

Princip Rubikonu a jeho význam pro etickou výchovu

David Jung

Motto:

1. *Současné děti hodně využívají internet, počítač a hrají počítačové hry. My nechceme diskutovat o tom, jestli je to dobře nebo špatně, prostě to bereme jako fakt.*
2. *Snažíme se tento zájem dětí podchytit, využít jej pozitivně a dát do rukou učitele jako nástroj výchovného působení, aby mohl žáky směřovat ku prospěchu nejen jich samotných, ale celé společnosti.*

Systém Rubikon během pilotního ověření přinesl překvapivé výsledky. Zvýšil motivaci žáků k výuce, přispěl ke zlepšení **chování** žáků a také ke zlepšení vztahů ve třídě.

Žáci nelibě nesli, že jsem jim přepsala do Rubikonu všechny poznámky a pochvaly z kázeňského sešitu. V obou třídách následně výrazně ubylo zápisů v kázeňském sešitě.

Mgr. Ladislava Čermáková, učitelka ZŠ Smiřice

Mezi odborníky i laiky panuje všeobecná shoda, že by se s výchovou žáků mělo „něco“ dělat. Rubikon patří k těm málo projektům, které se primárně zaměřují na utváření **mrvní stránky osobnosti žáka**. Nemoralizuje, ale staví před žáky úkoly problémově, a vychází vstříc zálibě dětí pracovat s počítačem. Metodika projektu je přitom uplatnitelná při výuce jakéhokoliv předmětu.

PhDr. Pavel Vacek, PhD., vedoucí katedry pedagogiky PedF UHK

„Několik desetiletí se v našem školství rozvíjely téměř všechny typy inteligence, ale poněkud se zapomnělo na inteligenci sociální. Přitom ji potřebujeme v každodenním životě zejména v mezilidských vztazích, ale i v rámci sebepoznání, sebeovládání, sebeúcty. Systém Rubikon svým zaměřením nabízí škole zcela novou pomůcku přispívající k posilování tohoto typu inteligence.“

PhDr. Eva Švarcová, PhD., vedoucí kabinetu Etické výchovy PedF UHK

Význam a smysl Rubikonu pro etickou výchovu

Rubikon byl vytvořen za účelem vychovávat mladou generaci. Přestože k jeho realizaci je nezbytné využívání výpočetní techniky, Rubikon paradoxně vede žáky k umění žít bez jakýchkoliv technických vymožeností dnešní doby, učí je zpočátku žít bez velkého materiálního zabezpečení, pouze s minimem nutným k přežití.

Vede žáky k zodpovědnému chování a jednání, k umění žít ve společenství ostatních, k umění se dohodnout, spolupracovat, těšit se z úspěchů svých i z úspěchů ostatních. Učí žáky, jaké chování a jednání vede člověka k úspěchu, ke spokojenosti a zároveň, že špatné chování a nemorální rozhodování s sebou přináší důsledky, které znepríjemní život nejen jemu samému, ale může negativně ovlivnit i vývoj v celé „obci“. K těmto závěrům děti postupně dojdou samy v průběhu života ve virtuálním světě, který si samy společně vytvářejí a žijí v něm podle pravidel, na nichž se sami dohodnou.

Nezastupitelnou úlohu v tomto systému má učitel. Bez jeho účasti by plnění hlavního záměru Rubikonu nemohlo být uskutečněno. Učitel sleduje dění v prostředí Rubikonu a je svědkem chování žáků. Díky tomu může vzniklé situace společně se všemi dětmi rozebírat, hodnotit a vyvozovat závěry (především) mimo virtuální prostředí, třeba v běžných vyučovacích hodinách. Za své „opravdové“ **čestné chování** (ne za kladné chování účelově vynaložené s cílem nasbírat „kladné body“) je každý účastník virtuálního života kladně hodnocen a odměňován. To platí i naopak. Celý proces, který může trvat i několik let, je završen slavnostním ceremoniálem předávání prstenů Rytířů Rubikonu.

Prsten rytíře proto, že po celou dobu výchovného působení na žáky jsou připomínány rytířské ctnosti, jako jsou čest, pravda a soucit. Žáci jsou seznámeni s dnes již opomíjenou skutečností, že rytířem se v minulosti mohl stát pouze ten, kdo se podle rytířských zásad choval.

Toto předání již na některých školách proběhlo a zúčastnili se ho starostové měst, ředitelé škol i širší veřejnost z řad rodičů, spolužáků a učitelů, atp. Chceme, aby si děti tento zážitek pamatovaly celý život (nejen ty odměněné), aby viděly, jakých vlastností si společnost váží a jaké chování preferuje.

Při tomto ceremonálu řídící učitel (= učitel, který řídí systém Rubikon v dané třídě – obvykle třídní učitel) zdůvodní odměnění jednotlivých žáků za příkladné chování ve virtuálním světě, i ve světě skutečném (což nelze od sebe oddělovat). Tito Rytíři Rubikonu se stávají skutečnými **kladnými vzory** pro své spolužáky i pro žáky nižších ročníků.

Rubikon není v žádném případě počítačová hra. Vše, co zde člověk udělá a prožije, formuje jeho další život úplně stejně jako v životě skutečném. Pokud žák udělá chybné rozhodnutí ve virtuálním světě, na „vlastní kůži“ zažije jeho důsledek, a může si toto ponaučení odnést do skutečného života.

Počítače zde využíváme proto, že dnešní mladá generace je již s nimi, bohužel, neoddělitelně spjata. Využíváme pouze přirozený zájem mladé generace o technologie, kterým někteří věnují nezdravě mnoho času. Je nám všem jasné, že zakazováním vysedávání u počítačů bychom dosáhli pravého opaku. Snad se nám díky Rubikonu podaří alespoň částečně omezit čas žáků neužitečně trávený u některých bezduchých počítačových her nebo na Facebooku.

Jak Rubikon funguje?

Rubikon je zjednodušený model reálného života ve virtuální realitě. Každý z žáků má jednu postavu (tzv. avatara) a domeček na ostrově třídy. Avatar má jeden život. Musí si jej chránit. Postava musí tak jako v reálném životě jíst, spát a může se i bavit.

Prostředky na život v Rubikonu získávají žáci od svých učitelů za plnění školních povinností. Znamky postavám přináší (nejen) finanční prostředky, které využijí ve virtuálním obchodě.

O věcech, které se budou týkat všech (třeba název obce), žáci rozhodují společně a hlasují o nich. Finanční prostředky na společné aktivity skládají na radnici.

Chování žáka ve třídě i v Rubikonu hodnotí učitelé a dávají do systému pochvaly a poznámky, které mají vliv na čest a důvěryhodnost postavy v Rubikonu. Tyto vlastnosti jsou znázorněny „aurou“ postavy.

Někteří žáci mohou být učitelem v systému Rubikon na základě svého chování povýšení do rytířského stavu. Pokud si titul díky svému **správnému chování** žák udrží až do konce, získá slavnostně stříbrný prsten Rytíře Rubikonu.

Pro koho je Rubikon určen?

Na základě zkušeností z pilotního projektu se ukazuje, že Rubikon lze použít od šesté do osmé třídy. Optimální je začít s Rubikonem v šesté třídě ZŠ nebo primě víceletého gymnázia. Při pokračování z nižších ročníků lze Rubikon používat pro **etickou výchovu** i v osmé třídě. Naopak jako prvotní nasazení tohoto systému v osmé či deváté třídě se příliš neosvědčilo. Na některých školách uvažují o používání Rubikonu již od pátých tříd, především pro motivaci dětí k výuce.

Slovo autora k žákům (výňatek z textu)

... Tak jako je to v životě, má i vaše postava svoji čest a důvěryhodnost (kredit). Tyto vlastnosti znamenají, jak se na nás dívají ostatní lidé a jak nás hodnotí na základě našeho jednání při různých životních situacích. Jestli umím

doдрžet slovo, které jsem dal kamarádovi, jestli jsem ohleduplný a pomáhám ostatním, když moji pomoc potřebují. Také jestli doдрžuji dohodnutá pravidla, platím svoje dluhy apod.

Toto a mnoho jiných vašich aktivit budou hodnotit vaši učitelé a budou vám dávat do hry pochvaly a poznámky, které budou mít vliv na čest a kredit (tzn. důvěryhodnost) vaší postavy ve hře. Tyto vlastnosti jsou znázorněny aurou vaší postavy. Aura znamená latinsky vánek a v přeneseném smyslu je to jakési vyzařování světla do okolí. Podle toho, jak na své okolí působíte (nejen v Rubikonu, ale i ve svém reálném školním i mimoškolním životě), bude vaše postava vyzařovat buď špatné světlo, které je symbolizováno červenou barvou, nebo dobré světlo, které představuje barva modrá. Podle vaší aury se k vám bude chovat i prostředí hry Rubikon – například obchod v obci nemusí být ochotný obchodovat s lidmi s nízkým kreditem (červenou aurou) apod. Proto byste se měli snažit (nejen v Rubikonu) žít tak, abyste byli lidmi ve vašem okolí vnímáni jako dobří, čestní lidé, kteří doдрžují „rytířské zásady“.

Do rytířského stavu byl v minulosti povýšen člověk, který projevil své mimořádné kvality, odvahu, čest, obhajoval pravdu, dokázal projevít soucit k lidem ve svém okolí, kteří byli v nouzi, a dokázal jim pomoci. (Anglická královna tuto tradici doдрžuje i v současnosti a každoročně do rytířského stavu povyšuje ty, kteří vykonali něco mimořádného pro své spoluobčany a pro Anglii.)

Rytíř o svůj titul mohl kdykoliv přijít, pokud se nadále neřídil rytířskými zásadami. Ovšem pokud jej měl, získal velké výhody, i materiální. I vy můžete být vaším učitelem ve hře Rubikon povýšeni do rytířského stavu, pokud budete žít tak, abyste vašemu učiteli k tomuto povýšení dali důvod. Tento titul není nárokový, nestanete se rytířem po splnění nějakého počtu úkolů. Toto povýšení záleží jen na rozhodnutí vašeho učitele a ten bude povyšovat pouze ty nejlepší z vás.

Ale pozor, stejně jako v minulosti můžete o svůj titul rozhodnutím vašeho učitele přijít, pokud přestanete doдрžovat rytířské zásady. Jestliže si však rytířský titul díky svému správnému chování udržíte, získáte nejen velké výhody ve hře (velkou měsíční rentu apod.), ale po skončení hry budete slavnostně pasováni na rytíře a získáte navždy **prsten Rytíře Rubikonu**.

Je zřejmé, že do rytířského stavu nemůže být povýšen nikdo bez cti a důvěryhodnosti, tedy nikdo se špatnou aurou. Dejte si na to obzvlášť velký pozor. Stejně jako v životě se důvěra a čest lehce ztrácí, ale obtížně získává zpět. Přeji vám, abyste se dokázali vždy správně rozhodnout a abyste žili rytířským způsobem celý váš život.