

Tipy k programu:

- Nebo využít schematické, graficky dobře zjednodušené mapy 29 MČ (respektive menších územních celků) a udělat s dětmi pocitové mapy (cca 2 otázky – líbí x nelíbí), nechat hodnotit okolí místa, kde bydlí / školy (pro menší), celé město (pro větší), pak se bavit o tom, co je pro ně důležité, čeho si všímají, co se jim líbí a naopak nelíbí – v čem je problém a jak by se to dalo zlepšit
- Dalo by se pak vybrat jedno místo, které se nelíbí víc dětem, měly by se společně domluvit, které to je, a dát dohromady návrh na to, co by se mělo zlepšit. Můžou dostat určité role – vylosovat si, kdo bude kdo
- Může to fungovat i na fiktivním příkladu – parku / náměstí, nebo na konkrétním vybraném místě z Brna (př. Mendlovo nám., Římské náměstí) nebo rozsáhlejší ploše pro starší (jižní Centrum)
- Dalo by se to pak prezentovat vedení MČ / MMB (náměstkovi / hlavnímu architektovi, ...)
- Do budoucna by mohlo vzniknout něco jako letní „městský“ tábor – Nuda v Brně? – série exkurzí a denních programů pro děti v rámci městských společností a spřátelených organizací – děti by viděly, jak fungují různé složky města – SAKO, DPMB, správa parků, vědeckovýzkumné centrum, zázemí divadla, koupaliště / bazénu... – program na 5 dní, každý den 1 téma

Inspirace z ČR i ze zahraničí

1. Frčíme Brnem (procházky Brnem první republiky pro holky a kluky)

TIC Brno vydal tuto publikaci v roce 2018?. Autory je Michal Konečný, historik a pedagog, a Barbora Straková. Takto by mohly vypadat naše profi pracovní listy (obdobná forma, obsah jiný). **Výhledově bude vhodné kontaktovat TIC a autory za účelem zjištění detailnějších informací o vzniku a využití publikace. Knihu máme k dispozici u Jany Hrubanové.**

2. Program Active Citizens – Člověk v tísní

Jedná se o rozsáhlou metodiku pro **semestrální/celoroční projekt**. V rámci projektu se děti učí, jak vybudovat řešitelský tým, jak tým vést, jak pojmenovat problémy, jak vybroudit nápad na aktivitu, jak zapojit stakeholdry a veřejnost, jak sehnat zdroje, jak akci zrealizovat atd. Je to komplexní výukový program, pro náš záměr je to svým rozsahem nepoužitelné, lze ale vybrat některé metody, které by ilustrovaly a doplňovaly náš výukový program (např. Strom problémů, bajka o slepých mužích a slonovi, hra na role).

“Realizoval Člověk v tísní: Více informací včetně fotografií naleznete na www.activecitizens.cz nebo na [facebookové stránce](#). Rádi pro vás připravíme školení v metodice na míru. Pokud máte zájem o účast v programu nebo se chcete dozvědět více

informací, kontaktujte nás na e-mailu: veronika.endrstova@clovekvtsni.cz nebo na telefonním čísle (+420) 222 350 805.”

3. Vídeň, Volkmar Pamer:

In fact, it is quite necessary to make a tailor made solution. The questions are:

What is the project? Is it realistic to ask the children about their imaginations for the certain site or should it be more general?

Do we work with the children on the site or inside?

If the event is outside (think of the weather), which materials can I use to support their activities e.g. bamboo sticks, foam cubes etc. Is it necessary to tell a story before and what kind of story.

Is the event inside, big papers and colour pencils, felt pens and markers are essential. And maybe wooden or foam cubes to build something inside. Preferable a blackboard and chalk-sticks are very helpful.

I suggest that a general session is made first and then probably we work together with the kids on the case study.

For the dialogue with the children in the general session some questions are essential.

The questions could be:

- What is the reason why there are cities?
- What is essential in a city?
- What do you like most in a city?
- What do you dislike most in a city?
- What is the advantage of a high rise building?
- What is the disadvantage of a high rise building?
- What is the advantage of a small building?
- What is the disadvantage of a small building?
- What is the advantage of green in the city?
- Where should the working places in a city be?
- What is the administration of a city?
- Where should the administration be?
- How should a square look like?
- How should traffic be in a city?
- Etc.

These questions help to structure the discussion with the children. The age does not matter. The questions can be asked children from 6 – 14 but even with grownups you'll get nice conversations about these issues.

Depending on the group size you'll need at least 2-3 people as moderators.

To organize the event I suggest we do it as a normal workshop but with children. We mix the groups and children and experts (fifty/fifty) discuss together.

Hope that was a bit helpful.

When we worked with the children we mostly improvised.

Kind regards

Volkmar

4. Centrum volného času Lužánky

CVČ organizuje pro školy výukové programy, které nabízí školám. Vlastně se to dost blíží tomu, co chceme dělat my. Pro představu příkládám tři "karty" programů, které se našemu záměru podobají. Viz <https://www.luzanky.cz/Vyukove-programy>.

Ze schůzky vzešlo doporučení kontaktovat Lipku, která má dobré zážitkové pedagogy!

5. Praha – Camp IPR, koordinátorka dětských programů

V Campu mají teď pozici koordinátora dětských programů. Co dělají:

- **Komentované prohlídky pro školy** s navazující tematickou aktivitou.
- **Programy pro rodiny s dětmi**, ke každé výstavě jsou **pracovní listy** pro děti. Úvodní s pracovním listem pro děti od 8 let – o Campu a jeho okolí. Listy pro děti 3-8 let s kvízy, doplňováním, hrami pro zapojení představivosti.
- **Venkovní program** – Objevujeme město – pro děti 8-18 let, každý 2. čtvrtek v měsíci – exkurze (letišť, kolektory, ČOV, rozestavěné stavby, ...)

Schůzka s koordinátorkou v rámci výjezdu do Campu listopad/prosinec 2018 – proběhlo. Zakoupena kniha D.O.M.E.K

6. ReSITE: Návštěvníci reSITE 2016 si hráli na město. Každý měl svou roli, nechyběli ani migranti

Ekim Tan během odpoledne druhého dne konference představila svou hru Hraj město. Předem rozdělení návštěvníci se seskupili kolem jednotlivých ploch, ve hře měst, a získali role, které jsou pro život města důležité. Byl zde starosta, „*policy maker*“ (člověk, který by u nás zřejmě nesl nepřesné označení úředník), developer, finanční expert, městský aktivista, zástupce neziskového sektoru, urbanista a novinář. Posledními dvěma subjekty byli obyvatelé a migranti. Každá profese/role/statut byly zastoupeny jedním nebo více lidmi.

Politici reprezentanti stanovili priority. „*Zvolili jsme slova inovativní, inovativ, divers, liveable. Jsou to hodnoty, které pro nás představují město, ve kterém je opravdu dobré žít.*“

A nezáleží na tom, jestli jste staří nebo migranti, je stejné pro všechny. Propojuje tři klíčové roviny – ekonomickou, sociální a environmentální.“

„Policy makers“ se dle nich měli chovat. Hráči se rozhodovali částečně pod vlivem diskuze se svými „městskými kolegy“, částečně samostatně. Rozhodovalo se o prioritách a přidělování peněz. Účastníci šli do hry se zápalem a nasazením. Kladli si většinou nelehké otázky a snažili se nacházet odpovědi. „Migranti potřebují místo, jídlo a práci. My teď přemýšlíme o tom, co ve skutečnosti potřebují nejdříve.“

OBJ

Ryze praktické problémy se řešily na stejné úrovni, jako inovativní nápady, které měly jednoduchým způsobem zapojit migranty do života města na více úrovních. *„Přišli jsme s pokusem, aby mladí lidé, tedy původní obyvatelé i migranti, vytvořili společný fotbalový klub.“*

Aby to účastníci obsazení v tvůrčích rolích neměli tak jednoduché, byly zde postavy městských aktivistů, kteří měli za úkol aktivně přemýšlet, upozorňovat a podporovat. *„Chceme být konstruktivní demonstranti. Určitě budeme vítat uprchlíky v bytové čtvrti, protože to bude oživení. Určitě se nám nelíbí, že by uprchlíci měli žít v prázdných kancelářích. Určitě bychom rovněž chtěli, ať město zároveň s problematikou migrace řeší, jak naloží s existujícím slumem.“*

Docházelo jak k pozitivním překvapením, tak realistickým pochybnostem. Žena, reálným povoláním architektka, s úsměvem pronesla: *„Developeři jsou u nás ve městě zatím překvapivě dobří.“* Jiná dáma stejné profese kriticky porovnávala nadšení hráčů a skepsi reálného života. *„Myslím, že bychom se k definitivnímu výsledku, kdyby šlo opravdu o peníze, dostali ještě za delší dobu.“*

Na samém konci se pak ke slovu dostali poslední hráči, představitelé migrantů. Jejich úkolem bylo zhodnotit a posoudit celý proces a samotný výsledek. Měli by pocit přijetí? Cítily by příležitost integrovat se? *„V přístavu nám vybudovali úžasný, lehce zhotovitelné hausboty. Snaží se nás podporovat, snaží se nás zapojit do života.“*

OBJ

<http://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/navstevnici-resite-2016-si-hrali-na-mesto-kazdy-mel-svou-rolu-nechybeli-ani-migranti>

7. Play the city - serious gaming for smart and social cities (<https://www.playthecity.nl/>)

Changing the way we engage stakeholders, Play the City designs physical games as a method for collaborative decision making. We localize our games and tailor them according to particular questions of our clients. Since 2010, we have developed games for issues such as affordable housing, circular economy, migration, inner city transformation, urban expansion and participatory design.

We use gaming as a problem-solving method, bringing top-down decision makers together with bottom-up stakeholders. In the accessible environment of games, free from professional jargon, players engage with a problem and with each other, facilitating collaborative outcomes.

We believe that gaming offers a real alternative to standard formats of civic engagement in the 21st century.

8. kniha Play The City - Games Informing the Urban Development Paperback (24 Oct 2017, by Ekim Tan (Author)), 26 GBP – můžeme koupit?

<https://www.amazon.co.uk/Play-City-Games-Informing-Development/dp/9490322873>

From Cape Town to Amsterdam and Istanbul, Play the City sheds light into the specific applications and outcomes of city gaming in various planning and city-making regimes worldwide. During her research, ekim Tan realized that city games can inform urban development by turning the various stakeholders into players who actively influence their urban environment. Tan is the director of foundation Play the City, a successful city gaming company in Amsterdam. Designed to make Tans research more accessible to all, the book includes an extensive chapter dedicated to unraveling the city-gaming method as developed by the Play the City teams, with case studies from Shenzhen, Cape Town, Amsterdam, Almere, and Istanbul. Also included are reviews about influential city games from around the world, plus numerous interviews from gaming experts such as eric Gordon, Pablo Suarez, and Mohini Dutta. Play the City will inspire not only the city officers or experts in city making as architects and planners, but also anyone who feels interested and responsible for their living environments.

Přehled digitálních nástrojů pro města - <https://www.playthecity.nl/page/789/digital-urbanism> - členěno podle tematických oblastí (government, environment, mobility, economy, living, people)

7. ARCHITEKTURA PRO DĚTI

H. Ryšavá + K. Tichá, ARTSCHOOL, Brno

Cílem workshopu „Architektura pro děti“ není vychovat nové architekty nebo inspirovat ke studiu architektury, ale dát dětem i dospělým hravou formou vědět o tom, **jak důležité je prostředí, ve kterém žijeme, a také to, že je v silách každého člověka ovlivnit jeho podobu.** Prázdný prostor bude zaplněn barevným městem, které si sami vytvoříme. Když si vypěstujeme bližší vztah k prostoru ve kterém žijeme, budeme o něj také lépe pečovat. Hlavním cílem je rozvíjet kreativitu a schopnost vlastního úsudku a myšlení. Dospělí se vrátí do dětských let, na chvíli se zastaví a pochopí, že je třeba se angažovat a pečovat o své nejbližší okolí také mimo vlastní soukromý prostor. Všichni mohou pozitivně ovlivnit své okolí.

<https://brnodesigndays.cz/program/nedele>

O projektu

Hlavní myšlenkou projektu Architektura pro děti a učitele z V4, financovaného z International Visegrad Fund (visegradfund.org), je **šířit architektonické vzdělání a s tím**

spojený vliv architektury na naše okolí a přírodu, to vše pro děti v předškolním věku, žáky (4 až 14 let) a učitele, kteří se chtějí zapojit do vytvoření nového typu výtvarného kroužku pro děti.

Projekt je inspirovaný finskou školou architektury pro děti a mládež, Arkki a začíná Workshopem architektury pro všechny partnery projektu z V4 a učitele z Brna a okolí. Workshop obsahuje přednášky o Architektuře pro učitele připravené ArtSchool a zahrnuje také diskusi o obsahu **výukových materiálů** a obsahu **Letní školy architektury pro děti**, což jsou dva hlavní výstupy projektu. Cílem projektu je vytvořit nový typ výtvarného kroužku pro děti a zpřístupnit vzdělávací materiály k tomuto kroužku pro všechny.

<http://www.artschool.cz/visegrad/>

V rámci publikace z projektu jsou uvedeny konkrétní programy pro **předškoláky a školáky**, hlavně 3 programy v sekci „**Jak se cítíme ve městě? Plánujeme město.**“ lze využít jako inspiraci pro přípravu „Hodiny pro Brno“. Jde o programy pro předškoláky / školáky na 1,5 – 3 hod., jsou popsány vč. pomůcek a postupu práce s dětmi (scénáře programu). Další programy jsou pak už zaměřeny spíše na architekturu (budovy zvenku i zevnitř).

Tip na úvodní pohybovku pro děti – gordický uzel.

Schůzka s Artschool v pondělí 5/11 ve 14:00 proběhla. Domluvena spolupráce ve formě konzultace. Půjdeme se podívat na jejich hodinu 21. 11. V 16:00 – proběhlo.

8. LAITURI HELSINKI – AN URBAN LABORATORY TO MAKE STRATEGIES ALIVE

Inspirace spíš pro participaci obyvatel na přípravě strategií, plánů – rozhovor na

<https://cooperativecity.org/2017/11/21/laituri-helsinki/>

9. ARKKI HELSINKI

<http://arkki.net/en/>

Škola architektury pro děti a mládež: Arkki School of Architecture for Children and Youth is the leading institution in architecture education for children and youth in the world. In its field, Arkki is globally one of a kind: no other institute in the world offers as wide a curriculum in architecture education for children and young people. Arkki education is given by teachers who have a degree in architecture, pedagogical skills and are thoroughly trained for the Arkki concept.

Arkki focuses on mediating architectural understanding and design thinking to children and youth, supporting the development of creativity and three-dimensional comprehension. In Arkki children get to know various aspects of design, from envisioning small objects all the way to whole cities. The objective is not to raise children to become architects, but rather

for them to grow up with an awareness of, and interest in, the environment and also to be able to make use of such knowledge in their chosen vocation.

Arkki's mission is to provide its pupils the most essential 21st century skills through architecture and design. Architecture is a form of art bridging humanities and sciences. Since architecture is intrinsically interdisciplinary, architecture education for children is an exceptional way to develop key competences like the "5C«s" – complex problem solving, creativity, critical thinking, communication and collaboration. Architecture offers endless possibilities for STEAM education by holistically intertwining science, technology, engineering, arts and mathematics through architecture. Arkki program fosters hands-on building, creative problem solving and 3D construction. It aims to develop personal creativity and encourage individual and collaborative learning.

We at Arkki believe that architecture education gives children and young people the kind of knowledge and a broader understanding that enables them to take responsibility and to participate in the decision-making and building of our future environment.

Existuje česká odnož ARKKI v Praze

Aktivní tvorba je pro děti tou nejlepší cestou k pochopení architektury, proto používáme propracované pedagogické projekty, které inspirují dětskou představivost, podněcují kreativitu a rozvíjejí specifický talent dětí. Zároveň podporujeme děti v technickém a kritickém myšlení, učení se jeden od druhého a týmové spolupráci. Učení se děje skrze hru a volné stavění.

Seznamujeme děti s různými aspekty městského i přírodního prostředí a vztahu mezi nimi. Základní elementy architektury; prostor, světlo a stín, barvy, tvary, materiály a struktury jsou zkoumány stejně jako různé zobrazovací techniky, designové procesy a témata vázaná na ekologii a udržitelnost.

Škola architektury Arkki nabízí alternativní vzdělání k uměleckým oborům také v oblasti architektury, a to ve formě pravidelných kurzů pro děti ve věku 6-18 let i jednotlivých workshopů.

V Praze probíhají Arkki kurzy na několika základních školách a jeden veřejně přístupný kurz v KC MEZI DOMY na Opatově každou středu 16:00-17:00.

Kateřina Kuchařová, kontakt : katka@arkki.cz

10. Městopis / VIDA!

Ve VIDA! Se uprostřed nachází exponát zaměřený na vznik měst a tvorbu města a veřejných prostranství architektů Čerbáka a Klenovského. Dle paní Navrátilové z Vidy se s exponátem dále nepracuje, ale měli na to zaměřený projektový týden, který se týkal ideálního města, ohlasy na to tenkrát byly dobré. Architekti Čerbák, Klenovský vytvořili ještě interaktivní výukové stránky, zvládli ale udělat jen první kapitolu, pak jim došel čas, peníze a entuziasmus, nevyklučují však, že by myšlenku oprášili. Jejich pohled je primárně urbanistický. První kapitola na "Městopise" se zabývá kompaktním městem. Mrkněte na: <http://www.mestopis.tv/>.

Pokud by se nám práce na pilotní Hodině pro Brno rozjely, tak by se dalo uvažovat nad spoluprací s Vidou. Příprava na školní rok 2019/20 by musela proběhnout na jaře 2019. Znamenalo by to třeba i rozšíření exponátu věnovaného Brnu.

<http://brnohrajenacity.cz/>

