PREVENTIVNÍ PROJEKT RUBIKON VE ŠKOLNÍ DRUŽINĚ

O DRUŽINĚ

Hlavním posláním družin je slovy Dr. Jiřiny Pávkové, respektované odbornice na pedagogiku volného času, umožnit dětem odpočinek a dát jim možnost připravit se na vyučování. O**dpočinkem se rozumí jak klidové činnosti, tak pohybové aktivity, které kompenzují nedostatek pohybu při vyučování.** Odpočívat mohou děti i při vhodně volených a rozmanitých zájmových činnostech. V rámci programů družiny je mnoho příležitostí, aby se děti seznámily se základními zájmovými oblastmi, dokázaly se v nich orientovat, vyzkoušely si různé činnosti. Tato široká zájmová orientace je důležitá pro další vývoj zájmů. Děti si musí mnohé aktivity „osahat", teprve potom mohou volit to, co je nejvíce baví a v čem jsou úspěšné.

Úkolem školních družin je kompetence získané ve škole posilovat a rozvíjet. Děje se tak nejčastěji při individuálních i skupinových hrách, soutěžích a při rekreačních činnostech. Školní družina dokáže výrazně pomoci při realizaci školního preventivního programu. Ten může probíhat přímo v družině v rámci její běžné činnosti nebo organizací preventivních aktivit v rámci celé školy.

Jaké jsou funkce družiny

Na základě aktuálních potřeb a nároků vyvozuje J. Pávková následující funkce dnešní školní družiny:

- **Výchovně-vzdělávací funkce**- rozvoj osobnosti po psychické, fyzické i sociální stránce v rámci uspokojování a kultivace potřeb – seberealizace, sociální vztahy, objevování a rozvoj zájmů.
- **Zdravotní funkce** - režim dne v závislosti na věku, pohybové aktivity s respektem k přirozené potřebě spontánního pohybu dětí mladšího školního věku a zároveň kompenzací po pohybově pasivním dopoledni, zdravé stravování včetně zafixování vhodných stravovacích návyků, návyk na správný pitný režim, základní hygiena, bezpečnost pracovních postupů, psychohygiena.
- **Sociální funkce** - dohled ve smyslu zajištění bezpečnosti mimo vyučování, navazování sociálních vztahů, postavení ve skupině v sociálních rolích, kultivace sociálních dovedností, vyrovnávání nestejných podmínek rodinného prostředí dětí ve skupině.
- **Preventivní funkce**- předcházení negativním jevů, včetně závažných jako jsou agresivita, závislosti, netolerance, ale také odstranění zdánlivě banální neukázněnosti (nerespektování pravidel, autority, lhaní, záškoláctví apod.).

Prostor dostávají nové trendy

Přestože výchova ve volném čase pracuje se cílevědomostí ve výchovném procesu, je specifická svým požadavkem dobrovolnosti. Školní družina disponuje větší možností aktuálně přizpůsobit činnost podle situace prostředí (prostory, počasí, hluk), ale také situace ve skupině (počet dětí, únava, anebo naopak přebytek energie, konfliktu mezi dětmi, apod., a to v celé skupině i u jednotlivců).

Po metodické stránce má práce ve školní družině větší prostor uplatnit nové trendy ve výchově než škola, s kterou se potkává s požadavkem na osobnostní a sociální rozvoj dítěte (včetně dimenze etické, mravní a hodnotové). Vhodně volené, emocionálně bohaté herní aktivity poskytnou dětem prostředek učení v sociálních interakcích, postojích i názorech. Učení probíhá nenásilně prostřednictvím reflektovaného prožitku v přirozeně známém prostředí blízké sociální skupiny spolužáků. Didaktické postupy pracují s hrou strukturovanou, navozují prostor i pro spontánní jednání dětí v přirozeném zkoumání možností, pracují s příběhem dramatickou či literární cestou. Hudba, tvoření, pohyb, animátorské postupy nedirektivního salesiánského stylu výchovy (nelze zaměňovat za často nezdařilé „dovolenkové animace"), hry v přírodě, veřejně prospěšné projekty dokáží hru zcela přirozeně provázat se sociálním učením, etickou výchovou. **Vyváženost spočívá v kombinaci s prostorem pro spontánní volné hraní. V rámci školní družiny se děti mohou profilovat také v zájmových kroužcích.**

Zdroj: https://www.sancedetem.cz/cs/hledam-pomoc/rodina-v-problemove-situaci/vyvoj-ditete-a-jeho-potreby/skolni-druziny-nabizeji-detem-nejen-zabavu.shtml

O RUBIKONU

Rubikon je preventivní projekt, který poukazuje na rizika sázení mladistvých, konkrétně pak kursového sázení. Učí žáky a studenty principům zodpovědného rozhodování a rozvíjí jejich schopnosti rozpoznat a odmítnout potencionální rizika.

Cílem Rubikonu je:

- Upozorňovat 12leté až 16leté žáky a studenty na existenci „hazardního zákona" a na rizika nezodpovědného sázení u mladistvých
- Rozvíjet u žáků a studentů kompetence pro život – zodpovědné rozhodování a schopnost rozpoznat a odmítnout to, co je může ohrozit
- Naučit žáky a studenty přijímat zodpovědné, svobodné a informované rozhodnutí

Projekt Rubikon organizuje AISIS, z.ú. ve spolupráci s Asociací provozovatelů kursových sázek. V roce 2019 se projektu aktivně zúčastnilo 5046 žáků a studentů, organizačními garanty bylo 51 škol a středisek volného času. Od roku 2008 se do projektu zapojilo téměř cca 50 000 žáků.

TÉMATA RUBIKONU

1. ROZHODOVÁNÍ

Rozhodování je podle nás zásadní dovednost v prevenci rizikového sázení, proto mu Rubikon věnuje takový prostor. Našim záměrem je přesvědčit účastníky našich programů o tom, že o svých rozhodnutích a jejich důsledcích je třeba přemýšlet, sehnat si dostatek informací, umět je vyhodnotit a na jejich základě se správně rozhodnout. Podstatou rozhodování je vybrat nejlepší variantu ze všech možností, které jsou k dispozici. Výsledkem je jednoznačný výběr právě jedné varianty. Ideálně té nejlepší.
Pedagogům vysvětlujeme, že je třeba u žáků a studentů rozvíjet dovednosti k zodpovědnému rozhodování, učit je dobře se rozhodovat, minimálně rozhodovat za ně a přizvávat je k rozhodování o jejich třídě.

Jaké budou naše rozhodnutí, takový bude náš život

Rozhodování je jedna z nejdůležitějších dovedností člověka, která má vliv na kvalitu našeho života**.** Umíme-li se dobře rozhodovat a ještě ve správný čas, je reálný předpoklad, že svůj život prožijeme o mnoho lépe, než když se rozhodujeme špatně nebo vůbec.

Rozhodujeme se každý den

Žijeme a děláme jedno rozhodnutí za druhým. Všichni. Začíná to hned ráno zazvoněním budíku, pokud jsme se tedy večer rozhodli, že si ho nařídíme. Budík zvoní a my musíme udělat hned několik pro nás zásadních rozhodnutí. Vypneme budík, nebo ho vyhodíme z okna? Vstaneme hned, abychom obsadili koupelnu jako první? Nebo si ještě přispíme? Umyjeme se, nebo vysprchujeme? Dáme si zdravou snídani, nebo to, co nám chutná? A co si oblečeme na sebe (obléknu si to, co se líbí rodičům nebo mně)? Pojedeme s rodiči nebo pojedeme s kamarády? A rozhodování pokračuje dál, v autě, v autobuse, ve škole, odpoledne ve volném čase, večer, kdy se rozhodujeme mezi učením, posezením u televize s rodiči nebo popovídáním si s kamarády přes mobil. Tady to dost často rozhodnou rodiče. A tak to jde dny, týdny, měsíce, roky, celý život, kdy děláme stovky a tisíce rozhodnutí. A na kvalitě našich rozhodnutí závisí i kvalita našeho života a jak ho prožijeme. Máme ho ve svých rukou.

Denně uděláme 20 – 30 tisíc rozhodnutí

Rozhodování je velmi důležitá dovednost, která má rozhodující vliv na naší spokojenost. Víte, že denně se vědomě se rozhodneme asi 70x za den? K tomu ale podle vědců uděláme každý den 20 - 30 tisíc rozhodnutí, které proběhnou bez našeho plného uvědomění. Z toho cca přes 220 se týká jídla.

Celý život děláme rozhodnutí, která ovlivňují naši budoucnost

Některá rozhodnutí, která dnes uděláme, mohou výrazně ovlivnit naši budoucnost. Řada lidí si to neuvědomuje, ale tato rozhodnutí určují naši cestu. Tam, kde právě jsme, jsme z toho důvodu, že jsme v minulosti udělali nějaké rozhodnutí, nebo to rozhodnutí udělal někdo za nás, anebo naopak – rozhodli jsme se, že žádné rozhodnutí neuděláme. Máme takové kamarády, které jsme si vybrali, a oni si zase vybrali nás. Máme koníčky, pro které jsme se rozhodli. Pokud děláme špičkově nějaký sport nebo jinou činnost, je to tím, že jsme se pro něj kdysi rozhodli a denně se mu poctivě věnujeme. To je také rozhodnutí. Nacházíme se zkrátka v takové situaci, do níž nás postupem času dovedla naše rozhodnutí. Kvalita našich minulých rozhodnutí má vliv na náš současný život. A současná rozhodnutí mají vliv na to, jak spokojeně a úspěšně prožijeme svůj život budoucí.

2. ROZHODOVACÍ NÁSTROJE

Ukazuje se, že mladí lidé, kteří nejsou vedeni k samostatnému rozhodování, se rozhodují na základě náhody, místo toho, aby si zjistili dostupné informace, vyhodnotili je a na základě toho se správně rozhodli. Škola a její preventivní program rozvíjí u žáků dovednost správně se rozhodovat. K tomu může využít připravených nástrojů, které napomáhají k nalezení co nejlepšího rozhodnutí.

Rozhodovací pyramida

V rozhodovací pyramidě jsou do různých úrovní poskládány způsoby rozhodování. Rozhodovací pyramida rozlišuje **sedm úrovní rozhodování** – od rozhodování podle náhody až po zodpovědné rozhodování. V nejnižších patrech pyramidy jsou náhodné způsoby rozhodování, ve vyšších patrech pyramidy jsou pak způsoby, které vedou k informovaným, vědomým a zodpovědným rozhodnutím.

Rozhodování podle náhody znamená, že jedinec nemůže výsledek svého rozhodnutí nijak ovlivnit, nemá jej ve svých rukou. Jeho rozhodnutí není volbou na základě jeho poznatků, vědomostí nebo dovedností, ale je to jen nahodilá volba/sázka, která zpravidla končí neúspěchem.

Rozhodování na základě pokusu - omylu znamená, že se jedinec rozhoduje prostřednictvím náhodného zkoušení různých variant. Zpravidla nemůže výsledek svého rozhodnutí nijak ovlivnit. Jeho rozhodnutí není zpočátku volbou na základě jeho poznatků, teprve po nějakém opakování získává zkušenosti a tím se kvalita jeho rozhodnutí zlepšuje.

Rozhodování na základě zkušeností - postup, při kterém jedinec vybírá nejlepší variantu ze všech možných na základě poznatků, které získal v průběhu dosavadního života. Rozborem svých rozhodnutí získává nové zkušenosti a na jejich základě zlepšuje svá další rozhodnutí.

Rozhodování na základě informací - postup, při kterém jedinec musí být schopen rozeznat, které informace potřebuje, a dále je vyhledat, vyhodnotit a využít k dobrému rozhodnutí. Získáním informací, jejich rozborem a správným popisem k řešenému problému, zlepšuje jedinec kvalitu svých rozhodnutí.

Rozhodování na základě vědomostí - proces, při kterém jedinec vybírá nejlepší variantu ze všech možných na základě svých vědomostí, které si osvojil díky vzdělávání, vlastnímu učení a jiným vlivům. Čím větší vědomosti jedinec má, tím je větší šance na kvalitnější rozhodnutí. S kvalitou rozhodnutí souvisí i

sebevědomí, kdy jedinec věří sám sobě, svým vědomostem a dokáže rozhodnutí na základě vědomostí přijmout.

Rozhodování na základě dovedností - proces, při kterém jedinec vybírá nejlepší variantu ze všech možných na základě svých dovedností, které získal v průběhu života rozvíjením svých schopností vykonávat kvalitně určitou praktickou činnost. Čím lepší dovednosti jedinec má, tím je větší šance na kvalitnější rozhodnutí. S kvalitou rozhodnutí souvisí i sebevědomí, kdy jedinec věří sám sobě, svým dovednostem a dokáže rozhodnutí na základě dovedností přijmout.

Zodpovědné rozhodování – schopnost vědomě (záměrně) a dobrovolně provádět správnou volbu, dosahovat výsledků, získávat si zásluhy a odměny, popř. nést vinu a přijímat trest. (Pokud se jako nezletilý rozhodnu jít do sázkové kanceláře a sázet tam, musím být připraven nést vinu za tento čin a přijmout trest.)

Více zde: http://www.projektrubikon.info/cz/o-rozhodovani-deskove-hry-pro-rozhodovani0.html

Úrovně kompetence k zodpovědnému rozhodování

Kompetence k zodpovědnému rozhodování je rozdělena do osmi úrovní - od 0 do 7. Nultá úroveň znamená, že jednotlivec prakticky nerozhoduje a sedmá úroveň znamená excelentní úroveň jednotlivce v zodpovědném rozhodování.

0.	Nedostatečná, limitující úroveň Nedokáže rozpoznat problémy nebo je ignoruje, vyhýbá se rozhodnutí, je pasivní. Rozhodnutí nechává na druhých.
1.	Nedostatečná úroveň Ví, co je rozhodování. Zná důležitost rozhodování v životě člověka. Zná souvislost mezi problémem a rozhodnutím. Rozhoduje reaktivně. S rozhodnutím si dává zpravidla načas. Rozhodnutí nechává spíše na druhých. Když rozhoduje, tak obvykle na základě náhody. Nepřemýšlí o tom, co jeho rozhodnutí způsobí.
2.	Podprůměrná úroveň Zná rozhodovací pyramidu (rozhodování podle náhody, vědomostí, dovedností, informací...). Ví, že dobrá rozhodnutí mohou pozitivně ovlivnit jeho život. Ví, co je to pravděpodobnost (u hodu třemi kostkami). Dokáže rozhodovat, ale bez analýzy situace a získávání potřebných informací (pokus - omyl). Systematicky je schopen řešit pouze jednodušší záležitosti (např. v rámci projektového vyučování). Složitější rozhodování nechává na spolužácích.
3.	Průměrná úroveň Přistupuje k rozhodování aktivně. Vnímá nejrůznější problémové situace ve škole i mimo ni. Dokáže požádat ostatní o radu. Rozpozná a pochopí problém. Přemýšlí o nesrovnalostech a jejich příčinách. Při řešení problému promyslí a naplánuje způsob jeho řešení. K tomu využívá především vlastního úsudku a zkušeností. Učí se ze zkušeností a využívá je při dalších rozhodnutích.
4.	Dostatečná úroveň Při rozhodování má promyšleno, co dělat. Ví, kam rozhodnutí směřuje a co má vyřešit. Ví, co je to informace, a zná její důležitost při rozhodování. Ví, jak informace získávat. Vyhledá informace vhodné k řešení problému, analyzuje je a dokáže je interpretovat. Na základě toho objevuje různé varianty řešení. Dokáže vybírat z několika variant řešení a rozhodnout. Dokáže převzít zodpovědnost za vyřešení problému. Rozhoduje s ohledem na ostatní.
5.	Optimální úroveň Samostatně řeší problémy, zná postup při řešení problémů; volí vhodné způsoby řešení; užívá při řešení problémů logické, matematické a empirické postupy. Při rozhodování má na zřeteli konečný cíl. Ví, co je zodpovědnost. Ví, co je riziko. Analyzuje svá rozhodnutí. Přemýšlí o důsledcích svých rozhodnutí. Zná sám sebe a svoje rozhodovací schémata. Při rozhodování se dokáže odpoutat od svých zaběhlých schémat a tradičních způsobů řešení (do rozhodování zapojuje kreativitu). V rozhodovacích postupech dokáže pomoci ostatním. Nenechá se odradit

	případným nezdarem a vytrvale hledá konečné řešení problému.
6.	Výborná úroveň Dokáže smysluplně využívat rozhodovací postupy při různých situacích. Svá rozhodnutí neodkládá a rozhoduje se maximálně rychle. Dotahuje rozhodnutí do zdárného konce. Při svých rozhodnutích zvažuje míru rizika. Uvědomuje si zodpovědnost za svá rozhodnutí, ověřuje prakticky správnost svých rozhodnutí. Sleduje vlastní pokrok při zdolávání problémů. Dokáže řešit složité problémy – při skupinové práci dává jistotu ostatním. Rozhoduje s ohledem na své cíle i cíle ostatních. Umí pomoci v rozhodování spolužákům s nižší úrovní rozhodování.
7.	Excelentní úroveň, ideální stav Dokáže opakovaně využívat rozhodovací postup (např. 1 - vymezení problému, 2 - určení rozhodovacích kritérií, 3 - přidělení váhy každému kritériu, 4 - shromáždění alternativ, 5 - vyhodnocení alternativ, 6 - výběr alternativy, která dosáhla nejlepšího hodnocení). Využívá kreativní myšlení. Dokáže odolávat tlaku ostatních. Kriticky myslí, činí uvážlivá rozhodnutí, je schopen je obhájit. Prostřednictvím svých rozhodnutí ovlivňuje budoucnost svou i druhých. Je pomocníkem pro ostatní při jejich rozhodování. Do rozhodování umí ostatní zapojit. Přebírá důsledky svých rozhodnutí.

Hodnocení úrovně kompetence slouží k identifikaci skutečné úrovně kompetence jednotlivce. Tato skutečná úroveň se porovnává s požadovanou (ideální) úrovní kompetence. Pokud je požadovaná úroveň stejná nebo vyšší než skutečná úroveň kompetence, znamená to, že jednotlivec je schopen rozhodovat se v požadované úrovni. Pokud je skutečná úroveň nižší, musí jednotlivec zvyšovat své vědomosti a rozvíjet své dovednosti, aby v budoucnu dosáhl požadované úrovně.

Rozhodovací postup

Kvalitní proces rozhodování založený na sběru a hodnocení informací probíhá v několika krocích, které mají logickou stavbu a potřebují určitý čas.

Fáze tvorby rozhodnutí

- Definice problému
- Analýza problému
- Formulace kritérií problému
- Tvorba variant řešení
- Hodnocení a výběr nejlepší varianty
- Realizace rozhodnutí
- Kontrola

Nemá smysl používat všechny kroky rozhodování při každém rozhodování. Tam, kde je třeba se rychle rozhodnout, nebo se jedná o rutinní rozhodnutí (co si vezmu dnes na sebe), je účelné jen definovat problém a rozhodnout se pro nejlepší variantu a rozhodnutí realizovat. Případně zpětně vyhodnotit správnost rozhodnutí.

3. O SÁZENÍ

Lidi se baví sázením odjakživa. Třeba kostky podle všeho vynalezli už v době kamenné (tehdy se ještě vyráběly ze zvířecích kostí). Nejvíc se však hra rozšířila v době starých Římanů, z toho období také pochází citát "Kostky jsou vrženy!" - což znamená, že už je rozhodnuto, a my už s tím nic neuděláme. Římsky císař Claudius prý napsal knihu o strategii kostek a v Římě dokonce vzniklo i první kasino - tedy prostor určený pro hraní kostek a jiných hazardních her.
K těmto hrám patří vítězové, ale také poražení. Řada z hráčů udělala fatální rozhodnutí tím, že do hry vsadili celý svůj majetek a přišli o něj. Někteří se ještě navíc zadlužili, protože věřili, že svůj majetek získají hraním zpět a hráli dál. Čím víc hráli, tím víc prohrávali. Důsledek rozhodnutí byl ten, že zbytek života, i se svojí rodinou, prožili v chudobě.
Ve středověku si vládci uvědomovali důsledky tzv. náhodných her a začali je zakazovat. V Českých zemích z tohoto popudu vznikl například zákoník **Karla IV.** Majestas Carolina z roku 1355. Tento Zemský zákoník zakazoval hru v kostky nebo kteroukoliv jinou hru.
Více zde: https://www.zodpovednehrani.cz/rubriky/prevence-a-osveta/jak-vznikly-hazardni-hry-a-jakou-maji-historii_203.html

Jako **hazardní hraní** či **hráčství** lze označit jakékoliv jednání, které vyžaduje nevratné investice (peníze nebo jinou hodnotu) s vidinou zisku založeného na náhodě nebo nejistém výsledku. Součástí tohoto chování je představa rychlého získání peněz nebo jiných hmotných výher a nastavení pravidel hazardních her tak, že jsou z dlouhodobého hlediska nevýhodné pro sázející a vytvářejí bludný kruh. Ti, kteří hrají, získávají patologickou závislost na hře. S tím přichází a rostou finanční problémy, které se hráči snaží vyřešit další účastí na hře. To s sebou přináší širokou škálu dalších rizik.

Kursové sázení je v Česku také velmi populární. Sázející se vlastně snaží uhodnout výsledek utkání nebo nějakou událost. Pokud je sázkařův tip správný, vyplatí mu potom sázková kancelář výhru, která je odvozená od výše kursu, na který vsadil. Jestliže je jeho tip špatný, prohrává pak svou vsazenou částku.
Kursy vypisuje *tzv. „bookmaker"* podle toho, kdo je v daném zápase favoritem (nízký kurs na favorita, vysoký kurs na toho slabšího). Vynásobením kursu částkou, kterou sázkař vsadí, získá pak částku, kterou v případě správného tipu vyhraje.
Sázky lze provozovat v kamenné sázkové kanceláři nebo on-line prostřednictvím internetu. Internet však sebou přináší řadu rizik:
Je otevřeno 24 hodin denně. Nesází se jen na zápasy, ale je vyhlašována celá řada live sázek během zápasů. Provozovat jej mohou hráči odkudkoliv a kdykoliv, peníze se převádí on-line, tudíž se stávají pomyslnými čísly bez hodnoty. Tato forma hry je navíc vysoce anonymní a hráči se mohou lépe skrývat před svým okolím.

Zákon

Od začátku roku 2017 platí Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, který jednoznačně a správně říká, že účast osob mladších 18 let na hazardní hře je zakázána". A je to tak dobře z několika důvodů.
Teprve plnoletý jedinec nese plnou **právní odpovědnost** za své jednání.
Mladiství nemají dostatečnou zkušenost, obtížně **rozlišují rizika** (minimální procento pravděpodobnosti výhry v případě sázek na náhodu), nemají dostatečnou zkušenost s hospodařením s penězi.
Vzhledem k nezralosti fyzické i psychické je u mladistvých do 18 let riziko **rychlejšího vzniku závislosti** než u dospělého.
Pokud se závislost vytvoří, i když je odstraněna, hrozí **větší riziko recidivy** („vyléčený" dospělý se vrátí ke starým návykům, mladistvý se nemá k čemu vrátit, neměl ještě žádné vytvořeny).
Způsob získávání prostředků k sázení – mladistvý **nevydělává vlastní peníze**, musí si je proto nějak opatřit – riziko krádeží a jiných patologických jevů.

ROLE DRUŽINY V PREVENCI RIZIKOVÉHO SÁZENÍ

Vychovatelé školní družiny mohou zastávat v oblasti prevence rizikového sázení důležitou roli. Praxe ukazuje, že dokážou zajišťovat v této oblasti metodickou, koordinační a někdy i poradenskou činnost. Mohou zvyšovat všeobecnou informovanost mezi rodiči, učiteli a žáky tak, aby byla zajištěna maximální prevence rizikového sázení.

V koordinaci s vedením školy deklaruje jasný postoj k hazardnímu hraní jako celku, nedovolují hrát v družině žádné hry o peníze. Podporují osobnostní a sociální výchovu ve výuce a s ní spojené bezpečné a zdravé klima ve školní družině. Vyhodnocují varovné signály spojené s možností výskytu rizikového chování a po dohodě se školním pracovníkem prevence poskytují poradenskou činnost. Podílí se na tvorbě a naplňování Minimálního preventivního programu školy.

Organizace preventivních programů

Ideální je, když škola má vytvořený tzv. Školní preventivní program, na kterém se družina významnou měrou podílí. Program se vyznačuje dlouhodobostí, systémem a návazností. Dílčí programy jsou tvořeny a realizovány s ohledem k věku a potřebám žáků.

Součástí každého programu je cílená diskuze, zaměřená na změnu postojů a chování. Jedná se o otevřenou hodnotově orientovanou diskusi, při které si sami účastníci přijdou na řadu podstatných věcí. Pozor na potlačování diskuze, nebo naopak „bezbřehost“ diskuse.

Témata

Rozhodování

Zodpovědné rozhodování je nezbytnou dovedností v jakékoliv prevenci. Vychovatelé školní družiny připravují programy tak, aby žáci učili přijímat zodpovědné, svobodné a informované rozhodnutí. Je třeba jim ukazovat prožitkovými formami, jaké následky může mít takové rozhodování na základě náhody. Výsledkem je, že žáci a studenti se rozhodují především na základě informací, vědomostí a dovedností.

Sázení

Důležité je v tomto případě otevřenost vůči žákům a netvářit se, že sázení neexistuje. Naopak u nich rozvíjet zkušenosti s nepeněžním sázením, v bezpečném prostředí s nimi otevřeně diskutovat a poukazovat na řadu nebezpečí, které jsou se sázením spojená, např:

- Hráči nemohou z dlouhodobého hlediska nad sázkovou kanceláří vyhrávat.. Zde je například vhodné zařadit do výukového programu Herna jednu náhodnou sázkovou hru, na které pak ukážete, o kolik žetonů účastníky během jedné hodiny obrala.
- Kursové sázení se může zdát jako neškodná zábava a dobré povolání, ale velmi rychle se může zvrhnout do něčeho, co se těžko ovládá.
- Závislost na hře s sebou přináší rostoucí finanční problémy, které se hráč snaží vyřešit další účastí ve hře, a tak si vytváří bludný kruh.
- Závislé osoby dokážou prohrát ohromné částky, což má často za následek rostoucí existenční potíže, a to nejen samotných hráčů, ale často i jejich blízkých.
- Tato závislost může mít fatální následky, a proto je třeba jí předcházet.

Rozvoj právního povědomí dětí a mládeže

Škola a její preventivní program rozvíjí právní povědomí žáků a ukazuje právo jako důležitou součást našeho života. Upozorňuje žáky na existenci „hazardního zákona“, který zakazuje účast na hazardní hře osobám mladším 18 let. Rubikon k tomu dodává, že dodržovat zákony a pravidla je normální.
Zde může být dobrým příkladem Klikačka on-line – viz dále.

Propojování tématu sázení s tématem finanční gramotnosti
Budování finanční gramotnosti žáků a studentů, kteří chápou základní strukturu rozpočtu domácnosti v souvislosti s hospodařením schodkovým, přebytkovým nebo vyrovnaným. Dokážou kalkulovat náklady na své osobní zájmy. Ví, jak se tvoří rozpočet domácnosti. Zvažují riziko finančního rozhodování
Příklad: 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 pedagogem 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.
Hra je vhodná do řady témat, kde na začátku získávají žetony do hry za počet správně zodpovězených otázek ve vstupním testu (finanční gramotnost, rizikové chování, základy společenských věd…).

Trávení volného času
V tomto případě se jedná o zařazování zajímavých zájmových aktivit do činnosti družiny s cílem nabízet tak poutavé činnosti, které žáky natolik zabaví, že jim nezbude prostor na činnosti s rizikovým charakterem.
K tomu lze vhodně využít web zaměřený na nejnovější trendy a činnosti probíhající ve volném čase – www.svetvolnehocasu.com. Webová stránka Svět volného času obsahuje stovky volnočasových aktivit, které mohou pedagogové využít k našemu účelu.

Poznámka
Základním předpokladem pro dobrou preventivní práci je seznámit se s problematikou rizik sázení.

Další faktory, které mají vliv na úspěšnou prevenci
Pravidla
Naprosto klíčovým nástrojem pedagoga je schopnost umět nastavit a dodržovat pravidla ve třídě při práci se žáky. Právě to vede k vytvoření tzv. bezpečného klimatu a následně také k podpoře takového prostředí, které je přirozenou prevencí vůči patologickým jevům. Klíčovým pravidlem je tzv. „pravidlo o charakteru“, které umožní žákům pochopit, jednak, co znamená etika a jak důležité je převzít za své chování zodpovědnost.

Osobnostní a sociální výchova
Prevence rizikového sázení nemůže být prováděna přednáškovou formou, která je zaměřena pouze na poznatky, ale bezpodmínečně se musí jednat o živé interaktivní učení, které podporuje zájem a zvědavost vhodnými zábavnými metodami. K tomu může výrazným způsobem pomoci tzv. osobnostní a sociální výchova.
Osobnostní a sociální výchova je praktická disciplína zabývající se rozvojem životních dovedností, které člověk může uplatnit v každodenním životě. Nejdůležitější cíle směřují ke zvládání svého jednání v praktických situacích.

Osobnostní a sociální výchova, členěná do tří základních částí (Osobnostní rozvoj, Sociální rozvoj, Morální rozvoj), poskytuje prostřednictvím tematických okruhů nabídku rovnocenných témat, ze kterých si učitel vybírá primárně ta témata, která jsou přínosná pro konkrétní žáky a pro konkrétní skupinu v daném čase.
Témata OSV

Osobnostní rozvoj

1. Rozvoj schopnosti poznávání
2. Sebepoznání a sebepojetí
3. Seberegulace a sebeorganizace
4. Psychohygiena
5. Kreativita

Sociální rozvoj

1. Poznávání lidí
2. Mezilidské vztahy
3. Komunikace
4. Kooperace a kompetice

Morální rozvoj

1. Řešení problémů a rozhodovací dovednosti
2. Hodnoty, postoje, praktická etika

Specifičnost osobnostní a sociální výchovy spočívá v tom, že se „učivem“ stává sám žák či konkrétní skupina a ve větší či menší míře také běžné situace každodenního života
Pro školu to znamená, že většina jejích učitelů, včetně vychovatelů školní družiny umí využívat osobnostní a sociální výchovu ve výuce. Učitelé a vychovatelé prošli OSV výcvikem, znají principy OSV a umí je vhodně využívat. Tím se zvyšuje pravděpodobnost, že žáci a studenti jsou vybaveni potřebnými dovednostmi pro zvládání krizových situací.

Vědomosti a dovednosti žáků

Dalším důležitým aspektem je definovat, jaké vědomosti a dovednosti mají žáci a studenti mít na konci preventivního programu.
Příklad z Rubikonu:
Cílem projektu Rubikon je zvýšení úrovně kompetence k zodpovědnému rozhodování u účastníků programu, což je schopnost vědomě provádět správnou volbu, dosahovat výsledků, získávat si zásluhy a odměny, popř. v případě špatného rozhodnutí nést vinu a přijímat trest.
Po absolvování programů Rubikonu budou účastníci projektu Rubikon mít tyto vědomosti a dovednosti:

Zvyšování právního vědomí

Dodržuj pravidla!

- vědí, k čemu slouží zákony a vyhlášky
- mají zkušenost, že zákony stojí za to dodržovat
- vědí, že existuje hazardní zákon, který zakazuje sázet mladistvým do 18ti let
- v mnoha případech vědí, kdy se zákon porušuje a kdy nikoli
- respektují zákon a dodržují jej (a v tomto směru ovlivňují své vrstevníky)

Rozvoj kompetence k zodpovědnému rozhodování

Rozhodni se správně!

- dokážou se odpovědně a uvážlivě rozhodovat
- znají rozhodovací pyramidu
- znají principy rozhodování

- umějí rozhodovat a také se nebojí rozhodovat
- pokud to jde, tak se rozhodují na základě zkušeností, informací a vědomostí a dovedností
- vědí o existenci rozhodování podle náhody a znají jeho negativa

Rozdíl mezi hrou a sázkou

Sázej jen na svoje vědomosti a dovednosti!

- znají rozdíl mezi hrou a sázkou
- vědí, kdy končí doporučované hraní a začíná nedoporučované sázení
- umějí pracovat s rizikem a znají jeho důsledky
- znají kontext mezi rozhodováním a sázením
- uvědomují si, co to znamená sázet se
- vědí, jaké může neuvážená sázka zapříčinit komplikace
- nesází a také vědí, proč nesází
- pokud sází, tak na svoje dobré zkušenosti, vědomosti a dovednosti

Příprava na životní situace

Buď sám sebou a nenech se manipulovat!

- umějí argumentovat a obhajovat své názory
- rozvíjí diskusní dovednosti
- jsou připraveni na různé životní situace
- znají sami sebe a vědí, jak se chovají v různých situacích
- dokážou odolávat tlaku okolí a vrstevníků
- účastí v projektu si zvyšují svoje sebevědomí

Informace o rizicích sázení

Součástí školního preventivního programu může být i informování žáků, studentů, učitelů a rodičů o rizicích sázení – viz texty ke konci. Družiny zapojené v Rubikonu dávají účastníkům na konci akce informační letáček a hlavolam. Dále lze využít nástěnky pro předání informací o rizicích, hráčských bludech, kontaktech na odbornou pomoc.

V poslední části tohoto materiálu je umístěno několik informačních materiálů – pro žáky a studenty, pro učitele a pro rodiče.

Spolupráce s rodiči

Družina může dále do preventivních aktivit **zapojit i rodiče**, například tím, že je informuje o dodržování zásad, které mohou účinně předcházet problémům s hráčstvím u jejich dětí.

Žákovský a studentský parlament

V prevenci rizikového sázení mohou být důležitými činiteli členové žákovských a studentských parlamentů, kteří působí na své vrstevníky a posilují „zdravé“ a odmítají „nezdravé“ normy, mínění a chování ve skupině. Příkladem může být třídenní program pro členy školního parlamentu s tématy rozhodování, sázení a komunikace. Účastníci se v tomto programu seznamují s principy zodpovědného rozhodování a riziky sázení. Na základě toho si členové parlamentu vytváří dvouhodinový program pro své spolužáky, který pak realizují (ve dvojici) ve svých třídách. K tomu jsou vybavení základními komunikačními dovednosti, aby dokázali program se spolužáky úspěšně realizovat.

Program může být s úspěchem využit jako adaptační kurz nebo jako zájmový útvar.

Program je ke stažení zde: http://www.projektrubikon.info/js-int/rubikon/fileman/Uploads/Rozhodni_se_spr%C3%A1vn%C4%9B_sc%C3%A9n%C3%A1%C5%99.pdf

ROLE školy jako takové

Postoj školy k hazardnímu hraní

Základním krokem je jasně proklamovaný postoj školy jako instituce, která hazardní hru netoleruje a činí v tomto ohledu konkrétní preventivní opatření.

Hazardní hra v prostorách školy a v jejím okolí by se neměla tolerovat. U drobných neorganizovaných hazardních her (karty o peníze ve škole atp.) se přes zdánlivou nevinnost jedná o prvotní formy hazardu a je potřeba jim ze strany školy věnovat pozornost, byť nejde o vysoce rizikové aktivity. Školní řád by to měl zakazovat a pracovníci by dodržování tohoto zákazu měli hlídat. Škola by se též měla vhodných způsobem jasně veřejně vymezovat proti této formě rizikového chování.

Škola může zamezit zejména on-line hazardním aktivitám tím, že se naučí účinně blokovat hazardní servery na své internetové síti (počítačové učebny, wifi). **Zabezpečený internet** ve škole a jasná **pravidla pro používání informačních technologií** (například chytrých mobilních telefonů či tabletů atp.) žáky i zaměstnanci jsou základem pro předcházení problémů.

RUBIKON JAKO NESPECIFICKÁ PRIMÁRNÍ PREVENCE

Rubikon spadá do tzv. nespecifické primární prevence, pod kterou patří veškeré aktivity podporující zdravý životní styl a osvojování pozitivního sociálního chování prostřednictvím smysluplného využívání a organizace volného času, například zájmové, sportovní a volnočasové aktivity a jiné programy, které vedou k dodržování určitých společenských pravidel, zdravého rozvoje osobnosti, k odpovědnosti za sebe a své jednání. Tento typ prevence je významný v kontextu aplikace různých efektivních a vyhodnotitelných specifických programů.

100 možností jak zpestřit výuku nebo schůzku

Tady vypsat jen ty programy, které jsou využitelné v družině

Preventivní program Rubikon nabízí školám zajímavé výukové programy, videa a aktivity pro práci s žáky a studenty. Záměrem je pomoci pedagogům, kteří se chtějí ve své pedagogické činnosti více zaměřit na rozvíjení kompetence k zodpovědnému rozhodování. Programy jsou rovněž zaměřeny na problematiku rizikového sázení.

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, tak aby byly smysluplné a dlouhodobé.

Seznam programů:

	Náhoda	Pokus - omyl	Zkušenosti	Informace	Vědomosti	Dovednosti	Zodpovědné rozhodování
1. Rubikon on-line	X	X	X	X	X	X	X
2. Divadelní představení Patrik	X	X	X	X	X	X	X
3. Komiks Patrik	X	X	X	X	X	X	XX
4. Příběh Patrika	X	X	X	X	X	X	XX
5. Klikačka on-line		X			XX		
6. Důležitá rozhodnutí	XX						
7. Herna	X	X	XX	X	X	XX	
8. Hledaná osoba				XX			
9. Obrázkový příběh				XX			
10. Pavlův příběh	X	X	X	X	X	X	X
11. Rozhodovací pyramida	X	X	X	X	X	X	X
12. Rozhodni se správně	X	X	X	X	X	X	X
13. Únik z pyramidy	X	X	X	X	X	X	X
14. Velbloudí závody	X	XX	X	X	X	XX	
15. Vsaď se					XX	X	
16. Víkendovka pro žákovské a studentské parlamenty	X	X	X	X	X	X	X
17. Bludiště		XX					
18. Denní rutina	x	x	x	x	x	x	x

19. Jeníček a Mařenka				XX			
20. Kruh		XX	XX			XX	
21. Létající koberec		XX	XX	X	X	XX	
22. Máme na výběr							x
23. Mozkovna - chalenge	X	X	X				
24. Nalezitště ropy			X	X			X
25. Petrova volba		XX	X	X			
26. Přežít v poušti			X	X	XX		
27. Příbor			XX			X	
28. Sázka na dovednosti		X		X		XX	
29. Sázka na vědomosti		X		X	XX		
30. SMS hra				XX			
31. Transplantace srdce				X			XX
32. Tři kostky	XX						
33. Vajíčko		X				XX	
34. Vsaď na sebe		XX	X		X		
35. Analýza a řešení problémů				XX			
36. Analýza rizik					XX		
37. Brainpool				X	X		
38. Brainstorming				XX	X		
39. Brainwriting				XX	X		
40. Delto				X			
41. Desatero řešení problémů				XX			
42. Informační banka			XX	X			
43. Ishikawův diagram				X	X		
44. Malování problémů				X	XX		
45. Metoda 635			X	X			
46. Moderační galerie			X	X			
47. Mřížka dopadu a uskutečnitelnosti			X	X			
48. Myšlenková mapa				X			
49. Occamova břitva				X			
50. Rozhodovací proces			X	XX			X
51. Swapping - metoda přepnutí				X	X		
52. Šest klobouků					X	X	
53. Šest sluhů					XX		
54. Udělování puntíků			X	X			

XX - velmi vhodná rozhodovací technika pro tuto úroveň

X - vhodná rozhodovací technika pro tuto úroveň

Komponované programy

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 Klikačka on-line ve třídě nebo v celé škole.

Projektový den

Zodpovědné rozhodování intenzivně

Smyslem pořádání projektového dne je promítnout téma zodpovědného rozhodování a rizikového sázení do více předmětů a propojit teorii s reálným životem. Základem projektového dne je koncentrace obsahu

prostřednictvím řady připravených programů. Žáci se zabývají tématy zodpovědného rozhodování a rizikového sázení podrobně, nahlížejí 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 soutěže pro účastníky

Rubikon je pro žáky i na internetu

Na webu www.projektrubikon.cz se můžou žáci zaregistrovat a přihlásit do několika 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 a zábava jako vzdělávací prostředek

V Quest klubu 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 klasickým pranky videím na Youtube je však doplňujeme o pedagogické a preventivní komentáře, kde upozorňujeme na nevýhodnost sázení a poukazujeme na nesprávná rozhodnutí.

Zájmový kroužek / klub Rubikonu

Rubikon jako volnočasová aktivita

Aktivita, ve které se pravidelně setkává skupina lidí, za účelem získávání nových schopností, poznatků a dovedností týkajících se zodpovědného rozhodování, rizikového sázení a právního vědomí. Účastníci se scházejí pravidelně pod vedením pedagoga v ustáleném kolektivu.

	Náhoda	Pokus - omyl	Zkušenosti	Informace	Vědomosti	Dovednosti	Zodpovědné rozhodování
55. Zájmový kroužek Rubikon	X	X	X	X	X	X	X
56. Klub deskových her	X	X	X	X	X	X	X

Postupová soutěž Rubikon

Rubikon jako dlouhodobá soutěž mezi školami

Dlouhodobá soutěž škol podle metodik původního Rubikonu z let 2009 - 2011. Nabízí možnost zorganizovat na škole/školách původní verzi Rubikonu. Na http://www.projektrubikon.info/cz/soutez-rubikon.html je k dispozici metodika a zadání otázek, témat a příběhů, včetně audií a videí.

Pedagogové mohou programy libovolně využívat a propojovat do smysluplných celků tak, aby to odpovídalo jejich pedagogickým záměrům - ve škole, v SVČ i v oddíle. Navíc mohou v rámci miniprojektů Rubikonu požádat o finanční příspěvek na realizaci jejich záměrů - http://www.projektrubikon.info/cz/pro-skoly-miniprojekty38.html.

Vše je zdarma na: **www.projektrubikon.info.**

RUBIKON V DRUŽINĚ

Systém Rubikonu spočívá ve smysluplném poskládání různých programů, které jsme k tomuto účelu vytvořili. Preferujeme dlouhodobější práci, nikoliv jen jednorázové použití připravených programů. Příkladem může být program poskládaný ze základních témat Rubikonu, tj. rozhodování, rizikové sázení a rozhodovací pyramidy, tj. rozhodování podle náhody, podle pokusu – omylu, podle zkušeností, informací, vědomostí, dovedností a zodpovědného rozhodování. Ty pak společně tvoří pomyslnou pyramidu:

1. STRUKTURA TÉMAT RUBIKONU

Naší snahou je připravit celý program tak, aby žáky a studenty bavil, i když se jedná o vážná témata. K tomu využíváme atraktivních prostředků, které jsou mezi žáky a studenty oblíbené – máme divadelní představení, komiks, on-line hry, videa, zpracované příběhy…

V každém z témat jsou obsaženy například tyto nástroje:

Příběh

Na začátku máme připraven příběh z historie nebo z normálního života, který přitažlivým způsobem vysvětluje podstatu daného tématu. V příběhu ze života zpravidla vystupuje hlavní postava, která se dostává do nějakých potíží, protože nemá dostatečné rozvinuté rozhodovací dovednosti. Následuje diskuze k příběhu a hledání možností, jak postavu dostat z potíží. V případě příběhu z historie naopak ukazujeme, jak jedno dobré rozhodnutí dokáže ovlivnit životy lidí.

Příklad:

> *Bitva u Sudoměře*
>
> *Tento příběh se začal 23. března 1420, kdy radikální husité pod vedením Jana Žižky vyrazili na cestu z Plzně do nové husitské obce Tábor. V jejich stopách se vydala ozbrojená výprava místních katolických šlechticů spolu se strakonickými johanity pod velením Jindřicha z Hradce. Odpoledne 25. března se k husitům doneslo, že i od Písku se proti nim blíží oddíl královského vojska pod vedením pána ze Šternberka.*
>
> *Husitů bylo 400 a byli provázeni kněžími, ženami a dětmi. Měli 12 vozů a pouhých 9 jízdních koní. Mnozí z nich byli ozbrojeni jen cepy a sudlicemi. Na straně pronásledovatelů bylo sešikováno asi 2000 jízdních těžkooděnců.*
>
> *Jan Žižka přemýšlel nad taktikou proti tak silnému vojsku. Na poslední chvíli pak udělal nečekané rozhodnutí:*
>
> *Husité se rozhodli zaujmout se svými vozy obranné postavení uprostřed vyschlého a bahnem pokrytého rybníka Markovce. Po zuby ozbrojení rytíři v těžkém brnění se rozjeli v plné rychlosti proti vozové hradbě husitů. K té však už nedojeli, protože byli velmi těžcí, a tak se koně bořili do bláta. Pyšná jízda se tak stala naprosto nepohyblivou, husité se na rytíře vrhli a pobili je.*

Aktivita / hra

Tyto dílčí pedagogické činnosti navazují na příběhy a napomáhají tak k naplnění cílů. Žáci a studenti si více rozšiřují své poznání o daném tématu a lépe se v něm orientují.

Příklad:

> Na historické příběhy máme zpracovaný výukový program Důležitá rozhodnutí. Pedagog pustí nebo přečte 5 příběhů o rozhodnutích, která se buď skutečně stala, nebo jsou popsána v literárním díle nebo filmu. Každý sám nebo ve skupinách určuje, zda se tato rozhodnutí stala, či nikoli. Následně účastníci diskutují o reálných rozhodnutích, jaký měla vliv na dobu, ve které se odehrála, co znamenala. Více zde: (http://www.projektrubikon.info/cz/226-dulezita-rozhodnuti-1-cast.html

Poznámka: V současné době pracujeme na cca 7 on-line hrách, které budou logicky zapadat do struktury zpracovaných témat.

Nachytávka

Zde ukazujeme důležitost správného rozhodování v kontextu rizikového sázení. V našem případě jde o nefinanční sázku nebo žert, kde žáci nemají moc šancí vyhrát. V nachytávce je zpravidla ukryt trik, na který oběť (třída) nepřijde a rozhodne se vsadit. Samozřejmě, že prohraje. Kvůli tomu se cítí trošku podvedené, je trošku rozpačitá a je to pro ni nepříjemné. O tento prožitek ale jde. Věříme, že díky tomuto prožitku a následné diskuzi o rozhodování a rizicích neodpovědného sázení, si žáci lépe vštípí zásady správného rozhodování.

Příklad

> *Pedagog nabídne třídě sázku, že v případě prohry třída složí oslavné básně na jeho osobu a vystoupí s nimi na školní akademii. Když prohraje pedagog, bude to opačně.*
>
> *Pak ukáže třídě obyčejnou křídu a řekne, že se vsadí, že ji nikdo ze třídy nepřeskočí. K vítězství stačí dva úspěšné přeskoky. Na rozhodnutí má třída max. 5 minut, během kterých všichni společně diskutují, kde je chyták a zda půjdou do sázky. Pokud třída do sázky nepůjde, pogratuluje pedagog ke správnému rozhodnutí. Pokud ano – položí pedagog křídu do rohu místnosti a vítězství je jeho. Následuje cílená diskuze o rozhodování třídy, proč udělali špatné rozhodnutí, jaké z něj plynou důsledky a jak by měli postupovat příště. Diskuze se zaměřuje na rizika sázení a jeho možné důsledky.*

Popis tématu

Do této části patří informace, jejichž cílem je srozumitelnou formou vysvětlovat témata Rubikonu - viz. nahoře.

Videa

Na webu Rubikonu jsou umístěná videa, která vhodně využívají oblíbenosti tzv. youtuberských videí. Tato videa s úspěchem využívají pedagogové a díky nim ukazují různé přístupy k rozhodování. Příkladem může být nesmyslnost sázek na náhodu, kde nelze sázku nikterak ovlivnit. Žáci nejprve video sledují a pak společně rozebírají pomocí cílené diskuze. Společně pak hledají možnosti, jak situaci na videu lépe vyřešit, tím se zároveň učí lépe se rozhodovat.

Desková hra

Deskové hry často bývají pro 2 – 6 hráčů. Hra je často zasazena do nějaké doby a je opatřena legendou. Hraje se obvykle na herním plánu, na kterém jsou pevně daná místa pro další herní součásti.

Deskové hry jsou nejen výtečnou zábavou, ale také se při nich hráči mohou něco naučit, například jak volit vítěznou taktiku, získávat a vyhodnocovat informace, správně se rozhodovat, přesvědčit ostatní, aby udělali, co hráč potřebuje, úspěšně vyjednávat... Důležité je také naučit se prohrávat a následně se z prohry poučit – najít chyby, které hráč udělal a příště je neopakovat. Tímto způsobem je možné se ve hře neustále zlepšovat.

Snad ve všech deskovkách se musíme dobře rozhodovat, abychom je hráli dobře. Někdy více, někdy méně. My jsme prošli mnoho deskových her a vybrali asi 30 z nich, ve kterých je k dobrému výsledku potřeba správně se rozhodovat. Ty žákům a studentům doporučujeme - http://www.projektrubikon.info/cz/programy-deskove-hry-pro-rozhodovani0.html

2. UKÁZKA TÉMATU SÁZENÍ.

Příběh Patrika

Příběh k tématu sázení je zpracován do formy komiksu. Žáci a studenti se seznamují s příběhem 15ti letého Patrika, který se dostává do problémů kvůli sportovnímu sázení na internetu.

Komiks je ke stažení zde:
http://www.projektrubikon.info/js-int/rubikon/fileman/Uploads/patrik_komiks_komplet_A4_1_300.pdf

Aktivita Patrik

Žáci a studenti pomáhají Patrikovi dostat se z této situace, přitom si uvědomují úskalí nezodpovědného sázení a jeho důsledků. Zjišťují, jak rychle se může z nevinné hry stát závislost.

Příprava

Pedagog rozdělí žáky do pěti skupin. Každá skupina dostane komiks Patrik a vybere si buď jednu roli z příběhu - Patrika, jeho rodiče, kamarády, nebo ještě spolužáky a učitele, kterými se budou v další části zabývat. Pokud je menší počet žáků, tzn. bude méně skupin než 5, sníží pedagog skupiny o učitele a případně o spolužáky.

Patrikův příběh

Všichni společně si čtou příběh Patrika (nebo se podívají na video „Komiks“). Skupinu, která řeší kamarády, upozorní pedagog na stranu 3 - 5. Na konci strany 6 pustí pedagog video „Rodiče“, kde se rodiče dohadují, jak dostat Patrika od sázení. Video vypne před tím, než volají na adiktologii.

Práce ve skupinách

Pak každá skupina dostane velký papír a jinak barevnou fixu. Úkolem skupin (rodiče, kamarádi, učitelé, spolužáci) je napsat co nejvíce konkrétních doporučení, jak může daná role pomoci Patrikovi. Skupina, která dostala roli Patrika, vymýšlí, co by on sám mohl udělat, aby zastavil svou závislost.

Doporučení vždy píšou pod sebe (jedno doporučení na jeden řádek). Po sedmi minutách předá skupina svůj papír skupině po pravé straně a vezme si papír od skupiny po levé straně. Nejprve si přečte již napsané

návrhy a poté dopisuje další. Pak papír opět předá dál a vezme si papír, který ještě neměla. Opět přečte návrhy a dopisuje další. Je-li dostatek času, tak se každá skupina vyjadřuje ke všem rolím. Není-li tolik času, tak se vyjadřuje pouze k některým, například ke třem.

Po sběru doporučení skupiny prohlédnou náměty a spojí stejná doporučení.

Hlasování

Každý žák dostane 5x3 lepíků a obejde všechny papíry, na kterých olepíkuje dle něj nejlepší doporučení. Může rozdělit tři lepíky mezi tři doporučení, nebo dát tomu nejlepšímu tři lepíky. Pak skupiny sečtou počty lepíků u jednotlivých doporučení a udělají pořadí.

Prezentace

Následují prezentace, kdy skupiny přečtou tři až pět doporučení s nejvíce body. Ke každému doporučení bude krátká diskuze, jaká mají doporučení význam, co jako první musí udělat, aby se dané doporučení mohlo realizovat. Účastníci mohou diskutovat o tom, zda jsou vůbec jednotlivé role schopny doporučení udělat či ne, (popřípadě, zda lze doporučení přesunout na jinou roli), co se stane, kdyby se realizovala.

Po každé prezentaci ji pedagog shrne a sdělí žákům a studentům obvyklé a úspěšné přístupy

Více zde: http://www.projektrubikon.info/cz/391-jak-pomoci-patrikovi.html

On-line Hra: Sázka na vědomosti

V této hře se žáci a studenti seznamují s kursovými sázkami. Nebudou ale sázet na sportovní zápasy, ale na svoje vědomosti, kde budou určovat a hádat literární a filmové postavy z filmů a knížek. Každá postava bude mít podle obtížnosti stanoven svůj kurs. Čím bude otázka těžší, tím bude mít vyšší kurs a možnost získat více bodů a naopak - pokud bude otázka snadnější, tím bude mít nižší kurs a za méně bodů.

Nachytávka

Pedagog opět nabídne třídě nefinanční sázku o něco, co bude stát třídu nějaké úsilí. Pak řekne, aby se třída domluvila na nějaké větě do 15ti slov a napsala ji na papír. Pedagog pokračuje popisem sázky: „ Vsaďte se, že na kus papíru napíšu to samý co vy, aniž bych váš papír viděl“.

Na svůj papír pak pedagog musí napsat: "to samý co vy, aniž bych váš papír viděl". A má sázku vyhranou.

Na konci je opět připravena cílená diskuze k tématu nachytávek, rizik sázení a rozhodování.

Video: Veronika a Tomáš

K tomu, aby se žáci a studenti dobře rozhodovali, potřebují mít správné informace a umět je dobře vyhodnocovat. K tomu je třeba učit je přemýšlet o důsledcích jejich rozhodnutí, např. jít do sázky s učitelem: Co se stane, když prohrajeme nachytávku s učitelem? *Budeme měsíc nacvičovat oslavnou báseň a pak s ní veřejně vystoupíme. Navíc nesmíme říci, že to byla sázka. Někteří nás budou mít za podlejzáky. Ztrátíme nacvičováním fůru času, kdy bychom mohli dělat jiného. Za ten čas bychom si mohli něco vydělat na brigádě…*

Pedagog řekne žákům, že má připravenou jednoduchou aktivitu na práci s informacemi. Pak pustí video https://www.youtube.com/watch?v=0mkv5jm9oz0&list=PL05Cbb3Rq_qHDHvYMOgWupVhiXBvR0bCP&index=11 po dobu 31 sekund, zde ho zastaví.

Pak položí pedagog otázku: „Myslíte, že Veronika odmítne Tomášovu sázku, nebo do ní půjde?“

Potom dává žákům postupně jednu informaci za druhou a zjišťuje, kdo by podle žáků zvítězil v tanečním souboji (battle):

- Oba dva chodili do tanečních (Kdo by vyhrál?)
- Oba dva jsou dobří sportovci, Veronika chodí pravidelně na aerobik, Tomáš dělal dlouho lehkou atletiku (Kdo by vyhrál?)
- Veroniku tancování moc baví a je v něm dobrá. To samé platí o Tomášovi (Kdo by vyhrál?)
- Veronika chodí tancovat pravidelně, Tomáš ne (Kdo by vyhrál?)

A teď poslední informace:

- Tomáš je několikanásobným mistrem světa v aerobiku. Přijme podle vás Veronika sázku?

Pedagog pustí zbytek videa, kde Veronika odmítá Tomášovu sázku.

Je důležité mít všechny důležité informace pohromadě a na základě nich se rozhodnout.

Deskové hry k sázení

Velbloudí dostihy: http://www.projektrubikon.info/cz/92-velbloudi-zavody.html

Monopoly nebo Sázky a dostihy:

Can't stop

O sázení

Viz strana 6

Co by se žáci a studenti měli dozvědět o sázení

Důležitým cílem je zvýšení informovanosti žáků a studentů o povaze a rizicích nezodpovědného sázení.

„Průšvih je, když hráč prohraje. Ještě větší průšvih ale nastane, když vyhraje."

Nejnebezpečnější pro hráče, který sází (a vlastně i jinak hraje o peníze), je výhra. Výhra vyvolává pocit, který lze popsat jako pocit euforie nebo štěstí. Hráč, který vyhraje, si myslí, že výhra je jeho životní cesta, a nic jiného jej nečeká. Když vyhraje, má silnou touhu se ke hře vrátit a vyhrát ještě víc. Po výhře tak přichází pocit bažení po další hře. A když se tomu hráč nedokáže účelně bránit, následuje „cesta do pekel" – viz. Patrik.

Dalším velkým nebezpečím pro hráče je prohrát. Když hráč prohraje, má pocit, že se musí co nejdříve vrátit ke hře a vyhrát to, co prohrál, a ještě něco navíc. A tak sází větší a větší sázky s tím, že to jednou prostě musí vyjít – a ono nemusí. Řada hráčů se uklidňuje „teorií vyváženosti", která říká, že kolik peněz do systému vloží, tolik jim systém opět vrátí, a tak berou prohrané peníze nikoli jako prohrané, ale jako uložené, a věří, že je systém jednou musí vydat.

- Sázkové kanceláře jsou komerční firmy, které jsou zřízeny za účelem produkování zisku. V životě to znamená, že hráči jako celek peníze prohrávají.
- Bookmakeři jsou profesionálové, kteří se sportovnímu sázení věnují 24 hodin.
- Iluze o rychlém zbohatnutí patří do pohádek, nikoli do reálného světa. Stačí si spočítat matematické a statistické principy sázek.
- Kurzové sázení není taková zábava, jak se všeobecně myslí. Představte si, že děláte velmi těžký test z matematiky nebo chemie, který má 10 otázek. Abyste nedostali 5 (vyhráli jste), musíte odpovědět na všechny otázky naprosto správně. Kolik byste na sebe vsadili?
- Není pravda, že sázkové kanceláře v případě velké prohry, peníze vrací.
- Žádná hra vám nemůže nahradit kamarády, spokojenou rodinu, koníčky, zdraví, ani za vás nevyřeší vaše problémy.

3. CESTA SPRÁVNÉHO ROZHODOVÁNÍ

Správné rozhodování vám pomůže v tom nedostat se nikdy do podobné situace jako se to stalo Patrikovi v komiksu. Naopak vám může pomoci ke splnění vašich přání a záměrů. Jen je důležité mít k k rozhodování dostatek informací a přemýšlet, co moje rozhodnutí může způsobit.

Ke správnému rozhodování může přispět znalost tzv. rozhodovací pyramidy, což jsou různé způsoby rozhodování seřazené do úrovní podle jejich kvality.

- rozhodování podle náhody
- rozhodování na základě pokusu – omylu
- rozhodování podle zkušeností
- rozhodování na základě informací
- rozhodování na základě vědomostí
- rozhodování na základě dovedností
- zodpovědného rozhodování

ROZHODOVÁNÍ PODLE NÁHODY

Příběh

Pavel byl jedním z účastníků soutěže Rubikon. Se svým družstvem se desítky hodin poctivě připravoval na finále. To se jim podařilo a díky svým vědomostem a dovednostem zvítězili a získali pěknou cenu – mobilní telefon. Vtom přichází organizátor a nabízí úplně nový notebook. Stačí maličkost – hodit třemi kostkami tři šestky. Nic jiného neplatí, pokud šestky nepadnou, tým ztrácí vítěznou cenu. Je to klasická sázka na náhodu, kdy hráč má velmi malou šanci na úspěch – v tomto případě na to, aby mu padly tři šestky. Mirka však představa nového notebooku úplně omámila. V duchu si říkal, jak je to jednoduché, hodí kostkami a padnou tři šestky. Ve hře Člověče, nezlob se! mu taky padly tři šestky za sebou. Nechtěl v tom však být sám, proto přesvědčil i ostatní, i Klárku, která si hrozně přála mobil, protože ho ještě neměla. Oponovala, že mají šanci 1 : 216. Pavel argumentoval tím, že jsou tým a musí táhnout za jeden provaz. Pak postupně šli členové družstva hodit třemi kostkami. Tři šestky nepadly nikomu. Všem to zkazilo krásný pocit z vítězství. Klárka celý den proplakala a s Pavlem čtrnáct dní nepromluvila ani slovo.
V historii Rubikonu zlákala tato výzva asi 30 soutěžících. Notebook nevyhrál nikdo z nich.

Aktivita: Sázka na náhodu

Jedná se o hru na náhodu, ve které nerozhodují vědomosti, ani dovednosti, ale jen štěstí. A o štěstí jde v této hře především.
Každý z žáků dostane formulář, který je pod tímto textem, do kterého bude zapisovat své tipy.
Pedagog potřebuje jednu házecí kostku.
První hod: Žáci napíšou do druhého sloupce číslo od 1 do 6, které podle nich padne. Pedagog pak hodí kostkou, a pokud žák číslo uhodne, napíše si bod. Pokud číslo neuhodne – bod ztrácí a napíše si mínus bod. Takto budou probíhat hody 1 – 6. U hodů 7 – 12 žáci můžou vsázet až 2 body a u hodů 13 – 18 až 3 body. Nakonec si žáci sečtou body.
Na konci hry probíhá cílená diskuze o tom, jakou měli žáci šanci dostat se do plusu. Pedagog pokládá řadu cílených otázek - Jak by tato hra dopadla, kdybychom ji hráli podruhé? Jaká je správná taktika, jak získat, co nejvíce bodů?

	Zvolit číslo	Sázka na číslo	Výsledek / číslo	Počet bodů
1				
2				
3				
4				
5				
6				

7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
			Počet bodů celkem	

Video: Šlehačka

Pedagog rozdělí žáky do 4 skupin. Tři z nich sledují ve videu Martinu, Veroniku a Matěje. Jejich úkol je přijít na to, co měli tito hráči udělat jinak, aby zvítězili. Jedna skupina sleduje Tomáše. Ta má přijít na to, jak to Tomáš udělal, že zvítězil.

Video:
https://www.youtube.com/watch?v=W5RGL0TYSJU&list=PL05Cbb3Rq_qHDHvYMOgWupVhiXBvR0bCP&index=15

Po videu následuje diskuze ve skupinách. Poté skupiny prezentují výsledky svého sledování.

Nachytávka

Nachytávka tentokrát souvisí s videem. Pedagog postaví před žáky hru Pie Face a šlehačku ve spreji. Pak vyzve zástupce jednotlivých skupin, aby si hru zahráli a dodrželi taktiku, kterou si ve skupinách stanovili. Výsledkem této hry by mělo být poznání, že u náhodných her nelze uplatňovat žádnou taktiku, že jde štěstí, které je velmi vrtkavé.

Hry založené na náhodě

Pie Face
Člověče, nezlob se!
Kostky Dino

Nevěřte náhodě, sázejte na svoje vědomosti a dovednosti

Náhoda v běžné řeči označuje jevy, jejichž výskyt neumíme vysvětlit. Co je náhodné, nemá žádnou příčinu. Nikdo za to nemůže, nikdo to nezařídil, není to výsledkem žádné zákonitosti. Prostě se to stalo jen tak – bez důvodu. Nemá to žádnou souvislost s ničím.

Nahodilé jevy se vždycky užívaly jako jakási náhradní spravedlnost tam, kde není možné rozhodnout jinak. Tak například při rovnosti hlasů se často rozhoduje losem, losem se určuje pořadí závodníků, někdy třeba i výsledek utkání a podobně. Na pečlivě připravené náhodě s vyloučením jakéhokoli záměrného ovlivnění jsou založeny loterie, ruleta nebo některé sázky.

Rozhodování podle náhody znamená, že jedinec nemůže výsledek svého rozhodnutí nijak ovlivnit, nemá jej ve svých rukou. Jeho rozhodnutí není volbou na základě poznatků, vědomostí nebo dovedností, ale je to jen nahodilá volba/sázka, která zpravidla končí neúspěchem.

NÁMĚTY PRO PRAXI

Zapojení družiny

Organizují a koordinuje programy spojené s prevencí rizikového sázení, tj. v našem případě Rubikonu na třech úrovních:

Družina

- Deskové hry s reflexí
- Soutěž v on-line hrách zaměřených na prevenci sázení (Rubikon on-line, Klikačka)
- Borec družiny – představování různých dovednostních disciplín jako alternativu k činnostem s rizikovým charakterem. Příkladem může být soutěž Borec družiny. Tento titul získává žák, který udělá určitý počet výzev.
- Výzvy (i rozhodovací), které trvají určitý čas.

Programy ve třídách

- Herna

  Vstupní finanční částku získají žáci sázkou na své vědomosti, kdy písemně odpovídali na krátký vědomostní test. Zde si již děti mohou zkusit vsadit na své vědomosti. Podle správných odpovědí obdrží určitou část hracích peněz „Rubikoňáků“, s kterými mohou vstoupit do herny. Po dobu 60 minut se rozhodují, jakým způsobem získají, co největší obnos Rubikoňáků (dětských peněz), do které aktivity se svými sázkami půjdou.

  Hry

  1) Náhoda – hry: Pod sedm, nad sedm, Canśtop
  2) Pokus – omyl: Kuřecí olympiáda
  3) Zkušenost: Slož to, Jedlíci goblíci
  4) Vědomost: Jungolino, Tipni si
  5) Dovednost: Co-mix, stavebnice – stavba vozítka, kresba dle vzoru

  Na závěr je nutná cílená zpětná vazba reflexe

- Hledaná osoba

  Třída agentů má hodinu na to, aby podle schovaných indicií identifikovala hledanou osobu. Tím si uvědomuje důležitost informací v rozhodování.

Organizace programů v rámci školy

- Organizace postupové soutěže „Rozhodni se správně“

  Pracovnice družiny ve spolupráci s učiteli organizovaly třídní kolo. Vítězové třídního kola postoupili do školního kola za účasti cca 100 diváků. První dvě družstva postoupila do meziškolního finále s vítězi z dalších kol. To opět zorganizovaly pracovnice družiny.

  Obsah postupové soutěže rozhodni se správně:

  - Rozhodni se rychle

    Kolik splní družstvo připravených úkolů za 10 minut.
  - Postav věž

    Týmová hra na stavění věže.
  - Rozhodni se správně

    Hra pochopení rozhodovací pyramidy. 15 otázek a úkolů na jednotlivé úrovně rozhodovací pyramidy – náhoda, informace, vědomosti, dovednosti, zodpovědné rozhodování. V této části si mohou na sebe sázet.

Prázdninová činnost

- Letní činnost

  Příměstský (příškolní) tábor s celotáborovou hrou s tématem rozhodování Únik z pyramidy.

Tohle by měl být takový nápadník, co všechno družina může dělat

Tady popíšeme programy, které je možné realizovat družinou

1. Družina

Výzvy

On-line programy

2. Programy ve třídách

DĚJEPIS

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.

ZÁKLADY SPOLEČENSKÝCH VĚD

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 další kroky.

Denní rutina

Účastníci si namalují svůj běžný den od rána do večera a zjistí, kolik dělají denně rozhodnutí a jakým způsobem.

Klikačka on-line

Klikačka je on-line vědomostní hra o zákonech. Stovky otázek prověří vědomosti žáků a studentů z oblasti práva a zákonů. Hra tak pomáhá zvyšovat jejich právní vědomí. Je vhodným doplňkem hodin občanské výchovy. Stačí se připojit k internetu a Klikačka může začít.

Poznámka: chcete-li si Klikačku on-line vyzkoušet, zde máte přístupy:

Adresa: projektrubikon.cz/klikacka

Login: Účastník 1 (až Účastník 40)

Heslo: U1 (až U40)

Více informací: http://www.projektrubikon.info/cz/vyukove-url-klikacka0.html

Vsaď se

Výukový program seznamuje žáky a studenty s rozdílem mezi sázením na náhodu a sázením na vědomosti nebo dovednosti.

Žáci se prostřednictvím různých sázek, které si sami připraví, seznámí se způsoby rozhodování. Uvědomují si, v čem jsou dobří a zda si věří natolik, že by si na to vsadili. Vybírají si, koho osloví k sázce, aby měli šanci vyhrát. K tomu sbírají informace o ostatních, aby zjistili, v čem jsou dobří oni a v čem ne. Na základě vlastníhoprožitku poznávají riziko sázky, důležitost práce s informacemi a důležitost správného rozhodování. Společná cílená zpětná vazba je následně vede k poznání, že naopak zodpovědné rozhodování snižuje riziko neúspěchu a může naopak vést k úspěchu.

Velbloudí závody

Výukový program, který ve známé stejnojmenné deskové hře imituje sázky a seznamuje hráče 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 pedagogem 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.

MATEMATIKA

Tři 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. Zároveň se seznamují s pravděpodobností a tím, jakou mají v různých sázkových hrách šanci na úspěch.

Matematika může pomoci s odhalováním matematických a statistických principů sázek.

ČESKÝ JAZYK / LITERATURA

Poznej postavu

V této aktivitě se žáci seznamují s tzv. kursovými sázkami, kde nesází na sportovní zápasy, ale na vědomosti týkající se postav z knížek a filmů. Každá otázka je jinak těžká. Podle této obtížnosti je na otázky vypsaný kurs.

Žák má k dispozici 15 bodů a 10 otázek, které nemusí využít. Dopředu zná jen název knížky nebo filmu a vypsaný kurs. Pokud si žák věří, může si na své vědomosti vsadit tak, že do formuláře napíše počet bodů k otázkám, které si sám vybere. Pak pedagog přečte otázky. Poté žáci odpovědí a vyhodnotí svou úspěšnost. Při vyhodnocení je možné zvolit sčítání jako mírnou variantu, místo násobení, která je u sportovních sázek normální.

Kniha / film	Kurs	Vsadit body	Odpověď	Zisk / ztráta
Titanic	1,6	2		3,2
Boříkovy lapálie	1,1	3		3,3

Aktivita jde použít do jakéhokoliv předmětu

INFORMATIKA

Rubikon on-line

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

Rubikon on-line je určen pro 12 – 16leté žáky a studenty, 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 pedagoga při výukovém programu i pro učitele, který organizuje soutěž družstev ve třídě nebo ve škole.

Poznámka: chcete-li si Rubikon on-line vyzkoušet, zde máte přístupy:

Adresa: https://www.projektrubikon.cz/rol

Login: Účastník 1 (až Účastník 40)

Heslo: U1 (až U40)
Více informací: http://www.projektrubikon.info/cz/vyukove-url-rol268.html

Hledaná osoba
Výukový program je zaměřený na vyhledávání informací na internetu.
Žáci (jednotlivci nebo skupiny) dostávají za úkol najít pomocí indicií, které najdou na internetu, konkrétní osobu, a to v časovém intervalu. Získané indicie pak musejí pod časovým tlakem využít pro řadu rozhodnutí, která vedou ke splnění zadání.

Quest klub
Quest klub je partička kluků a holek z různých míst České republiky, kteří mají rádi hecování, zábavu a výzvy a nebojí se jít s kůží na trh v různých **nefinančních sázkách**. Je to příležitost k překonávání sám/sama sebe. **Hráči** v klubu hrají **hry**. **Hra** se skládá ze **sázky** a **questu**. Quest je úkol, který musí splnit ten hráč, který prohraje sázku. Členové Quest klub o tom natáčí vlastní videa. Ty se potom zveřejní YouTube kanále Quest klubu.

VÝTVARNÁ VÝCHOVA
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

3. Organizace programů v rámci školy

Rozhodni se správně (to je jen příklad)
Rozhodování je velmi důležitá složka našeho života, která nás provází již od raného dětství. Každý den uděláme řadu rozhodnutí a některé z nich mohou mít velký vliv na naši budoucnost.“ „Rozhodování je pro kvalitní život velmi důležité, přesto je v této dovednosti člověk samoukem. Ve škole se žáci učí češtinu, matematiku, zeměpis, dějepis a další předměty, ale jak se správně rozhodovat se učí jen minimálně. … toto jsou úvodní slova J. Jindry, autora příručky Zodpovědné rozhodování, která vychází v rámci projektu Rubikon - programu na podporu prevence sázení nezletilých. Jaké je rozhodování v reálném i on-line světě, si vyzkoušeli žáci 7. - 9. tříd ZŠ Žebrák, kteří se od února letošního roku zapojili do tohoto projektu. Na vlastní kůži si vyzkoušeli, na základě čeho se můžeme rozhodovat a kam až může dojít naše rozhodnutí. Vedle on-line Rubikonu, hledané osoby a přežití v poušti bylo velkým zážitkem interaktivní divadelní představení Patrik, příběh 15letého kluka, který propadl on-line sázení. Silný příběh byl umocněn spoluprací se žáky, kteří pod vedením herců zasahovali do děje, sami v druhé části programu hráli role hlavních postav a ovlivňovali jejich rozhodování tak, aby odvrátili Patrikův pád. A jak to viděla jedna ze zúčastněných?
„28. 4. jsme se s dalšími žáky z jiných tříd zúčastnili divadla v rámci projektu RUBIKON, které se týkalo kursového sázení na internetu. Mělo nám to ukázat, jaké to je být závislí na on-line sázení. Mohli jsme se vcítit do dané osoby tak, že jsme zasahovali do děje pomocí tlesknutí a zvednutí ruky. Nejdříve nám představení do určitého bodu zahráli, abychom si mohli promyslet, co můžeme změnit k lepšímu. Bylo to velmi zážívné, zábavné, poučné a odradilo nás to před nezodpovědným sázením.

4. Letní činnost

Všechny uvedené aktivity lze stáhnout na www.projektrubikon.info

INFORMACE O RIZICÍCH SÁZENÍ

Tohle je takový servis informací, které je dobré k tématu mít a případně dát na nástěnku

SÁZENÍ MLADISTVÝCH, PŘEDEVŠÍM NA INTERNETU, MŮŽE BÝT ZÁVAŽNÝ PROBLÉM

V České republice je ze zákona zakázáno sázet na sportovní utkání mladistvým do 18ti let, ať již v kamenných sázkových kancelářích nebo na Internetu. O této věkové hranici ví 88% žáků a studentů. Nicméně zkušenosti s kursovými sázkami a on-line hraním mají už žáci základních škol i studenti středních škol.

Výroční zpráva o hazardním hraní v České republice za rok 2019 říká, že:

4,3 % chlapců a 1,2 % dívek (ZŠ, GYM, SŠ) sází kursové sázky v kamenných sázkových kancelářích

a

7,3 % chlapců a 1,2 % dívek (ZŠ, GYM, SŠ) sází kursové sázky na internetu

To podporuje dotazníkové šetření Rubikonu, kde jsme se zeptali učitelů na tuto otázku: Víte s jistotou o některém ze svých žáků, že pravidelně sází na sportovní výsledky?

a) Ano	11,1 %
b) Ne	88,9 %

NEROZHODUJME ZA NAŠE DĚTI, DEJME JIM ŠANCI ROZHODOVAT SE ZA SEBE

Celá řada rodičů a bohužel i pedagogů rozhoduje o svých dětech a rozhoduje za ně; rodiče zpravidla v těch zásadních rozhodnutích a pedagogové v těch rutinních rozhodnutích.

Podle dotazníkového šetření, které proběhlo v rámci preventivního programu Rubikon si žáci a studenti myslí, že za ně rozhodují dospělí v 62,1%. To podporuje názor dospělých, kteří si myslí, že za ně rozhodují v 69,2%

Většina dětí si myslí, že dospělí za ně rozhodují v příliš velké míře.

Rozhodně ano	13,0 %
Spíše ano	49,1 %
Spíše ne	31,9 %
Rozhodně ne	5,9 %

Většina dospělých si myslí, že rodiče a učitelé za žáky a studenty rozhodují v příliš velké míře.

Rozhodně ano	14,8 %
Spíše ano	54,3 %
Spíše ne	27,2 %
Rozhodně ne	3,7 %

Příklad si v tomto případě můžeme brát z přístupu rodičů z jiných zemí. Například japonští rodiče se snaží, aby se jejich děti staly co nejdříve nezávislými. Pomocí povzbuzování vedou své děti k tomu, aby se co nejdříve osamostatnily a naučily se řídit svůj vlastní život. Není tu proto žádnou výjimkou, že zde potkáte třeba pětileté děti, které jedou samy metrem nebo autobusem. Také se často procházejí po městě bez

rodičů. Může nám to připadat možná trochu děsivé, ale zároveň je třeba si uvědomit, že v důsledku této výchovy je v Japonsku velice nízká kriminalita.
Jiný přístup k výchově mají francouzští rodiče, kteří berou své děti jako rovnocenné partnery. Dodávají jim kuráž, nechávají jim prostor pro vlastní rozhodování, což vede k tomu, že tyto děti jsou mnohem dříve zralejší a vyspělejší.
Možná by stálo za to si vzít tyto příklady k srdci a vzpomenout si na ně, až zas budeme chtít rozhodovat za své děti. Nechme je, aby se co nejdříve naučily rozhodovat se samy za sebe. Dohlížejme na ně, raďme jim a pomáhejme, ale nerozhodujme za ně. Jenom tak z nich vyrostou samostatné bytosti, které se dokážou dobře uplatnit na své životní cestě.

6 ŽÁKŮ A STUDENTŮ Z 10ti HRÁLO NĚJAKOU HRU O PENÍZE

61% žáků a studentů ve věku 12 – 16 let odpovědělo v dotazníkovém šetření, že už hrálo někdy nějakou hru o peníze.
50,5% žáků a studentů uvedlo, že si koupilo stírací los.
31,4% žáků a studentů se vsadilo s kamarády, že něco udělají nebo dokážou
26,5% žáků a studentů hrálo o peníze karty. Mezi nejčastěji uváděnou hrou je Poker.
21,5% žáků a studentů hrálo o peníze nějakou hru. Zde respondenti uváděli kostky, Monopoly a další hry, mezi kterými je i klasická hra Člověče nezlob se.
5,9% žáků a studentů uvedlo, že vsadilo tiket na sportovní výsledky. K tomu uvádí, že šlo o rodinné sázení na hokej, dále na atletiku, sport všeobecně a sportovní zápasy.
5,3% žáků a studentů si vsadilo na nějakou z číselných loterií.
13,9% žáků a studentů hrálo o peníze nějakou jinou hru. Převážně se jedná o hry na Internetu. Nejčastěji byly uváděny tyto tři hry: World Champion of Brawl Stars, turnaj v League of Legends, Fornite. Další hry: Grand Theft Auto, Turnaje ve video hrách, Turnaj v E-Sportu (world cupy), Minecraft skiny, Pro gaming cs:go, Soutěž na internetu, Brawlhalla, internetovou hru Rondo, Rocket League a Drakensang.

Dotazníkové šetření uspořádal preventivní projekt Rubikon, který učí žáky a studenty principům zodpovědného rozhodování a poukazuje na rizika sázení mladistvých. Na otázky odpovědělo 1215 žáků a studentů.

Z dotazníkového šetření pro učitele

Považujete účast nezletilých na sportovním sázení (v sázkových kancelářích i na Internetu) za vážný společenský problém?

a) Určitě ano	45,7 %
b) Spíše ano	24,7 %
c) Spíše ne	27,2 %
d) Určitě ne	2,5 %

Který z následujících způsobů považujete Vy osobně za nejúčinnější, aby nezletilí nesázeli na sportovní výsledky?

a) Osvěta mezi žáky v rámci některého vyučovacího předmětu	9,9 %
b) Osvěta mezi žáky podobnou formou, jako je Rubikon	37,0 %
c) Osvěta mezi širokou veřejností	22,2 %
d) Větší odpovědnost sázkových kanceláří v zabránění přístupu	19,8 %

nezletilých k sázení	
e) Nevěřím, že by bylo možné sázení mladistvých omezit	3,7 %
f) Jiná odpověď - napište – Osvěta mezi rodiči, znám příklad, kdy dítě sází na sportovní výsledky pod ,"rouškou" rodičů zejména otce – Možná by byla dobrá kombinace Rubikon pro rodiče a děti – Větší důraz na výuku finanční gramotnosti – Osvěta o tom, jak sázkové kanceláře a výherní automaty fungují. Ideálně hravou formou (podobnou Rubikonu) – Pouze izolovaná aktivita typu soutěž nebo osvěta ve škole nestačí. Chce to součinnost osvěty, legislativy, sankcí, internetové bezpečnosti – Komunikace v rodině a kladný vzor rodičů – Rodiče by o nebezpečí sázení měli s dětmi mluvit – Výchovou z rodiny – Všechno dohromady	7,4 %

PORADNA

OTÁZKY A ODPOVĚDI

Otázka: *Kam se můžu obrátit o pomoc v souvislosti se sázením?*

Je spousta míst, kam se můžete obrátit, ať už máte problémy sami, anebo chcete pomoci někomu jinému.

Doporučujeme

Klinika adiktologie: www.adiktologie.cz

Dětská a dorostová adiktologie: www.dada-info.cz.

NEPROHRAJSE: www.neprohraj.se

Otázka: *Jak poznám, že má žák nebo student problémy se sázením?*

To nelze určit jednoznačně, ale takové hlavní znaky jsou tyto:
Půjčování si peněz, zhoršené známky ve škole, zanedbávání koníčků, přestává se stýkat a komunikovat s kamarády, roztěkanost a určitý stres.

Otázka: *Co když závislý žák nebo student říká, že pomoc nepotřebuje? Že je všechno v pohodě?*

Pokud závislý žák nebo student odmítá pomoc kamarádů i při přátelském popovídání, měli by kamarádi problém zkusit řešit.

- Být k němu tvrdí, nepodporovat jej v sázení. Nabídnout mu jinou formu společného vyžití.
- Říct mu, že pokud on sám s tím do 14 dnů něco neudělá, tak řeknou jeho rodičům (případně oblíbené učitelce nebo ideálně školnímu metodikovi prevence), že má Patrik problém. Rozhodně nejde o žalování - snažíme se přece kamarádovi pomoct. Pokud se ale stydíme, můžeme vždycky zavolat Dada – info, kde nám poradí jak postupovat.
- Mluvit s ním o tom, vysvětlit mu, že sportu nerozumí tak, jak si myslí. Vysvětlit, že spíše sází na náhodu.
- Mohou se s ním i přestat bavit, protože se nechtějí dívat na to, jak se ničí

Otázka: Co by měl udělat mladistvý sázkař?

- Měl by si uvědomit, že tím, co dělá, porušuje zákon ČR. Sportovní sázení je v České republice do 18 let zakázáno. Měl by si na internetu přečíst, jaké jsou důsledky toho, když někdo jedná protizákonně.
- Napsat si na papír, co se za poslední dobu u nich doma a ve škole změnilo k horšímu.
- Napsat si na papír, co mu sázení přineslo a co mu ale i vzalo.
- Obrátit se na nějakého dospělého člověka - starší příbuzný, soused, učitel, vedoucí kroužku (rodiče ve většině případů nejsou tím prvním, na koho by se měl obrátit).
- Je-li toho schopen, více přemýšlet o důsledcích svých rozhodnutí a o tom, co může jeho rozhodnutí způsobit.

Otázka: Jaká je role rodičů?

- Chtít mu pomoci - nevyčítat, nekritizovat, neponižovat, hledat cestu pomoci.
- Řešit s potomkem situaci, mluvit s ním o tom.
- Odstavit jej smysluplně od peněz.
- Vrátit jej k jeho koníčkům, vyplnit volný čas aktivitami, které by ho bavily.
- Zavolat na rodičovskou linku bezpečí.
- Řešit situaci za pomoci adiktologa.

Otázka: Jak mohou v tomto případě pomoci spolužáci?

- Říci o jeho problému se sportovním sázením třídnímu učiteli nebo školnímu metodikovi prevence.
- Nepodporovat jej v sázení, a nedělat ze sázení senzaci, být spíše k tomu apatický.
- Naopak jej podporovat v učení, aby se vrátil na bývalou úroveň.
- Vzít téma sportovního sázení na třídnickou hodinu nebo poprosit metodika prevence, aby přišel na jejich třídnickou hodinu.
- Poprosit učitele, aby o tomto tématu mluvil, např. v hodinách občanské výchovy.
- Vytvořit školní nástěnku ve třídě, dát tam informace o závislosti, o rizikách sázení atd.

Otázka: Jak mají v tom případě postupovat učitelé

- Mluví o tom s celou třídou.
- Poradit se s školním preventistou (metodikem, adiktologem, psychologem) a domluvit žákovi konzultace.
- Domluví se s žákem, že bude situaci řešit s rodiči, a pomůže mu to vykomunikovat.
- Poradí se s adiktologem, případně ho pozve do školy.
- Zařadí prevenci sázení (dovednost správného rozhodování) do třídnických hodin, případně do výuky.

PORADNA

Sázení mladistvých může být **závažným problémem,** před kterým nesmíme zavírat oči. Cílem v prevenci rizikového sázení musí být to, aby mladí lidé nepřešli svůj pomyslný Rubikon, což je místo odkud není návratu, anebo tento návrat bývá velmi složitý.

Co můžeme dělat pro to, abychom se vyhnuli narůstání počtu lidí závislých na on-line sázení:

Co mohou dělat žáci a studenti?

Zejména hrát si pro radost, najít si svého koníčka a tomu se věnovat. Hecovat se s ostatními, dávat si nachytávky, hrát deskové a jiné sázkové hry, kde nejde o peníze, ale o zábavu. Jedná se například o vědomostní hru Tipni si nebo Velbloudí závody... Uvědomovat si rizika sázení a závislostí, učit se zodpovědnému rozhodování. Být vybaven takovými zkušenostmi, vědomostmi a dovednostmi, které v dospělosti minimalizují možnou závislost na sázení.

Co může dělat škola?

Zasadit preventivní programy a soutěže typu Rubikon do rámce výchovy ke zdravému způsobu života. Propojit je s tématem finanční gramotnosti. Pracovat s žáky a studenty pomocí osobnostní a sociální výchovy. Vytvořit ve škole takovou atmosféru bezpečí, ve které se nebudou žáci bát obrátit se na učitele s žádostí o pomoc. Učitelé budou schopni pomoci. Může také prosazovat zákaz jakýchkoliv hazardních her ve školní budově a jejím blízkém okolí.

Co mohou dělat učitelé?

Zařadit do své práce s žáky a studenty interaktivní způsoby výuky, při kterých se žáci učí sociálním dovednostem. V našem případě jde o informování o rizicích sázení, dovednosti se správně rozhodovat, naučit děti rozpoznat sázení na náhodu a vyvarovat se mu, posilovat jejich sebedůvěru. Vedle toho realizovat nácvik odmítání, seznamovat žáky a studenty s mýty ohledně sázení, mít informace, kde hledat pomoc pro různé problémy atd.

Co mohou dělat rodiče?

Rodiče mají nejdůležitější vliv na utváření postojů svých dětí. Sami nehrají o peníze a také nepřispívají na hraní. Naopak učí své děti pracovat s penězi. Posilují zdravé sebevědomí dětí. Dokážou si získat si plnou nebo alespoň částečnou důvěru dítěte, umí naslouchat svým dětem, věnují jim svůj čas, posilují jejich vazbu na rodinu. Předchází nudě, podporují kvalitní zájmy a záliby. Získávají si dostatek informací o problému s dítětem, zasvěceně hovoří a otevřeně deklarují svůj postoj k dané problematice. Nedávají přístupy k hráčskému účtu. Stanovují a důsledně prosazují zdravá pravidla, za porušení pravidel by měly následovat adekvátní sankce (např. při hraní o peníze zkrácení kapesného). Vnáší do finančního hospodaření dítěte pořádek, nedávají mu větší finanční částky (finanční výchova). Při pocitu, že problém narůstá, se nebojí spolupráce s adiktology.

Další informace najdete zde:

https://www.adiktologie.cz/
www.dada-info.cz
www.neprohraj.se
www.projektrubikon.info

NA NÁSTĚNKU

Pro žáky :

Pro učitele:

6 ŽÁKŮ A STUDENTŮ Z 10ti HRÁLO NĚJAKOU HRU O PENÍZE

Výroční zpráva o hazardním hraní v České republice za rok 2019 říká, že:

4,3 % chlapců a 1,2 % dívek (ZŠ, GYM, SŠ) sází kursové sázky v kamenných sázkových kancelářích

a

7,3 % chlapců a 1,2 % dívek (ZŠ, GYM, SŠ) sází kursové sázky na internetu

JE ZAKÁZÁNO ÚČASTNIT SE HAZARDNÍCH HER MLADISTVÝM DO 18TI LET

Od začátku roku 2017 platí Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, který jednoznačně a správně říká, že účast osob mladších 18 let na hazardní hře je zakázána“. A je to tak dobře z několika důvodů.

Hlavní důvody proč důsledně dodržovat pro sázení spodní věkovou hranici 18 let („Desatero pro 18“):

- Vzhledem k nezralosti fyzické i psychické je u mladistvých do 18 let riziko **rychlejšího vzniku závislosti** než u dospělého.
- Pokud se závislost vytvoří, i když je odstraněna, hrozí **větší riziko recidivy** („vyléčený“ dospělý se vrátí ke starým návykům, mladistvý se nemá k čemu vrátit, neměl ještě žádné vytvořeny).
- Stres působený čekáním na výsledek a ztrátou, případně nezdravý životní styl spojený s nadměrným sázením (např. nedostatek pohybu) má vzhledem k nedozrálé nervové soustavě **hlubší a trvalejší následky** na psychické i fyzické zdraví.
- Má **více volného času** než pracující dospělý – vzhledem ke zvyšující se **dostupnosti** sázkového hraní lze snadno „zkusit štěstí“ a brzy z něj učinit hlavní aktivitu.
- Nebezpečí uvolnění sociálních vazeb – mladistvý „**nechce být dítětem a neumí být dospělým**“ – opouští své pevné rodinné vazby a hledá nové – žije v psychické nejistotě.
- Při hledání nových vazeb mezi vrstevníky hrozí nebezpečí vítězství potřeby sounáležitosti a uznání nad racionálním uvažováním – mnohdy nedokáže **odmítnout** svádění kamarádů.
- Nedostatečná zkušenost – obtížné **rozlišení rizika** (minimální procento pravděpodobnosti výhry v případě sázek na náhodu), nedostatečná **finanční gramotnost –** nezkušenost s hospodařením s penězi.
- Způsob získávání prostředků k sázení – mladistvý **nevydělává vlastní peníze**, musí si je proto nějak opatřit – riziko krádeží a jiných patologických jevů.
- Na rozdíl od návykových látek se obtížně definuje hranice škodlivosti hry – návykové látky jsou jednoznačně škodlivé, **hra obecně má svůj pozitivní efekt** – stimuluje řadu kognitivních procesů, je to přijímaný druh společenské zábavy a uvolnění.
- **Plnoletost – právní odpovědnost** za své jednání.

SÁZENÍ MLADISTVÝCH, PŘEDEVŠÍM NA INTERNETU, MŮŽE BÝT ZÁVAŽNÝ PROBLÉM

- V případě podezření, že se nezletilý žák nebo student věnuje sportovnímu sázení, by měl třídní učitel konzultovat případ se školním metodikem prevence. V případě větších problémů pak diskutovat situaci s adiktology:

  Klinika adiktologie: www.adiktologie.cz

  Dětská a dorostová adiktologie: www.dada-info.cz.

  NEPROHRAJSE: www.neprohraj.se

- Po dohodě pak informovat rodiče žáka při osobním setkání. Podporu v této situaci mohou opět poskytnout adiktologové.
- Společně pak musí najít člověka, který dal nezletilému k dispozici přístup ke svému hráčskému účtu a zamezit k němu přístup.
- Rodiče smysluplně odstaví svého potomka od peněz. Zároveň s ním hledají aktivity, které by ho zaujaly a staly se mu koníčkem.
- Podle závažnosti řeší situaci s žákem nebo studentem školní metodik prevence nebo adiktolog na pravidelných schůzkách.
- Třídní učitel se domluví se svojí třídou, jak spolužákovi pomoci.
- Třídní učitel zařazuje prevenci sázení (dovednost správného rozhodování) do třídnických hodin, případně do výuky.

Rodiče

VÍTE, ŽE:

6 ŽÁKŮ A STUDENTŮ Z 10ti HRÁLO NĚJAKOU HRU O PENÍZE

PŘESTOŽE

JE ZAKÁZÁNO ÚČASTNIT SE HAZARDNÍCH HER MLADISTVÝM DO 18TI LET

Od začátku roku 2017 platí Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, který jednoznačně a správně říká, že účast osob mladších 18 let na hazardní hře je zakázána".

NICMÉNĚ

RODIČE PODPORUJÍ SVÉ DĚTI VE SPORTOVNÍM SÁZENÍ

především otcové nevidí ve sportovním sázení žádný problém a sází za své děti, nebo jim dají přihlašovací údaje ke svému účtu. Někteří otcové učí své potomky sázkařským dovednostem.

ZABRAŇTE SVÝM DĚTEM V PŘÍSTUPU KE SPORTOVNÍMU SÁZENÍ

- Nedávejte svým dětem mladším 18ti let přihlašovací údaje k vašemu účtu

BUĎTE SVÝM DĚTEM POZITIVNÍM VZOREM
A ZAJÍMEJTE SE O NĚ

(zdroj: *PhDr. Eva Maierová, Ph.D., Mgr. Miroslav Charvát, Ph.D.: Hazardní hraní (*Rizikové chování ve školním prostředí)

- Sami hazardně nehrajte a svými penězi na hraní nepřispívejte - rodiče mají nejdůležitější vliv na utváření postojů dětí (např. otázka hodnoty peněz, seznamovat dítě adekvátním způsobem s hospodařením s penězi v rodině).
- Posilujte zdravé sebevědomí dítěte.
- Získejte si plnou nebo alespoň částečnou důvěru dítěte, naučte se naslouchat svým dětem, věnovat jim svůj čas, posilujte jejich vazbu na rodinu.
- Předcházejte nudě, podporujte kvalitní zájmy a záliby.
- Opatřete si dostatek informací a o problému s dítětem zasvěceně hovořte - otevřeně deklarujte svůj postoj k této problematice.
- Stanovte a důsledně prosazujte zdravá pravidla, za porušení pravidel by měly následovat adekvátní a předem domluvené sankce (např. při hraní krácení kapesného).
- Vneste do finančního hospodaření dítěte pořádek, nedávejte mu větší finanční částky.
- Pokud máte pocit, že problém narůstá, nebojte se spolupráce s odborníky.

Kontakty:

Klinika adiktologie: www.adiktologie.cz
Dětská a dorostová adiktologie: www.dada-info.cz.
NEPROHRAJSE: www.neprohraj.se