

CELE CINCI PÂINI DECIZIA (T4)

S1
T4
D9
L1 P3

Vom urmări:

•Creativitate (D9)



Sarcina 3: Cum poate fi rezolvat un conflict?

Elevii vorbesc despre certuri și discuții în contradictoriu.

Dramatizează și interpretează situația dată.

Concentrează-te pe

- Gândire critică
- Abilități sociale
- Civism

Puteți utiliza cărțile Pune în practică! din Bazarul Ideilor

Ariile de dezvoltare

Vom urmări:

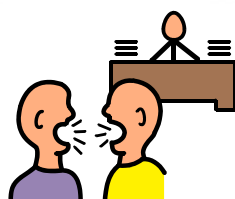
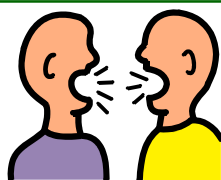
- Competențe sociale
- Înțelegerea textului

În plus:

- Concentrarea atenției
- Abilități de viață
- Dezvoltarea talentului

Cum să gestionați rezultatul:

Realizați o înregistrare video a situației dramatizate!!



Bazarul de Idei - câteva idei:

- Găsește și dramatizează o situație în care te certi cu prietenul tău!
- Dramatizați o situație cu 2 aspecte diferite: când vă certați și când vă împăcați!
- Imaginați-vă și dramatizați o ședință de judecată!

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele de idei!

Decupați cărțile de situație!

Alegeți obiectivul pe care îl doriți ca elevii să îl gestioneze! Distribuiți-le cardul de situație cel mai adecvat!

Ajutați-i să construiască situația dacă este nevoie!



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!



CELE CINCI PÂINI DECIZIA (T4)

S1
T4
D9
L2 P3



Deci au plecat, cu intenția de a-și duce cearta în fața legii. și când au ajuns într-un loc unde era o instanță, s-au dus în fața judecătorului și și-au spus povestea, fiecare oferindu-și propria versiune. Judecătorul, după ce le-a ascultat cu atenție cazul, îl întreabă pe Ștefan: „Deci nu te mulțumești cu cota de bani pe care Ioan a sugerat-o, omule?”

„Nu, onorate”, a spus nemulțumit Ștefan. „Nu aveam intenția de a lua banii străinului pentru pâinea pe care i-am dat-o; dar, din moment ce ne-a dat câțiva bani, ar fi trebuit să îi împărțim în mod egal. Aceasta este ideea mea despre ceea ce este corect”.

„Dacă este o chestiune de justiție”, a spus judecătorul,

„atunci fii suficient de bun ca să îi înapoiezi o monedă lui Ioan”.

„Ei bine, asta mă uimește onorată instanță”, a spus nemulțumit Ștefan. „Am venit aici să văd dreptatea și am constatat că Onorata instanță, care cunoaște legea, mă nedumerește și mai mult. Dacă ultima judecată va fi așa, atunci Raiul să ne ajute!” „Așa vi se pare”, a spus judecătorul încet, „dar veți vedea că nu este cazul. Ai avut două pâini?”

„Da. Am avut două.”

„Ștefan a avut trei pâini?”

„Da. A avut trei.”

„Cu doar o clipă în urmă mi-ai spus că toți ai mâncat

aceeași cantitate; este corect?” „Așa este onorată instanță”

„Bun. Acum să ne clarificăm totul, ca să știm câtă pâine a mâncat fiecare dintre voi: să spunem că fiecare pâine a fost împărțită în trei părți egale, câte bucăți ai avut, pentru tine, Ștefan, la început din două pâini?”

„Am avut șase piese, onorată instanță”

„și tu, Ioan, care ai avut trei pâini la început?”

„A avut nouă bucăți, onorată instanță.”

„Acum cât înseamnă acestea împreună? Nouă cu șase?”

„Cincisprezece bucăți, onorată instanță”

„Câți bărbați au mâncat acele cincisprezece bucăți de pâine?”

„Trei bărbați, onorată instanță.”

„Acum, încearcă să îți amintești câte bucăți ai avut.”

„Șase, onorată instanță.”

„Dar ai mâncat șase?”

„Cinci, onorată instanță.”

„și au mai rămas?”

„Doar o singură bucată, onorată instanță”.

„Îți amintești câte bucăți a avut tovarășul tău?”

„Nouă, onorată instanță.”

„și câte a mâncat el?”

„Cinci, la fel ca și mine.”

„și câte i-au mai rămas?”

„Patru, onorată instanță.”

„Bun! Acum să ne înțelegem. Vrei să spui că nu ți-a mai rămas decât o singură bucată, în timp ce tovarășului tău i-au rămas patru bucăți; acum, o singură bucată pentru tine și patru bucăți ale prietenului tău fac cinci bucăți împreună?”

„Exact cinci, onorată instanță.”

„Este adevărat că străinul a mâncat acele cinci bucăți și ți-a dat cinci bănuși pentru ele?”

„Da, așa este, onorată instanță.”

„Deci, o singură monedă ți s-a datorat, pentru tine, Ștefan, pentru că ai rămas cu o singură bucată și a fost la fel ca și cum ai vinde-o pentru o monedă. Cât despre prietenul tău, Ioan ar trebui să aibă patru monede pentru că îi rămăseseră patru bucăți. Așadar, fii bun și dă-i o monedă prietenului tău. Și dacă simțiți că acest lucru este nedrept, atunci mergeți la Dumnezeu și vezi dacă El va judeca diferit.”

Ștefan, văzând că nu există altă soluție, i-a înapoiat un bănuș însoțitorului său, foarte reticent, a mulțumit judecătorului și a plecat roșind.

Ioan, însă, uimit de verdict, i-a mulțumit judecătorului și a plecat spunând: „Dacă ar exista judecători de genul acesta pretutindeni care nu suportă prostii, atunci cei care greșesc nu ar face niciodată apel la lege. și așa-numiții avocați, nemaiaivând nici un mijloc de a trăi din discuțiile lor, fie ar face o muncă cinstită, fie ar muri de foame. și oamenii buni ar trăi în pace!”

Vom urmări:

- Creativitate (D9)

Obiectivele lecției:

- Înțelegerea textului
- rezolvarea problemei
- luarea deciziei
- organizarea grupului de lucru

Principalele caracteristici și interacțiuni ale personajelor

Personaj	Caracteristici	Interacțiuni
Ioan	Se ceartă, împarte monedele și pâinile	Merg împreună, se ceartă între ei Tac atunci când judecătorul îi mustră
Ștefan	Se ceartă, împarte monedele și pâinile	
Judecătorul	Împarte monedele și pâinile	Îi mustră pe certăreți



Materiale sugerate

- ArTeC Blocks (cel puțin setul cu 112 bucăți)
- Materiale Arts&crafts
- Hârtie albă, creion, dosar
- Vingettes în culori diferite

CELE CINCI PÂINI DECIZIA (T4)

S1
T4
D9
L2 P4



Vom urmări:

- Creativitate (D9)
- Obiectivele lecției:**
- înțelegerea textului
- rezolvare de problemei
- luarea deciziei
- organizarea lucrului în echipă



Sugestii pentru procedură:

- Fiecare elev ar trebui să încerce să traseze o schemă pentru a rezuma argumentele logice ale lui Ioan, Ștefan și judecător. Desenele sunt extrem de utile deoarece reprezintă vizual situații. Puteți sugera să creeze o serie de vingettes, pentru a descrie în mod clar cei câțiva pași urmați de judecător.
- O discuție este, de asemenea, importantă: care ar putea fi o metodă corectă de a împărți banii între Ioan și Ștefan? Implicați etica, logica și matematica
- Sunt necesare trei roluri: unul care lucrează la crearea unui judecător, unul care lucrează la crearea mediului (o sală de judecată), unul care lucrează la adăugarea de caracteristici personajelor pregătite anterior (sunet, lumini, ..). Elevii pot aplica pentru sarcina preferată

Sugestii specifice pentru includere:

- În general, după dispută, oamenii tind să evite contactul cu adversarul. Faceți-i pe elevi să reflecte asupra acceptării înfrângerilor, fiind un posibil feedback pentru îmbunătățire, așa cum trebuie (ar trebui) să facă persoanele cu dizabilități cu deficiența lor



Cum să folosești

fișele/jetoanele personajelor:

Fiecare elev/ă își completează propriul jeton sau propria fișă de personaj:

- scrie numele personajului
- trăsăturile, mișcările, reacțiile acestora etc.
- colectează elementele mediului, alte accesorii, lucruri de construit
- se gândește la fazele, instrumentele și materialele conștruirii robotului

Elevii pot folosi mai multe bucăți din fiecare parte a fișei/jetonului personajului, dacă este necesar!


Your name _____
Build _____


Your name _____
Be attentive, your robot should be able to: _____


Your name _____
There also should be: _____


Your name _____
Think over: _____

Ștefan

Ioan

Judecător

Împărțirea pâinii

Dezbaterea

Atenționarea pentru liniște în sala de judecată

Împărțirea monedelor /pâinilor

Părți și setări ale sălii de judecată, personaje ale sedinței de judecată

Principalele acțiuni ale poveștii
Împărțiți segmentul de text în bucăți
Faceți o listă despre lucrurile necesare
Sunt necesare fișiere media

CELE CINCI PÂINI DECIZIA (T4)

S1
T4
D9
L3-4
P4



Materiale sugerate

- Blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 buc) și setul de robotică ArTeC (maximum 2 plăci de bază Studuino, 3 servomotoare, 10 LED-uri - 5-5 din două culori, 3 senzori tactili, 1 buzzer)
- Poze cu săli de judecată
- Șablon schiță de hărți sau diagrame
- Șablon de poveste
- creion

Cum se completează cardul Robotic?

- Alegeți „activitatea” robotului și complexitatea sa de programare în conformitate cu fișa de sarcină a personajului, obiectivul de dezvoltare și nivelul de programare care se potrivește abilităților copilului!
- Mai multe carduri de roboți pot fi completate dacă este necesar (pentru clarificare sau pentru diferențiere).

Braț
Gură
Face zgomot
Arată împărțirea pâinilor



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)

Studuino	Servomotor	DC motor	Sound sensor	Light sensor
☐	☐	☐	☐	☐
Accelerometer	Infrared sensor	Touch sensor	Electronic buzzer	LED
☐	☐	☐	☐	☐

Build and program so that the robot _____

Use the Technical Corner for robot helping materials!

Vom urmări:

- Creativitate (D9)

Obiectivele lecției:

- abilități motorii fine,
- rezolvare de probleme,
- luarea deciziei

Sugestii

Împărțirea pâinilor

- Utilizați schema de împărțire a pâinii pentru ultima lecție pentru a proiecta robotul care împarte.
- Modelează-l cu blocuri înainte de a-l proiecta robot.
- Brainstorming pentru posibile vizualizări.

Judecata

- Enumerați caracteristicile judecătorului (îmbrăcăminte, instrumente, comportamente, funcții) și mediu înconjurător (o sală de judecată)
- Folosiți cunoștințele acumulate în timpul ultimei lecții
- Vorbiți despre interacțiunile din timpul unui proces (cine poate vorbi, cum pot dezbate etc.)

Subiecte relatate în colțul Tehnic

- Programarea servo motorului
Deplasarea brațului la un unghi dat (3.a)
Mișcarea repetată a brațului de mai multe ori (3.b)
- Testarea și programarea senzorului tactil (4.a, 4.b, 4.c)
- Testarea și programarea senzorului fotorelector IR (4.a, 4.b, 4.c)
- Utilizarea LED-ului (5.a, 5.b, 5.c)
- Utilizarea Buzzer (6.a, 6.b)
- Utilizarea variabilelor (11.a)
Ramură condiționată (11.2)
Numărare (11.c)
- Utilizarea funcțiilor (12.a)

Afișați împărțirea pâinilor și a monedelor construindu-le din ArTeC Blocks
Construiți sala de judecată din blocurile ArTeC

PROG1

Afișați împărțirea pâinilor și a monedelor construindu-le din blocuri și LED-uri ArTeC
Certăreții și judecătorul își pot ridica și lăsa brațe jos

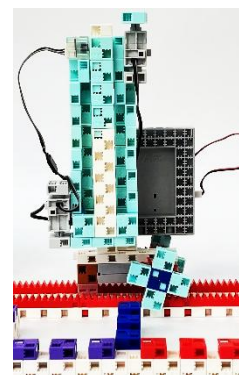
PROG2

Afișați împărțirea pâinilor și a monedelor construindu-le din blocuri și LED-uri ArTeC
Cele două personaje pot dezbate prin mișcări, iar judecătorul poate cere liniște

PROG3

Robotul poate distribui și număra monedele
Cele două personaje pot dezbate prin mișcări și judecătorul poate cere liniștea în mod repetat

PROG4



CELE CINCI PÂINI DECIZIA (T4)

S1
T4
D9
L3-4
P5

Idei de roboți la diferite niveluri de programare

Afișați împărțirea
pâinilor și a
monedlor
construindu-le
din ArTeC Blocks
Construiți sala de
judecată din
blocurile ArTeC

PROG1

Afișați împărțirea
pâinilor și a
monedelor
construindu-le din
blocuri și LED-uri
ArTeC
Certăreții și
judecătorul își pot
ridica și lăsa brațe jos

PROG2

Afișați împărțirea
pâinilor și a monedelor
construindu-le din
blocuri și LED-uri ArTeC
Cele două personaje pot
dezbate prin mișcări, iar
judecătorul poate cere
liniște

PROG3

Robotul poate
distribui și număra
monedele
Cele două personaje
pot dezbate prin
mișcări și judecătorul
poate cere liniștea în
mod repetat

PROG4



Împărțirea pâinilor și a monedelor

P1 Faceți o vizualizare a împărțirii pâinii și a monedelor
Cum se construiește:

- Folosiți cuburi de diferite culori pentru pâine
- Faceți o pâine suficient de mare (astfel încât să o puteți despărți în 3 părți fiecare)!

P2 Faceți o vizualizare a diviziunii monedelor

Cum se construiește:

- Folosiți cuburi pentru pâine. Împărțiți-le așa cum au făcut Ioan și Ștefan.
- Luminile LED sunt bune pentru a îndruma atenția!
- Folosiți 2 roboți cu 5-5 LED-uri și 1 senzor tactil. Primul robot afișează monedele lui Ioan, al doilea robot afișează monedele lui Ștefan.
- Pentru ambii roboți, prima apăsare a senzorului tactil arată cum Ioan ar împărți monedele, al doilea arată cum ar face Ștefan, al treilea arată judecătorul.

P3 Faceți o vizualizare a împărțirii pâinii

- Utilizați cuburi pentru pâine și LED pentru monede. Împarte pâinea așa cum au făcut Ioan și Ștefan.
- Luminile LED sunt bune pentru a îndruma atenția!
- Folosiți 1 robot cu 10 LED-uri de 2 culori și 1 senzor tactil. Cele 2 culori prezintă monedele lui Ioan și ale lui Ștefan.
- Prima apăsare a senzorului tactil arată cum Ioan ar împărți monedele, a doua arată cum ar face Ștefan, a treia arată judecătorul.

P4 Robotul care împarte monedele

- Construiți un robot care poate sorta cuburile în două grupuri
- Robotul ar trebui să numere cuburile pe care le sortează în fiecare grup.
- Conectați 1 senzor tactil la robotul dvs. - prima apăsare a senzorului tactil arată cum Ioan ar împărți monedele, al doilea arată cum ar face Ștefan, al treilea arată judecătorul.



Argument în sala de instanță

P1 Construiți mediul și oamenii din sala de judecată

Cum se construiește:

- Utilizați cuburi pentru construirea mediului, recuzită și personaje

P2 Certăreții și judecătorul din instanță

Construiește 2 certăreți și judecătorul

Toți ar trebui să poată mișca brațele în sus și în jos cu servo motoare

Folosiți senzori tactili pentru a începe mișcarea (ca într-un spectacol de păpuși)

P3 Certăreții ar trebui să nu mai vorbească așa cum cere judecătorul

- Dezbaterile pot fi arătate prin mișcarea brațelor și/ sau a capului, și vocea dezbătătorilor
- Mișcare periodică în sus și în jos a brațelor, scuturarea capului de mai multe ori cu servo motoare și un buzzer pentru a face dezbaterile mai puternice
- Cei doi certăreți sunt conectați la aceeași placă de bază, în timp ce judecătorul este conectat la alta
- Judecătorul lovește ciocanul pe un senzor tactil după un anumit timp - acest lucru determină oprirea sonelelor

P4 Certăreții ar trebui să nu mai vorbească așa cum cere judecătorul

- La fel ca în P3, dar scena nu se termină când tac. După ce judecătorul lovește cu ciocanul, ei tac, apoi încep să se certe din nou la scurt timp
- Judecătorul lovește ciocanul, cu o dată mai mult decât înainte.
- Aceasta continuă până când roboții sunt opriți.

CELE CINCI PÂINI

DECIZIA (T4)

S1
T4
D11
L1 P3



Vom urmări:

• Conștientizarea limbajului (D11)

Sarcina 3: Cum poate fi rezolvat un conflict?

Elevii vorbesc despre certuri și discuții în contradictoriu.

Dramatizează și interpretează situația dată.

Concentrează-te pe

- Gândire critică
- Abilități sociale
- Civism

Puteți utiliza cărțile Pune în practică! din Bazarul Ideilor

Ariile de dezvoltare

Vom urmări:

- Conștientizarea limbajului
- Înțelegerea textului

În plus:

- Concentrarea atenției
- Abilități de viață
- Dezvoltarea talentului

Cum să gestionați rezultatul:

Realizați o înregistrare video a situației dramatizate!!

Bazarul de Idei - câteva idei:

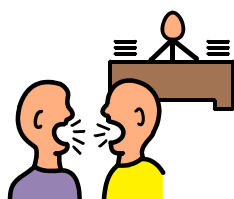
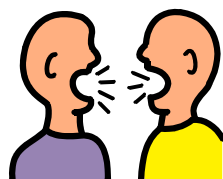
- Găsește și dramatizează o situație în care te certi cu prietenul tău!
- Dramatizați o situație cu 2 aspecte diferite: când vă certați și când vă împăcați!
- Imaginați-vă și dramatizați o ședință de judecată!

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele de idei!

Decupați cărțile de situație!

Alegeți obiectivul pe care îl doriți ca elevii să îl gestioneze! Distribuiți-le cardul de situație cel mai adecvat!

Ajutați-i să construiască situația dacă este nevoie!




CINCII 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 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?

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

CELE CINCI PÂINI

DECIZIA (T4)

S1
T4
D11
L2 P3



Deci au plecat, cu intenția de a-și duce cearta în fața legii. Și când au ajuns într-un loc unde era o instanță, s-au dus în fața judecătorului și și-au spus povestea, fiecare oferindu-și propria versiune. Judecătorul, după ce le-a ascultat cu atenție cazul, îl întreabă pe Ștefan: „Deci nu te mulțumești cu cota de bani pe care Ioan a sugerat-o, omule?”

„Nu, onorate”, a spus nemulțumitul Ștefan. „Nu aveam intenția de a lua banii străinului pentru pâinea pe care i-am dat-o; dar, din moment ce ne-a dat câțiva bani, ar fi trebuit să îi împărțim în mod egal. Aceasta este ideea mea despre ceea ce este corect”.

„Dacă este o chestiune de justiție”, a spus judecătorul, „atunci fii suficient de bun ca să îi înapoiezi o monedă lui Ioan”.

„Ei bine, asta mă uimește onorată instanță”, a spus nemulțumit Ștefan. „Am venit aici să văd dreptatea și am constatat că Onorata instanță, care cunoaște legea, mă nedumerește și mai mult. Dacă ultima judecată va fi așa, atunci Raiul să ne ajute!” „Așa vi se pare”, a spus judecătorul încet, „dar veți vedea că nu este cazul. Ai avut două pâini?”

„Da. Am avut două.”

„Ștefan a avut trei pâini?”

„Da. A avut trei.”

„Cu doar o clipă în urmă mi-ai spus că toți ai mâncat aceeași cantitate; este corect?” „Așa este onorată instanță”

„Bun. Acum să ne clarificăm totul, ca să știm câtă pâine a mâncat fiecare dintre voi: să spunem că fiecare pâine a fost împărțită în trei părți egale, câte bucăți ai avut, pentru tine, Ștefan, la început din două pâini?”

„Am avut șase piese, onorată instanță”

„Și tu, Ioan, care ai avut trei pâini la început?”

„A avut nouă bucăți, onorată instanță.”

„Acum cât înseamnă acestea împreună? Nouă cu șase?”

„Cincisprezece bucăți, onorată instanță”

„Câți bărbați au mâncat acele cincisprezece bucăți de pâine?”

„Treisprezece, onorată instanță.”

„Acum, încearcă să îți amintești câte bucăți ai avut.”

„Șase, onorată instanță.”

„Dar ai mâncat șase?”

„Cinci, onorată instanță.”

„Și au mai rămas?”

„Doar o singură bucată, onorată instanță”.

„Îți amintești câte bucăți a avut tovarășul tău?”

„Nouă, onorată instanță.”

„Și câte a mâncat el?”

„Cinci, la fel ca și mine.”

„Și câte i-au mai rămas?”

„Patru, onorată instanță.”

„Bun! Acum să ne înțelegem. Vrei să spui că nu ți-a mai rămas decât o singură bucată, în timp ce tovarășului tău i-au rămas patru bucăți; acum, o singură bucată pentru tine și patru bucăți ale prietenul tău fac cinci bucăți împreună?”

„Exact cinci, onorată instanță.”

„Este adevărat că străinul a mâncat acele cinci bucăți și ți-a dat cinci bănuți pentru ele?”

„Da, așa este, onorată instanță.”

„Deci, o singură monedă ți s-a datorat, pentru tine, Ștefan, pentru că ai rămas cu o singură bucată și a fost la fel ca și cum ai vinde-o pentru o monedă. Cât despre prietenul tău, Ioan ar trebui să aibă patru monede pentru că îi rămăseseră patru bucăți. Așadar, fii bun și dă-i o monedă prietenului tău. Și dacă simți că acest lucru este nedrept, atunci mergeți la Dumnezeu și vezi dacă El va judeca diferit.”

Ștefan, văzând că nu există altă soluție, i-a înapoiat un bănuț insoțitorului său, foarte reticent, a mulțumit judecătorului și a plecat roșind.

Ioan, însă, uimit de verdict, i-a mulțumit judecătorului și a plecat spunând: „Dacă ar exista judecători de genul acesta pretutindeni care nu suportă prostii, atunci cei care greșesc nu ar face niciodată apel la lege. Și așa-numiții avocați, nemaiaivând nici un mijloc de a trăi din discuțiile lor, fie ar face o muncă cinstită, fie ar muri de foame. Și oamenii buni ar trăi în pace!”

Vom urmări:

- Conștientizarea limbajului (D11)

Obiectivele lecției:

- Înțelegerea textului
- rezolvarea problemei
- luarea deciziei
- organizarea grupului de lucru

Principalele caracteristici și interacțiuni ale personajelor

Personaj	Caracteristici	Interacțiuni
Ioan	Se ceartă, împarte monedele și pâinile	Merg împreună, se ceartă între ei
Ștefan	Se ceartă, împarte monedele și pâinile	Tac atunci când judecătorul îi mustră
Judecătorul	Împarte monedele și pâinile	Îi mustră pe certăreți



Materiale sugerate

- ArTeC Blocks (cel puțin setul cu 112 bucăți)
- Materiale Arts&crafts
- Hârtie albă, creion, dosar
- Vingettes în culori diferite

CELE CINCI PÂINI

DECIZIA (T4)

S1
T4
D11
L2 P3



Vom urmări:

- Conștientizarea limbajului (D11)

Obiectivele lecției:

- înțelegerea textului
- rezolvare de problemei
- luarea deciziei
- organizarea lucrului în echipă

Sugestii pentru procedură:

- Fiecare elev ar trebui să încerce să traseze o schemă pentru a rezuma argumentele logice ale lui Ioan, Ștefan și judecător. Desenele sunt extrem de utile deoarece reprezintă vizual situații. Puteți sugera să creeze o serie de vinettes, pentru a descrie în mod clar cei câțiva pași urmați de judecător.
- O discuție este, de asemenea, importantă: care ar putea fi o metodă corectă de a împărți banii între Ioan și Ștefan? Implicați etica, logica și matematica
- Sunt necesare trei roluri: unul care lucrează la crearea unui judecător, unul care lucrează la crearea mediului (o sală de judecată), unul care lucrează la adăugarea de caracteristici personajelor pregătite anterior (sunet, lumini, ..). Elevii pot aplica pentru sarcina preferată



Cum să folosești fișele/jetoanele personajelor:

Fiecare elev/ă își completează propriul jeton sau propria fișă de personaj:

- scrie numele personajului
- trăsăturile, mișcările, reacțiile acestora etc.
- colectează elementele mediului, alte accesorii, lucruri de construit
- se gândește la fazele, instrumentele și materialele construirii robotului

Elevii pot folosi mai multe bucăți din fiecare parte a fișei/jetonului personajului, dacă este necesar!


 Numele _____
 Construiesc: _____


 Numele _____
 Asigură-te că robotul tău poate să: _____


 Numele _____
 De asemenea ar trebui să: _____

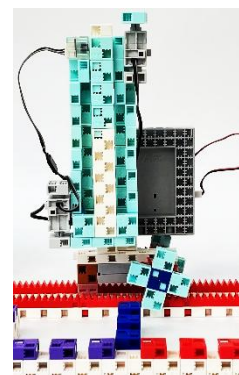

 Numele _____
 Gândește-te : _____

Ștefan
Ioan
Judecător
Împărțirea pâinii

Dezbateră
Atenționarea pentru liniște în sala de judecată
Împărțirea monedelor /pâinilor

Părți și setări ale sălii de judecată, personaje ale ședinței de judecată

Principalele acțiuni ale poveștii
Împărțiți segmentul de text în bucăți
Faceți o listă despre lucrurile necesare
Sunt necesare fișiere media



CELE CINCI PÂINI

DECIZIA (T4)

S1
T4
D11
L3-4
P5



Idei de roboți la diferite niveluri de programare

Afișați împărțirea pâinilor și a monedelor construindu-le din ArTeC Blocks
Construiți sala de judecată din blocurile ArTeC

PROG1

Afișați împărțirea pâinilor și a monedelor construindu-le din blocuri și LED-uri ArTeC
Certăreții și judecătorul își pot ridica și lăsa brațe jos

PROG2

Afișați împărțirea pâinilor și a monedelor construindu-le din blocuri și LED-uri ArTeC
Cele două personaje pot dezbate prin mișcări, iar judecătorul poate cere liniște

PROG3

Robotul poate distribui și număra monedele
Cele două personaje pot dezbate prin mișcări și judecătorul poate cere liniștea în mod repetat

PROG4

Împărțirea pâinilor și a monedelor

P1 Faceți o vizualizare a împărțirii pâinii și a monedelor

Cum se construiește:

- Folosiți cuburi de diferite culori pentru pâine
- Faceți o pâine suficient de mare (astfel încât să o puteți despărți în 3 părți fiecare)!

P2 Faceți o vizualizare a diviziunii monedelor

Cum se construiește:

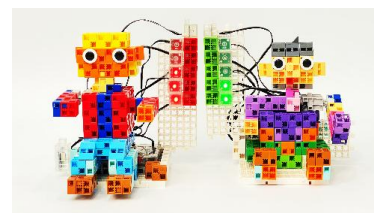
- Folosiți cuburi pentru pâine. Împărțiți-le așa cum au făcut Ioan și Ștefan.
- Luminile LED sunt bune pentru a îndruma atenția!
- Folosiți 2 roboți cu 5-5 LED-uri și 1 senzor tactil. Primul robot afișează monedele lui Ioan, al doilea robot afișează monedele lui Ștefan.
- Pentru ambii roboți, prima apăsare a senzorului tactil arată cum Ioan ar împărți monedele, al doilea arată cum ar face Ștefan, al treilea arată judecătorul.

P3 Faceți o vizualizare a împărțirii pâinii

- Utilizați cuburi pentru pâine și LED pentru monede. Împarte pâinea așa cum au făcut Ioan și Ștefan.
- Luminile LED sunt bune pentru a îndruma atenția!
- Folosiți 1 robot cu 10 LED-uri de 2 culori și 1 senzor tactil. Cele 2 culori prezintă monedele lui Ioan și ale lui Ștefan.
- Prima apăsare a senzorului tactil arată cum Ioan ar împărți monedele, a doua arată cum ar face Ștefan, al treia arată judecătorul.

P4 Robotul care împarte monedele

- Construiți un robot care poate sorta cuburile în două grupuri
- Robotul ar trebui să numere cuburile pe care le sortează în fiecare grup.
- Conectați 1 senzor tactil la robotul dvs. - prima apăsare a senzorului tactil arată cum Ioan ar împărți monedele, al doilea arată cum ar face Ștefan, al treilea arată judecătorul.



Argument în sala de instanță

P1 Construiți mediul și oamenii din sala de judecată

Cum se construiește:

- Utilizați cuburi pentru construirea mediului, recuzită și personaje

P2 Certăreții și judecătorul din instanță

Construiește 2 certăreți și judecătorul

Toți ar trebui să poată mișca brațele în sus și în jos cu servo motoare

Folosiți senzori tactili pentru a începe mișcarea (ca într-un spectacol de păpuși)

P3 Certăreții ar trebui să nu mai vorbească așa cum cere judecătorul

- Dezbaterile poate fi arătate prin mișcarea brațelor și/ sau a capului, și vocea dezbătătorilor
- Mișcare periodică în sus și în jos a brațelor, scuturarea capului de mai multe ori cu servo motoare și un buzzer pentru a face dezbaterile mai puternice
- Cei doi certăreți sunt conectați la aceeași placă de bază, în timp ce judecătorul este conectat la alta
- Judecătorul lovește ciocanul pe un senzor tactil după un anumit timp - acest lucru determină oprirea sonorelor

P4 Certăreții ar trebui să nu mai vorbească așa cum cere judecătorul

- La fel ca în P3, dar scena nu se termină când tac. După ce judecătorul lovește cu ciocanul, ei tac, apoi încep să se certe din nou la scurt timp
- Judecătorul lovește ciocanul, cu o dată mai mult decât înainte.
- Aceasta continuă până când roboții sunt opriți.