

5 Obsah

	Motto	2
1	Předmluva	3
2	Princip systému Rubikon a metodika použití	4
2.1	Základní cíle a prostředky	4
2.1.1	Cíl projektu Rubikon:	4
2.1.2	Prostředky a metody:	4
2.1.3	Co je Rubikon?	5
2.1.4	Rubikon není jen o penězích	5
2.1.5	Odkaz na myšlenky Komenského	5
2.2	Obecná metodika pro učitele	6
2.2.1	Role učitele	6
2.2.2	Jak s Rubikonem nakládat – metodické pokyny	6
2.2.3	Etické scénáře	12
2.2.4	Možnosti ovlivňování žáka/avatara	12
2.3	Metodické pokyny pro hodnocení žáků v Rubikonu (práce se známkami, odměnami a poznámkami)	13
2.3.1	Hodnocení prospěchu	13
2.3.2	Poznámky a pochvaly	15
2.3.3	Hodnocení chování žáka	16
2.3.4	Kdy používat poznámky v Rubikonu	17
2.3.5	Odměny pro žáky	17
2.3.6	Co není za peníze?	17
2.3.7	Oživení avatara	17
3	Implementace systému Rubikon do školního prostředí	19
3.1	Zařazení do výuky (rozvrhu)	19
3.2	Počáteční import dat do systému	19
3.3	Seznámení učitelů se systémem	19
3.4	Školení pro řídící učitele	20
3.5	Seznámení žáků a rodičů se systémem Rubikon	20
3.6	Technické požadavky (připojení na internet, HW počítačů, vybavení počítačové učebny)	20
3.6.1	Instalace	20
3.6.2	Nároky na PC pro instalaci žákovského prostředí	21
3.6.3	Parametry učebny	21
3.6.4	Firewall	21
3.6.5	Registrace	21
3.6.6	Spuštění	22

Obsah

3.7	Technická podpora – telefonická hot-line	22
3.8	Zahájení výuky ve třídě	22
3.8.1	První kroky, které je třeba udělat	22
3.8.2	Co se potřebují žáci naučit, aby mohli v obci fungovat?	23
3.9	Doporučený harmonogram nasazení Rubikonu ve třídě	24
3.10	Běžný provoz Rubikonu ve škole	24
3.11	Závěrečné ukončení Rubikonu a pasování na rytíře	25
4	Přílohy	26
4.1	Zkušenosti z pilotního běhu	26
4.1.1	Tematické plány – ukázka 1	26
4.1.2	Tematické plány – ukázka 2	27
4.1.3	Některé postřehy a zkušenosti z pilotních škol	28
4.1.4	Povyšování na rytíře	30
4.1.5	Co ukázaly dotazníky	33
4.2	Domácí slohová práce Terezy Gregorové ze 7. A	35
4.3	Etické scénáře (Pavel Vacek)	36
4.3.1	NÁZEV OBCE	36
4.3.2	ZÁKONY OBCE	37
4.3.3	LOUPEŽ A CIZINEC	39
4.3.4	POTOPA	42
4.3.5	NEMOC - ÚRAZ	45
4.3.6	VOLBA STAROSTY	46
4.3.7	KŮROVEC	47
4.3.8	EXPEDICE A STAVĚNÍ MOSTU	48
4.4	Návod pro webovou administraci	49
4.4.1	Odměny	49
4.4.2	Známky	50
4.4.3	Pochvaly a poznámky	50
4.4.4	Zprávy	51
4.4.5	Scénáře	52
4.5	Technická pomoc Rubikonu	52
4.6	Možnosti importu tříd a učitelů do systému Rubikon	53
1.	Importér ze systému Bakaláři	53
2.	Import pomocí obecného XML souboru	54
3.	Manuální vkládání tříd, žáků a úvazků v administraci	54
4.6.1	Ovládání avatara (klávesové zkratky)	54
4.7	Manuál - vlastnosti virtuálního prostředí a jeho ovládání	55
4.7.1	Prostředky pro činnost v systému Rubikon	55
4.7.2	Chození	55
4.7.3	Běhání	55

4.7.4	Kopání	55
4.7.5	Energie	55
4.7.6	Zdraví	56
4.7.7	Indikátor bolesti	56
4.7.8	Bdělost	56
4.7.9	Kondice	56
4.7.10	Najedenost	56
4.7.11	Domy	56
4.7.12	Obchody	56
4.7.13	Inventář	57
4.7.14	Voda	57
4.7.15	Oheň	57
4.7.16	Chat	57
4.7.17	Informační panel	57
4.7.18	Radnice	57
4.7.19	Obchodování	58
4.7.20	Interakce s prostředím	58
4.7.21	Úřední deska	58
4.7.22	Scénáře	58
4.8	Tutoriál k žákovskému prostředí	59
4.8.1	Stojíš ve vesničce. Najdi obchod, radnici.	59
4.8.2	Nyní najdi svůj dům.	59
4.8.3	Máš dům. Běž se do něho podívat a na infopanelu si přečti nějaké informace. Pak se vrať zase zpátky před dům.	59
4.8.4	Při stěhování a zjišťování informací ti zřejmě dost vyhládlo, proto by bylo dobré něco pojíst. Zamkni dům a pokus se najít obchod, kde si koupíš něco k jídlu.	60
4.8.5	Nyní se konečně najez.	60
4.8.6	Teď jsi pěkně najedený/á a nastává čas vylepšit si svůj dům. V obchodě si kup barvu a jdi natřít střechu svého domu.	61
4.8.7	Kup si do domu skříň.	61
4.8.8	Pořid' si pozemek.	61
4.8.9	Máš rád zahradničení? Pořid' si pole a vypěstuj si vlastní zeleninu.	61
4.8.10	Aby ti nebylo ve vesnici smutno, najdi si nějaké kamarády a popovídej si s nimi.	62
4.8.11	Poté co jsi našel kamaráda a popovídal sis s ním, můžeš zjistit, zda neprodává něco, co by se ti hodilo.	62
4.8.12	Nyní bys měl i ty nabídnout něco, co by si od tebe ostatní mohli koupit.	62
4.8.13	Pokud sis nakoupil, co jsi potřeboval, vydej se s věcmi domů, kde je uložíš.	63
4.8.14	Máš spoustu volného času? Pojd' si zarybařit.	63
4.8.15	Teď už víš, jak se v této vesničce chovat. Vybav si svůj dům, najdi si kamarády a žij podle svého nejlepšího vědomí a svědomí...	63

Obsah

4.9	Popis žákovského systému (parametry a funkčnost)	63
4.9.1	Svět	63
4.9.2	Chůze	63
4.9.3	Běh	63
4.9.4	Spánek	63
4.9.5	Kopání	64
4.9.6	Obchodování	64
4.9.7	Fyzika	64
4.9.8	Zdraví	64
4.9.9	Energie	64
4.9.10	Bdělost	64
4.9.11	Sytost	65
4.9.12	Aura	65
4.9.13	Kondice	65
4.9.14	Terén	65
4.9.15	Počasí	65
4.9.16	Voda	65
4.9.17	Radnice	65
4.9.18	Domy	65
4.9.19	Obchody	66
4.9.20	Skříň	66
4.9.21	Informační panel	66
4.9.22	Inventář	66
4.9.23	Rytíř	66
4.9.24	Chat	67
4.10	Prezentace systému žákům	67
4.10.1	Souvislosti a důsledky ve hře	67
4.10.2	Kredit, aura, čest	67
4.10.3	Rytíř	68
4.11	Informace o Rubikonu pro ostatní učitele na škole	69
4.12	Prezentace systému rodičům	69
4.13	Slovníček používaných pojmů	70
4.14	Seznam obrázků	71