

Název programu:

---

# V y u ž i t í   p r o s t o r u   P r a h y   3

---

## **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 studenti dokázali ocenit atmosféru daných míst, důležitost jejich opětovného využití a to především v širších souvislostech celého regionu. Žáci by si na vlastní kůži měli vyzkoušet, 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 by měl žákům ukázat, kdo všechno může ovlivnit plánování měst a především zdůraznit nezbytnou roli občanů v celém procesu.

Součástí programu bude návrh revitalizace konkrétního místa (Nákladového nádraží Žižkov) v ekoregionu Prahy 3 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 využívaná, 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](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, tyto otázky by měli v závěru programu dát lektorovi zpětnou vazbu ohledně toho, zda se studentům 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 rozdává každému žákovi 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, své místo, které si myslí, že má Genia Loci.

Strana 2: Seznam otázek na exkurzi o historii, současnosti místa NNŽ. Otázky vytváří jakousi kostru toho, co by si žák měl z exkurze odnést. Lektor doporučí žákům, kteří budou později zvoleni za žurnalisty, že se mohou otázky inspirovat.

Strana 3: Mapa areálu, pomůže se žákům zorientovat v prostoru. Dále lektor uvede velikost areálu 33 ha. Pro lepší představu může žákům velikost přiblížit použitím příkladů. (Fotbalové hřiště pro mezinárodní zápasy má plochu přibližně 2/3 hektaru (obecně pravidla dovolují rozmezí 0,4–1,08 ha). Tzn. Cca 33 fotbalových polí. Václavské náměstí v Praze má rozlohu přes 4 hektary (zhruba 682×60 m), cca 8 Václaváků.)

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, 2x analytik/analytička, 2x projektant/ka, výtvarník/výtvarnice, žurnalista/žurnalistka

Skupina 2 – fotograf/ka, 2x analytik/analytička, 2x projektant/ka, výtvarník/výtvarnice, žurnalista/žurnalistka

Skupina 2 – fotograf/ka, 2x analytik/analytička, 2x projektant/ka, výtvarník/výtvarnice, žurnalista/žurnalistka

#### *Popis rolí*

Fotograf/ka – fotí v průběhu programu, v závěrečné fázi fotky stahuje, píše popisky, odevzdá 2 fotky z exkurze, 1 fotku projektu, 1 fotku skupiny s projektem, 1 fotku květiny hodnot

Žurnalista/žurnalistka – dělá si poznámky z exkurze, v závěrečné fázi programu píše s ostatními žurnalisty dohromady zprávu v programu MS Word z exkurze. Max. 2000 znaků bez mezer

Projektant/ka – má hlavní slovo při projektování vlastního projektu revitalizace brownfieldu, dává slovo, projekt obhajuje, v závěrečné fázi programu popisuje projekt své skupiny, zejména záměry, odevzdává zprávu v programu MS Word max. 1000 znaků bez mezer

Analytik/analytička – pomáhá projektantovi při obhajobě projektu, v závěrečné fázi programu popisuje projekt své skupiny, zejména postřehy z obhajoby a výsledky květiny hodnot, odevzdává zprávu v programu MS Word max. 1000 znaků bez mezer

Výtvarník/výtvarnice – v závěrečné fázi vytváří výtvarně s ostatními výtvarníky plakát, na kterém budou nalepeny zprávy vypracované spolužáky a vytištěné fotky

**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 by si měli uvědomit 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 – 10:30** Exkurze v NN Žižkov

Areálem Nákladového nádraží Žižkov provádí správce pan Zavadil (602 307 605). Žáci si mohou prohlédnout areál z ptačí perspektivy (střechy hlavní budovy), dále mají možnost nahlédnout do útrob samotných skladů a kolejistě.

Nádraží bylo vybudováno v letech 1928-1936 a 1.3.1936 uvedeno do provozu. Nádraží složilo k vykládání a přechodnému skladování zboží, převážně potravin (v jedné z budov

nádraží existoval mechanizovaný oddělovač vaječných bílků a žloutků, který umožňoval dodávat již oddělené části vajec přímo do pekáren).

NNŽ patří k nejmladším nákladovým nádražím v Praze a je patrně i největší. Nemá svou koncepci v českých zemích srovnání, je vybaveno typickými etážovými skladišti, odvozená z tradičního typu sýpky, ale již vybavená vnitřními mechanickými dopravníky a ventilátory. Nádraží se stalo symbolem moderní československé železnice.

Nádraží mělo nesporný význam pro celou společnost: zásobování Prahy, zaměstnání pro mnoho lidí, elektrizované tratě, výskyt cizokrajných bylin v kolejišti, díky němuž se nádraží stalo jedinečnou „botanickou zahradou“. Jistý význam měla také vodárna, pitná voda byla výlučně užívána pro konzumaci.

Dopravní význam nádraží postupně klesal, zejména poté, co bylo roku 1966 zprovozněno nové potravinové skladiště ve Strašnicích. Oficiálně provoz nádraží trval až do roku 2002 a následně, 13. srpna 2003. V listopadu roku 2005 zadala Rada městské části Prahy 3 urbanistickou studii s regulačními prvky rozsáhlého území Nákladového nádraží ateliéru architekta Jana Sedláka.

Doporučené odkazy:

<http://praha3.zeleni.cz/12745/clanek/novodoba-kolonizace-prahy---nakladove-nadrazi-zizkov/>

<http://www.sha.cz/pages/projekty/p-nadrzizkov.html>

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

**11:00 – 12:20** Práce ve třídě

### *Projektování*

Cíl projektu: Vyzkoušet si navrhnout revitalizaci areálu NNŽ, přičemž by žáci měli využít získaných znalostí z daného místa, opřít se o názory veřejnosti z ankety 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. Každá skupina dostane slepou mapu areálu 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 bude mít víceméně volnou ruku a pokusí se navrhnout co nejlepší projekt pro daný areál. Žáci by ale měli vycházet ze znalostí o daném místě.

Skupiny by při svých návrzích měly postupovat následovně: Každý žák dostane několik kartiček, na kterých budou napsány následující pojmy: identita místa, veřejné prostory a bydlení, občanská vybavenost, energie a odpady, zelené plochy, doprava, služby, komerční využití, obchody.

Úkolem žáka bude 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.

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

*Zpracovávání výstupů (potřeba je 5 PC)*

Fotografové – stahují fotky, vybírají každý za svou skupinu 2 fotky z exkurze, 1 fotku projektu, 1 fotku skupiny s projektem, 1 fotku květiny hodnot, popíše popisem

Žurnalisté – společně ze všech skupin píše zprávu z exkurze. 2000 znaků bez mezer

Projektanti a analytici – rozdělí se do skupin, ve kterých pracovali, každá píše zprávu s popisem projektu své skupiny, záměr projektu, hodnocení dle květiny hodnot

Výtvarníci – v závěrečné fázi vytváří společně výtvarně s ostatními výtvarníky plakát, na kterém budou nalepeny zprávy vypracované spolužáky a vytištěné fotky

**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 brownfieldu NNŽ.

*Hodnocení projektů dle květiny hodnot*

Cíl: Především kritický pohled na navrhovaný projekt, ale také diskuze žáků a snaha obhájit svou myšlenku.

Náplň: Nyní se všichni žáci společně zamyslí nad tím, jaký bude mít vzniklý návrh na dopad regionu a to z pohledu ekologického, ekonomického a sociálního. Vyplněním takzvané „Value-rose“ :

Květina hodnot bude pochopitelně přizpůsobena pro potřeby žáků (bude více připomínat květinu, a jednotlivé hodnoty budou uzpůsobeny navrhované lokalitě NNŽ. Princip hodnocení spočívá v tom, že ve středu růže je hodnota nula čím lepší hodnota v daném směru (tři směry ekologická, ekonomická a sociální udržitelnost), tím větší okvětní lístek květiny. Jako příklad uvedeme, že navrhovaný projekt má školu, park a hřiště je tedy velice dobře navržen z hlediska občanské vybavenosti, proto získá velký lístek ve směru sociální udržitelnosti. V jiném případě žáci navrhli velkou silnici, která bude mít zajisté nepříznivý vliv na životní prostředí, a proto lístek růže v tomto směru bude velice malý. Studenti názorně uvidí, který z pilířů udržitelného rozvoje je podporován nejvíce (tedy v kterém směru jsou okvětní lístky největší) a který naopak nejméně.

Na závěr celého projektového dne žákům zadáme stejné otázky, jako na začátku programu a pomocí jich hodnotíme, co se žáci dozvěděli nového. V posledních pěti minutách dáme žákům prostor pro reflexi programu.

## **VÝSTUPY**

- a) FOTOGRAFIE - 3 (skupiny) x 2 fotky z exkurze, 1 fotka projektu, 1 fotka skupiny s projektem, 1 fotka květiny hodnot, 1 zpráva s popisem projektu a hodnocením
- b) ZPRÁVA Z EXKURZE - v programu MS Word (2000 znaků)
- c) PLAKÁT S FOTKAMI

## **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. květina hodnot – žáci se aktivně neúčastní hodnocení (možné doporučení: žáci hodnotí své projekty vzájemně)
3. komplexní popsání projektu a jeho analýzy, přesto že žáci dobře pracují při tvorbě, nejsou schopni popsat výsledný projekt vlastními slovy (možné doporučení: osnova závěrečné zprávy)

## **PŘÍLEŽITOSTI**

1. možnost exkurze v brownfieldu (nejen osobní návštěva, ale i výklad)
2. práce s projektem podle metody Charettes
3. komplexní hodnocení projektů

## **HROZBY**

1. MHD (např. zpoždění či nehoda)
2. nespolupracující pedagogové, strach ze zodpovědnosti při přesunu
3. problémy s ukládáním dat a tiskem

## **POMŮCKY**

- brožura (podle počtu žáků, kopie)
- 2x krabičky od sirek (Hra kompaktní město)
- popisky rolí (dle počtu žáků)
- 3 x fotoaparát
- baterky (prohlídka skladů-exkurze, není nutné, žákům postačily mobily)
- 3x podkladová mapa A1 brownfieldu
- 3x sada stavebních barevných kostek
- 3x papír s legendou (umožní žákům popsat funkce staveb)
- 3x kartičky s kritérii a jejich popisem
- pastelky, fixy, nůžky,
- 1x květina hodnot s lístky

---

**Autor programu:** Magdalena Vaňková, Stavební fakulta- Inženýrství životního prostředí, ČVUT

**Námět:** Bc. Alice Končinská, Studium humanitní vzdělanosti FHS UK a  
Mgr. Lukáš Koucký, učitelství pro SŠ, tělesná výchova a psychologie na FTVS UK

---

**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