

Dva dny v Brně



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Obsah

1	Vzdělávací program a jeho pojetí	4
1.1	Základní údaje	4
1.2	Anotace programu.....	5
1.3	Cíl programu	5
1.4	Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu.....	6
1.5	Forma	6
1.6	Hodinová dotace	7
1.7	Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny.....	7
1.8	Metody a způsoby realizace	7
1.9	Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace	7
1.10	Materiální a technické zabezpečení	9
1.11	Plánované místo konání	9
1.12	Způsob vyhodnocení realizace programu v období po ukončení projektu	9
1.13	Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu	9
1.14	Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití.....	10
2	Podrobně rozpracovaný obsah programu.....	11
2.1	Postav si své město	11
2.2	Poznej Brno jinak.....	17
2.3	Přednáška Urban centra	22
2.4	Neznámé osudy	34
2.5	Příprava prezentace	36
2.6	Prezentace.....	39
2.7	Zpětná vazba	41
3	Metodická část	42
	Prolog	42
3.1	Postav si své město	44
3.2	Poznej Brno jinak.....	50
3.3	Přednáška Urban centra	58
3.4	Neznámé osudy	62
3.5	Příprava prezentace	66
3.6	Prezentace.....	70
3.7	Zpětná vazba	73
4	Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu.....	75
5	Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů	77
6	Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi	78



7 Příloha č. 4 - Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu	79
Zdroje	80



1 Vzdělávací program a jeho pojetí

1.1 Základní údaje

Výzva	Budování kapacit pro rozvoj škol II
Název a reg. číslo projektu	VIDA! školám – propojení formálního a neformálního vzdělávání CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008290
Název programu	Dva dny v Brně
Název vzdělávací instituce	VIDA! science centrum provozuje Moravian Science Centre Brno, příspěvková organizace
Adresa vzdělávací instituce a webová stránka	Křížkovského 554/12, 603 00 Brno, www.vida.cz
Kontaktní osoba	Šimon Benda, simon.benda@vida.cz
Datum vzniku finální verze programu	30. 6. 2019
Číslo povinně volitelné aktivity výzvy	4
Forma programu	Zážitkový program
Cílová skupina	SŠ obory zakončené maturitou
Délka programu	20 vyučovacích hodin + přesuny, pauzy, stravování
Zaměření programu	Městotvorné prvky a procesy, veřejná angažovanost, mezioborová spolupráce
Rozvíjené klíčové kompetence	komunikace v mateřském jazyce, schopnost práce s digitálními technologiemi, schopnost učit se, sociální a občanské schopnosti, smysl pro iniciativu a podnikavost, kulturní povědomí a vyjádření
Tematická oblast	Spolupráce škol, školských zařízení a ostatních organizací a institucí jako center vzdělanosti a kulturně-společenského zázemí v obci, spolupráce škol a školských zařízení s knihovnami, muzei a dalšími organizacemi a institucemi, vytváření atraktivní nabídky akcí a programů zacílených na děti a mládež kulturními a pamětovými institucemi na venkově a v menších obcích, využívání potenciálu sítě knihoven a případně i jiných kulturních institucí jako přirozených komunitních center v obcích. Poznávání tradic a kultur a uchování si vztahu k vlastní identitě, kultuře, tradicím a jazyku a podpora zájmu dětí a mládeže



	o specifika vlastního regionu, včetně tradic a zvyků většinové společnosti i sociálních, etnických a kulturních menšin, podpora vzdělávacích projektů zaměřených na poznávání historie, tradic a kultury.
	Využívání kreativního a inovativního potenciálu dětí a mládeže.
Tvůrci programu	Ondřej Herzán, Šimon Benda, Bohumil Vašíček, Stanislav Rubáš, Jan Semrád, Pavel Doboš
Odborný garant programu	Mgr. Sven Dražan <sven.drazan@vida.cz>
Odborní posuzovatelé	
Program pro žáky se SVP	NE

1.2 Anotace programu

Během městské hry žáci poznají zajímavá místa v širším centru Brna. Na těchto místech budou plnit různorodé úkoly zaměřené na urbanismus a občanskou angažovanost. Po večerním setkání s města znalým odborníkem a tematickým přespaním budou žáci tvořit výstup v podobě krátké multimediální prezentace, při které představí faktory utvářející a ovlivňující současné město Brno.

Prožijte dva dny ve městě Brně. Staňte se lidmi, kteří mají zájem vidět městotvorné jevy a procesy, důkladně je poznat a na jejich základě navrhnout opatření, skrz která se budou ucházet o přízeň voličů. Získáte nejen důkladnější znalosti o Brně, ale naučíte se v něm pohybovat a vidět jeho více či méně skryté problémy.

1.3 Cíl programu

- Žáci na základě vlastní zkušenosti a nasbíraných materiálů představí svůj pohled na současné město Brno prostřednictvím multimediální prezentace
- Žáci zdokonalí své komunikační dovednosti a schopnost týmové spolupráce
- Žáci si uvědomí možnosti spoluvytváření podoby města
- Žáci rozšíří své dovednosti při práci s digitálními technologiemi
- Žáci pochopí základní formu a podobu městotvorných procesů
- Žáci budou sledovat a vyhodnocovat jednotlivé jevy ve městě
- Žáci navrhnou zlepšení stavu města v konkrétních tématech
- Žáci budou mít větší touhu po občanské angažovanosti a participaci na lokální úrovni



1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu

Klíčová kompetence	Aktivita rozvíjející KK	Způsob rozvíjení KK
komunikace v mateřském jazyce	Postav si své město, Poznej Brno jinak, příprava prezentace, prezentace	Nácvikem porozumění výkladu pravidel simulační hry a pokládáním dotazů na jejich výklad a důsledky. Aktivní komunikací mezi hráči v průběhu simulačních her uvnitř týmu. Komunikace s kolemjdoucími obyvateli, diskuze nad prezentacemi jednotlivých týmů - schopnost obhájit svůj názor, postoj a schopnost pohotové argumentace.
schopnost práce s digitálními technologiemi	příprava prezentace, Poznej Brno jinak	Žáci vytváří pomocí počítače a tabletu závěrečnou prezentaci svých nápadů. Práce s navigací, QR kódy a webovými stránkami.
Schopnost učit se	Poznej Brno jinak, příprava prezentace	Žáci sami zjišťují nové informace a poznatky, tyto informace třídí a zpracovávají, následně si připravují závěrečnou prezentaci.
sociální a občanské schopnosti	Poznej Brno jinak, Postav si své město, příprava prezentace, prezentace, Přednáška Urban centra	Zažitím si problematiky a celistvosti územního plánování, týmovým plánováním, vedením týmů a diskuzí nad správnou strategií. Diskuse, týmová tvorba prezentace.
smysl pro iniciativu a podnikavost	Neznámé osudy, přednáška Urban centra	Při zážitkovém programu si účastníci uvědomí, jakými způsoby jde ovlivňovat život ve městě a zamyslí se nad vlastní iniciativou. Při diskuzi s odborníkem pak zjistí reálné možnosti občanské angažovanosti.
kulturní povědomí a vyjádření	Poznej Brno jinak	Pomocí aktivit a úkolů se účastníci seznámí s místní kulturou, historickými a současnými problémy.
matematická schopnost	Postav si své město	Pochopením, logickým a promyšleným plánováním správného umístění budov do plochy města tak, aby byl zisk prostředků co největší.

1.5 Forma

Dvoudenní zážitkový, vzdělávací program s přespáním ve Vida science centru. Žáci absolvují strategickou hru v expozici, následně několikahodinovou městskou hru, během které získávají poznatky a informace. Následně se večer zamyslí nad městskou občanskou angažovaností. Další den vytvářejí prezentace, které reflektují jejich názory na městskou problematiku.



1.6 Hodinová dotace

Přenositelnost programu a jeho přizpůsobení je řešeno v [úvodu](#) třetí části.

Aktivita / Blok	Délka v minutách	Počet vyučovacích hodin
Postav si své město	150	3,33
Poznej Brno jinak	330	7,33
Přednáška Urban Centra	90	2,00
Neznámé osudy	90	2,00
Příprava prezentace	150	3,33
Prezentace	90	2,00
Zpětná vazba	30	0,67
Celkem	930	20,66

1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny

Předpokládaný počet účastníků každé cílové skupiny je cca 20-30 lidí. Cílovou skupinou jsou žáci SŠ (obory zakončené maturitní zkouškou). Není zásadní, zda jsou nebo nejsou tyto žáci přímo z Brna.

1.8 Metody a způsoby realizace

Hlavní použité metody zařazené v programu jsou: zkušenostní učení, diskuse, projektová výuka, gamefikace, příklady dobré praxe, tvorba, týmová spolupráce, přednáška, soutěž.

1.9 Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace

Blok/Téma	Minut	Anotace
První den	660	Žáci absolvují simulační hru, ve které každý tým - politické hnutí, staví město s ideálním rozložením budov a míst. Následně se vydávají na několikahodinovou soutěž do města, kde získávají důležité poznatky, informace a vjemy o městě, taktéž plní mnoho úkolů a řeší problémy. Po večeři je čeká přednáška pracovníků Urban centra s následnou diskuzí. V noci se setkají prostřednictvím čteného svědectví s příběhy několika Brňáků, kteří aktivně ovlivňují život ve městě. Na závěr dne mohou sepsat smlouvu se sebou samým, která je zavazuje ke splnění veřejně prospěšné aktivity v jejich obci.
Postav si své město	150	Ve strategické simulaci si jednotlivé týmy (městská hnutí) vyzkouší postavit ideální město. Hlavním úkolem je vybudovat během 75 minut město s co největším počtem obyvatel. Toho se účastníci snaží dosáhnout stavbou mnoha druhů budov ze stavebnice lego do omezené plochy města. Žáci plní různé úkoly u exponátů ve VIDA!, za které získávají finance. Následně musí pečlivě volit, kterou budovu v daném čase postavit. Každá budova přináší jiná zvýhodnění a bonusy. Účastníci musí rovněž



		přemýšlet nad umístěním budovy ve městě. To totiž může ovlivnit přísun, případně odliv, obyvatel z města.
Poznej Brno jinak	330	Žáci se vydávají jako městská hnutí do Brna, aby poznali, v jakém stavu město je, co je potřeba zlepšit a opravit. Jejich snažení v rámci jednotlivých úkolů je hodnoceno, a na hnutí, kterému se podařilo získat nejvíce informací a dobře zmapovat stav města, čeká odměna v podobě poháru. Žáci navštíví různá místa – od těch známých, historických (Židovský hřbitov) až po místa, která utváří život ve městě spíše v současnosti (Vaňkovka). Zde se snaží pochopit kontext a důležitost tohoto místa pro obyvatele Brna. Během přesunu mezi místy se zamýšlejí nad různými městotvornými procesy a tématy jako je doprava, reklama nebo bezbariérový přístup.
Přednáška Urban Centra	90	Přednáška pracovníka brněnského magistrátu a Urban centra má být inspirací v tom, jakým způsoby lze o městských tématech přemýšlet. Je zaměřená na městotvorné procesy, možnosti využití veřejného prostoru, participativní rozpočet a řadu konkrétních příkladů z evropských měst. Přednáška pracovníka brněnského magistrátu a Urban centra má být inspirací v tom, jakým způsoby lze o městských tématech přemýšlet. Je zaměřená na městotvorné procesy, možnosti využití veřejného prostoru, participativní rozpočet a řadu konkrétních příkladů z evropských měst.
Neznámé osudy	90	Procházka po večerním Špilberku, během které se žáci prostřednictvím čteného textu setkají se čtyřmi zajímavými postavami, které aktivně ovlivňují život v městě Brně. Následně sepíší „smlouvu se sebou samým“ – slib konkrétní prospěšné aktivity, kterou žáci vykonají pro svou obec v horizontu následujícího roku.
Druhý den	270	Žáci nejdříve shromažďují informace získané předchozí den. Následně v týmu vytváří prezentace svého politického hnutí, které následně přednáší ostatním týmům a diskutují problematiku v širším plénu. Na závěr proběhnou volby do zastupitelstva obce a zpětná vazba.
Příprava prezentace	150	Žáci z každého hnutí vytvoří svůj volební program pro Brno na základě všech poznatků, které nabyli předchozí den a s využitím materiálů, které získali. Každé hnutí si v rámci své prezentace připraví jedno místo, které navštívilo, dále se bude věnovat jedné problematice a následně představí svůj volební program, ve kterém navrhne konkrétní nápady a změny pro Brno.
Prezentace	90	Žáci prezentují svůj volební program před ostatními. Další skupinky jsou v roli médií a po prezentaci kladou hnutí otázky. Následně volí žáci a pedagogové hnutí do obecního zastupitelstva.
Zpětná vazba	30	Žáci píší pozitiva a negativa k jednotlivým dílčím programům. Dvou dnů v Brně na kartičky, které pak nalepují na flip chart. Následně realizátor vyhodnotí výsledky voleb a představí hnutí, které v dalších letech zasedne ve vedení města. Následuje ukončení a rozloučení s účastníky.



1.10 Materiální a technické zabezpečení

Pro realizaci programu jsou zapotřebí: minimálně 4 tablety, 4 počítače, kancelářské potřeby, veškeré programové materiály (dotazníky, nákresy budov, kvízy), audiovizuální technika, lego stavebnice.

1.11 Plánované místo konání

Část programu se odehraje v prostorách VIDA! science centra (1. den dopoledne a celý 2. den).

Odpolední program se odehraje v širším okolí brněnského centra (zhruba v prostoru Mendlovo náměstí – Masarykova čtvrť – Kamenná kolonie – Židovský hřbitov – Galerie Vaňkovka).

Přednáška Urban Centra a večerní program Neznámé osudy se odehraje v prostoru Hlídky na Špilberku.

1.12 Způsob vyhodnocení realizace programu v období po ukončení projektu

Program je realizován jako několik sekcí, her a programů propojených červenou nití - občanská angažovanost a městotvorné procesy. Jednotlivé programy na sebe navazují bez větších prodlev. Program končí pozdě večer a začíná další den ráno. Program Postav si své město lze použít i samostatně jako týmová strategie. Program Poznej Brno jinak lze taktéž uvést samostatně jako týmovou soutěž po městě, během které hráči poznají fungování města a městotvorné urbanistické procesy. Program lze přepracovat do jakéhokoliv jiného města a použít pouze jeho koncept a strukturu. Ostatní večerní programy a tvorba prezentací ztratí bez uvedení dalších programů svůj efekt a účel.

Celkově lze koncept využít jako dvoudenní školní výlet. Program předpokládá již existující sociální strukturu třídy a schopnost spolupráce mezi žáky, proto jej nedoporučujeme jako adaptační kurz, ale spíše do pozdějších ročníků (předmaturitní, maturitní).

1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu

[Parametrizovaný rozpočet zde:](#)

Parametry: 24 žáků, 8 realizátorů (2 pedagogové, 2 externí odborníci, 4 pracovníci neformálního vzdělávání).

Položka		Předpokládané náklady	poznámky
Náklady na zajištění prostor		3 000 Kč	pronájem školící místnosti
Ubytování, stravování a doprava účastníků		33 360 Kč	
z toho	<i>Doprava účastníků</i>	2 160 Kč	MHD
	<i>Stravování a ubytování účastníků</i>	31 200 Kč	
Náklady na realizátory		38 920 Kč	



z toho	<i>Stravné a doprava realizátorů</i>	5 400 Kč	MHD
	<i>Ubytování organizátorů</i>	1 000 Kč	pedagogický dozor
	<i>Ostatní náklady</i>	12 000 Kč	materiál
	<i>Odměna realizátorům</i>	20 520 Kč	
	<i>Hodinová odměna pro 1 realizátora včetně odvodů</i>	Pracovník neformálního vzdělávání 180 Kč, odborník 450 Kč	
Náklady celkem		75 280 Kč	
Poplatek za 1 účastníka		3 137 Kč	

1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití

Všechny materiály programu Dva dny v Brně jsou k dispozici na adrese

<https://mscb.vida.cz/skolam/download>

pod licencí [Creative Commons 4.0 BY-SA](#).

Program je také zveřejněn na portále <https://rvp.cz/>.

Pokud není uvedeno jinak, jsou použité obrázky, grafy, mapky, tabulky, prezentace, fotografie či videa v programu včetně příloh autorským dílem tvůrců programu nebo bylo zakoupeno s autorskými právy, případně použito z volných databází.

Pořízená videa a fotografie jsou do programu zařazeny v souladu s GDPR.



2 Podrobně rozpracovaný obsah programu

Odkazy v textu vedou na online karty jednotlivých aktivit, příloh či zdrojů. Pro přechod na danou adresu stiskněte CTRL a klikněte na odkaz. Pokud se odkaz neotevře sám, můžete adresu zkopírovat kliknutím na pravé tlačítko myši a volbou „Kopírovat hypertextový odkaz“. Ten poté můžete vložit do adresové řádky prohlížeče a otevřít jej přímo.

2.1 Postav si své město

Forma a popis realizace

Každý tým (politické hnutí) má určitou plochu města, kterou může zastavovat tak, aby město co nejvíce prosperovalo. Jednotlivé sousední budovy se ale vzájemně ovlivňují, ať už pozitivně, či negativně. Tým se snaží přilákat do svého města co nejvíce lidí. Po hře následuje reflexe, ve které se účastníci snaží přenést poznatky a zážitky ze hry do života ve své obci.

Metody

pohybová hra, reflexe, skupinová strategie, soutěž

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
stůl	4	
herní plocha z lega	4	
shrnutí pravidel	4	
kostky lega	stovky	každý typ v jedné mističce, dohromady tedy 7 typů X 4 týmy, všechny kostky podle našeho nákresu lze získat zakoupením dvou velkých legoboxů (https://www.lego.com/cs-cz/product/lego-large-creative-brick-box-10698) nicméně složení budov lze vytvořit i jinak.
karty budov		každý typ v jedné mističce
mapa expozice	1	
popis všech úkolů	1	
seznam všech budov a nákres jejich podoby	4	
nástěnka	2	
karty s názvem a podobou všech budov na nástěnce	1	
arch na zapisování statistik	4	
stopky		
bankovky	desítky	hodnoty 1000, 2000 a 5000 Kč

Struktura

- Účastníci přicházejí na místo uvedení programu.



- Realizátor vysvětlí účastníkům celý koncept projektu a motivaci jejich počinání (politická hnutí, která se připravují na volby).
- Realizátor vysvětlí účastníkům pravidla hry a rozdělí je do čtyř týmů.
- Následuje samotná hra, kde účastníci plní různé úkoly, získávají peníze a ve vzájemné domluvě v týmu staví město z lega.
- Následuje vyhodnocení a vyhlášení výsledků.
- Třída se rozdělí na dvě poloviny. Každá polovina rozebere s realizátorem hru a společně sdílí své zkušenosti a pohled na obec, ve které žijí.
- Následuje odchod na oběd.

Podrobně rozpracovaný obsah

Přivítání a úvodní motivace

Učitelé přivádějí účastníky do prostoru, kde se bude hra odehrávat. Zapotřebí je prostor přibližně 10 x 10 metrů. Zde jsou již připravené stoly, materiál a nástěnky na hru. Přicházejí účastníci, staví se do půlkruhu kolem realizátorů, kteří je přivítají. Realizátor řekne úvodní informace k celé akci: „Vítejte v Brně, ve VIDĚ. Dovolte nám se představit: XY, budeme rádi, když nám budete tykat, ale nenutíme. Během tohoto projektu se seznámíte s minulostí, současností a budete mít šanci promluvit do budoucnosti Brna. Než se tak stane, máme pár organizačních věcí. Začínáte hrou tady v expozici, budete tu celé dopoledne. Následně si vyzvednete věci z šatny a půjdeme na oběd. Celé odpoledne strávíte na venkovním programu, podle toho se také oblečte. Večer vás čeká večeře ve stylové restauraci a také večerní program spojený s vycházkou. Druhý den budete ve Vidě zpracovávat to, co jste se dozvěděli. Následně přednesete prezentaci/volební program a budete se ucházet o přízeň voličů. Potom pojedete zpět domů. Máte nyní nějaké dotazy? Je něco, co ještě potřebujete vědět?“

Realizátoři dále vysvětlují příběhovou motivaci: „Blíží se volby do místních zastupitelstev a z vás se stávají čtyři občanská hnutí, která budou usilovat o přízeň voličů. V následujících dvou dnech bude vaším úkolem co nejvíce poznat Brno. Poznat jeho pozitiva i negativa, místa i lidi. Následně vybrat nejpalčivější problémy, vymyslet varianty řešení, sestavit volební program a poprat se o přízeň voličů. Hnutí, které získá nejvíce hlasů, usedne v brněnském zastupitelstvu. První úkol, který vás čeká, je simulace územního plánování. Každé hnutí se pokusí postavit ideální město.“

Následně jsou účastníkům vysvětlena pravidla hry a to tímto způsobem:

Charakteristika hry

Každé hnutí má přiděleno jeden stůl, zapisovatele a určitou plochu města, kterou může zastavovat tak, aby město co nejvíce prosperovalo. Plochu města představuje deska lega. Sousedící budovy se ale vzájemně ovlivňují, ať už pozitivně, či negativně. Hra bude probíhat 75 minut, tedy 15 kol po pěti minutách. Mezi jednotlivými koly nejsou pauzy a volně na sebe navazují. Vítězí tým s nejvyšším počtem obyvatel. Na začátku je počet obyvatel 40 000 a mortalita 6, tedy úmrtnost 6 000 lidí po jednom kole.

Získávání peněz

K tomu, abyste mohli stavět a vaše město mohlo prosperovat, potřebujete peníze. Nyní vysvětlím, jak tyto peníze můžete získat. Nejprve si vyberete protivníka z jiného týmu, se kterým se utkáte. Následně si společně vyberete, který úkol chcete plnit. Úkoly k plnění najdete na této nástěnce (viz příloha [004.01.14](#) úkoly a [004.01.09](#) nástěnka 1). Na mapce zjistíte, kde daný úkol najdete (viz příloha



[004.01.24](#) mapa expozice a [004.01.09](#) nástěnka 1). Dorazíte k úkolu a společně se utkáte dle zadaného úkolu. Na detailech provedení nebo nejasnostech ohledně plnění se můžete dohodnout s protivníkem. Jisté nuance v plnění nevadí. Vítěz získá odměnu 1 000 Kč (pokud není napsáno v úkolech jinak). Některé úkoly jsou za 2000 Kč. Existují také nesoutěžní úkoly, kde si nehledáte protivníka, ale soutěžíte sami proti sobě. Tyto úkoly nejsou nijak časově omezené, stačí je prostě splnit. Za každým úkolem je v záorce napsáno, kolik lidí tento úkol plní. Zda jeden (1) nebo dva (2). Vítěz si nemusí jít pro výplatu ihned, nejpозději však po vítězství ve třech úkolech. Peníze si vezme ze stolu, ležet budou u zapisovatele. Nemusíte mu však hlásit, co jste splnili a za co si peníze berete. Po celou dobu budeme hrát na čest a fair play. Chceme si navzájem věřit a hru hrajete hlavně sami pro sebe, takže to, co do ní dáte, si z ní zároveň odnesete. Tři úkoly po sobě jdoucí musí být jiné a s jiným soupeřem. Opakovat soupeře a úkol tedy můžu až každý čtvrtý úkol.

Stavba budov

Cena za jednu stavební kostičku je 2000 – 4000 Kč, dle fáze hry. Ze začátku jsou kostičky levnější, ke konci hry dražší. Peníze dáte vašemu zapisovateli a vyberete si libovolnou kostičku. Na stole máte seznam všech budov, rozdělených podle kategorií, a vidíte i jejich podobu (viz příloha [004.01.05](#) souhrn nákrešů všech budov). Tyto nákrešy, ale tentokrát i s funkcemi budov, vidíte zde na nástěnce (viz příloha [004.01.10](#) nástěnka 2, [004.01.01](#) nákrešy budov na nástěnku a [004.01.02](#) karty budov na nástěnku). Každá budova má přesně danou rozlohu i podobu. Nezaměňujte kostičky za jiné, jsou přesně napočítané. Odstín barvy se někdy může drobně lišit. Každá budova má svou kartu, tu vidíte zde na nástěnce, zároveň tyto karty máte položené v mističkách se stavebními díly (viz příloha [004.01.02](#) karty budov pro účastníky). Každý typ budov má svou specifickou barvu znázorněnou rámečkem kolem karty. Každá karta budovy obsahuje název, specifickou funkci a jaký přírůstek, nebo naopak úbytek obyvatel vám přinese, pokud ji postavíte k jinému typu budovy. Je logické, že škola, která stojí vedle chemičky, do města příliš lidí nepřiláká. K tomuto pravidlu se dále vrátíme v části „populační bonus“.

Budovu můžete umístit do města až po získání všech kostiček potřebných pro tuto budovu. Nově postavená budova musí vždy sousedit s některou dříve postavenou budovou, maximálně však se třemi. K budovám můžete přiložit silnici a další budovu napojit kamkoliv na tuto silnici. Budovy propojené silnicí spolu nesousedí - nemůžete získat bonus nebo ztrátu za sousední budovy. Silnice můžete získat postavením budovy soudu. Budovy jsou na plánu na nástěnce zároveň rozděleny zleva doprava do třech úrovní. Budovy první úrovně lze postavit třikrát, budovy druhé úrovně dvakrát a budovy třetí úrovně jednou. Kategorie budov jsou kultura, zdravotnictví, sport, byznys, průmysl, politika, byty. Při stavbě budovy z kostek umísťujete zároveň i kartu budovy. Poloha, rozložení a sousedství budov z kostek musí odpovídat poloze, rozložení a sousedství karet budov.

Stavební plocha vašeho města je prozatím omezená přilepením dvou izolep. Zpočátku můžete stavět jen po první izolepu, následně po druhou a poté až po červenou plochu, která už odstranit nejde. Izolepy z plochy můžete odstranit postavením úřadu. Stavět nemůžete ani na místa, kde už jsou nyní ploché šedé destičky, zde se nachází skála, památky apod.

Funkce budov

Budovy kultury - fialová - dodávají body kultury (důležité na konci hry). Body kultury stačí spočítat až na konci hry. Lepší budovy kultury navíc dávají další speciální bonus.



Budovy politiky - modrá - dodávají body statusu (důležité na konci hry). Body politiky stačí rovněž spočítat na konci hry. Lepší budovy politiky navíc dávají další speciální bonus.

Byty - šedá - zvyšují okamžitě počet obyvatel. To zapisovatel zapisuje ihned do archu (viz příloha [004.01.06](#) shrnutí pravidel a arch pro statistiky).

Budovy byznysu - žlutá - dodávají stabilní příjem na konci každého kola. Ten se s rostoucím počtem žlutých budov byznysu kumuluje. Zapisovatel vám tak zaznamenává, kolik právě vaše budovy vydělávají.

Podobně fungují i budovy průmyslu - červená. Ty vám přinášejí určitý počet vámi zvolených kostek na konci každého kola. Zapisovatel si rovněž poznamenává, kolik kostek máte získávat. Tyto kostky si na konci kola vyberete.

Budovy zdravotnictví - oranžové - snižují mortalitu. Za každé snížení mortality se vám na konci kola sníží počet zemřelých obyvatel o 1000. Na začátku hry vám tedy na konci každého kola umře 6 000 lidí. Pokud ale postavíte nemocnici s mortalitou – 5, pak už vám bude umírat jen 1 000 lidí. Mortalita může být nejlépe 0, do plusu jít nemůže.

Budovy sportu - zelená - zvyšují spokojenost města. Vyšší spokojenost dává vyšší populační bonus z budov (bude více vysvětleno později).

Konec kola

Každých 5 minut probíhá vyhodnocení. Zapisovatelé vyřeší příjem ze žlutých budov byznysu, příjem kostiček a úmrtnost. Během vyhodnocování hra normálně pokračuje.

Budovy byznysu zvyšují zisk peněz. Součet zisku všech žlutých postavených budov dává dohromady částku, kterou tým dané kolo vydělá.

Budovy průmyslu produkují kostičky. Součet zisku kostiček všech červených budov dává dohromady celkovou produkci kostiček. Účastníci si sami vyberou, jaké kostičky chtějí.

Na konci každého kola zemře týmu tolik tisíc obyvatel, kolik má mortalitu. Ta se snižuje dle počtu postavených budov zdravotnictví.

Populační bonus

Na každé kartě budovy je v dolní části naznačený populační bonus. Tento bonus vám zapisovatel připíše k počtu obyvatel, pokud daná budova sousedí s typem budovy, jejíž značka je na kartě uvedena. Pokud bude budova sousedit s více budovami zaznačenými na kartě, pak se bonus sčítá.

Příklad: Pokud postavíte nemocnici vedle mrakodrapu, pak získáte 2000 populace.

Při postavení nové budovy je ale důležité zkontrolovat i budovy sousedící s právě postavenou budovou, zda se u nich neaktivoval nějaký populační bonus.

Příklad: Vedle Fotbalového stadionu postavím Státní operu. Ta sice nemá žádný bonus vázaný na zelenou stavbu, ale již postavený Fotbalový stadion má populační bonus - 4000 populace, kterou tedy ztratíte.

Zelené budovy sportu



Zelené budovy sportu zvyšují spokojenost obyvatel. Každé dvě spokojenosti dávají týmu navíc další + 1000 k populačnímu bonusu za sousedící budovy. To vám bude připomínat kartička, kterou vám dá zapisovatel (viz příloha [004.01.14](#) úkoly a karta populační bonus).

Pakliže tedy postavíte polikliniku vedle paneláku, získali byste normálně + 2000 populace. Pokud máte spokojenost 2, získáte + 3000 populace.

Konec hry

Na konci hry můžete získat populaci za pořadí v kultuře a statusu. Každý žebříček se vyhodnocuje zvlášť a získáte za něj:

1. MÍSTO + 30 000 POPULACE
2. MÍSTO + 15 000 POPULACE
3. MÍSTO + 5 000 POPULACE

Město s největším počtem obyvatel se stane tím nejlepším a jeho hnutí získá výhodu v dalším politickém boji. Takže dobře promyslete strategii a dokažte, že právě vaše hnutí má ten nejlepší recept na dokonalé město.

Po vysvětlení pravidel

Máte nyní nějaké dotazy a otázky? Pokud ne, tak krátce shrnu pravidla. Vybíráte si úkol a soupeře. Za každý úkol získáte zpravidla 1 000 Kč. Za 2 000 Kč si zakoupíte jednu kostičku a až máte všechny kostičky na danou stavbu, tak si ji postavíte a zároveň si umístíte kartičku na stůl. Každých 5 minut proběhne vyhodnocení, ve kterém se vyhodnotí mortalita, průmysl a byznys. Celkem proběhne 15 kol, tedy 75 minut.

Nyní se prosím rozdělte do těchto skupin (realizátor přečte předem vybrané skupiny). Každá skupina si vybere jeden stůl. Vymyslete si nyní název vašeho politického hnutí a ten si napište na záznamový arch. Nyní máte přibližně 3 minuty na rozmyšlení taktiky. Začínáme za 3,2,1, teď.

Průběh hry

Účastníci běhají plnit zadané úkoly, vydělávají si peníze a postupně staví další a další budovy. Zpočátku jim jde stavění pomaleji – nemají žádné zisky z byznysu a průmyslu. Postupně jim ovšem budovy produkují více a více prostředků, a proto se i zdrazuje cena za jednu kostičku. Zdražení může proběhnout přibližně v 5. a v 10. kole. Od 11. kola do 15. kola tedy stojí jedna kostička 4 000 Kč. Realizátor neustále povzbuzuje účastníky slovy: „Do toho! Stavějte! Poslední 3 kola! Jste dobří! Jde vám to! Souboj o nejlepší město se blíží ke konci!“ Realizátor nahlas hlásí konce kol (vyhodnocování) a řeší dotazy a spory během hry, pomůže zapisovatelům v případě nejasností. Na konci hry zapisovatelé sečtou počet obyvatel a vyhodnotí získané bonusy za kulturu a politický status. Následně si realizátor všechny utiší, srovná do půlkruhu a vyhlásí výsledky včetně počtu získaných obyvatel od 4. po 1. místo. Následuje reflexe.

Reflexe



Všichni se přesouvají do uzavřené místnosti, kde se rozdělí na dvě poloviny. Každý z realizátorů si vezme jednu skupinu (2 týmy), posadí se do kruhu a pokusí se vztáhnout téma hry na denní praxi žáků. Začíná lehčími otázkami, které směřují k tomu, jakou měli strategii, jak se jim v týmu spolupracovalo a kdo měl jakou roli. Následují otázky vztahující se k fungování vlastní obce. Realizátor může otázky házet „do pléna“ a čekat, kdo se chytne, vybízet ty, co ještě nemluvili, nebo projet kolečko, aby se vyjádřil každý. Na odpovědi žáků se doptává a rozvádí je. Otázky mohou například být:

„Jak jste si počínali při stavbě města?“

„Co pro vás bylo jednodušší – plánovat budoucí zástavbu, nebo pomocí úkolů vydělávat na její realizaci? Měli jste v týmu nějaké role? Jaká byla vaše strategie?“

„Které místo ve vaší obci rádi navštěvujete, kde rádi přebýváte, kam se rádi vracíte?“

„Je ve vaší obci nějaké nevyužité/chátrající místo, kterému se raději vyhýbáte?“

„Co konkrétně byste navrhli ve vaší obci zlepšit?“

„Kdo myslíte, že o tom všem rozhoduje?“

„Máte podle vás nějakou možnost zasáhnout do podoby a fungování vaší obce?“

Reflexe trvá cca 30 min. „Děkuji vám za vaše nápady a postřehy i za zapojení a zápal do stavby města. Než se vydáte do útrob našeho města, tak se posilníme obědem.“



2.2 Poznej Brno jinak

Forma a popis realizace

Žáci se vydávají v roli městských hnutí do Brna. Program je motivován jako soutěž. Žáci navštíví různá místa – od těch známých, historických, až po místa, která utvářejí život ve městě spíše v současnosti.

Metody

pohybová hra, skupinová tvorba, soutěž

Pomůcky

Položka	Počet	Popis
tablet	8	dva do skupiny - offline stažené webové stránky, čtečka QR kódů, mapy
desky pro průvodce	4	
papír se záložními QR kódy	4	
průhledy ke stanovišti Masarykova čtvrt	3x4	každý tým má průhled ke třem vilám
celodenní jízdenky na MHD		dle počtu účastníků
kontakty na realizátory, organizátory, průvodce	4	
manuál pro průvodce	3	
fotografie lokalit s QR kódy	4	
správné odpovědi k jednotlivým úkolům	4	
desky s klipem	8	
propisky	12	
arch pro zapsání správných odpovědí a bodů	4	
pohár pro vítěze	1	
papíry na psaní	20	5 do týmu

Struktura

- Účastníci se vracejí z oběda na místo uvedení programu.
- Účastníkům jsou vysvětlena pravidla programu a přidělen průvodce (stejný jako u předchozí hry).
- Účastníkům je sděleno umístění prvního QR kódu a zadání dotazníků.
- Hra je odstartována, účastníci se vydávají do Mendelova muzea.
- Účastníci postupně navštíví šest míst v Brně, v průběhu zasílají správné odpovědi operátorům na telefonu.
- V 18:00 se všechny skupiny sejdou v restauraci Skanzeen, kde odevzdají své materiály realizátorům a zasednou k večeři.

Podrobně rozpracovaný obsah

Vysvětlení pravidel



Účastníci se vrací z oběda do prostoru, kde proběhlo přivítání a vysvětlení pravidel hry „Postav si své město“. Realizátoři již mají připravené „balíčky“ pro jednotlivé týmy. Než jim je předají, poprosí opět, aby se rozestavili do půlkruhu a vyslechli si pravidla hry.

„Nyní nastává klíčová část celé kampaně. Jako správní zastupitelé, kteří vládnu městu, musíte také město dobře znát. Vědět přesně jaké jsou jeho silné i slabé stránky a podle toho sestavit volební program.

Do 18:00 musíte navštívit šest klíčových míst Brna. Na každém místě najdete QR kód, pod kterým se, po naskenování do tabletu, dozvíte důležité informace o daném místě. Ty si společně přečtete a dáte se do plnění úkolu týkajícího se daného místa (SMS úkol nebo otevřený úkol). Další úkol budete plnit při přesunu na další klíčové místo, kde se bude nacházet další QR kód. Za všechny úkoly můžete získat 1-6 bodů, dle obsáhlosti zadání. Dle vašeho umístění v závodě získáte zásadní bonus v zítřejší části.

Během celého programu se pohybujete jako tým a nerozdělujete se, pokud není řečeno jinak. Trasu plánujete společně, můžete využít tabletu a map v něm. Na cestu dostanete tašku, kde máte důležité kontakty a telefonní čísla na realizátora, jízdenky na tramvaj (ve dvou úsecích se totiž svezete). Na cestu se s vámi vydá průvodce/průvodkyně, kterého (kterou) už znáte z dopoledne.

Existují tedy čtyři typy úkolů:

- a) SMS úkoly – typicky klíčové slovo, letopočet atd., které na místě naleznete/zjistíte, odešlete SMS dispečerovi (číslo máte napsáno v deskách) a v případě úspěšnosti nad 50% můžete pokračovat dále. Pokud máte procentuální úspěšnost nižší, musíte odpovědět znovu - lépe, ale do celkového výsledku se již započítává první dosažené procento.
- b) Otevřené úkoly – úkoly, jejichž zadání vyžaduje širší textový komentář. Nejsou nutné k dalšímu postupu, ale tvoří značnou část možného bodového zisku. U otevřených úkolů se nebojte rozepsat.
- c) Úkoly po cestě – souvisejí s přesunem mezi jednotlivými stanovišti. Budete fotit zadané fenomény, problémy a městské procesy. I tyto přispívají k celkovému bodovému součtu. Danou fotku vždy v aplikaci označte číslem a písmenem daného úkolu. Pokud tedy po vás například v úkolu 11A budeme chtít vyfotit červené auto, pak na fotku červeného auta napíšete 11A.
- d) Dotazníky - Během celé trasy můžete vyplnit až 10 dotazníků. Za každý získáte bod. Před načtením prvního QR kódu musíte mít vyplněné 3 dotazníky.

Máte nyní nějaké dotazy? Je něco, co ještě potřebujete vědět?

Průběh programu

Příprava, Mendlovo náměstí a přesun do Masarykovy čtvrti

Skupinky žáků se vypraví se svým průvodcem na Mendlovo náměstí. Cestou vyplňují dotazník se třemi respondenty. Poté dorazí na zahradu Mendelova muzea, kde mají podle pokynů vyhledat první QR kód (na meteorologické stanici). Přiložením tabletu se QR kód (umístěný na spodní straně meteorologické stanice) načte a zobrazí se stránky se zadáním úkolů.

Žáci si společně přečtou informace k místu a snaží se splnit úkol v Mendlově muzeu. Na základě informací v expozici Mendelova muzea doplňují slova k textu, který líčí život J. G. Mendela. Splnění



úkol posílají přidělenému dispečerovi. Poté, co zvládnou tři správné odpovědi ze šesti (50%), pokračuje skupinka dál.

Poslední záložka "Další stanoviště" je navede na zastávku trolejbusu č. 35, který je převezme na zastávku Tvrdého. Před domem Tvrdého č. p. 8 je čeká další QR kód. Ještě předtím mají v blízkosti vyfotit tzv. stolperstein ("kámen zmizelých"), tedy mosazný kámen se jmény obětí holocaustu.

Stanoviště Masarykova čtvrt' a přesun na Kamennou kolonii

Po načtení QR kódu se žáci dozvědí, že se nacházejí v architektonicky a urbanisticky cenné Masarykově čtvrti. Mají za úkol najít tři vily – jejich obrázky jim rozdá průvodce a připojí ještě orientační mapku čtvrti. Obrázky jsou vytištěné na průhledné fólii, žáci je "přikládají" k průčelím jednotlivých budov, porovnávají je a takto hledají ty správné. Vilu pak nafotí tabletem a zakroužkují tři požadované prvky.

Dispečerovi pak odesílají adresu všech tří nalezených vil.

Poslední záložka "Další stanoviště" jim sdělí, že mají jít do Kamenné kolonie, cestou přes Poříčí a Kamennou kolonii. Jak procházejí rušnými komunikacemi, čeká je úkol po cestě. Vyhledávají:

- a) relativně liduprázdná místa
- b) přeplněná místa
- c) místa, kde se dá odpočinout

Místa vyfotí a v tabletu označí číslem úkolu. Stanoviště s dalším QR kódem najdou na křižovatce ulic Kamenná a Kamenná čtvrt', nedaleko sloupu elektrického vedení.



Stanoviště Kamenná kolonie a přesun na židovský hřbitov

Další úkol se týká Kamenné kolonie neboli lidově "Kamenky." Nejprve si zde žáci vytipují jeden konkrétní dům a pokoušejí se nalézt rozdíly mezi tímto domem a vilami v Masarykově čtvrti (v architektuře, velikosti, fasádách, malebnosti). Zkoušejí také zodpovědět otázku, proč tomu tak je. Stavbu poté vyfotí a označí na tabletu číslem úkolu.

Následně plní SMS úkol, který spočívá v určení vzdálenosti mezi dvěma konkrétními domy v Kamenné kolonii (Kamenná čtvrť 4 – Kamenná čtvrť 10). Poté, co se trefí do rozmezí ± 10 metrů, mohou pokračovat dál.

Poslední záložka "Další stanoviště" žáky vybídne, aby šli na tramvajovou zastávku Nemocnice Milosrdných bratří a odtamtud jeli nejprve linkou č. 2 na Hlavní nádraží, odtamtud pak linkou č. 8 na zastávku Židovský hřbitov.

Na zastávce Nemocnice Milosrdných bratří se na chvíli zastaví a spočítají:

- a) kolik aut projede za 1 min v jednom směru,
- b) v kolika autech seděl jeden člověk a v kolika více lidí.

To je součást úkolu po cestě, stejně tak jako následující jízda tramvají. Během té mají za úkol v určitém okamžiku spočítat spolucestující.

Stanoviště s dalším QR kódem se nachází na cihlovém okénku u vstupu na židovský hřbitov nedaleko stejnojmenné zastávky.

Stanoviště Židovský hřbitov a přesun do galerie Vaňkovka

Na židovském hřbitově čeká na žáky hned několik úkolů, které všechny odešlou v SMS dispečerovi. První úkol se týká nalezení hrobu známého herce Hugo Haase – k orientaci žákům pomáhá mapa s přiblížením místa pátrání, jakož i vyznačené sekce a číslo samotného hrobu, což jsou také informace nutné k zaslání a ověření. Dále je třeba zjistit, který hebrejský znak či slovo na náhrobcích označuje muže a které ženu.

Třetí úkol se týká nejčastějších symbolů, které se na náhrobcích opakují. V případě brněnského židovského hřbitova jde o symboly žehnajících rukou a levitské soupravy. Konkrétně žáci hledají tři náhrobky se symbolem žehnajících rukou – a v SMS odesílají příjmení, která na náhrobcích objevili.

Záložka "Další stanoviště" žákům sdělí, aby nasedli do tramvaje č. 8 a vystoupili na zastávce Vlhká. Odtud pokračují už pěšky po ulici Křenová a Dornych do ulice ve Vaňkovce. Během pěšího přesunu si všimají výrazných reklam, billboardů a vývěsních štítů. Odpovídají při tom na otázky, které z výše popsaných objektů nezapadají do prostoru, které se jim naopak zdají vkusné, a zamýšlejí se nad tím, kde by si vyvěsili vlastní reklamu. Všechny tyto jevy fotograficky dokumentují.

Stanoviště s QR kódem pak najdou v ulici ve Vaňkovce, mezi Galeríí Vaňkovka a Fait Gallery, konkrétně na podstavci jednoho ze sloupů.

Galerie Vaňkovka a přesun na Denisovy sady

Páté stanoviště se týká galerie Vaňkovka a přilehlého okolí.

Žáci po načtení stránek prostřednictvím QR kódu obdrží informaci, aby se jejich tým rozdělil na dvě poloviny. Každá z nich má k dispozici svůj tablet, průvodce zapůjčí ten záložní.



První skupina se jde posadit do Café Práh, které je na okraji nákupního centra. Účastníci mají za úkol si všimnout drobných předmětů (keramika, košíčky, loutky, plyšové postavičky...), které jsou vyskládané ve vitríně u vstupu a odpovědět na otázku, co je to za skupinu lidí, která tyto předměty vyrábí. Dalším úkolem pak je přečíst si veskrze obsáhlý text o revitalizaci Vaňkovky a Kohnovy cihelny ve Štýřicích a porovnat odlišnou historii jejich znovuoživování. Na základě přečtení textu skupina odpovídá na otázky: Jaké skupiny se zasadily o to, že revitalizace Vaňkovky uspěla? Jaké skupiny se točí kolem brownfieldu Kohnova cihelna a jak se liší od těch od Vaňkovky? Proč se problémy jednoho brownfieldu podařilo vyřešit a u druhého se to nedaří? Odpovědi na otázky žáci píšou formou obsáhlejšího textu.

Druhá skupina pak plní svou porci úkolů přímo v interiéru nákupního centra Vaňkovka. Ta se zabývá otázkami na jméno slavného konstruktéra mostů, spojeného s někdejší továrnou, dále klasifikací obchodů v nákupním centru a kovovým medailonem s datem rekonstrukce Vaňkovky.

Jakmile mají obě poloviny týmu splněno, kontaktují se telefonicky/přes messenger, sejdou se a podle pokynů ze záložky "Další stanoviště" pokračují k supermarketu Tesco a podchodem zvaným Myší díra na ulici Nádražní a před budovu brněnského hlavního nádraží. Cestou nahlíží na Masarykovu třídu, sledují obchody v přízemí a srovnávají jejich charakter s vyššími patry této zástavby. Úkolem je hodnotit celkovou kompozici a vzájemné vazby. Dále si všímají odpadkových košů, poklopů od kanálů a dalších blízkých prvků. Žáci fotí obchod, který je/není dobře zakomponovaný do budovy a také prvky, které by bylo možné vyřešit vizuálně lépe.

QR kód pak najdou v Denisových sadech, konkrétně u betonové vyhlídky nad Husovou ulicí, u podstavce, který míří na červený kostel na konci Husovy ulice.

Denisovy sady a přesun do Skanzeenu

V Denisových sadech a okolí, do kterého patří i katedrála sv. Petra a Pavla (Petrov), žáci splní několik dalších úkolů.

Nejprve část týmu zjistí, v jakém roce došlo ke stavbě dvou hlavních věží katedrály. Druhá část týmu mezitím zajde na terasu s výhledem na Brno a zapisuje odpovědi na otázky, co na ně působí nepatříčně, co lahodí jejich oku a kterou část Brna pozorovali. SMS úkol spočíval v tom, kterým směrem se na Brno dívali.

Třetí úkol se týká Pavla Haase, bratra slavnějšího Huga, a návaznosti na místo jeho úmrtí a úmrtí Huga Haase, které je spojené s rokem okupací Československa armádami Varšavské smlouvy. "Rozepisovací" úkol se ptá, proč Pavel Haas zemřel v tak mladém věku. Žáci také píšou hypotetický dopis známému v cizině, který má zaznamenat, co se děje r. 1968 v naší zemi.

Po splnění všech úkolů jdou žáci nejbližší cestou k restauraci Skanzeen na Pekařské ulici. Cestou ještě plní úkol, který se týká vozíčkářů a nevidomých lidí. Žáci si všímají všech možných překážek, kladou si otázky, jak vozíčkář či nevidomý překonává silnice atd. Fotí také překážku, se kterou by jako hendikepovaní měli problém, a místa, která jsou naopak dobře vyřešená.

Jakmile žáci dorazí do restaurace Skanzeen, odevzdají tablety i požadované texty. Hra "Poznej Brno jinak" v tuto chvíli končí, později po další aktivitě (Přednáška Urban centra) následuje ještě vyhodnocení.



2.3 Přednáška Urban centra

Forma a popis realizace

Přednáška a diskuze pracovníka brněnského magistrátu a Urban centra na téma Smart cities a Brno 2050.

Metody

Interaktivní přednáška, diskuze

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
notebook	1
prezentér	1
projektor	1
plátno	1
židle	dle počtu

Struktura

- Žáci se po večeri přesouvají do centra Hlídka.
- Zde je pro ně připravena přednáška odborníka (zaměstnance magistrátu Brna a Urban centra).
- Během přednášky probíhá aktivizace žáků formou dotazů a následnými dotazy po přednášce.
- Po dotazování vyhlásí realizátoři výsledky hry “Poznej Brno jinak” a předají pohár vítěznému hnutí.

Podrobně rozpracovaný obsah

Žáci, vedeni realizátory z místa večere, přicházejí do centra Hlídka na Špilberku. Zde si sedají na židličky tak, aby viděli na promítací plátno. Přichází jeden z realizátorů, který říká: “Já vás tu opět vítám. Doufám, že jste se dobře navečeřeli a trochu si i odpočinuli. A nyní bych chtěl mezi námi přivítat odborníka, který se zabývá problematikou, která je i vaším tématem. Náš odborník pracuje na Brněnském magistrátu a řeší vize ideálního Brna i realizace těchto vizí. Přivítejte prosím velkým potleskem Evu Gregorovou.”

Přednáška

„Děkuji za pozvání. Jak už bylo řečeno, jsem z Brněnského magistrátu a požadavek byl, aby s vámi mluvil někdo, kdo trochu rozumí procesům na městě, a vysvětlil, jak funguje město. Jestli se město rozvíjí samo od sebe, nebo má nějaký plán. Jestli jsou nějaké procesy, jak se ty procesy projevují, jestli jsou nějaké trendy, kdo všechno se musí domluvit, případně jestli do toho může vstupovat veřejnost a jak se lidi v Brně mohou zapojit v provozu města. Je to hodně ambiciózní, takže se toho spíš jen dotkneme a některé věci budou spíše v pozadí a některé věci budu spíše mluvit. A jestli vám něco



nebude jasné, tak se mě neváhejte zeptat. Je to takový ambiciózní cíl, co je předmětem toho vašeho dvoudenního programu.

Vy nejste z Brna? Takže asi nepoznáte, co je to za náměstí. Halasovo náměstí na Lesné, je to v jedné z částí Brno-sever. Tohle vzniklo jen tak mimochodem a pořád se formuje; na severu je sídliště Lesná, které je jedno z prvních velkých sídlišť postavené v 70. letech. V dnešní době je to přepravní uzel, kdy tady najíždí šaliny, přijíždějí tu autobusy. Je tu bazén, je tu bývalé obchodní středisko. Dneska je tam Albert a sauny. Je to takový bod, který není úplně hezký. Kdybyste tam šli na procházce, tak byste si řekli: „Je to ošklivé, pojďme s tím něco udělat“. Když byste se rozhodli, že s tím chcete něco dělat, kdo všechno na tom přepravním uzlu má co do toho mluvit? Komu myslíte, že patří ta vozovka? Patří to Brněnským komunikacím a je to provozováno jako nadměstská úroveň, má to nadměstský význam. Pak jsou tam chodníky, kdo se stará o chodníky? O chodníky se stará městská část, v tomto případě Brno-sever. Kdo se stará o zeleň, stromy? Je to Veřejná zeleň města Brna, p. o. Pak je tam kolejiště, kdo se tak může starat o kolejiště? Dopravní podnik města Brna. Kdo se stará o... buď je to ta tráva, nebo lavička, sama nevím. Je to město Brno. Pak tam máme osvětlení – to jsou Technické sítě Brno. A tak dál a dál a dál. Jsou to paneláky, které patří nějakému společenství vlastníků jednotek. Jsou tady obecní byty, které spravuje městská část, protože je má svěřené, není to Brno, je to městská část. Je tady plavecký stadion, o který se stará Tesla. Jsou tady zastávky, o které se stará Dopravní podnik města Brna. A pod tím vším je druhý svět, na který se často zapomíná, a to jsou kanalizace a sítě. V tomto případě kanalizaci spravují Brněnské vodovody a kanalizace. A pak tam je elektrika, optické kabely a tak dál.

Takže jenom na tomhle případu chci, abyste si uvědomovali, že když chcete udělat nějaký zásah – ať už vy jako občané, nebo z role politiků, jako třeba starosta – je to velmi komplikované a všechny ty instituce se musí dát dohromady a vytvořit nějaký společný plán, který by hájil zájmy všech a myslel na všechny. I na ty, kteří nemají nějakou rozhodovací moc, ale jsou nějakým způsobem oprávněni, aby jim to prostranství dobře sloužilo.

Možná jsem neřekla, že jsem tady proto, protože jsem z takového odboru, který se dřív jmenoval Kancelář strategie města, dneska je ten náš název poměrně dost komplikovaný. A jsem právě z toho pracoviště, které se stará o to, aby ten plán nějak koordinovaný byl a aby se všichni domluvili na tom, jak to město má vypadat, a v tuhle chvíli tvoříme pro Brno strategii, která se jmenuje „Brno 2050“.

A schválně jestli vás napadne proč, když se snažíme komunikovat nějakou strategii, která má časový horizont 2050, proč jsou pro nás ty děti důležité? Protože v tom roce 2050 to budou lidi, jací jsme teďka my, dospělí. Bude to za nějakých třicet dva, třicet jedna let. Řekněme, že máme skupinu malých dětí, jako byly v tom videu, ale oni jsou o něco mladší než vy. Za těch třicet let to budou čtyřicátníci, takže budou vlastně ve svém nejlepším věku, dá se říct. Takže proto jsou děti ta cílová skupina, ke které my směřujeme komunikaci téhle strategie, aby si lidi uvědomili, že ten časový horizont, byť se na jednu stranu zdá strašně vzdálený, tak vlastně je docela pragmatický, docela reálný. A když si vezmete, jak některé projekty strašně dlouho trvají, není to třeba 10 let, než se zrealizují, ale trvají třeba 15 nebo 20 let nebo v případě nějakých velkých projektů ještě dokonce déle, tak ten časový horizont není až zas tak vzdálený. Není to prostě nějaká utopická budoucnost.

V tuhle chvíli ta strategie je už nadesignovaná v tom smyslu, že město řeklo, že už ví, jak chce vypadat v tom roce 2050. Oblasti toho, jak město chce vypadat, se nějak zhmotnily v podobě strategické vize



a ta vize se rozpadla do nějakých pěti oblastí na oblast prostředí, prosperity, služeb, zdrojů a správy. Na tu správu se vlastně velmi často zapomíná, když se pracuje s oblastí vizí. Ono je strašně pěkné říct, jak chceme, aby město vypadalo, ale pak potřeba mít to město nebo kohokoliv, dobrého hospodáře a dobrého vládcu. Angličtina má pro to výraz governments, takže s tímto slovem se asi budete setkávat nebo už se setkáváte strašně často. A když se hovoří o udržitelném rozvoji, tak právě ta složka governments, je tam taky nesmírně důležitá.

Takže doufám, že už jste si mezitím představili, jaké to město bude v tom roce 2050. Když jsem se bavila se Šimonem Bendou z VIDA!, tak jsem se ho ptala, o čem bude ta vaše soutěž, ty vaše úkoly, a on mi poslal takový krátký mail, kde mi to představil.

V rámci té vaší procházky městem jste se měli zaměřit na různé věci. Na různé oblasti, jako je propojování historického a současného rázu města, reklama ve městě, bezbariérový přístup, pohyb lidí ve městě, doprava a provoz ve městě, brněnské menšiny. No a když jsem se podívala na to, jak vypadá vlastně ta naše vize, tak všechny věci v té naší vizi jsou a nějakým způsobem se promítají, protože Brno chce, aby bylo kompaktní a vyvážené. To kompaktní město znamená spoustu věcí.

Znamená to, že to je město krátkých vzdáleností, že jsou tam dobře promyšleny jednotlivé funkce. To znamená, že prostě nemáme na severu jenom bydlení a na jihu jenom výrobní areály, ale že je to všechno tak nějak promíchané, aby to město bylo kompaktní, aby kolem historického středu prostě nebyly najednou velké areály, kde nic není, kde jsou brownfieldy. Zrovna v případě Brna asi víte, jak vypadá Brno na jih od hlavního nádraží.

Pak aby to město mělo nějakou svoji architektonickou tvář kvalitní. Moc dobře víte, jakým způsobem pak město může ovlivňovat vizuálně smog, ohromné billboardy, nevkusná reklama na pouličních fasádách.

Pak aby to bylo město s efektivně udržitelnou mobilitou, a to se právě týká toho, aby bylo město bezbariérové, aby se lidé dokázali pohybovat ve městě bez větších komplikací a mohli si vybírat ty způsoby přepravy, které jim nejvíc vyhovují. A to stejné doprava a provoz ve městě.

A pak jsme tam měli poslední téma, a to byly brněnské menšiny. Zase v té naší vizi se tomu věnuje hodnota mezinárodní město a soudržné a respektující město, které se vlastně zabývá nějakou sociální soudržností, inkluzí, zabránění exkluze a sociálního vyloučení. Ale těch hodnot je daleko víc, ve skutečnosti je jich asi 23, takže ten váš pohled byl nějaký určitý úsek a určitě se nebojte, že bych chtěla komentovat každou hodnotu, protože to bychom tu byli asi moc dlouho.

Důležité je, že se to týká životního prostředí, že se to týká prosperity, tak aby město bylo konkurenceschopné na evropské soutěži úspěšných měst. Aby tady dobře fungovaly služby, ať už se to týká kultury, sportu, nějakých sociálních služeb nebo zdravotnictví. Aby město mělo zdroje na to, aby se mohlo rozvíjet tak, aby bylo prosperující. A pak taky aby bylo dobře spravované. Aby se lidé mohli zapojit do jeho rozvoje.

Ted' by vás možná napadlo, jak přenést ty vize, které jsou velkolepé a strašně krásné, tak jak to udělat, aby se skutečně ty hodnoty naplnily. Což je teda velký oříšek, co si budeme vykládat. Ale my na to jdeme tak, že nahoře stojí nějaká vize, tady máte příklad, ta vize říká: "Řeky a jejich okolí budou tvořit zelenou páteř města". Pak je úroveň pod tím, to je taková ta plánovací pragmatická část, kdy vlastně



říkáme, když děláme něco, tak pak tím naplníme tu hodnotu a v těch plánech se říká, že vytvoříme nějaký provázaný systém zeleně a vodních prvků. Ale to ještě taky není moc konkrétní, takže k tomu chceme přidat nějaký opravdu konkrétní projekt a skládat korálky těch jednotlivých projektů tak, aby se naplnila ta úroveň nad tím. A v tomto případě má Brno naplánováno, že se zrevitalizuje nábreží řeky Svratky, možná znáte Poříčí směrem dál do Komína, tam jsou ty komínské louky, možná žabovřeské louky. A tam by měla vzniknout zrevitalizovaná nábreží. Už na to vznikla architektonická soutěž, už je vybraný vítěz a teďka se to projektuje. A pak je tam další projekt, který by do toho mohl zapadat. Jedná se o Hapalův park pod Hády. Hády jsou nejvyšší bod města Brna, je to lom na severu. Ze Špilberku, kdybyste vyšli ven, tak byste ho viděli a pod tím je taková slza, velké údolí s nějakou ekologickou zátěží, na druhou stranu velmi cenné místo, kde by teda měl vzniknout park. Tento projekt je ještě v plenkách.

Kolik si tak myslíte, že v Brně žije obyvatel? 400 000? No ano a ne, podle oficiálních statistik ČSÚ v Brně žije zhruba 380 000 lidí. Brno je mírně rostoucí město, to znamená, že získává každý rok nějaké obyvatelstvo přirozenou měnou, což znamená, že se víc lidí narodí, než zemře. Jenom tak pro zajímavost, teďka statistický úřad zveřejnil poslední výsledky o počtu obyvatel. Tak v Brně se loni narodilo nějakých 4800 dětí, což je nejvíc od roku 1985, kdy vlastně končil ten baby boom ze 70. let. Takže v Brně se stále rodí víc dětí, než lidí umírá a pak Brno samozřejmě získává lidi migrací.

Ale ono je to ve skutečnosti ještě trochu jinak, protože Brno je metropolitní město, a ve skutečnosti tady žije daleko víc lidí, kteří tu nemají trvalý pobyt. Prostě přijíždějí za prací, ať už z Jihomoravského kraje, nebo i z dalších regionů. Žijí tady fyzicky, nedojíždí každý den, akorát tady nemají trvalý pobyt. A jak si tak myslíte, že se dá říct, že tady žije víc lidí, než je hlášeno. Jak se to dá poznat, jako fyzicky, jako nějaký důkaz, že tady ti lidi jsou. Bavili jsme se tam, když tam byl ten snímek toho Halasova náměstí, tak jedna z těch posledních šipek byly Brněnské vodárny a kanalizace. Spotřeba vody a spotřeba toho, co proteče do té čistírny odpadních vod v Modřicích. Tady je prostě daleko větší průtok kanalizačními systémy, než by to odpovídalo těm oficiálním 380 000. A pak se zpracovávají nějaké studie, je to všechno určitý odhad, ale říká se, že denně je tu přítomno až 150 000 lidí navíc. A kolik má vaše město obyvatel? 2000? No tak to by se tam vešlo mockrát do těch 150 000.

My jsme zvali obyvatele, aby se zapojili do tvorby strategie, popravdě řečeno ten zájem byl spíše nižší a odpovídá to i tomu, co vychází ze sociologických výzkumů, kdy velký zájem o Brno má jeden z deseti obyvatel, zbytek se zajímá jen trochu nebo vůbec. Nevím, jak je to u vás, na menším městě, ale ve velkých městech vzbudit zájem lidí o něco, co není přímo před jejich domem, nebo když se nejedná o jejich parkoviště nebo jejich plácek, tak je opravdu obtížné. Tak přesto tady máte nějaké ukázky toho, jak jsme zapojovali lidi. Jednak to byli odborníci, experti ze zahraničí, proběhl mezinárodní workshop, uskutečnily se debaty na brněnských vysokých školách, třeba na informatice, na architektuře. Chodili jsme za malými dětmi do škol, díky tomu jsme si to vyzkoušeli, a vlastně v tom chceme pokračovat. Proto jsem kývla na to, že si s vámi přijdu povídat. A pak jsme zapojovali lidi normálně na ulicích, měli jsme stánek a tam jsme se ptali lidí, jaké by chtěli, aby město Brno bylo. A ještě jsme se lidí ptali, kde se jim to líbí, kde se jim to nelíbí, kde by to chtěli změnit a tak podobně, což je velmi efektivní nástroj a s tím se dá dobře pracovat.

Říká se tomu pocitová mapa. Nevymysleli jsme to my, je to technika sběru dat, taková sociologická anketa. Pocitovou mapu jsme získali prostřednictvím mapy, kterou jsme měli fyzicky takhle v ulicích. Tady je Moravské náměstí, tohle je pocitová mapa, kterou jsme měli na výstavišti v rámci oslavy republiky loni, když bylo 100 let od založení Československa. Už jsme to dělali podruhé a v tom druhém



kole jsme získali přes 7000, skoro 8000 podnětů. Zkrátka a dobře lidem se hodně líbí Špilberk, Lužánky, Kraví hora. A nelíbí se jim hlavní nádraží, oblast Cejlu, Bratislavské, to je taková mírně deprivovaná vyloučená lokalita. A pak právě návrhy na změnu byly hodně v oblasti jižního segmentu města. Těch otázek bylo celkem 6 a je to něco, co si můžete velmi dobře vyzkoušet právě i v prostředí vašeho bydliště. Kdybyste vymýšleli nějakou aktivitu, tak se můžete podívat, když si dáte do googlu pocitové mapy, tak vám tam vyjede hrozně moc odkazů.

Pak jsme zkoušeli něco dalšího. Nazvali jsme to „Takové chci město“, byla to aplikace „This or that“, kde jsme se lidí ptali na polární dvojice, ne vždycky to byly protiklady a nechali jsme je vybírat z těch dvojic, jaké město si přejí a na konci nám vyšly nějaké výsledky. Je to docela takový šikovný nástroj. Já jsem pár těch polárních dvojic vybrala, abychom si představili trendy, které ovlivňují dnešní podobu měst.

Ptali jsme se lidí, jestli si přejí, aby se město rozrůstalo spíše do volné krajiny, do šířky, nebo jestli by se mělo zahušťovat dovnitř a vyrůst do výšky. Kdo z vás je pro rozšiřování města do volné krajiny? Šest, sedm. A kdo je pro to, aby se zahušťovalo město a rostlo do výšky? Jedenáct. Je to něco, co se děje. Oba ty dva případy se dějí v evropských městech, západoevropských městech, děje se to všude kolem nás. Ten vzkaz z historického vývoje je, že efektivnější je, když se město zahušťuje a roste do výšky, protože nezabírá volnou krajinu, neroztahuje se, nevznikají náklady na síťování, na infrastrukturu jako jsou VHD (veřejná hromadná doprava) a podobně. Je to prostě efektivní, když město houstne dovnitř, do vnitřní rezervy. Těch vnitřní rezerv je velké množství, akorát my je nevidíme, protože chodíme po ulicích a ty vnitřní rezervy jsou třeba ground fieldy, velmi často za nějakou bariérou.

Tohle je obrázek přímo stažený z internetu, je to nějaké středoamerické město, takový sen, ideál: dům, zahrádka, plot. Myslíme si, že taková městečka satelitní nenajdeme, samozřejmě, že najdeme. Tohle jsou Moravany u Brna. Tohle je nějaká jiná obec v zázemí města. Nazývá se to suburbanizace, toto vypadá na rezidenční suburbanizaci. Suburbanizace může být ještě komerční, kdy se město rozšiřuje přes výrobní plochy a areály, zabírá se orná půda, zabírá se volná krajina, město s tím má velký problém.

Po roce 2000 začal velký odliv obyvatelstva právě do toho zázemí suburbánního. Tady právě jsem vzala nějaký příklad, porovnání historických ortofotomap. Myslím si, že tohle je jihozápad města, kdy tady vidíme nějakou vesnici, která je součástí města Brna. To jsou 70. léta, to začaly rodinné domky.

Tady vidíte něco, co tady možná bylo od středověku a takhle to vlastně vypadá dnes. Vidíte suburbanizovanou zástavbu. A jak myslíte, že se tam lidi pohybují? Jak se dopravují? Co používají? Na čem jsou závislí? Na autech. Co to způsobuje? To si odpovíme později. Tady vidíte zase nějaké severoamerické město.

A tohle je? AZ tower, kdy v Brně byla vytipována v 90. letech nějaká oblast podle územního plánu, kde by mohly vznikat výškové budovy, které by nenarušily historickou podobu města. Protože Brno je taková miska obklopená zelenými horizonty a ty horizonty jsou chráněné pohledově, takže pokud by někde měly vznikat výškové budovy, tak by to mělo být na jihu města, kde nebudou tolik rušit ta zelená panorama.

Pak jsme se ptali dětí a dospělých, jestli by se Brno mělo orientovat spíš na vědecko-výzkumná centra a technologicky vyspělé společnosti, nebo na logistická centra a továrny. To je taky diskutabilní. A co si



myslíte, na co by se Brno mělo orientovat? Na vědecko-výzkumná centra? (z publika: na oboje) na oboje. Tak samozřejmě mělo by to být vyvážené, všichni nemůžou být výzkumníci, profesori, docenti, a přesto by měli najít své uplatnění, ale v zásadě je vždycky pro to město lepší, když rozloží to své portfolio zaměstnaneckých pozic tak, aby to prostě bylo od práce s vyšší přidanou hodnotou, aby v Brně nevznikaly montovny. Protože to riziko montoven je to, že když ten investor, který postaví montovnu, tak zjistí, že někde se mu to bude montovat líp, tak ten investor se přesune pryč. A zůstane vám velký výrobní areál a všechna ta rizika a dopady pak zůstávají na sanování toho města, takže z tohoto důvodu je důležité, aby spíš se město orientovalo na technologicky vyspělé a zaměstnanecké pozice nebo podniky a podobně.

Tady je právě ukázka toho, jak to vypadá. Protože logistická centra a továrny taky potřebují poměrně hodně prostoru. Vznikají průmyslové zóny, to je Černovická terasa, která je kousek od centra. Centrum je tady, tady je Černovická terasa. Vidíte, jak je to rozlehlý areál, který znamenal zábor volné krajiny, zábor orné půdy. Jasně, přináší nějaké pracovní pozice, ale vždycky by bylo dobré to zahušťovat, využívat to efektivně, tak aby tady nebyly volné prostory. Ono se na té Černovické terase dál staví a zahušťuje se. Pak jsou tady nějaké věci, které se týkají dopravy.

Můžeme si říct, že jak se budeme snažit zvýšit používání letiště a budeme spojení se světem přes letiště, nebo můžeme jít cestou toho, že si řekneme, že máme kousek od sebe Vídeň, máme Bratislavu, máme Prahu. Velká letiště jsou v Polsku - Krakov a Katowice. Tak jestli nakonec by nebylo lepší být napojení na evropské železniční síť a vysokorychlostní železnice nebo Hyperloop. Víte někdo, co to je Hyperloop? (odpověď učitele: to je vlastně takový ten tubus, kde jezdí vysokorychlostní vlaky, je tam nějaký vláček. Elon Musk to teď testuje.) Jojo, je to trochu sci-fi. Elon Musk založil kolem toho vlastně takový mozkový trust, kdy jednotliví partneři se k tomu připojují a přidávají inovace, technologické řešení toho, jak vymyslet, jak uzavřít lidi do tubusu, nacpat je do kapslí a posílat je. Je to trochu sci-fi a na druhou stranu na téhle sci-fi pak mohou vznikat nové technologie, možná Hyperloop nikdy nevznikne (učitel: on už je, on už má asi 5 km). Oni tvrdí, že už ladí poslední detaily, že už řeší jenom odbavování, jak lidi bezpečně dostat dovnitř a pak zase ven. Je to takový detail. V zásadě Brno se přihlásilo v rámci memoranda k tomu, že se zajímá o Hyperloop, takže třeba budeme mít jednu v Brně Hyperloop. Ale mít tady vysokorychlostní železnici asi by bylo fajn, když tady máme brněnské letiště.

Jsou různé druhy dopravy, která způsobí, že Brno, případně celý Jihomoravský kraj bude propojený se světem, což je důležité pro vznik pracovních míst s vysokou přidanou hodnotou, aby Brno se stalo Silicon Valley Střední Evropy.

A když se vrátím zpátky k té suburbanizaci a k těm domečkům, které jsou doširoka a plní lidem sen o vlastním domě se zahradou a bazénem nebo k té komerční suburbanizaci, což taky znamená zábor, rozrůstání města. S tím pak je spojené něco, co taky není z České republiky, ale vlastně takhle to skončilo v Americe, v západní Evropě. Všichni jsou závislí na individuální automobilové dopravě. A když sem v 90. letech přijížděli západoevropští sociologové, tak nám strašně záviděli to, že u nás urbanizace neproběhla v 70. letech a říkali: „Proboha! Udělejte všechno pro to, aby se vám nerozjela suburbanizace. Važte si toho, že tady máte veřejnou hromadnou dopravu. Važte si toho, že vaše města jsou kompaktní.“ Ale samozřejmě ruka trhu, která předtím byla svázaná, a nemohlo se podnikat volně, udělala svoje, a i my teď čelíme následkům suburbanizace. Asi ten proces bude dál pokračovat, teď jde jenom o to, aby se neroztočil ještě víc.



Pak je tady další polární dvojice. Ulice buď můžou sloužit jako veřejný prostor, nebo můžou být určené pro parkování aut. Asi byste řekli, že to musí být nějaký vyvážený mix. Já jsem si to třeba taky myslela. Pak jedete do ciziny a objevíte města, která – samozřejmě souvisí to se životním stylem, souvisí to s pokročilostí společnosti – ale jsou města, centra měst, anebo i obytné zóny, která se staví „car free“, jakože tam to auto není. A ani není povinností toho developera ta místa tam zajistit, protože ti lidi tam bydlí a žijí tam a dobrovolně ví, že pokud budou někdy chtít mít auto, tak si vyřeší parkování na svoji vlastní odpovědnost. Buď si koupí garáž, jako parkovací stání v garážovém domě. A když se dneska staví třeba ve Vídni parkovací domy, tak už dnes se musí, nebo kdekoliv jinde v západní Evropě, tak se musí stavět tak, ty konstrukty, aby byly natolik funkční, že pak mohou sloužit pro něco jiného. Aby to bylo přestavitelné, třeba na bydlení nebo na kanceláře nebo na open space nebo na coworkingová centra, protože se předpokládá, že parkovací domy jako takové budou časem prázdné, prostě lidi přesedlají, udělají ten switch v tom mozku a už nebudou potřebovat mít auto.

Což je něco, co si úplně nedokážeme v naší české nebo moravské realitě představit. Já jsem teď byla na konferenci „Učíme o Moravě“ a tam mi bylo vyčítáno, že jsem použila výraz „česká kotlina“, tak proto jsem teď řekla „v Čechách a na Moravě“, protože já jsem měla použít „moravské úvaly“. Takže to jde a nemusí být každé náměstí obskládáno auty, tak je dobře vidět, že v Brně na Moravském náměstí. Tam kde teď stojí socha Jošta, tak tam bylo jedno velké parkoviště a dneska je to krásné veřejné prostranství. A ten trend vytlačovat auta z měst jde po celém světě a v Brně se nám to moc nedaří. V Brně máme takové vlašťovky, ale když jdete po Masaryčce, tak je to děs běs. Přesto tady máme nějaké dobré vlašťovky. i v Brně, jak by třeba veřejné prostranství a struktura měly vypadat.

Pokud si o tom budete chtít něco nastudovat, tak si můžete na internetu stáhnout manuál dobré praxe reklamy a označování provozoven, já jsem vám to tam dala částečně i kvůli tomu vašemu tématu vizuálního smogu a reklamy. Brno střed už má nějaký návod, jak má vypadat reklama, jak mají vypadat provozovny a zatím je to dobrovolné, jestli ten provozovatel podle toho půjde a stejně tak se Brno nějakým způsobem chystá uchopit téma veřejných prostranství. Vzniká něco jako rukověť tvorby veřejných prostranství, kterou zpracovává kancelář architekta města. Ten manuál, ta rukověť ještě není hotová, teď se ještě na ní pracuje, tak časem asi taky bude na webu a taky bude ke stažení.

O tom, že každý veřejný prostor, který je obydlen a okupován auty, může sloužit třeba i jinak, tak to jsme si zkusili v roce 2016, kdy tohleto, co tady vidíte, tak jsou ty pruhy pro auta, který jsou před nádražím. Jsme to na jeden den zabydleli nábytkem, měli jsme tam nějaké kavárničky, provozovny, my jsme tam měli stánek a vlastně se zkoušelo, co to udělá s dopravou v oblasti nádraží, jestli to zkolabuje. Doprava nezkolabovala, tak nějak politici se toho zalekli. Od nich tam byl příslib, že se ten přednádražní prostor zavře pro auta, a auta tam vesele jezdí doteď. O tom, že je potenciál využívat nejen auta, ale i jiné dopravní prostředky, o tom jsme se přesvědčili v rámci sociologického výzkumu, kdy víme, že devět z deseti dospělých obyvatel Brna používá veřejnou dopravu, naopak devět z deseti používá i to auto. Zhruba polovina jezdí na kole, v rámci spíš rekreačních aktivit, než že by to využívali pro přepravu. Cyklistika jako přepravní způsob je otázka 3 % dospělé populace Brna, ale špatně se to měří. Tady jsem vám dala obrázek z Vídně, kde jsme byli na exkurzi se podívat na to, jak vznikají nové čtvrtě, opravdu masivní oblasti, velké zóny, které ve Vídni právě vznikly tím, že zrušili řadu malých nádraží. Můžeme si to představit, že kdyby se odsunulo nádraží v Brně o těch 800 metrů dál na jih, tak se taky uvolní drážní tělesa, drážní infrastruktura, může se tam postavit nové město. Vídeň začala plánovat přesun svého nádraží, respektive scelení železničních zastávek ve stejné době jako Brno.



Podepsali jsme tenkrát memorandum o spolupráci, Vídeň má už svoje nádraží nějakých pět let, my nemáme nic, zatím pouze plán. Máme schválené, že se to teda bude posouvat. A na těch uvolněných plochách začala Vídeň budovat ohromné čtvrti a staví je bezautové. Vyřešte si, lidi, auta, jak chcete, my vám tady postavíme ty parkovací domy, tak aby to později šlo předělat, můžete si tam najmout parkovací stání anebo taky prostě budete bez aut. Takhle tam vypadá nová výstavba, kdy má blokovou strukturu, pohoda, klid, komunitní centrum, je to obrácené dovnitř, jsou tam vnitrobloky.

Tady vidíte nějaké lávky, pasarely, které spojují ty domy mezi sebou. Má to charakter vytažení vašeho obývacího ven. Jsou tam takové stezky, spousta hřišť, grilů, lehátek, hamak zahrady, záhony, žádná auta. Já jsem tam šla a pořád jsem si říkala: „Mně tady něco chybí, mně tady něco chybí.“ a pak jsem si uvědomila, že mi tam chybí auta. Takový vlastně zvláštní pocit. Pak také Vídeň staví ohromné nové město po bývalém letišti, které se jmenuje Aspern, oni tomu říkají jezerní město. Postavená je v tuhle chvíli tahle část a taky auta mohou do nějakých hlavních ulic, ale všechny tady vnitrobloky jsou bez aut, car free zóny. A to se dostáváme k tomu, že ta mobilita musí fungovat jako služba. Nelze udělat car free, vykážeme auta z města, musí na to být navázaný nějaký systém veřejné dopravy a tady jsem jenom vypíchla pár takových pojmů.

Carsharing, to asi si dokážete představit. To je vlastně, že společnosti mají nakoupená auta a vlastně pomocí aplikací a mobilních telefonů si ta auta odemykáte a vlastně jezdíte. i v Brně existuje carsharing, který je vázán s nějakým počátečním vkladem, v té Vídni je to pár euro. Zjistíte si, kde vám to auto stojí a odemknete si ho přes aplikaci, nasednete, přes aplikaci zaplatíte.

Pak je to carpooling. Ví někdo, co to je carpooling? Carpooling je něco, čeho byste si měli všimnout - jak jezdí auta po Brně, jak moc jsou obsazena těmi cestujícími. Tak na co jste přišli? (odpověď: víceméně jezdí jenom řidiči). Víceméně jezdí jenom řidiči. (z publika: něco jako Uber?) a carpooling, ne není to něco, jako Uber, je to vlastně systém toho, že ty lidi se přes aplikace domlouvají na sdílenou spolujízdu. Může tam proběhnout finanční transfer, ale nemusí. Může to být lidí, kteří jsou v sousedství a jedou na stejné pracoviště, nebo se vysazují po městě. A na západě máte dvouproudovou vozovku a ten jeden pruh je vyhrazený pro taxíky, MHD a právě pro ta sdílená auta, kde musí jet alespoň tři lidi, tak oni tam pak mohou jet, můžou cestovat tím rychlejším pruhem. Takže to je carpooling, spolujízda. Ono to intuitivně funguje a fungovalo vždycky, ale ten carpooling je podpořen aplikacemi, firemní politikou a podobně.

Pak jsou sdílená kola, nebo sdílená elektrokola, v Brně máme dvě společnosti, Rekola a pak ta červená, která nevím, jak se jmenují, čímž nechci dělat reklamu Rekolu. V Praze vidíte koloběžky, elektrokoloběžky, různě.

A pak je to samozřejmě pěší chůze. Ta je nesmírně důležitá, i ten veřejný prostor může podněcovat pěší chůzi. Tady tohle je chodník ve Vídni, právě v nějaké té nové čtvrti, který je měkoučký a jsou na tom skákací panák a různý bludiště a motivuje to ty lidi, aby prošli tím chodníkem. Jsou různé srandy na schodištích, vedle je eskalátor, ale je tam nějaký motiv, aby vás to motivovalo vyjít ty schody a tak podobně. Jde i podněcovat k pěší chůzi tím, jak nadesignují ten veřejný prostor a prostranství, nehledě na to, že to musí být osvětlené a bezbariérové, ale to bychom tady byli fakt dlouho.

Nábřeží pro odpočinek a relaxaci nebo nábřeží pro dopravu, samozřejmě řeky a potoky. Je to logické, že máte podél řek dopravní komunikace, protože ta řeka sama o sobě je liniová spojnice, kudy dříve



vedly obchodní stezky. Ale v dnešní době by se nad těmi řekami mělo přemýšlet trochu jinak. Jednu dobu se taky zatrubňovalo. Byla řeka, protékala nějakým městem a nám by se hodilo, kdybychom tam dali silnici a tak se to zatrubnilo, což teda v Brně potkalo Ponávku, taková třetí říčka, brněnská maličká zatrubněná, a odkrytá jenom někde, kouká kousek na severu a pak na jihu. No ale v dnešní době se nabízí udělat z řek místo pro relaxaci a odpočinek. Tohleto je nábřeží Svratky, vlastně Poříčí, kde právě má proběhnout revitalizace, tak aby bylo možno se dostat k vodě, aby tam vznikly nějaké náplavky, jako třeba máme v Praze, aby prostě tam byl dotyk s tou vodou. To je strašně důležité, a přesto byla zachována povodňová opatření. I řeky v Brně, byť se to nezdá, se můžou rozvodnit.

Tohleto je Svitava, na té fotce je hodně vody a tohleto je brownfield a bývalá Zbrojovka, kde má vzniknout taky nová čtvrť, taková polyfunkční kancelářská, a kde ta řeka by taky měla mít rekreační charakter. Tohle je vizualizace, jak by mohla vypadat Svratka.

Pak je tady zábava ve městě nebo klidně město v zeleni. Občas je to těžké, když chcete na náměstí Svobody pořádat nějakou akci, tak tam jeden místní obyvatel pustí sirénu a ruší tam prostě ten koncert, protože prostě on tam chce mít klid, ale tak na druhou stranu je to náměstí Svobody, je to nějaká polární dvojice, která by se měla dostat do nějakého souladu.

Tady jsem vám znovu dala tohle město. Co to je za město? Vídeň, která dlouhodobě ve světových žebříčcích vždycky vyhrává. V nějakých žebříčcích má dlouhodobě nejvyšší kvalitu života na světě. Na druhou stranu, pak když tam jdete po šesté hodině, máte pocit, že je tam pusto a prázdná a díváte se, jak tam ti lidi můžou žít, že tam není zábava a legrace. Jsou zvyklí z Brna, že to tady tepe, ale pak nejsme tím městem, které vyhrává ty žebříčky kvality života. To je všechno na zamyšlení, abyste si uvědomili, že není všechno tak úplně jednoduché.

Co třeba může ovlivňovat pohodu ve městě jsou povrchy, jakým způsobem se pracuje se zelení a podobně. Tohle je snímek z teplotní mapy, ten vpravo. Jednoho takového území, které je tady kousek od nás. My jsme na Špilberku, tady někde pod námi, tam tím směrem, je Otevřená zahrada, což je výukové centrum toho, jakým způsobem se dá stavět, tak aby byly budovy soběstačné energeticky a aby se tam dobře hospodařilo s vodou. Byli jste tam někdo v Otevřené zahradě na Údolní? Běžte se tam podívat a teďka tam bude Science party, tak na Facebooku si najdete Science party a bude tam myslím nějakého 6. května a můžete se tam jít podívat. Bude to velkolepé, snad. Tady vlastně vidíte červenový snímek, jak se rozpalují jednotlivé povrchy. Tady to místo má nějakých 60 °C. Podotýkám, že tohle je taky budova, takže budova, zelená střecha a jak se to vlastně chová, ten povrch.

Tady vidíte, to je taky střecha, jak se to rozpaluje to stejné parkoviště. A vlastně tráva, trávníky jsou úplně v pohodě. Takže když se dneska mění prostory, tak by se měly navrhovat tak, aby odolávaly vlnám veder.

Brno s tím má velký problém, za posledních několik let jsme tady měli fakt velká vlna veder, to město je rozpálené a nedokáže zchladnout přes noc. Důležité je, aby když se rozpálí, dokázalo zchladnout přes noc. Dá se to řešit pomocí volby materiálu, pomocí zelených extenzivních střech a podobně.

Jedno místo, které je sice krásné, je pod památkovou ochranou, ale je to místo, které je v rámci Brna v létě jedno z nejvíce rozpálených. Je to brněnské Výstaviště, právě proto, že tam je spousta betonových ploch, asfaltových ploch mezi těmi budovami. Sice tohleto je krásný snímek, ale v létě to úplně příjemné není.



Pak je zajímavá věc, jak pracovat se zahrádkářskými koloniemi, nevím, jak moc je to u vás, ale v Brně tvoří zahrádkářské kolonie ohraničená místa, která vytváří bariéry, které jsou neprostupné. Buď protože jsou obhospodařované, že tam lidi zahradníci nebo protože jsou opuštěné, ale i tak tam nemůžete projít, protože tam ty cesty nevedou a jsou tam bezdomovci a stahují se tam nějaké sociopatologické problémy a tak podobně.

Nebo jestli se to nějakým způsobem dá přetvořit a může z toho být veřejně dostupná zeleň a park nebo ideálně nějaký mainstream. To je takové další velké téma.

Na západě je trend, že se ze zahrádkářských kolonií vytváří komunitní zahrady, kdy nějaká komunita sdílí tu zahradu a je to o nějaké důvěře a zároveň i nějakém režimu a podobně. Fakt fungují, zní to neuvěřitelně, ale opravdu to funguje a ti lidi si tam nesklízí tu úrodu navzájem. Já jsem vám tady dala ukázkou, jak taková maličká komunitní zahrada může vypadat.

Tohle je budova školy a tady místo toho, aby tady byl trávník, který by byl pokakaný od pejsků. Toto je běžná obytná ulice, tak je tady sdílená komunitní zahrádka. Tohle jsou vnitrobloky v nových obytných velkých vídeňských, kde vidíte, že to takový posunutý obývací ven. Samozřejmě velké balkóny, terasy.

Takže ten prostor je takový strukturovaný, přechází od těch soukromých prostorů bytu do takových polosoukromých, kde tady často jsou soukromé zahrádky, v tomto případě to tak není, ale bývají tady soukromé zahrádky, až po takové polosoukromé, ale vy tam můžete projít.

V Brně je teď taková aktivita, že odbor životního prostředí dává dotace na opravu vnitrobloku, akorát ti lidi se musí dohodnout, že to chtějí upravit, že to chtějí otevřít a můžou si o tu dotaci zažádat.

Poslední je ten governments. V Brně je velký pokus udělat tu správu tak, aby byla pohodlná pro obyvatele, aby se elektronizovala, proto jsme zařídili Brno ID, je to nějaká elektronická identita. Vy si přes Brno ID můžete koupit šalinkartu, můžete do budoucna zaplatit odpady, nebo už teď si můžete koupit turistickou kartu, zaplatit sportovní aktivity, vstupenku do ZOO a můžete hlasovat v participativním rozpočtu, což je 30 miliónů, které se dají lidem, přihlásí se projekty a lidi pak hlasují, které z těch projektů se mají zrealizovat. Už máme za sebou dvě kola a třetí se rozjíždí.

Co je taky důležité pro dobrou správu, je mít dobré znalosti o městě, takže je zprovozněn datový portál, kde jsou všemožné statistiky o městě z těchto oblastí: ekonomika, zdravé životní prostředí, doprava, lidé a bydlení, vzdělání, technická infrastruktura, bezpečnost a tak dále. Jsou tam užitečné aplikace, které nemusí být města, můžou být všemožných jiných institucí, ale my je tam shromažďujeme a prolínáme. Takže pokud byste potřebovali udělat nějaký zajímavý referát, tak se podívejte třeba i na tyto aplikace a dá se to využít, když fakt nevíte, kudy kam. Za mě to takhle nebylo. Nechci říct, že já bych četla Rudé právo, to zase bych kecala. Ale můžete se podívat na tenhle portál. Nejsou to aplikace jenom z Brna, jsou tam i jiné, ale většina je z Brna. Máme nějakých 32 000 uživatelů a přes 140 000 zobrazení za necelý rok existence tohoto portálu.

Ještě k tomu participativnímu rozpočtu. Loni se zapojilo 14 500 lidí, 11 projektů postoupilo a teď se realizuje. Něco jde hůř, něco jde líp, uvidíme, jak to bude fungovat do budoucna.

Už jste slyšeli o participativním rozpočtování? Ne? Je to něco, kde například v Jižní Americe jsou na tom založené velké národní rozpočty. V západních demokraciích se vyčleňuje jenom malá část rozpočtu.



V Brně je to nějakých 30 miliónů, což je strašně směšná, malinkatá částka, protože Brno ročně pracuje s 11 miliardami. Máme větší rozpočet než celý Jihomoravský kraj, ale i tak těch 30 miliónů je docela dost a jeden projekt může mít hodnotu maximálně 2 miliony korun. Každé město by mělo být do nějaké míry soběstačné, což je samozřejmě v našem prostředí utopie, ale třeba v tom roce 2050 by se mohly víc používat obnovitelné zdroje. Celé dolní Rakousko jede na větrnou energii. Všude jsou hlavně malé solární elektrárny, které nezabírají velká pole, jak známe z Česka, jsou tady na střechách a na fasádách a podobně. Máme nějaký projekt, který začíná s recyklováním na SAKU, což je městská společnost, která se zabývá využitím odpadu.

Proč v Brně třídíme odpad? K výrobě všech věcí kolem nás potřebujeme přírodní suroviny. Těžba surovin je pro životní prostředí velkou zátěží. Některé přírodní zdroje jsou neobnovitelné a jejich úplné vyčerpání je jen otázkou času. Proč tedy v Brně třídíme? v Brně odpad vnímáme jako surovinu a s dnešními technologiemi z něj dokážeme znovu využít až 50 %. Tříděný odpad tak dostává další rozměr a recyklací se přetváří v nový produkt. Společně tak šetříme nejen suroviny, ale i životní prostředí. Děkujeme, že nám pomáháte odpad třídit.

Takže máme nějaký projekt na recyklaci, není to tedy jen třídění odpadů, kdy pak to, co se vytrídí, skončí ve spalovně, která vyrábí elektrickou energii a teplo. Takže Brno by de facto dokázalo využít odpad z většího území, než je Brno, ale zatím je pro okolní obce jednodušší skládkovat, protože to je levnější. Ale od nějakého roku už skládkování nebude možné, pak bude moct naše spalovna jet na plné obrátky a bude moct vyrábět teplo. I ten odpad je zdroj, nejde prostě všechno vytrídít, a když už se to vytrídí, tak hledat odběratele pro recyklovaný odpad. Každopádně máme nějaké další projekty. Projekt zajímavý je „Reuse“, kdy jsou tady tyto stavební buňky, kde se sbírá nábytek, elektrické vybavení, nádobí, obrazy, knihy, časopisy hračky atd. Využívá se to, že něco z toho se dává v sociální nouzi anebo se to i třeba prodává za nějaké drobnější částky. V minulosti, nevím, jak je to teď, zrovna v roce 2019 se za to kupovaly květinové cibulky a teď v Brně, jestli vnímáte, že hodně podél cest kvetou narcisy, i Špilberk je hodně osázený, tak se kupovaly ty cibulky, které se dávaly do těch trávníků, a teď to zatím kvete. Loni to trochu pomrzlo, když přišly mrazíky, tak uvidíme, co bude letos, jestli přijdou mrazíky.

Tak to byl výsledek té mobilní aplikace „This or That“, že podle toho, jak si to člověk naklikal, tak se město skládalo z těch různých prvků, a nevýhodou to mělo v tom, že to trochu vypadá jak České Budějovice, ne jako Brno.

To moje vyprávění vlastně nemá pointu, možná pointa je v tom, že když jsou tady třeba ty děti, tak je úplně jasné, že chtějí víc fontán a vodotrysků a jen málo z nich, možná recesisticky, řeklo, že chce víc betonu, ale pak jsou tady věci, které už tak jednoduché nejsou.

Vidíte, vyšší město chce 48 % dětí a širší město chce 52 % dětí. Tady byste si řekli, že to jsou děti, ale když se podíváte na dospělé, tak to vlastně dopadlo skoro úplně stejně. No dobře, tady je to o něco lépe ve prospěch zahušťování města a růstu do výšky, ale je to taky takový vyrovnaný zápas. Více akcí a zábavy ve městě dopadlo skoro stejně jako klidné město v zeleni. To tam ty děti neměly, myslím.

Takže některé ty věci jsou jasné a nemusí se nad tím moc přemýšlet, ale některé zase tak úplně jasné nejsou a některé ani nelze postavit tak, že něco je dobře a něco je špatně - třeba podporu sportu a kultury nelze stavět proti sobě. Bohužel, někdy se prostě budete v životě dostávat do situací, kdy budete muset nějak volit, nějak rozhodnout a vždycky je dobré vědět, proč se rozhodují a na základě



čeho se rozhodují a mít nějaké důkazy, proč se tak rozhoduju. A snažím se najít takové řešení, které bude takzvaně win-win. To znamená, že vyhrávají obě dvě ty strany, není vítězů a není poražených. (otázka z publika: jak byly staré ty děti?) To byly děcka, který jsme posbírali na akcích ve městech, takže úplně od malých (publikum: je vidět, že ještě nechodili do školy, protože 82 % chtělo více škol). Ne, byli to školáci.

Tak jsem to tak nějak projela letem světem, a jestli máte nějaké dotazy, ptejte se.”

Diskuze a zakončení

Následují dotazy ze strany žáků. Diskuzi může řídit odborník, nebo ji vede realizátor. Následně proběhne samotné vyhlášení výsledků, včetně předání poháru pro nejlepší hnutí v programu Poznej Brno jinak. „Děkujeme paní Evě Gregorové i vám za naslouchání a pokládání dotazů. A nyní už vyhlášení vašeho celodenního úsilí. Na čtvrtém místě se s XY body umístil tým X. (Proběhne vyhlášení všech týmů.) a vítězným hnutím, a tedy hnutím, které nasbíralo nejvíce poznatků, informací a má dobrou představu o tom, jak Brno funguje, je tým X. Obrovský potlesk, pojdte prosím všichni za námi a převezměte pohár pro vítěze. To, jak se vám dnes dařilo a jak jste byli úspěšní, to bude mít značný vliv na to, jaká bude vaše zítřejší výchozí pozice při zpracovávání poznatků. Tak se na to dobře vyspěte, dobrou noc.” Učitelé a realizátoři doprovází žáky do místa přespání.



2.4 Neznámé osudy

Forma a popis realizace

Večerní procházka v okolí Špilberku, během které se žáci prostřednictvím čteného textu setkají se čtyřmi zajímavými postavami, které aktivně ovlivňují život v městě Brně. Následně sepíší „smlouvu se sebou samým“ – slib konkrétní prospěšné aktivity, kterou žáci vykonají pro svou obec v horizontu následujícího roku.

Metody

provádění pokusů, samostatná i skupinová kreativní tvorba, frontální výklad, diskuze

Pomůcky

Položka	Počet	Popis
reproduktory	1	
notebook	1	
svíčky	10	
smlouva	dle počtu účastníků	
texty postav	4	
propisky	dle počtu účastníků	
čelovky, lucerna, baterky	x	cokoliv na posvícení po cestě

Struktura

- Všichni účastníci se naráz vydávají za realizátorem, který je vede s lucernou v ruce. Vydají se na Špilberk, kde se „setkají“ se čtyřmi zajímavými postavami současného Brna.
- Na čtyřech místech v okružní procházce se skupina zastaví.
- Realizátoři nasvítí obraz postavy.
- Účastníci se zamyslí, případně nahlas řeknou svůj názor na osobu.
- Jeden z realizátorů přečte text.
- Po posledním textu se skupina vrací na Hlídku, kde už je hezky připravený prostor.
- Realizátor žákům vysvětlí program a namotivuje je k sepsání smlouvy.
- Žáci v tichosti sepíší smlouvu se sebou samým.
- Realizátoři přečtou svůj závazek a následně může každý žák na bázi dobrovolnosti veřejně přečíst svou smlouvu.
- Následuje uzavření dne, poděkování za zapojení účastníků a následně přesun do místa ubytování.

Podrobně rozpracovaný obsah

Úvod do aktivity

Realizátor v místnosti Hlídky na Špilberku, kde proběhla přednáška Urban Centra a vyhlášení výsledků hry „Poznej Brno jinak“, seznamuje účastníky s pravidly: „Celý den jste zkoumali, jak vypadá Brno. Prohlíželi si jeho infrastrukturu, památky, rušná místa a přemýšleli jste o jeho podobě. Nyní se setkáte se čtyřmi Brňáky, kteří zásadním způsobem život ve městě ovlivnili. Půjdeme v tichosti a na čtyřech místech se zastavíme a vyslechneme jejich příběh.“

Setkání s postavami



Účastníci spolu s realizátory vyrazí z prostoru Hlídky do okolí hradu Špilberk. Nejprve dojdou k jižnímu vyhlídkovému pavilonu/bastionu. Realizátoři zde předstoupí a jeden z nich drží v ruce velkou nasvícenou fotku osoby. „Co ve vás tato osoba vzbuzuje? Jak na vás působí? Co si myslíte, že má za povolání?“ Žáci buď mlčky přemýšlejí, nebo nahlas hádají. Na fotografii je Hana Strašáková, aktivistka spolku Společně Brno. Realizátor přečte příběh této mladé aktivistky a vybídne žáky, aby o něm potichu přemýšleli během přesunu k další osobě. Ta je čeká u hlavního vstupu na hrad Špilberk – jde o Josefa Konečného, nevidomého zakladatele brněnského Tyflocentra. Atmosférická scéna s řečnickými otázkami, čtením příběhu a následným zamyšlením se opakuje. Skupina pak dorazí k výhledu na panorama Petrova, kde je čeká „setkání“ s Martinem Freundem, politikem a autorem projektu Rapid Re-Housing. u památníku osvobození Brna následuje „setkání“ s Janem Vlachynským, zakladatelem Baru, který neexistuje. Od památníku se skupina vrací zpět na Hlídku.

Smlouva se sebou samým

Po návratu na Hlídku čeká žáky atmosférická hudba v temné místnosti a stůl se svíčkami, propiskami a formuláři „smlouvy se sebou samým“. Žáci se usadí ke stolu a realizátor jim vysvětlí, o čem půjde: „Nyní jste vyslechli příběhy lidí, kteří pozitivně ovlivnili dění ve svém rodišti. Každý z nás má možnost zlepšit pro ostatní místo, kde žije. A nemusí to být obrovské činy, ale i drobnosti, které druhým udělají radost, nebo jim usnadní život. Nyní máte jedinečnou příležitost sepsat sami se sebou smlouvu na jeden rok, ve které se zavázete vykonat nějakou obecně prospěšnou činnost, která pomůže životu ve vaší obci. Aktivita je dobrovolná a prosím smlouvu uzavřete, jen pokud to myslíte skutečně vážně. Přesně po roce se vám ozveme a zjistíme, jak se vám to podařilo.“

Následně žáci sedí u stolu a píšou. Po několika minutách je realizátor vybídne, že kdo chce, může svůj závazek nahlas přečíst.

Uzavření

Po přečtení všech smluv realizátor poděkuje za zapojení žáků. Programová část prvního dne v rámci Dvou dnů v Brně končí. Následně se celá skupina včetně realizátorů a pedagogů vypraví přes centrum Brna a doprovodí žáky na jejich ubytovnu do hostelu u Minoritů.



2.5 Příprava prezentace

Forma a popis realizace

Každé hnutí vytvoří svůj volební program pro Brno na základě všech poznatků, které nabyli předchozí den.

Metody

Skupinová tvorba, projekt

Pomůcky

Položka	Počet	Popis
tablet	8	
notebook	4	
papíry	20	
tužky	20	
prezentér	1	
projekce	1	
kartičky témat	3 druhy	speciální úkol, stanoviště, médium
flashdisk	1	

Struktura

- Ráno druhého dne dojedou účastníci do místa realizace projektu (VIDA!).
- Realizátoři vysvětlí zadání prezentací a pravidla těchto prezentací.
- Následně si týmy vyberou témata a jedno stanoviště pro zpracování.
- Každé hnutí pracuje během dopoledne na své prezentaci.
- Následně odcházejí žáci na oběd.

Podrobně rozpracovaný obsah

Zadání prezentací a vysvětlení pravidel

Žáci přicházejí do VIDA! science centra kolem 9:30 ráno z hostelu u Minoritů, kde byli ubytováni. Jeden z realizátorů je vítá u vstupu do centra a dovede je do Multifunkčního sálu s připraveným flipchartem, kde se jich ujme druhý realizátor: "Dnes zúročíte to, co jste se dozvěděli a co jste zažili včera. Budete pracovat ve svých hnutích. Každý tým má k dispozici vlastní stůl v rohu místnosti, na něm počítač, věci na psaní a pochopitelně tablet, se kterým jste včera pracovali. Vaším úkolem bude vytvořit během dvou hodin váš volební program - prezentaci. Tak, abyste zaujali voliče a získali nejvíce hlasů. A to následovně:

Prvních 30 minut se budete věnovat jednomu ze stanovišť, které jste včera procházeli. Jste čtyři týmy, vybíráte celkem ze šesti stanovišť.

Dalších 45 minut budete věnovat zpracování speciálního úkolu - jedné z problematik, na které se vaše hnutí zaměří. K tomu víc za chvíli.

A v posledních 45 minutách vypracujete váš volební program. Tvorba tohoto programu je opravdu zcela na vás. Využijte cokoliv, co vás v Brně zaujalo, pozitivně, ale i negativně. Zamyslete se nad tím, jak konkrétně to zlepšit. Využijte vaše poznatky, nápady, k dispozici máte i internet.



U tvorby prezentace také přemýšlejte nad tím, kdo z vás bude odpoledne o čem mluvit. Mluvit by měl k prezentaci totiž každý z vás. Prezentace, které vytvoříte, pak po obědě přednesete a budete se ucházet o přízeň ostatních týmů - občanů. Prezentace by měla trvat 10 minut + 10 minut budete odpovídat na dotazy ostatních.

Po každé prezentaci se z vás zároveň stane jedno médium, které bude pokládat dotazy hnutí, které představilo svůj program. Každý máte na stole napsáno jedno médium a charakteristiku tohoto média. V rámci této charakteristiky budete pokládat otázky dalším hnutím. Každý tým musí po každé prezentaci položit 1-2 otázky."

Výběr stanovišť a speciálních úkolů - problematiky

Realizátor se přesune od flipchartu ke stolku s nastříhanými papírky se zadáním speciálních úkolů a říká: "Během včerejšího průzkumu Brna jste plnili také úkoly po cestě. Z nich vycházejí speciální úkoly, kterých je celkem šest – a vy tvoříte čtyři týmy. Teď se prosím v každém hnutí domluvte, jaké téma a jaké stanoviště preferujete. Každé téma a stanoviště může zpracovávat pouze jedno hnutí. Všechna stanoviště a problematiky/speciální úkoly máte napsaná na projekci. My je nyní společně přečteme:

Stanoviště, ze kterých si můžete vybrat, jsou následující: a) Mendlovo náměstí, b) Masarykova čtvrt, c) Kamenná kolonie, d) Židovský hřbitov, e) Vaňkovka a Café Práh, f) Petrov a Denisovy sady.

A speciální úkoly – problematiky, kterým se můžete věnovat, jsou:

a) Brněnské menšiny. Jak by vypadalo Brno, kdyby nedošlo k poválečnému odsunu Němců? Co může město udělat pro připomínku těchto událostí, pro to, abychom nezapomněli na odsun Němců nebo třeba osudy Židů? Jaký je váš vlastní názor na odsun Němců z Brna? Jsou v Brně v současnosti nějaké menšiny? Jsou menšiny spíše negativním nebo pozitivním přínosem pro město?

b) Lidé ve městě. Kde je hodně/málo lidí? Na které zastávce jsou velké shluky? Kde lidé s oblibou odpočívali? Mají lidé kde odpočívat? Kde je hodně hluku? Kde je klid? Je lepší soustředit obchody do jednoho komplexu nebo je rozprostřít po celém městě? Jak zatraktivnit ulice, aby se staly pro lidi zajímavějšími? Inspirovat se můžete ve světě.

c) Doprava ve městě. Je doprava v Brně plynulá? Je lepší silnice modernizovat na úkor uzavírek nebo je nechat v horším stavu, a tak nezavírat silnice? Máte nějaké inovativní nápady, jak zlepšit plynulost dopravy v Brně? Máme tím na mysli nejen veřejnou dopravu a auta, ale i kola a pěší dopravu. Zvýhodnili byste MHD před auty ve městě? Jak konkrétně? Jak byste řešili nedostatek parkovacích míst? Inspirovat se můžete ve světě.

d) Vzhled města. Co upoutalo vaši pozornost při cestování městem? Zaměřte se na ty nejkřiklavější příklady. Co byste na nich změnili? Kdy je podle vás upoutání pozornosti žádoucí a kdy už méně? Mělo by město významně zasahovat do regulace reklamy? Jsou nějaké produkty, které by neměly mít prostor pro reklamu ve městě? Mají v Brně dostatečný prostor přírodní prvky?

e) Historie a současnost. Město je "živoucím organismem" nebo také kronikou, kde splývá historie se současností a staré s novým. Zkuste uvést, kde se vám tato "symbióza" starého a nového líbila a kde naopak nikoliv? Je v Brně hodně turistů? Co může město udělat pro vylepšení turistického ruchu? Pro to, aby památky byly atraktivnější? Co moderní architektura - všimli jste si jí v Brně? Uvítali byste v Brně nějakou opravdu moderní "futuristickou" budovu? Inspirovat se můžete ve světě.



f) Bezbariérový přístup. Zkuste vymyslet možnosti, jak zjednodušit pohyb handicapovaných po městě. Inspirovat se můžete ve světě. Jaký je bezbariérový přístup v Brně? Uveďte konkrétní příklady. Zaměřte se na všechny druhy handicapů.

Nyní bych vyzval vítěze včerejší odpolední hry, aby si šel vybrat téma, které zpracujete. Dále si vyberete jedno stanoviště, které chcete zpracovávat a to v pořadí, v jakém jste se umístili ve včerejší stavbě města.”

Zástupce vítězného týmu si jde vybrat zadání tématu, po něm následuje druhý tým v pořadí, pak třetí a nakonec čtvrtý. Následně si jdou v daném pořadí vybrat týmy stanoviště. Dvě témata zůstanou nevyužitá. Realizátor se zeptá, zda je všechno jasné, a týmy se můžou pustit do práce.

Příprava prezentace

Každý tým obsadí přidělený stůl a dvě hodiny zpracovává prezentaci podle představeného schématu. Realizátoři procházejí místností, občas hlásí do mikrofону, kolik jim ještě na téma zbývá času, a jsou týmům k dispozici na zodpovězení otázek atd.

Uzavření

Po dvou hodinách týmy ukončí práci a odcházejí na oběd do kantýny Expo Food.



2.6 Prezentace

Forma a popis realizace

Prezentace jednotlivých týmů s následnou moderovanou diskuzí a volby.

Metody

projekt, diskuze, skupinová tvorba

Pomůcky

Položka	Počet	Popis
připravené prezentace		
prezentér	1	lze se obejít i bez něj
mikrofon	2	lze se obejít i bez něj
vytištěné volební lístky	dle počtu účastníků	vytvořit papírky s názvy týmů
volební urna	1	hezka krabička, truhla

Struktura

- Žáci postupně představují své prezentace.
- Po ukončení každé prezentace žáci pokládají dotazy.
- Následně se konají volby a proběhne vyhlášení vítěze.

Podrobně rozpracovaný obsah

Prezentace a diskuze

Skupiny se vrátí z oběda. Realizátor v roli moderátora představí první skupinu a odstartuje prezentaci. Do ní se zapojí všichni členové týmu. Po každé prezentaci následuje diskuze, ve které hrají hlavní roli "žurnalisté" – tedy ostatní skupiny. Ti se ptají vždy v duchu média, které dostaly před začátkem přípravy na stůl. Ptají se ale i pedagogové, realizátoři, diskuze je omezená pouze časem.

Volby a vyhlášení výsledků

Jakmile se uzavře poslední prezentace i diskuze, realizátor vyhlásí volby. Rozdá týmům připravené volební lístky s názvy týmů, každý zakroužkuje svého favorita a vhodí lístek do volební urny. Realizátor vysvětlí pravidla voleb: "Před sebou máte hlasovací lístky. Zakroužkujte jedno hnutí, které vás přesvědčilo. Hnutí, které mělo nejlepší prezentaci, projev a nejlepší volební program. Zkuste se oprostít od toho, jaké jste hnutí. Můžete hlasovat i pro své hnutí, pokud si objektivně myslíte, že bylo nejlepší."

Po ukončení voleb se první realizátor věnuje zpětné vazbě (viz vnořená aktivita Zpětná vazba) a druhý realizátor zatím počítá hlasy.

Po ukončení zpětné vazby dojde k vyhlášení výsledků voleb. Realizátor postupně vyhlásí všechna hnutí i se ziskem hlasů a to od čtvrtého po prvního. Tým s nejvyšším počtem hlasů vítězí a získává předměty s VIDA! logem. Realizátoři/organizátoři zdůrazní: "Vyhrát může často i hnutí s líbivým neboli populistickým programem, pokud jste tedy nedopadli nejlépe, může to znamenat i to, že váš program není tak populární, ale vychází ze skutečných potřeb města. Toto se často děje i ve skutečnosti. Ale není to samozřejmě pravidlem, může zvítězit ten nejlepší. To záleží na okolnostech, tématech, jimiž město žije, konkrétních osobnostech a mnoha dalších faktorech. Gratulujeme hnutí XY, které tedy



vyhrálo volby a zasedne ve vedení města. Je to líbivá, ale i zodpovědná funkce. Velký potlesk pro hnutí XY."

Rozloučení se s účastníky

Realizátoři vzápětí poděkují všem přítomným za účast a nasazení během celého projektu, rozloučí se s účastníky a ti odcházejí na vlak.



2.7 Zpětná vazba

Forma a popis realizace

Žáci se zamyslí, co je v uplynulých dnech bavilo, zaujalo, co naopak méně. Tato zpětná vazba byla pro organizátory nástrojem pro vylepšení programu do příštího uvedení.

Metody

Debata

Pomůcky

Položka	Počet
flipchart	1
flipchartový papír s nadpisem aktivit	6
flipchart	1
lepicí papírky	desítky
propisky	dle počtu účastníků

Struktura

Psaní pozitiv a negativ ke každé aktivitě v rámci programu Dva dny v Brně.

Podrobně rozpracovaný obsah

Psaní pozitiv a negativ

Realizátor se postaví k flipchartu a vysvětlí princip zpětné vazby: "Nyní bychom vás chtěli poprosit, abyste nám dali upřímnou zpětnou vazbu k tomu, co jste tady za ty dva dny prožili. Ať už to budou pozitivní věci, nebo ty negativní. Budeme rádi za cokoliv, co vás napadne. Zkuste být co nejkonkrétnější, abychom mohli na základě těchto připomínek programy vylepšit. Tady vždycky bude viset papír s nadepsanou aktivitou, kterou jste během Dvou dnů v Brně prožili. Na jedné straně papíru vidíte nadpis NEGATIVA, na druhé straně nadpis POZITIVA. Dostanete lepíky – lepicí papírky, kam každý z vás zapíše na jeden papírek pozitivní a na druhý papírek negativní zkušenost z dané aktivity. To znamená, co vám na programu přišlo jako super, co byste zachovali a naopak, co se vám nelíbilo, bez čeho byste se obešli a proč. Až to budete mít, nalepte to do příslušného sloupce. Po nějaké chvíli, až uvidíme, že už nepíšete, vyměníme papír a budeme se věnovat hodnocení další aktivity. Po vyhodnocení všech aktivit bude následovat vyhlášení výsledků voleb."

Uzavření

Jeden z realizátorů poděkuje za zpětnou vazbu a předává slovo druhému, který se věnuje vyhlášení výsledků voleb (viz aktivita Prezentace).



3 Metodická část

Prolog

Forma, přístup a způsob práce se žáky

Program Dva dny v Brně je projektovou výukou. Žáci jsou předem rozdělení do skupin – politických hnutí. V těchto týmech pak stráví a působí převážnou část všech aktivit. Žáci jsou rychle vtaženi do tématu – občanské angažovanosti a už v první strategické hře staví své ideální město. Převážná část prvního dne pak probíhá v terénu – formou městské hry. Skupiny žáků se pohybují v doprovodu dozoru v širším centru města, využívají i městskou dopravu na přesun mezi vzdálenějšími místy. Během této části žáci plní různé úkoly, jejichž zadání zjistí z tabletu po načtení QR kódu na jednom z šesti míst. Večerní program je pak pro všechny společný. Tvoří ho přednáška odborníka a dále pak dramaticky vážnější program, který má žáky vést k osobnímu zamyšlení, jak mohou být užiteční ve své obci. Program končí pozdě večer. Následující den pak žáci zpracovávají své poznatky do prezentací. Vypracovávají svůj volební program, který následně obhajují před ostatními. Celý program je zakončen volbami. Žáci si zvolí jedno hnutí, kterému dají hlas, a to pomyslně zasedne v zastupitelstvu.

Kroky nutné pro přenos do kontextu jiného realizátora

Veškerý program má svůj hlavní smysl a význam jako celek. Jednotlivé aktivity jsou propojeny a provázány tematicky i motivačně. To ovšem neznamená, že některé aktivity nejsou proveditelné samostatně. Celý program jako celek lze určitě přenést kompletně do jiného města. V tomto smyslu je zásadní hra ve městě Poznej Brno jinak. Ostatní aktivity pak již nejsou přímo vázané na Brno a fungují spíše jako další vrstva hry ve městě.

Postav si své město - Jedním z důvodů formy této hry, kterou jsme zvolili, bylo, aby se žáci alespoň částečně seznámili s expozicí VIDA!. Proto byly jednotlivé úkoly, za které získávali žáci peníze, koncipovány k VIDA! exponátům. Samotné plnění úkolů je ale spíše prostředkem, jak získat peníze a následně stavět město, což je v této hře zásadní. Proto lze plnění úkolů kompletně změnit a nevázat ho na exponáty. Úkoly mohou být vytvořeny na základě pomůcek a materiálu, který máte k dispozici. Případně to mohou být vědomostní úkoly nebo fyzicky náročné úkoly, které nezabírají příliš místa, a hru pak bude možné uvést v jedné běžné učebně. Bylo by například možné vytvořit úkoly spojené s demografií, urbanismem apod. Samotné stavění města z lega na stolech pak již může probíhat v běžné učebně.

Poznej Brno jinak - Tato aktivita je pro celý projekt zásadní. Na poznatky získané v těchto aktivitách navazují další programy, ve kterých žáci zpracovávají své poznatky a navrhují řešení. Nicméně při adaptaci této aktivity do jiného města může zůstat značná část dalších programů nezměněná. Veškeré úkoly na stanovištích v této hře jsou propojené s konkrétními místy v Brně. Při adaptaci se realizátor může typem a zasazením těchto úkolů inspirovat a následně je jen přenést do svého prostředí. Může například použít úkol s obrysy vil, akorát ve své vilové části města. Může žáky nasměrovat ke stolpersteinům ve svém městě, nebo najít jiný příklad využitelnosti brownfieldu, než je Vaňkovka. Meziúkoly, které zkoumají určité městské jevy, jsou pak lehce přenositelné do všech měst. Zasazení meziúkolů je však vhodné promyslet a vložit ho na trasy, kde se tento jev dá pozorovat. Meziúkol zkoumající množství reklam není vhodný na trasu, která vede parkem. Úkol zkoumající bezbariérový prostor je pak naopak vhodné umístit na trasu, kde je hodně překážek, přechodů, schodů apod.

Přednáška Urban centra - Tato přednáška může probíhat v podstatě v jakémkoliv příjemném neformálním a tichém prostředí. Přednáška má zvýšit povědomí žáků o řízení města, občanské angažovanosti a urbanismu. Z tohoto hlediska by měl přednášku uvádět odborník z praxe, úřadu, zastupitelstva, občanský aktivista, pedagog zabývající se městem.



[Neznámé osudy](#) - pro vyznění a vážnost této aktivity je vhodné, aby už byla tma. Dále je také lepší, když se procházka uskuteční na nějakém pěkném místě (vyhlídka na město, park). Pro adaptaci do jiného města je zapotřebí vybrat vlastní osobnosti, které zásadně ovlivňují nebo ovlivnili fungování tohoto města. Doporučujeme pestrou škálu osobností z různých sfér působení. Následné sepsání smlouvy pak může proběhnout ve stejném místě, kde se konala přednáška. Důležité je teplé, útulné místo, kde se žáci budou cítit bezpečně a komfortně.

Druhý den ([příprava prezentace](#), [prezentace](#), volby) - pro tuto aktivitu je vhodná větší místnost, kde se nebudou jednotlivé týmy vzájemně rušit. Dále je nezbytná projekce. Vhodné je i ozvučení místnosti a možnost využití mikrofону (není nezbytné). Zadání stanovišť se pak bude odvíjet od města realizace, zadání speciálních úkolů může zůstat stejné.

Místa v programu vhodná k umístění reflexe či ohlédnutí

Reflexe probíhá po prvním programu – Postav si své město. V jiných momentech není provádění reflexe v tomto projektu vhodné ani podstatné. Po hře Poznej Brno jinak nedoporučujeme dělat reflexi, protože každý tým získal jiné, jedinečné poznatky, se kterými vyrukuje až další den. Nejen, že by si tedy týmy braly vítr z plachet, informace by se navíc mohly opakovat. Krátká reflexe nicméně může proběhnout po přednášce a programu Neznámé osudy, zde můžeme klást formou málo strukturované diskuze otázky jako:

- Jak můžu působit a ovlivňovat chod města?
- Co to je a jak funguje participativní rozpočet?
- Kdo/co všechno se s spolu musí domluvit (nejen v Brně)?
- Jaké procesy a trendy Brno ovlivňují a jak se projevují?
- Která z osobností podle tebe nejvíce ovlivnila město, proč?
- Napadá tě jiná brněnská osobnost, která se občansky angažuje, je pro tebe inspirativní?

Hlavní reflektivní část je poslední aktivita programu.

Technická poznámka

Odkazy v textu vedou na online karty jednotlivých aktivit, příloh či zdrojů. Pro přechod na danou adresu stiskněte CTRL a klikněte na odkaz. Pokud se odkaz neotevře sám, můžete adresu zkopírovat kliknutím na pravé tlačítko myši a volbou „Kopírovat hypertextový odkaz“. Ten poté můžete vložit do adresové řádky prohlížeče a otevřít jej přímo.



3.1 Postav si své město

Účastníků	8 - 32
Fyzická náročnost	2
Psychická náročnost	4
Autor	Šimon Benda
Počet uvádějících	5
Čas na realizaci	150 min.
Čas na přípravu	60 min.
Prostředí	VIDA! SC, po adaptaci kdekoli
Rozdělení	menší týmy

Cíle

- Žák zlepší své strategické schopnosti.
- Žák spolupracuje v týmu a jedná fair-play.
- Žák přenese poznatky ze hry do reálného života domovské obce.
- Žák reflektuje polohu a smysl jednotlivých budov v obci obecně, a následně převede poznatky na svou vlastní obec

Sdělení

Při vytváření finální podoby města dochází k častým střetům zájmů. Vytváření města je dlouhodobý a složitý proces, na který má vliv mnoho jevů. Tyto jevy se nějak promítají i do života v mé obci.

Metody

pohybová hra, reflexe, skupinová strategie, soutěž

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - Nácvikem porozumění výkladu pravidel simulační hry a pokládáním dotazů na jejich výklad a důsledky.
 - Aktivní komunikací mezi hráči v průběhu simulačních her uvnitř týmu.
 - Reflexí hry, při kterém účastníci vyjadřují svůj pohled na klíčové okamžiky a adaptací zážitku ze hry do reálného života.
- Matematická schopnost je rozvíjena:
 - Pochopením, logickým a promyšleným plánováním správného umístění budov do plochy města tak, aby byl zisk prostředků co největší.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - Zažitím si problematiky a celistvosti územního plánování.
 - Týmovým plánováním, vedením týmu a diskuzí nad správnou strategií.

Uvedení

Příprava materiálu a místa

Před uvedením programu je třeba nachystat: 4x velké stoly a nástěnky. Na nástěnky se připevní shrnutí pravidel hry, mapa expozice, zadání úkolů a nákresy budov s kartami budov (viz příloha [004.01.09](#) – [004.01.10](#) nástěnka 1 a nástěnka 2). Na každou dvojici stolů patří herní deska ze stavebnice lego, dále archy pro záznam průběhu hry, kostky rozdělené podle typu budov a karty budov



rozdělené podle typu budov v mističkách po jednom typu, propisky, kalkulačka a 4x karta populační bonus.

Na desky měst je také potřeba dopředu nalepit dva pruhy izolepy a červený papír, zmenšující plochu města. Pokud byste měli k dispozici menší lego desku, pak samozřejmě nemusíte toto omezení zavádět. Na některá místa pak můžete dát menší šedé kostičky, které také omezují místa, kde se může stavět. Symbolizují místa se špatným podložím apod.

Přivítání a úvodní motivace

Učitel přivádí účastníky do místa konání hry. Zde jsou připraveni realizátoři, kteří se představí a vysvětlí celý projekt. Na účastníky je potřeba působit pozitivně a energicky. V našem případě bylo zázemí hry na volné ploše po straně expozice.

Realizátoři si předem zajistí oblek, aby působili v roli „volebních komisařů“ autentičtěji (s využitím faktu, že žáci vidí v danou chvíli realizátory poprvé v životě). Uvedou žáky do příběhové motivace a vysvětlí, že se stávají členy městských hnutí, která se v příštích hodinách pokusí zjistit co nejvíce poznatků o Brně a následně vypracovat volební program a ucházet se o přízeň voličů. Tím se je snažíme ihned dostat do příběhu a tématu. Před vysvětlením pravidel nejprve realizátor představí projekt a harmonogram obecně. K tomu může mít osnovu informací, kterou má žákům předat (viz příloha [004.01.18](#) osnova úvodních informací).

Během celého projektu se pak jeden z realizátorů snaží kontrolovat předem daný harmonogram (viz příloha [004.01.19](#) Harmonogram projektu).

Celý projekt je velice časově napnutý. Snažíme se, aby si žáci příliš neoddechli a zbytečně nevystupovali z role a tématu. Je zapotřebí, aby na sebe všechny aktivity plynule navazovaly. Mezi jednotlivými aktivitami by nemělo docházet ke zbytečným pauzám a zdržením. Realizátoři by také neměli tápat a domlouvat se před účastníky, kdo bude co dělat a co se bude dít. To vše ubírá na dynamice a věrohodnosti.

Při představení projektu by realizátoři měli zůstat ve svých rolích – volebních komisařů. Chceme účastníkům představit jen základní kostru a to, co je nezbytně nutné, aby se cítili v bezpečí a věděli, jak se na aktivity připravit. Rozhodně nepředstavujeme podrobnosti jednotlivých aktivit. Toto by měli dodržovat i učitelé v běžné výuce ve dnech před projektem.

Spojení obou aktivit, tedy vysvětlení projektu a pravidel úvodní hry, má své pevné dramaturgické ukotvení. Jde o to, že organizátoři vítají účastníky již v rolích a kostýmech. Pokud by nejdříve proběhlo "civilní vysvětlení" a následný střih do objasňování úvodní hry, vytratil by se z toho onen dramaturgický prvek překvapení či, chcete-li, "hození do vody". Právě tento princip je nicméně pro organizátory stěžejním – jde o jasné oddělení projektu od školy a její převažující frontální výuky.

Zařazení hry Postav si své město

Hra je jakýmsi vykopnutím celého programu, která by měla nastartovat dobrou atmosféru, ale i soudržnost a spolupráci v hnutích. Hra je simulací územního plánování a testuje schopnost hnutí vybudovat dobré a funkční město.

Hra funguje jako tematický úvod a simulace územního plánování, dá se v ní vyzorovat několik demografických a geografických zákonitostí. Zároveň funguje jako základ pro následnou diskuzi



a vlastně celý projekt. Nutno však přiznat, že se v mnoha ohledech od reality liší. To je dobré přiznat i při reflexi s žáky.

Vysvětlení pravidel hry

Realizátor by neměl v pravidlech tápat. Pokud nastanou nějaké dotazy a nejasnosti ohledně detailů nebo specifických příkladů, pak je zapotřebí, aby realizátor bryskně odpověděl a vymyslel správnou variantu pravidla – tu pak stačí dodržovat u všech skupin.

Během vysvětlování pravidel stojí realizátor před všemi účastníky, které si postaví ideálně do půlkruhu. Při vysvětlování využívá příkladů a názorně ukazuje veškerý materiál a pomůcky. Během vysvětlování nedává příliš prostor pro dotazy. Žáky často zajímá něco, co ještě máte v plánu vysvětlit později. Nicméně přibližně třikrát během vysvětlování (např. když ukončíte vysvětlování jednoho tématu) se můžete dotázat, zda to všichni chápou, nebo mají k danému bloku nějaké dotazy. Základní bloky jsou: způsob stavby budov, získávání peněz, typy budov a jejich funkce, vyhodnocení kola a zakončení hry. Pokládáním dotazů a ujišťováním se, zda všichni pravidla chápou, se snažíme rozvíjet komunikaci v mateřském jazyce. Pravidla se mohou zdát složitá, ale účastníci neměli s jejich pochopením větší problémy. Nejasnosti a větší představu o hře získají v průběhu prvních několika kol.

Průběh hry

Po vysvětlení pravidel realizátor rozdělí žáky do čtyř skupin. Tyto skupiny dopředu vytvoří učitelé, kteří své žáky dobře znají a snaží se, aby byly týmy mentálně, fyzicky, sociálně a týmově podobně vybavené. Následně je týmům poskytnuto přibližně 3-5 minut na vytvoření názvu hnutí, který používají v rámci všech dalších aktivit po celou dobu projektu, a na rozmyšlení taktiky. Tím u žáků podporujeme sociální a občanské schopnosti a komunikaci v mateřském jazyce. Tyto klíčové kompetence jsou pak rozvíjeny během celé hry, protože v týmu neustále probíhá taktizování, rozdělování úkolů a rolí. Během celé hry týmy často procházejí mnohými úskalími, kdy neví, co mají postavit, nehodí se jim žádné budovy nebo musí postavit budovy na místa, kam se nehodí. Tím zažívají alespoň jistou podobnost s problematikou územního plánování reálných zastupitelů. Cílíme tak na občanské schopnosti, které jsou pak rozvíjeny i během reflexe, kdy právě problematiku obcí rozebíráme.

Tím, že účastníky hned zpočátku postavíme před velkou výzvu nutností velkého mentálního, strategického a týmového zapojení se snažíme rozvíjet matematickou schopnost. Tuto hru je možné vyhrát zejména správným propočítáním hodnot zisku populace, peněz, kostiček a bonusových budov. Při správném vyhodnocení, které budovy se v jaké části hry vyplatí stavět, můžou získat velkou převahu a rozvíjí své logické a matematické schopnosti. Pro méně zkušené účastníky nebo mladší žáky lze vynechat zelenou kategorii budov a pravidlo vyššího populačního bonusu.

Úkoly v expozici

Úkoly v expozici vycházejí z interaktivity exponátů. Tyto exponáty by měly být snadno k nalezení, aby se žáci nemuseli zabývat jejich zdlouhavým hledáním. Jde spíše o možnost rychle plnit úkoly. Samotné úkoly nejsou těžištěm hry. Úkoly jsou převážně soutěžní a ve dvojicích – vítěz si vydělá peníze. Některé úkoly plní jen jeden člověk bez soupeře. Těžší úkoly jsou za více peněz. Úkoly musí být rychle splnitelné – není to hlavní smysl hry, jen prostředek jak získat peníze do hry a poznat expozici VIDA! Úkoly může samozřejmě organizátor změnit. Mohou vycházet z místa, kde se hra odehrává, případně materiálního zabezpečení organizátora. Úkoly mohou být jak fyzicky, tak mentálně náročné.



V průběhu hry jsme hráli na základě důvěry – žáky nikdo nekontroloval, zda úkoly skutečně splnili a peníze si mohli brát ze stolu sami. Tím jsme u nich chtěli vybudovat vzájemnou důvěru a pocit, že jsme si rovni. Žákům je potřeba vysvětlit, že se hraje fair play a že hra je vytvořena pro ně, a proto nemá smysl podvádět.

Role zapisovatelů

Průvodci, kteří sedí u stolů a přijímají informace od jednotlivých týmů (ohledně vydělaných peněz, investic do staveb atd.), musí být předem řádně proškoleni, aby pravidla chápali a v průběhu hry netápali ve sporných situacích. Stejní zapisovatelé poté pokračují se skupinkou na program „Poznej Brno jinak“. Každý zapisovatel si musí udělat jasný systém v zapisování výsledků. Zapisovatel zaznamenává okamžitou změnu v počtu obyvatel. Dále zapisuje změny v mortalitě, zisku peněz z budov byznysu a zisku kostiček z budov průmyslu. Tyto tři sektory mají vliv při vyhodnocení kola. Budovy kultury a politického statusu kontrolovat nemusí. Jsou zkontrolovány až na konci hry. Zapisuje rovněž spokojenost a za každé dvě spokojenosti předá týmu kartičku upozorňující na zvýšení populačního bonusu. Zapisovatelé mohou poradit týmu, pokud tápe v pochopení pravidel. Neměl by však nijak pomáhat se strategií např. radit, jakou budovu je vhodné postavit.

Jeden realizátor je plně zaměstnán vyhlášováním konců kol a začátku nových, dále jako konzultant pro zapisovatele v případě nejasností. Druhý realizátor má pro úvodní hru roli fotografa v centru hry i při jednotlivých aktivitách v expozici. Jeden z realizátorů by měl účastníky povzbuzovat a motivovat.

Reflexe

Reflexe k aktivitě „Postav si své město“ probíhá v klidné místnosti. Realizátoři si žáky rozdělí na dvě skupiny, v každé skupině jsou dvě politická hnutí. Posadí se do kruhu. Je třeba mít předem připravený seznam otázek i s přihlédnutím ke specifikům obce, ze které žáci pocházejí. Na toto téma je vhodné předem se poradit s učiteli, kteří svou obec, školu a žáky znají.

Realizátoři, v rámci této aktivity moderátoři diskuze, nejprve poděkují účastníkům za nasazení při hře a následně vztáhnou problematiku dynamiky měst na jejich vlastní obce. Moderátor vždy položí otázku do pléna a následně řídí diskusi. Smysl tohoto řízení spočívá v tom, aby žáci měli chuť diskutovat, a především aby měli chuť diskutovat k věci. Je tedy dobré šetrně utnout odpovědi, které míří jinam než k tématu. Moderátor může pokládat otázky do pléna, vybrat si konkrétního žáka, případně projet celé kolečko a poprosit každého o odpověď. Formulací odpovědí žáků u nich rozvíjíme komunikaci v mateřském jazyce.

Moderátor by měl být zároveň připraven uvádět příklady z vlastního města/obce, a to zejména v případě, kdy se diskusi nedaří nastartovat a je třeba pro ni vytvořit vhodnější prostředí.

Při posledních otázkách již moderátor monitoruje dění ve druhé skupince (pokud jsou obě skupinky ve stejné místnosti), aby obě skupiny skončily přibližně současně a mohly společně odejít na oběd.



Časová dotace

Hra jako celek byla dimenzována na 2 hodiny + 30 minut reflexe. Tento čas zahrnuje důkladné vysvětlení pravidel, dotazy, závěrečné vyhodnocení a reflexi. Čistý čas hry je 15 x 5 min = 75 min. Původní časová dotace – 18 kol a 90 min. – byla po prvním uvedení zkrácena o 3 kola a 15 minut. Vyplynulo to z dynamiky hry, která dosáhla dramaturgického vrcholu právě cca mezi 12. a 15. kolem. Prvních několik kol se dynamika hry teprve tvoří, žáci postupně převádějí teoretická pravidla do praxe. Cca mezi 5. a 10. kolem dochází k rozmachu stavební činnosti ve městech a souvisejícímu nárůstu obyvatel. Zmíněné 12. až 15. kolo představuje pomyslný vrchol, kdy většina příjmů už je „pasivně generovaných“. Po 15. kole následoval při prvním uvedení stavební i demografický útlum. Z tohoto důvodu – i na základě předložené zpětné vazby – jsme se rozhodli hru zkrátit. Časová dotace 30 minut je dostatečná na zhodnocení předcházející hry a diskuzi. Celkovou časovou dotaci hry jsme se rozhodli zkrátit i vzhledem k následujícímu přesunu na oběd do jídelny Expo Food na brněnském Výstavišti a brzkému začátku časově náročné odpolední aktivity „Poznej Brno jinak“.

Zpětná vazba účastníků

Účastníci pozitivně hodnotili využití lega jako zajímavý herní mechanismus. Hra jim připadala zábavná, zajímavá, vyzdvihovali styl hry, herní mechanismus a propracování. Program jim přišel inspirující. Pravidla hry dobře vysvětlená. Ocenili i poznání VIDA! science centra pomocí úkolů, které byly zajímavé. Hodně žáků kvitovalo s povděkem strategické zaměření hry, pro některé to byl dokonce nejlepší bod celého projektu. Žáci si rozšířili strategické schopnosti, pozitivně hodnotili i potřebu spolupráce. Některým žákům dělalo problém se na začátku ve hře zorientovat, jiní vyžadovali kontrolu při plnění úkolů. Ocenili by i více stanovišť na vydělávání peněz. Žáci také negativně nesli, pokud udělala zapisovatelka nějakou chybu, nebo si s něčím nevěděla rady.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
stůl	4	
herní plocha z lega	4	
shrnutí pravidel	4	
kostky lega	Stovky	každý typ v jedné mističce, dohromady tedy 7 typů X 4 týmy, všechny kostky podle našeho nákresu lze získat zakoupením dvou velkých legoboxů (https://www.lego.com/cs-cz/product/lego-large-creative-brick-box-10698) nicméně složení budov lze vytvořit i jinak.
karty budov		každý typ v jedné mističce
mapa expozice	1	
popis všech úkolů	1	
seznam všech budov a nákres jejich podoby	4	
nástěnka	2	
karty s názvem a podobou všech budov na nástěnce	1	



arch statistik	na zapisování	4	
stopky			
bankovky	Desítky		hodnoty 1000, 2000 a 5000 Kč

Odkazy

- BENEŠ, Zdeněk, Daniel DRAHANSKÝ, Jana HAKOVÁ, Milan HANUŠ, Miroslav HANUŠ, Radek HANUŠ, Aleš POKORNÝ a Karel ŠTĚPÁNEK. Instruktorův slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], [2016]. Gymnasion. ISBN 978-80-270-0476-8.
- SLEJŠKOVÁ, Lucie. Škola zážitkem: zážitková pedagogika při výuce klíčových kompetencí a hodnocení žáků. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2011. ISBN 978-80-260-1046-3.
- JEŽEK, Jiří. Aplikovaná geografie města. V Plzni: Západočeská univerzita, 2004. ISBN 80-7043-275-6.



3.2 Poznej Brno jinak

Účastníků	8-32
Fyzická náročnost	III
Psychická náročnost	III
Autoři	Ondřej Herzán, Šimon Benda, Bohumil Vašíček, Stanislav Rubáš, Jan Semrád, Pavel Doboš
Počet uvádějících	5
Čas na realizaci	330 min.
Čas na přípravu	60 min.
Prostředí	Jakákoliv roční doba, Brno
Rozdělení	Účastníci jsou rozděleni do menších týmů

Cíle

- Účastník zjistí, které jevy ovlivňují podobu města.
- Účastník si rozšíří povědomí o historii města Brna.
- Účastník získá ucelenější pohled na město jako živoucí organismus.
- Účastník zlepší schopnosti spolupráce a organizovanosti týmu.

Sdělení

Město (Brno) je živoucí organismus, do kterého promlouvají vlivy dávné i nedávné historie. Jde o město s mnoha střety zájmů i mnoha místy, která by si zasloužila větší pozornost.

Metody

pohybová hra, skupinová tvorba, soutěž

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - Komunikací v týmu během plánování trasy.
 - Řešením úkolů i problémů a společnou sumarizací postojů a myšlenek k různým tématům.
 - Komunikací s kolemjdoucími obyvateli.
- Schopnost práce s digitálními technologiemi je rozvíjena:
 - Práci s navigací a online mapami.
 - Práci na webových portálech a práci s QR kódy.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - Pozorováním a vytvářením postojů k různým sférám života ve městě.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - Zjišťováním nových informací a poznatků, tříděním a zpracováváním těchto poznatků.
- Kulturní povědomí a vyjádření je rozvíjeno:
 - Pomocí aktivit a úkolů se účastníci seznámí s místní kulturou, historickými a současnými problémy.



Uvedení

Prvotní myšlenka vycházela ze snahy představit žákům prostor Brna tak, aby byla zahrnuta jeho historie, současnost, typické prvky a problémy. Současně aby skupinky žáků byly schopny obejít během odpoledne několik stanovišť a řešit na nich úkoly – tj. aby stanoviště byly v dosahu širšího centra, za občasného (nikoliv permanentního) využití MHD. A zároveň, aby nešlo čistě jen o místa notoricky známá. Důvody finálního výběru míst jsou uvedeny v části týkající se konkrétního stanoviště.

Skupina 20-25 žáků se rozdělí na čtyři menší skupiny (5-6 lidí). Každá menší skupina pak začne na jiném stanovišti, kde se prostřednictvím QR kódu dozví, co má splnit za úkol a kam se má posunout dále. Okruh je pro všechny stejný, jde pouze o jiné místo začátku.

Pro postupné odkrývání trasy jsme se rozhodli především proto, aby skupiny musely projít všemi úkoly a současně měly k dispozici důkaz, že dané místo skutečně navštívily.

Po dvou uvedeních v říjnu a listopadu 2018 jsme se dohodli s garanty VIDA! školám na změně koncepce. Stanoviště zůstala stejná, úkoly doznaly změn v návaznosti na poznatky z předchozích uvedeních. Hlavní změnou však byl charakter soutěže.

Pro všechny týmy tentokrát hra začínala na Mendlově náměstí a týmy se dále posouvaly po stanovištích Masarykova čtvrť – Kamenná kolonie – Židovský hřbitov – Vaňkovka a Café Práh – Petrov a Denisovy sady. Úkoly byly nově rozděleny do několika kategorií (viz kap. Typy úkolů).

Při tvorbě úkolů v rámci jednotlivých stanovišť jsme také přihlíželi k několika „podprahovým tématům“, ze kterých později vznikla témata na prezentaci. Jednalo se především o

a) zaniklé multikulturní Brno (německá a židovská komunita – úkol s bratry Haasovými, stolpersteine)

b) Brno jako město architektonické diverzity (úkoly vztažené k Masarykově čtvrti a Kamenné kolonii).

Součástí programu byly i dotazníky pro veřejnost, které se týkaly vnímání města Brna. Tento úkol si kladl za cíl posunout u žáků zónu komfortu při oslovování cizích lidí a současně se dozvědět od rezidentů popř. návštěvníků Brna, jak město vnímají.

Dále jsme řešili roli průvodců týmu. Vzhledem ke školským předpisům bylo jasné, že ke každé ze čtyř skupin je třeba přiřadit průvodce ve věku nad 18 let. Tuto roli zajistili realizátoři z řad brigádníků VIDA! science centra. Ke zdárnému plnění své role dostali rukověť průvodce (viz příloha [004.02.27 rukovet_pruvodkyne](#)) – šlo o to, aby příliš nezasahovali do rozhodování týmu, ale dohlíželi na bezpečnost a v případě potřeby tým zdravě motivovali.

Jako cílové místo byla vybrána restaurace Skanzeen na Pekařské ulici. Jedná se o stylový prostor v nedalekém sousedství několika stanovišť (Petrov a Denisovy sady, Masarykova čtvrť, Mendlovo náměstí). Současně prostor, kde je možné realizovat večerní přednášku. Nicméně vzhledem k jistým specifikům prostoru došlo nakonec k přesunu do Střediska ekologické výchovy Hlídka na Špilberku (viz níže).

Žákům, kteří nejsou zvyklí příliš chodit, může trasa připadat dlouhá a náročná. Proto je potřeba na to žáky dopředu upozornit, aby se správně oblékli, obuli, případně si vzali zásobu pití a svačinu. I přes velkou časovou náročnost si za délkou trasy, která byla přibližně 12 km pěšky, stojíme. Tuto trasu by měl bez větších obtíží zvládnout každý, i podprůměrně pohybově vybavený žák. Žáci jsou navíc po celou dobu motivování závodem a neustále mají co řešit a plnit - úkoly na stanovištích, hledání vhodné trasy a řešení úkolů při přesunech.



Úkoly a texty jsme vložili do webového prostředí. Následně jsme stránky uložili na tablety tak, aby je žáci mohli načíst bez přístupu k internetu.

Typy úkolů

a) SMS úkoly – typicky klíčové slovo, letopočet atd., které skupina na místě nalezne, odešle SMS dispečerovi (jeden ze dvou realizátorů) a v případě úspěšnosti nad 50% může pokračovat dále. Pokud má procentuální úspěšnost nižší, pokusí se o odpověď znovu. Do celkového výsledku se skupině započítává první dosažené procento.

b) Otevřené úkoly – úkoly, jejichž zadání vyžaduje širší textový komentář. Nejsou nutné k dalšímu postupu, ale tvoří značnou část možného bodového zisku.

c) Úkoly po cestě – souvisejí s přesunem mezi jednotlivými stanovišti. Žáci fotí zadané fenomény, problémy a městské procesy. I tyto úkoly přispívají k celkovému bodovému součtu.

Příprava materiálu a místa

Před hrou je zapotřebí roznést na všechna místa QR kódy. (viz příloha [004.02.30](#) umístění QR kódů) Tyto QR kódy si můžete vytvořit i vlastní pomocí běžně dostupných aplikací. QR kód odkazuje na webovou stránku s úkolem. Pokud byste na stránce něco změnili, není zapotřebí vytvářet nový QR kód. Ten musíte vytvořit až v případě, že byste vytvořili úplně nové webové stránky. Místa, kam QR kódy umístíte, by měla být dostupná pro hráče, zároveň by QR kód neměl jít vidět pro běžného kolemjdoucího. Myslete také na to, aby se QR kód účastníkům dobře skenoval. Dále je zapotřebí připravit veškeré materiály, které budou žáci potřebovat k plnění úkolů, více popisujeme níže. Domluvit se s “personálem” v místech, kam se žáci podívají (kavárna, Mendelovo muzeum apod.) Mít nabitě tablety pro žáky. Dva dispečeré musí mít připravené telefony a odpovědní archy. Dopředu je také zapotřebí domluvit se, který tým bude psát SMS úkoly kterému realizátorovi a telefonní číslo předat průvodci, případně ho napsat žákům na desky, které nesou s sebou.

Mendlovo náměstí a přesun do Masarykovy čtvrti

Žáci pracují ve stejných skupinách jako dopoledne, dokonce se stejným průvodcem, který se staral o zdárný průběh hry „Postav si své město“. Každý z průvodců obdrží desky, jejichž součástí je:

- a) informace, kde hledat první QR kód,
- b) telefonní seznam na všechny realizátory a pořadatele,
- c) doplňky k některým dílčím úkolům (průhledné fólie, dotazníky, doplňovačka k Mendelovu muzeu),
- d) jízdenky na tramvaj pro tým,
- e) správné řešení některých úkolů (pro případ, že by selhala telefonní komunikace mezi realizátory a průvodci (viz příloha [004.02.28](#) správné odpovědi)),
- f) fotografie umístění QR kódů pro případ, že by je nemohli najít nebo je někdo zničil (viz příloha [004.02.30](#) umístění QR kódů).



Dále průvodce dostane jeden záložní tablet; jeden tablet obdrží také tým.

Po obědě skupiny vyrazí k určenému prvnímu stanovišti. Jejich prvním úkolem je sehnat tři respondenty z řad veřejnosti, kteří jim vyplní dotazník týkající se Brna. (viz příloha [004.02.22](#) dotazník pro veřejnost). Respondentům jsou položeny následující otázky:

1) *Jste z Brna?* - rozřazovací otázka.

2) *Kterou část Brna máte nejraději? Z jakého důvodu?* - otázka směřující k vnímání města Brna jeho obyvateli/návštěvníky.

3) *Kdo jsou podle vás brněnské osobnosti?* - otázka směřující k osobnostem, které jsou s Brnem spojeny (nejvíce "hlasů" v součtu všech uvedených dostali J. G. Mendel, Leoš Janáček a Jan Skácel).

4) *Co vám na Brně vadí? Máte konkrétní nápad, jak to zlepšit?* - opět stěžejní otázka týkající se vnímání Brna.

5) *Jste zapojení ve veřejném životě, dění (klub/oddíl/spolek/iniciativa)?* - návodná otázka, která může i tazatelům – žákům – posloužit jako odrazový můstek při závěrečné prezentaci a angažovanosti ve vlastní obci.

Komunikací s kolemdoucími rozvíjejí žáci kompetenci Komunikace v mateřském jazyce, prostřednictvím odpovědí dále schopnost učit se.

Mendlovo náměstí bylo vybráno, protože jde o prostor, kde se architektonicky vizualizuje dávná i nedávná historie (klášter, pivovar, supermarket, výškové budovy) a který současně skýtá širokou škálu témat k zamyšlení (doprava, množství bariér). Důraz na prostor kláštera je dán osobností J. G. Mendela, která dala náměstí jméno. Existuje zde také propojení minulosti se současností Brna, které se prezentuje jako centrum výzkumu, vývoje a inovací.

QR kód, kde se žáci dozvědí další úkol, je nalepen v spodní části místní meteostanice. Místo bylo zvoleno s ohledem na jasnou lokalizaci a současně relativní odlehlost v rámci areálu. Tím se minimalizuje možnost náhodného nalezení QR kódu někým cizím a zničení (týká se i dalších QR kódů).

Úkol v Mendelově muzeu je spojený s životem J. G. Mendela a má žáky přimět pozorně se seznámit s životem tohoto všestranného vědce a doplnit chybějící slova. K dispozici jsou jim texty i v tištěné podobě (viz příloha [004.02.24](#) doplňování textu o J.G. Mendelovi).

Následný přesun MHD na Žlutý kopec byl zvolen s ohledem na časovou a energetickou úsporu.

Úkol se stolpersteiny (kameny zmizelých) byl zařazen jako součást jedné z podprahových linek projektu – zaniklé multikulturní Brno.

Masarykova čtvrť a přesun na Kamennou kolonii

Prvorepubliková Masarykova čtvrť je symbolem dobré adresy, zahradní čtvrti plné vilek, klidného prostředí a zajímavých architektonických prvků. Právě na ty jsme se rozhodli zaměřit. Vnímání estetiky města patří mezi často zanedbávané faktory kvality života.

Úkol pro žáky byl zaměřen na hledání vil dle mapy, která byla pro každý tým jiná (viz příloha 004.02.08- 004.02.11 zadání k vilám), a následným příkládáním průhledů vil k reálným vilám a hledáním charakteristických prvků z fólií. (viz přílohy [004.02.03_heinrichova_12.png](#), [004.02.04_jirikovskeho_13.png](#), [004.02.05_vsetickova_4.png](#), [004.02.06_vsetickova_12.png](#)). Úkol byl



zařazen především proto, aby byl rozvinut jejich cit pro detail a schopnost uvědomit si, v čem konkrétně je tato zástavba jiná. To souvisí s klíčovou kompetencí kulturního povědomí a vyjádření. Hledání budov, jejich dokumentace a úprava obrázků v tabletu (podobně jako u dalších úkolů) také podpořilo schopnost práce s digitálními technologiemi. Pro účely aktivity byly záměrně vybrány budovy se zachovalými či výraznými prvky, které i v rámci okolní zástavby poutaly pozornost. Každý tým dostal pouze ty tři fólie vil, které se shodují s vyznačenými vilami na mapě.

Úkoly spojené s cestou z Masarykovy čtvrti na Kamennou kolonii měly primární účel přesvědčit žáky, že i dlouhá a zdánlivě nezajímavá cesta rušnými městskými tepnami může nabízet vějíř otázek k zamyšlení. Konkrétně, že i v širším centru města se najdou klidné a odlehle kouty a dokonce místa, která lákají k odpočinku. Těmito úvahami se u žáků rozvíjejí sociální a občanské schopnosti.

Kamenná kolonie a přesun na židovský hřbitov

Kamenná kolonie je svou atmosférou, architekturou i historií protiklad Masarykovy čtvrti. Chudinská kolonie dělnických domků, posazená ve svazích Červeného kopce, si i dnes uchovává rázovitou atmosféru „vesnice uprostřed Brna“. Návštěvu této lokality jsme vybrali záměrně hned po Masarykově čtvrti, aby o to lépe vynikl rozdíl v zástavbě i stylu života obou míst.

Právě z vědomí kontrastu pramenil pro žáky srovnávací úkol staveb v Kamenné kolonii a staveb v Masarykově čtvrti.

Následující úkol s počítáním aut byl motivován zjištěním, jak velké procento posádek je jednočlenných a uvědoměním si, jak by se mohlo ulevit hlavním brněnským tepnám, kdyby v každém autě cestovalo více lidí.

Židovský hřbitov a přesun do galerie Vaňkovka

Židovský hřbitov byl vybrán jako typický reprezentant faktu, že Brno bylo před 2. světovou válkou nejen německým městem, ale zároveň sídlem početné židovské komunity. Ostatně název čtvrti Židenice (německy Schimitz) a právě rozsáhlý židovský hřbitov jsou toho nejlepšími doklady.

Hledání hrobu slavného prvorepublikového herce Hugo Haase vytvořilo předpolí pro pozdější souvislost s rodným domem jeho bratra Pavla Haase na Petrově a tato aktivita celkově spadala do podprahové linky zaniklé multikulturní Brno.

Další aktivity pak mají především v žácích probudit zájem o často skrytou minulost míst, kterými běžně procházejí. V tomto smyslu mají rozvíjet kulturní povědomí a vyjádření a vzhledem k odlišné židovské kultuře také schopnost učit se.

Kulturní povědomí a vyjádření rozvíjejí také úkoly s billboardy, stejně tak sociální a občanské schopnosti. Lokalita mezi ulicí Vlhkou a galerií Vaňkovka byla záměrně vybrána z toho důvodu, že je skutečně zaplavena vizuálním smogem a citlivější jedinec zde může vnímat různé estetické nuance.

Galerie Vaňkovka a přesun na Denisovy sady

Galerie Vaňkovka představuje příklad zdařilého brownfieldu v dodnes nepříliš využívaném jižním centru Brna. Bývalá Wannieckova továrna byla přestavěna do podoby frekventovaného nákupního



centra. Posledních několik let je součástí komplexu také kavárna Café Práh, která slouží jako tréninkový prostor pro psychicky handicapované.

Hned zraje se žáci rozdělí do dvou samostatných skupin, což u nich podpoří schopnost učit se a domluvit se v menším týmu. Činnost skupiny, řešící úkoly v Café Práh, se točí kolem otázky handicapovaných a jejich zapojení do běžného života (například výroba drobných předmětů nebo obsluha zákazníků).

Další úkol – srovnání Vaňkovky a Kohnovy cihelny – byl zařazen proto, aby si žáci uvědomili rozdílný přístup k nevyužívaným průmyslovým objektům (brownfieldům) a možnosti znovuoživení, revitalizace. Psaní textu na toto téma u žáků rozvíjí sociální a občanské schopnosti a je to významný příspěvek k diskuzi, která je čeká druhý den.

Druhá skupina se zabývá prostorem galerie Vaňkovky. Úkoly jsou koncipovány tak, aby z nich vyzníval historický vývoj a zásadní proměny prostoru (datum rekonstrukce Vaňkovky, klasifikace obchodů v nákupním centru...), což se dá rovněž vztáhnout na širší proměny městského centra a okolí.

Cesta z Vaňkovky do Denisových sadů vede zanedbanou prolukou Myší díra a kolem rozporupného prostoru vlakového nádraží, který vytváří kontrastní zónu mezi Vaňkovkou a historickým centrem města. Rozdílné využívání spodních pater historických budov a jejich obytných částí navádí k vnímání Brna jako živoucího, neustále se vyvíjejícího organismu.

Denisovy sady a přesun do restaurace Skanzeen

Petrov a Denisovy sady jsou patrně nejznámější lokalitou ze všech stanovišť. Katedrála sv. Petra a Pavla společně s přilehlým prostorem Denisových sadů patří k oblíbeným místům rezidentů Brna i návštěvníků. Významným benefitem je výhled na jižní centrum Brna včetně nových staveb jako je AZ tower a další.

První úkol, související s datem výstavby typických věží Petrova, ukazuje „historickou nesamozřejmost“ dominant, na které jsme jako obyvatelé/návštěvníci zvyklí (právě věže katedrály jsou často tím prvním, co vidí nově příchozí do Brna, přitom zde stojí teprve jedno století). Úkol spojený s pohledy na Brno vzbuzuje otázky týkající se jižního centra a jeho proměn. Určení směru pohledu zasazuje tento prostor do kontextu a motivuje žáky učit se nové poznatky.

Úkol spojený s Pavlem Haasem doplňuje podprahovou linku zaniklé multikulturní Brno a propojuje události 2. světové války s rokem 1968. Byl zařazen kvůli nedalekému rodnému domu bratří Haasů. Dopis rozvíjí komunikaci v mateřském jazyce.

Při přesunu do restaurace Skanzeen žáci plní úkoly týkající se handicapovaných. Snaží se na trasu a její překážky dívat jejich očima, což jim pomůže rozšířit sociální a občanské schopnosti.

Cílová restaurace Skanzeen byla vybrána z několika důvodů. Jde o stylový podnik, odkazující se na Moravskou tradici a folklor s dostatečnou kapacitou, který navíc leží přímo pod Špilberkem, kde poté program pokračuje. Současně je nedaleko od VIDA! science centra, což organizátorům umožňuje operativně řešit chybějící materiál.

V prvních dvou uvedeních, kdy zde byla realizována přednáška, také hrála roli možnost ozvučení.

Čas příchodu skupin – 18:00 – byl stanoven tak, aby žáci ideálně stihli navštívit všechna stanoviště a měli ještě relativně dost času i energie na následující večerní program. Některým hnutím chybělo poslední stanoviště, což ale nemá zásadní vliv na průběh projektu (kromě toho, že si toto stanoviště



hnutí nevybere následující den při tvorbě prezentací). Realizátor by měl průběžně komunikovat s průvodkyněmi a mít přehled, kde se který tým nachází tak, aby skutečně dorazili do restaurace v 18:00.

Uzavření

Vyhodnocení proběhlo až po následující aktivitě „Přednáška Urban Centra“. Považovali jsme za vhodné oddělit samotnou hru, a navíc bylo třeba získat čas k propočtům bodů ze speciálního formuláře (viz příloha [004.02.01](#) formulář pro vyhodnocení odpovědí). Počty bodů za jednotlivé úkoly byly předmětem dlouhých diskuzí pedagogů, externích spolupracovníků i manažerů projektu a vycházely z předpokladu, aby se skupiny od sebe příliš bodově nevzdálily a každá z nich tak měla šanci promluvit do celkového pořadí (a získat tak výhodu pro přípravu prezentace následující den). U „psacích“ úkolů a některých úkolů po cestě záleží počet přidělených bodů na realizátorech. Je dán maximální možný počet bodů za daný úkol a realizátoři zváží, jak obsáhlé a správné řešení bylo. Můžou také mezi sebou porovnat jednotlivé týmy, kdo se s úkolem jak popral a dle toho nastavit škálu získaných bodů.

Časová dotace

Časová dotace 330 minut neboli 7,3 hod se může zdát velmi rozsáhlým časovým úsekem. Šest stanovišť, mezi kterými je třeba urazit cca 10 km pěší chůzí a zbytek v brněnské MHD, je však třeba do tohoto úseku započítat (cca 150 – 180 min. čisté chůze + čas věnovaný úkolům po cestě). Dále je třeba odhadnout průměrný čas strávený na stanovišti, což je cca 25 min (ve výsledku tedy $25 \times 6 = 150$ min). Čas strávený na stanovištích je brán s rezervou. Může dojít ke zdržení v důsledku hledání QR kódů, bloudění, je třeba také počítat s možností horkého počasí a časem na průběžné občerstvení.

Zpětná vazba účastníků

Aktivitu „Poznej Brno jinak“ žáci povětšinou kvitovali jako zajímavou, zábavnou a rozšiřující znalosti o Brně, kde řada z nich plánuje studovat na VŠ. Díky programu lépe poznali nová místa v Brně. Program v nich rozvinul pozornost a všímavost. Úkoly jim přišly zajímavé a propracované. Pochvalovali si také ochotné a zábavné průvodce/průvodkyně. Naopak někteří by ocenili méně úkolů, méně časově i vzdálenostně náročné přesuny, více přestávek a odpočinku.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
tablet	8	dva do skupiny - offline stažené webové stránky, čtečka QR kódů, mapy
desky pro průvodce	4	
papír se záložními QR kódy	4	
průhledy ke stanovišti Masarykova čtvrt	3x4	každý tým má průhled ke třem vilám
celodenní jízdenky na MHD		dle počtu účastníků
kontakty na realizátory, organizátory, průvodce	4	
manuál pro průvodce	3	
fotografie lokalit s QR kódy	4	
správné odpovědi k jednotlivým úkolům	4	



desky s klipem	8	
propisky	12	
arch pro zapsání správných odpovědí a bodů	4	
pohár pro vítěze	1	
papíry na psaní	20	5 do týmu

Odkazy

- HALÍK, Pavel, Petr KRATOCHVÍL a Otakar NOVÝ. Architektura a město. Vyd. 1. Praha: Academia, 1996. 204 s. ISBN 8020002456.
- FERENČUHOVÁ, Slavomíra. Meno, mesto, vec. Urbánne plánovanie v sociológii mesta a prípad (post)socialistického Brna. Brno: Masarykova univerzita, 2011. 275 s. EDIS 7. ISBN 978-80-210-5583-4
- BENEŠ, Zdeněk, Daniel DRAHANSKÝ, Jana HAKOVÁ, Milan HANUŠ, Miroslav HANUŠ, Radek HANUŠ, Aleš POKORNÝ a Karel ŠTĚPÁNEK. Instruktorový slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], [2016]. Gymnasion. ISBN 978-80-270-0476-8



3.3 Přednáška Urban centra

Účastníků	8 - 40
Fyzická náročnost	1
Psychická náročnost	3
Autor	Ondřej Herzán
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	90 min
Čas na přípravu	15 min.
Prostředí	místnost, kdykoliv
Rozdělení	celá skupina

Cíl

Poznat alternativní způsoby využití městského prostoru, možnosti občanské participace a angažovanosti v obci.

Sdělení

Současná podoba obcí není vždy ideální a jediná možná. V různých tématech se můžeme inspirovat a zamyslet se nad tím jak lépe, efektivněji, ekologičtěji nebo estetičtěji využít veřejný prostor ve městě. Občané mají možnosti, jak ovlivnit podobu a chod jejich města.

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - Nácvikem porozumění přednášky a schopností položit otázku k danému tématu.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - Získáním povědomí a informací o městotvorných procesech, možnostech využití veřejného prostoru, participativním rozpočtu a dalších tématech.
- Smysl pro iniciativu a podnikavost:
 - Při diskuzi s odborníkem zjistí reálné možnosti občanské angažovanosti a rozeberou vlastní pohled na některé aspekty územní samosprávy a řízení života ve městě.

Metody

Interaktivní přednáška, diskuze

Uvedení

Příprava

Jeden z realizátorů připraví během probíhající večeře místnost na přednášku. Je vhodné, aby místnost neevokovala učebnu/třídu. Pokud se to hodí a odborníkovi je to příjemné, doporučujeme sedět na zemi. Sedět se dá i v půlkruhu, tak aby na sebe všichni viděli, a zároveň byl přednášející v popředí a všichni viděli na prezentaci. Realizátor společně s odborníkem připraví veškerou techniku.

Začátek přednášky

Po příchodu žáků je vhodné udělat pouze nutnou kratičkou pauzu a následně se posadit dle připraveného scénáře. Realizátor uvede odborníka, může stručně navázat můstkem z předchozího programu. Zeptat se například, jak jsou unavení nebo jak jim chutnala večeře. Je vhodné, aby realizátor věděl alespoň základní informace o odborníkovi a věrohodně jim vysvětlil, proč a jakým způsobem



zapadá přednáška odborníka do dnešního večera. Žákům můžeme připomenout, že další den budou zpracovávat své poznatky a budou tvořit program pro město, a proto se jim poznatky z praktického fungování města mohou hodit.

Zařazení přednášky v kontextu projektu

Samotné pojetí tématu přednášky, a tedy i výběr vhodného odborníka, může být různý. Nám připadá nakonec nejvhodnější varianta - vzhledem k dalším programům - téma urbanizace, územního plánování a občanské angažovanosti. V našem případě bylo konkrétní téma: smart cities, občanská participace, vize Brno 2050 a porovnání s dobrou praxí v zahraničí. Délka přednášky je cca 60 min., včetně diskuse 90 min. Přednáška je jakýmsi uvedením toho, co účastníci prožívají a řeší během projektu, do praktického života. Může jim dát nejen reálný pohled na městotvorné procesy a zákonitosti, ale i rozšířit pohled na alternativní a moderní způsoby organizace a vedení města. Samotné konkrétní příklady řešení problémů jsou pak vhodným vodítkem pro řešení problémů v rámci tvorby prezentace žáků následující den. Žáci skutečně využili některé poznatky získané během přednášky v jejich volebním programu a návrhu řešení. Tím u žáků budujeme sociální a občanské schopnosti.

Nicméně k uvedení této aktivity je zapotřebí, aby ji vedl odborník z praxe nebo akademického prostředí, který se aktivně zabývá tématy urbanizace, demografie, občanské angažovanosti a městské participace.

Při prvních dvou uvedeních projektu Dva dny v Brně, v říjnu a listopadu 2019, se této role ujal doc. František Čapka z Historického ústavu Masarykovy univerzity. Jeho přednáška se odehrála v prostoru restaurace Skanzeen a týkala se čistě historického vývoje města Brna od prehistorie do 1. poloviny 20. století.

Vzhledem k původně plánovaným cílům se tento fakt jevil mírně problematickým. Žáci na tuto přednášku nedokázali při následující tvorbě prezentace plnohodnotně zareagovat. Po přednášejícím jsme navíc spíše vyžadovali orientaci na veřejný prostor Brna, jeho využití, možnosti participace obyvatel – to vše pouze s využitím historické kulisy. Pokud by ale stanoviště byla ještě více historicky zaměřená a celý projekt by byl více historicky motivován, pak by mohl být takový odborník vítaný. Projekt je ale spíše sondou do aktuálního dění ve městě a vybídnutím k občanské angažovanosti, proto se nám více hodí odborník, který má aktuální zkušenosti se směřováním města a občanskou angažovaností.

Právě z tohoto důvodu jsme se rozhodli při 3. a 4. uvedení v dubnu, resp. květnu 2019, oslovit odborníky z Urban centra Brno, kteří nabídli přednášku v tomto duchu. Na třetím uvedení s těmito tématy vystoupila Eva Gregorová a na čtvrté uvedení její kolega Jan Holeček, kteří představili vizi a strategii „Brno 2050.“

Restaurace Skanzeen se při prvních dvou uvedeních neukázala být právě vhodným přednáškovým prostorem. Vzhledem k běžnému restauračnímu provozu bylo třeba zajistit vlastní ozvučení, a kromě toho byl salonek průchozí; kvalita přednášky tedy značně utrpěla. Proto jsme se rozhodli pro přesun do Střediska ekologické výchovy Hlídka na Špilberku. Což představovalo ve výsledku rovněž významný posun. Nehledě na to, že další aktivita – Neznámé osudy – začínala přímo tady.

Přednáška



Následující osnova může pomoci jako představa podoby prezentace, která zapadá do celkového rámce projektu a jako ukázka podoby naší přednášky:

Jak funguje město?

- Rozvíjí se samo od sebe nebo je v tom nějaký plán?
- Co je to participace? Jak se mohou lidé v Brně zapojit a ovlivnit podobu města?
- Kdo/co všechno se s spolu musí domluvit (nejen v Brně)?
- Jaké procesy a trendy Brno ovlivňují a jak se projevují?

Brno v roce 2050

PLÁNY – tematické oblasti a hodnoty

- Prostředí - příroda ve městě, kompaktní a vyvážené město, architektonická tvář města, město s dostupným bydlením, město s efektivní a udržitelnou mobilitou, zdravé životní prostředí.
- Prosperita - prosperující město, středoevropské město, středoevropské centrum VVI, vzdělané univerzitní město, mezinárodní město, globálně dostupné město.
- Služby - zdraví lidé ve zdravém městě, soudržné a respektující město, kulturní město, sportovní město, bezpečné město.
- Zdroje - město efektivně hospodařící s vodou, energeticky šetrné, nezávislé a odolné město, čisté a cirkulární město.
- Správa - sdílená vize a dobré jméno města, fungující brněnská metropolitní oblast, efektivní elektronická správa a otevřená data, participativní správa.

Zájem o dění ve městě

Participativní rozpočet

Mobilita

Pocitová mapa

Takové chci město

V této části žáci hlasovali o svém postoji k danému tématu, následně krátce diskutovali o výhodách či nevýhodách jednoho i druhého a pracovník neformálního vzdělávání potom dovysvětlil a dodal informace a příklady.

- rozrůstání města do šířky do volné krajiny vs. zahušťování a růst města do výšky
- vědeckovýzkumná centra a technologicky vyspělé společnosti vs. logistická centra a továrny
- rozvoj brněnského letiště vs. vysokorychlostní železnice nebo hyperloop
- ulice jako veřejný prostor vs. ulice určené pro parkování aut
- nábřeží pro odpočinek a relaxaci vs. nábřeží pro dopravu
- více akcí a zábavy ve městě vs. klidné město v zeleni
- uzavřené zahrádkářské kolonie vs. veřejně dostupná zeď a parky
- individuální vstřícný přístup úředníků vs. elektronická správa
- větší podpora sportu vs. větší podpora kultury
- větší využití obnovitelných zdrojů vs. nákup energií od společností

Vedení přednášky



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Je ideální, pokud odborník pouze nepřednáší, ale zároveň se snaží žáky aktivizovat. V našem případě to byly například dotazy ze strany odborníka na pohled žáků v jednotlivých možnostech rozvoje města. Žáci tak museli vyjadřovat názory na jednotlivé možnosti směřování města a svůj názor obhájit. Tím u žáků budujeme smysl pro iniciativu a podnikavost. Kromě toho probíhalo i hlasování, které se týkalo právě nastavených možností směřování města (kultura vs. sport, zábava vs. klid apod.)

Závěrečné dotazy

Při závěrečných dotazech je třeba reflektovat, jak dlouho přednáška trvala, zda se nějak neprotáhla. Je také zapotřebí vyhodnotit náladu a energii žáků. Dokud ovšem mají chuť a nápady na dotazy, je vhodné tyto dotazy podporovat a snažit se rozvést diskuzi. Tím u žáků podporujeme komunikaci v mateřském jazyce.

Uzavření přednášky a vyhodnocení programu Poznej Brno jinak

Během přednášky musí realizátoři obodovat a vyhodnotit hru Poznej Brno jinak. V průběhu se však k přednášce připojí, mohou vést diskuzi, poděkují a rozloučí se s odborníkem. Následně proběhne samotné vyhlášení výsledků, včetně předání poháru pro nejlepší hnutí v této části. Realizátoři by měli výsledky vyhlásit pompézně, s veškerou slávou a připomenout, že pořadí v tomto programu ovlivní směřování dalšího dne.

Zpětná vazba

Přednáška dala účastníkům přehled i náhled do budoucnosti. Přednáška pro ně byla zajímavá, dobrá. Žáci se dozvěděli spoustu nových informací. Pozitivně žáci hodnotili i místo přednášky. Naopak pro některé žáky bylo obtížné se po náročném dni soustředit a udržet pozornost.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
notebook	1	
prezentér	1	
projektor	1	
plátno	1	
židle	dle počtu	

Odkazy

- OSMAN, Robert, ed. Geografický výzkum: participace a angažovanost: sborník z workshopu, Brno 2013. Brno: Masarykova univerzita, 2013. ISBN 978-80-210-6415-7.
- JEŽEK, Jiří. Aplikovaná geografie města. V Plzni: Západočeská univerzita, 2004. ISBN 80-7043-275-6



3.4 Neznámé osudy

Účastníků	15-30 na dvě skupiny
Fyzická náročnost	II
Psychická náročnost	II
Autoři	Šimon Benda, Ondřej Herzán
Počet uvádějících	2×1 realizátor
Čas na realizaci	120 min
Čas na přípravu	60-90 min
Prostředí	labodílna, dílna, učebna
Rozdělení	po týmech o 3-5 členech, úkoly pro celé týmy i jednotlivce

Cíle

- Účastník posílí vnímání a probudí toleranci, pochopení a obdiv k lidem se silnými osudy, kteří udělali něco pro svou obec.
- Účastník se inspiruje a motivuje k větší občanské angažovanosti.
- Účastník si uvědomí, že zlepšení situace v jeho rodné obci často závisí na něm.
- Účastník sepíše závazek, na základě kterého udělá něco prospěšného pro svou obec.

Sdělení

V životě jsem mohl potkat řadu na první pohled nenápadných lidí, kteří skrývají zajímavé osudy, které zásadním způsobem ovlivňují život ve městě. Řadu věcí jsem schopný i jako jednatel ve své obci zlepšit a změnit.

Metody

dramatizace, stanoviště, poslech

Klíčové kompetence

- Smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjen:
 - Poznáním osudů několika lidí, kteří aktivně mění podobu svého města.
 - Sepmáním smlouvy se sebou samým, která mě zavazuje udělat něco pozitivního pro svou obec.

Uvedení

Příprava materiálu a místa

Před programem je potřeba mít vytištěné alespoň na A3 fotografie postav a texty postav. Texty by si měli realizátoři dopředu přečíst, aby byl přednes plynulý a dramatický. Dále je potřeba připravit místnost na vážnou, seriózní atmosféru - stoly, židle, svíčky, atmosférická/kreativní hudba.



Realizace

Úvod do aktivity

Aktivitu uvede realizátor přímo na Hlídce, aby nastavil atmosféru ztišení pro následující procházku. Je důležité zmínit vazbu míst v Brně na postavy, které v kulisách města žijí a je možné je potkat.

Setkání s postavami

Procházka je po náročném dni koncipována jako krátká, odpočinková, s více zastaveními. Jednotlivá místa zastavení byla vybrána tak, aby se na nich mohlo bez problémů shromáždit 20 – 30 lidí, a aby působila atmosféricky (tedy architektonicky zajímavý jižní vyhlídkový pavilon, hlavní vstup na hrad Špilberk, výhled na panorama Petrova, památník osvobození Brna).

Po celou dobu aktivity musí žáci ideálně mlčet, nebo maximálně šeptat. To by měli realizátoři celou dobu vyžadovat. Před přečtením každého textu realizátor znovu vybídne a poprosí o ztišení. Při krátkých přechodech mezi zastaveními může realizátor vybídnout ke vnitřnímu zamyšlení nad osudem právě poznané osobnosti.

Představení každé postavy musí proběhnout ihned po příchodu na místo. Jeden z realizátorů předstoupí s fotografií, kterou nasvítí čelovkou. Další realizátor si stoupne s textem vedle fotografie a rukou naznačí, jak se mají žáci postavit (do půlkruhu kolem fotografie). Následuje ztišení, ukázání fotografie, vybídnutí k zamyšlení, přečtení textu, představení postavy a tichý odchod na další zastavení.

Setkání s postavami vycházela z plánu představit žákům zajímavé, přitom nepříliš známé postavy, které souvisejí s brněnským životem. Vzhledem k nastavení a podmínkám projektu jsme se rozhodli udělat setkání pouze v symbolické rovině – tedy ne přímo s dotyčnými postavami, nýbrž formou jejich příběhů a velkých fotografií postav. Realizátor měl k dispozici petrolejku, aby bylo dosaženo většího „atmosférického“ účinku.

Původní výběr postav se od finálního značně lišil. Po četných konzultacích jsme se rozhodli uvést skutečně postavy, které v Brně nejen žijí, nýbrž také aktivně vstupují do dění ve městě. Do finálního výběru prošly velmi různorodé osobnosti současného Brna. Právě proto, aby žáci měli možnost porovnat přínos aktivit každé z nich a současně poznat, kde všude se lze veřejně realizovat. V konečné verzi jsou tedy:

Jan Vlachynský – zakladatel Baru, který neexistuje a majitel dalších podniků v oblasti gastronomie (viz příloha [004.04.16](#) text Jan Vlachynský, foto: [004.04.09](#) artworks-000543938730-jnz3vg-large).

Hana Strašáková – aktivistka v rámci aktivity Společně Brno, organizátorka výročních shromáždění i protivládních demonstrací (viz příloha [004.04.11](#) text Hana Strašáková, foto: [004.04.02](#) Fotografie Strašáková).

Martin Freund – bývalý brněnský politik, autor projektu Rapid Re: Housing (viz příloha [004.04.10](#) text Martin Freund, foto: [004.04.07](#) Fotografie Freund).

Josef Konečný – nevidomý, zakladatel brněnského Tyflocentra (viz příloha [004.04.12](#) text Josef Konečný, foto: [004.04.06](#) Fotografie Josef Konečný).



Smlouva se sebou samým

Tento programový bod měl za cíl podnítit v žácích touhu vykonat něco pro obec, ve které sami žijí. Předchozí setkání s postavami, ale i program ve městě, je k tomu mají motivovat a rozvinout u nich smysl pro iniciativu a podnikavost (text smlouvy viz příloha [004.04.13](#) smlouva).

I u této aktivity se snažíme udržet vážnou a tichou atmosféru. Při aktivitě je důležité navodit pocit vážnosti, důvěry a bezpečí. Realizátor by měl vysvětlit, že se má jednat o veřejně prospěšnou aktivitu, což není úklid pokojíčku, nebo uspořádání turnaje v PC hře s kamarády. Veřejně prospěšná aktivita má sloužit širokému spektru lidí v místě bydliště; může sloužit i lidem, které neznám. Může se jednat o uspořádání nějaké kulturní akce, vyčištění lesa, zkrášlení autobusové zastávky nebo zorganizování večírku pro domov důchodců. Mělo by být řečeno, aby si žáci nekladli malé cíle, ale zároveň byly jejich nápady realizovatelné a z tohoto důvodu je lepší malá akce než žádná. Ze všech těchto důvodů doporučujeme, aby na začátku přečetli své závazky realizátoři. Jeden z nich může mít velký plán (uspořádání koncertu) druhý menší (vyčištění ulice).

Žáci následně po kolečku mohou přečíst své závazky nahlas. Vysvětlíme jim, že co je řečené, má větší závazek a váhu a oni tak budou více motivovaní na tomto projektu pracovat.

Čtením nahlas jsme chtěli dosáhnout určitého diskomfortu, který může u žáků posílit jejich komunikační dovednost. Současně bylo jasné, že nedává smysl žáky do této aktivity nutit a že má být založena na bázi dobrovolnosti.

Uzavření

Realizátoři poděkují za zapojení během celého dne. Zmíní, že den to byl náročný a oni se s tím popasovali výborně, ať se dobře vyspí a krátce nastíní, co se bude dít další den.

Realizátoři jdou s účastníky přes město jednak proto, aby je dovedli na ubytovnu, za druhé proto, aby jim alespoň částečně umožnili zahlédnout večerní pouliční život – např. spontánní živou muziku v ulicích – jako dokreslení fungování centra města.

Časová dotace

Časová dotace této části aktivity je 90 min. Žáci během této doby urazí cca 1,5 km pěšky po Špilberku, na každém ze čtyř stanovišť stráví cca 15 min času. Při započtení času nezbytného na přesun více než dvacetičlenné skupiny ze stanoviště na stanoviště to zhruba takto vychází.

Zhruba 30 minut pak žáci stráví aktivitou “Smlouva se sebou samým”. Půlhodinový limit na tuto aktivitu je relativně štědrý, na jednotlivých uvedeních se ukázalo, že žáci jsou skutečně již po celodenních aktivitách unavení a často jim stačilo 10 – 15 minut. Přesný časový rozsah závisí na ochotě žáků promluvit a přečíst své sliby.

Zpětná vazba účastníků

Někteří účastníci hodnotili aktivitu jako zajímavou a přínosnou. Účastníci kvitovali, že poznali nové lidi, vyslechli zajímavé příběhy a zjistili, čemu všemu se dá věnovat. Užili si i atmosféru a procházku. Několikrát ale také zaznělo, že aktivita byla zbytečně dlouhá, že stačilo ji zorganizovat uvnitř a nikoli po tom dlouhém odpoledni ještě chodit ven a že bylo úmorné chodit ke každé postavě jinam.



Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
reproduktory	1	
notebook	1	
svíčky	10	
smlouva	dle počtu účastníků	
texty postav	4	
propisky	dle počtu účastníků	
čelovky, lucerna, baterky	x	cokoliv na posvícení po cestě



3.5 Příprava prezentace

Účastníků	8
Fyzická náročnost	1
Psychická náročnost	5
Autoři	Ondřej Herzán, Šimon Benda, Bohumil Vašíček, Stanislav Rubáš, Jan Semrád, Pavel Doboš
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	120 min.
Čas na přípravu	60 min
Prostředí	sál, učebna
Rozdělení	účastníci jsou rozděleni do menších týmů

Cíle

- Žák zlepší týmovou práci.
- Žák zlepší práci s informacemi, zpracovávání prezentací.
- Žák si vytvoří vlastní názor a postoj na problematiku.
- Žák posílí umění generalizace, zevšeobecnění.

Sdělení

Žáci se naučí zpracovat data, která mají k dispozici, a zamyslí se nad tématy, se kterými se již v průběhu akce setkali.

Metody

Skupinová tvorba, projekt

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - Přípravou prezentace, formulací složitých vět (názorů a postojů), diskuzí v rámci tvůrčího procesu vytváření prezentací.
- Schopnost práce s digitálními technologiemi je rozvíjena:
 - Vytvářením samotné prezentace na počítači a nutností vyhledávat potřebné informace na internetu.
- Schopnost učit se je rozvíjena:
 - Potřebou sumarizace veškerých získaných vjemů a informací. Nutností si dohledávat nové informace, ty pak třídit a zpracovávat do prezentace.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - Týmovou spoluprací při vytváření prezentací.

Uvedení

Příprava materiálu a místa

V místnosti je potřeba připravit flipchart. Na ten realizátoři sepíší pravidla, shrnutí a časový rozvrh přípravy prezentací. Dále mít připravené papírky s výběrem speciálních témat a stanovišť. Stejně tak je potřeba výběr témat a stanovišť promítat na plátno, aby mohly skupinky dopředu přemýšlet, co si



vyberou. Na každém stole musí být pro skupinku nachystané papíry, propisky, počítač, jejich tablet a veškeré materiály, které získaly, dále kartička s popisem média, které budou zastupovat v diskuzi (viz příloha [004.05.05](#) žurnalisté otázky).

Zadání prezentací a vysvětlení pravidel

Žáci přijdou ráno do VIDA! science centra. V Multifunkčním sále se opět rozdělí do stejných týmů jako minulý den a každý tým obsadí jeden stůl, umístěný v rohu místnosti, aby týmy byly od sebe co nejdále a nerušily se navzájem.

Realizátor řekne všechny důležité informace hned, případné otázky odpoví po vysvětlení nebo se jim pak věnuje v průběhu přípravy.

Konkrétní časová dotace na jednotlivá dílčí zadání byla stanovena s ohledem na pozornost žáků a na to, aby se téma "nerozbředlo". Časová dotace je větší pro speciální úkol a volební program, které jsou pro celou prezentaci zásadnější než zpracování stanoviště, které je spíše informativní. Časová dotace 45 minut se zdá jako dlouhá doba, ale pro zpracování speciálního úkolu nebo volebního programu v šesti lidech to zase tolik času být nemusí. Proto je potřeba mít přehled, jak na tom hnutí jsou a neustále je podporovat v tvoření.

Výběr stanovišť a speciálních úkolů

Stanoviště, ze kterých si týmy vybírají podle umístění v "Poznej Brno jinak", jsou následující: *a) Mendlovo náměstí, b) Masarykova čtvrť, c) Kamenná kolonie, d) Židovský hřbitov, e) Vaňkovka a Café Práh, f) Petrov a Denisovy sady.*

Speciální úkoly/problematiky, včetně návodných otázek jsou tato (viz příloha [004.05.04](#) zadání prezentací):

- a) brněnské menšiny*
- b) lidé ve městě*
- c) doprava ve městě*
- d) vzhled města*
- e) historie a současnost*
- f) bezbariérový přístup*

Zadání speciálních úkolů je úmyslně rozšířeno tak, aby pokrylo témata, která mohou žákům při tvorbě prezentace výrazně pomoci a upevnit v nich schopnost sumarizace získaných poznatků. Svou roli tam hrála také podprahová témata (zaniklé multikulturní Brno atd.) Výběr témat vychází jak z úkolů po cestě, které týmy plnily, takže k nim mají nějaká data, vztah a poznatky, tak i ze stanovišť, kde se rovněž žáci věnovali tématům jako je vzhled města, menšiny apod. Postupný výběr stanovišť je dán soutěžním charakterem aktivity "Poznej Brno jinak", ze které vychází pořadí výběru témat.

Část s popisem stanoviště by měla mít méně prostoru než zbylé dvě. Jde spíše o sumarizaci toho, co se tým o místě dozvěděl, co si načetl na místě, plus třeba další zajímavé informace, které si tým sám zjistí. Následná problematika je pak větším vhladem do tématu, kterému se týmy při přesunech věnovaly. Žáci mohou využít fotografie míst, které pořídili, dávat příklady a problematiku zobecnit na širší kontext. V této části už mohou týmy rovněž navrhopvat řešení a dobré příklady z praxe. Následující volební program je pak shrnutím toho, co připadá hnutí jako nejpálčivější problémy, čemu by se chtěli věnovat a jak.



Příprava prezentace

Během samotné přípravy mohou žáci použít vlastní videa, fotografie a využít dostupná data z internetu. Prezentace by měla trvat minimálně 10 minut a každý z týmu by měl mluvit. Tím se u žáků rozvíjí komunikace v mateřském jazyce.

Celková struktura přípravy vychází z toho, aby žáci stále měli stále na čem pracovat. Čímž se u nich podprahově rozvíjí schopnost týmové spolupráce i práce s digitálními technologiemi.

Realizátoři mají během přípravy přehled nad jednotlivými skupinami, podporují je a motivují. Kontrolují, zda někdo není pasivní apod. Realizátoři často upozorňují na to, kolik zbývá v dané sekci času. Pokud se blíží čas sekce ke konci, pak upozorňuje, že by měla hnutí dokončovat práci, dodělat detaily. Pokud nějaké hnutí bude mít danou sekci připravenou před ukončením limitu, můžeme je vybídnout, aby si rozdělili, kdo co bude říkat a zkusili si v hlavě přeříkat projevy. Realizátoři také pomáhají hnutím s problémy s technikou, případně jim odpovídají na otázky. Nemusí ale přímo pomáhat se směřováním prezentace/volebního programu. Každý tým by to měl pojmout po svém. Hnutí musí dodržet strukturu prezentace 1. stanoviště 2. problematika/speciální úkoly 3. volební program 4. diskuze.

Prezentace by se daly tvořit i na tabletu. Uživatelsky příjemnější a rychlejší je ovšem tvorba na počítačích. Proto jsme se snažili na tento program sehnat 4 počítače. Ti členové, kteří právě nepracují s počítačem, mohou zpracovávat data z otevřených úkolů, případně pracovat s tablety. Ty jsme dali k dispozici do skupiny dva.

Popis pouze jednoho ze stanovišť vycházel z předchozích uvedení, kdy měli žáci popsat všech šest stanovišť. To v prezentacích zabíralo zbytečně moc času a informace se opakovaly.

Uzavření

Je třeba vyslat jasný vzkaz, že po dvou hodinách aktivita končí, aby se žáci stihli přesunout na oběd do Expo Food a program pak mohl plynule navazovat. Na konci tvoření obejde jeden z realizátorů všechna hnutí a nahraje prezentace na flashdisky.

Časová dotace

120 minut. Třicet minut týmy věnují přípravě prezentace jednoho ze stanovišť, dalších 45 minut vybranému speciálnímu tématu a následně 45 minut návrhu volebního programu pro Brno.

Zpětná vazba účastníků

Účastníci kvitovali především možnost vytvořit si vlastní volební program, a to kompilací autentických zážitků s vyčtenými informacemi, být iniciativní, projevit svůj názor. Také ocenili možnost zrekapitulovat předchozí den a lépe si vše zapamatovat. Líbila se jim i práce v týmu. Naproti tomu se některým program zdál příliš dlouhý a nezajímavý, někteří necítili potřebu řešit problémy místa, kde sami nežijí.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
---------	-------	-------



tablet	8	
notebook	4	
papíry	20	
tužky	20	
prezentér	1	
projekce	1	
kartičky témat	3 druhy	speciální úkol, stanoviště, médium
flashdisk	1	



3.6 Prezentace

Účastníků	8-32
Fyzická náročnost	2
Psychická náročnost	4
Autoři	Ondřej Herzán, Šimon Benda, Bohumil Vašíček, Stanislav Rubáš, Jan Semrád, Pavel Doboš
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	90
Čas na přípravu	30
Prostředí	sál, učebna
Rozdělení	účastníci jsou rozděleni do menších týmů

Cíle

- Žáci zlepší své prezentační dovednosti.
- Žáci přemohou ostych a strach z veřejného vystupování.
- Žáci se naučí diskutovat, odpovídat a pohotově reagovat i na nepříjemné otázky.
- Žáci si vyzkouší improvizovat a reagovat na nečekané otázky.

Sdělení

K prosazení svého projektu (dobrého nápadu, plánu, programu) musím svůj projekt odprezentovat jasně, lákavě a zajímavě.

Metody

projekt, diskuze, skupinová tvorba

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - Diskuzí nad prezentacemi jednotlivých týmů - schopnost obhájit svůj názor, postoj a schopnost pohotové argumentace v moderované diskuzi.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - Obhajobou svého občanského postoje a nápadu.

Uvedení

Příprava materiálu a místa

Je potřeba vytvořit prostor vhodný pro prezentaci, tak aby všichni viděli na projekci. Poskytnout týmu, který prezentuje, mikrofon a prezentér. Můžeme také před projekci postavit nějaký pultík nebo ambon. Všechny prezentace je potřeba mít předem nahrané v počítači, který je propojený s projektorem.



Prezentace a diskuze

K prezentaci nastupují jednotlivé týmy přesně v tom pořadí, v jakém se umístili při aktivitě “Poznej Brno jinak”.

Každá skupina má 10 minut na prezentaci a 10 minut na následnou diskuzi, přičemž čas prezentace i diskuze je hlídán (skupina samozřejmě nemusí tuto časovou dotaci naplno využít). Pokud ale máte časový prostor a vidíte, že je diskuze přínosná, je možnost ji i prodloužit a dát prostor pro více dotazů.

Pravidlem je, aby každý člen skupiny minimálně jednou promluvil. Tím se u žáků podpoří schopnost komunikace v mateřském jazyce. Současně má jít o jakési vyústění společného díla. Chtěli jsme, aby se zapojili všichni členové hnutí. Pokud by toto pravidlo neplatilo, pak by sice výsledné projevy byly o něco kvalitnější - mluvili by jen dobří řečníci, ale nesplnilo by to účel. Takto má každý větší zájem na tom, aby vše dávalo smysl a dobře vypadalo, když to později sám musí před ostatními prezentovat. Pro lepší akustiku, autentičnost a vážnost je vhodné při prezentaci využít mikrofon, který si členové týmu vzájemně předávají.

Může se stát, že některý žák nebude chtít za žádnou cenu vystoupit. V tomto případě doporučujeme žáka motivovat, vysvětlit mu, proč by se měl zapojit, snažit se mu pomoci a pochopit ho. Nutit ho ovšem nemusíme, hnutí bude muset zvládnout prezentaci bez něj. Nicméně během ověření se nám nestalo, že by měl některý z žáků nepřekonatelný strach.

Před začátkem prezentací dostanou týmy papírek se zadáním, že jsou novináři z určitého média (viz příloha [004.05.05](#) žurnalisté otázky), a snaží se klást otázky v duchu tohoto média. Výběr médií byl motivován celkovým okořeněním, povzbuzením diskuze a uvědoměním si, že každý titul má svou svébytnou filozofii a okruh témat/otázek, které zajímají jeho čtenářskou či diváckou obec. Každé médium má za úkol položit 1-2 otázky, čímž se podporuje schopnost formulovat otázku a obecně rozvoj komunikace v mateřském jazyce. Účastníci se také tolik nebojí dávat spolužákům zákeřné dotazy, pokud jsou postaveni do rolí reportérů. Realizátor – moderátor disponuje při diskuzi mikrofonem, který předává zájemcům o slovo a současně opět hlídá, aby nebyl překročen vyměřený čas.

Volby a vyhlášení výsledků

Při volbách se využily předtištěné hlasovací lístky s názvy všech čtyř týmů. Toto musí vyřešit organizátoři během dopoledne, kdy jsou k dispozici žákům při přípravě prezentace. Volební urnou byla černě potažená nádoba, aby byla volba skutečně tajná a nebylo vidět na výsledky.

Při vyhlášení výsledků se postupuje odzadu, aby byl vítěz vyhlášen až na samotný závěr. Je dobré navodit skutečně slavnostní dojem. Moderátor je v obleku, jde totiž o vrcholný okamžik celého programu “Dva dny v Brně”. K vyhlášení můžeme použít slavnostní fanfáru. Pravidla voleb mohou být ve dvou variantách. První, že nesmíte hlasovat pro své hnutí. To stejně nejde ohlídat. My jsme se rozhodli pro druhou variantu. Žákům jsme vysvětlili, ať se při volbách zkusí oprostit od toho, jaké hnutí zastupují a zkusí objektivně zhodnotit, koho program a projev se jim líbil nejvíce. Nezakazujeme jim ale hlasovat i pro své hnutí, pokud si myslí, že je nejlepší. Hlasovat mohou i učitelé a realizátoři, případně další přítomní na prezentaci. Z tohoto hlediska je dobré, pokud je to možné, na prezentace pozvat nestranné diváky. Jako třeba žáky jiných ročníků, aby si prezentace vyslechli a následovně hlasovali.



Zpětná vazba účastníků

Prezentace obecně přišla účastníkům jako záslužná, zajímavá aktivita, u které se mohou plně projevit, popřípadě překonat své komunikační bariéry. Našly se i hlasy, které hodnotily aktivitu jako příliš zdoluhavou – šlo však především o týmy s menším množstvím dobrých řečníků.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
připravené prezentace		
prezentér	1	lze se obejít i bez něj
mikrofon	2	lze se obejít i bez něj
vytištěné volební lístky	dle počtu účastníků	vytvořit papírky s názvy týmů
volební urna	1	hezka krabička, truhla



3.7 Zpětná vazba

Účastníků	8-32
Fyzická náročnost	1
Psychická náročnost	2
Autor/ři	Šimon Benda
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	30 min.
Čas na přípravu	10 min.
Prostředí	kdekoliv, sál, učebna
Rozdělení	jednotlivci

Cíle

- Žák se zamyslí nad tím, co prožil a co mu to přineslo.
- Žák podá realizátorům písemnou zpětnou vazbu na uvedené aktivity.

Sdělení

Účastník se může vyjádřit ke každému programu

Metody

Psaná reflexe

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - Ucelením a sepsáním myšlenek a vytvořením názoru na uskutečněný program.

Uvedení

Příprava materiálu a místa

Doprostřed místnosti se připraví flipchartové papíry s nadpisy aktivit. Každý účastník dostane dostatečný bloček lepících papírků a propisku.

Psaní pozitiv a negativ

K popsání způsobu zpětné vazby bylo přikročeno proto, aby každý z účastníků měl možnost vyjádřit se sám za sebe, bez ohledu na názor předřečníka (riziko zpětné vazby v kruhu). Jasně rozdělení na negativa a pozitiva umožňuje pak organizátorům lépe pracovat s následným vyhodnocením zpětné vazby. Žáci si v duchu formulují myšlenky, ty pak sepiší a vytvoří si názor na uskutečněný program. Vybraný typ zpětné vazby je dobrý především pro realizátory, během relativně krátké doby získají velké množství informací. Další variantu je možné zvolit méně strukturovanou, více diskuzní zpětnou vazbu v kruhu. Ta by mohla být zase přínosnější pro žáky, aby si navzájem sdělili prožitky a pocity z uvedeného programu. Z této zpětné vazby se ale nemusíte dozvědět tolik podnětů k přepracování programu.



Uzavření

Do vyhlášení výsledků voleb se přechází plynule, druhý z realizátorů má již nachystáno vyhlášení, aby se neztrácel čas.

Časová dotace

20 – 30 min

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
flipchart	1
flipchartový papír s nadpisem aktivit	6
lepicí papírky	desítky
propisky	dle počtu účastníků



4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu

Níže uvedené odkazy vedou na online verze jednotlivých aktivit či příloh. Pro přechod na danou adresu stiskněte CTRL a klikněte na odkaz. Pokud se odkaz neotevře sám, můžete adresu zkopírovat kliknutím na pravé tlačítko myši a volbou „Kopírovat hypertextový odkaz“. Ten poté můžete vložit do adresové řádky prohlížeče a otevřít jej přímo.

#	Soubor	Popis
<u>Postav si své město</u>		
004.01.02	karty budov.docx	Karty budov pro účastníky / na nástěnku pod nákresy
004.01.03	karty budov.pdf	Karty budov pro účastníky / na nástěnku pod nákresy
004.01.25	mapa expozice.docx	mapa expozice
004.01.24	mapa expozice.pdf	mapa expozice
004.01.26	plánek budov.docx	souhrn nákresů všech budov pro každý tým
004.01.05	planek budov.pdf	souhrn nákresů všech budov pro každý tým
004.01.01	seznam budov nákresy.doc	nákresy budov na nástěnku
004.01.29	seznam budov nákresy.pdf	nákresy budov na nástěnku
004.01.06	shrnutí pravidel a arch pro statistiky.doc	shrnutí pravidel a arch pro statistiky
004.01.16	shrnutí pravidel a arch pro statistiky.pdf	shrnutí pravidel a arch pro statistiky
004.01.14	ukoly.docx	úkoly a karta populační bonus
004.01.27	ukoly.docx	úkoly a karta populační bonus
004.01.17	ukoly.pdf	úkoly a karta populační bonus
004.01.28	ukoly.pdf	úkoly a karta populační bonus
<u>Poznej Brno jinak</u>		
004.02.12	dotazník pro veřejnost.doc	dotazník pro veřejnost
004.02.22	dotazník pro veřejnost.pdf	dotazník pro veřejnost
004.02.01	formulář pro vyhodnocení odpovědí.doc	formulář pro vyhodnocení odpovědí
004.02.23	formulář pro vyhodnocení odpovědí.pdf	formulář pro vyhodnocení odpovědí
004.02.03	heinrichova 12.png	průhled vily 1
004.02.04	jiříkovského 13.png	průhled vily 2
004.02.16	kamenná kolonie.rar	Webové stránky Kamenná kolonie
004.02.17	Masarykova čtvrť.rar	Webové stránky Masarykova čtvrť
004.02.15	mendel text.docx	doplňování textu o J.G. Mendelovi
004.02.24	mendel text.pdf	doplňování textu o J.G. Mendelovi
004.02.18	Mendlovo náměstí.rar	Webové stránky Mendlovo náměstí
004.02.19	Petrov.rar	Webové stránky Petrov
004.02.25	QR kódy.docx	QR kódy
004.02.26	QR kódy.pdf	QR kódy
004.02.20	Vaňkovka.rar	Webové stránky Vaňkovka
004.02.06	všetičkova 12.png	průhled vily 4
004.02.05	všetičkova 4.png	průhled vily 3
004.02.08	zadání k vilám 1.docx	zadání k vilám 1
004.02.31	zadání k vilám 1.pdf	zadání k vilám 1
004.02.09	zadání k vilám 2.docx	zadání k vilám 2
004.02.32	zadání k vilám 2.pdf	zadání k vilám 2
004.02.10	zadání k vilám 3.docx	zadání k vilám 3
004.02.33	zadání k vilám 3.pdf	zadání k vilám 3
004.02.11	zadání k vilám 4.docx	zadání k vilám 4
004.02.34	zadání k vilám 4.pdf	zadání k vilám 4
004.02.07	Zachova 5.png	průhled vily 5
004.02.21	Židovský hřbitov.rar	Webové stránky Židovský hřbitov
<u>Přednáška Urban Centra</u>		



004.03.02	Prezentace k přednášce .pdf	Prezentace k přednášce
004.03.01	Prezentace k přednášce .pptx	Prezentace k přednášce
Neznámé osudy		
004.04.07	Fotografie Freund .jpg	Fotografie Freund
004.04.06	Fotografie Josef Konečný .jpg	Fotografie Josef Konečný
004.04.02	Fotografie Strašáková .jpg	Fotografie Strašáková
004.04.09	Fotografie Vlachynský .jpg	Fotografie Vlachynský
004.04.05	Freund.doc	text Martin Freund
004.04.10	Freund.pdf	text Martin Freund
004.04.01	smlouva.doc	smlouva
004.04.13	smlouva.pdf	smlouva
004.04.14	text Hana Strašáková .doc	text Hana Strašáková
004.04.11	text Hana Strašáková .pdf	text Hana Strašáková
004.04.15	text Jan Vlachynský.doc	text Jan Vlachynský
004.04.16	text Jan Vlachynský.pdf	text Jan Vlachynský
004.04.04	text Josef Konečný .doc	text Josef Konečný
004.04.12	text Josef Konečný .pdf	text Josef Konečný
Příprava prezentace		
004.05.02	zadání prezentací.docx	zadání prezentací
004.05.04	zadání prezentací.pdf	zadání prezentací
004.05.03	žurnalisté otázky.docx	karty médií
004.05.05	žurnalisté otázky.pdf	žurnalisté otázky



5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů

Níže uvedené odkazy vedou na online verze jednotlivých aktivit či příloh. Pro přechod na danou adresu stiskněte CTRL a klikněte na odkaz. Pokud se odkaz neotevře sám, můžete adresu zkopírovat kliknutím na pravé tlačítko myši a volbou „Kopírovat hypertextový odkaz“. Ten poté můžete vložit do adresové řádky prohlížeče a otevřít jej přímo.

#	Soubor	Popis
<u>Postav si své město</u>		
004.01.19	Harmonogram projektu.xlsx	Harmonogram projektu
004.01.09	nástěnka 1.jpg	nástěnka programu
004.01.10	nástěnka 2.jpg	nástěnka programu
004.01.18	osnova úvodní informace.docx	osnova úvodních informací
004.01.21	osnova úvodní informace.pdf	osnova úvodních informací
004.01.13	Postav si své město.pdf	příklad zapsaného archu
004.01.11	Rozložení na stole 1.jpg	rozložení na stole 1
004.01.12	Rozložení na stole 2.jpg	Rozložení na stole 2
<u>Poznej Brno jinak</u>		
004.02.02	rukověť průvodkyně.docx	manuál průvodce
004.02.27	rukověť průvodkyně.pdf	manuál průvodce
004.02.14	správné odpovědi.docx	odpovědi ke hře Poznej Brno jinak
004.02.28	správné odpovědi.pdf	odpovědi ke hře Poznej Brno jinak
004.02.29	umístění QR kódů.docx	fotky kam umístit QR kódy
004.02.30	umístění QR kódů.pdf	fotky kam umístit QR kódy
<u>Příprava prezentace</u>		
004.05.01	pravíldla_prezentace.jpg	pravidla prezentace



6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi

[Dva dny v Brně - Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi](#)



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

7 Příloha č. 4 - Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu

Komunikace vedoucí k zveřejnění obsahu na portále www.rvp.cz byla zahájena 29.10.2019 níže uvedeným emailem. Následovala komunikace vedoucí k podpisu [memoranda](#).

Dobrý den,

jmenuji se Sven Dražan a pracuji ve VIDA! science centru provozovaném příspěvkovou organizací Jihomoravského kraje Moravian Science Centre Brno. V rámci projektu OP VVV z výzvy propojování formálního a neformálního vzdělání máme povinnost zveřejnit námi vytvořené programy na portálu RVP.

Rádi bychom programy a veškeré materiály potřebné k jejich realizaci měli na svém webu na adrese <https://mscb.vida.cz/skolam> a zveřejnili jej prostřednictvím nástroje EMA. Jakým způsobem je tohoto možné docílit?

Také nám podmínky výzvy ukládají skutečnost nabídky našich programů k zveřejnění doložit.

Na portále RVP jsem si již založil účet, ale nenašel jsem nikde návod, jak se dají zdroje v nástroji EMA publikovat.

Předem Vám děkuji za odpověď a jakékoliv informace či rady, jak na to.

S pozdravem Sven Dražan



Zdroje

Níže uvedené odkazy vedou na online verze jednotlivých aktivit, příloh či zdrojů. Pro přechod na danou adresu stiskněte CTRL a klikněte na odkaz. Pokud se odkaz neotevře sám, můžete adresu zkopírovat kliknutím na pravé tlačítko myši a volbou „Kopírovat hypertextový odkaz“. Ten poté můžete vložit do adresové řádky prohlížeče a otevřít jej přímo.

[Online seznam zdrojů zde.](#)

# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
Postav si své město						
004.01.02	01 	lékárna	lydia-threads	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24
004.01.02	02 	dětské hřiště	RitaE	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24
004.01.02	04 	radnice	andreas160578	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24
004.01.02	05 	firma	Felix Mittermeier	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24
004.01.02	06 	dílna	Tama66	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24
004.01.02	07 	řadovka	neuveden	https://pxhere.com	CC 0	2019-10-24
004.01.02	08 	poliklinika	paulbr75	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24
004.01.02	09 	aquapark	csmy00	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24
004.01.02	10 	kino	Alfred Derks	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24
004.01.02	11 	úřad	hpgruesen	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11
004.01.02	12 	banka	Tama66	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11
004.01.02	13 	továrna	MichaelaGaida	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11
004.01.02	14 	panelák	Peggy_marco	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11



004.01.02	15 	nemocnice	rosticnep	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11
004.01.02	16 	fotbalový stadion	pexels	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11
004.01.02	17 	státní opera	647890	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11
004.01.02	18 	soud	12109	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11
004.01.02	19 	obchodní dům	ArtisticOperations	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11
004.01.02	20 	elektrárna	stevepb	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11
004.01.02	23 	divadlo	MustangJoe	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-23
004.01.25	01	mapa expozice	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.01.09	01 	nástěnka programu	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.01.10	011 	nástěnka programu	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.01.26	01	plánky všech budov	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.01.11	01 	rozložení na stole 1	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.01.12	01 	rozložení na stole 2	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.01.01	01	nákresy budov na nástěnku	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
Poznej Brno jinak						
004.02.03	01 	průhled vily	b.a.r.u.	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.02.04	01 	průhled vily	b.a.r.u.	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.02.16	02 	mapa části města	Seznam.cz, a.s.	https://mapy.cz	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.16	03	texty na webové stránky k programu	Pavel Dobeš a Jan S	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24



004.02.16	04 	kamenná kolonie	Tomáš Bochořák, Způsob života dělnických rodin v brněnské Kamenné čtvrti, Diplomová práce UJEP, Brno 1979	https://kamenka.eu	Jiná	2020-11-24
004.02.16	05 	kamenná kolonie	Tomáš Bochořák, Způsob života dělnických rodin v brněnské Kamenné čtvrti, Diplomová práce UJEP, Brno 1979	https://kamenka.eu	Jiná	2020-11-24
004.02.16	06 	kamenná kolonie	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.17	01	texty na webové stránky k programu	Pavel Dobeš a Lukáš Semerád	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.17	02 	mapa části města	Seznam.cz, a.s	https://mapy.cz	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.17	03 	mapa části města	Seznam.cz, a.s	https://mapy.cz	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.17	04 	Masarykova čtvrť	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.17	05 	Masarykova čtvrť	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.17	06 	Masarykova čtvrť	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.15	02	text o J.G. Mendelovi	2018 Mendelova univerzita v Brně	http://mendelu.cz	Jiná	2020-11-24
004.02.18	02	text o J.G. Mendelovi	2018 Mendelova univerzita v Brně	http://mendelu.cz	Jiná	2020-11-24
004.02.18	03 	Mendlovo náměstí	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.18	04 	J.G. Mendel	El hogar natural	https://elhogarnatural.com	CC BY	2020-11-24
004.02.19	01	texty na webové stránky k programu	Pavel Dobeš a Lukáš Semerád	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.19	02 	mapa části města	Seznam.cz, a.s	https://mapy.cz	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.19	03 	Katedrála sv. Petra a Pavla	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.19	04 	Katedrála sv. Petra a Pavla	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.19	05 	Petrov	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24



004.02.19	06 	Petrov	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.19	07 	Petrov	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.19	08 	Petrov	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.19	09 	Betlémský kostel	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.25	01	QR kódy	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.02.29	01 	kam umístit QR kód café Práh	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.02.29	02 	kam umístit QR kód kamenná kolonie	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.02.29	03 	kam umístit QR kód Masarykova čtvrť	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.02.29	04 	kam umístit QR kód Mendlovo náměstí	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.02.29	05 	kam umístit QR kód Vaňkovka	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.02.29	06 	kam umístit QR kód Židovský hřbitov	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.02.20	01	Historie Vaňkovky	Stáňková Eva	https://www.vankovka.cz	Jiná	2020-11-24
004.02.20	02 	mapa části města	Seznam.cz, a.s	https://mapy.cz	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.20	03 	Vaňkovka	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.20	04 	Vaňkovka	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.20	05 	Vaňkovka	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.20	06 	Vaňkovka	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.06	01 	průhled vily	b.a.r.u.	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24



004.02.05	01 	průhled vily	b.a.r.u.	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.08	01 	mapa části města	Seznam.cz, a.s.	https://mapy.cz	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.09	01 	mapa části města	Seznam.cz, a.s.	https://mapy.cz	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.10	01 	mapa části města	Seznam.cz, a.s.	https://mapy.cz	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.11	01 	mapa části města	Seznam.cz, a.s.	https://mapy.cz	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.07	01 	průhled vily	b.a.r.u.	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.21	01	texty na webové stránky k programu	Pavel Dobeš a Lukáš Semerád	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.21	02 	mapa části města	Seznam.cz, a.s.	https://mapy.cz	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.21	03 	mapa části města	Seznam.cz, a.s.	https://mapy.cz	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.21	04 	židovský hřbitov	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.21	05 	židovský hřbitov	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.21	06 	židovský hřbitov	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.21	07 	židovský hřbitov	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.21	08 	židovský hřbitov	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.21	09 	židovský hřbitov	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.21	10 	cedule Hugha Hass	i-novojicinsko	https://www.i-novojicinsko.cz	Jiná	2020-11-24
Přednáška Urban Centra						
004.03.01	01 	doprava	Quinn Kampschroer	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-22



004.03.01	02	prezentace k přednášce	Statutární město Brno; Brno2050	Vlastní tvorba	Jiná	2020- 11-24
Neznámé osudy						
004.04.07	02	Fotografie Freud	David Kohout, Aktuálně	https://cdn.xsd.cz	Jiná	2020- 10-06
004.04.06	01	Fotka Josef Konečný	Josef Konečný	https://img.blesk.cz	Jiná	2020- 09-11
004.04.02	01	Fotka Hana Strašáková	Ludvík Hradilek, Deník N	https://static.novydenik.com	Jiná	2020- 09-11
004.04.09	01	Fotka Jan Vlachynský	Forbes	https://www.forbes.cz	Jiná	2020- 09-11
004.04.05	01	text Martin Freund	Tiskové středisko MMB	https://www.brno.cz	Jiná	2020- 11-24
004.04.14	01	text Hana Strašáková	Jana Ustohalová	https://denikn.cz	Jiná	2020- 11-24
004.04.15	01	text Jan Vlachynský	Tomáš Maca	https://magazin.aktualne.cz	Jiná	2020- 11-24
004.04.04	01	text Josef Konečný	Josef Konečný	http://kony.wz.cz	Jiná	2020- 11-24

