



PLZEŇSKÝ ARCHITEKTONICKÝ MANUÁL

PODKLAD PRO NAUČNOU STEZKU C1: STARÉ A NOVÉ CENTRUM

- interaktivní hra s vycházkou po vybrané naučné stezce
- ZŠ, SŠ
- 4 vyučovací hodiny (závislé na časové náročnosti naučné stezky)

ANOTACE

Formou interaktivní hry různých úrovní obtížnosti, propojené s vycházkou po naučné stezce C1: Staré a nové centrum (<http://pam.plzne.cz/stezka/26-stare-a-nove-centrum>) se žáci učí poznávat své okolí v širších společensko-kulturních souvislostech, a zároveň tak prohlubují svůj vztah k místu.

KLÍČOVÁ SLOVA

Kulturní dědictví; genius loci; regionální architektura; město; krajina.

VZDĚLÁVACÍ CÍL

Základní cíl spočívá v poznávání svého okolí (města) v souvislostech společensko-kulturního vývoje a prohlubování vztahu k místu, i kultuře města.

Dále se žáci:

- učí orientaci v mapě a v terénu;
- podporují spolupráci a komunikaci v třídním kolektivu;
- seznamují s okolím a doplňují si znalosti o významných budovách města;
- propojují znalosti např. architektonických stylů se společensko-kulturním kontextem a historickým vývojem.

CÍLOVÁ SKUPINA

S ohledem na dvě základní úrovně obtížnosti je program vhodný pro druhý stupeň základních škol, 8-letá, 6-letá i 4-letá gymnázia, a střední odborné školy zejména se zaměřením na architekturu a stavebnictví.



ČASOVÝ ROZSAH

Celková časová dotace je orientačně stanovena na 4 vyučovací hodiny, ale závisí na individuální úpravě programu a zvolené časové náročnosti dílčích kroků, včetně vzdálenosti školy od místa naučné stezky.

1. 45 minut – příprava ve třídě, vysvětlení práce a orientace v mapě
2. 90 minut – vycházka po naučné stezce
3. 45 minut – závěrečná diskuse ve třídě

POMŮCKY

Projektor k promítnutí mapy stezky (přílohou). Tisk (max. formát A3 oboustranně) jednotlivých příloh interaktivní hry (přílohou jsou karty k „hledání detailu“ a balíčky nápovědy k jednotlivým objektům). Psací potřeby. Přístup na internet v případě potřeby čerpání informací z Plzeňského architektonického manuálu: <http://pam.plzne.cz/stezka/26-stare-a-nove-centrum>

VÝUKOVÉ METODY

Slovní-monologická, dialogická, diskuse, brainstorming; názorně demonstrační; dovednostně praktická metoda zaměřená na vlastní aktivitu a činnost žáků v rámci interaktivní hry.

VZDĚLÁVACÍ OBLAST A PRŮŘEZOVÉ TÉMA

ZŠ: Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura), Člověk a jeho svět (člověk a jeho svět), Člověk a společnost (dějepis, výchova k občanství), Člověk a příroda (zeměpis), Umění a kultura (výtvarná výchova), Osobnostní a sociální výchova, Výchova demokratického občana, Environmentální výchova

SŠ: Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura), Člověk a příroda (geografie), Člověk a společnost (občanský a společenskovední základ, dějepis, geografie), Umění a kultura (výtvarný obor), Osobnostní a sociální výchova, Environmentální výchova

SŠ odborná se zaměřením na architekturu a stavebnictví: Jazykové vzdělávání a komunikace, Společenskovední vzdělávání, Přírodovědné vzdělávání, Estetické vzdělávání, Odborné vzdělávání

KLÍČOVÉ KOMPETENCE

k. k učení, k. k řešení problémů, k. komunikativní, k. sociální a personální, k. občanské, k. pracovní

MOTIVACE

Je to hra na detektivy, kdy známe příběh a hledáme místo, kde se příběh odehrával. Domy mohou být skládačkou, kterou může číst a hledat stále nové detaily či příběhy. Každý dům má svůj vlastní ornament, specifický tvar či detail, který můžeme objevovat. Mnohé domy mají výkresovou předlohu a následně realitu, která překročila rámec předlohy.



Zároveň domy nejsou jen fasádami, které mají různě veliká okna a různý počet pater. Každý dům má svou historii vzniku a ukrývá příběhy lidí co ho navrhovali, stavěli a lidi co v něm žili a žijí. Do zdí domů se vepisuje historie a příběhy, domy jsou svědky časů a životů.

Pojďme hledat detaily, tvary ornamenty. Pojďme hledat příběhy, které stavěly naše města. Zkusme nějaké příběhy vyprávět a některé domyslet. Domy a jejich život, či život kolem nich mohou být motivací k vyprávění dalších příběhů.

SCÉNÁŘ

Program má dvě základní úrovně obtížnosti, v rámci lze i jednotlivé úkoly rozdat podle zdatnosti řešitelů.

1. ÚROVEŇ 1 – HLEDÁNÍ DETAILU

1.1 Úvod

Předem vytištěný a rozstříhaný podklad rozprostřeme před studenty rubem vzhůru a sestavíme mapu, na které je zaznačena trasa vycházky. Pro ušetření času může pedagog mapu poskládat ještě před začátkem vyučování. Žáci/studenti se nejprve v mapě zorientují a s pokusí se identifikovat, kudy vede trasa vyznačená na mapě.

Studenti mohou pracovat samostatně i ve skupinách (například dvojicích). Pakliže pedagog usoudí, že je třeba pracovat ve skupinách, děti rozdělí. Jednotlivci či skupiny si vylosují 1 (či více) karet a pedagog jim vysvětlí, co bude následovat. Na kartách se nacházejí detaily jednotlivých objektů na trase a žáci/studenti mají během vycházky identifikovat, kterého domu se jejich karta týká a co je na ní vyobrazeno. Karty nezobrazují pouze skutečné fotografie, ale pro vyšší obtížnost i části projektové dokumentace či dobové fotografie, či v jednom případě (vzhledem k již neexistující stavbě a nedochované dokumentaci) pouze symbolickou nápovědu piktogramu.

Nápověda k jednotlivým kartičkám přílohy „hledání detailu“ je uvedena na konci tohoto dokumentu.

1.2 Vycházka

Žáci/studenti se přichystají na vycházku, která je vedena odborníkem z týmu „Plzeňského architektonického manuálu“ (dále PAM) či pedagogem samotným, který k nastudování informací využije jako zdroj webové stránky PAM: <http://pam.plzne.cz>, kde je podrobně zpracována stezka C1 se všemi objekty na ní. V průběhu vycházky žáci/studenti poslouchají výklad a pečlivě pozorují své okolí a hledají detail na své kartě.

1.3 Diskuse

Po návratu do třídy si žáci/studenti navzájem představí svůj detail a také dům, ke kterému patří, a to na základě alespoň 3-5 informací, které se o něm dozvěděli během procházky.

POTŘEBY



Vytištěné a rozstříhané karty z přílohy „02_hledání detailu“ (formát A3), psací potřeby.

TIPY PRO REALIZÁTORA

Práci s mapou lze více rozvinout podle potřeb pedagoga.

2. ÚROVEŇ 2 – PÁTRÁNÍ

2.1 Úvod

Po motivační části se žáci/studenti rozdělí do tříčlenných skupin (či dle počtu žáků/studentů ve třídě a počtu balíčků s nápovědou). Pedagog mezitím promítne na projektoru mapu trasy (příloha „01_trasa“) a žáci/studenti se v ní zorientují, a snaží se identifikovat, kudy v rámci města se budou na vycházce pohybovat. Následně, či během diskuse nad mapou, pedagog rozdá jednotlivým skupinám vytištěné balíčky s nápovědou (příloha „03_nápověda“).

Každý balíček tvoří nápovědu pro jeden dům (podrobné informace k jednotlivým objektům lze najít na: <http://pam.plzne.cz>, odkud bylo převzato pro jednodušší orientaci i kódové označení objektu):

- C1 40 - Národní dům československých socialistů v Plzni s kinem Hvězda, Pražská
- C1-136 – obytný a obchodní dům
- C1-1778 – policejní ředitelství a budova bývalého gestapa
- C1-1217 – městské lázně
- C1–2222 Obchodní, obytná a úřední budova Hasičské vzájemné pojišťovny
- C1–1530 Soubor budov Obchodní akademie
- C1–289 Byt Huga a Heleny Semlerových
- C1–260 Přestavba Poštovního a telegrafního úřadu Plzeň
- C1–274 Obchodní a nájemní dům Marie Staré

Skupiny se nejdříve seznámí s obsahem nápovědy a případně se zeptají pedagoga, když něčemu nerozumí. Již ve třídě mohou začít diskutovat nad jejím obsahem – mohou zkoušet odvodit, kdo byl architektem či stavebníkem, v jakém období či letech se mohla stavba odehrávat, jaké události s ní souvisely či případně, kde se nachází. Tyto a další informace jsou skryty ve fiktivních textech či přiložených fotografiích a nákresech.

2.2 Vycházka



Žáci/studenti se přichystají na vycházku, která je vedena odborníkem z týmu PAM či pedagogem samotným, který k nastudování informací využije jako zdroj webové stránky PAM: <http://pam.plzne.cz>, kde je podrobně zpracována stezka C1 se všemi objekty na ní. V průběhu vycházky žáci/studenti poslouchají výklad a hledají domy, ke kterým je vede náповěda i samotný výklad průvodce.

2.3 Diskuse

Po návratu do třídy si žáci/studenti navzájem představí své domy a jejich jednotlivé příběhy.

POTŘEBY

Vytištěné a roztřízené náповědy z přílohy „03_náповěda“ (formát A4, A3, kód náповědy v názvu pdf prozrazuje učiteli řešení), psací potřeby, projektor pro promítnutí mapy s trasou vycházky (příloha „01_trasa“).

TIPY PRO REALIZÁTORA

Práci s mapou a závěrečnou diskusí lze více rozvinout podle potřeb pedagoga.

Úroveň 1 – hledání detailu lze využít jako doprovodnou aktivitu pro úroveň 2, a to pro celou třídu či aktivní jedince.

MOŽNOSTI DALŠÍ PRÁCE S TÉMATEM

Tímto způsobem je možné připravit i další naučné stezky Plzeňského architektonického manuálu (<http://pam.plzne.cz>), či je možné se metodicky inspirovat a zpracovat tak své nejbližší okolí.

Na téma lze dále navazovat a rozpracovávat či pouze odkazovat v dalších předmětech.

Studenti mohou dopisovat či pokračovat v příbězích, nebo se pokusit vymyslet další. Možné je hledat další data ke jménům či domům.

Je to hra na detektivy, kdy známe příběh a hledáme místo, kde se příběh odehrával a v případě jeho objevení můžeme vyprávění doplnit.

DOPORUČENÁ LITERATURA

Informační zdroj: <http://pam.plzne.cz>

NÁPOVĚDA K PŘÍLOZE „02_HLEDANI-DETAILU“

Klíč k obrázkům přílohy je uveden postupně zleva doprava po sobě jdoucích řádcích a stránkách.

C1–136 Obchodní a činžovní dům Weiner se zubní ordinací Samuela Teichnera a bytem Pavla a Lili Weinerových, náměstí Republiky

C1–159 Bytový a obchodní dům Adolfa Bayera, Bedřicha Smetany



- C1–9 Občanská záložna, Kopeckého sady
- C1–356M Přestavba spořitelny královského města Plzně, Františkánská
- C1–152 Obytný dům Hynka Fischera, Bezručova
- C1–127 Obchodní dům Vesecký (Dům látek), Františkánská
- C1–129 Činžovní dům s pasáží U Františkánů, Františkánská
- C1–111 Obchodní dům Baťa, Zbrojnická
- C1–325 Obchodní a bytový dům Karla Svídenského, Křížkovy sady
- C1–3 Dům Věry Geberthové, Šafaříkovy sady
- C1–62 Jídlna bytu Leopolda Eisnera, Šafaříkovy sady
- C1–523 Městské domy sociální péče, Sady 5. května
- C1–944 Nájemní domy Živnostensko-občanského stavebního a bytového družstva pro Plzeň a okolí, Anglické nábřeží
- C1–1778 Budova policejního ředitelství, Anglické nábřeží
- C1–40 Národní dům československých socialistů v Plzni s kinem Hvězda, Pražská
- C1–1217 Městské lázně, Denisovo nábřeží
- C1–1000 Okresní nemocenská pojišťovna, Denisovo nábřeží
- C1–1150 Masarykův studentský dům, Denisovo nábřeží
- C1–1124 Obchodní a činžovní dům Ludvíka Janečka, Americká
- C1–1514 Obchodní a činžovní dům Rudolfa a Marie Štěpánových, Americká
- C1–1787 Obchodní a činžovní dům firmy Suknaspol, Americká
- C1–1125 Obchodní a činžovní dům Eduarda Čížka, Americká
- C1–1351 Obchodní a obytný činžovní dům Josefa a Marie Cerhových, Americká
- C1–1230 Obchodní a činžovní domy Jaroslava Kostky a Karla Mastného, Americká
- C1–1162 Obchodní a činžovní dům Rudolfa Wilda, Americká
- C1–1199 Obchodní a činžovní dům Bohumily Krotšchikové, Americká



- C1–1248 Obchodní a činžovní dům společnosti Mandaus, Doubek, Pechman a spol., Americká
- C1–920 Správní budova a hydroelektrárna Elektrických podniků města Plzně, Denisovo nábřeží
- C1–MFJ Most císaře a krále Františka Josefa I., Anglické nábřeží
- C1–1697 Soubor družstevních domů U Trojdohody, Anglické nábřeží
- C1–2142 Sborový dům a modlitebna Korandova sboru, Anglické nábřeží
- C1–2219 Činžovní domy Korandova sboru, Prokopova
- C1–102 Bytový dům Lidové university Husovy s biografem, Prokopova
- C1–2222 Obchodní, obytná a úřední budova Hasičské vzájemné pojišťovny, Americká
- C1–356J Obchodní a činžovní dům Pražské městské pojišťovny, Goethova
- C1–229 Obchodní a činžovní dům Lidové pojišťovny Českoslavia, Americká
- C1–230 Bytový dům Ludka Pika, Resslera
- C1–638 Nástavba obchodní a kancelářské budovy I. plzeňské tržnice nábytku, Americká
- C1–1981 Soubor bia Elektra, činžovního domu a obchodního domu ASO, Americká
- C1–1900 Budovy technických úřadů města Plzně, Škroupova
- C1–2242 Soubor bytových domů firmy F. Kout a spol. a manželů Placákových, Havlíčkova
- C1–1760 Budova finančních úřadů (Rašínův dům), Škroupova
- C1–1017 Přístavba budovy Ředitelství státních drah v Plzni, Purkyňova
- C1–1972 Rodinný dům Richarda Krofty, Purkyňova
- C1–1530 Soubor budov Obchodní akademie, Národní banky československé a školy Dr. Matouše Mandla, náměstí T. G. Masaryka
- C1–289 Byt Huga a Heleny Semlerových, Klatovská třída
- C1–90 Obchodní a činžovní dům AESCULAP, Americká
- C1–114 Obytný a obchodní dům pojišťovny Riunione Adriatica di Sicurtà v Terstu, Smetanovy sady
- C1–324 Obchodní a činžovní dům Bohdana Pantoflíčka, sady Pětatřicátníků
- C1–260 Přestavba Poštovního a telegrafního úřadu Plzeň, Solní



C1–274 Obchodní a nájemní dům Marie Staré, Solní

C1–24 Nájemní dům Živnostensko-občanského stavebního a bytového družstva pro Plzeň a okolí,
Dominikánská

C1–208 Činžovní dům Rudolfa a Kamily Kohnových, Riegrova

C1–202 Obchodní a nájemní dům Růženy Holcbechrové, zvaný U Dvou klíčů, náměstí Republiky

Projekt byl pilotně zkoušen na Masarykově ZŠ v Plzni, Gymnáziu Ludka Pika a SPŠ stavební Plzeň.

Autoři: Kristýna Stará / kristyna@architektiveskole.cz, Ondřej Teplý / ondrej@architektiveskole.cz

Materiál vznikl za podpory Ministerstva kultury ČR - odboru umění, literatury a knihoven v rámci projektu Plzeňský architektonický manuál – PAM, dále za podpory Magistrátu města Plzně - odboru kultury v rámci projektu „Pěstuj prostor: architektura a vzdělávání“, a s využitím fotografické a informační databáze projektu PAM (<http://pam.plzne.cz>).



Dílo podléhá licenci [Creative Commons Uvedte původ-Neužívejte dílo komerčně-Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).