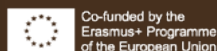


# NEB TOOLKIT: AKO VYUŽIŤ MINECRAFT EDUCATION PRI ZAPÁJANÍ MLÁDEŽE DO VYTVÁRANIA VEREJNÉHO PRIESTORU



- Imprint** 2023: CollectiveUP  
[info@collectiveup.be](mailto:info@collectiveup.be)
- Editori:** CollectiveUP (BE), Creative Industry Kosice, no (SK),  
Teatro Circo de Braga (PT), ASOTIATIA GEYC (RO)
- Autori:** Liliana Carrillo, Frederick Ducatelle (CollectiveUP),  
Loredana Bucseanu, Paul Fenton (CollectiveUP),  
Alexandra Matiová, Martin Mojžiš, (Creative Industry Kosice),  
Peter Bujňák, Ivana Rusnáková (Creative Industry Kosice),  
Maria Tavares, Joana Miranda (Teatro Circo de Braga),  
Raluca Dumitrescu, Ana Todoran (ASOTIATIA GEYC)
- Prispievatelia:** Mária Beňačková Rišková, Petra Radvániová,  
Milena Krajčiová, Stănescu Niculina-Viorica, Vaduva Cristina,  
Geert Van Hout, Tine Eeckelaert, Isabel Rodrigues, Vera Macedo.
- Spolupracovníci:** Energetic Highschool from Campina, Saint Sava National College  
from Bucharest, Secondary Technical School of Geodesy and Civil  
Engineering in Košice, Keerpunt School from Ghent
- Prekladatelia:** Frederick Ducatelle (Nemecká verzia), Zuzana Zvirinská (Slovenská verzia),  
Raluca Dumitrescu (Rumunská verzia), Filipa Pereira (Portugalská verzia).
- Grafický dizajn:** Katarína Mitrová (Creative Industry Košice, n.o.)

Táto publikácia bola napísaná v rámci projektu Erasmus + Youth 4 Bauhaus, ktorého cieľom je pracovať na iniciatíve New European Bauhaus s mládežou spoluvytváraním mestských digitálnych priestorov a zdieľaním zdrojov o mestskej participácii s mládežou. Táto publikácia (v anglickom, holandskom, portugalskom, slovenskom a rumunskom jazyku) a ďalšie publikácie a nástroje vytvorené v rámci projektu si môžete bezplatne stiahnuť na:

<https://www.cike.sk/en/project/youth-4-bauhaus-en/>



Toto dielo je licencované na základe medzinárodnej licencie Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0. Ak chcete zobrazíť kópiu tejto licencie, navštívte <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

#### Vylúčenie zodpovednosti

Youth 4 Bauhaus - Youth for the New European Bauhaus je projektové partnerstvo spolufinancované Európskou komisiou. Táto publikácia odráža iba názory autorov a Európska komisia nezodpovedá za akékoľvek použitie informácií v nej obsiahnutých.



Co-funded by the  
European Union



Youth 4 Bauhaus - Projekt Erasmus+, Typ akcie „Partnerstvá spolupráce v mládeži“, Číslo grantu:  
2021-2-SK02-KA220-YOU-000050748





# Obsah

■	<b>Úvod</b> .....	7
■	<b>1.0 Zelená kuchárka</b> .....	10
	1.1 Nový európsky Bauhaus (NEB) v kocke .....	14
	1.2 Európska zelená dohoda .....	24
	1.3 Fungovanie Nového európskeho Bauhausu a jeho komunity .....	28
	1.4 Využitie NEB pre verejné zelené priestranstvá v mestskom prostredí .....	36
	1.5 Európske zelené iniciatívy .....	44
	1.5.1 Belgicko .....	46
	1.5.2 Rumunsko .....	50
	1.5.3 Slovensko .....	54
	1.5.4 Portugalsko .....	58
	1.6 Využívanie udržateľných materiálov pri budovaní verejných priestranstiev .....	62
	1.6.1 Udržateľný a inkluzívny dizajn .....	68
	1.6.2 Ďalšie inšpiratívne a praktické príklady z NEB .....	72
	1.7 Ďalšie kroky v rámci Nového európskeho Bauhausu .....	76
■	<b>2.0 Metodika</b> .....	80



■	<b>3.0 Generické 3D mapy</b> .....	84
	3.1 Košické svety .....	88
	3.2 Svety Gentu .....	90
	3.3 Svety v meste Bukurešť .....	92
	3.4 Svety v meste Braga .....	94
■	<b>4.0 Inkluzívna technická príručka</b> .....	96
	4.1 Úvod .....	98
	<b>4.2 O Minecraft Education</b> .....	100
	4.2.1 Minecraft Education ako nástroj participácie mladých .....	106
	4.2.2 Minecraft Education ako nástroj pre urbanistické projekty využívajúce spoluprácu .....	112
	<b>4.3 Práca s Minecraft Education</b> .....	116
	4.3.1 Začíname: inštalácia Minecraft: Education Edition ..	118
	4.3.2 Zopár informácií o hre .....	122
	4.3.3 Otvorte si svet .....	126
	4.3.4 Hrajte sa a pracujte v Minecraft svete .....	132
	Najčastejšie používané ovládacie prvky .....	133
	Príkazy v Minecraft Education .....	136
	4.3.5 Exportujte svoj Minecraft Education svet .....	142
■	<b>5. Plán výuky</b> .....	147
■	<b>Referencie</b> .....	160



# Úvod

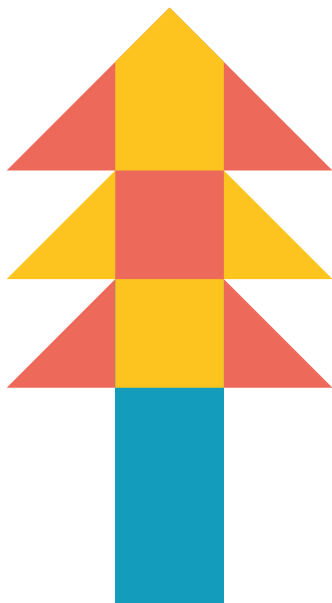


Podľa analýzy potrieb, ktorú sme zrealizovali, sa čoraz viac mladých ľudí v Európe cíti byť nedostatočne zastúpených v rozhodovacích procesoch ovplyvňujúcich ich život. Mladí navyše túžia po bezpečných a inkluzívnych verejných priestoroch, zaujímajú sa o životné prostredie a chcú byť ambasádormi zmeny. Súbor nástrojov NEB Toolkit reaguje na tieto požiadavky a je navrhnutý tak, aby riešil nedostatočnú mieru participácie mladých ľudí a zaoberal sa tým, čo je pre nich najdôležitejšie - priestorom a udržateľnosťou. Konkrétne sa zameriava na tvorbu verejných priestorov v rámci iniciatívy Nový európsky Bauhaus (NEB), ktorá ako nástroj na tvorbu verejných priestranstiev, inšpirovanú programom OSN Habitat a iniciatívami Block by Block a CollectiveUP, využíva 3D hru Minecraft.

NEB Toolkit má päť častí: tzv. **Zelenú kuchárku** (Green Cookbook) s informáciami o udržateľnom dizajne a používaní ekologických materiálov v stavebníctve, **metodickú príručku** o tom, ako viesť workshopy a dialógy s mladými ľuďmi, **generický 3D model** verejného priestoru pri rieke, **technickú inkluzívnu príručku s vysvetľujúcim videom** o tom, ako tento 3D model používať v programe Minecraft Education, a plán vyučovacej hodiny prepájajúci všetky spomínané zložky didakticky vhodným spôsobom. Zaujímavým doplnením nástrojov je aj inovatívna metodika NEB, ktorá je zároveň jednou z prvých publikácií zameraných na predstavenie tejto iniciatívy mladým ľuďom.

NEB Toolkit je určený učiteľom, pracovníkom s mládežou aj samotným mladým ľuďom zapojeným do projektu, ale aj všetkým, ktorí majú záujem dozvedieť sa viac o verejných priestoroch a udržateľnosti. Cieľová skupina zahŕňa aj školy a mládežnícke organizácie zameriavajúce sa na oboznamovanie mladých ľudí s iniciatívami v oblasti klímy a životného prostredia a/alebo tie, ktoré uprednostňujú občiansku participáciu „zdola nahor“.

Súbor nástrojov je navrhnutý ako modulárny a adaptabilný prístup, ktorý možno využiť, používať opakovane alebo reprodukovať na rôznych miestach a v rôznych kontextoch, čo umožní tento projekt replikovať v celej Európe. Modulárny dizajn toolkitu umožňuje jeho využitie v podobných ale aj v iných kontextoch, vďaka čomu sú tieto nástroje prenosné a škálovateľné. Participatívnu príručku možno použiť vo vzťahu k iným koncepciám, ktoré nemusia byť nevyhnutne súčasťou Nového európskeho Bauhausu či súvisieť so spoluvytváraním verejných priestranstiev. Generický 3D model sa môže v triede používať v rámci rôznych predmetov a na workshopoch s inými cieľovými skupinami alebo na iné vzdelávacie ciele. NEB Toolkit podporuje udržateľný dizajn, participatívne postupy a rozvoj technických zručností a má tak potenciál výrazne ovplyvniť životy mladých ľudí aj celých komunít.





# Zelená kuchárka



**Prvou časťou toolkitu je tzv. Zelená kuchárka** (Green Cookbook), ktorá sa zaoberá ekologickou, (zelenou) transformáciou a Novým európskym Bauhausom. Ako jedna z prvých úvodných publikácií bližšie predstavujúca koncepciu iniciatívy najmä mládeži a učiteľom poskytuje koncepčný prehľad iniciatívy a zároveň predstavuje jej rôzne dostupné nástroje, prístupy či usmernenia.

**Zelená kuchárka má sedem kapitol. Prvá kapitola** predstavuje iniciatívu Nový európsky Bauhaus (NEB), jej pôvod, vznik a široký záber. Zároveň sa venuje základným oblastiam, princípom, terminológii a nástrojom, ktoré túto iniciatívu definujú. Kapitola informuje, ako možno využiť kompas a nástroj sebahodnotenia NEB na množstvo príležitostí a výziev, a na základe praktických príkladov vysvetľuje fungovanie iniciatívy a jej hodnoty.

**Druhá kapitola** predstavuje iniciatívu Nový európsky Bauhaus ako interpretáciu Zelenej dohody pre prax. Ozrejmuje ciele, praktické opatrenia a prínosy iniciatívy pre ľudstvo snažiace sa prepojiť vedu, techniku, architektúru, kultúru a umenie s cieľom zabezpečiť budúcnosť Európy a zároveň zachovať jej estetickú a kultúrnu príťažlivosť.

**Tretia kapitola** opisuje fungovanie hnutia a predstavuje využívané nástroje, aktivity a finančné zdroje určené na ich realizáciu, aby čitateľ pochopil, ako sa zapojiť do iniciatívy NEB.

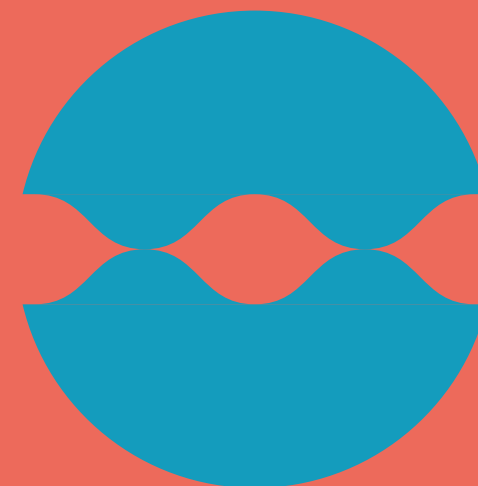
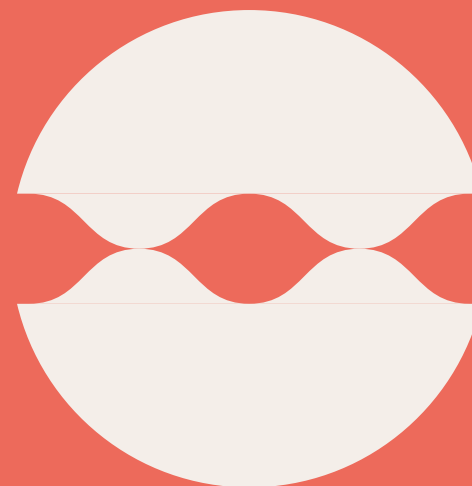
**Štvrtá kapitola** vysvetľuje využitie hodnôt iniciatívy v mestských priestoroch, ktoré ilustruje na mnohých príkladoch.

**Piata kapitola** prináša informácie o tzv. zelených iniciatívach EÚ vrátane niektorých relevantných miestnych (belgických, slovenských, portugalských a rumunských) projektov.

**Šiesta kapitola** obsahuje prehľad udržateľných materiálov na výstavbu fyzických priestranstiev, pričom v podkapitole sú uvedené príklady udržateľných a inkluzívnych konštrukčných riešení a ďalšie inšpiratívne príklady z praxe.

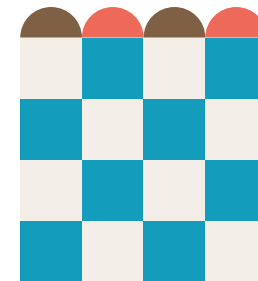
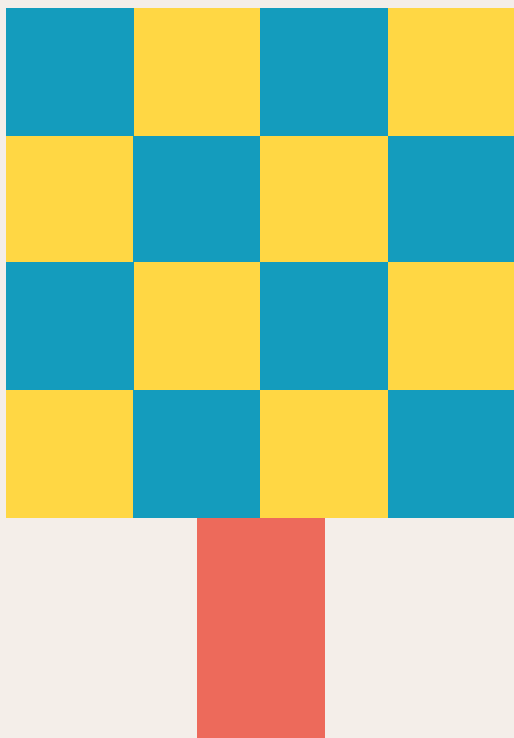
**Záverečná kapitola** sumarizuje budúce ciele a ďalšie predpokladané kroky v rámci Nového európskeho Bauhausu na celoeurópskej úrovni.

Ako čitateľ vidí, Zelená kuchárka sa dá používať samostatne a zároveň ju možno upravovať alebo implementovať do učebných osnov pre študentov stredných škôl.



## 1.1

# Nový európsky Bauhaus v kocke



Iniciatíva Nový európsky Bauhaus (NEB) je praktickou interpretáciou novej Európskej zelenej dohody zameranej na politiky, ktoré Európe do roku 2050 pomôžu dosiahnuť klimatickú neutralitu a environmentálnu udržateľnosť. Víziou NEB je prepojiť svet vedy a techniky so svetom architektúry, kultúry a umenia. Podľa Ursuly Von Der Leyenovej „ak má Európska zelená dohoda dušu, je ňou Nový európsky Bauhaus, ktorý spustil explóziu kreativity v celej našej Únii“. <sup>(1)</sup> Cieľom NEB je zabezpečiť budúcnosť Európy a zároveň zachovať jej estetickú a kultúrnu príťažlivosť. Tento cieľ je výstižne zhrnutý v [Konceptnom dokumente](#), ktorý je výstupom rokovaní okrúhleho stola na vysokej úrovni a ktorý spája ambície pôvodného Bauhausu pred storočím a pretvára ich tak, aby reagovali na súčasné spoločenské výzvy. <sup>(2)</sup> Vo všeobecnosti to znamená, že politiky NEB sa sústreďujú na tri kľúčové oblasti:

1. **Fyzické prostredie:** podpora premeny zastavaného prostredia na environmentálne udržateľný, inkluzívny a estetický priestor;
2. **Prostredie umožňujúce inovácie:** spojenie udržateľnosti, inklúzie a estetiky v nových riešeniach a produktoch prostredníctvom zamerania sa na inovácie;
3. **Šírenie nových významov:** prehodnotenie myslenia ľudí a ich vnímanie základných hodnôt udržateľnosti, inklúzie a estetiky. <sup>(3)</sup>



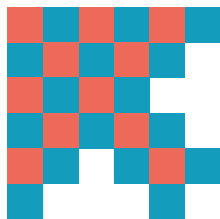
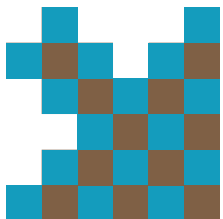
**Iniciatíva Nový európsky Bauhaus** predstavuje stratégiu premeny Európy na spravodlivú a udržateľnú spoločnosť. NEB to plánuje dosiahnuť pomocou tvorivého uplatňovania nových technológií a postupov, ako sú napríklad používanie udržateľných materiálov v stavebníctve a energeticky účinná rekonštrukcia budov, prírode blízky riešenie v oblasti hospodárenia s dažďovou vodou, kreatívnych recyklačných techník umožňujúcich opätovné používanie výrobkov či zavedenia obehového hospodárstva a mnohých ďalších postupov s cieľom premeniť zastavaný priestor na udržateľné, krásne a inkluzívne prostredie. NEB je platformou spájajúcou ľudí zo všetkých oblastí života, ktorí majú praktické nápady ako dizajnovať a budovať našu budúcnosť.

Multidisciplinárne hnutie NEB spája **vedcov, architektov, inžinierov, umelcov, pedagógov** a odborníkov z rôznych oblastí <sup>(4)</sup>, a preto nemá svoj osobitný dedikovaný program financovania projektov, ale podporuje ho množstvo programov EÚ v rôznych oblastiach. Takýto prístup podporuje spoluprácu a vytvára priestor pre experimentovanie, ktoré môže viesť k novému udržateľnému životnému štýlu, kde sa bude snúbiť kvalitný dizajn, environmentálna zodpovednosť, inkluzívnosť a cenová dostupnosť.

## **Základné hodnoty a zásady Nového európskeho Bauhausu**

Iniciatíva NEB je založená na hodnotách **estetiky (krása odrážajúca sa v našich kultúrnych hodnotách), inklúzie (spolupatričnosť) a udržateľnosti**. Kvalitný projekt NEB vychádzajúci z týchto troch hodnôt má používateľom a ich komunitám poskytnúť intenzívny zážitok, ktorý je viac než len funkčný. Kompasom, ktorý môže jednotlivcom a organizáciám pomôcť nájsť správnu cestu k transformácii sociálneho





a zastavaného priestoru, môžu byť tri základné hodnoty a pracovné princípy NEB.

Iniciatíva NEB má vlastný nástroj s výstižným názvom [Kompas Nového európskeho Bauhausu](#) a tiež nástroj na (seba) hodnotenie (referenciu na plnú verziu dokumentu nájdete v odkaze nižšie), vďaka ktorým môžu projektové tímy dosiahnuť ambície a ciele stanovené v rámci NEB. <sup>(5)</sup> Kompas umožňuje záujemcom naplánovať, analyzovať, hodnotiť aj navrhovať svoje projekty na základe stanovených základných troch hodnôt, z ktorých každá má tri úrovne ambícií:

- **Inkluzívnosť** → i. začlenenie, ii. konsolidácia, iii. transformácia;
- **Udržateľnosť** → i. opätovné použitie na iné účely, ii. uzavretý cyklus, iii. regenerácia;
- **Krása** → i. aktivácia, ii. spájanie, iii. integrácia. <sup>(5)</sup>

Úspešný projekt transformačnej a inšpiratívnej povahy by mal prirodzene obsahovať kombináciu uvedených základných hodnôt a usilovať sa o dosiahnutie aspoň jednej z troch úrovní ambícií v každej z nich.

(Seba)hodnotiaci nástroj kompasu NEB tiež pomáha určiť, aký vplyv môže mať konkrétny projekt alebo činnosť na životné prostredie, skupinu alebo organizáciu, ale napríklad aj na širšiu komunitu všeobecne, vďaka čomu umožňuje

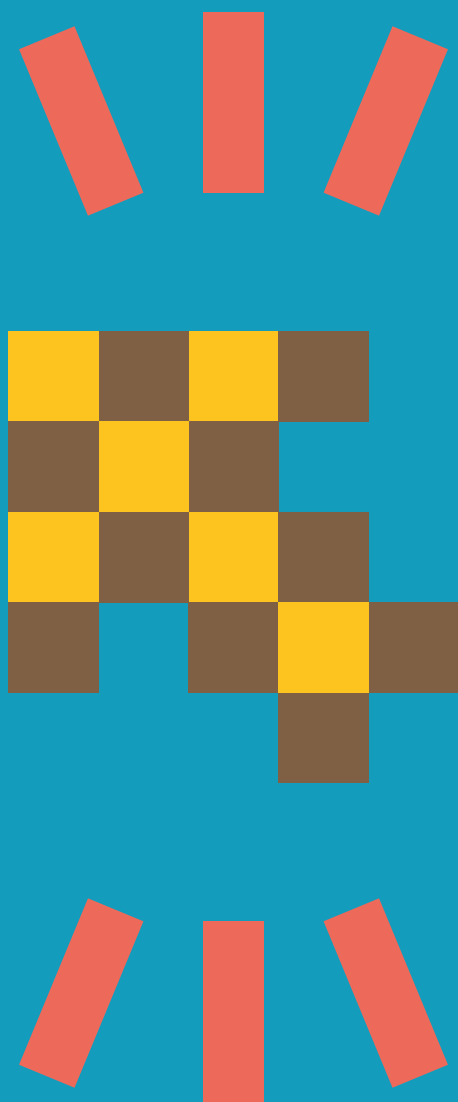
ľuďom s rozhodovacími právomocami konať primerane tak, aby sa projekt mohol zrealizovať. Funkčné zásady hodnotenia vlastného postupu sú založené na participatívnych procesoch, transdisciplinárnom prístupe a viacúrovňovej angažovanosti. Každá z týchto zásad sa spája s tromi ambíciami:

- **Participatívne procesy** → i. ambícia konzultovať, ii. ambícia spolupvytvárať, iii. ambícia samosprávy;
- **Transdisciplinárny prístup** → i. ambícia byť multidisciplinárny, ii. ambícia byť interdisciplinárny, iii. ambícia byť naddisciplinárny;
- **Zapojenie na viacerých úrovniach** → i. lokálna úroveň, ii. prepájanie viacerých úrovní, iii. globálna úroveň. <sup>(5)</sup>



Prechod na environmentálne udržateľnú a uhlíkovo neutrálnu spoločnosť je tak kultúrnym a sociálnym procesom ako aj procesom založeným na vedeckých, technologických a technických poznatkoch. Vyžaduje si preto spoluprácu odborníkov z rôznych oblastí a z rôznych úrovní (či už miestnej samosprávy, mimovládnych organizácií s celoštátnou pôsobnosťou, a pod.), ktorí sa budú podieľať na navrhovaní a realizácii transformačných projektov. Navyše, kompas NEB a jeho (seba)hodnotiaci nástroj sa dajú použiť na najrôznejšie kontexty a výzvy, od projektov výstavby a rekonštrukcie až po navrhovanie a výrobu produktov či poskytovanie služieb alebo aj na vzdelávanie a sociálne služby.

**V praxi** by sa prístup NEB mohol použiť napríklad pri navrhovaní nábytku s využitím koncepcie obehového hospodárstva tak, že pri výrobe sa použijú recyklované materiály, ktoré by inak skončili na skládke. Navrhnutý nábytok by malo byť možné vyrábať masovo, mal by byť cenovo dostupný a zároveň by mal byť inkluzívny. Projektový tím by mal zhodnotiť použitie materiálov a konštrukčné hľadisko



dizajnu s cieľom zistiť, či daný kus nábytku spĺňa kritériá stanovené v rámci NEB a, ak tomu tak nie je, ako by bolo možné odstrániť zistené nedostatky navrhovaného dizajnu.

**Ďalším príkladom** by mohla byť premena striech budov ako jedného z najmenej využívaných priestorov v mestách. Strechy budov sú často nevyužívané a mŕtve plochy a významne prispievajú k tzv. efektu mestských tepelných ostrovov, ktorý spôsobuje, že v centrách miest je teplota vzduchu vyššia než v iných oblastiach. Efektívnym projektom vychádzajúcim z hodnôt a zásad NEB by mohla byť premena strechy na mestskú strešnú záhradu otvorenú pre užívateľov budovy - či už ide o centrum pre seniorov, školu, budovu verejnej správy, nákupné centrum alebo iné. Takáto premena si vyžaduje multidisciplinárny a možno aj viacúrovňový prístup: inžinieri musia posúdiť, či je budova stavebne vhodná na takúto obnovu, architekti môžu navrhnúť lepší prístup pre všetkých ľudí, vrátane osôb so zdravotným postihnutím a botanici a umelci môžu prispieť k vytvoreniu mestskej oázy, ktorá je krásna a zapája všetky zmysly. Takéto viacúrovňové zapojenie si vyžaduje spoluprácu medzi aktérmi zo súkromného a verejného sektora, ale aj zapojenie širšej komunity. Spoločnými silami je možné ambície projektu pretaviť do reality. Príkladov aplikovania hodnôt a zásad NEB v praxi je nespočetné množstvo - konkrétne príklady vám pre inšpiráciu ponúkame v nasledujúcich častiach tejto publikácie.

## Nový európsky Bauhaus v praxi

Podľa správy o pokroku NEB uverejnenej v januári 2023 <sup>(6)</sup>, teda dva roky po jej spustení, sa táto iniciatíva dokázateľne stala katalyzátorom transformácie Európskej zelenej dohody zaisťujúcej sociálne začlenenie a participáciu. Vďaka úspešnej implementačnej stratégii sa z iniciatívy stalo hnutie s aktívnou a rastúcou komunitou (600 oficiálnych partnerských organizácií) zo všetkých členských štátov EÚ aj mimo nej.

Hnutie NEB bolo inšpiráciou pre vznik podobných aliancií, ktoré zdieľajú hodnoty NEB, napr.:

[Wood4Bauhaus](#) - spojenie aktérov v drevárskom priemysle s cieľom zvýšiť povedomie o transformačnej sile obehového hospodárstva, upriamiť pozornosť na všestrannosť inovatívnych výrobkov a stavebných systémov z dreva a uľahčiť špecializované partnerstvá v oblasti spolupráce s drevárskym sektorom. <sup>(7)</sup>

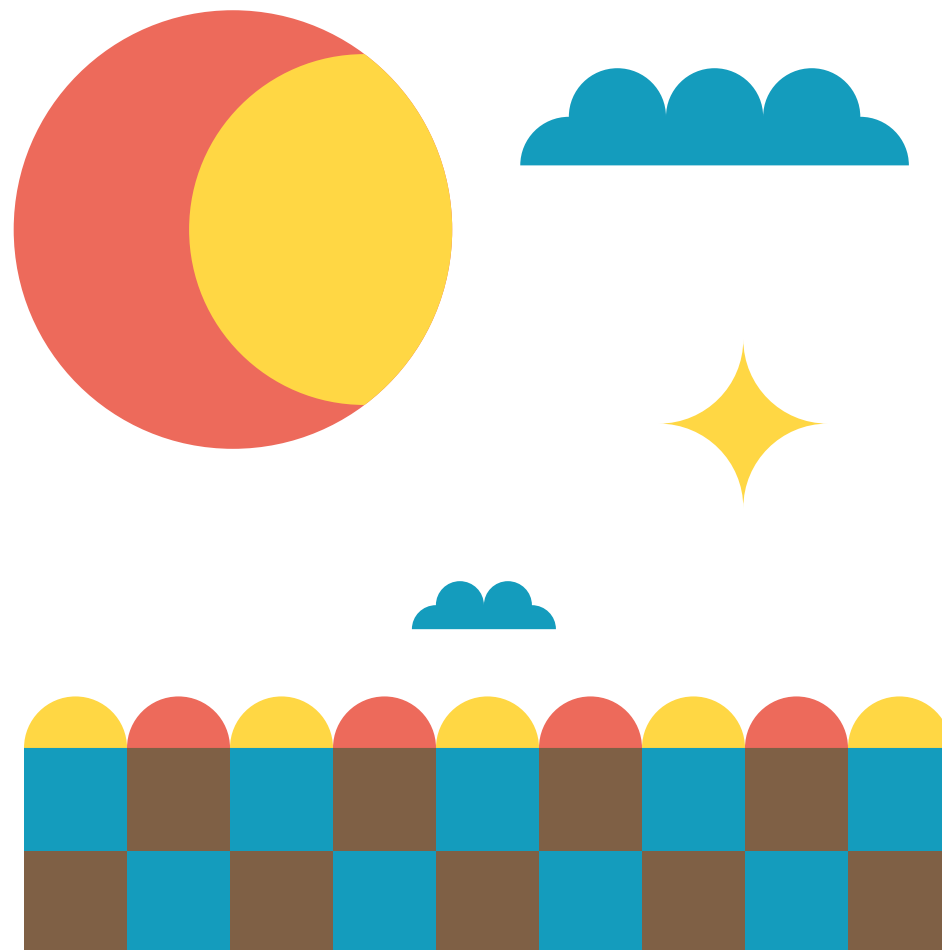
[European Fashion Alliance](#) - organizácia založená s cieľom urýchliť prechod európskeho módného priemyslu k udržateľnejšej, inovatívnejšej, inkluzívnejšej a kreatívnejšej budúcnosti. <sup>(8)</sup>

## Prečo práve Nový európsky Bauhaus?

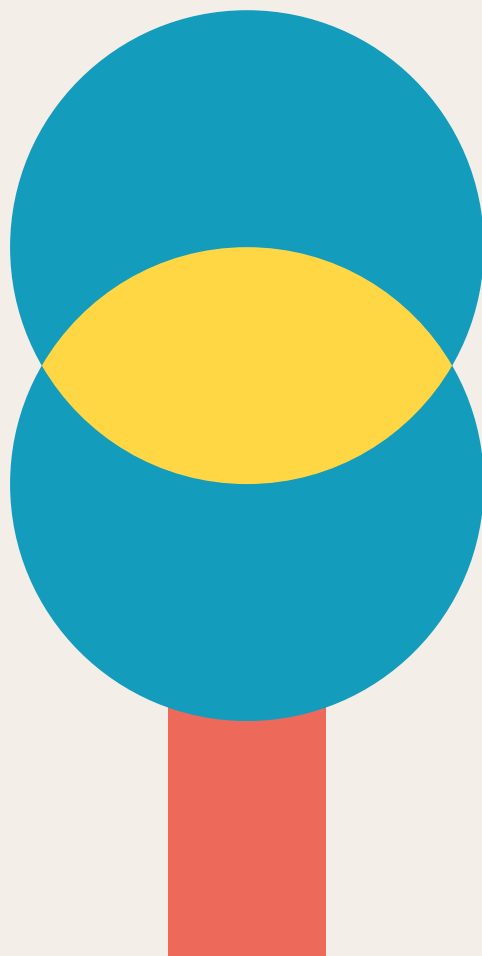
Názov Nový európsky Bauhaus je čiastočne inšpirovaný svojím predchodcom z roku 1919, keď nemecký architekt a dizajnér Walter Gropius založil **Staatliches Bauhaus**, teda školu spájajúcu všetky odvetvia umenia a dizajnu v rámci rovnakej organizácie. <sup>(9)</sup> Jedným z hlavných cieľov školy bolo stierať hranice medzi umením a remeselnou výrobou a zároveň využívať technologický pokrok a procesy masovej výroby tak, aby táto mala hmatateľný a viditeľný vplyv na vznikajúcu priemyselnú spoločnosť 20. storočia. Od študentov školy sa očakávalo, že pred prijatím absolvujú prípravný kurz zahŕňajúci rôzne remeslá, aby si zachovali svoj individuálny tvorivý prejav a zároveň aby sa podporovali zásady funkčného dizajnu a hromadnej výroby. Škola existovala len 14 rokov, no aj napriek tomu zanechala trvalý odkaz o sile umenia a dizajnu pozitívne formovať spoločnosť.

Pôvodný Bauhaus predstavoval v podstate akúsi **stratégiu pre lepší život**. Vyzýval k reflexii súdobého stavu spoločnosti preto, aby bolo možné navrhnuť a vybudovať budúcnosť zahŕňajúcu **masy**. Konceptcia NEB je postavená na podobnom

princípe - zhodnotiť súčasný stav spoločnosti, v ktorej zmena klímy, ubúdajúce zdroje, degradácia životného prostredia, rastúce hospodárske nerovnosti, sociálna polarizácia a ďalšie problémy spochybňujú udržateľnosť súčasného smerovania a prinášajú zmysluplné riešenia. NEB kladie podobné otázky, aké si kladli naši predkovia pred 100 rokmi, ale robí tak v kontexte súčasnej reality. Žiada nás, aby sme prehodnotili spôsob, akým organizujeme, navrhujeme a budujeme našu spoločnosť tu a teraz.



## 1.2 Európska zelená dohoda



Nový európsky Bauhaus sa zrodil z Európskej zelenej dohody pozostávajúcej zo širokého spektra vzájomne prepojených politík a stratégií, ktoré sa týkajú prakticky všetkých aspektov európskej spoločnosti. Zelená dohoda, ktorú **Európska komisia prijala v roku 2019, má ambiciózný cieľ premeniť Európu do roku 2050** na klimaticky neutrálny a environmentálne udržateľný kontinent. <sup>(10)</sup> Tento cieľ sa má dosiahnuť najmä prostredníctvom politík podporujúcich prechod priemyslu a hospodárstva na systém s neutrálnym alebo pozitívnym vplyvom na životné prostredie. Medzi opatreniami nájdeme znižovanie emisií uhlíka v sektore dopravy, výroby či stavebníctva až po udržateľnejšie a cenovo dostupnejšie poľnohospodárstvo a potravinovú produkciu, pričom hlavným cieľom je oddeliť hospodársky rast od využívania zdrojov. Najvyššou prioritou Európskej zelenej dohody je uhlíková neutralita, no jej cieľom vo viacerých vzájomne prepojených oblastiach je zároveň to, aby Európa bola odolným a adaptabilným kontinentom, ktorý sa v budúcnosti dokáže vysporiadať aj s nepredvídateľnými zmenami klímy. Jedným z kľúčových pilierov tejto transformácie sú **obnoviteľné zdroje energie a zdroje**, ktoré budú hnacou silou modernej európskej ekonomiky a prispievajú k zvýšeniu wellbeingu jej obyvateľov.



## K očakávaným prínosom zelenej dohody patrí:

- **zdravšie životné prostredie** charakterizované čerstvým vzduchom, čistou vodou, zdravou pôdou a bohatou biodiverzitou;
- **lepší životný priestor** vďaka obnoveným a energeticky úsporným budovám;
- **udržateľné poľnohospodárstvo** s väčším množstvom zdravých a cenovo dostupných potravín;
- **efektívna mobilita** s väčším počtom lepších prostriedkov verejnej dopravy;
- **udržateľná energetika** vrátane čistejšej energie a ekologickejšími technologickými inováciami;
- **kvalitné výrobky**, ktoré sa dajú opraviť, opätovne použiť a recyklovať;
- **moderné hospodárstvo** s pracovnými pozíciami a odborným vzdelávaním, ktoré sú pripravené na budúcnosť a na prechod ku globálne konkurencieschopnému a odolnému priemyslu. <sup>(10)</sup>

Tieto výsledky budú dosiahnuté prostredníctvom rôznych európskych programov v spoločných oblastiach politiky ako je energetika, poľnohospodárstvo, priemysel, klíma, životné prostredie a oceány, doprava, výskum a inovácie, financie, regionálny rozvoj a Nový európsky Bauhaus. <sup>(10)</sup> Spomínané programy sú naozaj rôznorodé a využívajú rôzne mechanizmy financovania, aby sa zabezpečila spravodlivá a vyvážená transformácia spĺňajúca kritériá udržateľnosti.

Hoci hlavným cieľom Európskej zelenej dohody je **uhlíkovo neutrálna Európa do roku 2050**, dohodu možno najlepšie chápať ako **obnovu zdegradovaných ekosystémov**,



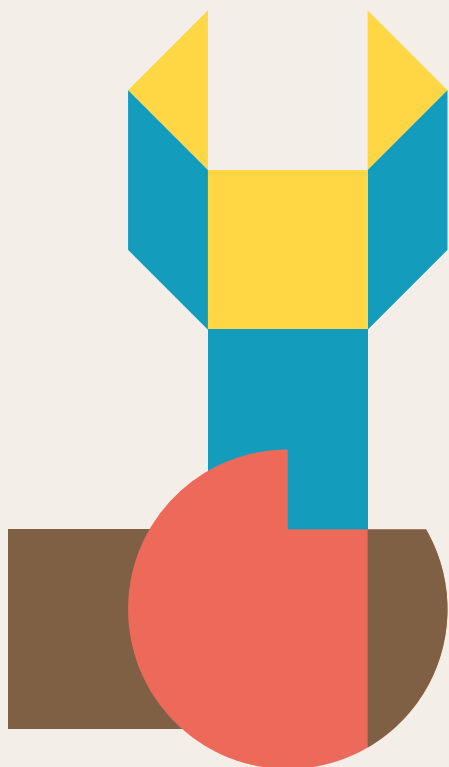
ktoré strácajú schopnosť reprodukcie, čo následne ovplyvňuje aj schopnosť spoločnosti reprodukovať sa a rásť. Hlavnou hrozbou je klimatická zmena, pretože aj keď strata biodiverzity, znižovanie úrodnosti pôdy, problémy s prístupom k vode, ale aj emisie toxínov a znečisťujúcich látok a ďalšie problémy spojené s ľudskou činnosťou priamo nesúvisia so zmenou klímy, je potrebné ich riešiť, ak majú mať ambície novej Európskej zelenej dohody trvalý pozitívny účinok na Európu. Nová Európske zelená dohoda sa preto usiluje o nachádzanie multidisciplinárnych riešení spoločných environmentálnych výziev, ktorým členské štáty EÚ čelia.

**NEB od nás chce, aby sme prehodnotili spôsob, akým navrhujeme a budujeme naše zastavané prostredie.** Hodnoty NEB sa dajú ľahko začleniť do urbanistického dizajnu, ktorý sa zároveň prelína aj s inými programovými oblasťami Európskej zelenej dohody. Dobré riešenie môže mať napríklad podobu rekonštrukcie budovy, ktorá zlepšuje mestské prostredie pre určitý druh vtákov vyskytujúcich sa v danom prostredí alebo v jeho blízkosti. Cieľom projektu by navyše mohlo byť aj zníženie uhlíkovej stopy budovy a možno aj vytvorenie inkluzívneho priestoru pre členov lokálnej komunity. Možnosti sú nespočetné a uvedený príklad je len ilustráciou multidisciplinárneho prístupu, ktorý je základom Európskej zelenej dohody a jej politik.

Opis politik Európskej zelenej dohody presahuje rámec tohto toolkitu. Čitateľovi preto odporúčame, aby si uvedomil, aké prepojené a multidisciplinárne sú zámery ambiciózných cieľov či potreby takéhoto súboru politických nástrojov a programov. Naše nástroje môžu používateľom pomôcť zosúladiť ich projektové zámery s týmito cieľmi a potrebami, ako aj s celoeurópskymi prioritami. Tie, **ako ich načrtávajú európske politické opatrenia Európskej zelenej dohody**, podporujú hospodársky rast, rozvoj a sociálnu súdržnosť a ich udržateľnosť zaisťujú aktivity zamerané na obnovu, udržanie a zlepšovanie ekosystémových služieb v prospech súčasných a budúcich generácií.

## 1.3

# Fungovanie Nového európskeho Bauhausu a jeho komunity



Od roku 2021 získala komunita a hnutie NEB viac než 600 partnerov, viac ako 80 priateľov, 19 členov okrúhleho stola na vysokej úrovni, 27 národných kontaktných bodov a viac než 100 príjemcov prostriedkov zo špecializovanej výzvy NEB vyhlásenej v januári 2023. Hlavnou úlohou tejto rozsiahlej komunity nie je len šíriť informácie a budovať hodnoty, ale aj prinášať poznatky širšej spoločnosti a zapájať ju do spoločného hľadania riešení.

Európska komisia zverejnila tzv. [Informačnú tabuľu \(Dashboard\)](#) <sup>(1)</sup>, teda akúsi dynamickú interaktívnu mapu, ktorá vizualizuje informácie o jednotlivých projektoch NEB a o kľúčových aktéroch iniciatívy v Európe i mimo nej.

### Existujú 4 kategórie zainteresovaných strán:

- 1. Národné kontaktné body** - ich úlohou je koordinovať aktivity na národnej úrovni a šíriť informácie v jednotlivých členských štátoch;
- 2. Okrúhly stôl na vysokej úrovni** - jeho členmi sú odborníci, ľudia s pokrokovými názormi a inšpiratívni ľudia z praxe. Tí pôsobia ako ambasádori Nového európskeho Bauhausu a zároveň poskytujú spätnú väzbu predsedovi Komisie a komisárom, testujú jednotlivé nápady a posúvajú iniciatívu dopredu;
- 3. Partneri** - neziskové organizácie, ktoré pôsobia ako ambasádori iniciatívy a poskytujú cennú spätnú väzbu. Spoluvytvárajú nové riešenia a sú pravidelne prizývaní, aby prispievali k formovaniu dôležitých nástrojov, projektov a dokumentov;

**4. Priatelia** - podniky a verejné orgány v regiónoch a mestách, ktoré spájajú a aktivizujú miestne komunity, financujú alebo zavádzajú projekty vo svojom meste alebo regióne a pomáhajú pri ich realizácii. <sup>(6)</sup>

Komisia v apríli 2022 vytvorila **Laboratórium Nového európskeho Bauhausu** s cieľom zapojiť komunity do procesu spoluvytvárania, prototypovania a testovania nástrojov, riešení a politických opatrení, ktoré prinesú zmysluplnú zmenu a uvedú ju do praxe. Ide o projektovú štruktúru, v ktorej sa samoorganizujú tímy s cieľom dosiahnuť hmatateľnú zmenu na konkrétnom mieste alebo v konkrétnom kontexte. Laboratórium je priestor na spoločnú tvorbu, ktorý slúži širšej komunite NEB. <sup>(12)</sup>

## Prístup k vzdelávaniu

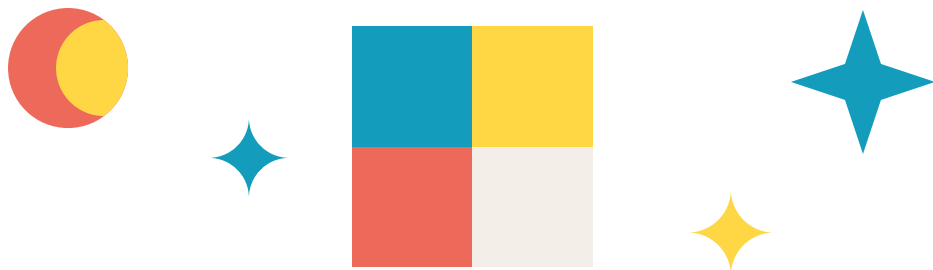
Iniciatíva NEB vychádza z pôvodnej koncepcie Bauhausu, a preto je úzko prepojená aj so systémom vzdelávania. Jedným z jej hlavných cieľov je prechod k **udržateľnému životnému štýlu**, v ktorom sa spája kvalitný dizajn, naša zodpovednosť za životné prostredie, inkluzívnosť, cenová dostupnosť a rešpektovanie rozmanitosti. Udržateľný životný štýl nie je niečo, čo sa dá vynútiť. Je to skôr postupný proces, ktorý sa začína vzdelávaním a uvedomovaním si zložitosti a prepojenosti ľudskej činnosti s našou planétou.

Jedným z výsledkov fázy spoločného navrhovania NEB bolo uznanie potreby zlepšiť naše zručnosti a **vedomosti potrebné pre transformáciu spoločnosti**. Potrebný je zároveň aj rozvoj tzv. zelených zručností, ktoré sú nevyhnutné pre **ekologizáciu existujúcich pracovných miest** alebo pre **vytváranie nových „zelených“ pracovných miest**. Spoločné navrhovanie riešení ako jedna z hlavných zásad NEB potvrdzuje potrebu zavedenia nového vzdelávacieho prístupu, ktorý umožní zohľadniť komplexnosť celého procesu a prípadné námietky, ale zároveň neumlčí hlas marginalizovaných a znevýhodnených skupín v komunitách. <sup>(13)</sup>





Viaceré vzdelávacie inštitúcie už prichádzajú s ponukou nových **kurikul** založených na hodnotách NEB, zamestnávajú výskumných pracovníkov pracujúcich na relevantných projektoch (University College Dublin, Delft University of Technology, Norwegian University of Science and Technology) či pripravili magisterský študijný program European Master of Arts zahŕňajúci zásady NEB. Začiatkom roka 2022 bola tiež vyhlásená výzva týkajúca sa transformácie miest vzdelávania, ktorej cieľom je nielen naučiť budúce generácie rešpektovať a ochraňovať biodiverzitu, ale aj odnaučiť sa od škodlivých vzorcov správania a zmeniť naše zaužívané spôsoby myslenia. <sup>(4)</sup>



## Finančné zdroje určené na podporu NEB

Podľa Správy o pokroku NEB z januára 2023 sa iniciatíve podarilo v praxi dosiahnuť skutočné zmeny vďaka intenzívnemu financovaniu z rôznych programov EÚ.

Za roky 2021 a 2022 bolo do projektov NEB podporovaných z rôznych programov EÚ investovaných viac ako 100 miliónov eur. Niektoré programy priamo ponúkajú možnosti financovania cieľov NEB, zatiaľ čo iné programy začleňujú ambície NEB do svojich kompetencií bez toho, aby mali vopred zadefinované prostriedky na podporu ich dosiahnutia.

Konkrétne výzvy a opatrenia sa delia do troch tematických okruhov podľa kľúčových oblastí:

1. **Transformácia fyzického prostredia** – celková alokácia viac než 102 miliónov eur z prostriedkov programu Horizont Európa, Európskeho fondu regionálneho rozvoja a programu jednotného trhu;
2. **Transformácia prostredia umožňujúceho inovácie** – celková alokácia viac než 2 milióny eur z prostriedkov programu Horizont Európa, programu COSME (predchodca programu jednotného trhu), programu jednotného trhu, programu Digitálna Európa, programu ERASMUS+ a programu Kreatívna Európa;
3. **Šírenie nových významov** – financovanie z prostriedkov programu Horizont Európa, programu Erasmus+ a z Európskeho zboru solidarity. <sup>(6)</sup>

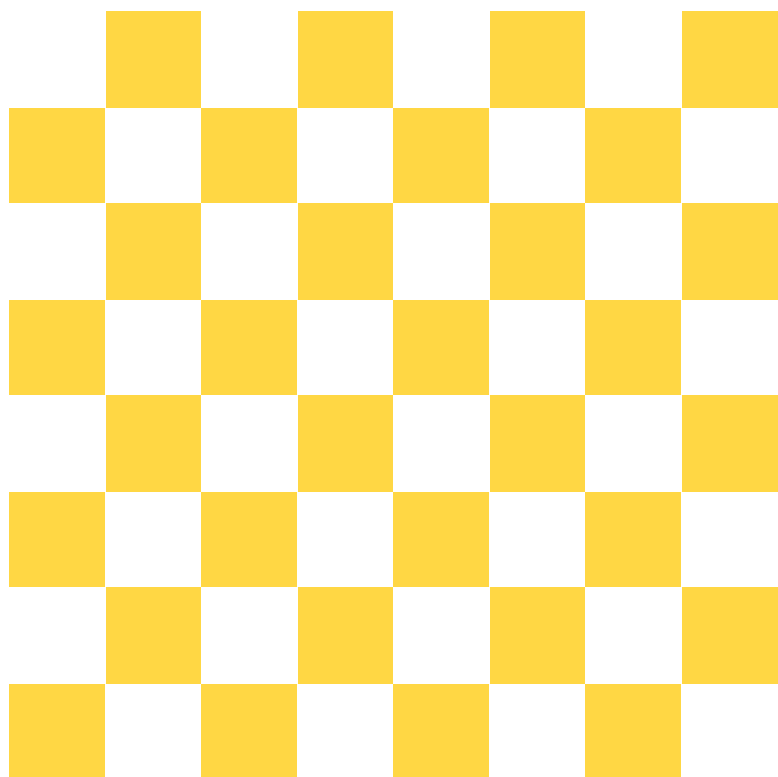
**Cena Nového európskeho Bauhausu** oceňuje a oslavuje dosiahnuté úspechy a podporuje mladšie generácie v tom, aby naďalej rozvíjali vznikajúce koncepcie a myšlienky v tejto oblasti. Je to osobitný spôsob podpory iniciatív priamo v teréne. V ročníkoch 2021 a 2022 bolo ocenených celkom 38 inovatívnych projektov. <sup>(6)</sup>

Cena sa udeľuje v štyroch hlavných kategóriách viažucich sa na jednotlivé témy transformácie:

1. **Obnovenie spojenia s prírodou**
2. **Znovunadobudnutie pocitu spolupatričnosti**
3. **Uprednostňovanie miest a ľudí, ktorí to najviac potrebujú**
4. **Potreba dlhodobého myšlienkového prístupu v priemyselnom ekosystéme zohľadňujúcom životný cyklus**

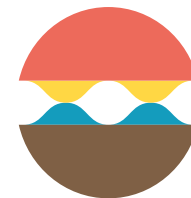
## Ceny sú udeľované v troch paralelných súťažných okruhoch:

- Šampióni Nového európskeho Bauhausu – cena za existujúce dokončené príklady/projekty;
- Vychádzajúce hviezdy Nového európskeho Bauhausu – cena za koncepcie alebo nápady mladých talentov do 30 rokov;
- Šampióni Nového európskeho Bauhausu v oblasti vzdelávania (od roku 2023) – cena za iniciatívy v oblasti vzdelávania a učenia sa. <sup>(14)</sup>



## 1.4

# Využitie NEB pre verejné zelené priestranstvá v mestskom prostredí



Keď sa povie verejný priestor, zvyčajne si predstavíme ulice, námestia, parky, trhoviská a iné priestory prístupné verejnosti bez akýchkoľvek obmedzení. Môžu mať tiež podobu peších zón, promenád, detských ihrísk, nábřeží či vnútroblokov prepojených s verejnou zeleňou. Ich vlastníkmi sú zvyčajne obce, mestá, regióny, štát alebo iné verejné inštitúcie a sú prístupné širokej verejnosti. Kvalitné verejné priestranstvá však môžu vytvárať aj súkromní vlastníci, a to buď v rámci svojich investičných zámerov, alebo v rámci svojich aktivít súvisiacich s verejným životom.

Verejné priestory majú potenciál definovať atmosféru miesta alebo štvrte, ale aj celkový obraz mesta. Navyše, keďže sú otvorené a prístupné verejnosti a možno ich využívať bezplatne, majú aj vysoký potenciál demokratickej hodnoty.

**Verejné priestory plnia niekoľko kľúčových funkcií - sú napríklad:**

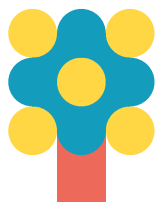
- dopravným médiom pre pešiu, automobilovú, autobusovú, cyklistickú dopravu, a pod.;
- priestorom na rekreačné, kultúrne a spoločenské aktivity (šport, veľtrhy, festivaly, spoločenské stretnutia, oddych, spoznávanie kultúry atď.);
- priestorom na vyjadrenie spoločensko-politických názorov (napr. hlasovanie, protesty, hnutia atď.).

Dobre navrhnuté a udržiavané verejné priestory majú nielen potenciál zvýšiť kvalitu života a wellbeingu obyvateľov, ale aj podporiť rozvoj a príťažlivosť mesta pre všetky skupiny ľudí.

## Zelené priestranstvá

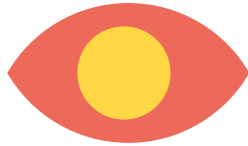
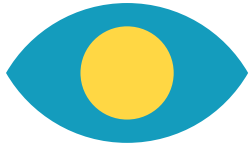
Podľa základnej definície sú zelené plochy „**nezastavanou pôdou, ktorá je čiastočne alebo úplne pokrytá rôznorodou vegetáciou**“.<sup>(15)</sup> Mnohé mestá čelia problémom spojeným s tzv. mestskými ostrovmi tepla, ktoré spočívajú v tom, že nepriepustné povrchy v mestskom prostredí transformujú slnečnú energiu na citelné teplo, čím sa teplota v mestách v porovnaní s vidieckymi oblasťami zvyšuje o niekoľko stupňov.<sup>(16)</sup>

Tento klimatický problém má prirodzené riešenia. Sú to riešenia, ktoré zvyčajne označujeme ako prírode blízke alebo je to rozširovanie zelených plôch v mestách. Riešením môže byť napríklad aj budovanie zelených striech a fasád absorbujúcich slnečné žiarenie a transformujúcich energiu na latentné (viazané) teplo, čím regulujú mestskú mikroklímu. Môže ísť aj o vysádzanie väčšieho počtu stromov a iných rastlín, či o rozširovanie zelených plôch v mestských oblastiach, ktoré prispievajú k zmierneniu efektu mestského ostrova tepla. Medzi ďalšie prírode blízke riešenia môžu patriť rôzne techniky hospodárenia s dažďovou vodou, ktoré spomaľujú špičkový prietok a napodobňujú prirodzený hydrologický cyklus, čo výrazne prispieva nielen k stabilnej mikroklíme, ale aj k zachovaniu tzv. ekosystémových služieb. Zelené plochy a prírode blízke riešenia nielenže poskytujú rôzne environmentálne a zdravotné výhody, ale navyše aj skrášľujú naše prostredie a majú pozitívny vplyv na naše duševné zdravie. Poskytujú nám priestor na rekreáciu, umocňujú sociálnu súdržnosť tým, že poskytujú ľuďom miesto pre stretávanie a vzájomnú interakciu, kde môžu komunikovať, vybrať sa na piknik, športovať a tešiť sa z krásneho prostredia.



## PRÍKLADY:





## Umenie na verejných priestranstvách

Umelecká inštalácia môže okrem estetickej alebo aktivistickej funkcie plniť aj praktickú environmentálnu funkciu. Umelecké dielo nemusí byť len kusom nábytku alebo prvkom nabádajúcim verejnosť k hre a hľadaniu nových spôsobov využitia, ale môže tiež poukazovať na aktuálny stav prostredia, aby si okoloidúci všimli jeho špecifiká a zelený potenciál, ktorý často prehládajú. Môže ísť napríklad aj o zásah do priestoru s cieľom poukázať na jeho možnú zmenu alebo môže dielo túto zmenu priamo realizovať.

### a) Názov: **Arkáda (Archway)** <sup>(17)</sup>

Kto: Edoardo Tresoldi

Kde: Miláno, Taliansko

Kedy: 2015

Čo: Drôtené sochy vo verejnom priestore

### b) Názov: **Galéria Urban Forms (Urban Forms Gallery)** <sup>(18)</sup>

Kto: Fundacja Urban Forms

Kde: Lodž, Poľsko

Kedy: 2008 - 2020

Čo: Murálne streetartové maľby

Foto: Jan Janiak/UFF Archive



b) **Galéria Urban Forms (Urban Forms Gallery),**  
**Aryz Love letter**

Foto: Jan Janiak/UFF Archive



b) **Galéria Urban Forms (Urban Forms Gallery),**  
**Os Gemeos, Aryz untitled**

## Návrat prírody do mestského prostredia

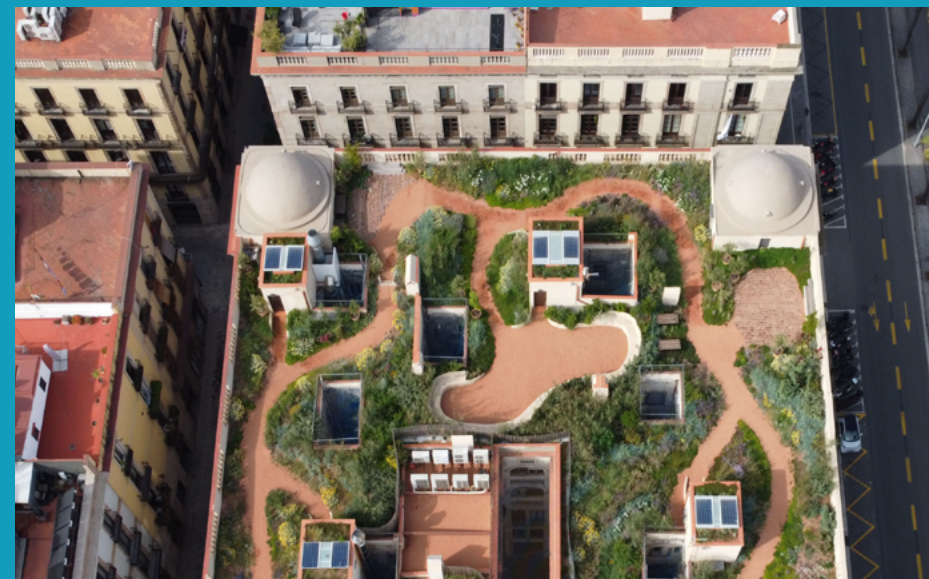
Návrat prírody do centra mesta vychádza z ľudskej potreby mať spoločný priestor, v ktorom by sme mohli byť ľuďmi. Zelené priestory nás dokážu nabádať k relaxácii, stíšeniu, podpore tvorivosti alebo otváraniu diskusií. Na rozdiel od betónových priestorov, ktoré sú častou súčasťou miest a mestských budov, zelené plochy poskytujú tieň a v lete znižujú teplotu okolitého prostredia. Premena verejných priestorov na živé záhrady podporuje citlivý prístup k životnému prostrediu, prináša praktické skúsenosti a zručnosti v oblasti starostlivosti o rastliny a kultivácie okolia, ktoré priamo súvisia s kvalitou života v meste.

### c) Názov: **Strešná záhrada Xifré: Divočina na streche (Xifré's Rooftop: Floating Wild Garden)** <sup>(19)</sup>

Kto: MataAlta Studio  
Kde: Barcelona, Španielsko  
Kde: 2019  
Čo: Strešná záhrada

### d) Názov: **Námestie Potsdamer Platz (Potsdamer Platz)** <sup>(20)</sup>

Kto: Daimler/medzinárodný tím architektov pod vedením Renza Piano/Stúdio Dreiseitl  
Kde: Berlín, Nemecko  
Kedy: 1997  
Čo: Systém na zachytávanie a využitie dažďovej vody v rámci námestia využívaného na komerčné a rezidenčné účely.

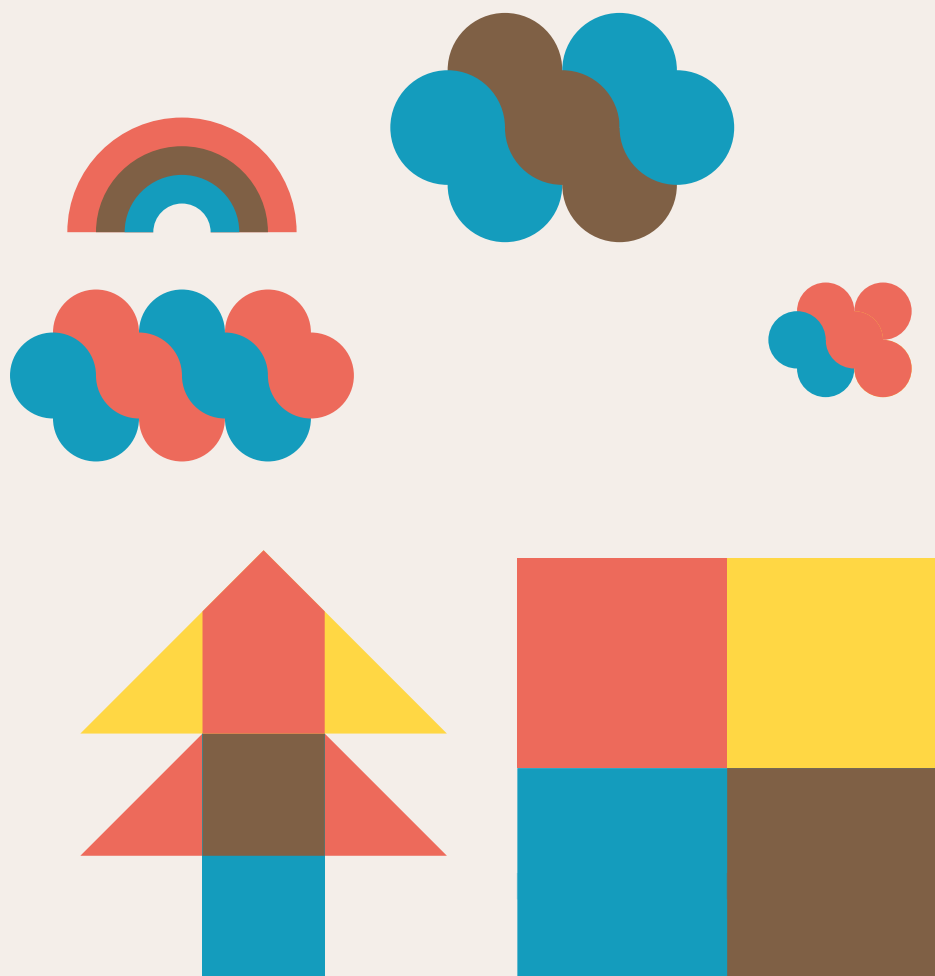


c) Strešná záhrada Xifré: Divočina na streche, Barcelona, Španielsko





## 1.5 Európske zelené iniciatívy



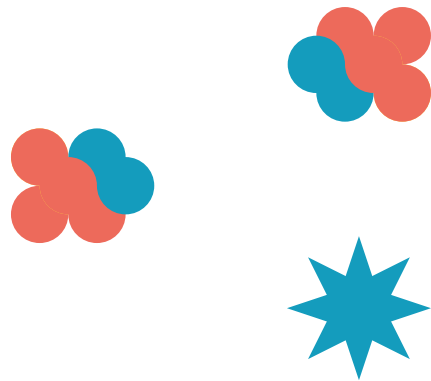
EÚ podporuje množstvo ekologických iniciatív a udržateľný rozvoj zameraný na mladých ľudí. Únia financuje iniciatívy, ktoré podporujú vývoj (učebných) materiálov pre zelené iniciatívy, alebo ich priamo vytvárajú, a v rámci ktorých mladí ľudia preberajú iniciatívu v oblasti starostlivosti o našu planétu a pracujú na adaptácii na zmenu klímy. <sup>(21)</sup>

Európsky portál pre mládež prináša články o mladých aktivistoch bojujúcich za zelenšiu planétu <sup>(22)</sup>, ako aj články s tipmi, ako sa správať ekologickejšie <sup>(23)</sup>, a odporúčania, ako znížiť svoju individuálnu uhlíkovú stopu v oblasti dopravy, potravín, módy, energie, odpadu a pod. <sup>(24)</sup> Navyše, v rámci Európskeho roka mládeže 2022 <sup>(25)</sup>, EÚ 4. októbra 2022 spustila svoj historicky prvý akčný plán pre mládež (Youth Action Plan, YAP) v rámci vonkajšej činnosti EÚ na roky 2022 – 2027. Jeho cieľom je podporiť zmysluplnú účasť a posilnenie pozície mládeže v rámci vonkajšej činnosti EÚ v záujme udržateľného rozvoja, rovnosti a mieru. <sup>(26) (27)</sup>

Je pozoruhodné, že aj keď existuje množstvo informácií a špecifických vzdelávacích materiálov pre mládež o ekologických iniciatívach v oblasti klímy <sup>(28) (29)</sup>, len málo pozornosti venujeme materiálom, ktoré spotrebúvame alebo ktoré používame pri výstavbe našich domov, škôl a verejných priestranstiev. Preto v kapitole 1.7 predstavujeme tému udržateľných materiálov na výstavbu fyzických priestorov.

Najskôr vám však chceme predstaviť ekologické iniciatívy na miestnej úrovni, ktoré si zaslúžia vašu pozornosť:





## 1.5.1 Belgicko

V meste Gent, kde sídli partner iniciatívy NEB, organizácia CollectiveUP, existuje niekoľko zaujímavých zelených iniciatív. Majú široký záber – od plánov mobility až po potravinové stratégie. Mesto vytvorilo [participatívnu stránku](#) <sup>(30)</sup>, na ktorej môžu občania zdieľať svoje projekty, skúsenosti, myšlienky a požiadavky. Napríklad v projekte [Ghent en Garde](#) <sup>(31)</sup> sa ľudia môžu pýtať, poskytovať a vyhľadávať informácie a dozvedieť sa všetko o chutných, lokálnych a udržateľných potravinách v meste, nájsť všetky miestne vegetariánske reštaurácie a vďaka potravinovým tímom aj nakupovať lokálne potraviny priamo od ich pestovateľov či chovateľov. <sup>(32)</sup>

**Gent podporuje progresívny prístup k udržateľnému životnému štýlu a v meste sa realizuje viacero ekologických iniciatív, napríklad.:**

- Gent ako klimatické mesto prepája všetkých aktérov podieľajúcich sa na boji proti klimatickým zmenám z rôznych oblastí (výstavba nadčasových budov odolných voči budúcim rizikám, obnoviteľné zdroje energie, potravinová výroba, mobilita či ekologizácia). <sup>(33)</sup>
- Mesto Gent investuje do zelených plôch v bezprostrednej blízkosti ľudských obydľí. <sup>(34)</sup>
- V Gente nájdeme kaviarne, ktoré neprodukujú žiadny odpad, ale napríklad aj mestské farmy či iniciatívy v oblasti využívania obnoviteľných zdrojov energie. <sup>(35)</sup>





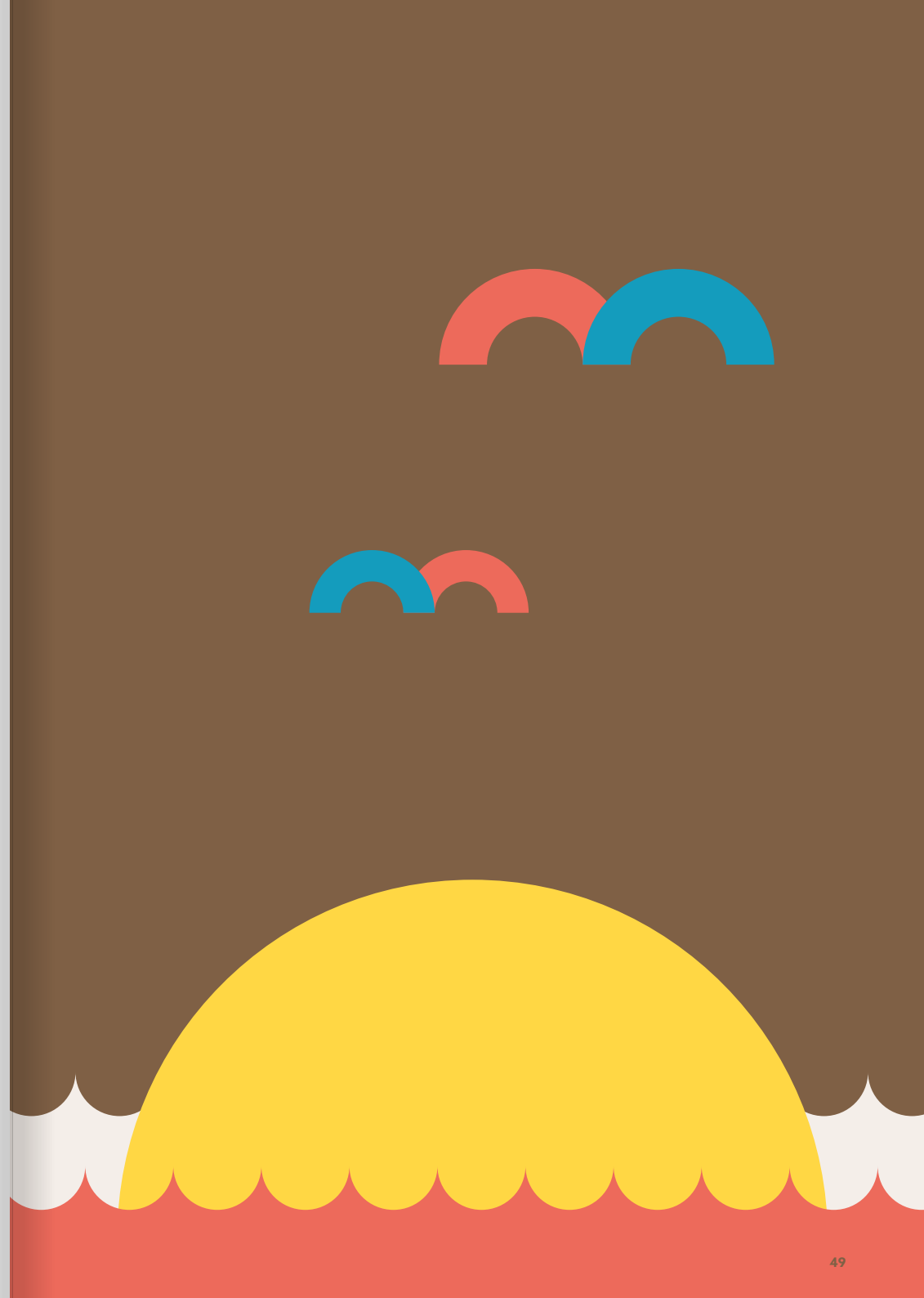
## V Belgicku sa realizujú aj ďalšie zelené iniciatívy; napríklad:

- iniciatívy v oblasti trvalo udržateľného rozvoja realizované na federálnej, regionálnej a lokálnej úrovni <sup>(36)</sup>;
- Belgicko sa hlási k cieľom trvalo udržateľného rozvoja (SDGs), ktoré zahŕňajú 17 cieľov v troch oblastiach trvalo udržateľného rozvoja (hospodárska, sociálna a environmentálna oblasť) <sup>(36)</sup>;
- prehľad belgických iniciatív v oblasti SDG nájdete [na tejto webovej stránke](#) <sup>(37)</sup>;
- [Zelená michelinská hviezda](#) – ocenenie pre reštaurácie, ktoré sa angažujú v oblasti udržateľnosti a životného prostredia <sup>(38)</sup>;
- [skupina Colruyt](#) investuje do zelenej energie a už od roku 2010 funguje výlučne na zelenej energii <sup>(39)</sup>;
- [belgická vláda](#) vydala zelené štátne dlhopisy s ambíciou získať finančné prostriedky na podporu politík v oblasti klímy a životného prostredia. <sup>(40)</sup>

**Pre viac informácií pozri profil krajiny Belgicko - ciele trvalo udržateľného rozvoja a životné prostredie.** <sup>(41)</sup>

**A to nie je všetko. Belgicko je zapojené aj do zelených mestských iniciatív, medzi ktoré patrí napríklad:**

- [Európska mestská iniciatíva \(EUI\)](#) podporujúca spoluprácu medzi členskými štátmi, mestami, Európskou komisiou a ďalšími relevantnými aktérmi. <sup>(42)</sup>
- Kľúčové možnosti ekologickej a spravodlivej obnovy nájdeme v odvetviach transformácie mestskej mobility či využívania pôdy; v modernizácii mestských budov a stavieb; v posilnení úlohy zelenej infraštruktúry a v prírode blízkyh riešeniach; v transformácii mestských potravinových systémov a v obehovom hospodárstve.
- Mesto Brusel zaviedlo ekologické dopravné iniciatívy a pracuje na tom, aby bolo lepšie prispôsobené [pre pešiu a cyklistickú dopravu](#). <sup>(43)</sup>



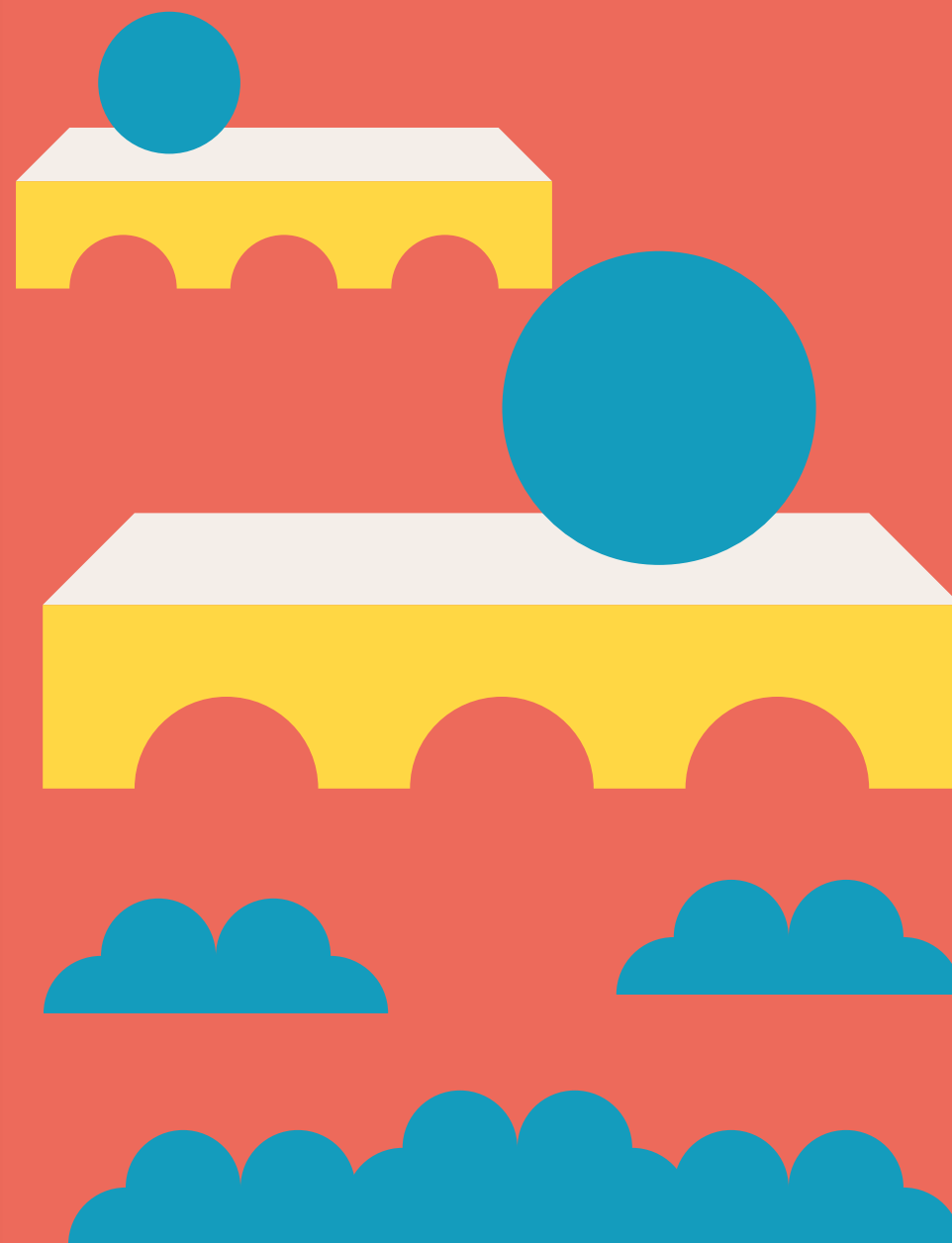


## 1.5.2 Rumunsko

Rumunsko sa zaviazalo bojovať proti zmene klímy a zasadzovať sa o nízkouhlíkový rozvoj. Rumunsko požiadalo prostredníctvom svojho Ministerstva životného prostredia a klimatických zmien (MECC) Svetovú banku o poskytnutie poradenských služieb, ktoré by krajine pomohli tento záväzok naplniť. <sup>(44)</sup> V rámci tohto mechanizmu získa Rumunsko prístup k prostriedkom v hodnote 4,4 miliardy eur na podporu prechodu na nízkouhlíkovú energetiku a na zlepšenie energetickej infraštruktúry a vytváranie nových pracovných miest v odvetviach zelenej ekonomiky. <sup>(45)</sup> Od roku 2023 sa Rumunsko usiluje zaviesť schému podpory zelenej energie s využitím tzv. rozdielových zmlúv (contracts-for-difference, CfD), ktorá má zaručiť minimálnu predajnú cenu elektrickej energie a nahradiť predchádzajúcu schému podpory zelenej energie. <sup>(46)</sup>

**V Rumunsku sa realizujú aj ďalšie zelené iniciatívy, z ktorých vyberáme niekoľko inšpiratívnych príkladov:**

[EfdeN](#) - organizácia zameraná na navrhovanie a výstavbu udržateľných domov s využitím energetickejšieho riešení a systémov obnoviteľných zdrojov energie. Jej služby zahŕňajú energetické audity a energetickejšie projektovanie a výstavbu s dôrazom na znižovanie environmentálnej náročnosti budov pri súčasnom zaistení pohodlia pre ich obyvateľov a úspory nákladov na ich prevádzku. Spoločnosť EfdeN je známa svojím inovatívnym prístupom k navrhovaniu udržateľných budov, ktorý už získal mnohé ocenenia. <sup>(47)</sup>





[Greenpeace Romania](#) - globálna environmentálna organizácia zaoberajúca sa o ochranu životného prostredia prostredníctvom podpory obnoviteľných zdrojov energie, boja proti odlesňovaniu a presadzovania riešení na zmiernenie dopadov klimatických zmien. Greenpeace Rumunsko vedie kampane zamerané napríklad na otázky ochrany lesov, energetickej transformácie alebo znečistenia ovzdušia. <sup>(48)</sup>

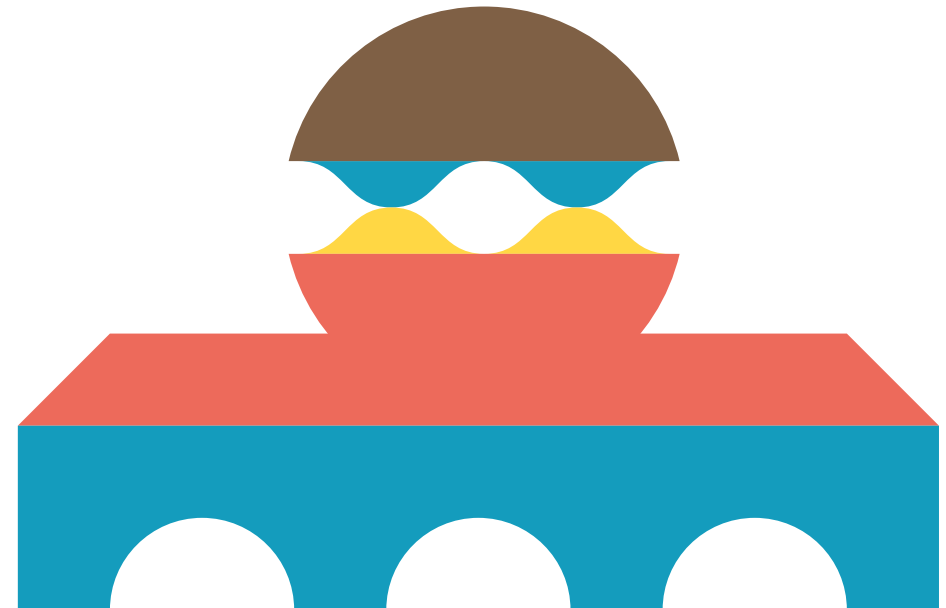
[Let's Do It, Romania! \(Pod'me na to, Rumunsko!\)](#) - občianska iniciatíva, ktorá organizuje „upratovacie“ aktivity po celom území Rumunska s cieľom zvýšiť povedomie o hospodárení s odpadmi a o recyklácii. Organizácia už dokázala zmobilizovať tisíce dobrovoľníkov, ktorí sa zapojili do čistenia verejných priestranstiev a prírodných území a ponúka aj vzdelávacie programy pre školy a miestne komunity. <sup>(49)</sup>

[Green Energy Cooperative \(Spolok pre zelenú energiu\)](#) - nezisková organizácia propagujúca využívanie obnoviteľných zdrojov energie a rozvoj komunitných projektov v oblasti energetiky. Spolok sa zaoberá o zvyšovanie prístupu k čistej energii a o znižovanie emisií skleníkových plynov, a zároveň posilňuje miestne komunity, aby podnikali kroky na zmiernenie dopadov zmeny klímy. <sup>(50)</sup>

[Pădurea Copiilor \(Detský les\)](#) - zalesňovací projekt, cieľom ktorého je vysadiť v Rumunsku milión stromov do roku 2025. Projekt sa prioritne zaoberá na vysádzanie nových lesov a obnovu zničených lesných území, ale podporuje aj environmentálne vzdelávanie a zapájanie miestnych komunit do aktivít spojených s vysádzaním stromov. <sup>(51)</sup>

[The Green Roof Initiative \(Iniciatíva Zelené strechy\)](#) - projekt podporujúci vytváranie zelených striech na budovách v Bukurešti. Cieľom projektu je zlepšovať kvalitu ovzdušia, znižovať efekt mestského ostrova tepla a zvyšovať biodiverzitu v meste. Projekt realizovaný samosprávou mesta Bukurešť ponúka stimuly a podporu majiteľom budov, ktorí sa rozhodnú vytvoriť zelené strechy. <sup>(52)</sup>

[Save Rosia Montana \(Zachráňme Rosia Montana\)](#) - environmentálna kampaň bojujúca proti navrhovanému projektu ťažby v historickej obci Rosia Montana, ktorá je zapísaná na Zozname svetového dedičstva UNESCO. V rámci navrhovaného banského projektu sa plánuje použitie technológií povrchovej ťažby a používanie kyanidu na ťažbu zlata a iných kovov, čo by malo výrazne negatívny vplyv na životné prostredie a miestnych obyvateľov. Kampaň podporujú mnohé mimovládne organizácie a aktivisti, ktorí chcú ochrániť kultúrne a prírodné dedičstvo v tejto oblasti. <sup>(53)</sup>





### 1.5.3 Slovensko

Na Slovensku existuje viacero zelených iniciatív. Jednou z nich je stratégia [EÚ v oblasti biodiverzity](#), ktorej cieľom je chrániť biodiverzitu a ekosystémy v Európe. Slovensko splnilo cieľ v oblasti suchozemských ekosystémov, pričom viac ako 25 % územia krajiny je v súčasnosti chránených zákonom. <sup>(54)</sup>

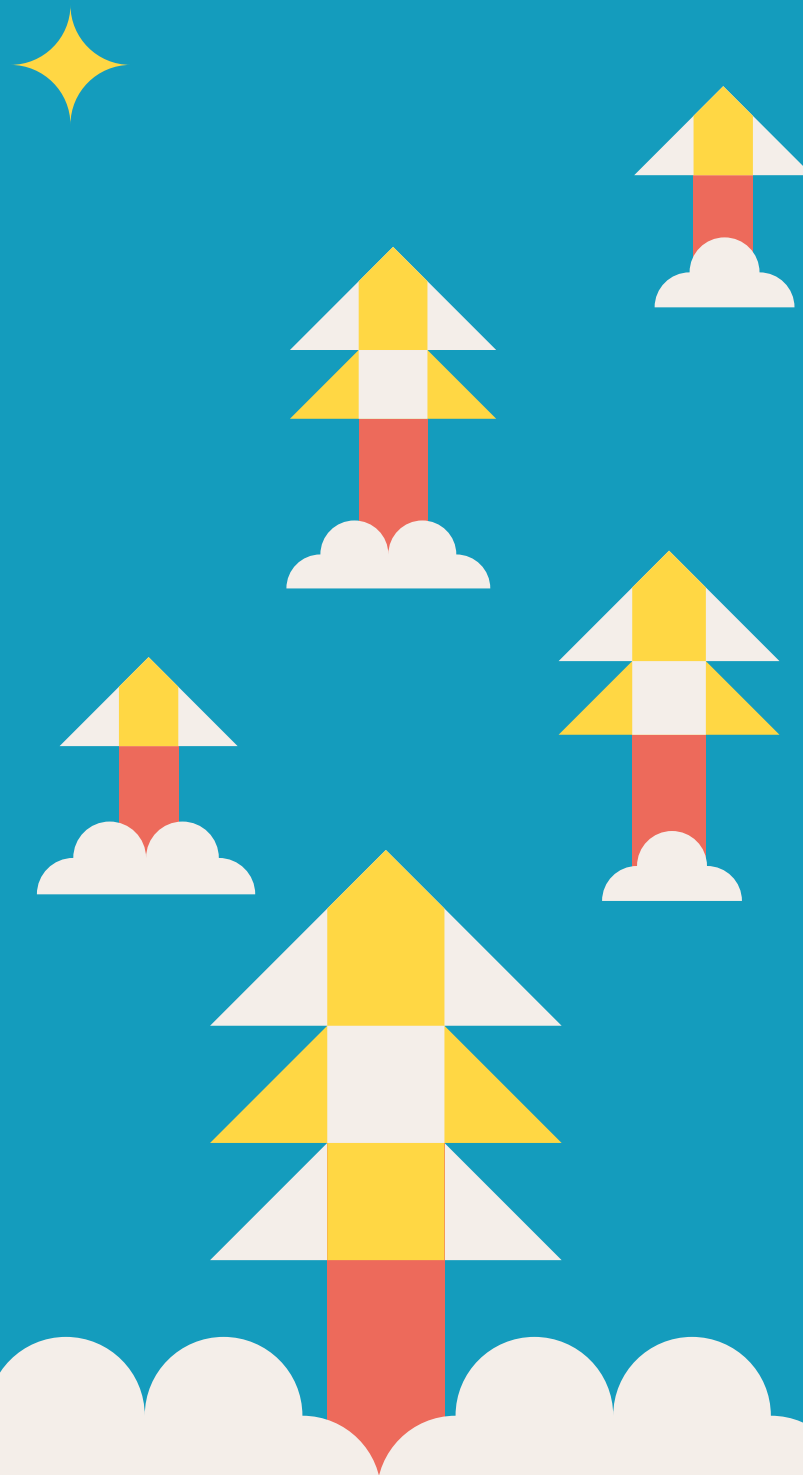
Ďalšia štúdia, sa nazýva „Rozšírenie mestskej zelenej infraštruktúry prostredníctvom participatívnej akcie“, ktorá kriticky hodnotí súčasné trendy v plánovaní zelene na Slovensku na národnej, regionálnej a miestnej úrovni. <sup>(55)</sup>


#### Iniciatívy vhodné povšimnutia na Slovensku:

[Klíma ťa potrebuje](#) - iniciatíva niekoľkých jednotlivcov, ktorí si uvedomujú hrozbu, ktorú predstavuje klimatická kríza pre budúcnosť nášho prežitia na tejto planéte. Cieľom iniciatívy je dosiahnuť uhlíkovú neutralitu výrazne pred rokom 2050, vytvoriť ucelenú víziu klimaticky neutrálneho štátu, vytvoriť strategický plán, ako túto víziu naplniť, a nájsť lídrov na realizáciu tohto plánu. <sup>(56)</sup>

[Manifest 2020.sk](#) - medzisektorová platforma, ktorá sa stala ambasádorom Nového európskeho Bauhausu na Slovensku a v stredoeurópskom regióne. <sup>(57)</sup>

[Spolka](#) - kolektív odborníkov z oblasti architektúry a sociológie, ktorý sa zameriava na vytváranie udržateľných miest pre všetkých. <sup>(58)</sup>





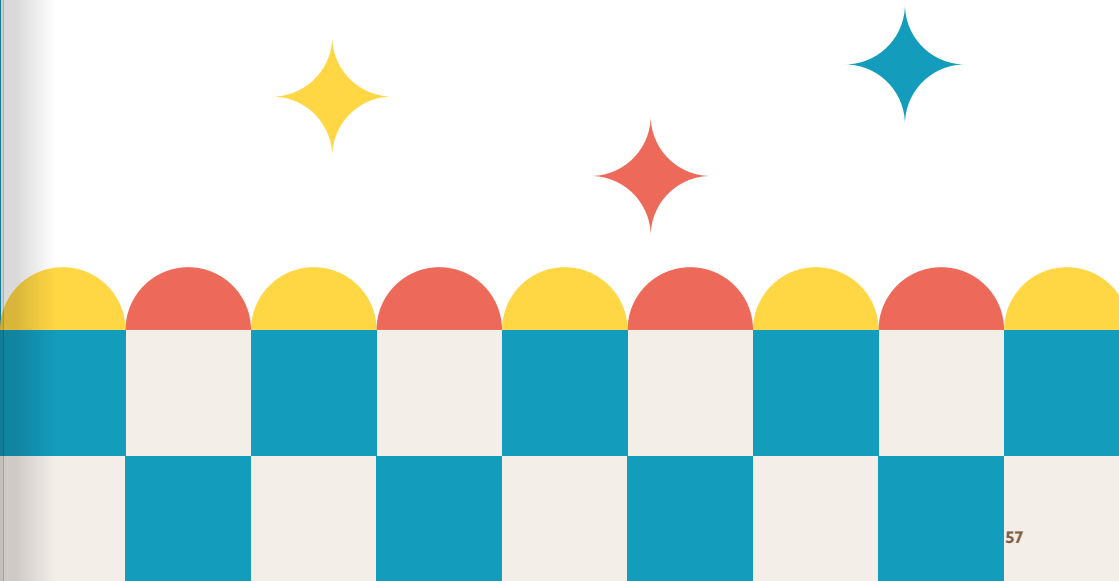
[Živica](#) - nezisková organizácia, ktorá inšpiruje k zmene. Inšpiruje, vzdeláva a motivuje ľudí k vytváraniu spoločnosti, ktorá je rešpektujúca a citlivá k ľuďom, prírode a svetu navôkol. <sup>(59)</sup>

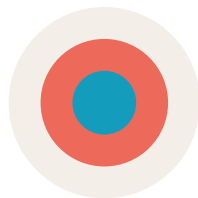
[Karpatský rozvojový inštitút](#) - nezávislá odborná organizácia zameraná na podporu a presadzovanie systémového prístupu k inovatívnemu a udržateľnému rozvoju regiónov, miest a obcí. <sup>(60)</sup>

[OZ STOP Zelená](#) - táto občianska iniciatíva vyvíja osvetové aktivity v oblasti ochrany životného prostredia s cieľom znižovať množstvo odpadu v podobe „ľudských stôp“ zanechaných vo voľnej prírode, ale aj v mestách a regiónoch Slovenska. <sup>(61)</sup>

[Zelená domácnostiam](#) - iniciatíva podporujúca využívanie obnoviteľných zdrojov energie pre slovenské domácnosti. <sup>(62)</sup>

[SKI - Slovenská klimatická iniciatíva](#) - Slovenská klimatická iniciatíva je združenie, ktoré spája mimovládne organizácie, akademickú obec a podnikateľský sektor s cieľom prinášať konkrétne a odborné riešenia na dosiahnutie udržateľnej ekonomiky s využitím efektívnych opatrení udržateľnosti v oblasti energetiky. <sup>(63)</sup>





## 1.5.4 Portugalsko

V Portugalsku nájdeme viacero zelených iniciatív. Jednou z nich je projekt [zelenej infraštruktúry](#) <sup>(64)</sup>, ktorý sa ukazuje ako kľúčový pre dosiahnutie udržateľnejšieho mestského prostredia a podporu wellbeingu obyvateľov Lisabonu. Nový rozvojový masterplan zahŕňa ekologickú štruktúru mesta ako kľúčový faktor v stratégii plánovania mestského rozvoja.

Portugalská vláda vybrala [51 konzorcií](#) <sup>(65)</sup>, ktoré budú v nasledujúcich štyroch rokoch investovať do ekologických a iných inovatívnych projektov v rámci programu obnovy EÚ prostriedky v hodnote 7,57 mld eur. Podporené projekty zahŕňajú ekologické závody na výrobu vodíkových a lítiových batérií, agropriemysel, elektrické bicykle, investície do zdravotníctva a energeticky efektívnej bytovej výstavby.

**Portugalsko zároveň zvyšuje svoju podporu iniciatív zvyšujúcich povedomie občanov k tomu, aby si osvojili udržateľný životný štýl. Príklady takýchto iniciatív uvádzame v nasledujúcej časti:**

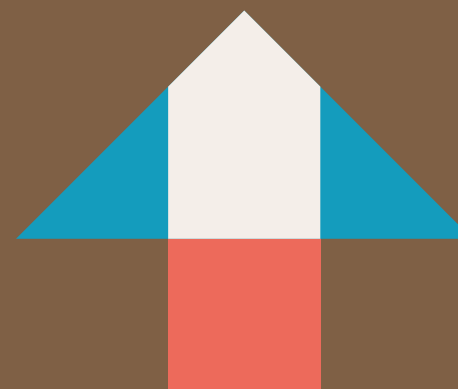
[Green Fest \(Zelený festival\)](#) - najväčšie podujatie v oblasti udržateľnosti v Portugalsku, ktoré má už pätnásťročnú tradíciu. Cieľom je zozbierať tie najlepšie referencie v každej oblasti udržateľnosti a byť referenčným rámcom udržateľnosti v rámci Portugalska i v globálnom kontexte. Na podujatí sa diskutuje o témach ako sú klimatické zmeny, obehové hospodárstvo, zelené domy, zdravší život, zelené komunity, zelené potraviny, zelené destinácie, ekologické podnikanie, štedrosť a zelená kultúra. <sup>(66)</sup>



[São Dinis \(Budova São Dinis\), Porto](#) - práce na obnove a dostavbe budovy São Dinis v meste Porto sú dobrým príkladom udržateľnej architektúry. Budova, ktorá bola postavená v 19. storočí, fungovala približne do roku 1910 ako mestský bitúnok. Projekt architektov Ricarda Caetana de Freitas a Césara Machada Moreiru, súčasťou ktorého je aj zelená strecha, bol navrhnutý tak, aby spĺňal technické požiadavky náročnej environmentálnej certifikácie LEED, a aby priniesol výraznú úsporu energie, vody a odpadu. Bude to prvá zrekonštruovaná budova v Portugalsku s týmto ocenením. <sup>(67)</sup>

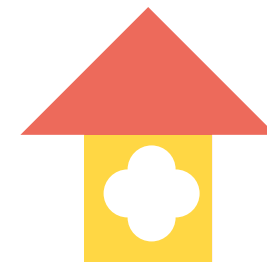
[Rotating House \(Rotujúci dom\), Coimbra](#) - rotujúci dom z dielne architekta Pedra Bandeiru je projektom jednorodinného bývania na okraji mesta Coimbra. Majiteľom je inžinier špeciálnych konštrukcií, ktorý je expertom v oblasti mechaniky a monitoringu. S ohľadom na energetický aspekt stavby sa klient rozhodol pripraviť si experimentálny projekt, v ktorom sa celý dom natáča smerom k slnku. <sup>(68)</sup>

[Torre Verde \(Torre Verde\), Lisabon](#) - Projekt, ktorý bol v Portugalsku prelomový, pokiaľ ide o udržateľnosť a energetickú účinnosť budov. Torre Verde je komplex so 41 bytmi, ktorý sa nachádza v Parque das Nações v Lisabone a je najväčším projektom architektky Lívie Tirone. Je považovaný za najudržateľnejšiu budovu v Portugalsku. Architektka Lívia Tirone je zástankyňou bioklimatickej architektúry a ako členka pracovnej skupiny pre životné prostredie a udržateľnú architektúru Rady Európy sa podieľala na príprave návrhu smernice o energetickej účinnosti budov. <sup>(69)</sup>



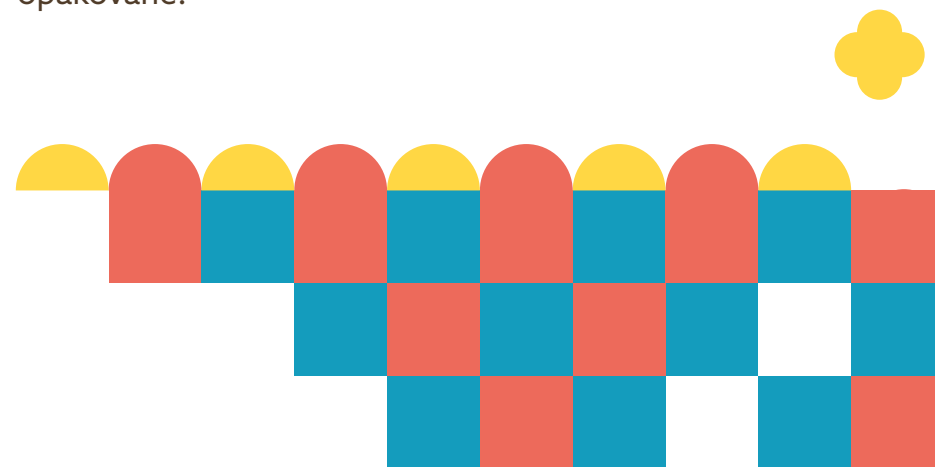
## 1.6

# Využívanie udržateľných materiálov pri budovaní verejných priestranstiev



Udržateľnosť možno definovať ako procesy a činnosti, pomocou ktorých ľudstvo zabraňuje vyčerpávaniu prírodných zdrojov a snaží sa udržať ekologickú rovnováhu tak, aby sa neznížila kvalita života spoločnosti. <sup>(70)</sup> Udržateľnosť závisí od rôznych faktorov – napríklad od toho, ako sa využívajú zdroje, ako fungujú výrobné systémy, kam smerujú a ako sú nastavené investície, ako sa vyvíjajú technológie, ako sa prerozdeľuje bohatstvo a ako sa menia inštitúcie. Tieto faktory sú udržateľné vtedy, ak umožňujú ekosystémom poskytovať svoje služby bez narušenia a spoločnosti udržať si pozitívny vývoj.

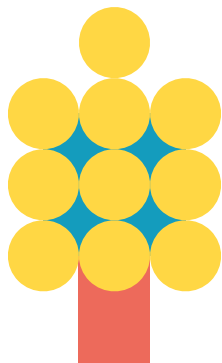
V stavebníctve sa ekologické materiály (známe aj ako zelené stavebné materiály) vyznačujú nízkym vplyvom na životné prostredie a možnosťou opätovného použitia. Ideálne by tieto materiály mali byť aj prírodné alebo, ak sú syntetické (napr. guma), mali by byť efektívne recyklované a využívané opakovane. <sup>(71)</sup>





## Udržateľné stavebné materiály sa od tradičných líšia viacerými vlastnosťami. Udržateľné materiály:

- **sú dostupné lokálne a pochádzajú z miestnych zdrojov:** znižuje sa tak uhlíková stopa spôsobená ich prepravou;
- **sú recyklovateľné:** môžu byť z betónu, ocele, plastu, dreva, gumy, tehál a iných materiálov - všetky sa dajú recyklovať;
- **obsahujú iné recyklované materiály:** materiály vyrobené z recyklovaných produktov ako je napr. Strešná krytina, izolačné materiály, koberce a pod.;
- **sú trvanlivé:** majú dlhšiu životnosť, takže ich výmena je potrebná menej často a produkujú tak menej odpadu.
- **ich výroba je šetrná k zdrojom:** ich dodávateľmi sú ekologicky orientované spoločnosti využívajúce obnoviteľné zdroje energie, materiály bez obsahu toxických látok, a pod. <sup>(64)</sup>



Príkladom [udržateľných stavebných materiálov](#) <sup>(72)</sup> je napríklad bambus, recyklovaná oceľ, balíky slamy, hlinené tehly, popolčekový betón, konopný betón, drevobetón, pieskový betón, trávobetón, recyklovaný plast alebo guma, korok, izolované betónové formy, ovčia vlna, ferrock, mycélium (korene húb), ubíjaná hlina, regenerované drevo, a pod.

## PRÍKLADY:



**a)** Názov: **Lesná sauna (Forest Sauna)** <sup>(73)</sup>

Kto: Woven, Anna Cséfalvay, Marianna Maczová,  
Mgr. art. Veronika Michalíková, Danica Pišteková,  
Lívia Gažová, Martin Lipták, Centrum architektúry, Čierne  
diery

Kde: Spišský Hrhov, Slovensko

Kedy: 2019

Čo: Lokálne navrhnutá a vybudovaná lesná sauna, ktorá  
je verejnosti prístupná zadarmo alebo za dobrovoľný  
príspevok.

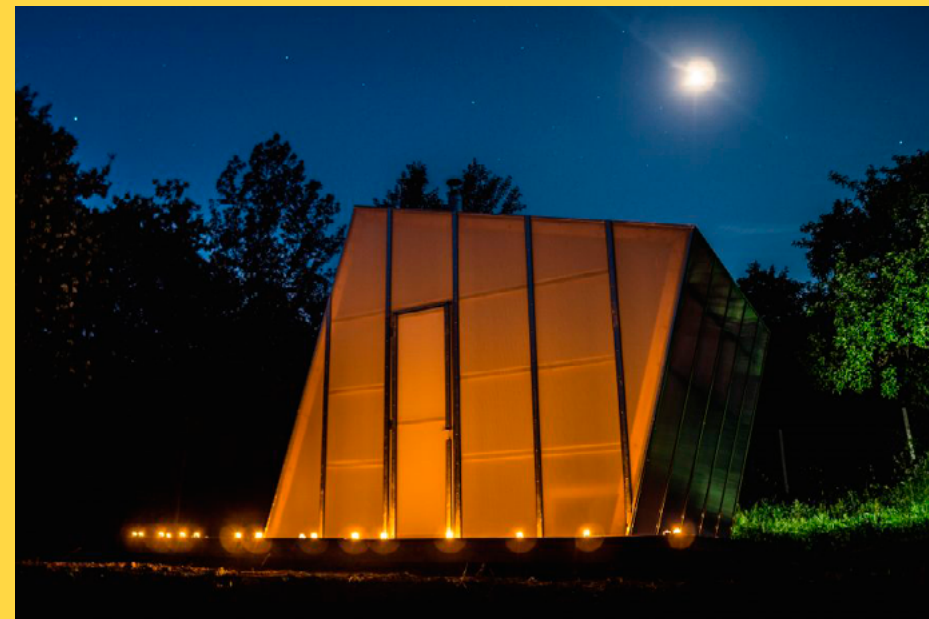
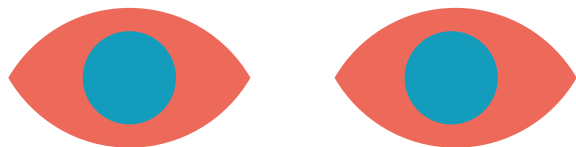
**b)** Názov: **Kultúrne centrum a hotel Sara  
(Sara Culture Centre and Hotel)** <sup>(74)</sup>

Kot: Obec Skellefteå (White Arkitekter)

Kde: Skellefteå, Švédsko

Kedy: 2021

Čo: Najvyššia drevená budova na svete, ktorá  
sa nachádza blízko polárneho kruhu v severnom  
Švédsku. V budove sú priestory pre umelecké aktivity,  
predstavenia a literatúru, ale aj hotel.



**a) Lesná sauna, Spišský Hrhov, Slovensko**



**b) Kultúrne centrum a hotel Sara, Skellefteå, Švédsko**



## 1.6.1 Udržateľný a inkluzívny dizajn

Udržateľnosť sa v poslednom čase dostala do popredia, v dôsledku čoho sa **udržateľný** dizajn stáva čoraz populárnejším aspektom pri výstavbe alebo rekonštrukcii budov.

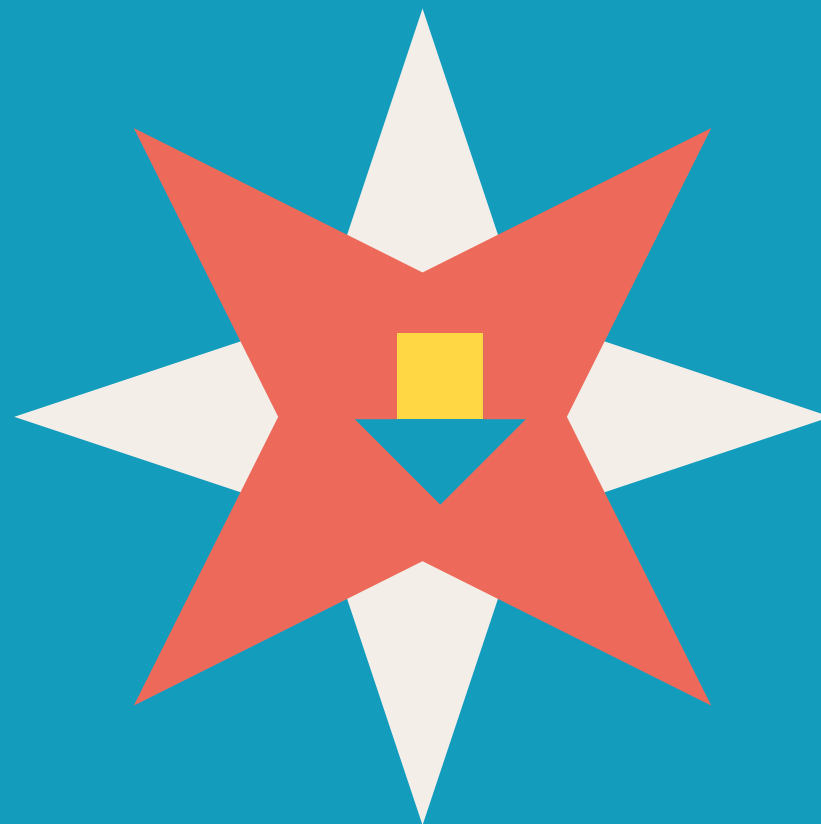
Rovnakej pozornosti sa však v tejto oblasti nedostáva inkluzívnosti, hoci aj tá je dôležitou súčasťou ekologického dizajnu. Diskusie o **zdravotných znevýhodneniach, inkluzívnosti a prístupnosti budov** sa vo verejnom diskurze a v médiách začali objavovať len nedávno.

Inkluzívny dizajn je v podstate synonymom udržateľného dizajnu, pričom jeden je predpokladom druhého, ak chceme dosiahnuť spravodlivejšiu budúcnosť. Inkluzívny aj udržateľný dizajn si vyžadujú otvorenú myseľ. Architekti, ktorí svoje stavby projektujú v prospech všetkých, sa musia na svoje budovy pozeráť z uhla presahujúceho ich pohľad na využitie danej stavby alebo toho, čo si od nej sľubuje ich klient.

Takéto širšie myslenie znamená, že si nájdú čas na zohľadnenie potrieb celej komunity. Odborníci poukázali na prepojenie medzi prístupným a udržateľným dizajnom, ktoré [sa navzájom dopĺňajú](#) na prospech obyvateľov danej budovy. <sup>(75)</sup>

Navrhovanie pre inkluzívnosť v skutočnosti zvyšuje udržateľnosť projektu, pretože takýto projekt dokáže lepšie naplniť potreby ľudí využívajúcich budovu. Navyše, inkluzívny dizajn ponúka lepšie pracovné príležitosti aj pre zdravotne znevýhodnených občanov. V skutočnosti sa však môže ľahko stať, že zabúdame, že spôsob, akým je budova navrhnutá, môže doslova zmeniť niečiu budúcnosť. <sup>(76)</sup>

## PRÍKLADY:



**a) Názov: Slučka (Loop)** <sup>(77)</sup>

Kde: Gdansk, Poľsko

Kedy: 2021

Čo: Modulárny nábytok vyrobený z recyklovaných odpadových a regenerovaných materiálov.



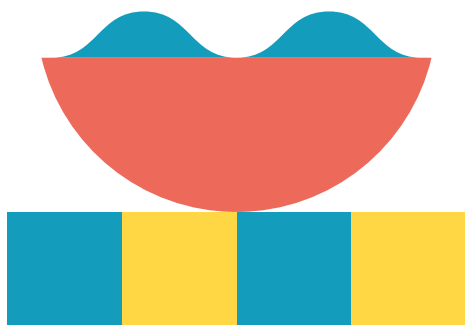
**b) Názov: Systém papierových priečok (Paper Partition System)** <sup>(78)</sup>

Kto: Manifest 2020 (oficiálny partner NEB), Shigeru Ban [MBR1] (člen okrúhleho stola na vysokej úrovni)

Kde: Asistenčné centrum pre utečencov z Ukrajiny, Bratislava, Slovensko

Kedy: 2021

Čo: Systém priečok vyrobený z kartónu a látky, poskytujúci súkromie utečencom v zariadeniach dočasného ubytovania.



**a) Slučka** , Gdansk, Poľsko

© European Union, 2021, foto: Ľubica Šimkovicová, Manifest 2020



**b) Systém papierových priečok**, Bratislava, Slovensko

## 1.6.2 Ďalšie inšpiratívne a praktické príklady z NEB



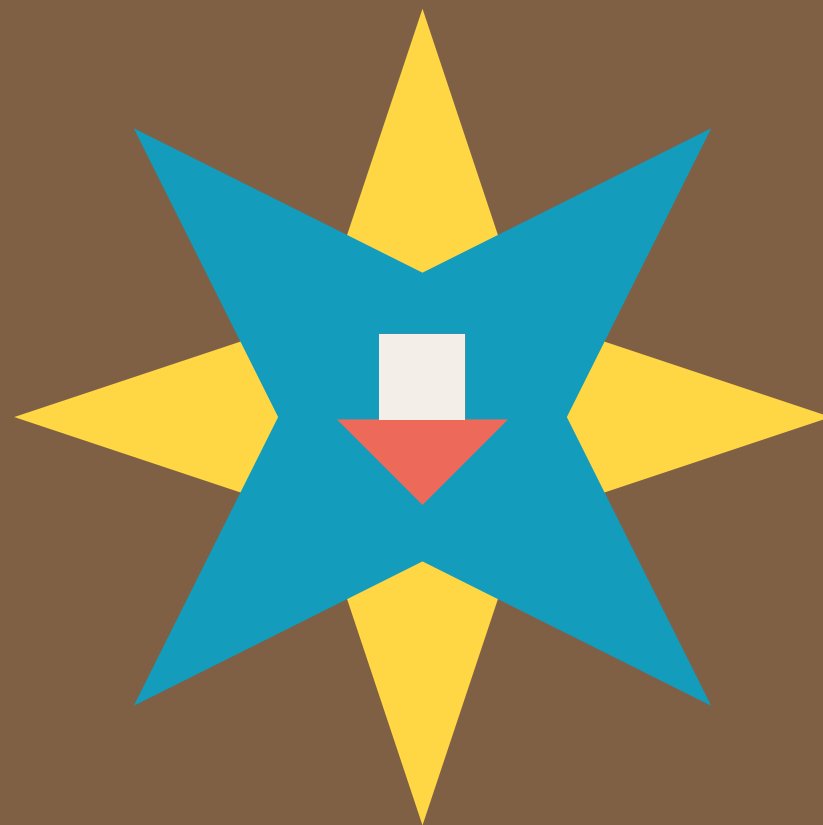
### Prírode blízke riešenia

Cieľom prírode blízkyh riešení je pomôcť vysporiadať sa s rôznymi environmentálnymi, sociálnymi a ekonomickými výzvami udržateľným spôsobom. Tieto riešenia sú inšpirované, podporované alebo odkopírované priamo z prírody a využívajú prírodné vlastnosti a procesy s cieľom dosiahnuť želané výsledky ako je napríklad znižovanie rizika výskytu prírodných katastrof, zlepšenie wellbeingu ľudí či vytváranie sociálne inkluzívneho zeleného rastu.

### K príkladom prírode blízkyh riešení patria:

- výsadba stromov pozdĺž ulíc a v ďalších mestských lokalitách ako forma posilňovania udržateľnej urbanizácie, adaptácie na zmenu klímy, zmierňovania rizík a budovania odolnosti;
- zelené fasády verejných budov;
- udržateľné odvodňovacie systémy v mestách - priepustné povrchy, dažďové záhrady, zelené strechy, retenčné rybníky, vsakovacie nádrže, a pod.;
- zber dažďovej vody a jej opätovné použitie ako úžitkovej vody, na zavlažovanie, a pod.;
- rekultivácia mestského priestoru a nahradenie ciest zelenými plochami;
- živé záhrady - vytváranie zelených udržateľných priestorov, v ktorých sa dbá na vodu, pôdu, energiu, biodiverzitu a jedlú zeleň.

## PRÍKLADY:



**a)** Názov: **Vertikálne záhrady Via Verde (Via Verde Vertical Gardens)** <sup>(79)</sup>

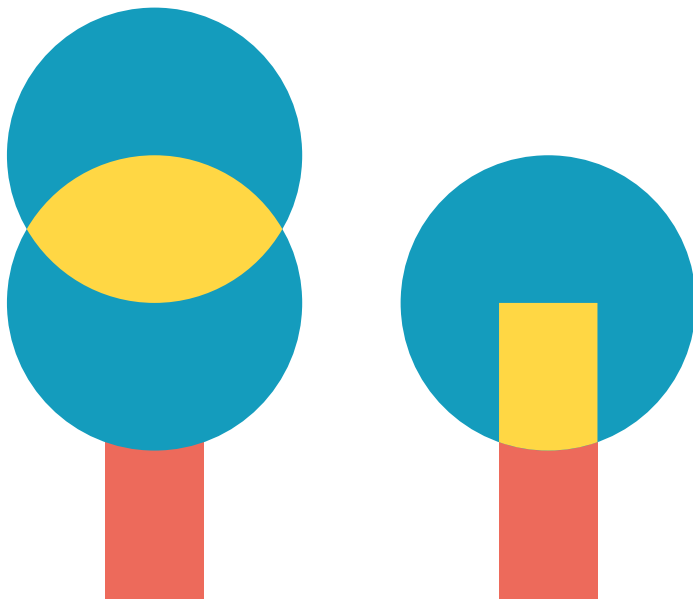
---

Kto: Fernando Ortiz Monasterio

Kde: Mexico City, Mexiko

Kedy: 2017

Čo: Výstavba vertikálnych záhrad s rozlohou 60 000 m<sup>2</sup> na mostných pilieroch (>1000 kusov) pozdĺž diaľničného obchvatu Periférico okolo centra Mexico City.



**b)** Názov: **Villa M (Villa M)** <sup>(80)</sup>

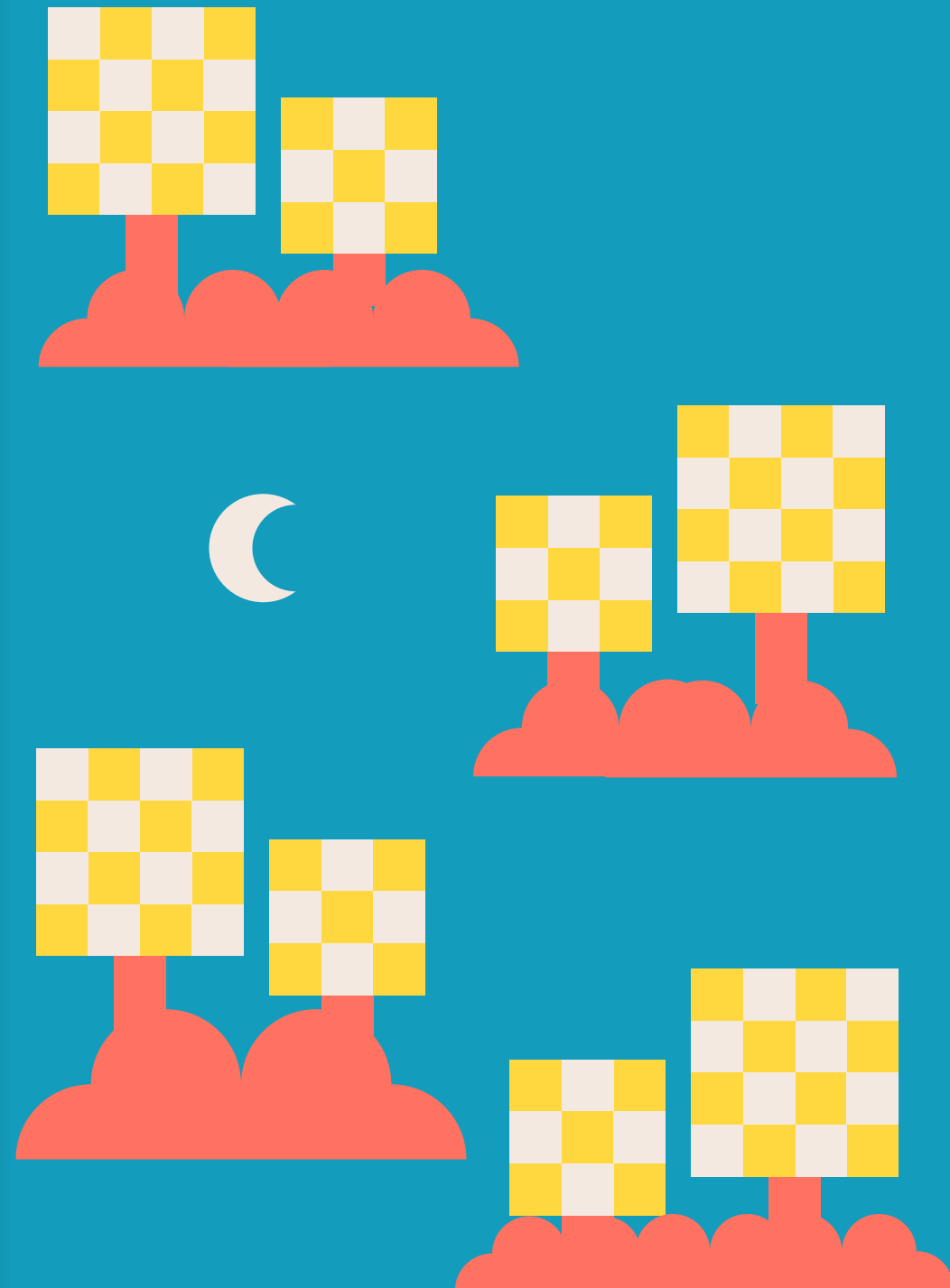
---

Kto: Philippe Starck a Coloco

Kde: Paríž, Francúzsko

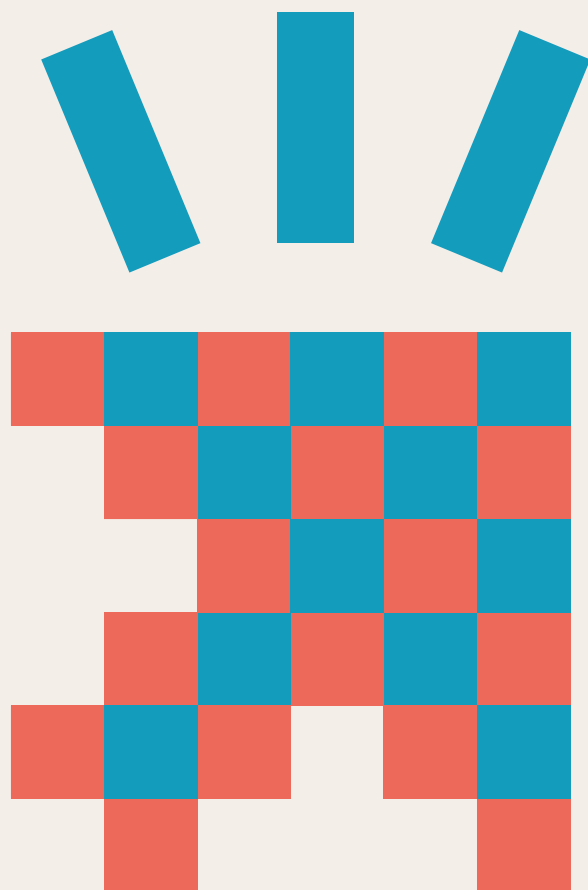
Kedy: 2021

Čo: Polyfunkčný komplex so živou stenou (zelená fasáda a strecha)



## 1.7

# Ďalšie kroky v rámci Nového európskeho Bauhausu



Zelená kuchárka ponúka prehľad krokov, ktoré boli zrealizované v rámci iniciatívy NEB od jej spustenia do januára 2023. Iniciatíva už významne prispieva k transformácii európskeho hospodárstva a európskej spoločnosti v snahe dosiahnuť ciele v oblasti klímy.

### Plány a ambície NEB do roku 2023 zahŕňajú:

- prácu na **odstraňovaní prekážok**, vrátane tých byrokratických a právnych, pre ľudí realizujúcich rôzne lokálne iniciatívy priamo v teréne;
- pokračujúcu snahu naďalej prispievať k **politickým iniciatívam** Európskej komisie, ako je napr. revízia nariadenia o stavebných výrobkoch alebo o transformácii viacerých ekosystémov;
- snahu rozvíjať **akadémiu NEB** ako príspevok k Európskemu roku zručností a pripraviť školenia o udržateľnej výstavbe, obehovom hospodárstve a biologických materiáloch s cieľom urýchliť transformáciu sektora;
- snahu **osloviť sektory, ktoré sú v komunite NEB zastúpené nedostatočne**, vrátane odvetví ako sociálna ekonomika, osloviť mládež, a pod.;
- snahu **osloviť partnerov** v iných častiach sveta.
- Na základe príkladu kompasu NEB vypracovať podrobnejšie **hodnotiace nástroje**, počnúc nástrojom pre zastavané prostredie. Prvé výsledky by mali byť k dispozícii v roku 2024.

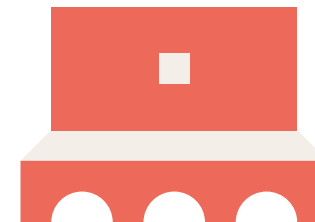
Projekty iniciatívy NEB v období rokov 2023 - 2024 budú predbežne financované v rámci programu Horizon Europe, pričom 106,3 milióna eur sa vyčlení formou financovania z klastrov a misií. Ďalšie finančné prostriedky budú alokované prostredníctvom výziev na predkladanie príspevkov v rámci NEB. Okrem programu Horizon Europe sa v roku 2023 predpokladajú príspevkové výzvy aj v rámci programov Erasmus+, Kreatívna Európa, Európsky zbor solidarity a LIFE. Navyše, Európsky parlament navrhol dodatočné financovanie vo výške 2 mil. eur na pilotné projekty a participatívne akcie smerujúce k vývoju nástrojov na zadefinovanie a identifikáciu toho, čo robí konkrétnu iniciatívu iniciatívou „[Nového európskeho Bauhausu](#)“. <sup>(6)</sup>







# METODIKA



**Ak chceme vytvárať verejné priestranstvá s mládežou a pre mládež, odporúča sa organizovať participatívne workshopy, stretnutia zamerané na spoluprácu, dialógy, prednášky a inšpiratívne aktivity podporujúce účasť mládeže na formovaní mesta.**

V našom projekte Youth 4 Bauhaus sme sa inšpirovali metodikou urbanistického dizajnu z dielne [Block by Block](#) <sup>(81)</sup> a metodikou spolupráce z dielne združenia CollectiveUP, ktorú prezentovali na konferenciách [Build Peace Conferences](#). <sup>(82)</sup> Spomínané metodiky sme prispôbili špecifickým potrebám každej zúčastnenej krajiny/mesta (Slovensko/Košice, Rumunsko/Bukurešť, Portugalsko/Braga, Belgicko/Gent) a každého projektového partnera (Creative Industry Košice, GEYC, Teatro Circo de Braga a CollectiveUP).

Hoci konkrétne potreby sa v každom meste líšili, každý z projektových partnerov zorganizoval vo svojom meste multikultúrne podujatie vychádzajúce z iniciatívy Nový európsky Bauhaus, pričom dbal na niekoľko spoločných zásad:



---

## Pred podujatím Youth 4 Bauhaus sa v každom meste uskutočnilo niekoľko aktivít

- príprava trojdňového zážitkového programu zameraného na prácu s mládežou;
- výber rečníka, účastníkov diskusie a facilitátora workshopu;
- výber lokality v meste, ktorá má pretvoriť;
- realizácia 3D štartovacieho sveta v Minecraft Education pre miesto určené na pretvorenie (pozri [naše štartovacie svety](#));
- pozvanie a registrácia účastníkov;
- rezervácia hotela, ubytovania a dopravy;
- cestovanie zahraničných účastníkov

---

## Počas podujatia Youth 4 Bauhaus v jednotlivých mestách sa každý partner postaral o:

- miestnu logistiku;
- úvodné informácie o zapojení mládeže do procesu tvorby urbanistických plánov (pozri [metodické prezentácie](#));
- návštevu vybranej lokality;
- brainstormingové stretnutia, ktoré sa zaoberali výzvami v oblasti diverzity a inklúzie;
- individuálne a skupinové nákresy lokality na redizajn;
- prioritizáciu nápadov;
- prácu s Minecraft Education pri spoluvytváraní 3D modelu sveta vo vybranej lokalite;
- skupinové prezentácie prezentujúce finálnu podobu 3D sveta a individuálne/kolektívne nákresy;
- hodnotenie podujatia.

---

## Po skončení podujatia Youth 4 Bauhaus každý partner pripravil:

- hodnotenie podujatia;
- report;
- zber [finálnych verzií 3D svetov](#) na nahratie na webovú stránku projektu;
- odporúčania pre spresnenie metodiky.



**3-dňový program  
v Košiciach  
a prezentácia metodiky**



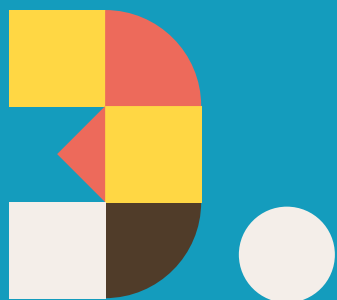
**3-dňový program  
v Gente  
a prezentácia metodiky**



**3-dňová prezentácia  
programu a metodiky  
v Bukurešti**



**3-dňový program  
v Brage  
a prezentácia metodiky**



# GENERICKÉ 3D MAPY



Všeobecná mapa  
verejného priestoru  
s riekou 4x4



Park Gent Dampoort



Gent Dubbele Brug

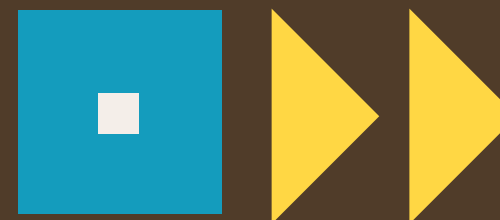


Bukurešť

Pred každým podujatím Youth 4 Bauhaus partner CollectiveUP pripravil všeobecný model pre Minecraft Education, ktorý mladí ľudia použili na spoločné navrhovanie mestských priestorov do tejto 3D vzdelávacej hry. Všetky materiály k tomuto projektu Youth 4 Bauhaus vrátane všeobecných počiatočných svetov, ako aj vyspelých svetov vytvorených mladými ľuďmi nájdete [tu](#).

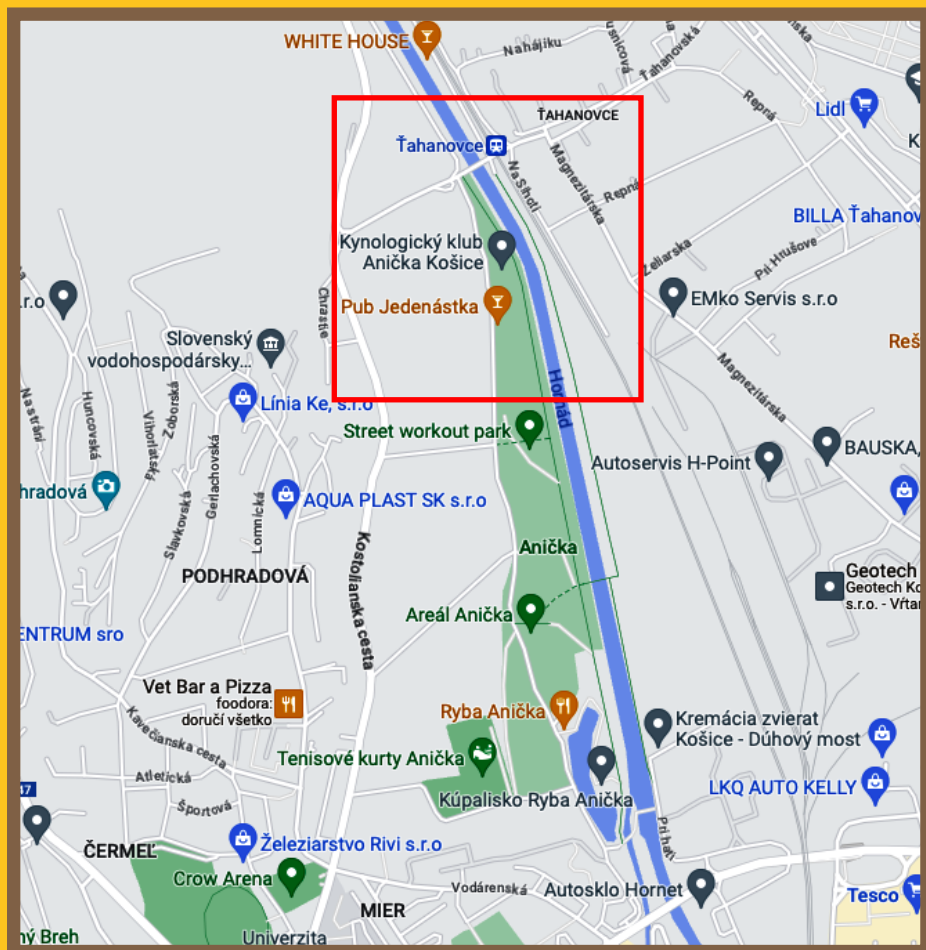


Na webovej stránke uvidíte všeobecné/štartovacie svety pre priestory v mestách **Košice, Gent, Bukurešť a Braga.**



## 3.1

# Košické svety

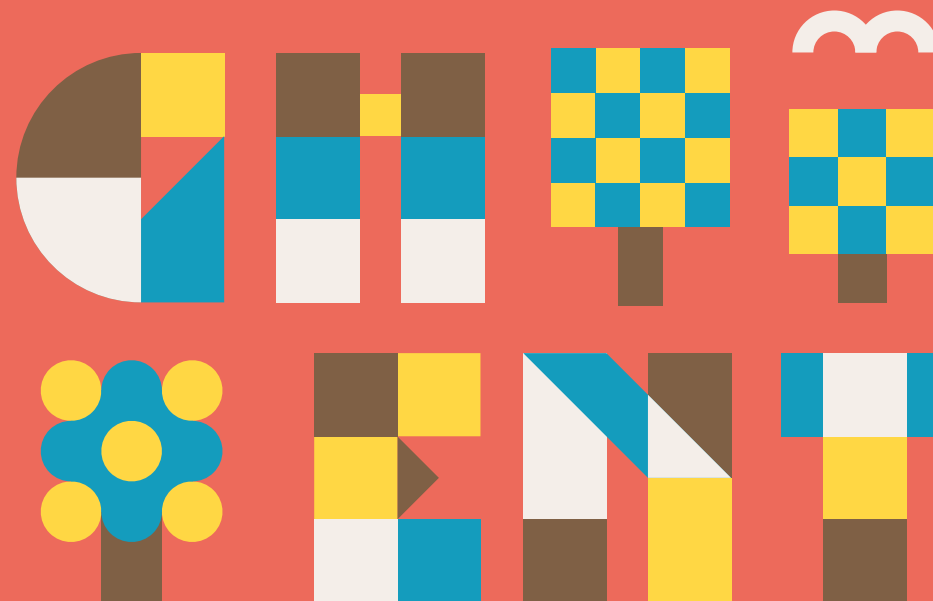
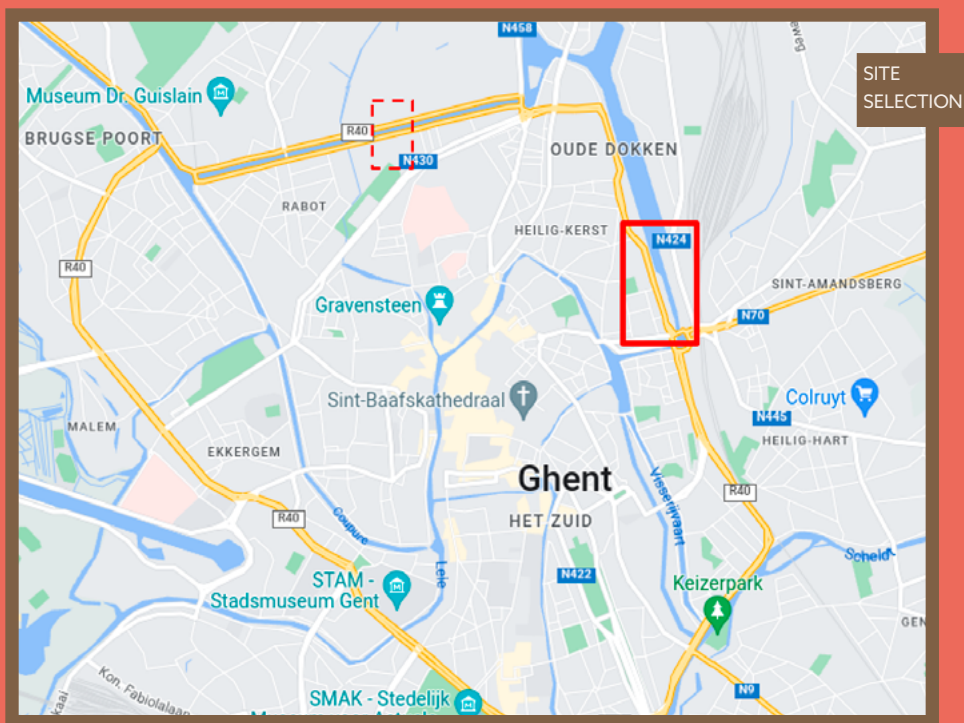


Pre mesto Košice sme sa inšpirovali aktivitami CollectiveUP na konferenciách Build Peace a využili svet 4x4, ktorý predstavuje 4x4 reálne priestory od mesta. Úlohou mládeže bolo ďalej vytvárať priestory a do hry zabudovať svoje nápady pre mesto inšpirované NEB. Výsledkom košického podujatia bol jeden vyspelý svet, spoluvytvorený každým mládežníckym účastníkom.

Východiskový svet 4x4 pre Košice nájdete aj na stránke vzdelávacích zdrojov [Minecraft Education](#).

Svet 4x4 odoslal Scott Jost na stránku zdrojov Minecraft Education. Takto vytvorený konečný svet je 3D prezentáciou myšlienok mladých ľudí pre mestskú časť Sever - oblasť okolo rieky Hornád.

## 3.2 Svety v Gente



Pre mesto Gent a po našich prvých skúsenostiach v Košiciach sme sa rozhodli nepracovať s generickou mapou 4x4, ale namiesto toho znovu vytvoriť východiskový svet mesta, ktorý vyzeral podobne ako fyzický priestor. Použili sme 1 blok Minecraft Education na 1 meter štvorcový a znovu sme vytvorili 2 fyzické priestory z mesta Gent ako východiskové svety: Gent dampoort a „stratený most“.

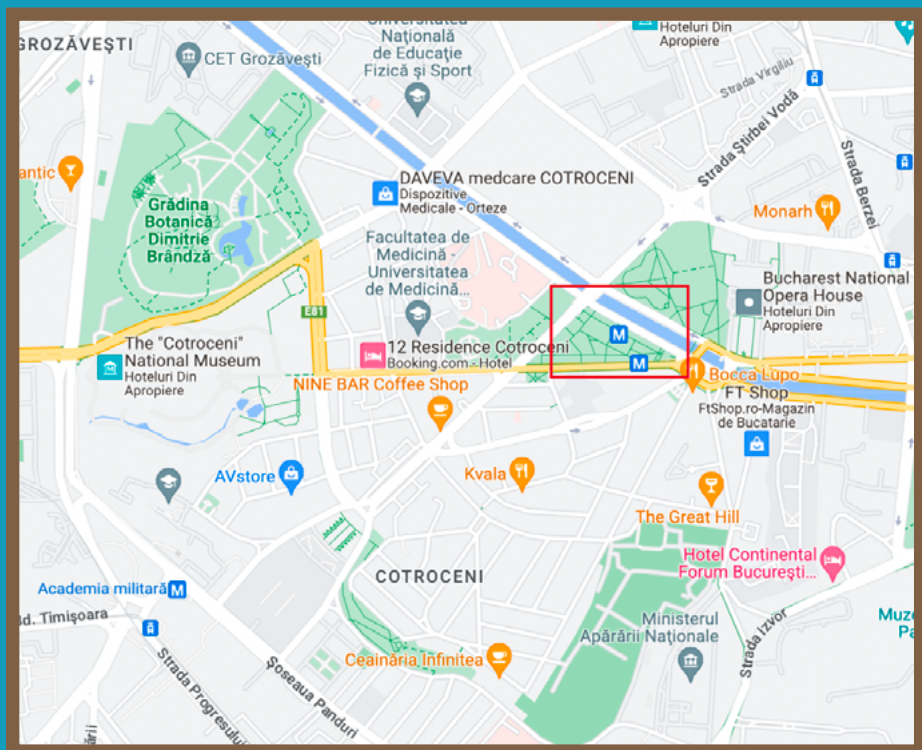
300 metrov dlhé štartovacie svety vytvorili Frederick Ducatelle (CollectiveUP) a Delphine Ducatelle Carrillo (Keerpunt School).

Mladí ľudia spolupracovali s začínajúcimi svetmi, aby pretavili svoje nápady do praxe a vytvorili pokročilejšie modely pre tieto mestské priestory. Máme zbierku 14 nápadov a pokročilých svetov pre priestory v Gente.

Tieto posledné svety sú 3D reprezentáciou nápadov mladých ľudí pre [Gent dampoort](#) a stratený most, oba pri mestskej rieke.

## 3.3

# Svety v meste Bukurešť



Pre Bukurešť sme sa rozhodli znovu vytvoriť východiskový svet pre mesto, ktorý vyzeral podobne ako fyzický priestor. Použili sme 1 blok Minecraft Education na 1 meter štvorcový a znovu sme vytvorili fyzické priestory z mesta Bukurešť ako východiskový svet. Mladí ľudia spolupracovali so začínajúcim svetom, aby pretavili svoje nápady do praxe a vytvorili pokročilejšie modely pre tento mestský priestor.

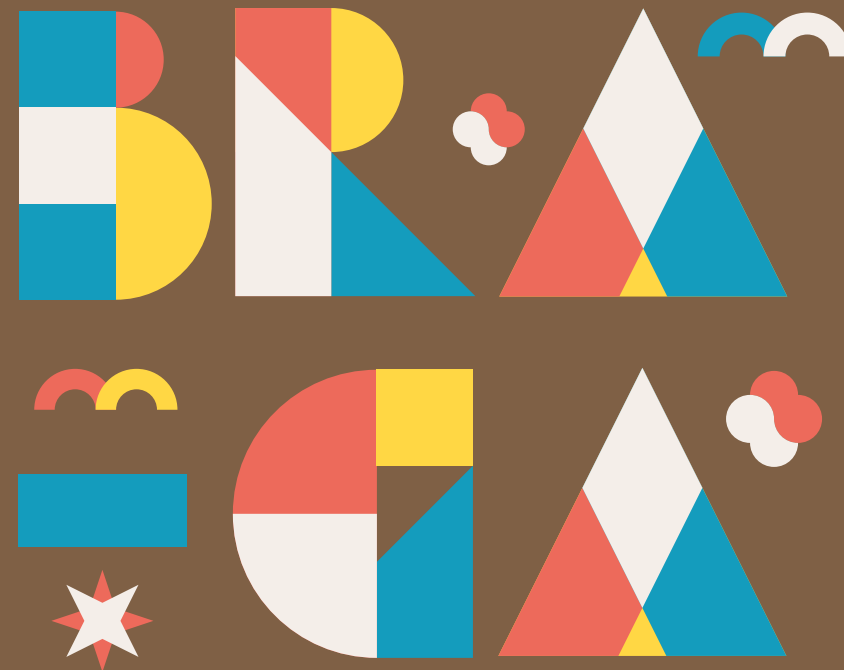
Máme jeden všeobecný štartovací svet pre zvolený priestor v Bukurešti. Tento 300 metrov dlhý svet vytvorili [Frederick Ducatelle \(CollectiveUP\)](#) a [Delphine Ducatelle Carrillo \(Keerpunt School\)](#)

V dôsledku podujatia a workshopových aktivít sme vyzbierali nápady a [8 finálnych svetov vytvorených mladými na podujatí.](#)

Tieto posledné svety sú 3D reprezentáciou predstáv mladých ľudí o regióne Cotroceni v Bukurešti, v blízkosti rieky Dâmbovița.

## 3.4

# Svety v meste Braga

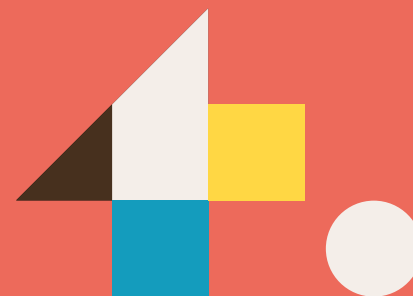


Pre Bragu sme sa rozhodli znovu vytvoriť východiskový svet pre mesto, ktorý vyzeral podobne ako fyzický priestor. Použili sme 1 blok Minecraft Education na 1 meter štvorcový a znovu sme vytvorili fyzické priestory z mesta Braga ako východiskové svety. Plocha dlhá 2800 m bola rozdelená na osem menších priestorov po 350 m do Minecraft Education. Bolo vytvorených 8 počiatkových svetov, menších ako v predchádzajúcich vydaniach a lepšie zvládnuteľných pre spoločné navrhovanie v skupinách.

Tieto 350 m dlhé svety pre 8 oblastí mesta Braga vytvorili Maria Alves (ktorá bola účastníčkou Design Think Your City v Košiciach a Bukurešti) a David Oliveira a na podujatí a workshopoch vytvorili mladí ľudia [8 pokročilých záverečných svetov](#).

Tieto svety sú 3D reprezentáciou nápadov mladých ľudí pre túto oblasť rieky Este v Brage.

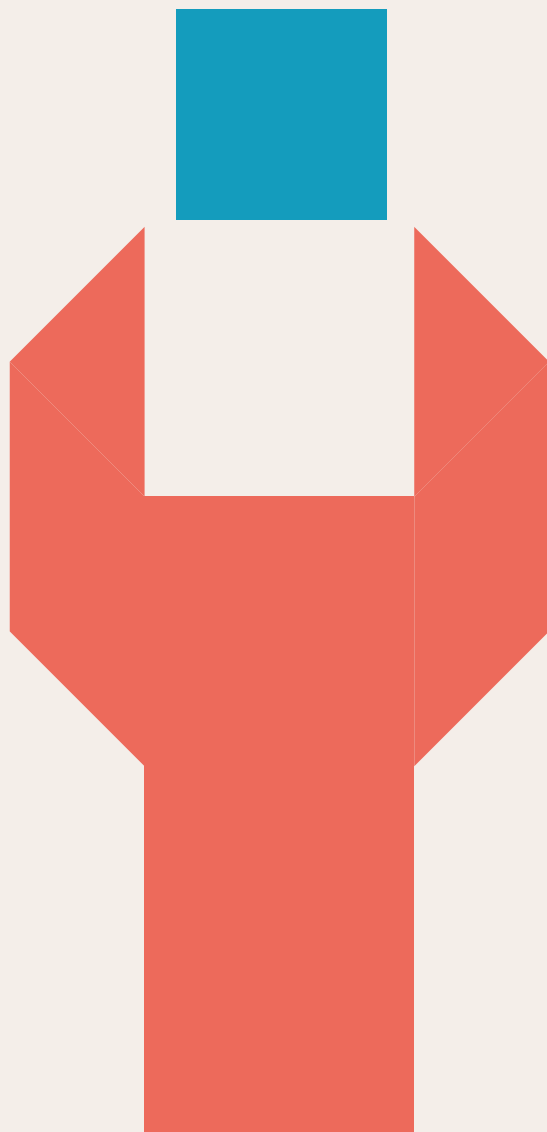




# INKLUZÍVNA TECHNICKÁ PRÍRUČKA



## 4.1 Úvod



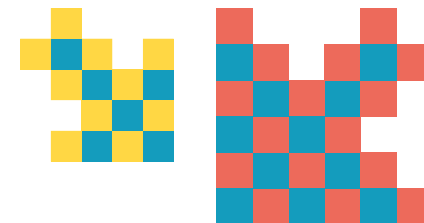
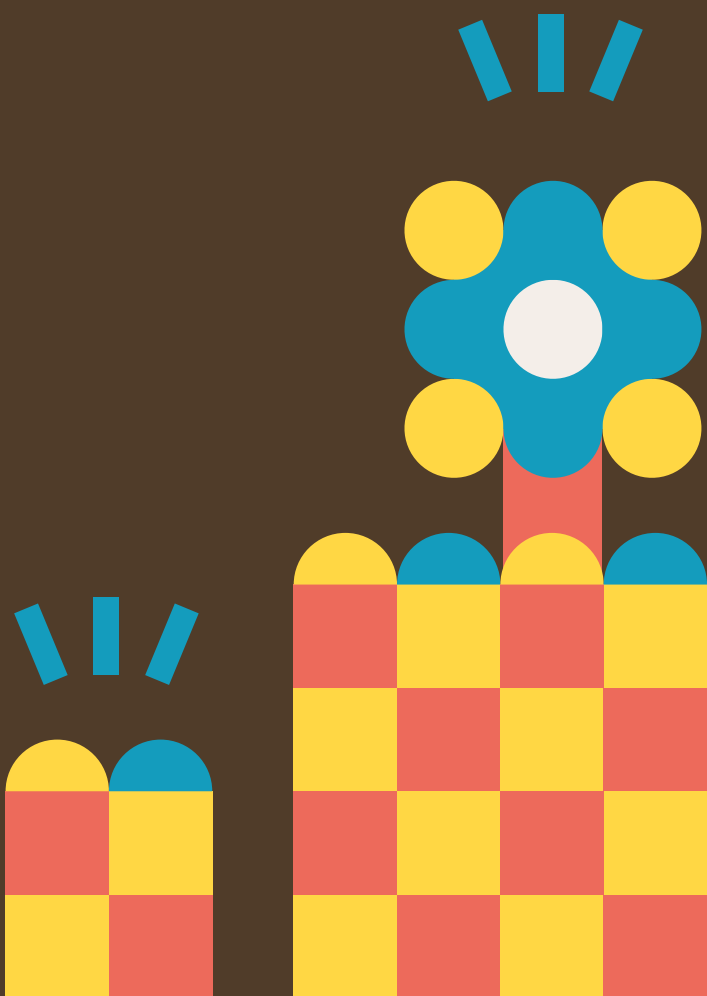
Ako sme už spomínali, projekt [Youth 4 Bauhaus](#) podporuje budovanie kapacít organizácií v oblasti využívania inovatívnych prístupov na posilnenie pozície mladých ľudí a ich zapojenie do spoločného vytvárania verejných priestorov udržateľným, ekologickejším a inkluzívnejším spôsobom. Využívajú sa pritom demokratické a participatívne procesy a všetky aktivity sa realizujú v duchu zásad Nového európskeho Bauhausu (krása, udržateľnosť a inkluzivnosť).

Táto príručka je súčasťou súboru nástrojov, ktoré sa dajú použiť na tvorbu 3D modelov udržateľných verejných priestranstiev. Príručka prináša podrobný návod na inštaláciu Minecraft Education, doplnený o opis hlavných funkcií tejto hry, ktoré umožňujú vytváranie a budovanie virtuálnych svetov. Súčasťou príručky je aj rad ďalších zdrojov, ktoré možno použiť na vzdelávania založené na Minecraft Education.

Minecraft Education je vzdelávacia platforma založená na hrách, ktorá podporuje kreativitu a inkluzívne vzdelávanie hravou formou. Je to inovatívny nástroj na zapojenie mládeže do procesu spoločného formovania miest. Vďaka kombinácii intuitívneho a používateľsky nenáročného rozhrania a možnosti vytvárať virtuálny svet je hra užitočným nástrojom pre pedagógov aj pre predstaviteľov miest. Minecraft Education študentom umožňuje navrhovať a budovať virtuálne podoby svojich štvrtí, miest či zaujímavých miest, čo im môže pomôcť spoznávať problematiku urbanistického plánovania, architektúry či ďalších súvisiacich oblastí. Navyše, hra sa osvedčila ako nástroj zvyšovania angažovanosti obyvateľov miest, ktorý umožňuje úradníkom a miestnym komunitám spolupracovať na dizajnovaní a budovaní virtuálnych verzí stavieb či úprav verejných priestranstiev. Takýto prístup je skvelým prostriedkom na získavanie podnetov od obyvateľov a zainteresovaných aktérov, čo podporuje transparentnosť a inkluzivnosť rozhodovacích procesov. Minecraft Education má potenciál aktívnejšie zapojiť mládež do procesu formovania zastavaného prostredia v mestách, kde žijú.

## 4.2

# ○ Minecraft Education

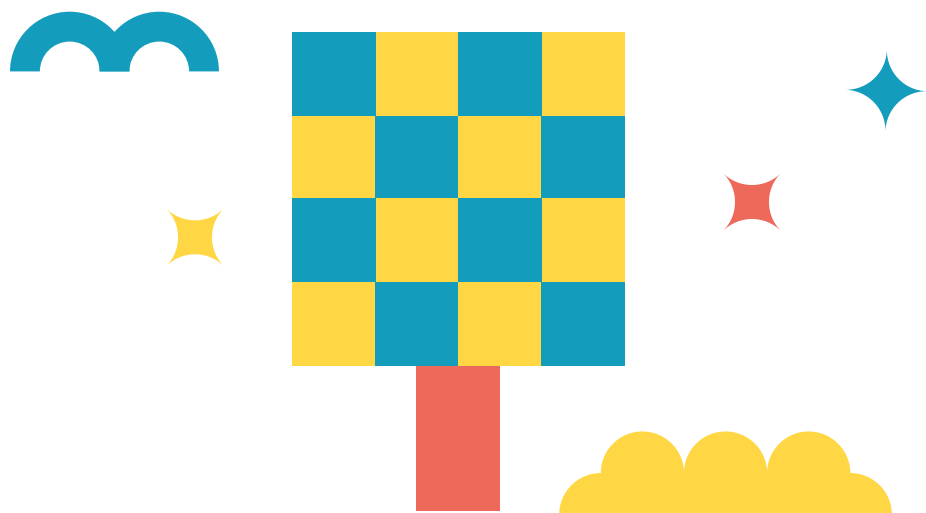


Populárna počítačová hra Minecraft bola uvedená na trh v roku 2011. Je to sandboxová hra, čo znamená, že hráčom ponúka pohlcujúci pôžitok z hry podnecujúcej ich predstavivosť. Minecraft ponúka takmer neobmedzené možnosti vytvárania vlastných svetov, v ktorých sa všetko odvíja od kreativity hráčov. Minecraft Education Edition je verzia špeciálne navrhnutá na používanie vo vzdelávacích inštitúciách, ktorá je oproti štandardnej verzii hry obohatená o funkcie a nástroje uľahčujúce jej používanie v školskom prostredí.

### Medzi kľúčové funkcie verzie Minecraft Education patria:

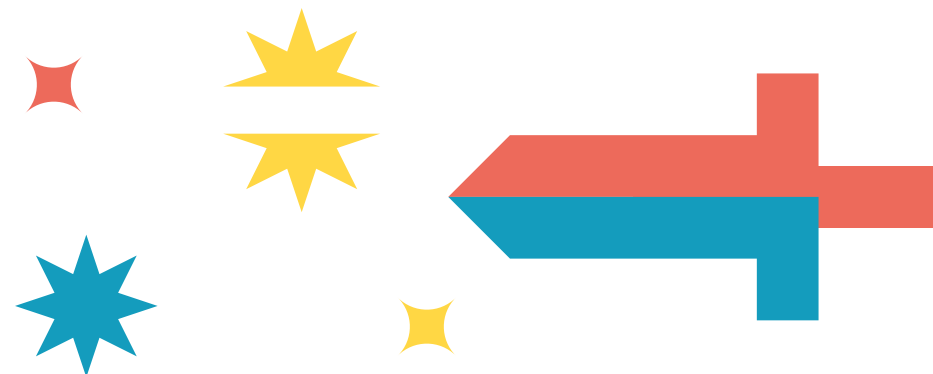
- tutoriály a zdroje, ktoré študentom pomáhajú osvojiť si nové zručnosti a koncepty;
- prístup ku knižnici učebných plánov lekcií a aktivít vytvorených učiteľmi;
- nástroje na spoluprácu umožňujúcich spoluprácu študentov na rôznych projektoch a úlohách;
- nástroje na zapojenie celej triedy, ktoré učiteľom umožňujú monitorovať a kontrolovať aktivity študentov v rámci hry;
- prístup k nástrojom uľahčujúcim používanie kódovania na vytváranie a ovládanie prvkov v hre.

Verzia Minecraft Education je dostupná pre Windows, Mac, iPad a Xbox. Podmienkou je mať konto Office 365 Education alebo konto Microsoft. Hra sa môže používať v rámci rôznych predmetov a je určená pre rôzne vekové skupiny, od žiakov základných škôl až po vysoké školy, na podporu výučby predmetov v oblasti vedy, technológií, inžinierstva, umenia a matematiky (STEAM), ale aj spoločenských vied, histórie či jazykov.



**Minecraft Education sa využíva na zapájanie študentov a zintenzívňovanie ich vzdelávacieho zážitku. Hra ponúka nasledujúce prínosy:**

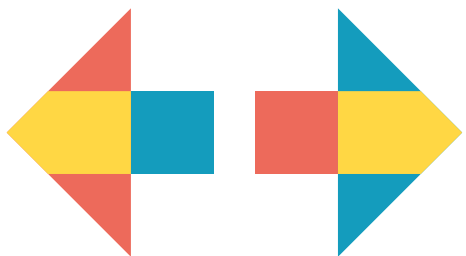
- **Praktická skúsenosť:** hra prináša jedinečný a interaktívny spôsob učenia sa, ktorý študentom umožňuje aktívne sa vnárať do učebnej látky a aplikovať svoje vedomosti v praxi.
- **Spolupráca:** hra študentom umožňuje spolupracovať vo virtuálnom prostredí, čím podporuje tímovú prácu, komunikačné zručnosti a schopnosť riešiť problémy.



- **Tvorivosť a predstavivosť:** hra vedie študentov k využívaniu vlastnej kreativity a predstavivosti pri budovaní, skúmaní a tvorbe virtuálneho sveta.
- **Vzdelávanie v oblasti STEM:** Minecraft prináša široké možnosti, ako sa zábavnou a pútavou formou oboznamovať s vedou, technológiami, inžinierstvom a matematikou.
- **Prístupnosť:** hra je dostupná na rôznych platformách, vďaka čomu je vhodná pre žiakov s rôznymi úrovňami schopností a z rozličného prostredia.
- **Gamifikácia učenia:** hra ponúka príležitosť na gamifikáciu vzdelávania, vďaka čomu je štúdium pre študentov zábavnejšie a motivujúcejšie.
- **Riadenie aktivít v triede a ich adaptabilita:** hra ponúka rôzne nástroje na riadenie aktivít a procesov v triede aj na ich prispôsobovanie pre študentov s rôznymi vzdelávacími potrebami.
- **Prístup k zdrojom:** hra obsahuje knižnicu plánov lekcií, návodov a zdrojov, ktoré môžu učitelia využiť na to, aby Minecraft začlenili do svojich kurikúl.

**Minecraft Education sa dá použiť rôznymi spôsobmi a v rôznych vzdelávacích kontextoch. Je to všestranný a efektívny nástroj na zlepšovanie zážitku z učenia sa, ktorý dokáže urobiť vzdelávanie pútavejším a atraktívnejším.**

- V školskom prostredí sa Minecraft Education môže použiť ako nástroj podporujúci proces učenia sa a vyučovania v rámci rôznych predmetov, napríklad urbanistického rozvoja, architektúry, histórie, geografie, kódovania alebo informatiky.
- V mimoškolských aktivitách a záujmových krúžkoch možno Minecraft Education využiť na zapájanie študentov do tvorivých aktivít a na podporu tímovej práce.
- V knižniciach a komunitných centrách možno Minecraft Education využívať ako nástroj neformálneho vzdelávania a na podporu zapojenia a angažovanosti komúnít.
- V múzeách a kultúrnych inštitúciách možno Minecraft Education využiť na vytváranie virtuálnych replík historických miest a pamiatok, ktoré môžu slúžiť ako vzdelávacie zdroje pre študentov a návštevníkov spomínaných inštitúcií.



## ■ 4.2.1

# Minecraft Education ako nástroj participácie mladých



Medzi mladými je Minecraft nesmierne obľúbený, preto je efektívnym nástrojom na zapájanie mládeže do rôznych aktivít a projektov. Ako sa ukázalo, je to zábavný interaktívny spôsob, ako sa mladí ľudia môžu učiť a zároveň participovať na kolektívnych online aktivitách.

Verzia Minecraft Education ide ešte ďalej, pretože mladým ponúka priestor na kreatívne sebvýjadrenie. Hráči môžu v hre stavať a navrhovať čokoľvek od jednoduchých stavieb až po zložité svety - vlastne čokoľvek, čo si dokážu predstaviť. Táto sloboda prejavu im umožňuje cítiť sa sebaistejšie a prevziať zodpovednosť za projekty, na ktorých pracujú. Dáva im príležitosť vyjadriť svoje myšlienky a nápady v bezpečnom prostredí. Je to zároveň nástroj, ktorý podporuje tímovú prácu, spoluprácu a sociálne zručnosti. Hráči môžu spolupracovať pri vytváraní svetov aj pri riešení problémov, čím sa zároveň podporuje komunikácia. Tento typ interakcie je obzvlášť dôležitý pre mladých, ktorí možno nemajú príležitosť zúčastňovať sa skupinových aktivít v iných oblastiach svojho života. Minecraft tak môže slúžiť ako platforma, kde si mladí osvojujú zručnosti potrebné pre tímovú prácu a riešenie konfliktov.

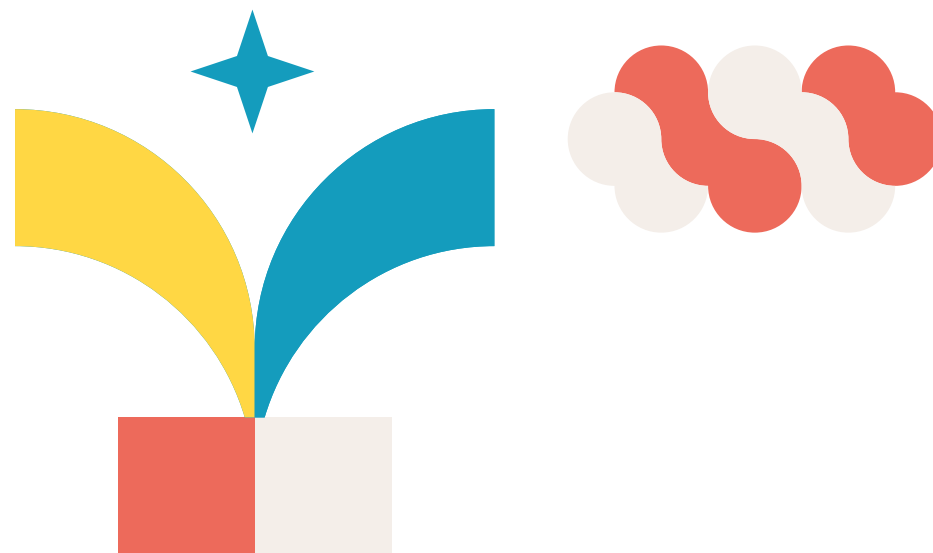
Tento praktický prístup k učeniu môže byť obzvlášť atraktívny pre tých, ktorí majú problém s tradičnými vyučovacími postupmi a prostredím. Dôležité je, že verziu Minecraft Education je možné využiť ako platformu pre zvyšovanie angažovanosti a aktivizmu mladých. Hra môže slúžiť na vytváranie projektov zvyšujúcich verejné povedomie o dôležitých otázkach, ako je napríklad ochrana životného prostredia alebo ľudské práva. Tento typ účasti podporuje mladých ľudí v tom, aby sa stali aktívnejšími a informovanými občanmi, ktorí dokážu pozitívne vplývať na komunity, kde žijú.

Minecraft Education ponúka možnosť tvorivého sebvýjadrenia, tímovej práce, získavania nových zručností alebo aktivizmu, a tým poskytuje mladým ľuďom platformu, vďaka ktorej môžu cítiť väčšiu istotu, že dokážu meniť svet k lepšiemu. Minecraft Education tak môže prispieť k tomu, aby sme vychovali novú generáciu aktívnych a informovaných občanov.

### Nižšie uvádzame zopár praktických nápadov, ako sa dá Minecraft Education využiť na zvýšenie participácie mladých:

- 1. Urbanistické plánovanie:** Mladí ľudia môžu pomocou Minecraftu spoločne navrhovať a budovať virtuálny model udržateľného mesta. Môžu sa tak učiť o urbanistickom plánovaní, ochrane životného prostredia a o zapájaní komunity, a zároveň sa pri tom zabaviť.
- 2. História a sociálne vedy:** Minecraft umožňuje mladým ľuďom skúmať a simulovať historické udalosti a miesta, napríklad staroveké civilizácie alebo historické pamiatky. Môžu sa tak zábavným a interaktívnym spôsobom učiť o tom, čo sa dialo v minulosti.
- 3. Jazyky:** Minecraft možno použiť na vytváranie interaktívnych príbehov a rolových hier, čo mladým ľuďom umožňuje precvičiť si jazykové zručnosti (písanie, rozprávanie príbehov) a zároveň byť kreatívni.
- 4. Veda a technika:** Minecraft sa dá použiť na to, aby sa mladí ľudia zoznámili s rôznymi vedeckými a technologickými koncepciami, ako sú napríklad obnoviteľné zdroje energie, elektrická energia či kódovanie. Zároveň môžu svoje vedomosti uplatniť vo virtuálnom prostredí, kde vidia okamžité výsledky svojej činnosti.

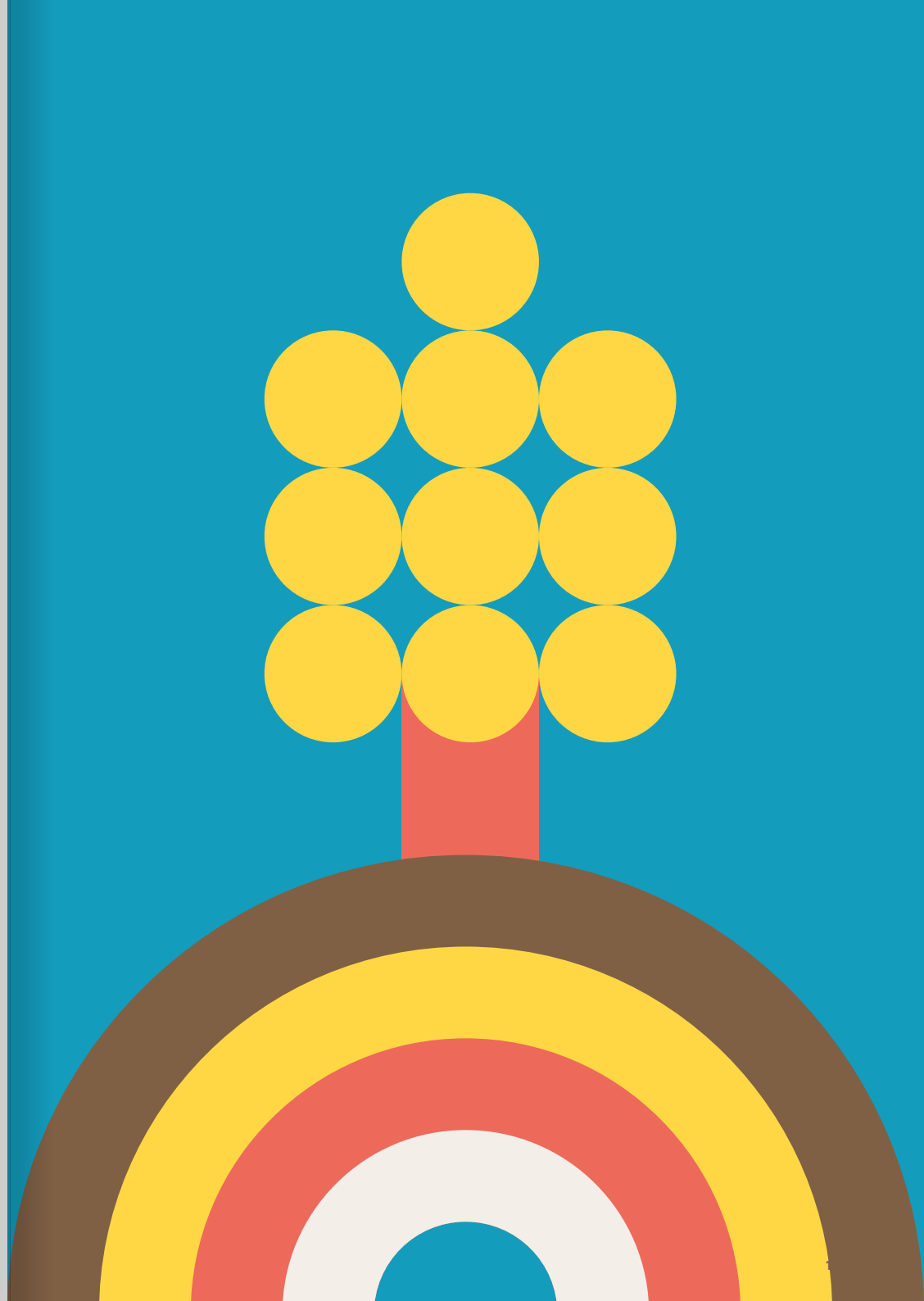
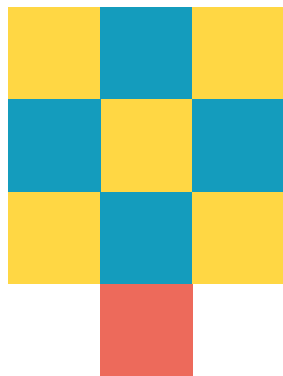
- 5. Umenie a kreativita:** Minecraft možno použiť na vytváranie virtuálnych 3D sôch, nástenných malieb a ďalších foriem digitálneho umenia, či dokonca na tvorbu hudby a animácií.
- 6. Občianstvo a angažovanosť v komunite:** Minecraft možno použiť na vytvorenie virtuálnych modelov komunity, ktoré môžu mladí ľudia následne použiť na identifikáciu problémov a navrhovanie riešení, simuláciu scenárov alebo plánovanie podujatí.
- 7. Podnikanie:** Minecraft sa dá použiť aj na to, aby sa mladí naučili niečo o ekonomike, financiách a podnikaní. Hráči si môžu vytvárať virtuálne podniky a riadiť ich, využívajúc zdroje v rámci hry.
- 8. Kariérne zručnosti:** Minecraft možno použiť aj na to, aby sa mladí ľudia oboznámili s profesiami v rôznych oblastiach, ako je napríklad architektúra, inžinierstvo či informatika. Pomocou hry sa môžu dozvedieť viac o zručnostiach a vedomostiach, ktoré sú pre tieto povolania nevyhnutné, a môžu preskúmať rôzne pracovné príležitosti.



## Hra Minecraft sa využíva na zapojenie mládeže v rôznych častiach sveta. Vybrali sme niekoľko príkladov:

- [Museum of London](#) využilo Minecraft v roku 2016 pri príležitosti osláv 350. výročia veľkého požiaru z roku 1666. Múzeum poverilo tím Minecraft odborníkov, aby pre nich pripravili virtuálnu repliku mesta Londýn z dôb pred veľkým londýnskym požiarom. <sup>(83)</sup>
- [Iniciatíva Block by Block](#) <sup>(81)</sup> je výsledkom spolupráce medzi spoločnosťami Mojang, Microsoft a UN-Habitat. Jej cieľom je umožniť komunitám pretvoriť zanedbané mestské priestory na živé miesta. [Prvý experiment sa uskutočnil v kenskom meste Nairobi](#) <sup>(84)</sup> v roku 2012 a zaoberal sa riešením otázky neudržateľnosti a konfliktu záujmov medzi rôznymi zainteresovanými stranami. Minecraft sa v rámci tohto projektu používa ako nástroj na vizualizáciu a podporu spolupráce, najmä s mladými ľuďmi.
- Iniciatíva Ecocraft, ktorú posporili nadácia EduGIS Foundation a UN-Environment, využíva Minecraft na experimentovanie s plánovaním napr. v oblasti energetiky, odpadového hospodárstva alebo dopravy. Súčasťou iniciatívy bol aj [víkendový workshop](#) <sup>(85)</sup>, v rámci ktorého sa na štadióne Amsterdam Arena zišlo 500 mladých účastníkov.

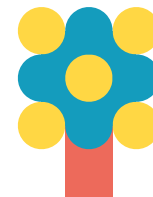
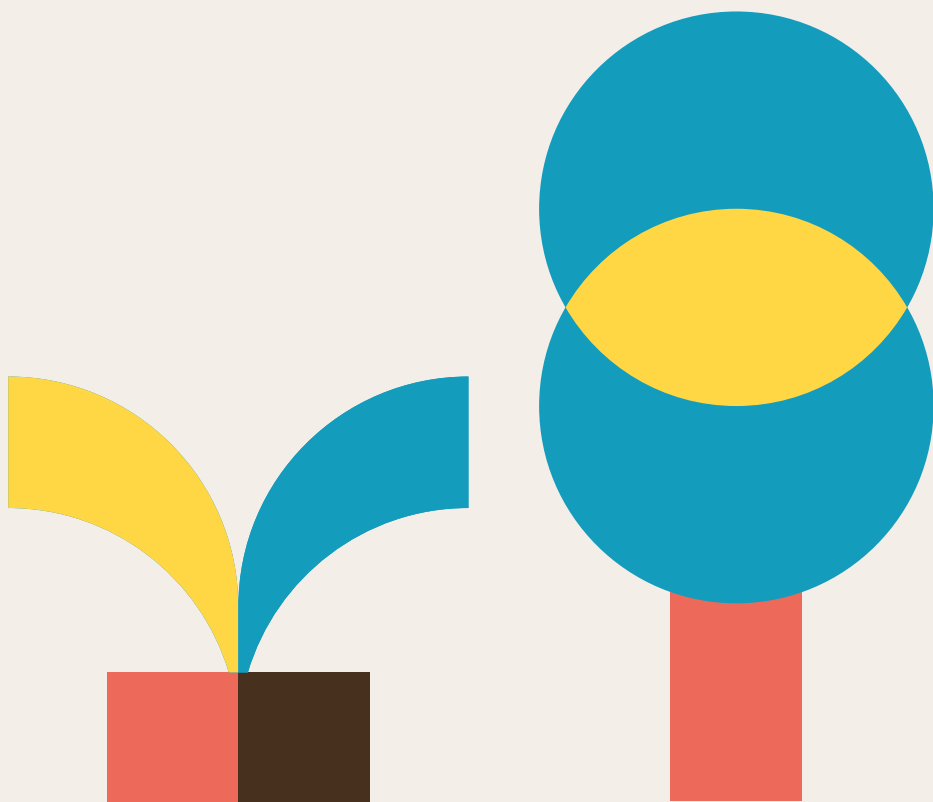
Uviedli sme len zopár príkladov, no Minecraft sa ako nástroj na zvyšovanie participácie mládeže na plánovaní a rozvoji komunity a na vzdelávacie účely využíva v mnohých krajinách a mestách.





## ■ 4.2.2

# Minecraft Education ako nástroj pre urbanistické projekty využívajúce spoluprotvorbu



Minecraft Education Edition môže byť účinným nástrojom využiteľným v rámci projektov tvorby mestského prostredia, pretože ponúka zábavný, interaktívny a ambiciózny spôsob zapájania občanov do plánovania a rozvoja ich vlastných miest a komunít. Minecraft Education by sa mohol používať na spoluvytváranie mesta z nasledujúcich dôvodov:

- 1. Vizualizácia a plánovanie:** Minecraft umožňuje občanom vizualizovať a plánovať rozvoj svojich komunít vo virtuálnom prostredí. Možno ho použiť na vytvorenie modelov budov, ulíc, parkov a iných verejných priestranstiev, čo môže byť obzvlášť užitočné pre potreby zapájania občanov do plánovacích a rozvojových procesov, pretože im to umožňuje vidieť potenciálny dopad rôznych návrhov.
- 2. Spolupráca a angažovanosť:** Minecraft umožňuje občanom spolupracovať na rôznych projektoch a úlohách, čím podporuje ich spoluprácu, komunikáciu a získavanie zručnosti v oblasti riešenia problémov. To môže byť obzvlášť prospešné pre ich zapájanie do procesu spoluprotvorby miest, pretože im to umožňuje zdieľať nápady, poskytovať a prijímať spätnú väzbu a komunikovať o svojich obavách nanajvyšš interaktívnym spôsobom.
- 3. Dostupnosť:** Minecraft Education je dostupný na rôznych platformách, vďaka čomu je prístupný pre občanov všetkých vekových kategórií a ľudí z rôznych prostredí. To môže byť prínosom pre projekty zahŕňajúce proces spoluprotvorby, pretože to umožňuje zapojenie ľudí z rôznych komunít bez ohľadu na to, kde sa nachádzajú, alebo na ich technologické zručnosti.

4. **Posilnenie pozície občanov:** Minecraft Education Edition umožňuje občanom prevziať zodpovednosť za proces spoluprotvorby, čím im dáva autonómiu a kontrolu nad virtuálnym prostredím. To môže byť obzvlášť prínosné pre projekty spoluvytvárania miest, pretože to občanom umožňuje cítiť sa byť súčasťou rozvoja svojich komúnít.
5. **Kreativita a inovácie:** Vzdelávanie v Minecrafte môže občanom pomôcť myslieť kreatívne a prichádzať s inovatívnymi riešeniami problémov mesta. Zároveň im dáva možnosť preskúmať rôzne možnosti a otestovať ich vo virtuálnom prostredí.
6. **Relevantnosť pre digitálnu éru:** Minecraft Education Edition je hra populárna medzi ľuďmi rôznych vekových kategórií. Je to digitálny nástroj, ktorý je relevantný pre ich záujmy a každodenný život, čo zvyšuje pravdepodobnosť, že ho občania budú používať.
7. **Nákladová efektívnosť:** V porovnaní s inými metódami spoluprotvorby je Minecraft Education Edition nákladovo efektívny nástroj. Možno ho napríklad použiť na vytváranie virtuálnych modelov mesta bez toho, aby bolo potrebné investovať do fyzických materiálov a zdrojov.
8. **Zhromažďovanie a analýza údajov:** Minecraft Education Edition možno použiť aj na zber údajov a ich analýzu, ktorá je dôležitá pre rozhodovanie a budúce plánovanie v meste.

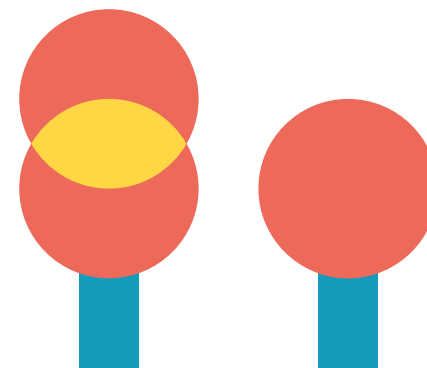
**Minecraft sa používa na urbanistické plánovanie na mnohých rôznych miestach po celom svete. Tu je niekoľko príkladov:**

- **V Spojených štátoch** mesto Boston použilo Minecraft na vytvorenie virtuálnej repliky mesta ako súčasť svojho plánu Imagine Boston 2030. Virtuálne mesto bolo použité na zhromažďovanie informácií od obyvateľov

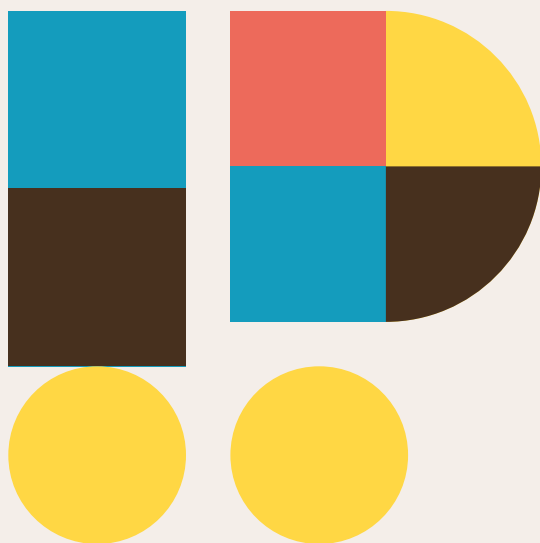
a zainteresovaných strán o navrhovanej výstavbe a verejných priestoroch a na podporu transparentnosti a inkluzívnosti v rozhodovacom procese.

- **V Austrálii** mesto Melbourne použilo Minecraft na vytvorenie virtuálnej repliky mesta ako súčasť svojho plánu Future Melbourne. Virtuálne mesto bolo použité na zhromažďovanie informácií od obyvateľov a zainteresovaných strán o navrhovanej výstavbe a verejných priestoroch a na podporu transparentnosti a inkluzívnosti v rozhodovacom procese.
- **V Holandsku** mesto Utrecht použilo Minecraft na vytvorenie virtuálnej repliky mesta ako súčasť svojho plánu Smart City Utrecht. Virtuálne mesto bolo použité na zhromažďovanie informácií od obyvateľov a zainteresovaných strán o navrhovanej výstavbe a verejných priestoroch a na podporu transparentnosti a inkluzívnosti v rozhodovacom procese.

Ako vidíte, Minecraft už v súčasnosti používajú mnohé mestá, obce a regióny ako nástroj na plánovanie rozvoja a zapájanie komúnít, vrátane použitia v školách a vzdelávacích inštitúciách, kde je nástrojom vzdelávania študentov v oblasti urbanistického plánovania a iných súvisiacich predmetov (ako to uvádzame vyššie). [Pozrite si naše video Youth 4 Bauhaus o Minecraft Education tu.](#)

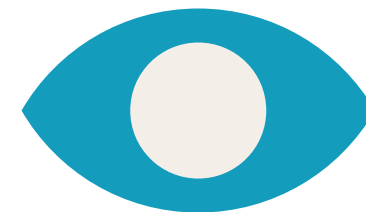
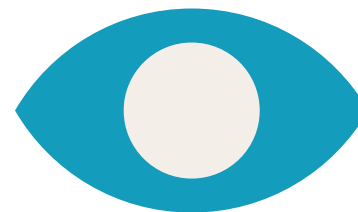


## 4.3 Práca s Minecraft Education



### Čo je dôležité vedieť skôr, než začnete:

- Na používanie verzie Minecraftu Education musíte mať aktívne vzdelávacie konto Office 365.
- Licencie pre Minecraft Education si môže zakúpiť akákoľvek organizácia, vrátane oprávnených akademických inštitúcií, iných organizácií (ako sú napríklad tábory, kluby a domáce školy) a dokonca aj jednotlivci. Ak ste učiteľ, musíte mať prístup k špeciálnej licencií, ktorá vám umožní používať edíciu Minecraft pre vzdelávanie. Správny typ licencie si môžete vybrať a kúpiť na webovej lokalite [Minecraft Education](#).<sup>(86)</sup>
- Minecraft Education nie je kompatibilný s inými verziami Minecraftu, ako sú Java, Bedrock, a pod.



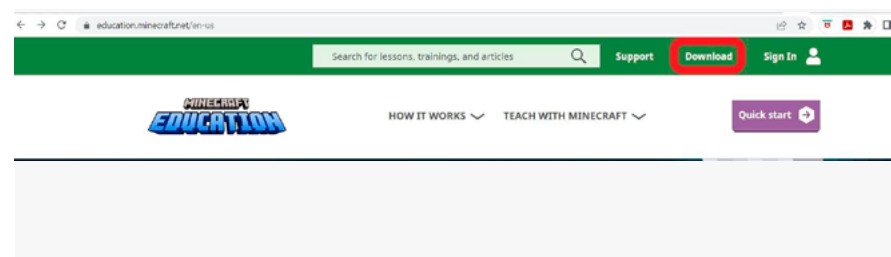
## 4.3.1

# Začíname: inštalácia Minecraft Education Edition

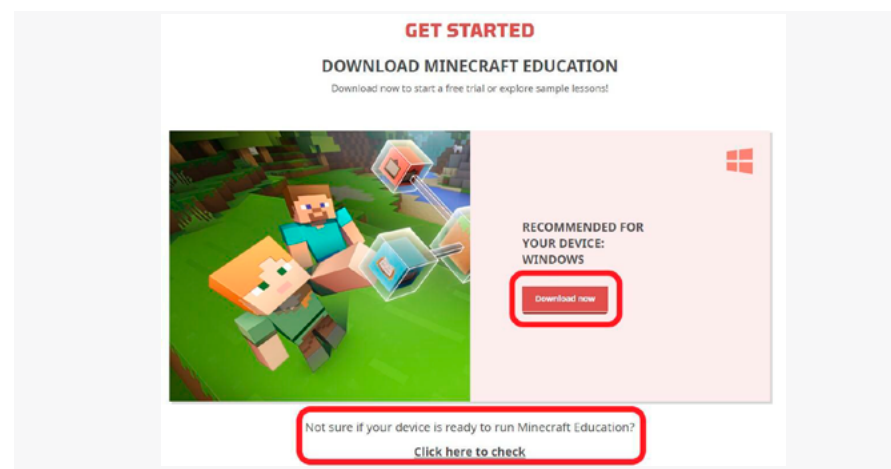


Inštalácia Minecraft Education na počítači s operačným systémom Windows alebo na Mac-u je jednoduchá. Nižšie nájdete návod, ako na to:

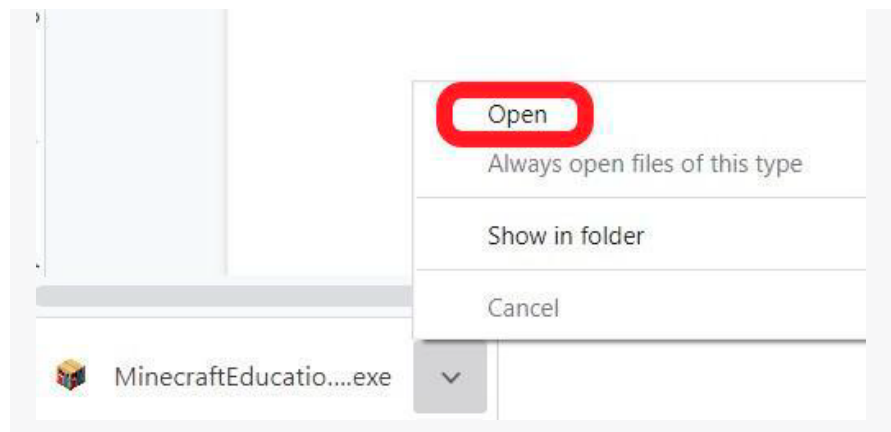
1. Navštívte oficiálnu stránku licencie Minecraft: Education Edition website <https://education.minecraft.net/> a kliknite na ikonku "Download" (Stiahnuť).



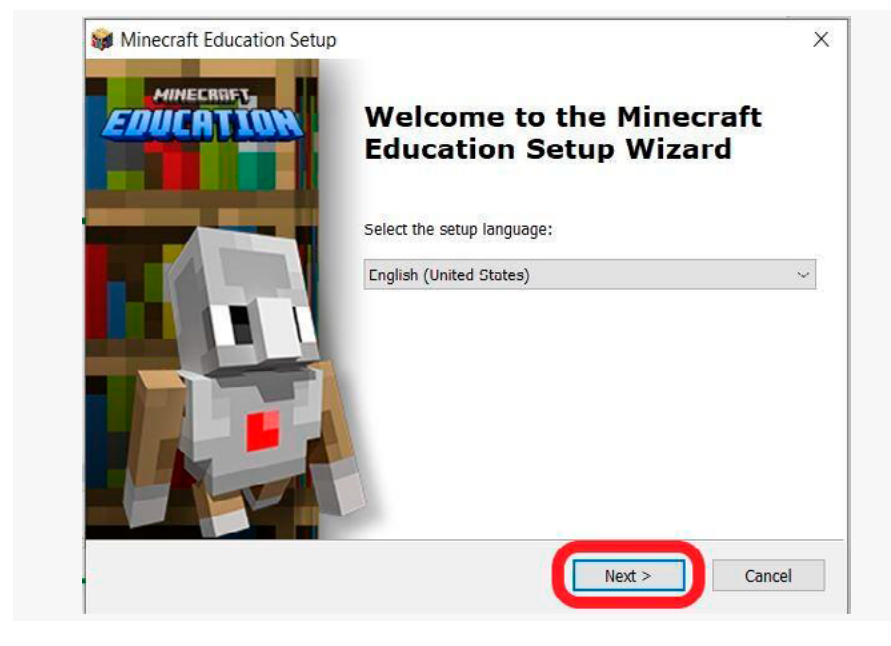
2. Kliknite na ikonku „Download for Windows“ (stiahnuť verziu pre Windows) alebo „Download for Mac“ (stiahnuť verziu pre Mac) podľa typu OS, ktorý používate.



3. Po dokončení stahovania **otvorte inštalačný súbor**.



4. Podľa pokynov nainštalujte Minecraft Education.



5. Po dokončení inštalácie otvorte hru a **prihláste sa** pomocou konta Microsoft alebo Office 365 Education.



6. Po prihlásení vás systém vyzve, aby ste zadali kód, ktorý vám poskytne vaša škola alebo učiteľ/učiteľka. Ak chcete túto možnosť deaktivovať, kontaktujte administrátora svojho konta.

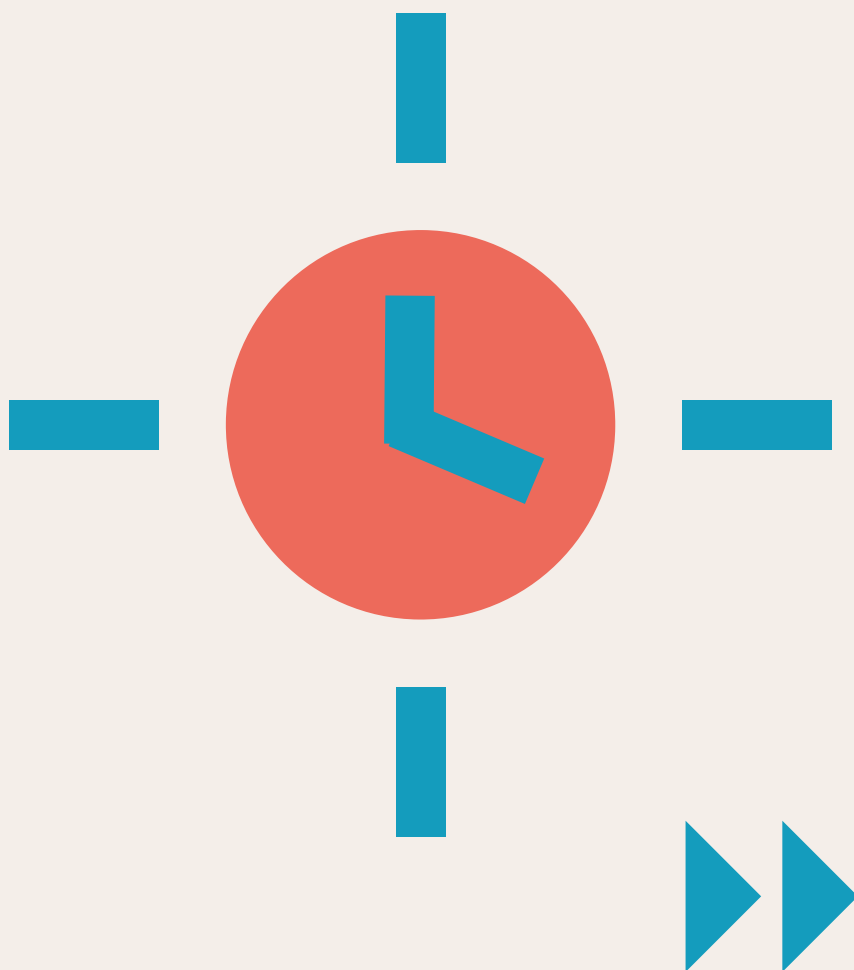
7. Po zadaní kódu získate prístup ku všetkým funkciám Minecraft Education.

8. Hotovo! Ste pripravení začať vytvárať a objavovať svet Minecraft Education so svojimi spolužiakmi alebo študentmi!



## 4.3.2

### Zopár informácií o hre



- Po prihlásení sa dostanete do hlavnej ponuky, kde si môžete zvoliť, či chcete vytvoriť nový alebo sa pripojiť k existujúcemu svetu. Vyberte si možnosť „**Play**“ (*Hrať*).
- Vytvorte si nový svet alebo sa pripojte k existujúcemu svetu. Prípona súborov pre verziu Minecraft Education je .mcworld. Tento formát umožňuje zabalenie všetkých prvkov Minecraft sveta, ako je terén, bloky, objekty a ďalšie, do jedného súboru, ktorý možno ľahko zdieľať a importovať do hry. Po importovaní súboru .mcworld do verzie Minecraft Education je ho možné otvoriť a preskúmať ako nový svet Minecraft.
- Ak chcete prispôbiť nastavenia sveta, kliknite na ikonku „**World Options**“ (*Možnosti sveta*) v pravom hornom rohu.
- Ak chcete pridať alebo odstrániť hráčov, kliknite na ikonku „**Players**“ (*Hráči*) v pravom hornom rohu.
- Ak chcete získať prístup k tutoriálom a zdrojom, kliknite na ikonku „**Education**“ (*Vzdelávanie*) v pravom hornom rohu.
- Na budovanie, vytváranie a skúmanie svojho sveta môžete použiť rôzne nástroje a bloky.
- Ak chcete uložiť svoj svet a zdieľať ho s ostatnými, kliknite na ikonku „**Save**“ (*Uložiť*) v pravom hornom rohu.
- Ak chcete získať prístup k rôznym herným režimom, kliknite na ikonku „**Game Mode**“ (*Herný režim*) v pravom hornom rohu.
- Ak chcete hru ukončiť, kliknite na ikonku „**Esc**“.

**Zabavte sa a užívajte si vzdelávanie v Minecraft Education!**

## Čo je dobré vedieť:



### Aký je rozdiel medzi režimom prežitia a tvorivým režimom?

V režime prežitia musia hráči zhromaždiť všetky materiály na stavbu, vyrobiť si predmety a nástroje a získať body za skúsenosti. K dispozícii je ukazovateľ úrovne hladu a brnenia, inventár a pri pobyte pod vodou aj ukazovateľ kyslíka. Ak zomriete, vrátite sa do bodu zrodu.

V kreatívnom režime má hráč prístup k nekonečnému množstvu takmer všetkých dostupných blokov a predmetov a môže ich okamžite zničiť. Hráči nie sú zraniteľní, nemajú zdravie, brnenie ani hlad a môžu lietať. Hráč má prístup k predmetom, ktoré nie sú k dispozícii v režime prežitia, napr. k vajíčkam spawn eggs.

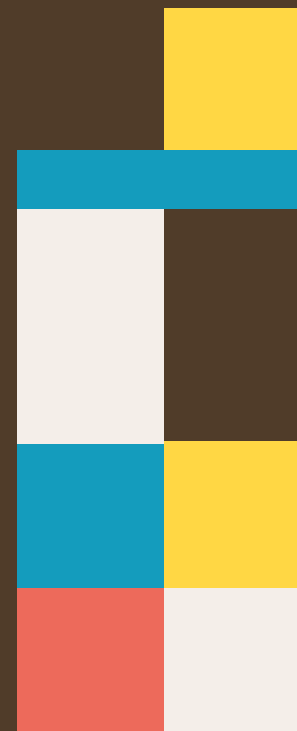
### Dobrodružný režim

Dobrodružný režim je herný režim určený pre mapy vytvorené hráčmi a niektoré herné možnosti sú v ňom obmedzené. Hráč napríklad v tomto režime nemôže bežnými nástrojmi priamo rozbíjať ani umiestňovať žiadne bloky, aby sa zabránilo zničeniu dobrodružných máp alebo grievedaniu. Dobrodružný režim je prístupný len pomocou špeciálnych príkazov.

### Môžem vo verzii Minecraft: Education Edition kódovať?

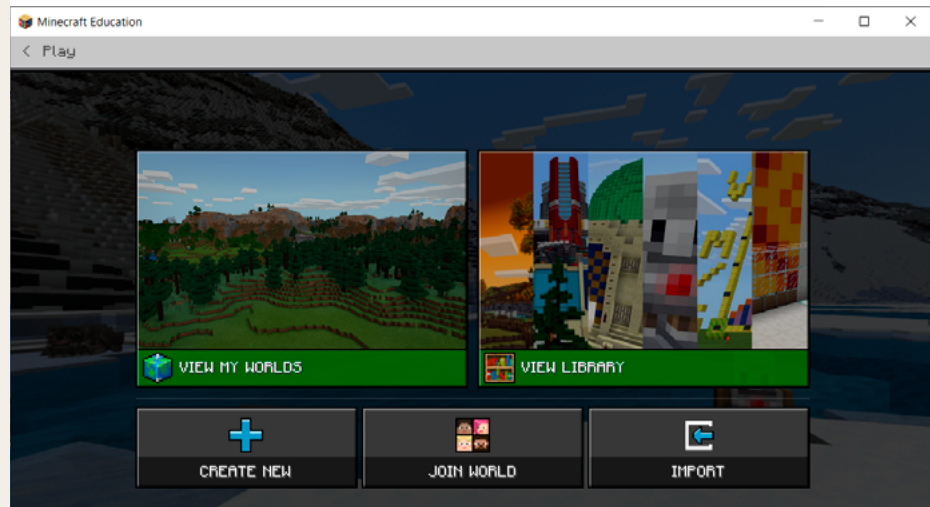
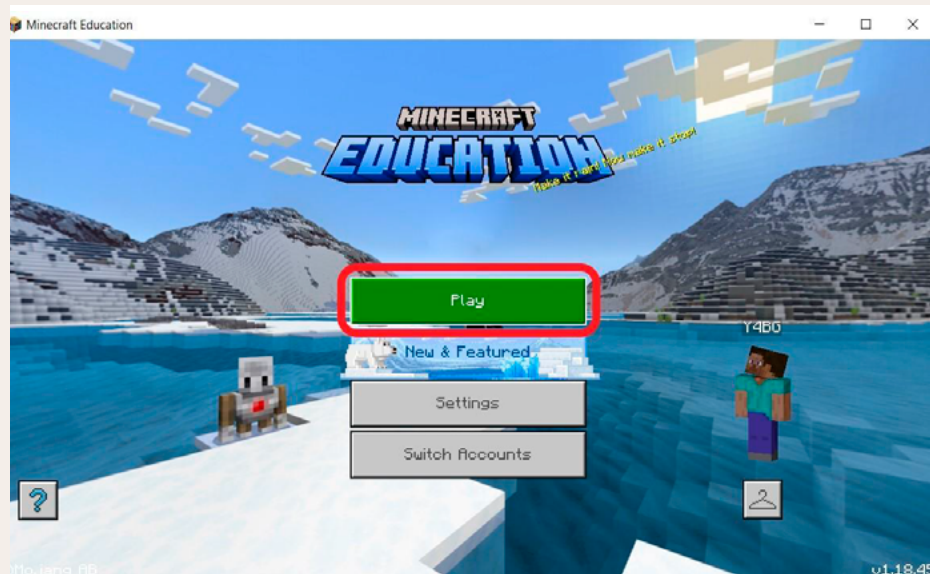
#### Ako to funguje?

Áno, dá sa to! Ak chcete túto funkciu aktivovať, stlačte na klávesnici tlačidlo „c“. [Code Connection](#) <sup>(87)</sup> je samostatná sprievodná aplikácia kompatibilná s edíciou Minecraft Bedrock. Obe možnosti umožňujú pedagógom a študentom skúmať, tvoriť a hrať sa v uchvacujúcom svete Minecraft - a to všetko pomocou písania kódu.



## 4.3.3

# Otvorte si svet



**Svet** v Minecrafte je samostatný „vesmír“. Ku konkrétnemu svetu sa dostanete pomocou hlavného menu, ktoré ponúka výber z rôznych možností:

- **„Vytvoriť nový“** svet (*Create new*): táto možnosť vám umožní vytvoriť si vlastný svet úplne od nuly. Vyberte si možnosti, ktoré chcete na svoj nový svet aplikovať, a začnite budovať!
- **„Zobraziť knižnicu“** (*View library*): táto možnosť umožňuje výber z už existujúcich svetov a ponúka rôzne kategórie: lekcie, mesačné stavebné výzvy, biómy a svety resp. vzdelávacie materiály, ktoré vám pomôžu rozvíjať svoju pedagogickú prax s Minecraft Education.
- **„Join world“** (*Pripojiť sa k svetu*): funkcia spájajúca viacerých hráčov prostredníctvom obrázkových pripojovacích kódov, ktorá im umožňuje hrať spolu v rovnakom čase a v tom istom svete v rámci verzie Minecraft Education.
- **„Import“** (*Import*) iné svety:
  - Na úvodnej obrazovke Minecraft kliknite na „**HRÁŤ**“ (*PLAY*)
  - Na nasledujúcej obrazovke kliknite na ikonku „**IMPORTOVAŤ**“ (*IMPORT*)
  - Nájdite v počítači súbor s príponou **.mcworld** a vyberte ho na importovanie

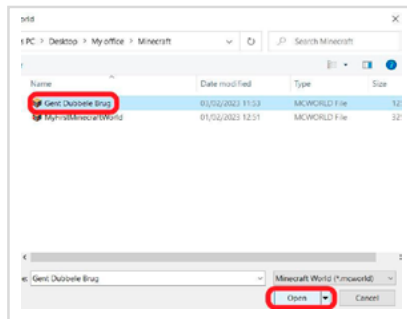
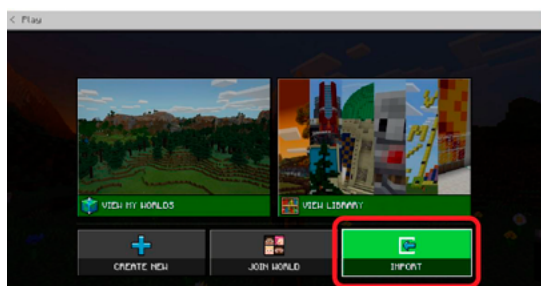


## Cvičenie č. 1: Importujte svety Youth 4 Bauhaus

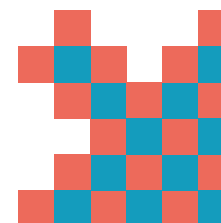
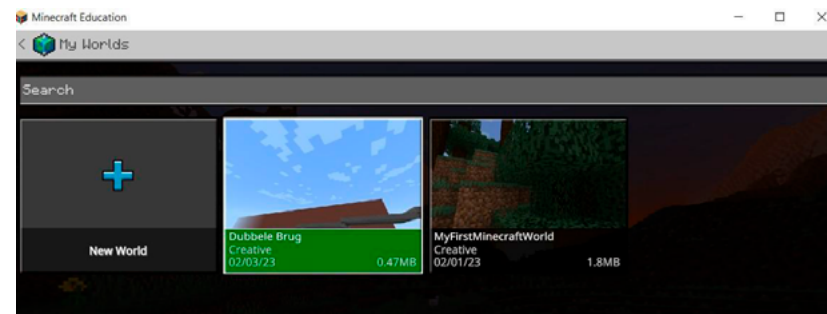
Ak sa chcete pridať k nášmu dobrodružstvu Youth 4 Bauhaus, môžete importovať svety, ktoré sme vytvorili, a pretvárať nevyužívané priestranstvá v Belgicku, Portugalsku, Rumunsku či na Slovensku. Pridajte sa k nám! Podelte sa s ostatnými o svoje nápady, spolu vytvárajte verejné priestranstvá a robte ich bezpečnejšími, inkluzívnejšími a prístupnejšími.

### Dá sa to takto:

1. Stiahnite si svet, na ktorom budete pracovať, zo stránky: <https://www.collectiveup.be/youth-4-bauhaus/>
2. Nájdite na svojom počítači súbor s príponou .mcworld a označte ho na importovanie.

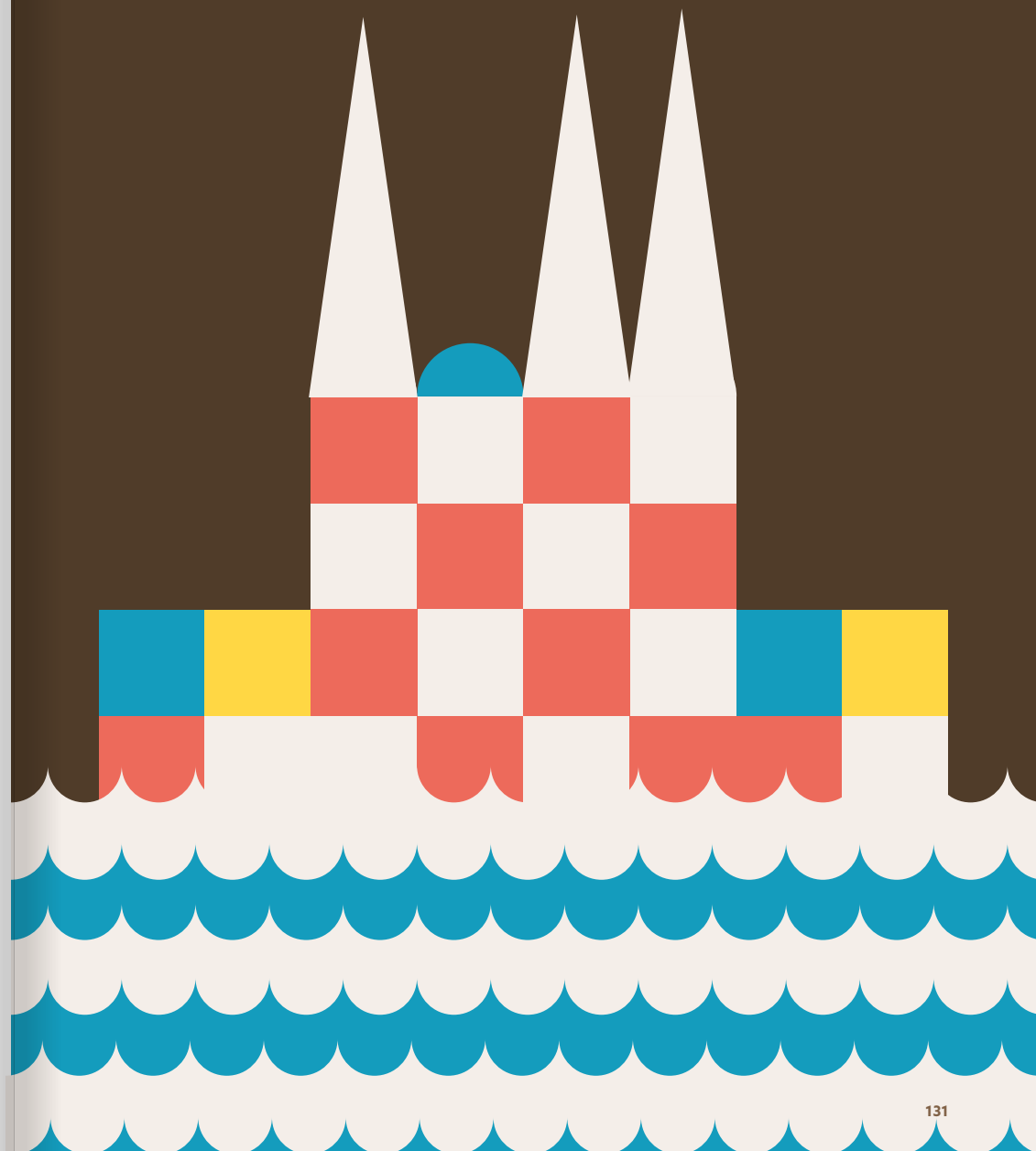
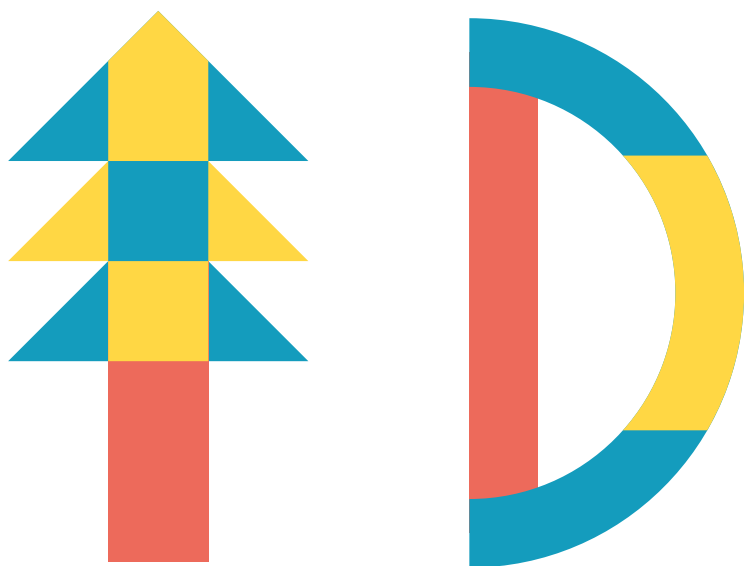


3. Nájdite si svet, ktorý ste práve importovali, v ponuke „Zobraziť moje svety“ (*View my worlds*), kliknite na ikonku „Hrať“ (*Play*) a začnite upravovať okolie nepoužívaného mosta, ktorý reálne existuje v belgickom meste Gent.



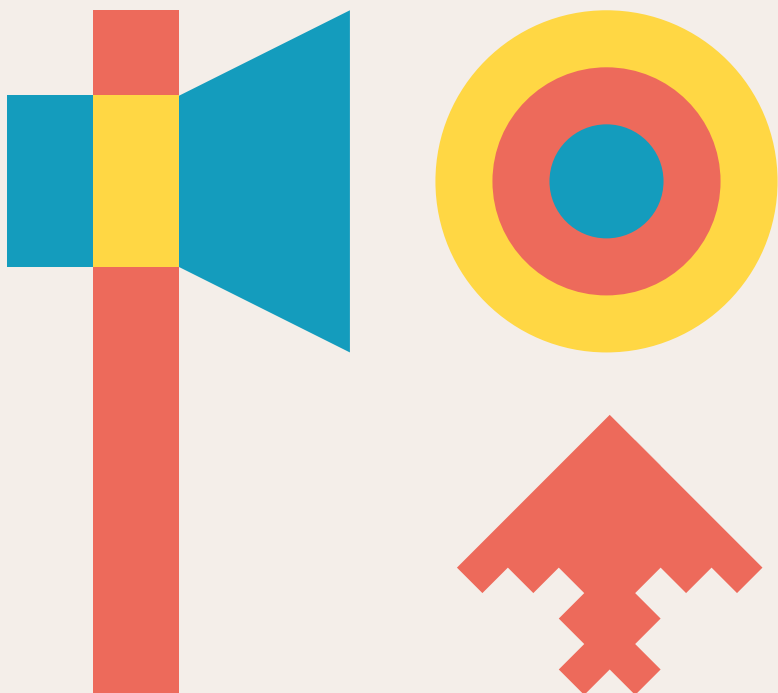
## Režim pre viacerých hráčov: hostenie a pripojenie sa k svetu

Jednou z najdôležitejších funkcií verzie Minecraft Education je režim pre viacerých hráčov, v ktorom sa študenti môžu pripojiť k rovnakému svetu a pracovať na projektoch spoločne. Je to efektívny spôsob, ako možno v rámci triedy podporiť spoluprácu, komunikáciu a budovať u študentov zručnosti potrebné pri riešení problémov. Režim pre viacerých hráčov navyše umožňuje učiteľom spravovať nastavenia a sledovať pokrok študentov z centrálného užívateľského rozhrania. Možnosť používať režim pre viacerých hráčov je podmienený tým, že študenti musia mať rovnakého nájomcu služby Office 365 a rovnakú verziu hry [Minecraft Education](#).<sup>(88)</sup> Podrobnejšie informácie o tom, ako nastaviť režim pre viacerých hráčov, ako hostiť svet a ako sa pripojiť k svetu nájdete [tu](#)<sup>(89)</sup>, alebo si môžete pozrieť [toto video](#).<sup>(90)</sup>



## 4.3.4

# Hrajte sa a pracujte v Minecraft svete

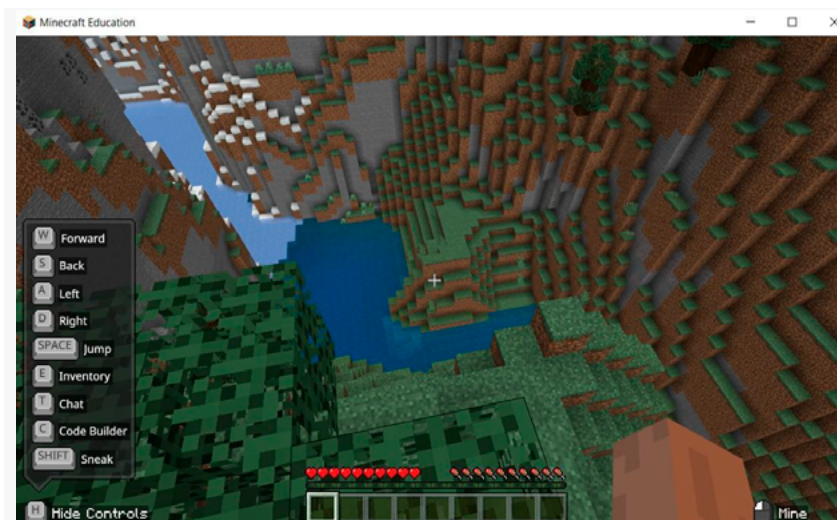


## Najčastejšie používané ovládacie prvky

Klávesové skratky v Minecrafte umožňujú hráčovi aktivovať určité zručnosti pomocou vybraných klávesov. Napríklad ak stlačíte medzerník, postava v Minecrafte vyskočí.

Vo verzii Minecraft Education existuje niekoľko ovládacích prvkov, ktoré možno použiť na pohyb v hernom prostredí a na interakciu s ním. Niektoré z najčastejšie používaných klávesových skratiek sú:

- **W, A, S, D:** tieto klávesy sa používajú na pohyb dopredu, doľava, dozadu a doprava.
- **Medzerník:** tento kláves sa používa na skákanie.
- **Ak medzerník stlačíte dvakrát po sebe a podržíte ho, môžete lietať:**



- **Ľavý shift:** tento kláves sa používa na zakrádanie.
- **Ľavé Ctrl:** tento kláves sa používa na prikrčenie.
- **E:** tento kláves sa používa na otvorenie inventára a pracovného stola.



**Pracovný stôl** je jednou z najdôležitejších položiek, ktoré by ste mali mať vo svojom Minecraft inventári vždy. Pracovné stoly vám v hre umožňujú vytvárať množstvo komplexných predmetov, vrátane nástrojov, zbraní či brnenia.

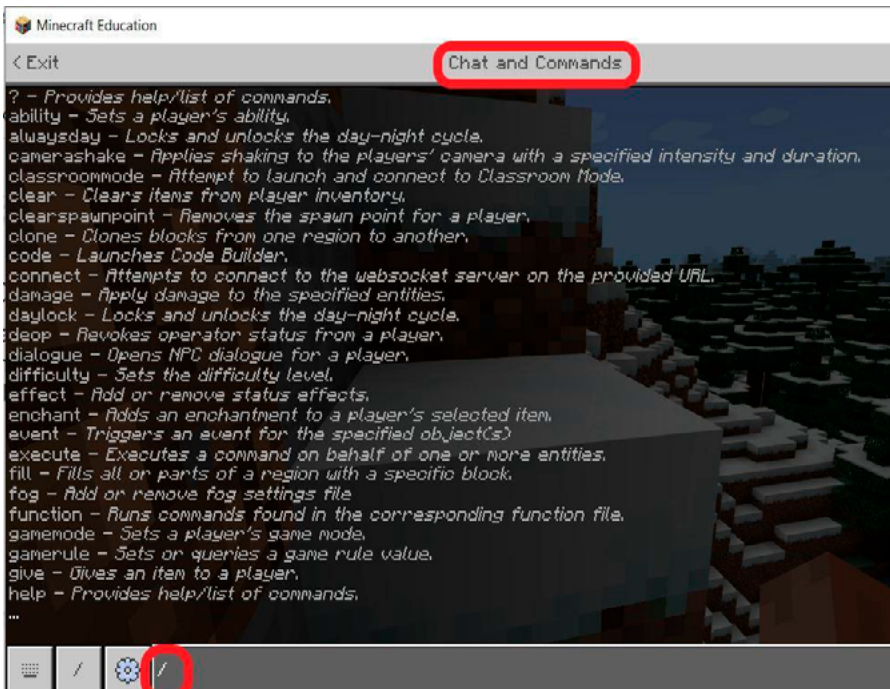


- **Q:** tento kláves sa používa na to, aby ste pustili predmet, ktorý držíte v ruke.
- **Kliknutie na pravé tlačidlo myšky:** toto tlačidlo sa používa na interakciu s blokmi a objektmi.
- **Kliknutie na ľavé tlačidlo myšky:** Toto tlačidlo sa používa na umiestňovanie blokov a na útok na objekty.
- **Koliesko na myške:** koliesko umožňuje prepínanie medzi položkami na paneli rýchleho prístupu.
- **T:** tento kláves sa používa na otvorenie četovacieho okna a odosielanie správ ostatným hráčom.
- **Tabulátor:** tento kláves sa používa na otvorenie zoznamu hráčov a zobrazenie mien ostatných hráčov.
- **F3:** Tento kláves sa používa na otvorenie obrazovky ladenia, kde nájdete svoje súradnice, bióm a ďalšie informácie.
- **F5:** Tento kláves sa používa na prepínanie medzi pohľadom prvej a tretej osoby.
- Uvedli sme niektoré z najčastejšie používaných klávesových skratiek vo verzii Minecraft Education. Nezabúdajte však, že skratky si môžete prispôsobiť aj v nastaveniach hry. Môžete tiež použiť gamepad alebo ovládač, pričom jednotlivé skratky sa môžu líšiť v závislosti od používaného zariadenia.

[Ďalšie informácie nájdete tu.](#) <sup>(91)</sup>

## Priказы v Minecraft Education

**Priказы**, známe aj pod názvom **konzolové priказы** a **priказы s lomkou**, sú pokročilé funkcie, ktoré sa aktivujú zadáním určitých textových reťazcov. Priказы sa zadávajú prostredníctvom okna v čete, ktoré sa zobrazí po stlačení klávesu **s lomkou** („/“).

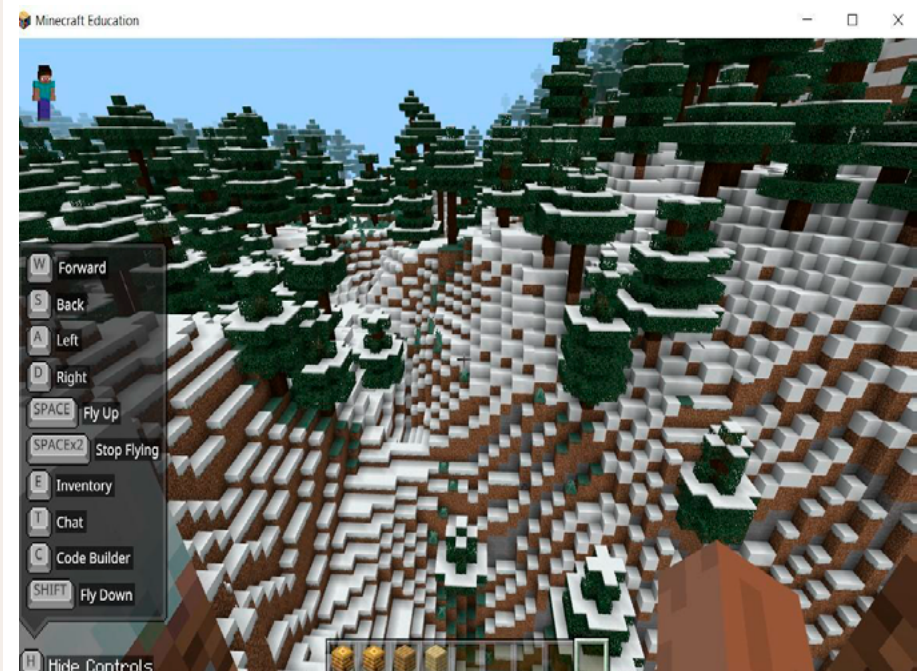


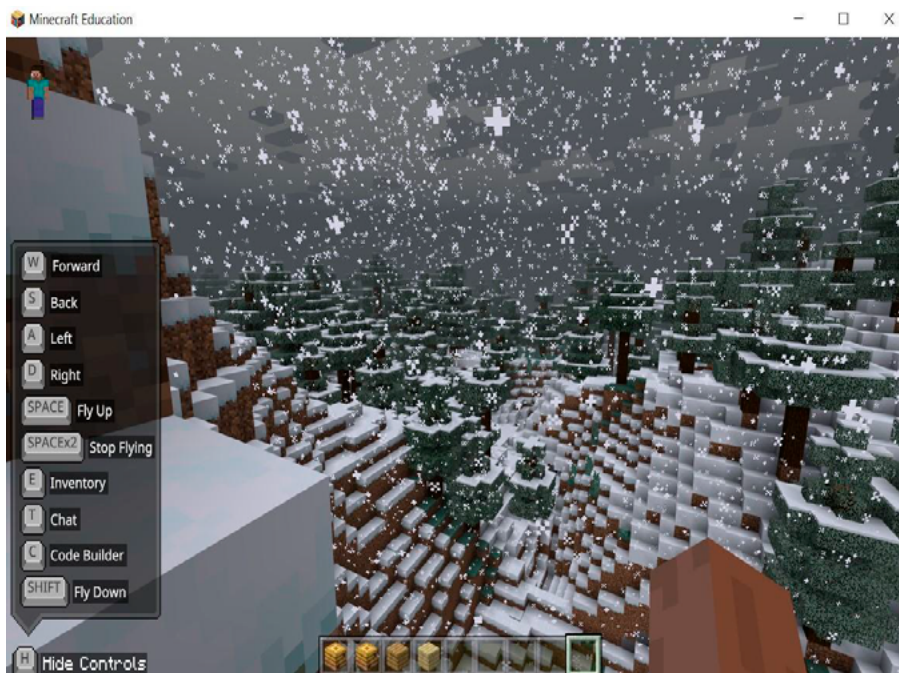
Minecraft Education ponúka množstvo priказov. Nižšie uvádzame niekoľko z tých najčastejšie používaných:

- **/give [hráč] [predmet] [množstvo]**: Priказ dá zadanému hráčovi zadanú položku v zadanom množstve.
- **/spawnpoint [hráč]**: Priказ nastaví bod zrodu pre zadaného hráča.

- **/tp [hráč] [x] [y] [z]**: Priказ teleportuje zadaného hráča na zadané súradnice.
- **/tp [hráč1] [hráč2]**: Priказ teleportuje hráča 1 na miesto hráča 2.
- **/tphere [hráč]**: Priказ teleportuje zadaného hráča na miesto odosielateľa priказu.
- **/weather [jasno/dážď/búrka]**: Priказ nastaví počasie na zvolenú možnosť.

Tu je náš svet Minecraft pred a po zadání tohto priказu:





- **/time [nastaviť/doplniť] [hodnota]:** Príkaz nastaví čas dňa alebo ho doplní.

---

- **/gamemode [prežitie/creative/dobrodružstvo/divák] [hráč]:** Príkaz nastaví režim hry pre zadaného hráča.

---

- **/difficulty [pokojná/jednotuchá/normálna/ťažká]:** Príkaz nastaví náročnosť hry.

---

- **/kill [hráč]:** Príkaz zabije zadaného hráča.

---

- **/xp [množstvo] [hráč]:** Príkaz dodáva alebo berie zadanému hráčovi XP.

---

- **/enchant [hráč] [enchantment ID] [úroveň]:** Príkaz začaruje zadaný predmet hráča zadaným kúzlom a úrovňou.

- **/give [hráč] [predmet] [množstvo] [hodnota údaj]:** Príkaz dá zadanému hráčovi zadanú položku, množstvo a hodnotu údajov.

---

- **/setblock [x] [y] [z] [blok]:** Príkaz umiestni blok na zadané súradnice.

---

- **/summon [entity] [x] [y] [z]:** Príkaz privolá zadaného tvora na zadané miesto.

---

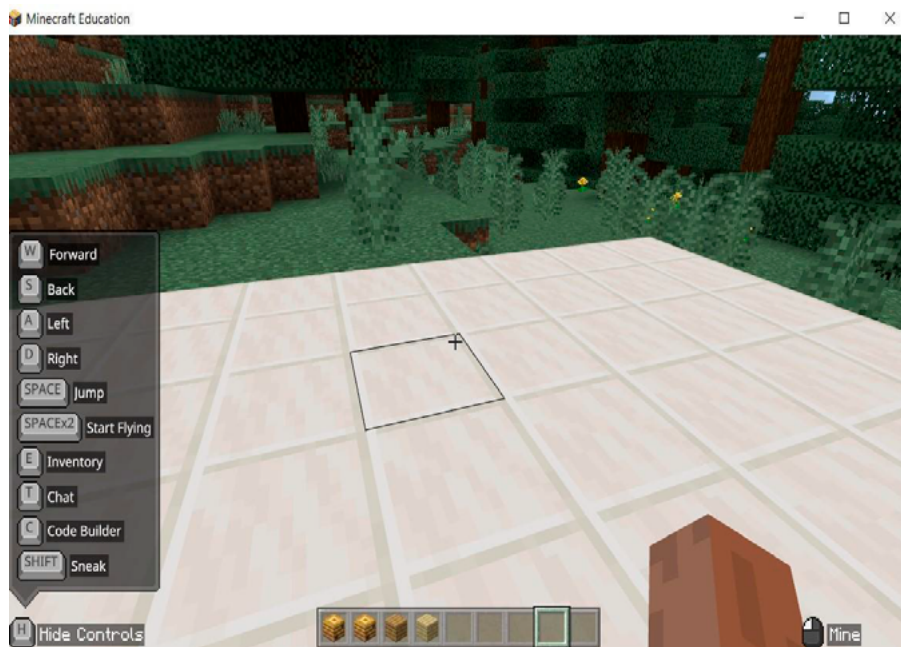
- **/fill [x1] [y1] [z1] [x2] [y2] [z2] [blok]:** Príkaz vyplní oblasť medzi dvoma setmi súradníc zadaným typom bloku.

### **Príklad: Zakryte pôdu pod sebou**

Začnime tým, že si ukážeme, ako vymeniť oblasť blokov, ktoré sa nachádzajú pod vami, na mieste, kde stojíte. Napríklad pomocou príkazu **/fill ~-5 ~-1 ~-5 ~5 ~-1 ~5 quartz\_block** zakryjeme priestor s rozlohou 11x11 blokom kremeňa (quartz).

Príkaz zadajte do okna četu. Počas písania sa príkaz zobrazí v ľavom dolnom rohu herného okna. Príkaz spustíte stlačením klávesu Enter.

Príkaz **/fill** nahradí 121 blokov pod vami blokmi kremeňa. V ľavom dolnom rohu herného okna sa zobrazí správa „**121 blokov vyplnených**“, čo znamená, že príkaz bol zrealizovaný.

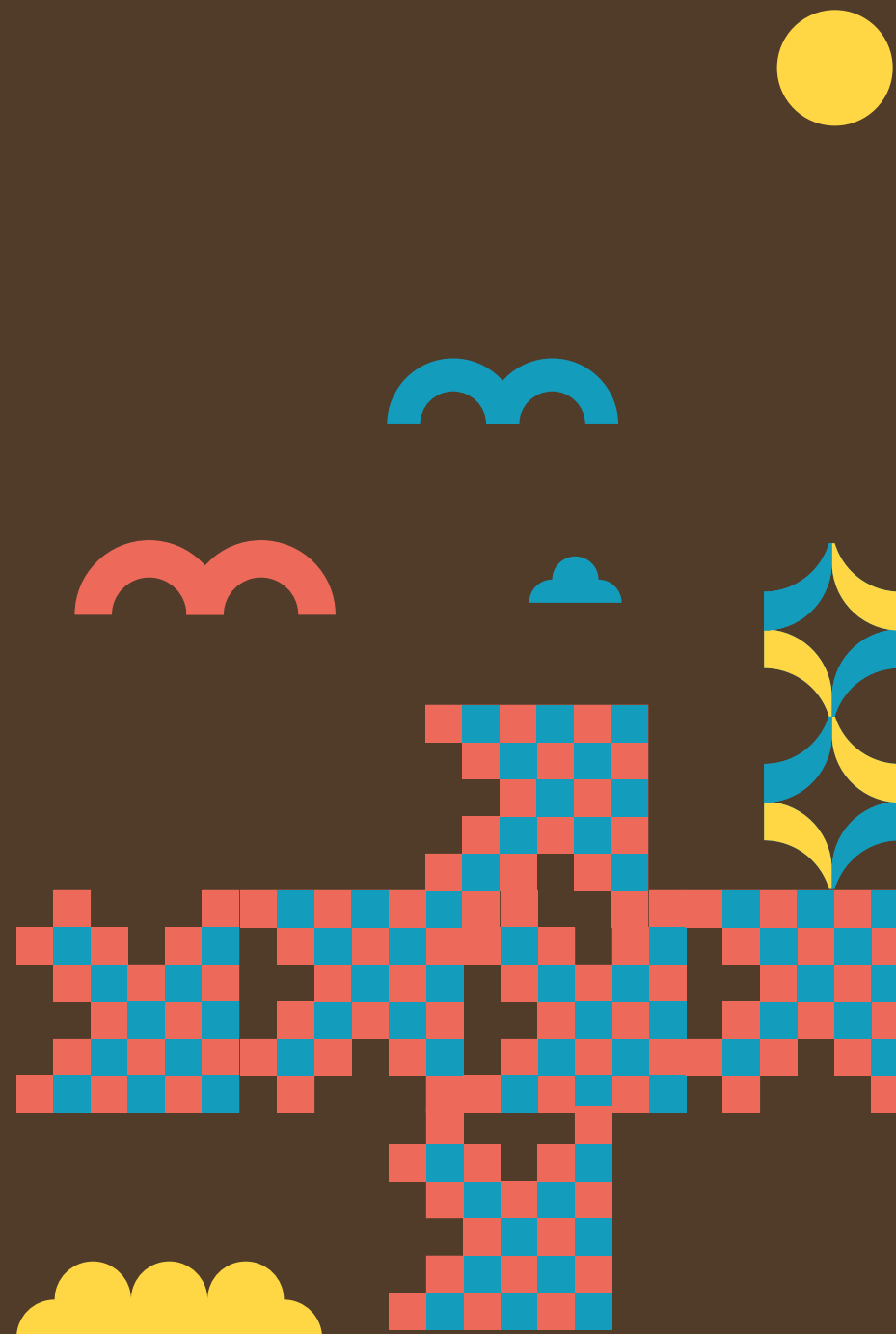


- `/replaceitem [tvor/blok] [slot] [položka] [množstvo]:` Príkaz nahradí položku v zadanom slotе zadaným tvorom alebo blokom.

Uvedený zoznam príkazov nie je vyčerpávajúci, no obsahuje mnohé z často používaných príkazov vo verzii Minecraft Education. Pamätajte, že tieto príkazy majú rôzne parametre aj použitie a detailnejšie informácie o nich nájdete na oficiálnej webovej stránke Minecraft.

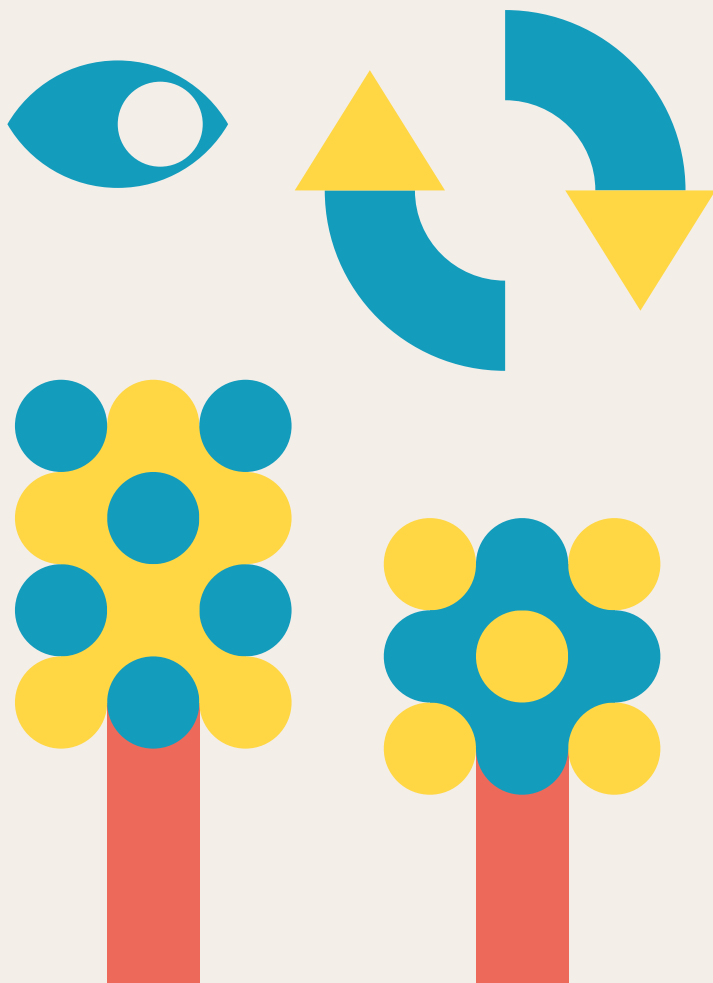
[Základné príkazy nájdete tu.](#) <sup>(92)</sup>

[Podrobnejšie príkazy, ktoré sú určené najmä pre skúsenejších hráčov, nájdete tu.](#) <sup>(93)</sup>

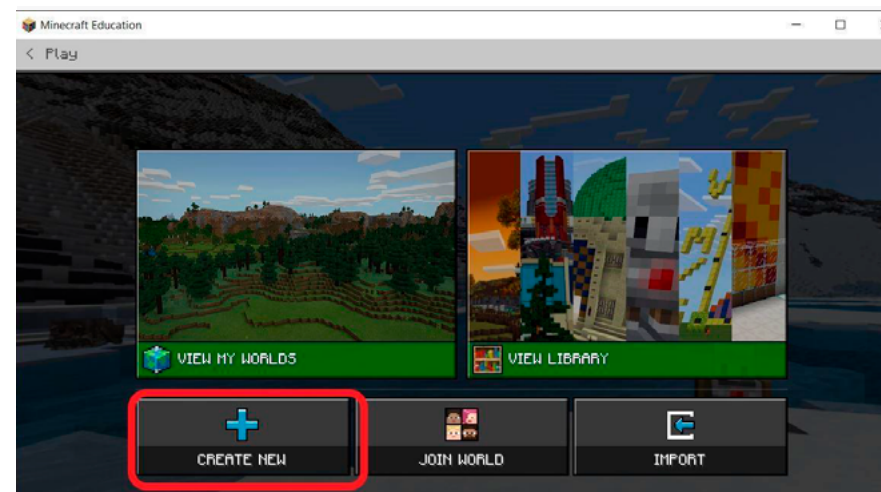


## 4.3.5

# Exportujte svoj Minecraft Education svet

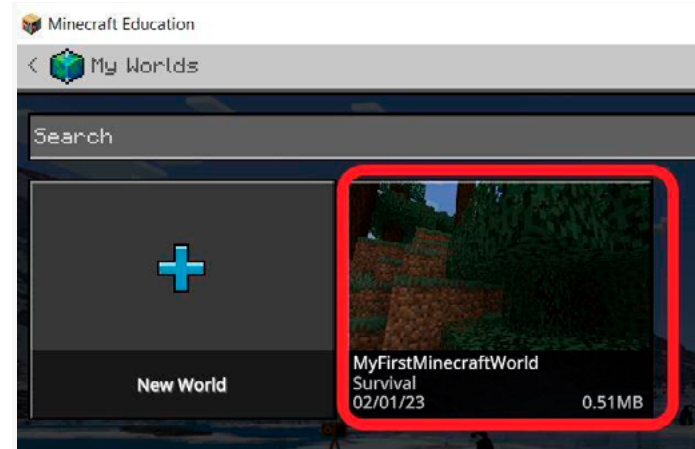


**Ak chcete vo verzii Minecraft: Education Edition vytvoriť súbor s príponou .mcworld, musíte si najprv vytvoriť daný svet v hre a zrealizovať v ňom všetky požadované zmeny.**



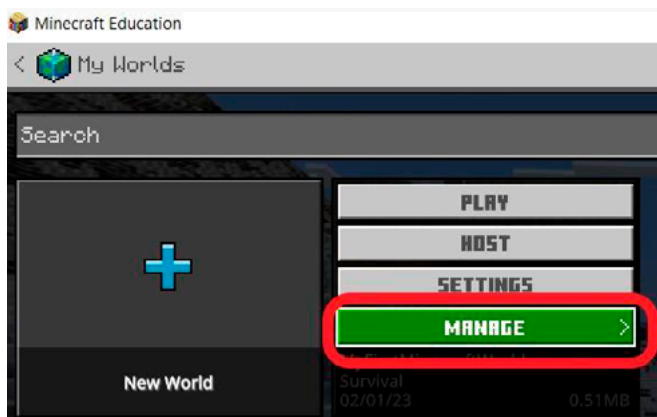
**Keď ste so svojím svetom spokojní, môžete ho exportovať ako .mcworld súbor nasledovne:**

1. **Otvorte si Minecraft: Education Edition a vyberte svet, ktorý chcete exportovať.**

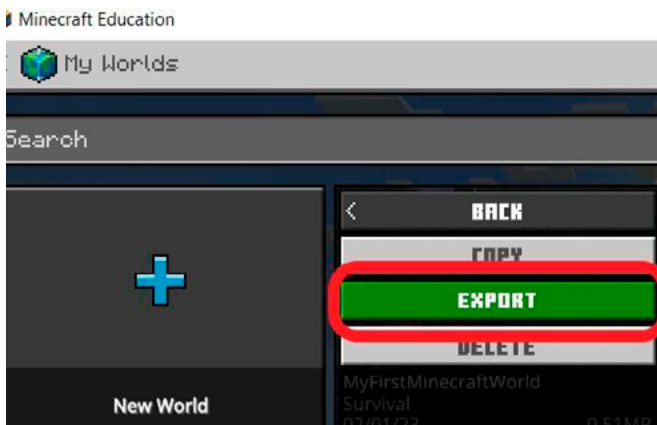




2. Kliknite na zvolený svet a z ponúknutých možností si vyberte možnosť „**Spravovať**“. výberom tlačidla „Spravovať“, čím sa dostanete na ponuku správy sveta.

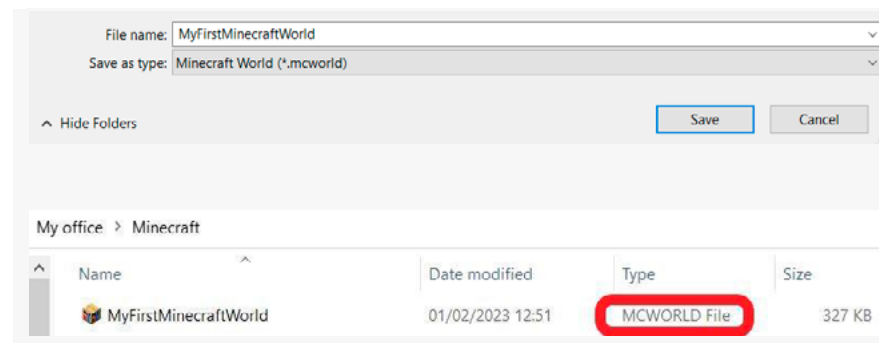


3. Kliknite na možnosť „**Exportovať**“.



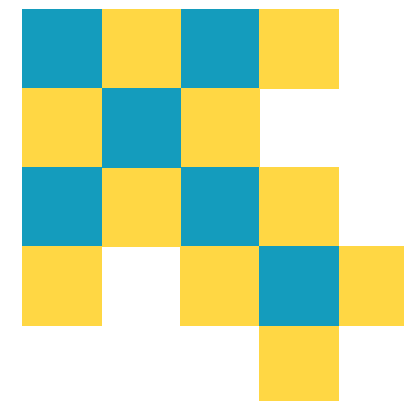
4. Vyberte si umiestnenie, kde chcete svoj .mcworld súbor uložiť a pomenujte ho.

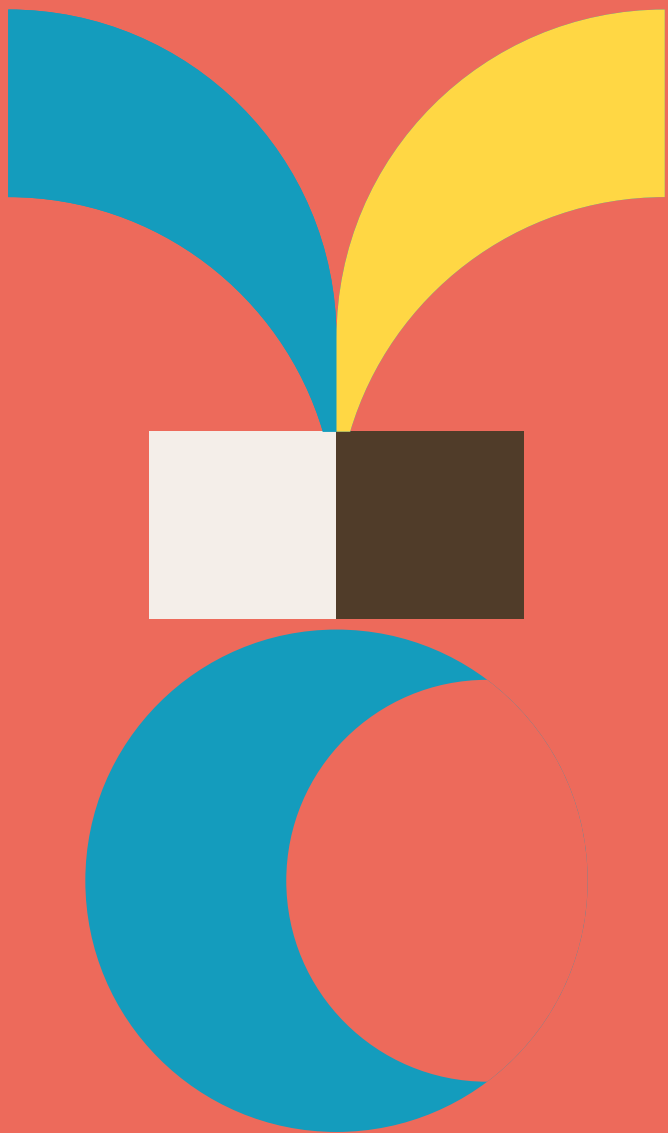
5. Export sveta vo forme .mcworld súboru vykonáte kliknutím na možnosť „**Uložiť**“.



Po dokončení exportu môžete svoj svet zdieľať s ostatnými hráčmi prostredníctvom **.mcworld** súboru.

Nezabudnite, že tento postup funguje len vo verzii Minecraft: Education Edition. Pre bežné verzie Minecraftu je tento proces odlišný a svety sa ukládajú ako súbory s príponou **.zip**.



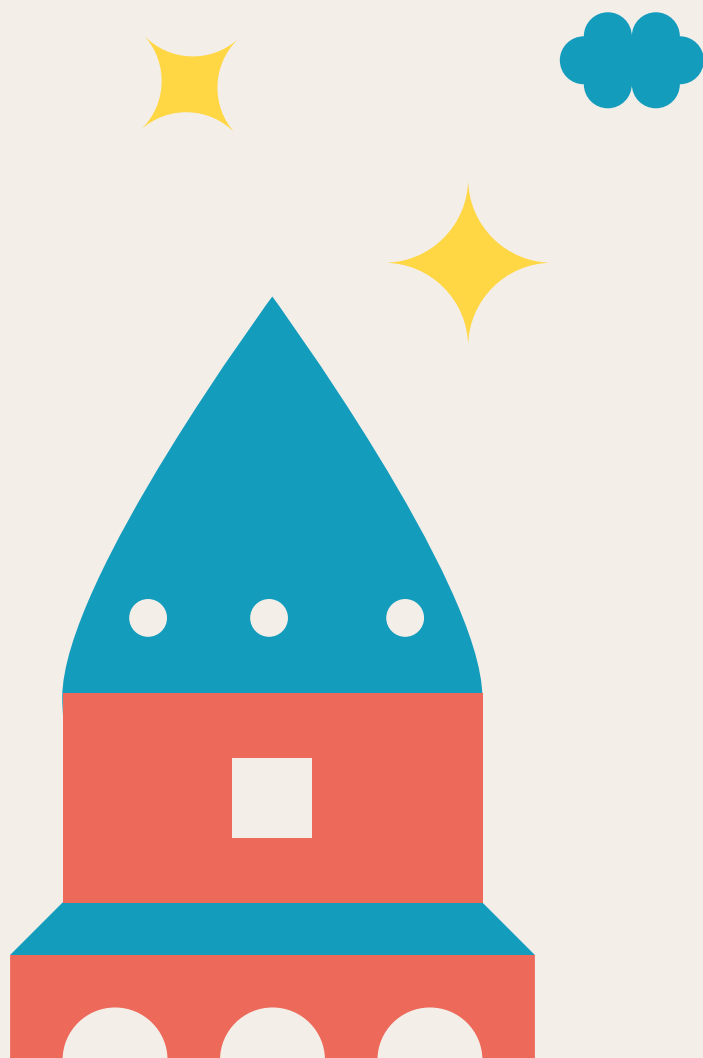


# PLÁN VÝUKY





## Téma a jej zdôvodnenie:



## Vytváranie udržateľných verejných priestranstiev pomocou 3D nástrojov

Cieľom Toolkitu NEB je poskytnúť mladým ľuďom teoretické a praktické usmernenia na realizáciu zmysluplných krokov zameraných na spoluvytváranie miest, kde žijú, a na ich premenu na udržateľnejšie a inkluzívnejšie miesta. Dizajn nástrojov v rámci toolkitu odráža logickú cestu k dosiahnutiu zmeny v praxi: najskôr je predstavený základný príbeh s teoretickými koncepciami a širším tématickým kontextom a potom nasleduje rozpracovanie témy presne zadefinovanými metodikami, ktoré vedú k modelovaniu a tvorbe 3D riešení. Tento plán prináša práve takýto postup práce s nástrojmi NEBI Enabler.

### Vzdelávacie ciele:

#### Na konci kurzu budú študenti schopní:

- formulovať a prezentovať svoj individuálny názor na využitie verejného priestoru v meste v duchu Nového európskeho Bauhausu;
- uplatňovať hodnoty a princípy Nového európskeho Bauhausu v širšom kontexte Európskej zelenej dohody;
- používať hodnoty a ambície kompasu NEB pri dizajnovaní svojich nápadov a projektov;
- pochopiť, čo robí stavebné materiály udržateľnými;
- rozpoznať ďalšie príklady z reálneho života;



- 
- diskutovať o hodnotách verejného priestoru v kontexte spravodlivej a demokratickej spoločnosti;
- 
- používať novú terminológiu založenú na teórii Nového európskeho Bauhausu;
- 
- kriticky posúdiť a prioritizovať nápady na projektovanie a konceptualizáciu udržateľných a inkluzívnych verejných priestorov;
- 
- spolupracovať s využitím spoločných myšlienok v oblasti dizajnu;
- 
- navrhnuť a previesť fyzický priestor do 3D modelu pomocou Minecraftu;
- 
- rozlišovať medzi udržateľným a neudržateľným dizajnom a verejnými priestormi a navrhovať opatrenia na transformáciu neudržateľného dizajnu a verejných priestorov na udržateľné;
- 
- diskutovať a zdôvodniť svoje nápady a názory;
- 
- odprezentovať výsledky svojej spoločnej práce;
- 
- rozpoznať prekážky pre jednotlivcov so špeciálnymi potrebami a navrhnuť ich možné riešenia;
- 
- študenti získajú väčšie povedomie o potrebe nového prístupu k urbanizmu.
- 

## Cieľová skupina:

---

Plán vyučovacej hodiny je určený študentom stredných škôl, ktorí sa zaujímajú o koncepcie navrhovania a využívania verejných priestranstiev. V skupine by malo byť spolu približne 40 členov, rozdelených do skupiniek po 5 alebo 8 študentov s tým, že v každej skupinke by mali byť 2 skúsení „minercrafteri“. Každá skupinka by mala mať k dispozícii aspoň 2 počítače s licenciami Minecraft Education. Rozdeľte študentov podľa úrovne ich vedomostí a zručností do skupín tak, aby boli v každej skupinke zastúpené rôzne silné stránky jednotlivých členov. Študentov s rôznymi postojmi a schopnosťami dajte do skupiniek spolu, aby si mohli precvičiť počúvanie názorov iných, naučili sa robiť kompromisy a trénovali si toleranciu.

---

## Minimálne potrebné kompetencie pred lekciami:

---

### Účastníci by mali:

---

- rozumieť základným princípom urbanistického plánovania;
- 
- vedieť, ako fungujú mapy;
- 
- mať základný prehľad o materiáloch používaných v stavebníctve,
- 
- poznať prostredie a situáciu v relevantnom meste a poznať verejný priestor, ktorý sa bude v rámci hodiny upravovať;
- 
- poznať princípy, hodnoty, ciele a fungovanie nového európskeho Bauhausu (QR kód k Zelenej kuchárke);
- 
- mať skúsenosti s používaním Minecraft Education, poznať jeho možnosti, mať základné informácie o hre a poznať jej najpoužívanejšie klávesy.
-

**Trvanie:** 3 pracovné dni (pribl. 24 hodín)

---

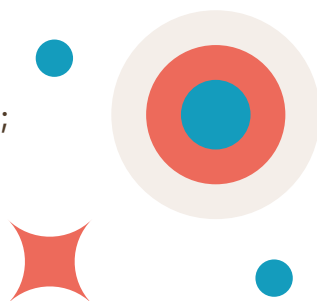
**Technické požiadavky:**



- aspoň 2 počítače s nainštalovanou verziou Minecraft Education a s licenciami na používanie pre plánované skupiny;
  - kompatibilné počítačové myši;
  - 3D model priestoru, ktorý sa má pretvárať (QR kód);
  - stabilné WiFi pripojenie.
- 

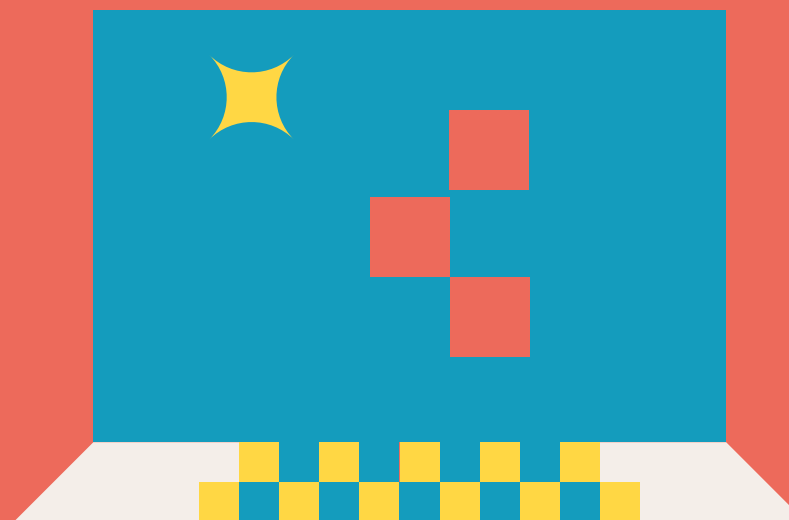
**Materiály:**

- flipcharty s flipchartovými blokmi;
- perá;
- farbičky a farebné fixky;
- lepky (Post-it);
- lepiaca páska a nožnice.



**Príprava pred hodinou:**

- vyberte relevantnú skupinu účastníkov,
- určte verejný priestor, ktorý má skupina upraviť,
- použite generický 3D 4x4 model (QR) a upravte ho podľa zvoleného verejného priestoru,
- zakúpte licencie pre Minecraft Education,
- použite Technickú príručku (QR), nainštalujte verziu Minecraft Education a prihláste sa na príslušný účet,
- nastavte počítače, nainštalujte Minecraft Education (na každý počítač rovnakú verziu) a aktivujte licencie.





### 1. deň

- 
1. Zoznamovacie aktivity (ice-breakers) a vzájomné spoznávanie sa (30 - 60 min.)

---

  2. Úvodné informácie o hodine, predstavenie hlavných tém, jednotlivých častí a časového harmonogramu (10 - 15 min.)

---

  3. Hra - energizer (5 - 10 min.)

---

  4. Teoretická časť, počas ktorej bude účastníkom vysvetlená koncepcia Nového európskeho Bauhausu (formou seminára, panelovej diskusie, formátu Café Európa, individuálneho výskumu,...). (QR Zelenej kuchárky) (120 min.)

---

  5. Prestávka (45 min.)

---

  6. Vysvetlenie ďalších krokov a postupov (10 min.)

---

  7. Teória urbanistického plánovania a predstavenie mestského verejného priestoru, ktorý sa má pretvoriť (prezentácia, panelová diskusia odborníkov, individuálny výskum,...) (60 min.)

---

  8. Návšteva na mieste - reálna návšteva verejného priestoru, ktorý sa bude spoluvytvárať, prezentácia miesta v širšom kontexte mesta. (180 min.)
- 

### 2. deň

- 
1. Hra - energizer (5 - 10 min.)

---

  2. Vysvetlenie cieľov a metodológie spoluvytvárania verejného priestoru a prezentácia príkladov dobrej praxe (15 min.)

---

  3. Individuálna ideácia nápadov pre lokalitu navštívenú počas predchádzajúceho dňa formou kresieb/máp/plánov (metodická časť) (120 min.)

---

  4. Prestávka (45 min.)

---

  5. Spoločné navrhovanie udržateľných riešení na papieri v osem- alebo päťčlenných skupinách, zdieľanie nápadov, diskusia, hľadanie kompromisov. (90 min)

---

  6. Hra - energizer (5 - 10 min.)

---

  7. Výber nápadu (1 nápad na skupinu), ktorý sa bude navrhovať, facilitácia diskusie a spoločné riešenie (60 min.).

---

  8. Úvod do používania Minecraftu na spoluvytváranie a navrhovanie (120 min.)
-



### 3. deň

- 
1. 17.Hra - energizer (5 - 10 min.)

---

  2. Facilitovaný proces dizajnovania v programe Minecraft - 3D vizualizácia nápadov skupiny. Rozdelenie rolí v rámci skupiny. (120 min.)

---

  3. Hra - energizer alebo prestávka (10 min.)

---

  4. Facilitovaný proces dizajnovania v programe Minecraft - 3D vizualizácia nápadov skupiny. (90 min.)

---

  5. Prestávka (45 min.)

---

  6. Dokončenie návrhov (60 min.)

---

  7. Hra - energizer alebo prestávka (10 min.)

---

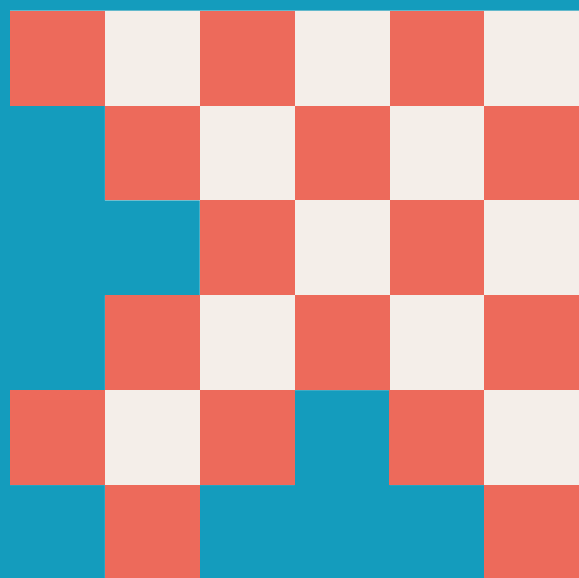
  8. Príprava na záverečnú prezentáciu návrhov, úvod do prezentovania a výber prezentujúceho (prezentujúcich) v každej skupine (60 min.)

---

  9. Záverečné prezentácie (90 min.)

---

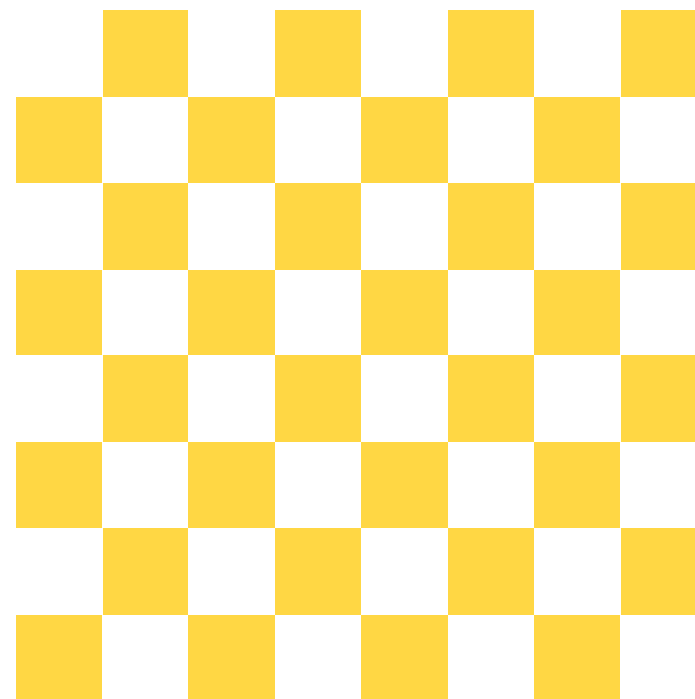




## Metóda hodnotenia:

**Záverečné skupinové prezentácie. Kvalitu navrhovaného riešenia treba posudzovať podľa toho, či:**

- boli použité všetky 3 princípy Nového európskeho Bauhausu;
- boli použité udržateľné materiály;
- riešenie zohľadňuje využívanie priestoru verejnosťou, vrátane ľudí so špeciálnymi potrebami;
- navrhované riešenie má byť uložené a stiahnuté.





## ■ Zdroje/informácie/ materiály na ďalšie štúdium:

**Zelená kuchárka  
(Green Cookbook),  
metodológia, 3D model,  
technická príručka**



### Referencie

- (1) *New European Bauhaus: beautiful, sustainable, together.* (n.d.-b). New European Bauhaus.  
[https://new-european-bauhaus.europa.eu/index\\_en](https://new-european-bauhaus.europa.eu/index_en)
- (2) New European Bauhaus High-Level Round Table. (2021). *New European Bauhaus Concept Paper.* European Commission.  
[https://new-european-bauhaus.europa.eu/system/files/2021-07/2021-06-30\\_New\\_European\\_Bauhaus\\_Concept\\_Paper\\_HLRT\\_FINAL.pdf](https://new-european-bauhaus.europa.eu/system/files/2021-07/2021-06-30_New_European_Bauhaus_Concept_Paper_HLRT_FINAL.pdf)
- (3) *Delivery.* (n.d.-b). New European Bauhaus.  
[https://new-european-bauhaus.europa.eu/about/delivery\\_en](https://new-european-bauhaus.europa.eu/about/delivery_en)
- (4) *NEW EUROPEAN BAUHAUS – Manifest 2020.* (n.d.).  
<https://manifest2020.sk/new-european-bauhaus/>
- (5) New European Bauhaus. (2022). *New European Bauhaus Compass.*  
[https://new-european-bauhaus.europa.eu/system/files/2023-01/NEB\\_Compass\\_V\\_4.pdf](https://new-european-bauhaus.europa.eu/system/files/2023-01/NEB_Compass_V_4.pdf)
- (6) European Commission. (2023). *New European Bauhaus Progress Report.*  
<https://new-european-bauhaus.europa.eu/system/files/2023-01/CP-003%20-%20Report%20from%20the%20Commission%20%28EN%29%20Part%201.pdf>
- (7) Wood 4 Bauhaus. (2021, March 16). *Wood Sector Alliance for the New European Bauhaus - wood4bauhaus.* Wood4bauhaus.  
<https://wood4bauhaus.eu/about-us/>
- (8) *HOME.* (n.d.). European Fashion Alliance.  
<https://www.europeanfashionalliance.org/>
- (9) The Editors of Encyclopaedia Britannica. (1998, July 20). *Bauhaus / Definition, Style, Artists, Architecture, Art, & Facts.* Encyclopedia Britannica.  
<https://www.britannica.com/topic/Bauhaus>

- (10) *A European Green Deal*. (2021c, July 14). European Commission. [https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal\\_en](https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal_en)
- (11) *Dashboard*. (n.d.). New European Bauhaus. [https://new-european-bauhaus.europa.eu/about/dashboard\\_en](https://new-european-bauhaus.europa.eu/about/dashboard_en)
- (12) *The NEB Lab*. (n.d.). New European Bauhaus. [https://new-european-bauhaus.europa.eu/about/neb-lab\\_en](https://new-european-bauhaus.europa.eu/about/neb-lab_en)
- (13) Chircop, D. (2021). *Education and the New European Bauhaus* (PE 689.363). European Parliament Research Service. [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2021/689363/EPRS\\_ATA\(2021\)689363\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2021/689363/EPRS_ATA(2021)689363_EN.pdf)
- (14) *2023-prizes*. (n.d.). New European Bauhaus. [https://new-european-bauhaus.europa.eu/get-involved/2023-prizes\\_en](https://new-european-bauhaus.europa.eu/get-involved/2023-prizes_en)
- (15) McClung, K. (n.d.). Why Innovation in Public Parks and Green Space Matters. *Authentic*. <https://authenticff.com/insights/why-innovation-in-public-parks-and-green-space-is-important-to-urban-areas>
- (16) *Heat Island Effect* | US EPA. (2023, January 13). US EPA. <https://www.epa.gov/heatislands>
- (17) Archway - Edoardo Tresoldi. (n.d.). Edoardo Tresoldi. <https://www.edoardotresoldi.com/works/archway/>
- (18) Strona główna. (n.d.). <https://www.urbanforms.org/>
- (19) Xifré's Rooftop: Floating Wild Garden. (n.d.). New European Bauhaus. [https://new-european-bauhaus.europa.eu/get-inspired/inspiring-projects-and-ideas/xifres-rooftop-floating-wild-garden\\_en](https://new-european-bauhaus.europa.eu/get-inspired/inspiring-projects-and-ideas/xifres-rooftop-floating-wild-garden_en)
- (20) Potsdamer Platz - Greenroofs.com. (2022, October 5). Greenroofs.com. <https://www.greenroofs.com/projects/potsdamer-platz/>
- (21) Fighting climate change: what is the EU doing? | European Youth Portal. (n.d.). European Youth Portal. [https://youth.europa.eu/get-involved/sustainable-development/fighting-climate-change-what-eu-doing\\_en](https://youth.europa.eu/get-involved/sustainable-development/fighting-climate-change-what-eu-doing_en)

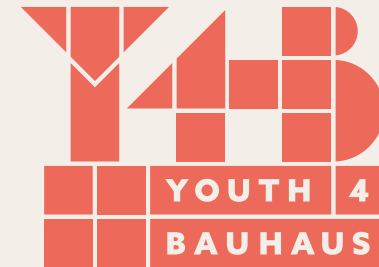
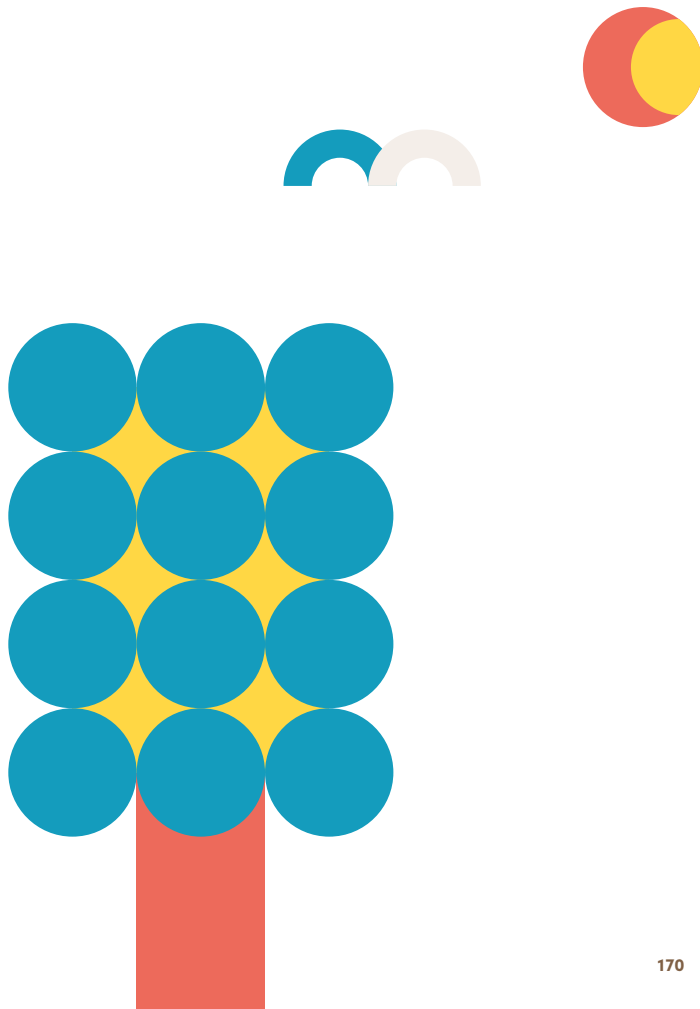
- (22) Stories | European Youth Portal. (n.d.). [https://youth.europa.eu/stories\\_en](https://youth.europa.eu/stories_en)
- (23) All articles | European Youth Portal. (n.d.). [https://youth.europa.eu/get-involved/sustainable-development/articles\\_en](https://youth.europa.eu/get-involved/sustainable-development/articles_en)
- (24) How to reduce my carbon footprint? | European Youth Portal. (n.d.). European Youth Portal. [https://youth.europa.eu/d8/node/13333\\_en](https://youth.europa.eu/d8/node/13333_en)
- (25) What is the European Year of Youth? | European Youth Portal. (n.d.). European Youth Portal. [https://youth.europa.eu/year-of-youth\\_en](https://youth.europa.eu/year-of-youth_en)
- (26) Press corner. (n.d.). European Commission - European Commission. [https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP\\_22\\_5884](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_22_5884)
- (27) Urban sustainability in Europe – opportunities for challenging times. (n.d.). European Environment Agency. <https://www.eea.europa.eu/publications/urban-sustainability-in-europe>
- (28) Youth & climate. (n.d.). Climate Action. [https://climate.ec.europa.eu/citizens/youth-climate\\_en](https://climate.ec.europa.eu/citizens/youth-climate_en)
- (29) European Commission. (n.d.). Our Planet, Our Future. [https://ec.europa.eu/clima/sites/youth/node\\_en.html](https://ec.europa.eu/clima/sites/youth/node_en.html)
- (30) <https://participatie.stad.gent/nl-BE/folders/gent-en-garde-projectmap>  
Sustainable initiatives. (n.d.). Visit Gent. <https://visit.gent.be/en/sustainable-initiatives>
- (31) Sustainable food. (n.d.). Stad Gent. <https://stad.gent/en/city-governance-organisation/city-policy/ghents-climate-actions/sustainable-food>
- (32) Local Food Works. (n.d.). <https://localfoodworks.eu/>


- (33) Ghent's climate actions. (2023, May 8). Stad Gent.  
<https://stad.gent/en/city-governance-organisation/city-policy/ghents-climate-actions>
- (34) Urban green. (n.d.). Stad Gent.  
<https://stad.gent/en/city-governance-organisation/city-policy/ghents-climate-actions/urban-green>
- (35) Euronews. (2019, May 7). Ghent: Europe's need-to-know green city. Euronews.  
<https://www.euronews.com/green/2019/05/07/ghent-europe-s-need-to-know-green-city>
- (36) Sustainable development | Belgium.be. (n.d.).  
[https://www.belgium.be/en/economy/sustainable\\_development/sustainable\\_development](https://www.belgium.be/en/economy/sustainable_development/sustainable_development)
- (37) Sustainable Development Goals | Belgium.be. (2022, June 23).  
[https://www.belgium.be/en/news/2022/sustainable\\_development\\_goals](https://www.belgium.be/en/news/2022/sustainable_development_goals)
- (38) Le Guide MICHELIN. (2022). Wat is de groene MICHELIN ster en hoe verdien je deze onderscheiding? MICHELIN Guide.  
<https://guide.michelin.com/be/nl/article/features/wat-is-de-groene-michelin-ster-en-hoe-verdien-je-deze-onderscheiding>
- (39) Colruyt Group, 2023: Investeren in groene energie | Colruyt Group.  
<https://www.colruytgroup.com/nl/duurzaam-ondernemen/initiatieven/investeren-in-groene-energie>
- (40) Dienst Klimaatverandering. (n.d.). Groene overheidsobligaties. Klimaat | Climat.  
<https://klimaat.be/klimaatbeleid/belgisch/federaal/groene-overheidsobligatie>
- (41) Belgium country profile - SDGs and the environment. (n.d.). European Environment Agency.  
<https://www.eea.europa.eu/themes/sustainability-transitions/sustainable-development-goals-and-the/country-profiles/belgium-country-profile-sdgs-and>
- (42) European Urban Initiative | EUI. (n.d.).  
<https://www.urban-initiative.eu/>
- (43) Kuebler, M. (2020, March 6). Making Brussels fit for walking and cycling. dw.com.  
<https://www.dw.com/en/brussels-green-traffic-urban-planning-mobility-congestion-european-green-deal/a-52256405>
- (44) World Bank Group. (2017). Romania: Climate Change and Low Carbon Green Growth Program. In World Bank.  
<https://www.worldbank.org/en/country/romania/brief/romania-climate-change-and-low-carbon-green-growth-program>
- (45) EY Romania report: Renewables can accelerate the decarbonisation of the Romanian energy sector, Online news article, 2021, Romania  
[https://www.ey.com/en\\_ro/news/2021/04/ey-romania-report--renewables-can-accelerate-the-decarbonisation](https://www.ey.com/en_ro/news/2021/04/ey-romania-report--renewables-can-accelerate-the-decarbonisation)
- (46) Ilie, L. (2022, January 14). Romanian minister says EU funds to drive green energy surge. Reuters.  
<https://www.reuters.com/world/europe/romanian-minister-says-eu-funds-drive-green-energy-surge-2022-01-14/>
- (47) EFdeN – Sustainability and Green Homes. (n.d.).  
<https://efden.org/>
- (48) Greenpeace România. (n.d.). Greenpeace România.  
<https://www.greenpeace.org/romania/>
- (49) Home - Let's Do It, Romania! (2022b, October 5). Let's Do It, Romania!  
<https://letsdoitromania.ro/>
- (50) Green Energy Cooperative. (n.d.).  
[http://www.zez.coop/other\\_projects.html](http://www.zez.coop/other_projects.html)
- (51) Pădurea Copiilor. (2022, October 20). Pădurea Copiilor. Pădurea Copiilor - Asociația Pădurea Copiilor Este Prezentă În 19 Comunități Din Sudul Țării, Reușind Să Readucă La Viață Prin Împădurire Peste 87 De Hectare De Teren Neproductiv, Dintre Care 21 Aflându-se Deja La Stadiul De Masiv Forestier.  
<https://padureacopiilor.ro/>
- (52) Asociația Aviatiei – Asociația Cartier Aviatiei. (n.d.).  
<https://asociațiaaviatiei.ro/>

- (53) Greenpeace România. (n.d.-b). Roșia Montană este despre oameni - Greenpeace România.  
<https://www.greenpeace.org/romania/comunicat-presa/1133/rosia-montana-este-despre-oameni/>
- (54) EU Biodiversity strategy. (n.d.).  
<https://biodiversity.europa.eu/countries/slovakia/eu-biodiversity-strategy>
- (55) Vaňo, S., Olafsson, A. S., & Luque, S. (2021). Advancing urban green infrastructure through participatory integrated planning: A case from Slovakia. *Urban Forestry & Urban Greening*, 58, 126957. <https://doi.org/10.1016/j.ufug.2020.126957>
- (56) Klíma Ľa potrebuje. (2023, April 27). Klíma Ľa potrebuje #klimatapotrebuje. Klíma Ľa Potrebuje.  
<https://klimatapotrebuje.sk/#:~:text=Kl%C3%ADma%20%C5%A5a%20potrebuje%20je%20iniciat%C3%ADva%20s%20cie%C4%BEom%20zastavi%C5%A5,a%20%C5%BEite%C4%BEnej%20bud%C3%BAcnosti%20pre%20n%C3%A1s%20v%C5%A1etk%C3%BDch%20bez%20rozdielu.>
- (57) MANIFEST 2020 – Manifest 2020. (n.d.).  
<https://manifest2020.sk/iniciativa-manifest-2020/>
- (58) Vitajte | Spolka. (n.d.). <https://spolka.cc/sk#spolka>
- (59) Venujeme sa vzdelávaniu, ekoporadenstvu a sebarozvoju | Živica. (2021, May 13). Živica.  
<https://zivica.sk/>
- (60) Domov | kri.sk. <http://www.kri.sk/>
- (61) Mg. (2021, May 27). O nás - OZ STOP Zelená - udržiateľnosť, príroda, ľudia, život, Slovensko. . . OZ STOP Zelená - Udržiateľnosť, Príroda, Ľudia, Život, Slovensko. . . - Zem Hrá Hudbu Pre Tých, Ktorí Počúvajú. . .  
<https://stopzelena.sk/o-nas/#:~:text=Ob%C4%8Dianska%20iniciat%C3%ADva%20STOP%20Zelen%C3%A1%20sa%20sna%C5%BE%C3%AD%20vyv%C3%ADja%C5%A5%20osvetov%C3%BA,v%20s%C3%BAlade%20s%20princ%C3%ADpom%20trvalo%20udr%C5%BEate%C4%BEen%C3%A9ho%20rozvoja%20Slovenska.>
- (62) Zelená domácnostiam – Podpora využívania obnoviteľných zdrojov energie v domácnostiach. (n.d.).  
<https://zelenadomacnostiam.sk/sk/>
- (63) SKI – Slovenská klimatická iniciatíva. (n.d.).  
<https://klimatickainiciativa.sk/>
- (64) Green infrastructure. (n.d.).  
<https://biodiversity.europa.eu/countries/portugal/green-infrastructure>
- (65) Goncalves, S. (2022, June 21). Portugal picks companies for \$8 bln investment in green projects. Reuters.  
<https://www.reuters.com/business/sustainable-business/portugal-picks-companies-8-bln-investment-green-projects-2022-06-21/>
- (66) Greenfest – Maior movimento sustentabilidade em Portugal. (n.d.).  
<https://greenfest.pt/?lang=en>
- (67) São Dinis - César Machado Moreira / Ricardo Freitas e VeConcept. (n.d.). Pixieset.  
<https://josecampos95.pixieset.com/sodinis-csarmachadomoreira/novas/>
- (68) Casa Rotativa (2018) - Pedro Bandeira. (n.d.).  
<https://www.pedrobandeira.info/Casa-Rotativa-2018>
- (69) Pedro, F., & Pedro, F. (2018). Eficiência energética: “Temos todas as condições para cumprir o Nearly Zero Energy Building” O Jornal Económico.  
<https://jornaleconomico.pt/noticias/temos-todas-as-condicoes-para-cumprir-o-nzeb-318613>
- (70) Bill Reed, Sustainability - What Is It? Definition, Principles and Examples [2021] (youmatter.world)  
<https://youmatter.world/en/definition/definitions-sustainability-definition-examples-principles/#:~:text=Nowadays%2C%20sustainability%20is%20usually%20defined%20as%20the%20processes,quality%20of%20life%20of%20modern%20societies%20to%20decrease.>

- (71) Sustainable Construction & Building Materials | Architecture & Design. (n.d.). Architecture & Design.  
<https://www.architectureanddesign.com.au/features/list/sustainable-construction-building-materials#>
- (72) Quirós, A. (2022). 20 Eco-friendly & sustainable building materials for greener construction. CIC Construction Group.  
<https://www.cicconstruction.com/blog/eco-friendly-sustainable-building-materials-for-greener-construction/>
- (73) Forest Sauna. (n.d.). New European Bauhaus.  
[https://new-european-bauhaus.europa.eu/get-inspired/inspiring-projects-and-ideas/forest-sauna\\_en](https://new-european-bauhaus.europa.eu/get-inspired/inspiring-projects-and-ideas/forest-sauna_en)
- (74) Sara culture centre and hotel. (n.d.). New European Bauhaus.  
[https://new-european-bauhaus.europa.eu/get-inspired/inspiring-projects-and-ideas/sara-culture-centre-and-hotel\\_en](https://new-european-bauhaus.europa.eu/get-inspired/inspiring-projects-and-ideas/sara-culture-centre-and-hotel_en)
- (75) Zimmerman, G. (2019, November 12). How Sustainability Must Complement Accessibility in Buildings. Facilitiesnet.  
<https://www.facilitiesnet.com/ada/tip/How-Sustainability-Must-Complement-Accessibility-in-Buildings--45088>
- (76) Long, E. (n.d.). | Building Enclosure.  
<https://www.buildingenclosureonline.com/blogs/14-the-be-blog/post/90441-the-link-between-inclusive-and-sustainable-design>
- (77) Loop. (n.d.). New European Bauhaus.  
[https://new-european-bauhaus.europa.eu/get-inspired/inspiring-projects-and-ideas/loop\\_en](https://new-european-bauhaus.europa.eu/get-inspired/inspiring-projects-and-ideas/loop_en)
- (78) Hodnoty Nového európskeho Bauhausu v praxi – Manifest 2020. (n.d.).  
<https://manifest2020.sk/hodnoty-noveho-europskeho-bauhausu-v-praxi/>
- (79) Reporter, G. S. (2021, August 25). Mexico City's vertical gardens: seeds of change or cynical greenwashing? The Guardian.  
<https://www.theguardian.com/cities/2018/oct/30/mexico-city-via-verde-vertical-gardens-pollution-climate-change>
- (80) Villa M - Greenroofs.com. (2022, May 20). Greenroofs.com.  
<https://www.greenroofs.com/projects/villa-m/>
- (81) Building Stronger Communities, Equality, and Hope via Public Space Transformation — Block by Block. (n.d.). Block by Block.  
<https://www.blockbyblock.org/resources>
- (82) ([www.collectiveup.be/build-peace-exhibition](http://www.collectiveup.be/build-peace-exhibition))
- (83) London, M. O. (2022, September 5). The 1666 Great Fire of London in Minecraft | Museum of London. Museum of London.  
<https://www.museumoflondon.org.uk/discover/great-fire-1666>
- (84) Building a Model for Participatory Urban Planning in Nairobi — Block by Block. (n.d.). Block by Block.  
<https://www.blockbyblock.org/projects/nairobi>
- (85) Ecocraft: take gaming to another level by greening Minecraft©. (n.d.). UN Environment.  
<https://www.unep.org/news-and-stories/press-release/ecocraft-take-gaming-another-level-greening-minecraftc>
- (86) Licensing. (n.d.). education.minecraft.net.  
<https://education.minecraft.net/en-us/licensing>
- (87) Get Started With Code Connection. (2023, February 17). Minecraft Education.  
<https://educommunity.minecraft.net/hc/en-us/articles/360047555251-Get-Started-With-Code-Connection->
- (88) How To Set Up A Multiplayer Game. (2023b, February 20). Minecraft Education.  
<https://educommunity.minecraft.net/hc/en-us/articles/360047555531-How-To-Set-Up-A-Multiplayer-Game->
- (89) Minecraft Education: Multiplayer Game Guide (<https://education.minecraft.net/wp-content/uploads/Minecraft-Education-Edition-Multiplayer-Guide-1.pdf>)
- (90) Minecraft Education. (2020, November 24). How to Host and Join a Multiplayer Game in Minecraft: Education Edition [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=lqH0QrUczFw>

- (91) Minecraft keyboard and mouse controls. (2023, February 17).  
Minecraft Education.  
<https://educommunity.minecraft.net/hc/en-us/articles/360047116832-Minecraft-keyboard-and-mouse-controls->
- (92) Essential Commands. (2021, June 24). Minecraft Education.  
<https://educommunity.minecraft.net/hc/en-us/articles/360047555451-Essential-Commands->
- (93) Commands in Depth. (2023, February 20). Minecraft Education.  
<https://educommunity.minecraft.net/hc/en-us/articles/360047117252-Commands-in-Depth>





**YOUTH 4  
BAUHAUS**