

Programy Rubikonu

Základem a zároveň velkým pomocníkem jsou zpracované programy pro jednotlivé úrovně kompetence, které jsou rozděleny na výukové programy, aktivity a rozhodovací techniky.

Výukové programy jsou soubory pedagogických činností, jež vedou k naplnění cílů, které si projekt stanovil. Tyto výukové programy mají rozsah 1–4 hodiny a zabývají se minimálně jednou úrovní kompetence k zodpovědnému rozhodování. Lze jich s úspěchem využít ve vyučovacích hodinách, v družinách nebo školních klubech, při schůzkách oddílů, při schůzkách zájmových kroužků nebo také na táborech a víkendových pobytech.

- **Rubikon on-line**

Výukový program využívá stejnojmennou hru na internetu, kdy lektor postupně provede žáky šesti koly této hry a diskutuje o tématech, kterých se hra týká (rizika sázení mladistvých, sázka na náhodu, dovednosti nebo vědomosti, zodpovědné rozhodování a znalosti zákonů).

Hra Rubikon on-line je určena pro 12 – 16leté žáky, kteří ji po zaregistrování mohou neomezeně hrát (například i doma). Hráči si ověří znalosti zákonů prostřednictvím několika stovek otázek, schopnost správného rozhodování v modelových příbězích a poznají na vlastní kůži riziko sázky při sázení získaných bodů.

Rubikon on-line lze s úspěchem využívat jako soutěž pro jednotlivce, jako podporu lektora při výukovém programu i pro učitele, který organizuje klasickou soutěž Rubikon ve třídě nebo ve škole.

- **Divadelní představení Patrik**

Interaktivní divadelní představení Patrik je o 15letém klukovi, který propadl on-line sázení. Silný příběh je umocněn interakcí se žáky, kteří pod vedením lektora zasahují do děje, sami v druhé části programu hrají role hlavních postav a ovlivňují jejich rozhodování tak, aby odvrátili hrdinův pád.

Žáci si během programu uvědomí úskalí nezodpovědného sázení. Zjistí, jak rychle se může z nevinné hry stát závislost. Poznají, co vše mohou ovlivnit svým rozhodováním a jak důležitá je vlastní zodpovědnost a promyšlenost kroků, které chtějí učinit.

- **Velbloudí závody**

Výukový program, který na známé stejnojmenné deskové hře imituje sázky a seznamuje žáky s faktory rozhodování, které se v sázce uplatňují.

Žáci si osvojí prvky strategického myšlení a způsoby rozhodování. Poznávají riziko nezodpovědné sázky a v reflexi s lektorem si uvědomují důležitost zodpovědného rozhodování nejen v sázkách. Lze vysledovat, kteří účastníci sázejí okamžitě na náhodu a obvykle prohrávají, a kteří nejprve sbírají informace, vydělávají body a jsou-li si jistější, tak teprve potom sází.

- **Herna**

Výukový program s poznáváním míry rizika s využitím populárních deskových her. Herna zahrnuje různé typy her – s uplatněním náhody, informací, vědomostí i dovedností.

Žáci si trénují způsoby rozhodování a vlastním prožitkem a v reflexi s lektorem si uvědomují, kdy riskovali a proč. Poznávají, že risk a špatné rozhodnutí vede obvykle k prohře. Herna ukazuje, kdo raději "pracuje" a vydělává menší částky a kdo jde za rychlým úspěchem i za cenu riskantních sázek.

- **Vsad' se**

Výukový program o rozdílu mezi sázením na náhodu a sázením na vědomosti nebo dovednosti.

Žáci se prostřednictvím různých sázek seznámí se způsoby rozhodování (sázka na náhodu, na pokus/omyl, na dovednosti, na vědomosti...). Uvědomují si, v čem jsou dobří a zda si věří natolik, že by si na to vsadili. Vlastním prožitkem poznávají riziko sázky, resp. rozhodování, pouze na základě náhody nebo pokusu/omylu. Společná cílená zpětná vazba je následně vede k poznání, že naopak zodpovědné rozhodování s využitím vlastních zkušeností, dovedností či vědomostí riziko snižuje a může vést k úspěšnějším řešením.

- **Zákony**

Program představuje žákům zábavnou formou pravidla, vyhlášky a zákony jako nedílnou součást fungující společnosti.

Žáci se dozvědí, jak se schvaluje zákon, vyzkouší si vlastní znalosti zákonů a budou o nich diskutovat. Program připomíná žákům existenci tzv. „loterijního zákona“ a v souvislosti s tím žáci diskutují na téma rizik nezodpovědného sázení mladistvých.

- **Důležitá rozhodnutí**
Výukový program seznamuje žáky s důležitými rozhodnutími v dějinách lidstva.
Žáci si uvědomí význam rozhodnutí jednotlivce, které může mít pozitivní i negativní přesah na celé lidstvo. Zároveň poznají rozhodování jako důležitou dovednost jednotlivce, která dokáže ovlivnit kvalitu jeho života i života jiných lidí.
- **Rozhodovací pyramida**
Program seznamuje žáky s tzv. rozhodovací pyramidou. Podle této pyramidy má člověk sedm úrovní rozhodování – od rozhodování podle náhody, až po zodpovědné rozhodování.
Žáci poznávají jednotlivé úrovně rozhodování na konkrétních příkladech ze života, na příkladech deskových her a především na příkladu sázení. Za pomoci videí poznávají různé způsoby rozhodování. Seznamují se s principy sázení a důsledky nezodpovědného sázení.
- **Internet**
Výukový program je zaměřený na vyhledávání informací na internetu.
Žáci (jednotlivci nebo skupiny) dostávají za úkol vyhledat určité informace na internetu, a to v časovém intervalu. Získané informace pak musejí pod časovým tlakem využít pro řadu rozhodnutí, která vedou ke splnění zadání.
- **Pavlův příběh**
Osm příběhů Pavla, žáka 7. třídy, které představují osm úrovní kompetence k zodpovědnému rozhodování.
Žáci poznají, jakým způsobem se Pavel v jednotlivých úrovních rozhoduje. Sledují jeho růst od úrovně 0, kde se Pavel není schopen sám rozhodovat, až do úrovně 7, k Pavlovu zodpovědnému rozhodování. Žáci diskutují, proč to tak je, a pomáhají mu dostat se postupně na vyšší a vyšší úrovně. Zároveň sami zkouší příslušné aktivity a rozhodovací techniky. Jak se zvyšuje Pavlova úroveň kompetence k zodpovědnému rozhodování, zvyšuje se i úroveň kompetence žáků.

Supervýukové programy jsou minimálně 4hodinové programy složené ze vzájemně propojených a na sebe navazujících dílčích výukových programů, aktivit a rozhodovacích technik určené obvykle pro dvě třídy. Příkladem může být supervýukový program složený z divadelního představení Patrik a výukového programu Rozhodni se správně.

- **Divadelní představení Patrik**
Interaktivní divadelní představení Patrik je o 15letém klukovi, který propadl on-line sázení. Silný příběh je umocněn interakcí se žáky, kteří pod vedením lektora zasahují do děje, sami v druhé části programu hrají role hlavních postav a ovlivňují jejich rozhodování tak, aby odvrátili hrdinův pád.
Žáci si během programu uvědomí úskalí nezodpovědného sázení. Zjistí, jak rychle se může z nevinné hry stát závislost. Poznají, co vše mohou ovlivnit svým rozhodováním a jak důležitá je vlastní zodpovědnost a promyšlenost kroků, které chtějí učinit.
- **Rozhodni se správně**
Výukový program je soutěž s tematikou zodpovědného rozhodování, rizik sázení mladistvých a dodržování zákonů. V modelových situacích (soutěžních disciplínách) seznamuje žáky s důležitostí zodpovědného rozhodování v životě. V první části programu družstva nejprve získávají body. V druhé části sázejí získané body v sázkách na náhodu, informace, vědomosti, dovednosti a na příběhy s tematikou zodpovědného rozhodování.
Žáci si vyzkouší různé způsoby rozhodování, mnohdy v časovém tlaku. Zároveň můžou na své schopnosti sázet body, které v soutěži získali. Poznávají, kdy může být taková sázka rizikem, a mohou se svobodně rozhodnout sázku odmítnout. Společně s lektorem procházejí reflexí a diskutují o míře rizika a důležitosti zodpovědného rozhodování.

Aktivity jsou dílčí pedagogické činnosti napomáhající k naplnění cílů, které si projekt stanovil. Tyto výukové programy mají rozsah do hodiny. Lze jich s úspěchem využít jako doplňující aktivitu ve vyučovacích hodinách, v družinách nebo školních klubech, při schůzkách oddílů, při schůzkách zájmových kroužků nebo také na táborech a víkendových pobytech.

– **3 kostky**

Aktivita je vhodná k pochopení náhody při rozhodování. Účastníci si při této aktivitě vyzkouší hod kostkami a uvědomí si, že neovlivní, jaké číslo padne.

– **Bludiště**

Aktivita je vhodná k pochopení rozhodování na základě pokus – omyl. Účastníci hledají co nejrychlejší cestu labyrintem vyznačeným na zemi, vstupují do bludiště v neměnném pořadí a snaží se najít cestu systémem pokus – omyl.

– **Individuální styly rozhodování**

Kvíz, při kterém se žáci zamýšlejí nad různými přístupy k rozhodování. Uvědomí si, že existují různé styly rozhodování a naučí se různým stylům rozhodování.

– **Jeníček a Mařenka**

Aktivita využívající známou pohádku o Jeníčkovi a Mařence, pomocí které se učí pracovat s rizikem. Naučí se identifikovat potenciální hrozby a vyhodnotit jejich účinky.

– **Kruh**

Aktivita ukazuje rozdíl mezi sázkovou hrou upřednostňující náhodu a hrou upřednostňující vědomosti a dovednosti

– **Létající koberec**

Aktivita ukazující rozhodování na základě informací a dovedností (též někdy pokus – omyl).

Účastníci stojí na igelitové plachtě a jejich úkolem je dostat se na opačnou stranu igelitu. K tomu získávají informace o situaci a na základě toho dělají rozhodnutí o dalších společných krocích.

– **Petrova volba**

Aktivita zaměřující se výběr nejlepšího rozhodnutí. Účastníci si uvědomují potřeby, které ovlivňují tato rozhodnutí.

– **Přežití v poušti**

Klasická aktivita, kde účastníci určují pořadí zachráněných předmětů podle jejich důležitosti, a to postupně samostatně, v malých a velkých skupinách.

– **Příbor**

Týmová aktivita s důrazem na schopnost učení se a získávání zkušeností k lepšímu výsledku. Obsahuje soutěžní podtext. Jednotlivé týmy mají za úkol předat si co nejrychleji informaci a splnit správný úkol.

– **SMS hra**

Aktivita, ve které účastníci sestavují v přípravném časovém limitu SMS zprávu na zadané téma a přenášejí ji štafetovým způsobem v krátkých časových intervalech na vzdálený displej. V průběhu musí přijímat okamžitá rozhodnutí jako reakci na náhlé změny.

– **Transplantace srdce**

Aktivita na rozhodování v dilematu. Členové skupiny představují konzilium, které má rozhodnout, kdo z osmi nemocných pacientů dostane náhradní srdce.

– **Vajíčko**

Aktivita zaměřená na rozhodování o strategii, komunikaci ve skupině a tvorbu technologie (obal chrání vajíčko před rozbitím) doplněná sázkou na výsledek.

– **Vsad' na sebe**

Aktivita na uvědomění si rozdílu mezi sázkovou hrou upřednostňující náhodu a hrou upřednostňující vědomosti a dovednosti.

– **Denní rutina**

Účastníci si vyhodnotí svůj běžný den a zjistí, kolik dělají denně rozhodnutí a jakým způsobem.

Rozhodovací techniky napomáhají k nalezení co nejlepšího řešení závažného problému nebo získávání informací, myšlenek či jiných podnětů, které mohou vést k dobrému rozhodnutí. Jsou ve většině zaměřeny na práci s informacemi, tj. na 4. úroveň kompetence k zodpovědnému rozhodování.

- **Desatero řešení problémů**
Metoda je vhodná k řešení problémů. Obsahuje 10 kroků, které vedou k vyřešení problému.
- **Swapping - metoda přepnutí**
Metoda je vhodná pro situace, kdy se skupina rozdělí na dva tábory, z nichž každý obhajuje jinou variantu řešení. Metoda je založena na převedení vzájemné rivality v porozumění mezi tábory tím, že každý z nich prosazuje názor protistrany.
- **Ishikawův diagram**
Jedna z nejznámějších metod, vhodná pro analýzu problémů a rozhodování. Nejčastěji se používá pro identifikaci všech možných příčin nějakého problému.
- **Analýza a řešení problémů**
Další metoda vhodná k řešení problémů. Obsahuje základní postup, který se běžně využívá při řešení problémů.
- **Malování problémů**
Metoda patří mezi netradiční techniky řešení problému. Používá se v situaci, kdy lidé nechtějí mluvit ani psát. Dá se s úspěchem použít při popisu stávajícího (momentálního) stavu a také k popisu žádaného (budoucího) stavu. Problém je pak vzájemný rozdíl mezi těmito situacemi.
- **Occamova břitva**
V této metodě jde zjednodušeně o to „odříznout“ všechny nadbytečné pojmy; atributy (vlastnosti), které neslouží k vyřešení podstaty problému, a není je tedy třeba brát v úvahu.
- **Brainstorming**
Skupinová technika zaměřená na generování co nejvíce nápadů na dané téma. Je založená na skupinovém výkonu. Skupina se setká a přispívá všemi nápady nebo návrhy, které jí přijdou na mysl, i když jsou fantaskní nebo nemožné. Všechny návrhy jsou vítány a kritika na této úrovni není dovolena, ačkoliv přispěvatelé jsou později vyzváni, aby své nápady vysvětlili. Následně jsou všechny zaznamenané nápady utříděny a vyhodnoceny.
- **Brainwriting**
Brainwriting je obdoba brainstormingu. Skupina generuje nápady na dané téma, avšak nejprve každý sám během určitého časového limitu si připravuje vlastní návrhy. Návrhy si píše na papír nebo post-it papírky apod. Teprve po individuální přípravě dávají dohromady všechny nápady a hledají se ty nejoptimálnější, na kterých se dále pracuje.
- **Udělování puntíků**
Metoda se využívá v situacích, kdy námětů je více, než lze v určeném čase probrat. Jednoduše řečeno jde o výběr priorit z většího počtu námětů.
- **Mřížka dopadu a uskutečnitelnosti**
Mřížka dopadu a uskutečnitelnosti vychází z metody brainstormingu (brainwritingu) a je použitelná v celé řadě situací, kde je třeba rozhodovat se o námětech, které byly vygenerovány. Jde o roztřídění těchto námětů podle dvou kritérií - dopadu a uskutečnitelnosti.
- **Brainpool**
Brainpool vychází z metody brainwritingu. Je založena na principu asociace. Její výhoda je v tom, že se pomocí písemného formulování myšlenek dospívá k myšlenkově intenzivnějšímu vypořádání s problémem, což obecně vede ke konkrétnějším, a tím ke kvalitativně lepším způsobům řešení.
- **Myšlenková mapa**
Tvorba myšlenkových map je tvořivý způsob generování myšlenek, zaznamenání nápadů, tvorby osobních vizí, pracovních cílů, zahajování nového projektu nebo hodnocení současného projektu. Vytvoření myšlenkové mapy nám umožní jasně a tvořivě označit, co plánujeme. Výhodou myšlenkových map je jejich přehlednost, kde podobné myšlenky nebo témata jsou zachycována v jedné místech.

- **Šest klobouků**
Využití metody je v řešení různých situací pomocí získávání různých pohledů na věc. Metoda se snaží donutit člověka odpoutat se od navykklých způsobů myšlení a zkoumat nové úhly pohledu.
- **Šest sluhů**
Tato metoda je jednou z nejobecnějších, a přitom nejúčinnějších analytických technik. Tato metoda analyzuje problém nebo žádoucí stav věci pomocí šesti slov, jejichž různé dimenze se proberou pomocí brainstormingu.
- **Informační banka**
Jedná se o jednoduchou techniku sběru nápadů, jež je aplikací brainwritingu. Zpravidla se využívá ve skupině, která nechce moc otevřeně diskutovat. Používá se obvykle na začátku setkání, kdy je potřeba sesbírat řadu nápadů a námětů.
- **Moderáčnická galerie**
Moderáčnická galerie je další verzí brainwritingu. V úvodu je velmi podobná informační bance, i zde píší účastníci svoje nápady, každý na jednu kartičku.
- **Metoda 635**
Metoda 635 vychází z principů brainwritingu. Název metody vychází z toho, že pracují skupiny o 6 členech, každý účastník píše vždy 3 nápady za 5 minut. Na konci tohoto postupu, tj. za 30 minut, je vytvořeno více než 100 námětů na řešení zadaného problému od jedné skupiny.
- **Delto**
Metoda Delto vychází z brainstormingu a je použitelná v celé řadě situací. Skládá se z pěti základních kroků, které vedou k řešení různých situací.
- **Analýza rizik**
Jednotlivec nebo skupina stojí před rozhodnutím. Pro kvalitní rozhodnutí je třeba jej analyzovat z pohledu rizik. Nyní je vygenerována řada rizik, které sebou rozhodnutí nese. Ty je nutné dále popsat z pohledu jejich účinku na organizaci a pravděpodobnosti vzniku. Tyto dva pohledy mohou být zobrazeny pomocí matice ohrožení.