

RUBIKON PŘEHLEDNĚ

Co školám a organizacím nabízíme?

VÝUKOVÉ PROGRAMY

Učitelé si sestaví vlastní výukový program

Většinu programů můžou pedagogové zorganizovat pro své žáky sami, případně využít lektorů. Programy lze uzpůsobit podle vlastních možností nebo je zkombinovat s dalšími aktivitami do hodin a rozhodovacími technikami. Vše je zdarma k dispozici na www.projektrubikon.info.

KOMPOUNOVANÉ PROGRAMY A SOUTĚŽE

Výborný zážitek pro žáky

Oblíbené 4hodinové interaktivní pořady. Skládají se ze vzájemně propojených výukových programů, divadelního představení a soutěží a jsou určené obvykle pro dvě třídy. Vhodnou přípravou žáků na tyto programy může být uspořádání soutěží Rubikon on-line nebo Klička on-line ve třídě nebo na škole.

PROJEKTOVÝ DEN RUBIKON

Zodpovědné rozhodování intenzivně

Smyslem pořádání projektového dne je promítnout téma zodpovědného rozhodování do více předmětů a propojit teorii s reálným životem. Základem projektového dne je koncentrace obsahu prostřednictvím řady připravených programů. Žáci se zabývají tématem zodpovědného rozhodování podrobně, nahlíží na něj z různých úhlů a rozvíjejí tak svou úroveň kompetence k zodpovědnému rozhodování.

VZDĚLÁVACÍ SEMINÁŘE PRO PEDAGOGY

Učíme pedagogy s Rubikonem pracovat

V seminářích se pedagogové seznámí s obsahem Rubikonu a dozví se, jak Rubikon se žáky realizovat.

ON-LINE HRY PRO ŽÁKY

Rubikon je pro žáky i na internetu

Na webu www.projektrubikon.cz se můžou žáci zaregistrovat a přihlásit do on-line soutěží a aktivit. Ty můžou zkoušet sami a opakovaně anebo v rámci aktivit ve třídě, například jako součást výukových programů.

QUEST KLUB

Video jako vzdělávací prostředek

Quest klub je základním programem v rámci informálního vzdělávání. Zde využíváme aktuálního zájmu o youtuberská či tzv. pranky videa. Podstatou Quest klubu je, že žáci mezi sebou uzavírají nefinanční sázky (dovednostní, vědomostní, recesistické), plní úkoly (tzv. questy) a točí o tom vlastní videa, která zveřejňujeme na YouTube kanálu Quest klubu. Oproti obvyklým pranky videím je však doplňujeme o pedagogické a preventivní komentáře, kde upozorňujeme na nevýhodnost sázení a nesprávná rozhodnutí.

ZÁJMOVÝ KROUŽEK RUBIKON

Rubikon jako volnočasová aktivita

Aktivita, ve které se pravidelně setkává skupina žáků, za účelem získávání nových schopností, poznatků a dovedností týkajících se zodpovědného rozhodování, sázení a právního vědomí.

POSTUPOVÁ SOUTĚŽ RUBIKON

Rubikon jako soutěž mezi třídami nebo školami

Dlouhodobá soutěž škol podle metodik původního Rubikonu z let 2009—2011. Nabízí možnost zorganizovat na škole/školách původní verzi Rubikonu. Na www.projektrubikon.info je k dispozici metodika a zadání otázek, témat a příběhů, včetně audíí a videí.



rubikon
...učí zábavně o vážných věcech

SÁZENÍ
MLADISTVÝCH,
PŘEDEVŠÍM NA INTERNETU,
MŮŽE BÝT ZÁVAŽNÝ PROBLÉM

ROZHODNI SE SPRÁVNĚ!

Preventivní interaktivní program
Rubikon učí žáky o zodpovědném
rozhodování a rizicích
sázení mladistvých.

O
CO
NÁM
JDE?

Upozorňujeme žáky a studenty na existenci „zákona o hazardních hrách č. 186/2016 Sb.“ a na rizika nezodpovědného sázení u mladistvých.

Rozvíjíme jejich kompetence pro život – zodpovědné rozhodování a schopnost rozpoznat a odmítnout to, co je může ohrozit.

Posilujeme jejich právní vědomí a ukazujeme právo jako důležitou součást našeho života.

38.000
80
180

žáků a pedagogů

obcí, které Rubikon navštívil

škol a středisek volného času

rubikon
...učí zábavně o vážných věcech

On-line podpora:

www.projektrubikon.info | www.projektrubikon.cz

Rubikon najdete také na Facebooku a Instagramu a videa na YouTube kanálech Rubikon a Quest klub.

Informace o Rubikonu:

Mgr. Petr Vinš, vedoucí projektu, petr.vins@aisis.cz | PhDr. Jaroslav Jindra, hlavní metodik, jaroslav.jindra@aisis.cz

Rubikon je systém vzájemně propojených výukových programů, školních projektů, soutěží a on-line aktivit. Je určen pro 12 až 16 leté žáky a studenty.

www.projektrubikon.info



Osvědčily se nám projektové dny, do kterých jsme si vybrali aktivity a výukové programy, které jsou již vymyšlené a na webu volně přístupné.
(Vladislava Lukešová, ZŠ Žebrák)

ROZHODNI SE SPRÁVNĚ

Prostřednictvím deskových her žáci poznávají, že touha po okamžitém jednoduchém zisku a spoléhání na náhodu obvykle k úspěchu nevede.
(Honza Vodička, tvůrce her a lektor)

RUBIKON ON-LINE

Rubikon on-line je výuková hra a velmi dobře zpracovaná. Žáci nejen naučila, ale také pobavila.
(Vladislava Štípková, ZŠ Horšovský Týn)

PROJEKTOVÝ DEN NA ŠKOLE

V interaktivní soutěži se žáci zábavně dostávají k poznání, že náhodné sázení obvykle nevede k úspěchu, a že řešit i v životě situace bez podpory vlastních zkušeností a znalostí většinou nefunguje.
(Eva Tischlerová, ředitelka SVČ RADOVÁNEK Plzeň)

HERNA

Patrik je příběh 15letého kluka, který propadne on-line sázení. Interaktivní divadlo, ve kterém žáci sami tvoří příběh a vstupují do děje se snahou zvrátit hrdinův pád.
(Jitka Rosenová, sdružení Divadelta)

PATRIK

MINIPROJEKTY RUBIKONU

Získejte finance na realizaci vlastního nápadu.



Metodiky, aktuality i zábava v našich videích na YouTube.

VIDEA

INTERAKTIVNÍ VÝUKOVÉ POŘADY SE SOUTĚŽEM, FILMY A DISKUSEM SE ŽÁKY

Počady pracují s emocemi a osobním prožitkem. V bezpečném prostředí a zábavně si žáci prožívají svá rozhodnutí i rizika při sázení vlastních bodů.
(Jana Heřmanová, ředitelka SVČ Ivančice)

Metodiky, aktivity do hodin, inspirace a informace – na www.projektrubikon.info najdete vše, co pro Rubikon potřebujete.

WEB PRO UČITELE

Videa, fotky, aktuality a on-line soutěže – www.projektrubikon.cz

WEB PRO ŽÁKY

KLIKAČKA ON-LINE

Jak se Vaši žáci orientují v zákonech? Zahrajte si s nimi Kličku a proveďte jejich znalosti ve více než čtyřech stovkách otázek.

QUEST KLUB

Využijte naše „quest“ videa ve výuce nebo inspirujte žáky, aby sami tvořili videa s tematikou sázení a rozhodování.

APKURS

Asociace
provozovatelů
kursových
sázek

Program Rubikon iniciovala Asociace provozovatelů kursových sázek (APKURS) v rámci svého konceptu společenské odpovědnosti. V jeho rámci členové asociace realizují konkrétní projekty, které mají zabránit sázení dětí a mladistvých. Členové APKURS respektují a podporují rozumnou a odůvodněnou regulaci svého odvětví, zaměřenou zejména na zodpovědné hraní, zabránění přístupu nezletilých k sázení, průhlednost kapitálu a finančních toků a ochranu veřejného pořádku. Členové asociace jsou FORTUNA a. s., CHANCE a. s. a TIPSPORT a. s. Více informací na www.apkurs.cz.

aisis

Organizátor Rubikonu. Aisis z. ú. realizuje obecně prospěšné, vzdělávací a preventivní programy. Od roku 2000 připravil a zorganizoval desítky projektů pro školy, neziskové organizace, státní instituce a firmy. Jeho programy získaly řadu ocenění a odborných uznání, protože se soustředí zejména na reálný přínos pro praxi. Více informací na www.aisis.cz.

RUBIKON NA ŠKOLE

Rubikon je preventivní interaktivní program, který učí žáky zábavnou formou o zodpovědném rozhodování a rizicích sázení mladistvých.

Vše potřebné najdete na www.projektrubikon.info

- Metodická příručka Rubikonu „Zodpovědné rozhodování“
 - základní materiál a informace „jak rozvíjet u dětí kompetenci k zodpovědnému rozhodování.
- Rozhodovací pyramida - do sedmi úrovní rozdělené způsoby rozhodování
- Hotové výukové programy a aktivity do hodin (stačí je stáhnout a okamžitě využívat)
- Populární deskové hry a jak je využít pro rozhodování
- Ukázky projektových dnů
- Program zájmových kroužků Rubikon
- Rubikon on-line a Klikačka on-line (výukové internetové hry, které si sami lehce administrujete)
- Výuková i zábavná videa
- Miniprojekty Rubikonu (možnost získat menší finanční částku na vlastní nápady)
- Vzdělávací programy pro učitele

Posláním Rubikonu je zvyšovat úroveň rozhodovacích dovedností žáků pomocí připravených programů, které spolu souvisí a navazují na sebe. Výsledkem je, že žáci dokážou opakovaně přijímat zodpovědné, svobodné a informované rozhodnutí.

JAKÝ SPOLEČENSKÝ PROBLÉM RUBIKON POMÁHÁ ŘEŠIT

První zkušenosti s on-line hraním, loteriemi a kurzovými sázkami mají děti již ve věku od 10 let, mezi 15 – 17 lety se jedná o 10 – 30% mladistvých. (Výroční zpráva o hazardním hraní v České republice v roce 2014. MRAVČÍK, V. (Ed.). Praha: Úřad vlády České republiky)

ROZVOJ PRÁVNÍHO VĚDOMÍ DĚTÍ A MLÁDEŽE

Rubikon posiluje právní vědomí žáků a ukazuje právo jako důležitou součást našeho života. Mimo jiné upozorňuje žáky na existenci loterijního zákona č. 186/2016 Sb., který zakazuje účast na hazardních hrách osobám mladším 18 let. Rubikon k tomu dodává, že dodržovat zákony a pravidla je normální.

ROZHODOVACÍ PYRAMIDA

Rubikon rozvíjí u žáků kompetenci k zodpovědnému rozhodování a schopnost rozpoznat a odmítnout to, co je může ohrozit. Pro tento účel jsme vytvořili tzv. Rozhodovací pyramidu se sedmi úrovněmi rozhodování – na základě náhody, pokusu – omylu, zkušeností, informací, vědomostí, dovedností a zodpovědného rozhodování. Každá z těchto úrovní je popsána tak, aby bylo zřejmé, na co se u žáků v dané úrovni zaměřit.

SPRÁVNÁ ROZHODNUTÍ

Ukazuje se, že děti, které nejsou vedeni k samostatnému rozhodování, se často rozhodují na základě náhody, místo toho, aby si zjistily dostupné informace, vyhodnotily je a podle toho se správně rozhodly. Rubikon rozvíjí u žáků dovednost správně se rozhodovat. K tomu má připravené nástroje, které napomáhají k nalezení co nejlepšího rozhodnutí. Jsou ve většině zaměřeny na práci s informacemi, tj. na 4. úroveň kompetence k zodpovědnému rozhodování.

DLOUHODOBOST A SYSTEMATIČNOST

Systém Rubikonu spočívá ve smysluplném poskládání různých programů, které probíhají v určeném časovém období. Preferuje dlouhodobější práci, nikoliv jen jednorázové použití připravených programů. Každý pedagog si může vybrat z **50 připravených programů** a postavit svůj vlastní projekt na rozhodování v kontextu sázení, který cíleně zvyšuje kompetenci k zodpovědnému rozhodování. Dobrou variantou je, že si učitelé tento projekt sami vymyslí nebo doplní vlastními aktivitami, které jsou v souladu se zaměřením Rubikonu.

RUBIKON JE ZÁBAVA

Rubikon učí zábavně o vážných věcech. K tomu využívá atraktivních prostředků, které jsou mezi mladými lidmi velmi oblíbené – **videa a on-line hry** na internetu. Na webu Rubikonu jsou umístěna videa, která vhodně využívají oblíbenosti tzv. youtuberských videí. Tato videa s úspěchem využívají učitelé a pomocí nich žákům ukazují různé přístupy k rozhodování. Příkladem může být nesmyslnost sázek na náhodu, kde nelze sázku nijak ovlivnit. Žáci nejprve video sledují a pak rozebírají s učitelem pomocí cílené diskuze. Zároveň se učí, jak se lépe rozhodovat a jak situaci ve videu lépe vyřešit. On-line hry jsou nejvyužívanější programy Rubikonu. Hráči je mohou neomezeně hrát (ve škole, v zájmovém kroužku i doma). Hráči si v nich ověřují znalosti zákonů, schopnost správného rozhodování v modelových příbězích a poznávají na vlastní kůži riziko sázky při sázení získaných bodů.



Rubikon on-line je velmi dobře zpracovaný a žáky nejen naučil, ale také pobavil.
(Vladislava Štípková, ZŠ Horšovský Týn)

RUBIKON VE VÝUCE

Řadu připravených programů lze s úspěchem využít přímo ve výuce, ať již je to v občanské nauce, v dějepise, v matematice nebo v češtině. Někteří učitelé využívají aktivity Rubikonu i v třídnických hodinách.



Používáme aktivity Rubikonu ve vyučovacích hodinách. Vyzkoušeli jsme například sázení na náhodu, vědomosti nebo sportovní dovednosti. Částečně podle podkladů ze stránek Rubikonu, částečně z jiných zdrojů. Procvičujeme i prezentační dovednosti a vedeme žáky k vyjádření názoru na různá témata, související s Rubikonem.

(Lucie Mikulčíková, ZŠ Rousínov)

ZÁJMOVÉ KROUŽKY RUBIKONU

Některé školy organizují pro své žáky zájmové kroužky (např. i ve spolupráci s místním SVČ), které probíhají po vyučování. Rubikon má pro tento účel metodicky zpracované dva celoroční kroužky s tématy projektu. Obsahem kroužků je získávání nových schopností, poznatků a dovedností, týkajících se zodpovědného rozhodování, sázení a právního vědomí.



Děti se zábavně dostávají k poznání, že náhodné sázení i rozhodování obvykle nevede k úspěchu a že řešit i v životě situace bez podpory vlastních zkušeností a znalostí většinou nefunguje.

(Eva Tischlerová, ředitelka SVČ RADOVÁNEK Plzeň)

MODERNÍ DESKOVÉ HRY V RUBIKONU

Moderní deskové hry často bývají pro 2 až 6 hráčů. Hra je často zasazena do nějaké doby a opatřena legendou. V těchto hrách náhoda hraje poměrně malou roli, naopak jsou velmi dobrou pomůckou ke zvyšování rozhodovacích dovedností. Z toho důvodu je v Rubikonu vytvořeno několik výukových programů s využitím moderních deskových her. K tomu má Rubikon metodickou příručku „Škola deskovou hrou – rozhodování“, která obsahuje 30 her, rozvíjejících dovednost rozhodování. V případě zájmu lektori přijedou do školy, představí učitelům vybrané hry a naučí je využívat je ve výuce.



Při hrách žáci poznávají, že touha po okamžitém jednoduchém zisku a spoléhání na náhodu obvykle k úspěchu nevede.

(Honza Vodička, tvůrce her a lektor)

SPOLUPRÁCE S DALŠÍMI ŠKOLAMI

Obvyklý model je takový, že škola si realizuje Rubikon podle svého školního projektu. Tím to ale nemusí skončit. Ve spolupráci s dalšími školami na to může navázat meziškolní finále, které může proběhnout například za pomoci on-line Rubikonu, kdy se žáci zúčastněných škol fyzicky nepotkají a vše proběhne v prostředí internetu. Druhá možnost je, že se žáci nebo školní týmy setkají a soutěží mezi sebou o celkového vítěze. Vhodným doplňkem těchto setkání může být úspěšné vzdělávací představení Patrik, sehrané divadelním souborem Divadelta.



Povedlo se nám přesvědčit i dvě školy ze sousedních obcí, a tak právě chystáme meziškolní finále. Při práci ve třídách se nám osvědčil Rubikon on-line a aktivity na rozhodování, např. Hledaná osoba nebo Přežití v poušti. Ve škole sice nemáme kroužek Rubikonu, ale využíváme některé aktivity ve družině nebo na našich táborech. Při výuce jsem využila i Quest klub, kdy žáci soutěžili ve fotografování selfie a uzavírali sázky. Automatickou součástí všech těchto aktivit je následná reflexe se žáky.

(Vladislava Lukešová, ZŠ Žebrák)

CÍLENÁ ZPĚTNÁ VAZBA

Rubikon a jeho cíle jsou naplňovány řadou aktivit s tématem rozhodování, především však výukovými programy. Samotná realizace těchto programů a dalších aktivit však nestačí. Pro rozvoj kompetence k zodpovědnému rozhodování je nutné na konci každého programu/aktivity zařadit bezprostřední cílenou zpětnou vazbu, která je v tomto systému nezbytným prvkem. Bez cílené zpětné vazby se může stát, že se účastníci během aktivity dobře pobaví, ke zvýšení kompetence k zodpovědnému rozhodování však nedojde.

MINIPROJEKTY RUBIKONU

Rubikon může finančně podpořit váš školní projekt. Stačí vyplnit jednoduchou přihlášku na webu.

DOPORUČUJEME VÁM

- Prostudovat si metodickou příručku „Zodpovědné rozhodování“ a „rozhodovací pyramidu“, která je v příručce popsána.
- Podívat se pro začátek na videa Rubikon NEWS, kde se přehledně dozvíte řadu užitečných informací.
- Podívat se na krátké video o Rubikonu on-line. (Videa najdete na Youtube kanálu, zadejte Projekt Rubikon).
- Navštívit www.projektrubikon.info, kde najdete vše, co v Rubikonu potřebujete.
- Zpracovat školní projekt s tematikou a realizovat jej.

V případě zájmu vám vše vysvětlíme a pomůžeme s přípravou školního projektu Rubikonu. Kontakty najdete na webu Rubikonu: www.projektrubikon.info