabja volt. Most tehát legyen az igazság szerint. Stefan, adj vissza egy lejt a társadnak! Ha pedig úgy érzed, ez igazságtalan, akkor akár a Jóistenhez is mehetsz, hogy meglásd, ő vajon ennél igazságosabban döntene.

Igy aztán Stefan is belátta, hogy nincs értelme tovább civakodni, visszaadta társának az egy lejt és szégyenkezve ment el.

loan meglepődött ezen a döntésen, de megköszönte a bírónak: Bárcsak minden bíró és ember ilyen alapos, igazságos és becsületes lenne!

Fókuszban:

- Kreativitás (D9)

Az óra célja:

- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- csoportmunka szervezése

Szereplők fő tulajdonságai és interakciói

Szereplő	Tulajdonság	Interakciók
loan	Vitázik, elosztja az aranyakat és a kenyeret	Együtt mozognak, vitáznak egymással
Stefan	Vitázik, elosztja az aranyakat és a kenyeret	Elhallgatnak, amikor a bíró rájuk szól
Bíró	Elosztja az aranyakat és a kenyeret	Rászól a vitázókra



Javasolt anyagok

- ArTeC kockák (legalább a 112 darabos szett)
- Kézműves alapanyagok
- Fehér papír, ceruza, dosszié
- Különböző színű post-itek

AZ ÖT KENYÉR AZ ÍTÉLET (T4)

S1
T4
D9
L2 P4



Fókuszban:

- Kreativitás (D9)

Az óra célja:

- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- csoportmunka szervezése



Javaslatok a tevékenységhez:

- Mindegyik tanuló rajzoljon ábrákat, amik összefoglalják Ioan, Stefan és a bíró érveléseit. A rajzok nagyon hasznosak erre a célra, mert képekkel reprezentálják a helyzetet. Javasolhatja, hogy a gyerekek több post-it-ből rakják össze a bíró érvelésének részleteit.
- Fontos megbeszélni: hogyan lehetne tisztességesen elosztani Ioan és Stefan között az aranyakat? Vonjon be erkölcsöt, logikát és matematikát is.
- Az építéshez három szerep szükséges: aki megépíti a bírót, aki megépíti a környezetet (a bíróságot), és aki kiegészíti a korábban épített figurákat (hangok, fényhatások, stb.).



Szereplőkártya használata:

Mindegyik tanuló kitölti a saját szereplőkártyáját:

- felírja a szereplő nevét
- felírja a tulajdonságait, mozdulatait, reakcióit, stb.
- összeírja az építendő környezeti elemeket és egyéb kiegészítőket
- átgondolja a robot építésének szakaszait, eszközeit, anyagait

A tanulók többet is használhatnak a Szereplőkártya egy-egy részéből, ha kell!

	Your name _____
Build	_____
	Your name _____
Be attentive, your robot should be able to:	_____
	Your name _____
There also should be:	_____
	Your name _____
Think over:	_____

Stefan

Ioan

A bírót

A kenyér elosztását

Vitatkozni

Rendet parancsolni a teremben

Elosztani az aranyakat/kenyeret

A tárgyalóterem részei, a tárgyalás szereplői

A cselekmény fő mozzanatai

Osszad részekre a szövegrészletet

Listázd a szükséges anyagokat, stb.

Szükséges fájlok

AZ ÖT KENYÉR AZ ÍTÉLET (T4)

S1
T4
D9
L3-4
P4

Javasolt anyagok

- ArTeC kockák (legalább a 112 darabos szett)
- és ArTeC robotkészlet (1 vagy 2 Studuino alaplap, 3 szervomotor, 10 db LED – 5-5 db kétféle színben, 3 nyomógomb, 1 Buzzer)
- Képek bírósági tárgyalótermekről
- Kitölthető gondolattérkép, táblázat, vagy történetmenet
- Ceruza

Fókuszban:

- Kreativitás (D9)

Az óra célja:

- finommotorika,
- problémamegoldás,
- döntéshozatal



Robotfeladatkártya kitöltése

- A szereplőkártya, a fejlesztési szempont és a programozási szint alapján válassza ki a robot tevékenységét és a program bonyolultságát úgy, hogy az illjen a gyerek képességeihez.
- Szükség esetén (pl. tisztázás vagy differenciáció céljából) további robotkártyák is kitölthetők.

Karját
Száját
Hangot ad
Felosztja a kenyeret

Robotic task card

Your name _____

Build a robot that can move it's _____

Use actuators and sensors for building:

"Senses" are green
"Actions" are blue
Choose the needed parts!
(Check the boxes)

				
☐	☐	☐	☐	☐
				
☐	☐	☐	☐	☐

Build and program so that the robot _____

Use the Trial Corner for robot helping trials!

Javaslatok

A kenyér elosztása

- Használják az előző órán a kenyér elosztásáról készült ábrát az elosztó robot megtervezéséhez.
- Modellezzék az elosztást kockákkal, mielőtt megtervezik a robotot.
- Tartsanak ötletbörzét az elosztás lehetséges ábrázolásairól.

Az ítélet

- Szedjék listába a tulajdonságait a bírónak (a ruháját, eszközeit, viselkedését, funkcióit) és a környezetnek (a tárgyalóteremnek)
- Használják fel az előző órán tanultakat.
- Beszélgessenek a per szabályairól (ki beszélhet, hogyan vitázhatnak, stb.).

Kapcsolódó témák a Technika sarokban

- Szervomotor programozása
 - Kar adott szögbe mozgatása (3.a)
 - Kar ismétlődő mozgatása adott számú alkalommal (3.b)
- Nyomógomb tesztelése és programozása (4.a, 4.b, 4.c)
- Infravörös távolságérzékelő tesztelése és programozása (4.a, 4.b, 4.c)
- LED használata (5.a, 5.b, 5.c)
- Buzzer használata (6.a, 6.b)
- Változók használata (11.a)
 - Feltételes elágazások (11.2)
 - Számolás (11.c)
- Funkciók használata (12.a)

Az elosztandó
aranyak és
kenyerek
megépítése
ArTeC kockákból
Tárgyalóterem
megépítése
ArTeC kockákból

PROG1

Az elosztandó
aranyak és kenyerek
megépítése ArTeC
kockákból és LED-
ekből
A vitázók és a bíró
emelgetik a karjukat

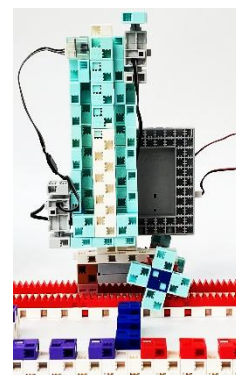
PROG2

Az elosztandó aranyak
és kenyerek
megépítése ArTeC
kockákból és LED-
ekből
A vitázók mozgással
vitáznak, és a bíró
csendre utasítja őket

PROG3

A robot megszámlálja
és szétszítja az
aranyakat
A vitázók mozgással
vitáznak, és a bíró
többször csendre
utasítja őket

PROG4



AZ ÖT KENYÉR AZ ÍTÉLET (T4)

S1
T4
D9
L3-4
P5

Robotötletek különböző programozási szintekhez

Az elosztandó
aranyak és
kenyerek
megépítése
ArTeC kockákból
Tárgyalóterem
megépítése
ArTeC kockákból

PROG1

Az elosztandó
aranyak és kenyerek
megépítése ArTeC
kockákból és LED-
ekből
A vitázók és a bíró
emelgetik a karjukat

PROG2

Az elosztandó aranyak
és kenyerek
megépítése ArTeC
kockákból és LED-
ekből
A vitázók mozgással
vitáznak, és a bíró
csendre utasítja őket

PROG3

A robot megszámolja
és szétosztja az
aranyakat
A vitázók mozgással
vitáznak, és a bíró
többször csendre
utasítja őket

PROG4



Kenyér és arany elosztása

P1 Kenyér és arany elosztásának ábrázolása

Építési javaslatok:

- Különböző színű kockák használata a kenyerekhez
- A kenyér legyen elég nagy, hogy mindegyik háromfelé szedhető legyen!

P2 Arany elosztásának ábrázolása

Építési javaslatok:

- Kockák használata kenyér gyanánt. Osszák el úgy, ahogy Ioan és Stefan tette.
- LED-ekkel könnyen irányítható a tekintet!
- 2 robot 5-5 LED-del és 1-1 nyomógombbal. Az első Ioan, a második Stefan aranyait jelzi ki.
- Mindkét robot az első gombnyomásra azt jelzi ki, hogy osztaná el Ioan az aranyakat, a második azt, hogy tenné azt Stefan. A harmadik gombnyomás az ítéletet jelzi ki.

P3 Kenyér elosztásának ábrázolása

- Kockák használata kenyér és LED használata aranyak gyanánt. Osszák el úgy, ahogy Ioan és Stefan tette.
- LED-ekkel könnyen irányítható a tekintet!
- 1 robot 10 LED-del két színben, és 1 nyomógombbal. A két szín Ioan és Stefan aranyait jelképezi.
- A robot az első gombnyomásra azt jelzi ki, hogy osztaná el Ioan az aranyakat, a második azt, hogy tenné azt Stefan. A harmadik gombnyomás az ítéletet jelzi ki.

P4 Aranyválogató robot

- Építsenek olyan robotot, amely a kockákat kétfelé válogatja. A robot számolja meg külön a két csoportba osztott kockákat.
- Kapcsoljon egy nyomógombot a A robot az első gombnyomásra azt jelezze ki, hogy osztaná el Ioan az aranyakat, a második azt, hogy tenné azt Stefan. A harmadik gombnyomás az ítéletet jelezze ki.



Vita a bíróságon

P1 A bíróság díszletének és szereplőinek megépítése

Építési javaslatok:

- Kockákból építsék meg a környezetet, a kellékeket és szereplőket

P2 A pereskedők és a bíró a tárgyalóteremben

A bíró és a két pereskedő megépítése

Mindannyian tudják emelgetni a karjaikat szervomotorral

Nyomógombra induljon a mozgása, bábszínház-szerűen

P3 A vitázók a bíró parancsára elhallgatnak

- A vita kar- és fejmozdulatokkal, és a vitázók hangadásával reprezentálható
- Karemélgetés, fejrázás, buzzerrel való hangoskodás
- A két vitázó ugyanahhoz az alaplaphoz van kapcsolva, a bíró egy másikhoz
- Egy idő után a bíró a kalapácsával ráüt egy nyomógombra – ettől a buzzer elhallgatnak

P4 A vitázók a bíró parancsára elhallgatnak

- Mint P3, de a jelenet nem ér véget, amikor a vitázók elhallgatnak. A bíró kalapácsütésére elhallgatnak, de rövidesen újrakezdi.
- A bíró újra a nyomógombra csap a kalapácsával, eggyel többször, mint előzőleg.
- Ez addig folytatódik, amíg a robotokat ki nem kapcsolják.

AZ ÖT KENYÉR AZ ÍTÉLET (T4)

S1
T4
D11
L1 P4

Fókuszban:

•Nyelvi tudatosság (D11)



3. feladat: Hogy lehet elrendezni egy konfliktust?

A tanulók beszélgessenek a vitáról, veszekedésről és kibékülésről.

Dramatizálják és játsszák el az adott szituációt.

Középpontban

- Kritikus gondolkodás
- Szociális készségek
- Állampolgári ismeretek

Felhasználhatja az Ötlebazárban található Játssz el! kártyákat.

Fejlesztett területek:

Középpontban:

- Nyelvi tudatosság
- Szövegértés

Ezenkívül:

- Figyelemfejlesztés
- Élettapasztalat
- Tehetségfelfedezés

Output kezelése:

Videózza le az eljátszott szituációt!

Ötlebazár – néhány ötlet:

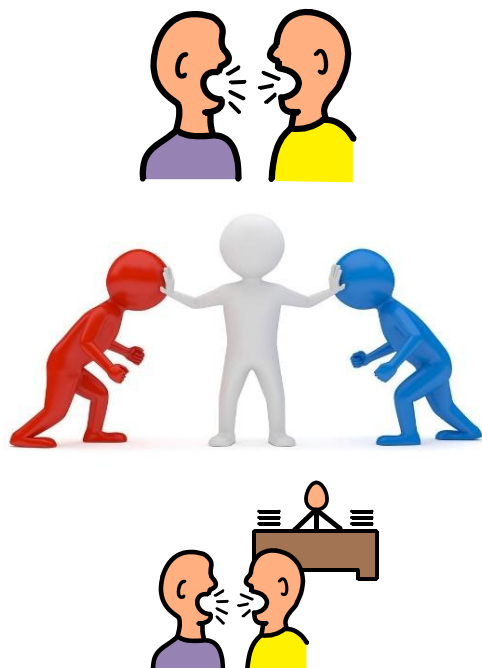
- Képzeltet el és játsszatok el egy helyzetet, ahol vitatkoztok egy barátotokkal!
- Képzeltet el és játsszatok el egy helyzetet két különböző kimenettel: ahol összevesztetek, és ahol kibékültök!
- Képzeltet el és játsszatok el egy bírósági pert!

A különféle helyzetek részleteit az Ötlelapokon találja.

Vágja ki a szituációs kártyákat!

Válassza ki azt a fókusz, amivel szeretné, hogy a gyerekek foglalkozzanak! Ossza ki nekik a hozzá tartozó szituációs kártyát!

Ha kell, segítsen nekik felépíteni a szituációt!




RIDE
 Education Resource Development for the Industry
 Development of Migrant and Special Children

AZ ÖT KENYÉR


S1
T3-4
L1

 **Néhány ötlet – konfliktusok elrendezése**

Játsszátok el!

Miről vitatkoztok általában?
 Miről vitatkoztatok legutóbb?
 Hogyan rendeztétek el?
 Elégedettek voltatok az eredménnyel?

Képzeltet el és játsszatok el egy helyzetet, ahol vitatkoztok egy barátotokkal!

Játsszátok el!

Általában részt vesztek a vitákban, vagy békíteni próbáltok?
 Általában hogy békültök ki másokkal?
 Szoktál segítséget kérni viták elrendezésére?

Képzeltet el és játsszatok el egy helyzetet két különböző kimenettel: ahol összevesztetek, és ahol kibékültök!

Miben viselkedtetek másként a két helyzetben?

Játsszátok el!

Mi is tulajdonképpen a bíróság és a per?
 Kik egy bírósági per résztvevői? Mi a szerepük?

Képzeltet el és játsszatok el egy bírósági pert!

AZ ÖT KENYÉR AZ ÍTÉLET (T4)

S1
T4
D11
L2 P3



Elindult a két vándor, hogy igazságot találjanak. Ahogy elértek a bíróságra, elkezdtek a bírónak előadni a történetüket, mindegyik a magáét egymás után. Miután mindkettőt figyelmesen meghallgatta a bíró, így szólt Stefanhoz:

És te jóember, nem elégedtél meg azzal az elosztással, amit loan tett?

Nem bíró uram! –felelte Stefan –Nem is akartuk elfogadni a pénzt az öreg vándortól, de így hozta a sors, ezért szükséges, hogy igazságosan osszuk két részre a kapott pénzt. Én hiszek abban, hogy van igazság az ügyemben.

Valóban igazságos osztozkodást szeretnél? – kérdezett rá a bíró – loannak ugye három kenyere volt? Akkor adj vissza loannak egy lejt!

Bíró úr – kezdte csodálkozva Stefan – hol itt az igazság?

Mi azért jöttünk a bíró úr elé, hogy igazságot szolgáltasson,

s én úgy látom, hiába ismeri a törvényt, engem még jobban elmarasztal. De legyen így, Isten előtt is! De innentől jaj a világnak, mert nincs igazság a földön!

A bíró csendesen válaszolt:

Stefan, neked volt két kenyered, ugye?

– Igen bíró úr, kettő volt! – felelte Stefan

És neked loan, három kenyered volt, ugye? – kérdezte a bíró

– Igen bíró úr, három volt!–felelte loan

És ital volt-e valakinél? – kérdezte újra a bíró

Semmi bíró úr, csak az üres kenyerek és a hideg víz a kútról. Ezeken osztoztunk.

A bíró folytatta:

Tehát megosztottátok egymás között a kenyereket, együtt ettétek meg azokat hárman, igaz?

Igy van bíró úr!

Ha közösen ettétek meg a kenyereket – folytatta a bíró – lehet-e azt tudni, hogy pontosan ki mennyi kenyeret evett meg? Tegyük fel, hogy mindegyik kenyeret elvágtátok három egyforma darabra. Hány darab volt akkor a tiéd Stefan?

– Hat darab kellett, hogy legyen bíró úr– felelte döbbenten Stefan

És neked loan, neked hány darab volt így? – kérdezte a bíró

Kilenc darab kellett, hogy legyen bíró úr.– felelte figyelmesen loan

Mondd csak, mennyi hat darab és kilenc darab kenyér összesen? – kérdezte tovább a bíró

Tizenöt darab bíró úr – válaszolta loan

Hány ember ette meg ezt a tizenöt darab kenyeret? – faggatta őket tovább a bíró

Három ember bíró úr – felelte halkan Stefan

Jól van! – mondta a bíró – Hány darab jut akkor egy emberre Stefan?

– Öt darab bíró úr.

Akkor most azt mond meg, hány darab volt a tiéd Stefan?

Hat darab bíró úr.

De ebből mennyi jutott neked, hogy megehesd Stefan?

Öt darab bíró úr

És hány maradt főlöslegbe– faggatta tovább Stefánt a bíró

Csak egy darab bíró úr.

Na akkor álljunk most meg itt, hogy megértse Stefan, nézzük meg loan részét is! Emlékszik, hány darab kenyere volt loannak?

Kilenc darab, bíró úr–válaszolta Stefan

És ebből mennyit evett meg loan összesen?

Öt darabot bíró úr, épp annyit, mint én – válaszolt Stefan

Akkor neki hány maradt főlöslegben? –kérdezte tovább a bíró

Négy darab, bíró úr.

Fókuszban:

- Nyelvi tudatosság (D11)

Az óra célja:

- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- csoportmunka szervezése

Szereplők fő tulajdonságai és interakciói

Szereplő	Tulajdonság	Interakciók
loan	Vitázik, elosztja az aranyakat és a kenyeret	Együtt mozognak, vitáznak egymással
Stefan	Vitázik, elosztja az aranyakat és a kenyeret	Elhallgatnak, amikor a bíró rájuk szól
Bíró	Elosztja az aranyakat és a kenyeret	Rászól a vitázókra



Javasolt anyagok

- ArTeC kockák (legalább a 112 darabos szett)
- Kézműves alapanyagok
- Fehér papír, ceruza, dosszié
- Különböző színű post-itek



Jól van! Lám, hamarosan meg fogjuk érteni amilyen jól csak lehet– folytatta a bíró – Stefan, neked egy darab főlösleged maradt, loannak pedig négy. Tehát a te egy darab főlösleged és loan négy darab főlöslege összesen épp öt darab volt ugye? Igazságos dolog-e hogy ezekért a kenyérdarabokért, amit a ti vendégetek megevett, pontosan öt lejt kaptatok köszönétképpen? A legigazságosabb bíró uram – felelte Stefan Ezek szerint Stefan, neked csupán egy lej jár, mivel csak egy főlösleges kenyérdarabod volt, így az az egy darab volt eladó, amiért meg is kaptad a fizetséged. loannak viszont négy lej jár, mivel négy főlösleges kenyérdarabja volt. Most tehát legyen az igazság szerint. Stefan, adj vissza egy lejt a társadnak! Ha pedig úgy érzed, ez igazságtalan, akkor akár a Jóistenhez is mehetsz, hogy meglásd, ő vajon ennél igazságosabban döntene. Így aztán Stefan is belátta, hogy nincs értelme tovább civakodni, visszaadta társának az egy lejt és szegyenkezve ment el. loan meglepődött ezen a döntésen, de megköszönte a bírónak: Bárcsak minden bíró és ember ilyen alapos, igazságos és becsületes lenne!

AZ ÖT KENYÉR AZ ÍTÉLET (T4)

S1
T4
D11
L2 P3



Fókuszban:

- Nyelvi tudatosság (D11)
- Az óra célja:**
 - szövegértés
 - problémamegoldás
 - döntéshozatal
 - csoportmunka szervezése



Javaslatok a tevékenységhez:

- Mindegyik tanuló razoljon ábrákat, amik összefoglalják Ioan, Stefan és a bíró érveléseit. A rajzok nagyon hasznosak erre a célra, mert képekkel reprezentálják a helyzetet. Javasolhatja, hogy a gyerekek több post-it-ből rakják össze a bíró érvelésének részleteit.
- Fontos megbeszélni: hogyan lehetne tisztességesen elosztani Ioan és Stefan között az aranyakat? Vonjon be erkölcsöt, logikát és matematikát is.
- Az építéshez három szerep szükséges: aki megépíti a bírót, aki megépíti a környezetet (a bíróságot), és aki kiegészíti a korábban épített figurákat (hangok, fényhatások, stb.).



Szereplőkártya használata:

Mindegyik tanuló kitölti a saját szereplőkártyáját:

- felírja a szereplő nevét
- felírja a tulajdonságait, mozdulatait, reakcióit, stb.
- összeírja az építendő környezeti elemeket és egyéb kiegészítőket
- átgondolja a robot építésének szakaszait, eszközeit, anyagait

A tanulók többet is használhatnak a Szereplőkártya egy-egy részéből, ha kell!

	Így hívnak: _____ Ezt építem: _____
	Így hívnak: _____ A robotomnak tudni kell: _____
	Így hívnak: _____ Lenni kellene még ennek: _____
	Így hívnak: _____ Átgondolom ezt: _____

Stefant

Ioant

A bírót

A kenyér elosztását

Vitatkozni

Rendet parancsolni a teremben

Elosztani az aranyakat/kenyeret

A tárgyalóterem részei, a tárgyalás szereplői

A cselekmény fő mozzanatai

Osszad részekre a szövegrészletet

Listázd a szükséges anyagokat, stb.

Szükséges fájlok



A robot megszámlolja és szétosztja az aranyakat
A vitázók mozgással
vitáznak, és a bíró
többször csendre utasítja
őket

AZ ÖT KENYÉR AZ ÍTÉLET (T4)

S1
T4
D11
L3-4
P4

Robotötlek különböző programozási szintekhez

Az elosztandó aranyak és kenyerek megépítése ArTeC kockákból
Tárgyalóterem megépítése ArTeC kockákból

PROG1

Az elosztandó aranyak és kenyerek megépítése ArTeC kockákból és LED-ekből
A vitázók és a bíró emelgetik a karjukat

PROG2

Az elosztandó aranyak és kenyerek megépítése ArTeC kockákból és LED-ekből
A vitázók mozgással vitáznak, és a bíró csendre utasítja őket

PROG3

A robot megszámolja és szétszítja az aranyakat
A vitázók mozgással vitáznak, és a bíró többször csendre utasítja őket

PROG4



Kenyér és aranyak elosztása

P1 Kenyér és arany elosztásának ábrázolása

Építési javaslatok:

- Különböző színű kockák használata a kenyerekhez
- A kenyér legyen elég nagy, hogy mindegyik háromfelé szedhető legyen!

P2 Arany elosztásának ábrázolása

Építési javaslatok:

- Kockák használata kenyér gyanánt. Osszák el úgy, ahogy Ioan és Stefan tette.
- LED-ekkel könnyen irányítható a tekintet!
- 2 robot 5-5 LED-del és 1-1 nyomógombbal. Az első Ioan, a második Stefan aranyait jelzi ki.
- Mindkét robot az első gombnyomásra azt jelzi ki, hogy osztaná el Ioan az aranyakat, a második azt, hogy tenné azt Stefan. A harmadik gombnyomás az ítéletet jelzi ki.

P3 Kenyér elosztásának ábrázolása

- Kockák használata kenyér és LED használata aranyak gyanánt. Osszák el úgy, ahogy Ioan és Stefan tette.
- LED-ekkel könnyen irányítható a tekintet!
- 1 robot 10 LED-del két színben, és 1 nyomógombbal. A két szín Ioan és Stefan aranyait jelképezi.
- A robot az első gombnyomásra azt jelzi ki, hogy osztaná el Ioan az aranyakat, a második azt, hogy tenné azt Stefan. A harmadik gombnyomás az ítéletet jelzi ki.

P4 Aranyválogató robot

- Építsenek olyan robotot, amely a kockákat kétfelé választja. A robot számolja meg külön a két csoportba osztott kockákat.
- Kapcsoljon egy nyomógombot a A robot az első gombnyomásra azt jelezze ki, hogy osztaná el Ioan az aranyakat, a második azt, hogy tenné azt Stefan. A harmadik gombnyomás az ítéletet jelezze ki.



Vita a bíróságon

P1 A bíróság díszletének és szereplőinek megépítése

Építési javaslatok:

- Kockákból építsék meg a környezetet, a kellékeket és szereplőket

P2 A pereskedők és a bíró a tárgyalóteremben

A bíró és a két pereskedő megépítése

Mindannyian tudják emelgetni a karjaikat szervomotorral

Nyomógombra induljon a mozgása, bábszínház-szerűen

P3 A vitázók a bíró parancsára elhallgatnak

- A vita kar- és fejmozdulatokkal, és a vitázók hangadásával reprezentálható
- Karemeltetés, fejrázás, buzzerrel való hangoskodás
- A két vitázó ugyanahhoz az alaplaphoz van kapcsolva, a bíró egy másikhoz
- Egy idő után a bíró a kalapácsával ráüt egy nyomógombra – ettől a buzzerrel elhallgatnak

P4 A vitázók a bíró parancsára elhallgatnak

- Mint P3, de a jelenet nem ér véget, amikor a vitázók elhallgatnak. A bíró kalapácsütésére elhallgatnak, de rövidesen újrakezdi.
- A bíró újra a nyomógombra csap a kalapácsával, eggyel többször, mint előzőleg.
- Ez addig folytatódik, amíg a robotokat ki nem kapcsolják.