

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, že jde o město s mnoha střety zájmů i mnoha místy, která by si zasloužila větší pozornost.

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

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:
 - Prací s navigací a online mapami.
 - Prací na webových portálech a prací s QR kódy.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - Pozorováním a vytvářením postojů k různým sférám života ve městě.

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 004.02.02_004.02.02_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 specifickým prostorům 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 motivováni závodem a neustále mají co řešit a plnit - úkoly na stanovištích, hledání vhodné trasy a řešení úkolů při přesunech.

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

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 XY QR kody) 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, Mendlovo 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 004.02.14 správné odpovědi)),
- f) fotografie umístění QR kódů pro případ, že by je nemohli najít nebo je někdo zničil (viz příloha 004.02.13 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 004.02.12.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 uvedení 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 004.02.15 doplňovačka Mendelovo muzeum).

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 přikládáním 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 dostane 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 odlehlé 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 Schinitz) 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 Wannickova 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.

Hned zkrájí 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 hendikepovaných 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 rozporuplného 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 katedrál 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 Brna 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 hendikepovaných. 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_004.02.01_formular_odpovedi_pro_vyhodnoceni_1_doc). 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 zvážejí, 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 chůze 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.

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 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 kódy	4	
správné odpovědi k jednotlivým úkolům	4	
desky s klipem	8	
propisky	12	
arch pro zapsání správných odpovědí a bodů	4	

Položka	Počet	Popis
pohár pro vítěze	1	
papíry na psaní	20	5 do týmu

Přílohy

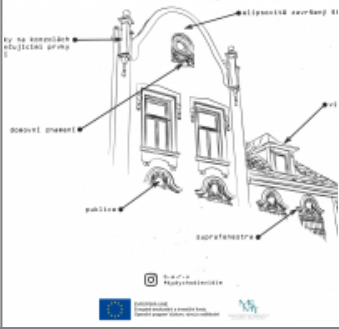
Obsahové přílohy

#	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
004.02.20	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

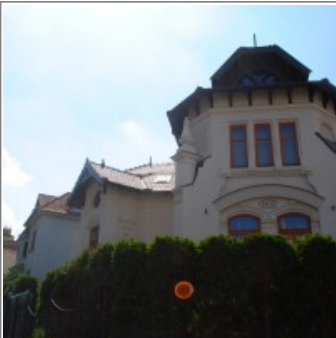
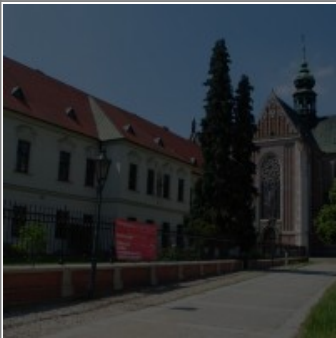
Metodické přílohy

#	Soubor	Popis
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

Zdroje

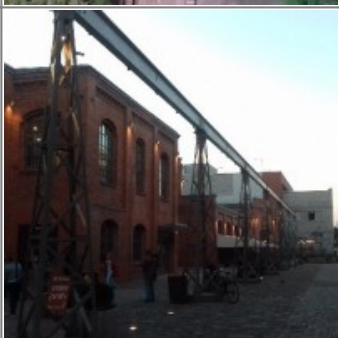
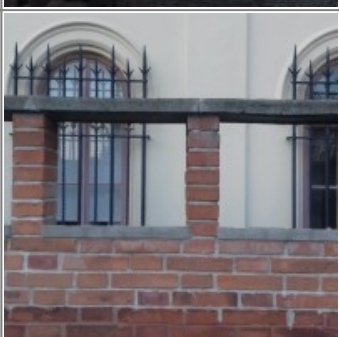
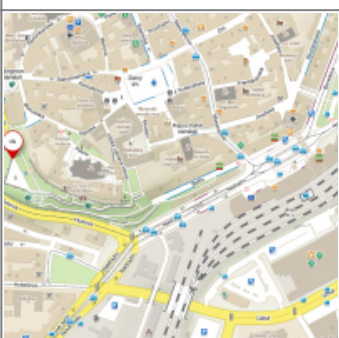
# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
004.02.03 01		průhled vily	b.a.r.u.	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.02.04 01		průhled vily	b.a.r.u.	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.02.16 02		mapa části města	Seznam.cz, a.s	https://mapy.cz	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.16 03		texty na webové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

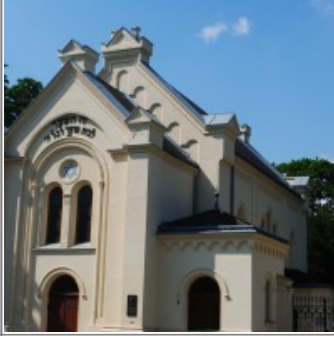
004.02.19 02		mapa části města	Seznam.cz, a.s	https://mapy.cz	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.19 03		Katedrála sv. Petra a Pavla	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.19 04		Katedrála sv. Petra a Pavla	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.19 05		Petrov	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.19 06		Petrov	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24

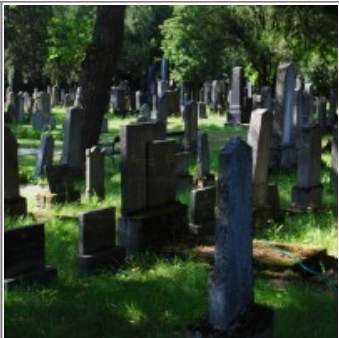
004.02.19 07		Petrov	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.19 08		Petrov	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.19 09		Betlémský kostel	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-24
004.02.25 01		QR kódy	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.02.29 01		kam umístit QR kód 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.	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 Huggo Hass	i-novojicinsko	https://www.i-novojicinsko.cz	Jiná	2020-11-24

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

From:

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

Permanent link:

<https://mscb.vida.cz/skolam/brno/aktivita/2/3>

Last update: **2020/11/16 10:50**

