**Vyučovací hodiny uvádějící do soutěže**

**Co vše může být RUBIKON**

**Autor:** Mgr. Jaroslava Hánová

**Škola:** ZŠ v  Horšovském Týně, Zámecký park 3

**Pomůcky:** multimediální učebna s  interaktivní tabulí a dataprojektorem

5 sad kartiček s písmeny A, B, C, D

5 sad soutěžních otázek na téma Zákony – (předškolní kolo)

bez správných odpovědí

**Cíl:** seznámení s projektem Rubikon – posilování právního vědomí

vytvoření soutěžních družstev – spolupráce

seznámení s problematikou Zákona č.202/1990 Sb. formou soutěže družstev – nebezpečí sázení

**Postup:**

**1. Úvod:**

Připomenutí již probrané látky s tématem práva a zákonů. 2 min.

Nová soutěž 2 min.

Letos se bude konat v našem kraji soutěž s názvem **RUBIKON**. Půjde v ní o Zákon č.202/1990 Sb. **o hraní a sázení.**

**Vize projektu**:

* Posilovat právní povědomí dětí a mládeže.
* Ukázat právo jako důležitou součást našeho života, s níž se denně setkáváme.
* Představit právo nikoliv jako nástroj represe namířený proti člověku, ale jako něco užitečného, co můžeme využít při řešení každodenních problémů.
* Rozvíjet u dětí a mladistvých kompetenci k zodpovědnému chování.
* Do soutěže se zapojí 42 škol z celého kraje.
* Soutěž bude medializovaná na nástěnkách ve třídách, ve školním časopisu, v místním tisku.

Proč nese soutěž název Rubikon? 3 min.

Rozhovor: Co víte o Caesarovi? Co je Rubikon? (mezipředmětové vztahy – dějepis

**Použití Internetu**

Na stránce Wikipedia (promítnuto na interaktivní tabuli) – učitel nebo dobrý čtenář čte o řece Rubikon v severní Itálii a o jejím překročení římským císařem Caesarem v  r. 49 př. Kr.

Slovní spojení „**překročit Rubikon“** a **„kostky jsou vrženy“** spolu souvisejí, obě se vztahují k jedné události. Řeku Rubikon nikdo nesměl přejít. Byla to hranice římského státu a předalpské Galie. Kdo ji přešel, byl potrestán. Caesar ji překročil a přivodil občanskou válku.

**Rubikon, ,,překročit Rubikon“**

* symbol hranice nebo zákona, který by neměl být porušen
* symbol pro důležité rozhodnutí, které obvykle už nelze vzít zpět
* symbol pro umění se správně rozhodnout a nést za své rozhodnutí odpovědnost

**Kostky jsou vrženy**

* kostka jako symbol hry, hraní, hráčství
* symbol nezvratnosti toho, co jsme učinili
* přímá asociace k pojmu Rubikon
* kostka a její strany – různé pohledy na problematiku zákonů, respektive hraní a sázení

**2. Rozdělení žáků na pětičlenné skupiny** 5 min.

1 mluvčí, 1 velitel, 1 technický typ, 1veselý typ, 1 nápaditý typ – kdo zbývá , bude dělat pomocného asistenta učiteli. Učitel si nakreslí na tabuli tabulku hodnocení pro 4 skupiny, rozdá sady kartiček s písmeny A, B, C, D. Pak rozdá každé skupině otázky, aby žáci viděli otázky i možné odpovědi před sebou. Vlastní soutěž může začít.

**3. Soutěžení družstev – 1. kolo soutěže Rubikon – ZÁKONY** 30 min.

Učitel přečte otázku, nechá ½ min. čas na odpověď. Družstvo se poradí. Učitel oznámí konec. Odpočítá 3, 2, 1, Start a všechna družstva prostřednictvím mluvčích musí na povel zvednout kartičku se správnou odpovědí A, B, C, D. Učitel oznámí písmeno správné odpovědi, zapíše na tabuli družstvům za správnou odpověď + 1 bod, za chybnou odpověď -1 bod. Pak přečte správné znění odpovědi se zdůvodněním – **diskuse o otázce, vysvětlení.** Opakuje se – dle času 5-10x.

**4. Závěr – vyhlášení výsledků, shrnutí** 3 min.

Na závěr soutěže učitel spolu se žákovskými pomocníky spočítají body a vyhodnotí pořadí družstev. Místo darů si všichni zatleskají a postupují do dalšího kola s dosaženými body. Učitel pochválí jejich zájem a povzbudí do další práce.

**Nástěnka „Rubikon“** (dvouhodinová lekce)

**Autor:** Mgr. Dana Smolová

Mgr. Jiřina Hořejšová

**Škola:** ZŠ Sušice

**Pomůcky:** panely, na nichž bude nástěnka

barevné papíry

čtvrtky

pastelky, fixy, lepidlo, nůžky

encyklopedie

menší krabice

internet (nebo obrázek Caesara) nebo televize s videem

nakopírovaná témata

stopky

**Cíl:** uvedení do soutěže, vysvětlení pojmu Rubikon

rozvoj kreativity žáků

rozvoj dovednosti veřejného verbálního projevu

**Postup:**

**1. Nástěnka**

1. Seznámíme žáky s jejich úkolem – vytvořit netradiční nástěnku
2. Je dobré žákům říci, co všechno by na nástěnce mělo být, provedení však necháme na jejich vlastní kreativitě
3. Řízeným hovorem vytvoříme seznam objektů, které se na nástěnce vyskytnou
4. Vytvoříme hrubý náčrtek na tabuli a upravíme konečný vzhled nástěnky
5. Rozdělíme žáky do skupin, každá má vlastní úkol
6. Na nástěnce se musí objevit název soutěže, v čem spočívá význam soutěže
7. Žáci mohou vymyslet pro nástěnku další informace (co znamená slovo Rubikon, vyhlášení soutěže – proč se Rubikon jmenuje právě Rubikon, Caesarův citát – proto bereme do třídy encyklopedii, popřípadě necháme žáky pracovat s internetem)
8. Jakmile je jedna ze skupin hotová, začneme umisťovat jednotlivé části nástěnky na panel
9. V závěru hodiny necháme žáky, aby se podívali na vytvořené dílo a každá skupina představí svůj díl práce
10. Žáci sami hodnotí svou práci, ale i práci ostatních (např. „Nejvíc se mi líbí …, protože …“)
11. Učitel zhodnotí práci a umístí nástěnku na viditelné místo ve škole

*Co rozvíjíme?*

1. Kreativita (žáci musí sami vytvořit návrh nástěnky a pak ji zrealizovat)
2. Představivost (tvorba návrhu, uspořádání nástěnky)
3. Komunikace (ve skupině při práci, ale i při závěrečném zhodnocení práce)
4. Asertivita (prosazení vlastního návrhu)
5. Schopnost kompromisu (můj návrh nebyl přijat)
6. Schopnost sebehodnocení a hodnocení (závěrečná fáze)
7. Naslouchání (nápad druhého vyslechnu a doplním, podnítil mou fantazii, jsem schopen reakce)

**2. Projev**

1. Žáky motivujeme puštěním videa s projevem jakéhokoliv státníka (prezident, apod., důležité je, aby jej žáci znali, vhodné je například video z předávání Oscarů nebo Českých Lvů – tam můžeme hovořit o částečně nepřipraveném projevu, který je pro naše účely vhodný)
2. Pak rozvineme debatu o tom, jaký rozdíl vidí žáci mezi projevem připraveným a nepřipraveným
3. Rozdělíme žáky do skupin po 4 a rozdáme jim nakopírovaná témata
4. Dáme jim možnost volby – každá skupina si vybere 3 témata, která zpracuje
5. Odstartujeme časový limit 5 minut
6. Pak vyzveme někoho ze skupiny, aby hovořil
7. Poté shrneme poznatky – možné zapisovat na tabuli
8. V závěru zhodnotíme, jak hodina probíhala, jak se žáci cítili, proč jsme s nimi cvičení dělali

*Co rozvíjíme?*

1. Komunikace ve skupině
2. Asertivita (vlastní názor)
3. Schopnost naslouchat druhému
4. Schopnost kompromisu
5. Umění vyjádřit se, vhodné formulace slov apod.
6. Veřejné vystupování (boj s trémou)

**Průvodce Rubikonem** (vícehodinová lekce)

**Autor:** Mgr. Robert Hendrich

**Škola:** ZŠML Plzeň

**Cíl:** příprava žáků (soutěžících) ke školnímu kolu postupové soutěže

seznámit žáky s pravidly soutěže a s jednotlivými soutěžními koly

základy spolupráce v soutěžních skupinách

**Pomůcky:** instruktážní DVD Rubikon

balicí papír, fixy

výtvarný materiál

**Postup:**

**1. Úvod do soutěže**

1. instruktážní DVD – samotný úvod soutěže, její propagace, internetové stránky a odkazy
2. povědomí žáků o zákazu hráčství a gamblerství mladistvých a dětí do 18 let – formou skupinové práce (archy balícího papíru, na které žáci psali/malovali činnosti, které jsou mladistvým a dětem do 18 let zákonem zakázány)
3. vyhodnocení a doplnění – na každém archu se objeví činnosti, které vyplývají ze soutěže Rubikon (automaty, rulety, riskování, …)
4. dialog na jednotlivé činnosti (proč je nebezpečné riskovat, nevýhody, rizika, výhody, apod.)
5. příklady z praxe samotných žáků (situace, kdy žáci sami riskovali a kdy se jim to vyplatilo, kdy nikoli)

**2. Nápady**

1. plynule přejít na předmět ART (výtvarná výchova) – možnost znázornění situací, které by vycházely z podstaty soutěže
2. seznámení s jednotlivými soutěžními koly
3. diskuse nad možným pojetím soutěže v našich školních podmínkách (nápady, dobré příklady, prostorové rozmístění, …)

**3. Rozdělení rolí**

1. výběr poroty
2. rozdělení jednotlivých funkcí (moderátor, zapisovatel, uvaděč, apod.) – poskytnout dětem čas na rozmyšlenou (1 týden)
3. vytvoření soutěžních týmů (učitel poradí, ovšem samotný výběr je především na žácích sedmého ročníku)
4. dotazy (ceny, barvy, termíny, …)