

3 Metodická část

Veškerý program a tedy jeho červená nit je fungování města, jeho procesy, témata a občanská angažovanost především na nižší úrovni. Úvodní strategická hra funguje nejen jako vykopnutí, navození dobré nálady, týmovosti. Je důležitá i především k nastolení pocitu sounáležitosti s tématem a vcítění se do politických nutností lidí, kteří mohou ovlivňovat podobu města. v Závěrečné reflexi se pak snaží studenti tyto principy konkretizovat na své obci. Během městské hry studenti získávají mnoho informací, nejen kulturních a historických o daném místě, ale i o tématech sociálních, demografických a urbanistických. Účastníci nabudou povědomí o tématech, která ovlivňují podobu a fungování města. Večer pak celý směřuje k vyslovení konkrétní aktivity toho, co pro zlepšení situace můžu udělat dál. K tomu dopomůže jak přednáška odborníka, který rozšíří studentům obzory, tak příběhy lidí, kteří už pro město něco udělali. Následující den studenti sumarizují veškeré informace, pocity a znalosti, které posbírali předchozí den. Utváří si vlastní názory a postoje k problematice Brna a následně navrhnou řešení této problematiky. Což je závěrečný projekt a volební program, který si musí obhájit před ostatními. Studenti tak nejen že sesbírají informace a poznatky o fungování města, následně se nad touto problematikou zamyslí, prodiskutují, navrhnou řešení a obhájí před ostatními. Studenti pak navrhované programy ohodnotí ve volbách.

Kromě hodinových přestávek na oběd a večeri vlastně k žádným dalším pauzám nedocházelo. Studenti si po příjezdu do Brna nechali větší zavazadla v místě ubytování a dále už pokračovali pouze s menším zavazadlem. Podrobný harmonogram projektu viz Přílohy. Veškeré programy v našem programu uváděli a motivovali lektori. Učitelé jsou spíše v pozici pozorovatelů svých studentů. Mohou je zažít v nevšedních situacích, mimo školní lavice a tyto poznatky pak využít v běžném výuce každodenního života. Učitelé jsou také během programu se studenty v kontaktu, snaží se jim případně odpovědět otázky, pomoci jim a motivovat v účasti na programech. Učitelé své žáky dobře znali a větším odstupem od programu, než jsme měli mi - lektori, mohli následně poskytnout cenné poznatky k programu a návrhy na zlepšení.

Postav si své město

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 kdekoliv
Rozdělení	menší týmy

Cíle

- Posílit strategické myšlení žáků
- Posílit týmového ducha
- Přenést poznatky ze hry do reálného života domovské obce
- Zamyslet se a reflektovat polohu a smysl jednotlivých budov v obci obecně, a následně převést 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

Metody a formy

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:
 - rozbořem průběhu, 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

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.

Obsah

- Účastníci přichází na místo uvedení programu.

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

Metodika uvedení

Příprava

Do prostoru expozice ve Vida Sc. je potřeba připravit jeden stůl pro každý tým. Na tento stůl dát hrací lego plochu, kostky ke stavění budov, plán budov a kartičky budov, peníze a zapisovací arch. Na nástěnku v blízkosti těchto stolů dát shrnutí funkcí a nákresy všech budov, seznam úkolů a mapu expozice se zakreslenými úkoly a shrnutí pravidel.

Realizace

Účastníci přichází do prostoru, kde se hra bude odehrávat. Nejprve realizátor řekne úvodní informace k celé akci: - Vítejte v Brně, ve VIDĚ - Dovolte nám se představit – Ondra / Ondera a Šimon, budeme rádi, když nám budete tykat, ale nenutíme - Seznámíte se s minulostí, současností a budete mít šanci promluvit do budoucnosti Brna - Než se tak stane, pár organizačních věcí: - Začínáte hrou tady v expozici, budete tu celé dopoledne - Následně si vyzvednete věci z šatny a půjdeme na oběd do Expo Food - Celé odpoledne strávíte na venkovní hře – 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 a budete se ucházet o přízeň voličů - Potom pojedete zpět do Velkých Pavlovic - „nějaké dotazy“???

Realizátoři dále vysvětlí 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 Brno, co nejvíce poznat. 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 simulací územního plánování. Každé hnutí se pokusí postavit ideální město. Následně jsou účastníkům vysvětleny pravidla hry a to následovně:

Charakteristika hry

- Každé 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.
- 75 minut = 15 kol
- Vítězí tým s největším počtem obyvatel.
- Na začátku je počet obyvatel 40 000 a mortalita 6 (6 000).

Získávání peněz

- Vybíháte do expozice, kde plníte rozmanité soutěžní úkoly při využití exponátů. Většina úkolů je ve dvojicích - souboj. Pokud vyhrajete, obdržíte od svého instruktora peníze, za které si koupíte kostičky z lega.
- Cena za jednu kostičku je 3 000 Kč (instruktor může v polovině hry zdražit na 4000 Kč).
- Musíte vyzvat na souboj někoho z jiného týmu. Jít k danému exponátu a porazit ho v souboji. Za vítězství získáte 1 000 Kč. Můžete se kdykoliv vrátit a vybrat si odměnu. Nejpozději však po třech vyhraných soubojích.
- Některé úkoly jsou pouze pro jednoho člověka. Stačí tedy, abyste úkol splnili, není nijak časově omezen. Za některé úkoly je odměna 2000 Kč.
- Úkoly viz příloha.

Stavba budov

- Každá budova má přesně danou rozlohu a podobu.
- Kolik budova generuje obyvatel a zda může sousedit s budovou jiného využití, znázorňují informace na kartách budov (je logické, že škola, která stojí vedle chemičky, do města příliš lidí nepřiláká).
- Nově postavená budova musí sousedit s některou dříve postavenou budovou, maximálně však se třemi.
- Můžete k budově položit silnici a další budovu napojit kamkoliv na tuto silnici. Budovy propojené pouze silnicí spolu nesousedí.
- Budovy první úrovně lze postavit třikrát, druhé úrovně dvakrát, třetí úrovně jednou.
- Kategorie – kultura, zdravotnictví, sport, byznys, průmysl, politika, byty.

Funkce budov

- Budovy kultury dodávají body kultury (důležité na konci hry). Lepší budovy kultury navíc dávají další speciální bonus.
- Budovy politiky dodávají body politiky (důležité na konci hry). Lepší budovy politiky navíc dávají další speciální bonus.
- Byty navyšují počet obyvatel.
- Budovy byznysu dodávají stabilní příjem na konci každého kola.
- Budovy průmyslu dodávají na konci kola určitý počet kostek.
- Sport navyšuje spokojenost města, která dává vyšší populační bonus z budov, viz níže.

Konec kola

- Každých 5 minut je vyhodnocení – příjem, kostičky, mortalita. Během vyhodnocování hra normálně běží dál.
- Budovy byznysu zvyšují zisk peněz. Součet zisku všech žlutých postavených budov dává dohromady zisk, který tým dané kolo získá.
- Budovy průmyslu produkují kostičky. Součet zisku kostiček všech červených budov dává dohromady celkovou produkci kostiček. Účastníci si sami vyberou, které kostičky chtějí.
- Na konci každého kola zemře hráči tolik tisíc lidí, kolik má mortalitu. Ta se snižuje dle počtu postavených budov zdravotnictví.

Populační bonus

- Můžete získat populační bonus (naznačený na kartě budovy dole). Tento bonus získáte, pokud daná budova sousedí s budovou toho typu, který je na kartě uveden.

- Pokud tedy postavíte nemocnici vedle mrakodrapu, pak získáte 2000 populace.
- Při postavení nové budovy je ale důležité, zkontrolovat i budovy sousední s touto budovou, zda se u nich neaktivoval nějaký 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 zvyšují spokojenost obyvatel. Každé dvě spokojenosti dávají hráči navíc další + 1000 k populačnímu bonusu za sousední budovy.
- Pakliže bych postavil polikliniku vedle paneláku, získal bych normálně + 2000 populace. Spokojenost mám ale 2, a proto získám + 3000 populace.

Konec hry

- Na konci je možnost získat populaci za pořadí v kultuře a statusu. Vyhodnocuje se každá zvlášť.
- 1. MÍSTO + 30 000 POPULACE
- 2. MÍSTO + 15 000 POPULACE
- 3. MÍSTO + 5 000 POPULACE

Po vysvětlení pravidel

Nyní se rozřadte do těchto skupin: (skupiny jsou předem vybrány učiteli). V každé skupině si vyberte název hnutí, který budete používat celé dva dny.

Uzavření

Po 15 pětiminutových kolech hra končí, je vyhodnocen zisk obyvatelstva jednotlivých „měst“ (týmů) a všichni se přesouvají do uzavřené místnosti, kde se rozdělí na dvě poloviny. Každý z realizátorů si vezme jednu skupinu, posadí se do kruhu a prodiskutuj s nimi následující otázky:

- Jak jste si počínali při stavbě města?
- Co pro vás bylo jednodušší – plánovat budoucí zástavbu, nebo pomocí úkolů vydělávat na její realizaci?
- 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?

Diskuze trvá cca 30 min.

Poznámky

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

Úvodní hra Postav si své město se odehrává v expozici VIDA! science centra. Je uvedena na volné ploše vedle Bastlířny a nákladního výtahu.

Před uvedením programu je třeba nachystat: 4x dvojici skládacích stolů a nástěnky. Na nástěnky se připevní pravidla hry, mapa expozice, zadání úkolů a nákresy budov. Na každou dvojici stolů patří herní deska ze stavebnice lego, dále archy pro záznam průběhu hry, kostky rozdělené podle typu budov a karty budov, propisky a tužky, popř. kalkulačka.

Realizátoři si předem zajistí oblek, aby působili v roli „volebních komisařů“ autentičtěji (s využitím faktu, že žáci vidí v danou chvíli lektora a garanta poprvé v životě). Uvedou studenty do příběhové motivace a vysvětlí, že se stávají členy městských hnutí, které se v příštích hodinách pokusí zjistit co nejvíce poznatků o Brně a následně vypracovat volební program a ucházet se o přízeň voličů.

Realizátor coby hlavní uvaděč má desky s klipem a papírem, na kterém je bodově sepsáno, co vše je potřeba sdělit na začátku programu. Po vysvětlení pravidel si každé hnutí vymyslí svůj název.

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. Úkoly jsou převážně soutěžní a ve dvojicích – peníze si vydělá vítěz. Některé úkoly plní jen jeden člověk bez soupeře a 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 Vidy. Úkoly může samozřejmě organizátor změnit. Není přímo potřeba používat exponáty ve Vidě.

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 lektoři poté pokračují se skupinkou na program Poznej Brno jinak.

V průběhu hry jsme hráli na základě důvěry – nikdo studenty nekontroloval, zda úkoly skutečně plnili a peníze si mohli brát ze stolu sami.

Lektor – a současně hlavní tvůrce hry – je plně vyblokován pro vyhlašování konců kol a začátku nových, dále jako konzultant pro realizátory v případě nejasností.

Garant má pro úvodní hru roli fotografa v centru hry i při jednotlivých aktivitách v expozici.

Časová dotace

Hra jako celek byla dimenzována na 2 hodiny. Tento čas zahrnuje důkladné vysvětlení pravidel, dotazy, závěrečné vyhodnocení a zpětnou vazbu. 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 – 15 kolem. Prvních několik kol se dynamika hry teprve tvoří, žáci postupně převádějí teoretická pravidla do praxe. Cca mezi 5.-10. kolem dochází k rozmachu stavební činnosti ve městech a souvisejícímu nárůstu obyvatel. Zmíněné 12.-15. kolo představuje pomyslný vrchol, kdy většina příjmů už je „pasivně generovaných.“ Po 15. kole následoval stavební i demografický útlum. Z tohoto důvodu – i na základě předložené zpětné vazby – jsme se rozhodli hru zkrátit.

Zpětná vazba

Zpětná vazba k aktivitě Postav si své město probíhá v Multifunkčním sále VIDA! science centra, popřípadě v programových místnostech, tzv. Objevovnách.

Je třeba mít předem připravený seznam otázek i s přihlédnutím ke specifickým obcím, ze které žáci pocházejí. Na toto téma je vhodné předem se poradit s učiteli, kteří svou obec, školu a žáky znají.

Garant a lektor – 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 diskuzi. 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 by měl být zároveň připraven uvádět příklady z vlastního města / obce. To zejména v případech, kdy se diskuzi 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

30 minut je dostatečný čas na zhodnocení předcházející hry a diskuzi. I vzhledem k následujícímu přesunu na oběd do jídelny Expofood na brněnském Výstavišti a brzkému začátku časově náročné odpolední aktivity Poznej Brno jinak.

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.

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	

Položka	Počet	Popis
seznam všech budov a náskres 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

Zde můžete uvést případná specifika při přípravě materiálu, na co si u něj dát pozor nebo tipy při práci s ním.

Přílohy

#	Soubor	Popis
004.01.19	Harmonogram projektu.xlsx	Harmonogram projektu
004.01.02	karty budov.docx	Karty budov pro účastníky / na nástěnku pod náskresy
004.01.03	karty_budov.pdf	Karty budov pro účastníky / na nástěnku pod náskresy
004.01.25	mapa expozice.docx	mapa expozice
004.01.24	mapa expozice.pdf	mapa expozice
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
004.01.26	plánek budov.docx	souhrn náskresů všech budov pro každý tým
004.01.05	planek_budov.pdf	souhrn náskresů všech budov pro každý tým
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
004.01.01	seznam budov náskresy.doc	náskresy budov na nástěnku
004.01.29	seznam budov náskresy.pdf	náskresy 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
-----------	---------------------------	-------------------------------

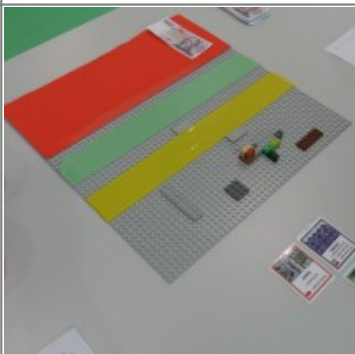
Zdroje

# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
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		dílňa	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	csmv00	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	rostichep	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 expoziční	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 01		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 nástěnce	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
-----------	----	---------------------------	-------------	----------------	----------	------------

Poznej Brno jinak

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

- Poznat Brno a zjistit, které jevy ovlivňují jeho podobu.
- Zjistit něco o historii města.
- Získat ucelenější pohled na město jako živoucí organismus.
- Posílit týmového ducha.

Sdělení

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

Metody

pohybová hra, skupinová tvorba, soutěž

[Metody a formy](#)

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - komunikací v týmu během plánování trasy, komunikace s kolemjdoucími obyvateli
 - řešením úkolů i problémů a společná sumarizace postojů a myšlenek k různým tématům
 - komunikací s kolemjdoucími obyvateli
- schopnost práce s digitálními technologiemi je rozvíjena:
 - Prací s navigací a online mapami
 - prací na webových portálech a prací s QR kody
- 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

Forma a popis realizace

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

Obsah

- Účastníkům jsou vysvětleny pravidla programu a přidělen průvodce - lektor (stejný jako u předchozí hry)
- Účastníkům je sděleno umístění prvního QR kodu a zadání dotazníků
- Hra je odstartována, účastníci se vydávají na Mendlovo muzeum
- Účastníci postupně navštíví 6 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 lektorům a zasednou k večeři

Metodika uvedení

Příprava

Před hrou je zapotřebí roznést na všechna místa QR kody. Dále mít především připravené veškeré materiály, které budou studenti potřebovat k plnění úkolů. Mít domluvená místa kam se studenti podívají (kavárna, Mendlovo muzeum apod.) Mít nabitě tablety pro studenty a dva dispečeri musí mít připravené telefony a odpovědní archy.

Realizace

Žáci pracují ve stejných skupinkách jako dopoledne, dokonce se stejným lektorem, který se staral o zdárný průběh hry Postav si své město. Každý z lektorů obdrží desky, jejichž součástí je: a) informace, kde hledat první QR kód, b) telefonní seznam na všechny lektory a pořadatele, c) doplňky k některým dílčím úkolům, d) jízdenky na tramvaj pro tým, e) správné řešení některých úkolů. Dále lektor dostane 1 záložní tablet; 1 tablet je také do týmu. Po obědě skupiny vyrazí k určenému 1. stanovišti. Jejich prvním úkolem je sehnat tři respondenty z řad veřejnosti, kteří jim vyplní dotazník týkající se Brna. Téměř celý okruh je pěší s výjimkou úseků Mendlovo náměstí – Masarykova čtvrť (resp. zastávky Mendlovo náměstí / Žlutý kopec) a Kamenná kolonie – Židovský hřbitov (resp. zastávky Nemocnice Milosrdných bratří / Židovský hřbitov), kdy je k cestě využita MHD, a dále pak Židovský hřbitov – Vaňkovka (resp. zastávky Židovský hřbitov / Vlhká).

Otázky pro respondenty: 1) Jste z Brna?

2) Kterou část Brna máte nejraději? Z jakého důvodu?

3) Kdo jsou podle vás brněnské osobnosti? (3 příklady)

4) Co vám na Brně vadí? Máte konkrétní nápad, jak to zlepšit?

5) Jste zapojení ve veřejném životě, dění (klub / oddíl / spolek / iniciativa)?

Žákům jsou vysvětlena pravidla:

Do 18:00 musíte navštívit 6 klíčových míst zde v Brně. Na každém místě najdete QR kód pod kterým se dozvíte důležité informace o dané místě, úkol týkající se daného místa (sms úkol nebo otevřený úkol) dále úkol, který budete plnit při přesunu na další místo a polohu dalšího QR kódu. Během celého programu se pohybujete jako tým a nerozdělujete se, pokud není řečeno jinak. Za každý splněný úkol můžete získat body. Dle vašeho umístění v závodě, získáte zásadní bonus v zítřejší části. Trasu plánujete společně, můžete využít tabletu a map v něm. Během celé trasy můžete vyplnit až 10 dotazníků. Za každý získáte bod. Před načtením prvního kódu, musíte mít vyplněné 3 dotazníky. Za každý další úkol můžete získat 1-6 bodů, dle obsáhlosti zadání (viz formulář odpovědí, který ale slouží pouze realizátorům. Přesný počet bodů za jednotlivé úkoly nemusí žáci dopředu vědět).

Jakmile dorazíte k 1. stanovišti, naleznete a načtete pomocí tabletu QR kód a věnujete se zadání úkolu, které z toho vyplyne. Všechny skupiny začínají na stanovišti Mendlovo náměstí a postupují dále podle stejného klíče. Úkoly jsou trojího typu.

a) SMS úkoly – typicky klíčové slovo, letopočet atd., které skupina na místě nalezne, odešle SMS dispečerovi (jeden ze dvou lektorů) a v případě více než 50% úspěšnosti může pokračovat dále. Pokud má procentuální úspěšnost nižší, odešle znovu odpovědi a do celkového výsledku se jí 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) Meziúkoly – souvisejí s přesunem mezi jednotlivými stanovišti. Fotíte zadané fenomény, problémy a městské procesy. I tyto přispívají k celkovému bodovému součtu.

Jednotlivá stanoviště + rámcové úkoly: veškerá zadání, vč. meziúkolů a popisu trasy, lze nalézt na jednotlivých webových stránkách, na které se dostanete po načtení příslušného QR kódu.

Adresa stránek: www.webnode.cz

Přihlašovací mail: vida1@post.cz

Heslo: yallg14

Jakmile splníte úkoly spojené se stanovištěm, můžete postupovat k lokalitě s dalším QR kódem.

Program končí v restauraci Skanzeen v Údolní ulici. Všechny skupiny tam musí dorazit do 18:00 hod., i pokud nemají splněné všechny úkoly ze stanovišť. Za včasný příchod, kontrolu a průběžnou aktivizaci týmu (pokud je potřeba) zodpovídají po celou dobu lektori.

Uzavření

Vyhodnocení proběhne až po následující aktivitě v prostoru Hlídky na Špilberku. Lektori v mezičase sečtou body z jednotlivých úkolů prostřednictvím speciálního formuláře a následně určí vítězný tým, který obdrží pohár.

Poznámky

Celkový charakter hry a volba jednotlivých témat i zastávek byla předmětem rozsáhlých diskuzí. V průběhu jednotlivých uvedených také hra doznala značných změn.

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 občasných (nikoli permanentních) využití MHD. A zároveň aby nešlo čistě jen o místa notoricky známá.

Po diskuzích s pedagogy, externími konzultanty a několika dalšími spolupracovníky jsme vybrali těchto šest stanovišť. A to především z následujících důvodů.

1) Mendlovo náměstí – jedná se o prostor, ve kterém se viditelně architektonicky utvářely dějiny (klášter, pivovar, supermarket, výškové budovy...) a který současně skýtá celou řadu témat (doprava, množství bariér...) Rozhodli jsme se orientovat na prostor kláštera a s ním spojené jméno jednoho z nejvýznamnějších brněnských rodáků – J.G. Mendela. Jméno, které je symbolem vědy a výzkumu (viz Mendelova univerzita v Brně, polární stanice J.G. Mendela v Antarktidě....). Existuje zde propojení minulosti se současností Brna, které se prezentuje jako centrum výzkumu, vývoje a inovací.

2) Masarykova čtvrť – 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. Masarykova čtvrť se navíc nachází nedaleko Mendlova náměstí.

3) Kamenná kolonie – celkovou atmosférou, architekturou i historií jde o 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.

4) Židovský hřbitov – Brno bylo před 2. světovou válkou německým městem a zároveň sídlem početné židovské komunity. Ostatně název čtvrti Židenice (německy Schimitz) a právě rozsáhlý židovský hřbitov jsou toho nejlepšími doklady. Na zdejším židovském hřbitově má hrob i slavný prvorepublikový herec Hugo Haas.

5) Vaňkovka a Café Práh – 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 hendikepované.

6) Petrov a Denisovy sady – ze všech stanovišť patrně nejznámější lokalita. 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 vč. nových staveb jako je AZ tower a další.

Prvotní myšlenka vedla k tomu, že skupina 20 – 25 žáků se rozdělí na 4 menší skupiny (5-6 lidí). Každá menší skupina pak začne na jiném stanovišti, kde se prostřednictvím QR kódu dozví, co tam 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 měli 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 zůstaly stejné, úkoly dozraly změn v návaznosti na poznatky z předchozích uvedeních. Hlavní změnou však byl charakter soutěže.

Pro všechny týmy tentokrát hra začínala na Mendlově náměstí a dále se posouvaly po stanovištích Masarykova čtvrť – Kamenná kolonie – Židovský hřbitov – Vaňkovka a Café Práh – Petrov a Denisovy sady. Úkoly byly nově rozděleny do několika kategorií. Tzv. „SMS úkoly“ – tedy nějaký kód, slovo nebo číselný údaj spojený s danou lokalitou – týmy odesílaly dispečerům (garant a lektor) ke kontrole. Každý z dispečerů měl na starosti dva týmy. SMS úkol sloužil jako důkaz, že tým dorazil na místo, rozklíčoval QR kód a údaj / údaje si nevymyslel (odtud pravidlo minimálně 50% - viz podrobný popis programu). Dalším typem úkolu byl „rozepisovací.“ Jeho smyslem bylo zajistit, aby se tým na každém stanovišti byl nucen zdržet a přemýšlet nebo hledat, nikoli jen odeslat kód / číslo. Mezi jednotlivými stanovišti pak existovaly „meziúkoly“, které jsme tentokrát zadali ve formě fotografií. Jak rozepisovací úkoly, tak meziúkoly byly vyhodnoceny až po přednášce Urban centra v prostorách Hlídky, a to prostřednictvím speciálního archu (viz).

Meziúkoly měly nejen zajistit aktivitu v průběhu často delších přesunů mezi jednotlivými stanovišti. Svým charakterem měly dokreslit obraz o Brně a přimět žáky zamýšlet se nad různou problematikou. Vztahovaly se tak k problematice dopravy, veřejného prostoru, „vizuálního smogu“ billboardů nebo symbióze starého a nového na příkladu využití přízemí renesančních domů pro potřeby obchodů apod.

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, stolpersteiny...), b) Brno jako město architektonické diverzity (viz 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 manuál – 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 (viz další bod). Nicméně vzhledem k jistým specifikům prostoru došlo nakonec k přesunu do Střediska ekologické výchovy Hlídka na Špilberku (viz níže).

Všechny zpracované úkoly a texty jsme nahráli na webové prostředí Webnode, které nám pro naše potřeby přišlo ideální. Studenti ale samozřejmě neměly po celou dobu přístup k internetu. Proto jsme všechny stránky stáhli na tablety, tak aby fungovaly i offline.

Role průvodců ve skupinkách je kromě dohledu velice důležitá. Mají být jakýmiśi facilitátory a motivátory. Neměli by nijak pomáhat skupinkám v plnění úkolů, ve smyslu nápověd k vyřešení úkolů. Spíše pomáhají po stránce schopností - správně si přečíst text, zorientovat v mapě, rozdělit úkol. Případně pobídnout k pokračování v cestě, včasnému vyřešení problému a pod. Dále kontaktují operátory a lektory, aby ti věděli, jak na tom skupinky jsou.

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 chůze a zbytek v brněnské MHD, je však třeba do tohoto úseku započítat (cca 150 – 180 min. čisté chůze + čas věnovaný meziúkolům). 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.

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. 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

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 kody	4	

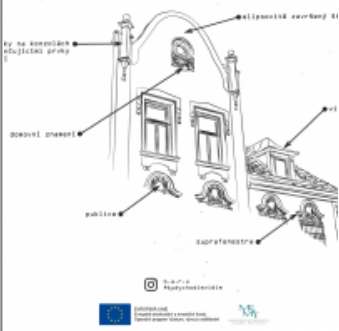
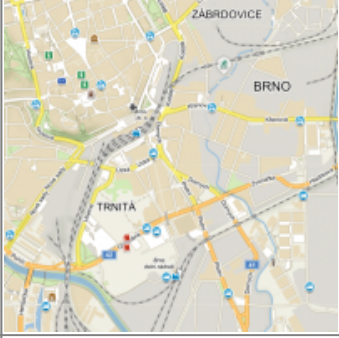
Položka	Počet	Popis
průhledy ke stanovišti Masarykova čtvrť	3×4	každý tým má průhled ke třem vilám
celodenní jízdenky na MHD		dle počtu účastníků
kontakty na realizátory, organizátory, průvodce	4	
manuál pro průvodce	3	
fotografie lokalit s QR kody	4	
správné odpovědi k jednotlivým úkolům	4	
desky s klipem	8	
propisky	12	
arch pro zapsání správných odpovědí a bodů	4	
pohár pro vítěze	1	
papíry na psaní	20	5 do týmu

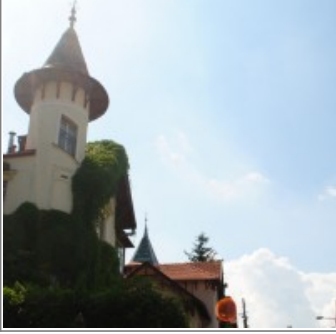
Přílohy

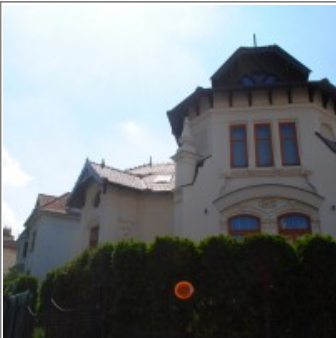
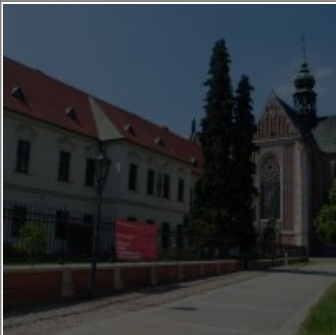
#	Soubor	Popis
004.02.12	dotazník pro veřejnost.doc	dotazník pro veřejnost
004.02.22	dotazník pro veřejnost.pdf	dotazník pro veřejnost
004.02.01	formulář pro vyhodnocení odpovědí.doc	formulář pro vyhodnocení odpovědí
004.02.23	formulář pro vyhodnocení odpovědí.pdf	formulář pro vyhodnocení odpovědí
004.02.03	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
004.02.02	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
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

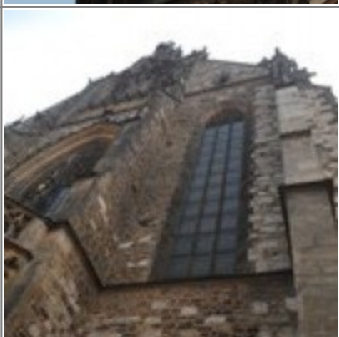
004.02.11	zadání k vilám 4.docx	zadání k vilám 4
004.02.34	zadání k vilám 4.pdf	zadání k vilám 4
004.02.07	Zachova 5.png	průhled vily 5
004.02.21	Židovský hřbitov.rar	Webové stránky Židovský hřbitov

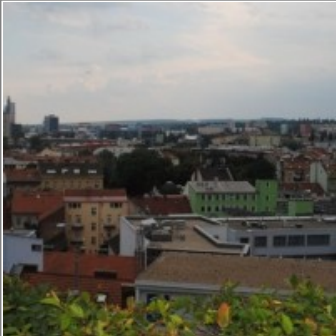
Zdroje

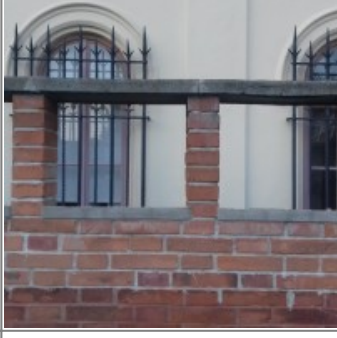
# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
004.02.03 01		průhled vily	b.a.r.u.	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.02.04 01		průhled vily	b.a.r.u.	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.02.16 02		mapa části města	Seznam.cz, a.s	https://mapy.cz	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.16 03		texty na webové stránky k programu	Pavel Dobeš a Lukáš Semerád	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

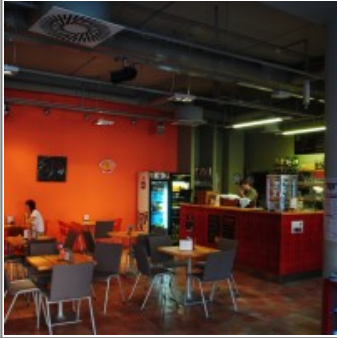
004.02.16 05		kamenná kolonie	Tomáš Bochořák, Způsob života dělnických rodin v brněnské Kamenné čtvrti, Diplomová práce UJEP, Brno 1979	https://kamenka.eu	Jiná	2020-11-24
004.02.16 06		kamenná kolonie	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.17 01		texty na webové stránky k programu	Pavel Dobeš 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

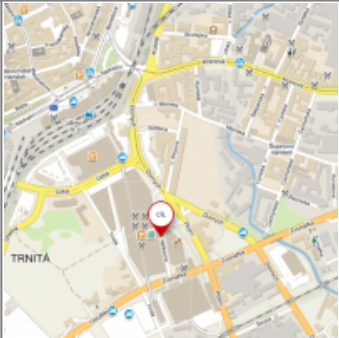
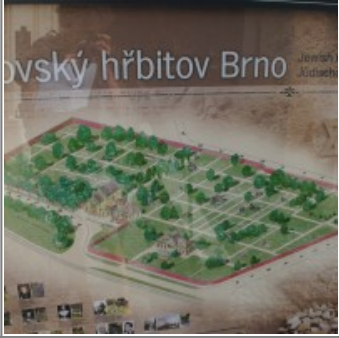
004.02.17 05		Masarykova čtvrť	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.17 06		Masarykova čtvrť	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.15 02		text o J.G. Mendelovi	2018 Mendelova univerzita v Brně	http://mendelu.cz	Jiná	2020-11-24
004.02.18 02		text o J.G. Mendelovi	2018 Mendelova 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

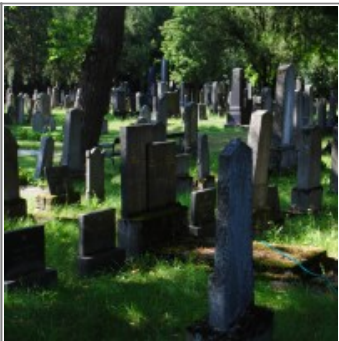
004.02.19 02		mapa části města	Seznam.cz, a.s	https://mapy.cz	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.19 03		Katedrála sv. Petra a Pavla	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.19 04		Katedrála sv. Petra a Pavla	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.19 05		Petrov	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	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

004.02.07 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 Huggo Hass	i-novojicinsko	https://www.i-novojicinsko.cz	Jiná	2020-11-24

Přednáška Urban Centra

Přednáška Urban Centra

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

Cíle

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

Metody

Interaktivní přednáška, diskuze

Metody a formy

Sdělení

Současná podoba obcí není vždy ideální a jediná možná. V různých tématech se můžeme inspirovat a zamyslet se nad tím jak lépe, efektněji, ekologičtěji nebo estetičtěji využít veřejný prostor ve městě.

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

Forma a popis realizace

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

Obsah

- Studenti se po večeři přesouvají do centra Hlídka
- Zde je pro ně připravena přednáška zaměstnance magistrátu Brna a Urban centra
- Během přednášky i po ní probíhá diskuze
- Po diskuzi vyhlásí lektori výsledky hry Poznej Brno jinak a předají odměny

Metodika uvedení

Příprava

V místě uvedení je potřeba připravit prostor pro přednášku. Židle a projekci.

Realizace

Žáci po večeři v restauraci Skanzeen na Údolní ulici dorazí do prostoru Hlídka na Špilberku, kde si vyslechnou přednášku odborníka na urbanizaci, územní plánování nebo občanskou angažovanost. V našem případě to byl jeden z pracovníků Urban Centra Brno (na 3. uvedení to byla Eva Gregorová, na 4. uvedení Jan Holeček). Tématem přednášky jsou smart cities, občanská participace, vize Brno 2050 a porovnání s dobrou praxí v zahraničí. Délka přednášky je cca 60 min., vč. diskuse 90 min.

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 lidí 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 studenti hlasovali o svém postoji k danému tématu, následně krátce diskutovali o výhodách či nevýhodách jednoho i druhého a lektor potom dovysvětlil a dodal informace a příklady.

- Rozrůstání města do šířky do volné krajiny X zahušťování a růst města do výšky
- Vědeckovýzkumná centra a technologicky vyspělé společnosti X logistická centra a továrny
- Rozvoj brněnského letiště X vysokorychlostní železnice nebo hyperloop
- Ulice jako veřejný prostor X ulice určené pro parkování aut
- Nábřeží pro odpočinek a relaxaci X nábřeží pro dopravu
- Více akcí a zábavy ve městě X klidné město v zeleni
- Uzavřené zahrádkářské kolonie X veřejně dostupná zeleň a parky
- Individuální vstřícný přístup úředníků X elektronická správa
- Větší podpora sportu X větší podpora kultury
- Větší využití obnovitelných zdrojů X nákup energií od společností

Uzavření

Na konci přednášky dojde k vyhlášení výsledků aktivity Poznej Brno jinak a předání ceny vítěznému týmu (pohár pro vítěze).

Poznámky

K uvedení této aktivity je zapotřebí, aby ji vedl odborník z praxe nebo akademického prostředí, který se aktivně zabývá tématy urbanizace, demografie, občanské angažovanosti s městské participaci.

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.

Právě z tohoto důvodu jsme se rozhodli při 3. a 4. uvedení v dubnu, resp. květnu 2019, oslovit odborníky z Urban centra Brno (<https://urbancentrum.brno.cz/>), kteří nabídli přednášku v tomto duchu. Na 3. uvedení s těmito tématy vystoupila Eva Gregorová a na 4. uvedení její kolega Jan Holeček, kteří představili vizi a strategii „Brno 2050.“

Restaurace Skanzeen se na 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.

Bezprostředně po přednášce došlo rovněž k vyhlášení výsledků a předání ceny vítěznému týmu. Garant a lektor vyhodnocovali výsledky v průběhu přednášky. Mohlo tak dojít k přirozenému zaklnutí dramaturgického oblouku.

Časová dotace 90 min. je dotace, která vznikla jako reakce na poněkud delší přednášky doc. Čapky. Ta probíhala v restauraci Skanzeen a přesun po večeři na další aktivitu – Neznámé osudy – se tak neúměrně natahoval. Rovněž z důvodu udržení pozornosti jsme přikročili k modelu 60 min. přednášky + 30 min. diskuze.

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.

Pomůcky a materiál

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

Přílohy

Číslo	Soubory	Popis

#	Soubor	Popis
004.03.02	Prezentace k přednášce .pdf	Prezentace k přednášce
004.03.01	Prezentace k přednášce .pptx	Prezentace k přednášce

Zdroje

# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
-----------	-------	-------	-------	-------	---------	-------

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

Pokud je něco specifického ohledně příloh, zde je pro to prostor.

Neznámé osudy

Neznámé osudy

Účastníků	8 - 32
Fyzická náročnost	1
Psychická náročnost	3
Autoři	Ondřej Herzán, Šimon Benda, Bohumil Vašíček, Stanislav Rubáš, Jan Semrád, Pavel Doboš
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	90 min
Čas na přípravu	20 min
Prostředí	večer - noc
Rozdělení	účastníci jsou dohromady, ale každý se účastní sám za sebe

Cíle

- Posílit vnímání a probudit toleranci, pochopení a obdiv k lidem se silnými osudy, kteří udělali něco pro svou obec.
- Inspirovat a motivovat žáky k větší občanské angažovanosti.
- Uvědomit si, že zlepšení situace v mé rodné obci často závisí na mě samotném.
- Sepsat závazek, na základě kterého udělá účastník 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 jednotlivec ve své obci zlepšit a změnit.

Metody

dramatizace, stanoviště, poslech

Metody a formy

Klíčové kompetence

- smysl pro iniciativu a podnikavost je rozvíjena:
 - poznáním osudů několika lidí, kteří aktivně mění podobu svého města,
 - sepsáním smlouvy se sebou samým, která mě zavazuje udělat něco pozitivního pro svou obec.

Forma a popis realizace

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

Obsah

- Všichni účastníci se naráz vydávají za lektorem,, který je vede s lucernou v ruce
- Na čtyřech místech v okružní procházce se skupina zastaví
- Lektoři nasvítí obraz postavy
- Účastníci se zamyslí, případně nahlas řeknou svůj názor na osobu
- Jeden z lektorů přečte text
- Po posledním textu se skupina vrací na Hlídku, kde už je hezky připravený prostor
- Lektor studentům vysvětlí program a namotivuje je k sepsání smlouvy
- studenti v tichosti sepíší smlouvu se sebou samým
- Lektoři přečtou svůj závazek a následně může každý student na bázi dobrovolnosti veřejně přečíst svou smlouvu
- Následuje uzavření dne, poděkování za zapojení účastníků a následně přesun do místa ubytování

Metodika uvedení

Příprava

Před programem je potřeba mít vytištěné a přečtené texty postav. Dále připravit místnost na vážnou, seriózní atmosféru - stoly, židle, svíčky, atmosferická hudba.

Realizace

Žáci se po přednášce Urban Centra Brno vydají – tentokrát již jako celá skupina – z prostoru Hlídky do okolí hradu Špilberk. „Celý den jste zkoumali, jak vypadá Brno. Prohlíželi si jeho infrastrukturu, památky, rušná místa a přemýšleli 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.“ Předstoupí dva realizátoři. 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“ Po těchto otázkách, které mohou ale nemusí být řečnické a žáci na ně mohou odpovědět, přečte realizátor příběh. Během přesunu mezi zastaveními se snaží realizátoři udržet ticho.

Místa zastavení a postavy:

1. Jižní vyhlídkový pavilon – Hana Strašáková – aktivistka spolku Společně Brno
2. Hlavní vstup na hrad Špilberk – Josef Konečný – nevidomý, zakladatel brněnského Tyflocentra
3. Výhled na panorama Petrova – Martin Freund – politik, autor projektu Rapid Re: Housing
4. Památník osvobození Brna – Jan Vlachynský – zakladatel Baru, který neexistuje

Následně se žáci vrátí do prostoru Hlídky.

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 garant / lektor jim vysvětlí, oč 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 podařilo vaše závazky splnit... Nyní můžete, kdo chcete přečíst svůj závazek nahlas. Chápeme, že to není jednoduché, ale věřte že věci řečené před ostatními, mají větší závažnost a můžou vás tak více motivovat, ke skutečnému splnění smlouvy.“ Lektor i garant v rámci motivace přečtou sami svůj závazek. Následně vyzvou žáky, a kdo bude mít zájem, může se s veřejným čtením přidat.

Uzavření

Po přečtení všech smluv lektor poděkuje za zapojení studentů. Může zrekapitulovat nebo podtrhnout myšlenku večera a jejich závazku a následně je doprovodí do prostoru ubytování.

Poznámky

Neznámé osudy

vycházela z plánu představit žákům zajímavé, přitom však nepříliš známé postavy, které souvisejí s brněnským životem.

Byla zvolena metoda procházky po večerním Špilberku, přičemž na určitých místech se skupina zastavila a naslouchala vyprávění některé z postav (lektorovi, popř. některému z učitelů, který přečetl její osud). Současně jsme měli k dispozici velké fotografie těchto postav. Aktivita s výjimkou představení postav probíhala mlčky a garant vedl skupinu za svitu petrolejky, aby bylo dosaženo většího „atmosférického“ účinku. V úvodu je dobré studenty vybídnout k tichu po celou dobu aktivity, případně to ještě během průběhu opakovat. Než začne lektor číst příběh postavy, jsou účastníci vybídnuti, aby se zamysleli nad tím, co tento člověk dělá, jaký je, jak na ně působí.

Původní výběr zahrnoval tyto postavy:

- Jan Vlachynský – zakladatel brněnského Baru, který neexistuje,
- Alexander Choupenitch – původně běloruský šermíř, účastník olympijských her.
- Brněnský bezdomovec – charakteristická postava, hrající na harmoniku před brněnským kostelem u Minoritů,
- Věra Sosnarová – žena, která nedobrovolně strávila 19 let v sovětském Gulagu.

Po dvou podzimních uvedeních projektu jsme se po konzultaci s garanty programu VIDA! školám, a následně i s pedagogy a externími konzultanty, rozhodli přikročit ke změně ve prospěch postav, které nejsou jen rodáky, ale skutečně ovlivňují život a dění v samotném městě Brně. Finální výběr se tedy kromě jedné z postav liší:

- Jan Vlachynský – zakladatel Baru, který neexistuje,
- Hana Strašáková – aktivistka v rámci aktivity Společně Brno,
- Martin Freund – brněnský politik, autor projektu Rapid Re: Housing,
- Josef Konečný – nevidomý, zakladatel brněnského Tyflocentra.

Výběr míst, na kterých jsme texty k postavám četli (Jižní vyhlídkový pavilon, hlavní vstup na hrad Špilberk, pomník italským karbonářům, zídka s výhledem na Petrov), spočíval v jejich atmosférické atraktivitě a relativní vzájemné blízkosti.

Problematickým se ukázal přesun studentů z restaurace Skanzeen (v případě prvních dvou uvedených) už v rámci „herní atmosféry“ na Špilberk. Nebylo dramaturgicky možné skupinu připravit na „setkání s postavami.“ V tomto duchu se osvědčil přesun přednášky do prostoru Hlídka. Samotná přednáška vedla ke ztišení a žáci měli v rámci programu ušetřenou cestu na Špilberk.

Časová dotace této části aktivity je 60 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.

Podepisování smlouvy se sebou samým

Tento prvek byl zařazen teprve do 3. a 4. uvedení v dubnu, resp. květnu 2019.

V návaznosti na aktivitu Neznámé osudy jsme měli za cíl podnítit v žácích touhu vykonat něco pro obec, ve které sami žijí. Rozhodli jsme se navázat na atmosféru této aktivity a přenést ji zpátky do prostoru centra Hlídka. Studentům je řečeno, že vyslechli příběh několika lidí, kteří velkou měrou ovlivňují životy mnoha občanů v Brně. Teď je prostor pro to, aby i oni vykonali něco dobrého pro svou obec a její občany.

Následně mají studenti asi 10 minut na to, aby si vymysleli a sepsali smlouvu. Poté se poše dokola svíčka, a kdo chce, může smlouvu přečíst nahlas. K tomu je lektor poprosí a vybídne – namotivuje je tím, že to pro ně bude ještě větší závazek, vše je ale na dobrovolnosti. S ohledem na to, aby byli alespoň někteří žáci ochotní sdílet obsah své smlouvy, ji přečetli nejprve garant i lektor.

Aktivita byla ukončena odchodem na ubytování. Žádný další program již tento den nenásledoval.

Časová dotace. 0,7 hod. neboli 30 min. Aktivita je časově lehce naddimenzována, přesný časový rozsah záleží hodně na ochotě žáků promluvit a přečíst své sliby (v opačném případě je možné tuto aktivitu zvládnout za 15 – 20 min.)

Pomůcky Materiál

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

Přílohy

#	Soubor	Popis
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

Zdroje

# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
--------------	-------	-------	-------	-------	---------	-------

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

Příprava prezentace

Příprava prezentace

Účastníků	8
Fyzická náročnost	1
Psychická náročnost	5
Autor/ři	Ondřej Herzán, Šimon Benda, Bohumil Vašíček, Stanislav Rubáš, Jan Semrád, Pavel Doboš
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	150 min.
Čas na přípravu	60 min
Prostředí	sál, učebna
Rozdělení	účastníci jsou rozděleni do menších týmů

Cíle

- Posílit týmovou práci.
- Zlepšit práci s informacemi, zpracovávání prezentací.
- Schopnost utvořit si vlastní názor a postoj na problematiku.
- Posílit 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

[Metody a formy](#)

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

Forma a popis realizace

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

Obsah

- Ráno druhého dne dojedou účastníci do místa realizace projektu (Vida!)
- Lektoři vysvětlí zadání prezentací a pravidla těchto prezentací
- Následně si týmy vyberou témata
- Každé hnutí pracuje během dopoledne na své prezentaci
- Následně odchází studenti na oběd

Metodika uvedení

Příprava

V místnosti je potřeba připravit flipchart s rozpisem plánu na prezentaci. Dále mít připravené papírky s výběrem speciálních témat a stanovišť. 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.

Realizace

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.

Na začátku si každý tým zvolí vybrané speciální téma, které zevšeobecňuje včerejší „meziúkoly“ (viz níže). Témat je celkem šest, skupiny si vybírají podle pořadí ve včerejší hře „Postav si svoje město.“ Ve stejném pořadí si vybírají i stanoviště, která předchozí den prošli (každý tým zpracuje jedno).

Výběr stanovišť

- a) Mendlovo náměstí
- b) Masarykova čtvrť
- c) Kamenná kolonie

d) Židovský hřbitov

e) Vaňkovka a Café Práh

f) Petrov a Denisovy sady

Zadání speciálních témat:

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?

b) **Lidé ve městě.** Kde je hodně / málo lidí? Na které zastávce jsou velké shluky? Kde lidé s oblibou odpočívají?

c) **Doprava ve městě.** 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?

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?

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? 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?

f) **Bezbariérový přístup.** Zkuste vymyslet možnosti, jak zjednodušit pohyb hendikepovaných po městě a uveďte konkrétní příklady z Brna.

Dvě hodiny času jsou strukturovány - a realizátory také pečlivě kontrolovány - díky průběžnému zadání úkolů ke zpracování. Žáci mohou použít vlastní videa, fotografie a využít dostupná data z internetu. Prezentace by měla trvat minimálně 5 minut a každý z týmu by měl mluvit.

a) Tvorba 1-2 slidů ppt prezentace k vybranému stanovišti (30 min.)

b) Rozpracování vybraného speciálního tématu (45 min.)

c) Návrh volebního programu pro Brno (45 min.)

Uzavření

Po ukončení aktivity následuje oběd v jídelně Expo Food.

Poznámky

Příprava prezentace se odehrála v Multifunkčním sále VIDA! science centra.

Předem bylo potřeba připravit do čtyř rohů místnosti a) stůl, b) notebook s napájením (popř. heslem, pokud to bylo vyžadováno), c) tablety, se kterými skupiny v průběhu předchozího dne pracovaly, d) tužky, propisky, papíry.

Po příchodu žáků do Multifunkčního sálu jim byly vysvětleny hlavní principy přípravy prezentace. K tomu sloužil flipchart s popsanými pravidly.

Celková strukturace přípravy byla dotvořena kvůli tomu, aby žáci měli stále na čem pracovat. Po prvních dvou uvedeních, kdy měli popsat vždy všech šest stanovišť z aktivity Poznej Brno jinak, jsme se rozhodli věnovat prostor pouze jedné z nich. Popis celého spektra navštívených míst zabíral zbytečně mnoho času a v prezentacích se to opakovalo.

V případě speciálních témat (Brněnské menšiny, Lidé ve městě, Doprava ve městě, Vzhled města, Historie a současnost, Bezbariérový přístup.) výběr vycházel z meziúkolů a ze zmíněných podprahových témat. U 3. a 4. uvedení projektu došlo ke změně. Vzhledem k soutěžnímu charakteru aktivity Poznej Brno jinak si týmy jak jednotlivá stanoviště, tak jednotlivá speciální témata vybíraly přesně v tom pořadí, jak skončily.

Pro přípravu návrhu volebního programu, ale i k dalším úkolům je samozřejmě možné využít internet.

V průběhu přípravy jsou garant i lektor v Multifunkčním sále k dispozici pro případné dotazy nebo technickou pomoc.

Časová dotace

120 minut. 30 min. týmy věnují přípravě prezentace jednoho ze stanovišť, dalších 45 min. vybranému speciálnímu tématu a následně 45 min. návrhu volebního programu pro Brno.

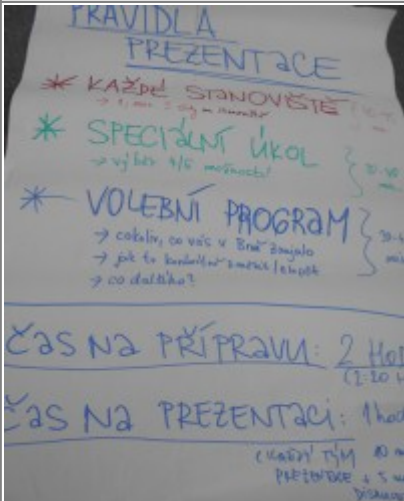
Odkazy

VACKOVÁ, Barbora. Prostor, moc a utopie: Ideální město a jeho společnost. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2010. 171 s. EDIS, svazek 6. ISBN 978-80-210-5252-9

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	

Přílohy

Číslo	Soubory	Popis
		pravidla prezentace
	zadani-prezentaci.docx	zadání prezentací
	zurnaliste_-_otazky.docx	karty médií

#	Soubor	Popis
004.05.01	pravildla_prezentace.jpg	pravidla prezentace
004.05.02	zadani_prezentaci.docx	zadání prezentací
004.05.04	zadani_prezentaci.pdf	zadání prezentací
004.05.03	zurnaliste_otazky.docx	karty médií
004.05.05	zurnaliste_otazky.pdf	žurnalisté otázky

Prezentace

Prezentace

Účastníků	8-32
Fyzická náročnost	2
Psychická náročnost	4
Autor/ři	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 rozdělení do menších týmů

Cíle

- Posílit prezentační schopnosti studentů.
- Žáci se naučí diskutovat, odpovídat a pohotově reagovat i na nepříjemné otázky.

Sdělení

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

Metody

projekt, diskuze, skupinová tvorba

[Metody a formy](#)

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - diskuze 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

Forma a popis realizace

prezentace jednotlivých týmů s následnou moderovanou diskuzí a volby

Obsah

- Studenti nahrávají prezentace do počítače
- následně každé hnutí odvede svou prezentaci
- následují otázky z řad publika (médií)
- Po poslední prezentaci se uskuteční volby

Metodika uvedení

Příprava

Je potřeba vytvořit prostor vhodný pro prezentaci, tak aby všichni viděli na projekci. Poskytnou týmu, který prezentuje mikrofon a prezenter. Všechny prezentace mít předem nahrané v počítači

Realizace

Každá skupina představí svoji prezentaci. Má na ni 10 min. + 10 min. na následnou diskusi, přičemž čas prezentace i diskuze je odměřován (skupina samozřejmě nemusí tuto časovou dotaci naplno využít).

Pravidlem je, aby každý člen skupiny minimálně jednou promluvil.

Při diskusi rovněž jednotlivé skupiny dostanou papírek se zadáním, že jsou novináři z určitého média (TV Nova, TV Prima, Mladá fronta Dnes, Blesk) a snaží se klást otázky v duchu tohoto média.

Uzavření

Po uskutečnění všech prezentací dostane každý volební lístek se jmény skupin, odehraje se tajná volba a na konci vyhlásí výsledky.

Poznámky

Prezentace a volby se – stejně jako předchozí aktivita – realizovala v Multifunkčním sále VIDA! science centra.

Prezentace jednotlivých týmů se ještě před obědem nahrají do počítače v Multifunkčním sále.

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

Podmínka, aby každý z členů týmu alespoň jednou promluvil, má svoji logiku. Má jít o vyústění společné práce, společného díla.

Pro prezentaci je vhodné využít mikrofon, který si členové vzájemně předávají.

Při diskusi má moderátor / garant mikrofon, který předává zájemcům o slovo a současně opět hlídá, aby nebyl překročen vyměřený čas.

K dotazům ze strany jednotlivých médií (TV Nova, TV Prima, Mladá Fronta Dnes, Blesk) bylo přikročeno z důvodu celkového povzbuzení diskuze a uvědomění si, že každý titul má svou svébytnou filozofii a typ otázek / témat, které zajímají jeho čtenářskou / diváckou obec. Každé médium muselo položit 1-2 otázky.

Odkazy

VACKOVÁ, Barbora. Prostor, moc a utopie: Ideální město a jeho společnost. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2010. 171 s. EDIS, svazek 6. ISBN 978-80-210-5252-9

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

Zde můžete uvést případná specifika při přípravě materiálu, na co si u něj dát pozor nebo tipy při práci s ním.

Přílohy

Číslo	Soubory	Popis

Nejsou žádné přílohy.

Pokud je něco specifického ohledně příloh, zde je pro to prostor.

Zpětná vazba

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	kdykoliv, sál, učebna
Rozdělení	jednotlivci

Cíle

- Umožnit žákům zamyslet se nad tím, co prožili a co jim to dalo
- Získat od žáků písemnou zpětnou vazbu na uvedené aktivity

Sdělení

Účastník se může vyjádřit ke každému programu

Metoda

Psaná reflexe

Metody a formy

Klíčové kompetence

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

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.

Obsah

- Každý účastník napíše jedno pozitivum a jedno negativum ke každému programu
- Následně lektor vyhlásí volby a odmění vítězné hnutí
- Následuje rozloučení a poděkování za zapojení studentů

Metodika uvedení

Příprava

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

Realizace

Organizátor vysvětlí princip zpětné vazby. Na flipchartu se objeví papír s nadepsanou aktivitou a dvěma sloupci – „pozitiva“ + „negativa.“ Žáci obdrží lepicí papírky, kam zapisují pozitivní a negativní zkušenosti z dané aktivity. Následně se papír vymění a následuje hodnocení další aktivity. Po vyhodnocení všech aktivit žáci odcházejí.

Uzavření

Následuje vyhlášení voleb (vítěz usedne do obecního zastupitelstva a bude v příštím období vládnout), gratulace, odměna a rozloučení.

Poznámky

Pro zpětnou vazbu je třeba předem připravit flipchart s dostatkem flipových papírů. Jednotlivé týmy mají na stole lepící lístečky. Každý flipový papír patří k jedné aktivitě a žáci na něj lepí lístečky. Ke každé aktivitě přidá každý účastník jeden pozitivní a jeden negativní papírek.

Odkazy

Odkazy na zdroje informací, ze kterých je možné čerpat pro hlubší pochopení tématu.

Pomůcky Materiál

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

Zde můžete uvést případná specifika při přípravě materiálu, na co si u něj dát pozor nebo tipy při práci s ním.

Přílohy

Číslo	Soubory	Popis

Nejsou žádné přílohy.

Pokud je něco specifického ohledně příloh, zde je pro to prostor.

Stravování

Studenti se obědvali v kantýně na brněnském výstavišti (cca 100 metrů) od Vidy. Je důležité, aby stravování neprobíhalo příliš daleko od místa konání, tak aby nedocházelo ke zbytečným prodlevám mezi programem. Snídaně se uskutečnila v místě ubytování. K večeři jsme zvolili staročeskou restauraci skanzee. Chtěli jsme aby večeře byla trošku honosnější a třeba i myšlenkově vrátila studenty do dob, kdy Brno vypadalo úplně jinak a opět je to trochu udrželo u tématu městské kultury. Svačiny měli studentu připravené své vlastní.

Ubytování

Studenti byli ubytováni v centru Brna, v hotelu U minoritů, což nebylo příliš daleko od místa večerní přednášky. Studenti tak po posledním programu ještě absolvovali krátkou procházku, během které

mohli vidět jak vypadá noční Brno.

Doprava

Studenti přijeli do Brna vlakem. Některé třídy absolvovali přesuny z ubytování nebo nádraží pomocí MHD, jiné šli pěšky. Během hry studenti chodili pěšky, pouze na předem daných trasách se přesunuli pomocí mhd, protože by případný přesun pěšky trval hodně času a studenty by vyčerpal.

From:

<https://www.mscb.cz/> - **MSCB**

Permanent link:

https://www.mscb.cz/intra/projekty/vida_skolam/finalizace/brno/3/uvod



Last update: **2019/10/14 17:30**