

rubikón

Preventivní program pro základní
školy a víceletá gymnázia

PhDr. Jaroslav Jindra – autor a metodik projektu

Mgr. Petr Vinš – vedoucí projektu, scénárista interaktivní soutěže

Aisis o. s.

- Od roku 2000 realizuje inovativní a preventivní vzdělávací programy pro školy
- Máme 15ti leté zkušenosti s celostátními preventivními programy s účastí desítek tisíc žáků, studentů a pedagogů

Reference:



Rubikon

Vzdělávací program a soutěž pro základní školy a víceletá gymnázia
pořádaná v letech 2009 – 2011 ve spolupráci s APKURS

Záměr:

- Posilovat právní vědomí žáků a ukazovat právo jako důležitou součást našeho života
- Upozorňovat na existenci „loterijního zákona“ a na zákaz přístupu mladistvých do 18 let k sázkovým aktivitám
- Rozvíjet u žáků kompetence pro život – zodpovědné rozhodování a schopnost rozpoznat a odmítnout to, co je může ohrozit

Rubikon v číslech

102 škol

35 000 zapojených žáků, studentů a pedagogů

77 obcí a měst, která Rubikon navštívil

1 138 soutěžních disciplín

734 otázek, témat a modelových příběhů

125 diváckých soutěží

Komunita **2 670** fanoušků na Facebooku

Cílová skupina: 12 – 16 letí

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

- Získávají první zkušenosti s „dospělým“ světem, uvědomují si souvislosti, tvoří si postoje ke společnosti
- Identifikují se se vzory i s vrstevníky, často nekriticky přijímají nové trendy
- Podléhají tlaku okolí a médií
- Experimentují, ale často nedokážou odhadnout rizika

Čím si Rubikon školy získal?

Nabídl jim neokoukané téma a atraktivní formu

Učil zábavně o vážných věcech

Výuku ve školách doplnil tzv. vzdělávacími show,
„ušitými“ na míru dospívajícím

Byl pro celou školu, ne jen pro pár vyvolených žáků

Školy úzce spolupracovaly se středisky volného času

Aktivně spolupracovala místní správa a samospráva, soudy, policie,
preventisté a někteří poslanci a senátoři

Školy dostaly vše zdarma

Etapy Rubikonu

Vytvoření metodických materiálů

Vzdělávání organizátorů
(střediska volného času)

Vzdělávání učitelů

Výuka ve škole

Občanská výchova, rodinná výchova, osobnostní a sociální výchova, matematika...

Interaktivní soutěž

Třídní kola – školní kola – oblastní kola – krajská kola – finále v Senátu ČR

On-line podpora

Web

Znalostní soutěže na internetu

Facebook

On-line metodiky pro učitele

Co tady Rubikon zanechal

- Výborné ohlasy pedagogů i žáků
- Skvělou atmosféru vzdělávacích show
- Řadu škol, na kterých Rubikon pokračoval i v dalších letech
- Metodiky expertů a pedagogů k využití ve výuce
- Interaktivní webové prostředí, fanoušky na Facebooku, software pro on-line soutěže
- Zapojení obcí, policie, místních autorit...

Rubikon je hotový „stroj“ pro realizaci atraktivního preventivního projektu

Čím žáci v soutěži prošli

Zákony

Znalosti zákonů

Těžká volba

Reálné příběhy se zásadním rozhodnutím v mezní situaci

Můj názor

Prezentační disciplína; názory na vylosovaný společenský problém

Pyramida

Týmová spolupráce, rychlé rozhodování v časové tísni

Stalo se/Nestalo

Kombinace vědomostí a odhadu vlastních možností

Sázky na náhodu vs. sázky na vědomosti, informace a dovednosti

Sázka, kterou nemohu ovlivnit vs. poznání, že pro zodpovědné rozhodnutí v životních situacích potřebujeme informace, zkušenost, vědomosti a dovednosti

Velká sázka

Silný emocionální zážitek pro všechny účastníky; simulace možnosti nezodpovědné sázky s nenávratnou ztrátou

Rubikon 2016

Chceme oživit dobrou značku, spustit nový Rubikon a oslovit více škol

Racionální rozhodování

Zodpovědné rozhodování

Žák - student se dokáže správně rozhodnout na základě rozhodovacího procesu. Za toto rozhodnutí nést důsledky. V ideálním případě žák-student dokáže odolávat tlaku vrstevníků a rozhodne se neúčastnit se sázkových her o skutečné peníze.

Rozhodování na základě dovedností

Žák - student ví, že umí. A to dokonce tak, že si na své dovednosti vsadí, například tak, že se přihlásí na turnaj. A zpravidla uspěje.

Rozhodování na základě vědomostí

Žák - student ví, že ví. A to dokonce tak, že si na své vědomosti vsadí. Například se dobrovolně přihlásí ke zkoušení. A zpravidla uspěje.

Rozhodování na základě informací

Žák - student má dostatek informací pro své rozhodování. Dokáže tyto informace sehnat a analyzovat. Dokáže vybrat nejlepší variantu z několika, ke kterým sám dojde.

Rozhodování na základě zkušeností

Žák - student v minulosti tuto věc dělal, tuto situaci absolvoval. Ví, jak se v ní chovat, tak ji napodobuje. To funguje i při hře. Hráč zná pravidla, hru několikrát hrál a ví, jak se rozhodovat v jednotlivých stádiích hry.

Rozhodování na prostřednictvím pokus - omyl

Žák - student dostává nový PC program. Aniž si přečte návod, učí se ovládat program tak, že namátkou zkouší jeho jednotlivé funkce, aby zjistil, co program umí.

Rozhodování na základě náhody

Žák - student dostává ve škole test, který neumí. Zaklikává jednotlivé odpovědi bez znalosti věci a věří, že se trefí. Při hře zvolí řešení úkolu předem, aniž by znal jeho zadání.

Žák - student dostává vnuknutí, že toto má udělat, to je správná cesta, odpověď. Dospělí takové vnuknutí poslechnou a sázejí na tato čísla. Někdy vyhrají, většinou však ne.

Nový Rubikon pro učitele

Výukové programy

„Učíme žáky rozpoznat a odmítnout to, co je ohrožuje“

Odborní lektoři vedou programy ve třídách; malé skupiny, osobní prožitek, diskuse

On-line knihovna a e-learning

„Podporujeme učitele“

Metodiky, aktivity do hodin, otázky, témata, videa – vše pro práci s Rubikonem na škole na jednom místě

Projekty pro pedagogy

„Udržíme témata Rubikonu na školách“

Finanční příspěvky na školní projekty s tematikou Rubikonu

Projektové dny na školách

„Ucelený program – v jednom dnu a pro všechny třídy“

Celodenní program se zapojením více tříd najednou

Nový Rubikon pro žáky

Videa na YouTube

„Teenageři točí pro teenagery“

Videoblogy točené studentskými týmy

Facebook

„Komunita fanoušků na Facebooku“

Komunikace se žáky pomocí sociálních médií, navazujeme je na sebe, máme zpětnou vazbu

Web s on-line soutěžemi

„Informace pro žáky“

Znalostní on-line soutěže a propojení na YouTube a Facebook

Výukové programy – vlajková loď nového Rubikonu

Výukové programy do tříd

Dvouhodinové programy ve třídách
pod vedením lektorů

Aktivity pro jednotlivce a malé týmy,
osobní prožitek a diskuse se žáky

Výukové programy do sálů

Čtyřhodinové moderované pořady v
sálech pro větší počet žáků

Divadlo, soutěž, videa, hosté,
týmové aktivity

Výukové programy

	0 = limitující úroveň	1 = Nedostatečná úroveň	2 = Podprůměrná úroveň	3 = Průměrná úroveň	4 = Dostatečná úroveň	5 = Optimální úroveň	6 = Výborná úroveň	7 = Excelentní úroveň
Soutěž On-line Rubikon	X	X	X	X	X	X	X	X
Divadlo Fórum					X	X	X	X
Velbloudí závody		X	X	X	X			
Herna		X	X	X	X	X	X	X
Vsaď si						X	X	X
Udělej nejvíc - úkoly čas								
Zákony						X		X
Důležitá rozhodnutí		X						
10 otázek - ABCD - otázky jsou těžší a těžší - ke konci jsou to už otázky na náhodu (ke zvážení)		X	X	X	X	X		
Internet (soutěže, videa, diskuse)					X			

Výukové programy – techniky řešení problému

	0 = limitující úroveň	1 = Nedostatečná úroveň	2 = Podprůměrná úroveň	3 = Průměrná úroveň	4 = Dostatečná úroveň	5 = Optimální úroveň	6 = Výborná úroveň	7 = Excelentní úroveň
Brainstorming				X	X			
Brainwriting				X	X			
Brainpool			X	X	X			
Myšlenková mapa				X	X	X		
Mřížka dopadu a uskutečnitelnosti				X				
Šest klobouků	X				X	X	X	
Šest sluhů				X				
Analýza a řešení				X				
Desatero řešení problémů				X				
Swapping - metoda přepnutí				X				
Malování problémů				X				
Informační banka			X	X				
Moderační galerie			X	X				
Metoda 635			X	X				
Udělování puntíků			X	X				
Delto				X				

Výukové programy – aktivity

	0 = limitující úroveň	1 = Nedostatečná úroveň	2 = Podprůměrná úroveň	3 = Průměrná úroveň	4 = Dostatečná úroveň	5 = Optimální úroveň	6 = Výborná úroveň	7 = Excelentní úroveň
Tři kostky	x				x	x	x	
Bludiště			x					
Test: Individuální styly rozhodování		x	x	x	x	x	x	x
Kruh					x	x	x	
Létající koberec					x	x	x	
Petrova volba				x				
Přežít v poušti					x			
Příbor					x		x	
SMS hra					x			
Stalo se, nestalo					x	x		
Time management					x			
Transplantace srdce					x			
Vajíčko			x		x		x	
Vsad' na sebe						x	x	
Vsad' na vítěze		x				x	x	