

3 Metodická část

- Postav si své město
- Poznej Brno jinak
- Přednáška Urban Centra
- Neznámé osudy
- Příprava prezentace
- Prezentace
- Zpětná vazba

Načítám ...

[>> Jít na tuto stránku.](#)

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

- Žák zlepší své strategické schopnosti.
- Žák spolupracuje v týmu a jedná fair-play.
- Žák přenesse poznatky ze hry do reálného života domovské obce.
- Žák reflektuje polohu a smysl jednotlivých budov v obci obecně, a následně převede poznatky 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.

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, 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.
 - Reflexí hry, 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.

Uvedení

Příprava materiálu a místa

Před uvedením programu je třeba nachystat: 4x velké stoly a nástěnky. Na nástěnky se připevní shrnutí pravidel hry, mapa expozice, zadání úkolů a nákresy budov s kartami budov (viz příloha 004.01.09 – 004.01.09 nástěnka 1 a nástěnka 2). Na každou dvojici stolů patří herní deska ze stavebnice lego, dále archy pro záznam průběhu hry, kostky rozdělené podle typu budov a karty budov rozdělené podle typu budov v mističkách po jednom typu, propisky, kalkulačka a 4x karta populační bonus. Na desky měst je také potřeba dopředu nalepit dva pruhy izolepy a červený papír, zmenšující plochu města. Pokud byste měli k dispozici menší lego desku, pak samozřejmě nemusíte toto omezení zavádět. Na některá místa pak můžete dát menší šedé kostičky, které také omezují místa, kde se může stavět. Symbolizují místa se špatným podložím apod.

Přivítání a úvodní motivace

Učitel přivádí účastníky do místa konání hry. Zde jsou připraveni realizátoři, kteří se představí a vysvětlí celý projekt. Na účastníky je potřeba působit pozitivně a energicky. V našem případě bylo zázemí hry na volné ploše po straně expozice. Realizátoři si předem zajistí oblek, aby působili v roli „volebních komisařů“ autentičtěji (s využitím faktu, že žáci vidí v danou chvíli realizátory poprvé v životě). Uvedou žáky do příběhové motivace a vysvětlí, že se stávají členy městských hnutí, která se v

příštích hodinách pokusí zjistit co nejvíce poznatků o Brně a následně vypracovat volební program a ucházet se o přízeň voličů. Tím se je snažíme ihned dostat do příběhu a tématu. Před vysvětlením pravidel nejprve realizátor představí projekt a harmonogram obecně. K tomu může mít osnovu informací, které má žákům předat (viz příloha 004.01.18 osnova úvodních informací). Během celého projektu se pak jeden z realizátorů snaží kontrolovat předem daný harmonogram (viz příloha 004.01.19 Harmonogram projektu). Celý projekt je velice časově napnutý. Snažíme se, aby si žáci příliš neoddechli a zbytečně nevystupovali z role a tématu. Je zapotřebí, aby na sebe všechny aktivity plynule navazovaly. Mezi jednotlivými aktivitami by nemělo docházet ke zbytečným pauzám a zdržením. Realizátoři by také neměli tápat a domlouvat se před účastníky, kdo bude co dělat a co se bude dít. To vše ubírá na dynamice a věrohodnosti. Při představení projektu by realizátoři měli zůstat ve svých rolích – volebních komisařů. Chceme účastníkům představit jen základní kostru a to, co je nezbytně nutné, aby se cítili v bezpečí a věděli, jak se na aktivity připravit. Rozhodně nepředstavujeme podrobnosti jednotlivých aktivit. Toto by měli dodržovat i učitelé v běžné výuce ve dnech před projektem. Spojení obou aktivit, tedy vysvětlení projektu a pravidel úvodní hry, má své pevné dramaturgické ukotvení. Jde o to, že organizátoři vítají účastníky již v rolích a kostýmech. Pokud by nejdříve proběhlo „civilní vysvětlení“ a následný střih do objasňování úvodní hry, vytratil by se z toho onen dramaturgický prvek překvapení či, chcete-li, „hození do vody“. Právě tento princip je nicméně pro organizátory stěžejním – jde o jasné oddělení projektu od školy a její převažující frontální výuky.

Zařazení hry Postav si své město

Hra je jakýmsi vykopnutím celého programu, která by měla nastartovat dobrou atmosféru, ale i soudržnost a spolupráci v hnutích. Hra je simulací územního plánování a testuje schopnost hnutí vybudovat dobré a funkční město. Hra funguje jako tematický úvod a simulace územního plánování, dá se v ní vypořádat několik demografických a geografických zákonitostí. Zároveň funguje jako základ pro následnou diskuzi a vlastně celý projekt. Nutno však přiznat, že se v mnoha ohledech od reality liší. To je dobré přiznat i při reflexi s žáky.

Vysvětlení pravidel hry

Realizátor by neměl v pravidlech tápat. Pokud nastanou nějaké dotazy a nejasnosti ohledně detailů nebo specifických příkladů, pak je zapotřebí, aby realizátor bryskně odpověděl a vymyslel správnou variantu pravidla – tu pak stačí dodržovat u všech skupin. Během vysvětlování pravidel stojí realizátor před všemi účastníky, které si postaví ideálně do půlkruhu. Při vysvětlování využívá příkladů a názorně ukazuje veškerý materiál a pomůcky. Během vysvětlování nedává příliš prostor pro dotazy. Žáky často zajímá něco, co ještě máte v plánu vysvětlit později. Nicméně přibližně třikrát během vysvětlování (např. když ukončíte vysvětlování jednoho tématu) se můžete dotázat, zda to všichni chápou, nebo mají k danému bloku nějaké dotazy. Základní bloky jsou: způsob stavby budov, získávání peněz, typy budov a jejich funkce, vyhodnocení kola a zakončení hry. Pokládáním dotazů a ujišťováním se, zda všichni pravidla chápou, se snažíme rozvíjet komunikaci v mateřském jazyce. Pravidla se mohou zdát složitá, ale účastníci neměli s jejich pochopením větší problémy. Nejasnosti a větší představu o hře získají v průběhu prvních několika kol.

Průběh hry

Po vysvětlení pravidel realizátor rozdělí žáky do čtyř skupin. Tyto skupiny dopředu vytvoří učitelé, kteří své žáky dobře znají a snaží se, aby byly týmy mentálně, fyzicky, sociálně a týmově podobně vybavené. Následně je týmům poskytnuto přibližně 3-5 minut na vytvoření názvu hnutí, který používají v rámci všech dalších aktivit po celou dobu projektu, a na rozmyšlení taktiky. Tím u žáků podporujeme sociální a občanské schopnosti a komunikaci v mateřském jazyce. Tyto klíčové kompetence jsou pak rozvíjeny během celé hry, protože v týmu neustále probíhá taktizování,

rozdělování úkolů a rolí. Během celé hry týmy často procházejí mnohými úskalími, kdy neví, co mají postavit, nehodí se jim žádné budovy nebo musí postavit budovy na místa, kam se nehodí. Tím zažívají alespoň jistou podobnost s problematikou územního plánování reálných zastupitelů. Cílíme tak na občanské schopnosti, které jsou pak rozvíjeny i během reflexe, kdy právě problematiku obcí rozebíráme. Tím, že účastníky hned zpočátku postavíme před velkou výzvu nutností velkého mentálního, strategického a týmového zapojení se snažíme rozvíjet matematickou schopnost. Tuto hru je možné vyhrát zejména správným propočítáním hodnot zisku populace, peněz, kostiček a bonusových budov. Při správném vyhodnocení, které budovy se v jaké části hry vyplatí stavět, můžeme získat velkou převahu a rozvíjí své logické a matematické schopnosti. Pro méně zkušené účastníky nebo mladší žáky lze vynechat zelenou kategorii budov a pravidlo vyššího populačního bonusu.

Úkoly v expozici

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. Samotné úkoly nejsou těžištěm hry. Úkoly jsou převážně soutěžní a ve dvojicích – vítěz si vydělá peníze. Některé úkoly plní jen jeden člověk bez soupeře. 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 VIDA! Úkoly může samozřejmě organizátor změnit. Mohou vycházet z místa, kde se hra odehrává, případně materiálního zabezpečení organizátora. Úkoly mohou být jak fyzicky, tak mentálně náročné. V průběhu hry jsme hráli na základě důvěry – žáky nikdo nekontroloval, zda úkoly skutečně splnili a peníze si mohli brát ze stolu sami. Tím jsme u nich chtěli vybudovat vzájemnou důvěru a pocit, že jsme si rovni. Žákům je potřeba vysvětlit, že se hraje fair play a že hra je vytvořena pro ně, a proto nemá smysl podvádět.

Role zapisovatelů

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 zapisovatelé poté pokračují se skupinkou na program „Poznej Brno jinak“. Každý zapisovatel si musí udělat jasný systém v zapisování výsledků. Zapisovatel zaznamenává okamžitou změnu v počtu obyvatel. Dále zapisuje změny v mortalitě, zisku peněz z budov byznysu a zisku kostiček z budov průmyslu. Tyto tři sektory mají vliv při vyhodnocení kola. Budovy kultury a politického statusu kontrolovat nemusí. Jsou zkontrolovány až na konci hry. Zapisuje rovněž spokojenost a za každé dvě spokojenosti předá týmu kartičku upozorňující na zvýšení populačního bonusu. Zapisovatelé mohou poradit týmu, pokud tápe v pochopení pravidel. Neměl by však nijak pomáhat se strategií např. radit, jakou budovu je vhodné postavit. Jeden realizátor je plně zaměstnán vyhlásováním konců kol a začátku nových, dále jako konzultant pro zapisovatele v případech nejasností. Druhý realizátor má pro úvodní hru roli fotografa v centru hry i při jednotlivých aktivitách v expozici. Jeden z realizátorů by měl účastníky povzbuzovat a motivovat.

Reflexe

Reflexe k aktivitě „Postav si své město“ probíhá v klidné místnosti. Realizátoři si žáky rozdělí na dvě skupiny, v každé skupině jsou dvě politická hnutí. Posadí se do kruhu. Je třeba mít předem připravený seznam otázek i s přihlédnutím ke specifikům obce, ze které žáci pocházejí. Na toto téma je vhodné předem se poradit s učiteli, kteří svou obec, školu a žáky znají. Realizátoři, v rámci této aktivity moderátoři diskuze, nejprve poděkují účastníkům za nasazení při hře a následně vztáhnou problematiku dynamiky měst na jejich vlastní obec. Moderátor vždy položí otázku do pléna a následně řídí diskusi. 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 může pokládat otázky do pléna, vybrat si konkrétního žáka, případně projet celé kolečko a

poprosit každého o odpověď. Formulací odpovědí žáků u nich rozvíjíme komunikaci v mateřském jazyce. Moderátor by měl být zároveň připraven uvádět příklady z vlastního města/obce, a to zejména v případě, 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

Hra jako celek byla dimenzována na 2 hodiny + 30 minut reflexe. Tento čas zahrnuje důkladné vysvětlení pravidel, dotazy, závěrečné vyhodnocení a reflexi. Čistý čas hry je $15 \times 5 \text{ min} = 75 \text{ min}$. 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. a 15. kolem. Prvních několik kol se dynamika hry teprve tvoří, žáci postupně převádějí teoretická pravidla do praxe. Cca mezi 5. a 10. kolem dochází k rozmachu stavební činnosti ve městech a souvisejícímu nárůstu obyvatel. Zmíněné 12. až 15. kolo představuje pomyslný vrchol, kdy většina příjmů už je „pasivně generovaných“. Po 15. kole následoval při prvním uvedení stavební i demografický útlum. Z tohoto důvodu – i na základě předložené zpětné vazby – jsme se rozhodli hru zkrátit. Časová dotace 30 minut je dostatečná na zhodnocení předcházející hry a diskuzi. Celkovou časovou dotaci hry jsme se rozhodli zkrátit i vzhledem k následujícímu přesunu na oběd do jídelny Expo Food na brněnském Výstavišti a brzkému začátku časově náročné odpolední aktivity „Poznej Brno jinak“.

Zpětná vazba účastníků

Účastníci pozitivně hodnotili využití lega jako zajímavý herní mechanismus. Hra jim připadala zábavná, zajímavá, vyzdvihovali styl hry, herní mechanismus a propracování. Program jim přišel inspirující. Pravidla hry dobře vysvětlená. Ocenili i poznání VIDA! science centra pomocí úkolů, které byly zajímavé. Hodně žáků kviťovalo s povděkem strategické zaměření hry, pro některé to byl dokonce nejlepší bod celého projektu. Žáci si rozšířili strategické schopnosti, pozitivně hodnotili i potřebu spolupráce. Některým žákům dělalo problém se na začátku ve hře zorientovat, jiní vyžadovali kontrolu při plnění úkolů. Ocenili by i více stanovišť na vydělávání peněz. Žáci také negativně nesli, pokud udělala zapisovatelka nějakou chybu, nebo si s něčím nevěděla rady.

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	

Položka	Počet	Popis
popis všech úkolů	1	
seznam všech budov a nákres 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

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.

Přílohy

Obsahové přílohy

#	Soubor	Popis
004.01.02	karty budov.docx	Karty budov pro účastníky / na nástěnku pod nákresy
004.01.03	karty_budov.pdf	Karty budov pro účastníky / na nástěnku pod nákresy
004.01.25	mapa expozice.docx	mapa expozice
004.01.24	mapa expozice.pdf	mapa expozice
004.01.26	plánek budov.docx	souhrn nákresů všech budov pro každý tým
004.01.05	planek_budov.pdf	souhrn nákresů všech budov pro každý tým
004.01.01	seznam budov nákresy.doc	nákresy budov na nástěnku
004.01.29	seznam budov nákresy.pdf	nákresy 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

Metodické přílohy

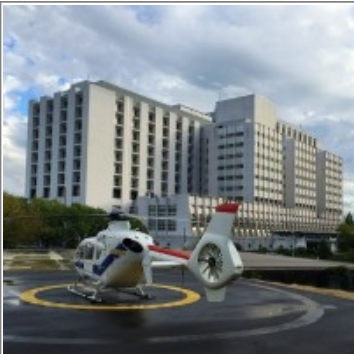
#	Soubor	Popis
004.01.19	Harmonogram projektu.xlsx	Harmonogram projektu
004.01.09	nástěnka 1.jpg	nástěnka programu
004.01.10	nástěnka 2.jpg	nástěnka programu
004.01.18	osnova úvodní informace.docx	osnova úvodních informací
004.01.21	osnova úvodní informace.pdf	osnova úvodních informací
004.01.13	Postav 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

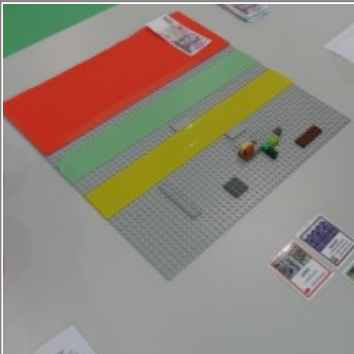
Zdroje

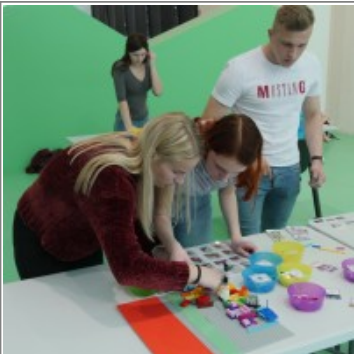
# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
004.01.02 01		lékárna	lydia-threads	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24
004.01.02 02		dětské hřiště	RitaE	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24
004.01.02 04		radnice	andreas160578	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24

004.01.02 05		firma	Felix Mittermeier	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24
004.01.02 06		dílna	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 expozice	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

>> [Jít na tuto stránku.](#)

From:

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

Permanent link:

<https://www.mscb.cz/skolam/brno/3>

Last update: **2020/11/28 18:07**

