

Název programu:

V y u ž i t í p r o s t o r u P r a h y 1 2

ANOTACE

Městské prostředí musí promyšleně a šetrně zacházet s každým volným a nevyužívaným prostorem. Žáci v průběhu projektového dne navštíví brownfield, zkoumají genia loci a navrhnou jeho revitalizaci s ohledem na různé skupiny obyvatel města.

PROBLEMATIKA

Základní myšlenkou celého programu je podpořit vnímání žáků městského prostředí a to především takzvaných deprimujících zón a narušených pozemků, jinak také známých pod pojmem brownfields tak, aby žáci dokázali ocenit atmosféru daných míst, důležitost jejich opětovného využití a to především v širších souvislostech celého regionu. Žáci si na vlastní kůži vyzkouší, jak může developerský projekt ovlivnit identitu daného místa, jakým způsobem pozmění image oblasti a jaký dopad bude mít tato změna na obyvatele nejbližšího okolí.

Udržitelný rozvoj měst je klíčovou otázkou budoucnosti našich sídel. Problematika využití urbánních půd, suburbanizace (nekontrolovaný rozrůstání měst) a regenerace brownfields patří mezi palčivé otázky současného urbanismu. Tento program žákům ukazuje, kdo všechno může ovlivnit plánování měst a především zdůrazňuje nezbytnou roli občanů v celém procesu.

Součástí programu je návrh revitalizace konkrétního místa (Cukrovaru v Modřanech) v ekoregionu Prahy 12 a především kritické zhodnocení takového projektu, posouzení ekonomického, ekologického a sociálního dopadu na danou lokalitu.

KLÍČOVÁ SLOVA

❖ Brownfield (hnědé pole)

Pojmem brownfield rozumíme nemovitost (pozemek, objekt, areál), která:

- je nedostatečně využívána, je zanedbaná a případně i kontaminovaná
- nelze ji vhodně a efektivně využívat, aniž by proběhl proces její regenerace
- vzniká jako pozůstatek průmyslové, zemědělské, rezidenční, vojenské či jiné aktivity

Zdroj: <http://www.czechinvest.org/brownfieldy>

❖ Greenfield (zelené pole/ louky)

Dosud nezastavěné území, které je využíváno jako zemědělská půda nebo přírodní plocha a je určeno pro novou výstavbu. Nachází se mimo kompaktní zástavbu na okrajích měst.

Zdroj: <http://www.suburbanizace.cz/slovnicek.htm>

❖ Genius loci (duch místa)

V římské mytologii byl Genius loci duch či bůžek, ochraňující určité místo, často býval zobrazován jako had. V dnešní době je tento výraz užíván hlavně v architektuře a umění pro

místa, která mají zvláštní, jedinečnou, charakteristickou, typickou, nenapodobitelnou atmosféru.

Zdroj: http://en.wikipedia.org/wiki/Genius_loci

❖ Suburbanizace

Proces stěhování rezidenčních, komerčních a dalších funkcí z jádrového města do jeho zázemí; jinak také stěhování obyvatelstva a jeho aktivit z jádra do zázemí.

Zdroj: <http://www.suburbanizace.cz/slovnicek.htm>

CÍLE PROGRAMU

1. Žák vlastními slovy vyjádří, co je to brownfield.
2. Žák vlastními slovy vyjádří, co je to greenfield.
3. Žák předvede argumentaci, proč je lepší stavět na brownfields než na zelené louce.
4. Žák vyjmenuje alespoň 5 negativních dopadů suburbanizace.
5. Žák vyjmenuje a vysvětlí tři základní principy udržitelného rozvoje.
6. Žák se aktivně zúčastní ankety.
7. Žák navrhne pomocí týmové práce revitalizaci brownfieldu.
8. Žák popíše ostatním žákům svůj projekt revitalizace brownfieldu a vysvětlí, jaký dopad bude mít navrhovaný projekt na okolí, obyvatele, životní prostředí a ekonomický rozvoj.

POPIS PROGRAMU

8:00 – 8:10 Představení projektu

8:10 – 8:35 Představení tématu

8:10 – 8:20

Na úvod celého projektového dne dá lektor žákům 6 úvodních otázek, které dají v závěru programu lektorovi zpětnou vazbu ohledně toho, zda se žákům program líbil a co nového se během projektového dne naučili. Žáci odpovídají lektorovi na otázky ano tím, že se v lavicích postaví, když je jejich odpověď ne, zůstávají sedět. V případě, že je v prostoru třídy dostatek místa, lze žáky seřadit do jedné linie a při kladné odpovědi udělají žáci krok vpřed, při záporné odpovědi krok vzad.

Otázky:

- 1.) Těším se na dnešní projektový den?
- 2.) Víím, co to znamená, když se o nějakém místě řekne, že má genia loci?
- 3.) Víím, co je to brownfield?
- 4.) Dokážu uvést alespoň 3 příklady brownfieldů?
- 5.) Víím, co je to greenfield?

6.) Dokážu vysvětlit negativní vlivy suburbanizace (růstu měst)?

8:20 – 8:35 Brožura

Lektor rozdá všem žákům brožuru a projde s nimi obsah:

Strana 1: Žáci hrají společně šibenici s lektorem a vyplní slovo GENIUS LOCI, každý žák si dále do brožury může zapsat místo, které zná a o kterém si myslí, že má Genia Loci.

Strana 2: Seznam otázek o historii a současnosti Modřanského cukrovaru. Otázky vytváří jakousi kostru toho, co by se žák měl o cukrovaru a jeho historii dozvědět. Každý žák si vyplní otázky během práce v terénu.

Strana 3: Mapka areálu cukrovaru, pomůže se žákům zorientovat v prostoru. Historická fotografie cukrovaru (žák získá představu o tom, jak vypadal cukrovar v minulosti, v terénu pak porovná, co se z něj zachovalo).

Strana 4: Vysvětlení pojmů brownfields a greenfields, lektor pomůže žákům formou diskuze doplnit otázky v brožuře.

Strana 5: Udržitelný rozvoj měst. Do každé množiny si žáci doplní jeden z klíčových pojmů udržitelného rozvoje: hospodářský rozvoj, společenský rozvoj, životní prostředí...lektor vysvětlí, že právě průnik těchto tří množin vede k udržitelnému rozvoji.

Strana 6 a 7: Obrázky vysvětlující některé z překážek suburbanizace.

8:35 – 8:45 Skupiny a role

Lektor nejprve vysvětlí žákům funkce jednotlivých rolí. Každý žák si podle svých schopností vybere roli, která mu bude nejvíce vyhovovat. Od lektora dostane jmenovku, pomůcky a také informační kartičku, na které je podrobně napsáno, jaké bude mít konkrétní úkoly na práci v terénu a poté také na práci ve třídě a dále také podrobný popis výstupů, jež bude mít na starosti.

Rozdělení do skupin v případě 20 žáků

Skupina 1 – fotograf/ka, analytik/analytička, inženýr/ka životního prostředí, architekt/ka, developer/ka

Skupina 2 – fotograf/ka, analytik/analytička, inženýr/ka životního prostředí, architekt/ka, developer/ka

Skupina 3 – fotograf/ka, analytik/analytička, inženýr/ka životního prostředí, architekt/ka, developer/ka

Skupina 4 – fotograf/ka, analytik/analytička, inženýr/ka životního prostředí, architekt/ka, developer/ka

Popis rolí

Fotograf/ka – fotí v průběhu programu, v závěrečné fázi fotky stahuje, píše popisky fotek, odevzdá 1 fotku z exkurze, 1 fotku z ankety, 1 fotku skupiny s projektem, 1 fotku projektu

Analytik/analytička – v terénu pracuje s pracovním listem v brožurě na str. 2, dělá si poznámky o průzkumu okolí a stavu okolí, podle otázek z brožury se snaží zjistit co nejvíce informací o historii a současném využití cukrovaru, ve třídě na prázdný arch papírů zakreslí stávající areál cukrovaru podle mapy v brožurě, při prezentaci je odpovědný za hodnocení projektu jiné skupiny, odevzdává vyplněný list „*Hodnocení projektu*“

Projektant/ka – v terénu si prohlíží stávající území cukrovaru a přemýšlí o návrhu projektu, ve třídě koordinuje celý projekt, odevzdává vyplněnou „*Legendu*“ projektu celého projektu, vymýšlí název projektu, při prezentaci zodpovídá za vzornou prezentaci projektu své skupiny

Inženýr/ka životního prostředí - prohlíží si stávající území cukrovaru a přemýšlí o návrhu projektu, snaží se o to, aby byl projekt udržitelný z hlediska životního prostředí, prosazuje zájmy na zelených kartičkách (snaží se, aby v projektu bylo co nejvíce zelených ploch, využívala se obnovitelná energie, prosazuje ekologicky šetrnou dopravu atd.), v pracovním listu „*Projekt*“ popisuje projekt z hlediska životního prostředí

Městský architekt/ka - prohlíží si stávající území cukrovaru a přemýšlí o návrhu projektu, snaží se o to, aby byl projekt udržitelný z hlediska společnosti, prosazuje zájmy na modrých kartičkách (snaží se, aby v projektu bylo co nejvíce veřejných prostorů, budov a míst pro občanské vybavení, snaží se zachovat historii místa atd.), v pracovním listu „*Projekt*“ popisuje projekt z hlediska společenského rozvoje

Developer/ka - prohlíží si stávající území cukrovaru a přemýšlí o návrhu projektu, snaží se o to, aby byl projekt udržitelný z hospodářského rozvoje, prosazuje zájmy na červených kartičkách (snaží se, aby v projektu bylo co nejvíce veřejných prostorů, budov a míst pro občanské vybavení, snaží se zachovat historii místa atd.), v pracovním listu „*Projekt*“ popisuje projekt z hlediska hospodářského rozvoje

8:45 – 9:00 Přestávka, příprava na terénní část programu

9:00 – 10:40 Terénní část programu

9:00 – 9:15 Aktivizační hra „Kompaktní město“

Cíl hry: Žáci si uvědomí výhody využívání ploch přímo ve městě oproti rozrůstání měst do okolní krajiny.

Popis hry: Lektor rozdělí žáky na dvě skupiny. První skupina vytvoří tzv. kompaktní město, tedy město, které dobře využívá své prostory a má efektivně zastavěny své plochy. První skupina se postaví do kruhu tak, že každý žák stojí rozkročmo a jeho nohy těsně přiléhají k nohám jeho kolegy. Žáci tedy vytvářejí jakési ideální kompaktní město, kde se dobře doplňují veškeré funkce (bydlení, doprava, práce, vzdělání, kultura, průmysl).

Druhá skupina žáků vytvoří jakési nekompaktní město. Tedy město, které má nedostatečně využívané plochy ve svém centru a tudíž se začíná rozrůstat do svého okolí, volné krajiny. Žáci vytvoří stejný kruh jako předchozí skupina, ovšem s rozdílem, že každý lichý hráč se postaví jeden krok ven z kruhu. Vytvoří se tedy mezery.

Lektor vyzve žáky, aby si představili, jak vypadá doprava či zásobování v takových městech. Obě skupiny dostanou ve stejný čas krabičku od sirek (která představuje zboží, dojíždějícího žáka do školy, občana do práce), kterou si nandají na nos. Jejich úkolem bude předat si zásilku z nosu na nos, bez pomoci rukou, nesmějí se hýbat ze

svých pozic. Jakmile krabička objede kolečko, družstvo vítězí (zásilka byla doručena, občan se dostal včas do práce).

Účel hry: Žáci druhé skupiny, kteří mezi sebou měli mezery, budou mít o poznání těžší roli a předávání krabičky bude zřejmě trvat déle. Tento jednoduchý princip by měl poukázat na to, že dobře zastavěná města, která správně využívají své plochy, také lépe vnitřně fungují. Může se rozvinout debata, jaký vliv může mít suburbanizace na život ve městě.

Pozn. V případě špatného počasí, kdy je třeba terénní program redukovat, lze hru přesunout do třídy a realizovat ji ještě před odchodem do terénu.

9:20 – 10:40 Prohlídka Cukrovaru v Modřanech

Lektor se s žáky přesune ze školy nejprve do prostoru před supermarket či jiné frekventované místo. Zde žákům určí krátký čas na provedení ankety s veřejností podle otázek v brožurě na straně 2 (anketu provádějí analytici). Dále se s žáky přesune na zastávku Cukrovar Modřany. Návštěva vlastního cukrovaru není možná, proto se s žáky lze odebrat na přilehlý betonový plácek a zde rozmístit 4 zalaminované karty s popisem historie cukrovaru (viz. Pomůcky). Žáci si pomocí textů doplní informace do svých brožur. Při dostatku času je možné zařadit hru, kdy si žáci podstatné informace na zalaminovaných kartách vzájemně sdělují různými způsoby (např. forma televizních zpráv, soutěže či pantomimy). Dále si prohlédnou okolí cukrovaru. Lektor s žáky zkontroluje jejich odpovědi a poté se vrací zpět do školy.

10:40 – 11:00 Přestávka, převléknutí v šatnách

11:00 – 12:20 Práce ve třídě

Projektování

Cíl projektu: Vyzkoušet si navrhnout revitalizaci areálu bývalého cukrovaru v Modřanech, přičemž by žáci měli využít získaných znalostí z daného místa a pokusit se zrealizovat projekt, který by přinesl jakousi rovnováhu mezi třemi základními pilíři udržitelného rozvoje environmentálním, ekonomickým a sociálním.

Náplň: Lektor rozdělí žáky do tří skupin (v případě více žáků do více skupiny). Každá skupina dostane arch papíru, na který si vyznačí podle mapy areál s vyznačeným půdorysem současných budov. Dále dostanou dřevěné kostky, které budou moci popsat podle účelu stavby. Zbytek areálu (parky, komunikace...) budou dokreslovat pomocí pastelek.

Každá skupina se pokoují navrhnout co nejlepší projekt pro daný areál. Žáci by ale měli vycházet ze znalostí o daném místě.

Skupiny při svých návrzích postupují následovně: Každý žák dostane několik kartiček (podle toho jakou zastává roli: developer/ka x inženýr/ka životního prostředí x architekt/ka), na kterých jsou napsány následující pojmy: identita místa, veřejné prostory a bydlení, občanská vybavenost, energie a odpady, zelené plochy, doprava, služby, komerční využití, obchody.

Úkolem žáka je snažit se prosadit své zájmy (svoje kartičky). Nemusí se snažit za každou cenu dostat svou kartičku do hry (do návrhu), ale spíše diskutovat s ostatními a dokázat vysvětlit, jakou roli hraje právě jeho zájem v návrhu nové lokality. Projektant/ka by měl/a řídit celý tým.

Jako výsledek vzniknou realizace (tří) návrhů, které fotografové/fotografky fotograficky zdokumentují. Každá skupina bude mít 5 minut na obhájení svého projektu, 5 minut na diskuzi a 5 minut na to hodnocení. Vybere si jednoho až dva mluvčí skupiny.

Zpracovávání výstupů (potřeba je 9 PC)

Fotograf/ka – stahuje fotky, vybírá za svou skupinu 1 fotku z exkurze, 1 fotku z ankety, 1 fotku projektu, 1 fotku skupiny s projektem, popíše popiskem (každý jeden PC)

Projektant/ka – rozdělí se do skupin, ve kterých pracovali, ve třídě koordinuje celý projekt, odevzdává vyplněný pracovní list „*Legenda*“ projektu celého projektu (papír A4), vymýšlí název projektu

Inženýr/ka životního prostředí + Městský architekt/ka + Developer/ka – společně za svoji skupinu odevzdávají vyplněný pracovní list „*Projekt*“ celého projektu (papír A4), každý z nich je odpovědný za vyplnění příslušné části pracovního listu (např. inženýr/ka životního prostředí popíše vizi projektu z hlediska životního prostředí).

Analytik/analytička – s ostatními analytiky/analytičkami diskutuje výsledky ankety, hodnotí projekt jiné skupiny z hlediska udržitelného rozvoje podle zadaného pracovního listu „*Hodnocení projektu*“ a tento list odevzdávají (papír A4)

12:20 – 12:30 Přestávka

12:30 – 13:30 Prezentace výstupů a diskuse

Žáci představují svoje výstupy svým spolužákům. Prezentace výstupů může proběhnout formou klasické přednášky u posteru, formou TV zpráv nebo formou tiskové konference. Ostatní žáci po představení výsledků kladou žákům různé otázky ve vztahu k novému využití Modřanského cukrovaru. Ideálně by prezentace výstupů měla být rozvržena tak, aby na každou skupinu byl čas 15 minut (5 minut na prezentaci, 5 minut na diskuzi a připomínky a 5 minut na vyjádření hodnocení dle pracovního listu „*Hodnocení projektu*“).

Na závěr celého projektového dne zadá lektor žákům stejné otázky jako na začátku programu a pomocí nich hodnotí, co se žáci dozvěděli nového. V posledních pěti minutách dá žákům prostor pro reflexi programu.

VÝSTUPY

- a) FOTOGRAFIE - (každá skupina po jedné fotografii z exkurze, z ankety, skupiny s projektem a foto projektu)
- b) PRAC. LIST PROJEKT – každá skupina, jedna A4 společně ho vypracovává inženýr/ka životního prostředí, developer/ka a městský/á architekt/ka a do příslušných odstavců popíše vizi celého projektu
- c) PRAC. LIST LEGENDA – každá skupina, jedna A4 - za jeho odevzdání je odpovědný/á projektant/ka, slouží jako vysvětlení k fotografii projektu
- d) PRAC. LIST HODNOCENÍ PROJEKTU – každá skupina, jedna A4 - za jeho odevzdání je odpovědný/á analytik/analytička

SILNÉ STRÁNKY PROGRAMU

1. aktivizující hry na začátku programu
2. rozdělení rolí, jmenovky
3. metodické pomůcky: kostky, slepá mapa...usnadní prostorovou představivost žáka

SLABÉ STRÁNKY PROGRAMU

1. náročnost závěrečné části na čas a organizaci
2. není možné navštívit vlastní areál bývalého cukrovaru
3. komplexní popsání projektu a jeho analýzy, přestože žáci dobře pracují při tvorbě, nejsou schopni popsat výsledný projekt vlastními slovy

PŘÍLEŽITOSTI

1. větší zájem o budoucí plánování městské části
2. práce s projektem podle metody Charettes
3. komplexní hodnocení projektů

HROZBY

1. MHD (např. zpoždění či nehoda)
2. obava pedagogů z porušení bezpečnosti při terénní práci
3. striktní dodržování časů v závěrečné části projektu

POMŮCKY

- brožura (podle počtu žáků, kopie)
- 2x krabičky od sirek (Hra kompaktní město)
- popisky rolí (dle počtu žáků)
- fotoaparát do každé skupiny
- velký arch papíru do každé skupiny
- sada stavebních barevných kostek do každé skupiny
- papír s legendou (umožní žákům popsat funkce staveb) do každé skupiny
- kartičky s kritérii a jejich popisem do každé skupiny
- prac. list Projekt do každé skupiny
- prac. list Hodnocení projektu do každé skupiny
- prac. list Legenda do každé skupiny
- pastelky, fixy, nůžky,

Autor programu: Bc. Magdalena Vaňková

Námět: Mgr. Alice Končinská, Mgr. Lukáš Koucký

Použitá literatura:

- Máchal, Aleš, *Špetka dobromysli (kapitoly z praktické ekologické výchovy)*, EkoCentrum Brno 1996, K 8763
- Jan Činčera - Brontosaurus Praha 7, Milan Caha – EVANS, Jiří Kulich – SEVER, Brontosaurus Praha 7 1996

- Pike Graham, David Selby, Cvičení a hry pro globální výchovu, Praha 2000, Portál s.r.o.
- ČVUT v Praze, Udržitelná výstavba 5, Praha 2009, Editační středisko ČVUT
- Jackson B.J. a kol., Brownfields snadno a lehce, ISUR 2005