

59. DRŽAVNO SREČANJE MLADIH RAZISKOVALCEV

GEOGRAFIGRA

Geografija ali geologija

Raziskovalna naloga z inovacijskim predlogom

Avtorica: Lara Godina

Mentor: Boris Ferik

Prva gimnazija Maribor, Trg generala Maistra 1, Maribor

Maribor, april 2025

KAZALO

1. UVOD.....	5
1.1. Uvodne misli.....	5
1.2. Opredelitev problema.....	5
1.3. Kje je težava.....	5
1.4. Predvidena nova korist.....	6
2. PREGLED STANJA TEHNIKE	7
2.1. Pomen namiznih iger pri izobraževanju.....	7
2.2. Osredotočenost na regionalno geografijo v geografskih igrah	7
2.3. Pomanjkanje iger o teoretičnih vidikih geografije in občī geografiji.....	7
2.4. Razvoj interaktivnih metod za občo geografijo	8
2.5. Sklep	8
3. METODOLOGIJA	9
3.1. Razvoj ideje	9
3.2. Zbiranje geografskih terminov.....	9
3.3. Razvrščanje terminov.....	9
3.4. Določanje stopenj težavnosti	10
3.5. Razvrstitev terminov na kartice	10
3.6. Grafična podoba.....	10
3.7. Tisk	11
3.8. Prezem igre in testiranje.....	11
4. OPIS IZDELANEGA MODELA	12
4.1. Model igre vključuje:.....	12
5. PREIZKUSI IN VARIANTNI PREDLOGI.....	13
5.1. Preizkusi.....	13
5.2. Variantni predlogi	14
6. NAPREDEK	16
7. ZAKLJUČEK.....	17
8. VIRI IN LITERATURA.....	63

KAZALO SLIK

Slika 1 Razdeljevanje terminov po težavnosti (osebni vir; fotografirano 4.2.2025)	10
Slika 2 Ustvarjanje grafične podobe (osebni vir; fotografirano 4.2.2025).....	11

KAZALO TABEL

Tabela 1 Rezultati vprašalnika (osebni vir).....	14
--	----

Povzetek

Za projekt Geografigra me je navdihnila družabna igra Activity, ki sem jo prilagodila za poglobljeno in ciljno poznavanje geografske terminologije. Do končne podobe sem prišla z različnimi pristopi, kot so izbira grafične podobe, iskanje ustreznih terminov, določanje njihove zahtevnosti ter razmislek o poteku igre in njenem namenu. Geografigra spodbuja dijake, da utrdijo svoje znanje geografije z igrivimi, a intelektualnimi izzivi in s tem pridobijo globlje, bolj niansirano razumevanje snovi. Igra jih z geografskimi termini v različnih in praktičnih scenarijih spodbuja h kritičnemu in ustvarjalnemu razmišljanju, hkrati pa bogati besedni zaklad. Dijaki ob tem razvijajo veščine, kot so timsko delo, strateško razmišljanje, hitro odločanje in inovativno izražanje. Projekt je primeren za pripravo na ocenjevanje in utrjevanje učne snovi s ciljem boljšega obvladovanja geografije z interaktivnim, zabavnim in sproščenim učenjem.

Abstract

For the Geografigra project, I was inspired by the Activity board game, which I adapted for in-depth and targeted knowledge of geographic terminology. I came to the final image by using different approaches, such as choosing the graphics, finding appropriate terms, determining their requirements, and thinking about the course of the game while considering its purpose. Geografigra encourages students to strengthen their knowledge of geography through games and intellectual challenges, thereby gaining a deeper, more nuanced understanding of the subject. By using geographical terms in different and practical scenarios, the game encourages them to think critically and creatively, as well as using rich vocabulary. At the same time, students develop skills such as teamwork, strategic thinking, quick decision-making and innovative expression. The project is suitable as a tool used to prepare for exams and to consolidate learning materials, with the aim of better mastering geography through interactive, fun and relaxed learning.

Zahvala

Iskreno se zahvaljujem profesorju geografije za njegovo usmerjanje in prispevek k razvoju Geografigre, ki sta bila ključna za uspeh tega projekta.

Zahvaljujem se tudi dijakinji, ki je poskrbela za izjemno grafično podobo projekta, in tiskarju, ki je realiziral še tako svojevrstne ideje.

Prav tako se zahvaljujem tudi vsem spodbudnim sošolcem, ki so mi pomagali preizkušati geografske termine po kriterijih, ki jih določa igra.

1. UVOD

1.1. Uvodne misli

Težko je opisati predanost, ki jo čutim do tutoriranja, deljenja znanja, razlage kompleksnih tem oziroma pojmov, ter mojo željo po tem, da sošolcem nudim pomoč, ki jo potrebujejo. Vse od četrtega razreda sodelujem pri prostovoljnih dejavnostih na akademskem področju, kar me neprestano uči potrpežljivosti, prilagodljivosti, radovednosti in vseh drugih lastnosti, ki so del mojega vsakodnevnega življenja. Vse izkušnje, ki sem jih nabrala v tem času, so me izoblikovale v osebo, ki verjame, da je učenje več kot zgolj prenos informacij. Verjamem, da je povezovanje idej, raziskovanje in navsezadnje tudi iskanje novih ter ustvarjalnih načinov za učenje neke vrste umetnost. Vsak pripetljaj, vsako vprašanje in vsak trenutek, ki ga preživim ob učni snovi z drugimi, je nabiranje novih spretnosti in korak k iskanju novih poti, kako izboljšati svoj način predstavljanja snovi.

Ta strast do učenja in pomoči drugim me je skupaj z mojim zanimanjem za občo geografijo spodbudila k ustvarjanju izobraževalne družabne igre. Zame Geografigra ni le način ponavljanja snovi, temveč poseben pristop, ki dovoljuje dijakom, da se zabavajo in obenem krepijo svoje znanje. Želela sem ustvariti nekaj, kar bi povezovalo vse lastnosti, ki sem jih razvila ali pridobila skozi leta, in ujeti bistvo tega, kar sem se naučila – da je učenje najlepše takrat, ko se prepleta s smehom, igro, radovednostjo in udobjem, ki dijake odpira za nove izzive.

1.2. Opredelitev problema

Obstoječe metode učenja geografskih pojmov so učinkovite pri podajanju osnovnega znanja, vendar včasih trčijo ob izziv, kako ohraniti dolgoročno zanimanje učencev.

1.3. Kje je težava

Učenci pogosto potrebujejo bolj dinamične in interaktivne pristope, ki bi združevali zabavo in učenjem ter spodbujali njihovo ustvarjalnost, logično razmišljanje in sodelovanje, zlasti ko govorimo o teoretični plati geografije.

1.4. Predvidena nova korist

Geografigra prinaša svež pristop k učenju geografije z igro, ki vključuje raznolike aktivnosti, kot so opisovanje, risanje in pantomima v povezavi z geografskimi pojmi. Tako gradivo olajša pomnjenje geografskih terminov na nov, trajen in dijakom privlačen način.

2. PREGLED STANJA TEHNIKE

2.1. Pomen namiznih iger pri izobraževanju

Crews (2011) je v svoji publikaciji izrazila mnenje, da raziskave podpirajo uporabo iger v javnih, akademskih in šolskih knjižnicah kot način za vključitev dijakov ter kot pomoč pri razvoju pomembnih veščin. "Igre ponujajo zgodbe in informacije, predstavljene v novi obliki. Spodbujajo kritično razmišljanje in reševanje problemov ter dosegajo cilje kurikuluma in izpolnjujejo standarde AASL (American Association of School Librarians) za učence in dijake 21. stoletja. Družabne igre lahko učencem ponudijo priložnost za uporabo naučenih konceptov ter spodbujajo sodelovanje, raziskovanje in kritično mišljenje. Z igrami, ki podpirajo kurikulum, lahko učitelji učencem dajo priložnost, da izkusijo igro, hkrati pa spodbujajo dosežke učencev." (Crews, 2011).

2.2. Osredotočenost na regionalno geografijo v geografskih igrah

Tako v digitalnih oblikah kot v naboru namiznih iger s področja geografije vidno prevladujejo kvizi in igre s področja regionalne geografije. Spletna stran Seterra Geography Games na primer ponuja več kot 400 brezplačnih kvizov v več kot 40 jezikih, ki temeljijo na poznavanju zemljevidov in regionalne geografije. Kvizi pokrivajo različne regije, geografske značilnosti in geopolitična stanja, a niti en kviz ni namenjen teoretični praksi geografije. Sledi ji World Geography Games Online, ki vsebuje različne igre. Tudi te se osredotočajo na različne regije, kot so Afrika, Amerika, Azija, Avstralija in Oceanija ter Evropa. Še ena izmed obsežnejših spletnih strani, ki ponuja igre na področju geografije, je Geography Games by Planeta 42. Slednja ponuja zbirko iger za učenje geografije in temelji zlasti na naštevanju posameznih primerov regionalne geografije znotraj različnih delitev, vključno z oceani, morji, jezeri, rekami, otoki, gorami, viri, biomi, rastlinstvom in živalstvom.

2.3. Pomanjkanje iger o teoretičnih vidikih geografije in obči geografiji

Zaharias, Chatzeparaskevaidou in Karaoli (2017) v svojem delu Learning Geography Through Serious Games razpravljajo o potrebi po razvoju igre, ki bi podpirala tudi poglobljeno učenje. Vseeno so v nasprotju z regionalno geografijo igre, ki pokrivajo teoretične vidike, redkeje

zastopane. Obstajajo pripomočki, kot so simulacije in modeli, vendar pogosto niso integrirani v igro na način, ki bi bil privlačen za učence.

2.4. Razvoj interaktivnih metod za občo geografijo

Zaradi svoje abstraktne narave je obča geografija težje dostopna učencem. Husain (2016) občo geografijo opisuje kot analitično vedo, ki uporablja generične in abstraktne koncepte ter obravnava cel svet kot celoto. Regionalno geografijo pa opisuje kot nujno sintetično vedo, ki se ukvarja z edinstvenimi situacijami in njihovimi posebnostmi. Na podlagi izsledkov Husaina in diskusij drugih avtorjev bi lahko igre, ki vključujejo elemente teorije, logičnega sklepanja in praktičnih primerov, znatno izboljšale razumevanje teh konceptov. S tem bi učenci lažje obvladali bolj abstraktne in globalne koncepte obče geografije, saj bi takšne igre ponujale možnost praktične uporabe in poglobljeno znanje, ki temelji na sposobnosti uporabe definicij kot sredstva za prenašanje znanja.

2.5. Sklep

Pregled objav kaže na izrazito pomanjkanje iger, ki bi bile osredotočene na teoretično plat geografije, kar odpira prostor za razvoj inovativnih predlogov, kot je Geografigra.

3. METODOLOGIJA

3.1. Razvoj ideje

Pot do končnega izdelka se je začela ob zaključku prvega letnika gimnazije, ko sem se odločila, da izdelam različico družabne igre Activity v zahvalo našemu razredniku, profesorju geografije. Namesto splošnih pojmov sem izbrala geografske termine iz svojega terminološkega slovarja, jih razporedila po dejavnostih za podajanje terminov (risanje, opisovanje, kazanje) ter jim določila stopnje težavnosti. Kljub temu da sem že v sedmem razredu osnovne šole ustvarila podoben projekt v okviru skupinskega dela, je bila tokratna izvedba zaradi večjega zanimanja za geografijo in terminologijo zame lažja in zanimivejša, kar me je spodbudilo k nadaljnjemu razvoju ideje.

3.2. Zbiranje geografskih terminov

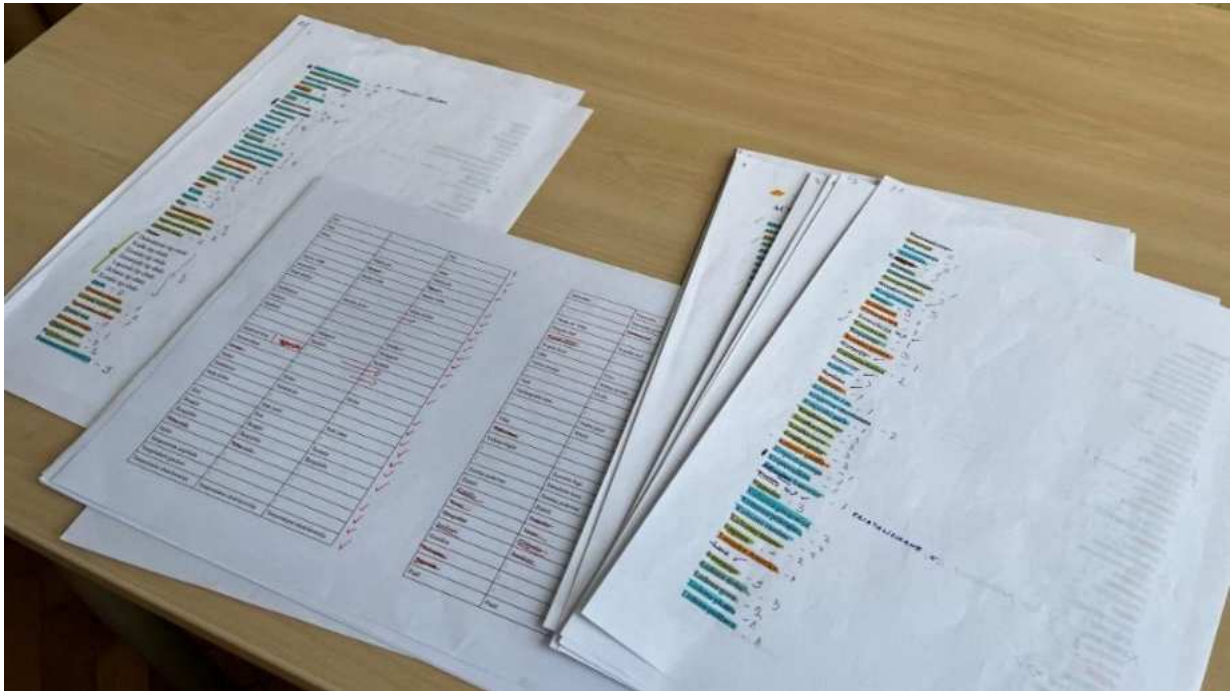
Prvi korak v procesu izdelave igre je bil obsežen nabor geografskih terminov. Z raziskovanjem in branjem različnih virov, kot so srednješolski učbeniki, moji zapiski, atlasi, geografski leksikoni ter preverjeni spletni viri, sem zbrala kar 734 terminov. Po ožjem izboru in preverjanju ustreznosti za igro v sodelovanju s profesorjem geografije sem število terminov omejila na 600, ki so predstavljali osnovo za nadaljnjo obdelavo.

3.3. Razvrščanje terminov

Naslednji korak je bil razvrščanje terminov glede na zmožnost dijakov, da termine pokažejo, narišejo ali opišejo oz. si izberejo način podajanja po lastni želji. Vseh 600 terminov sem razporedila v te štiri kategorije in jih s sošolkami testirala, da sem preverila ustreznost razvrstitve.

3.4. Določanje stopenj težavnosti

Na podlagi lastne presoje in časa, ki so ga moje sošolke potrebovale za pravilno ugotavljanje posameznih terminov, sem določila stopnje težavnosti od 1 do 3. Te stopnje predstavljajo število točk, ki jih skupina prejme ob pravilnem odgovoru. Prilagodila sem tudi število polj na igralni plošči, po katerih ekipe napredujejo proti zmagi.



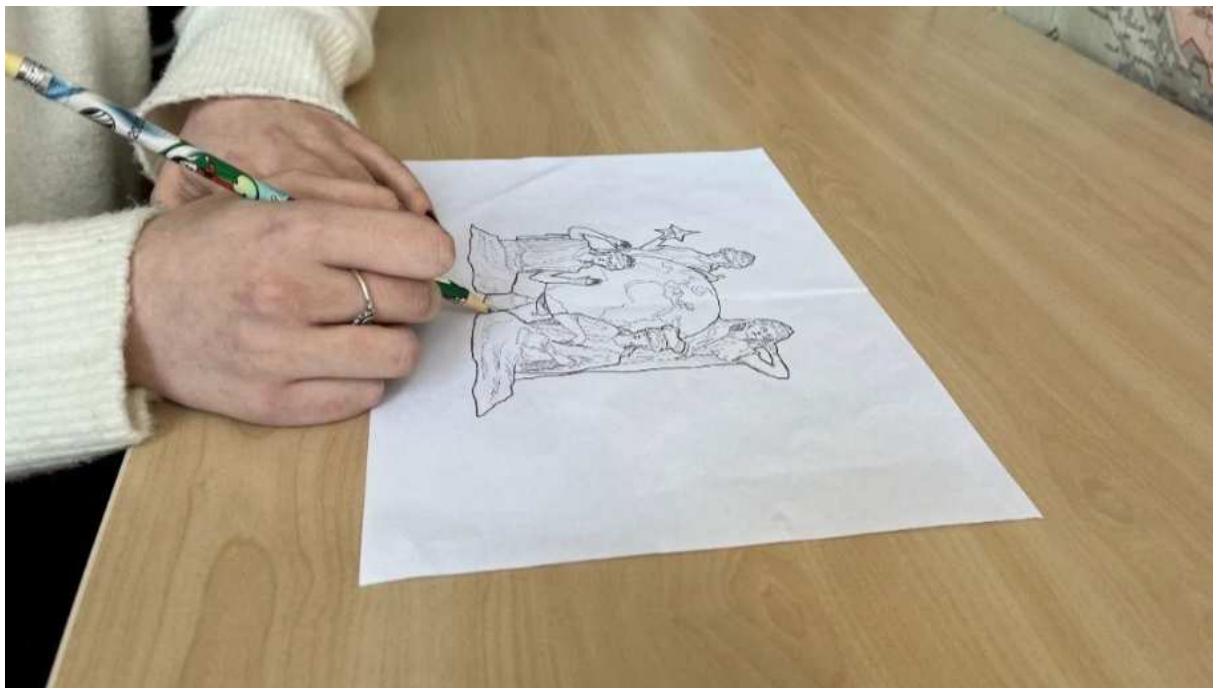
Slika 1 Razdeljevanje terminov po težavnosti (osebni vir; fotografirano 4.2.2025)

3.5. Razvrstitev terminov na kartice

Ko so bili termini obdelani in pripravljene za kartice, sem jih umestila na 150 kartic – 50 kartic s termini, vrednimi po eno točko, 50 s termini, vrednimi po dve točki, in 50 s termini, vrednimi po tri točke. Vseh 150 kartic je s svojimi hrbtnimi stranicami podano v prilogi številka 1.

3.6. Grafična podoba

V sodelovanju z dijakinjo tretjega letnika sem pripravila grafično podobo kartic, igralne plošče in škatle za igro. Njene ilustracije so igri dodale vizualno privlačnost in izpopolnile izgled. V grafično podobo igre smo vključili simbole, povezane z našo šolo – štiri ženske figure, ki poosebljajo štiri svobodne umetnosti v šolstvu, barvo fasade in zvezde, ki sovpadajo s sloganom šole: Per aspera ad astra.



Slika 2 Ustvarjanje grafične podobe (osebni vir; fotografirano 4.2.2025)

3.7. Tisk

Pripravljene kartice in grafične elemente igralne plošče in škatle za namizno igro sem posredovala tiskarju, ki je poskrbel za kakovostno izdelavo vseh komponent igre.

3.8. Prezem igre in testiranje

Po prevzemu igre smo v razredu igro preizkusili. Testiranje je pokazalo, da je igra ustrezno zasnovana, saj omogoča zabavno in hkrati poučno izkušnjo utrjevanja znanja geografije.

4. OPIS IZDELANEGA MODELA

Izdelan model predstavlja družabno igro precej nezastopanega področja. Združuje zabavo in izobraževanje, saj omogoča dijakom utrjevanje geografskih terminov skozi interaktivne aktivnosti v izbranih skupinah. Igra je izdelana na podlagi prilagojenega formata, ki vključuje štiri različne načine podajanja terminov: risanje, opisovanje, kazanje in izbiro poljubnega načina. Vse štiri kategorije so uporabljene za obravnavo gesel, povezanih z geografijo, kar igro ločuje od obstoječih komercialnih družabnih iger in jo v nasprotju z njimi uvršča v pedagoško-inovacijski prostor.

4.1. Model igre vključuje:

- Kartice s termini: 150 kartic, razdeljenih glede na stopnje težavnosti (1, 2 ali 3 točke).
- Igralno ploščo: Oblikovana je tako, da spodbuja tekmovalnost in strateško razmišljanje. Skupina se premakne na igralni plošči, če pravilno ugane termine, ki jih poda izbran igralec. Število osvojenih polj ustreza težavnosti, zapisani na kartici, ki jo je skupina izbrala na začetku kroga. Za grafično podobo igralne plošče glej prilogo številka 2.
- Škatlo: Oblikovana je tako, da predstavlja ključne plati igre in povezuje posamezne elemente. V prilogi številka 3 lahko vidimo grafično podobo škatle za družabno igro.
- Navodila: Navodila za igranje igre, ki so zbrana v prilogi številka 4.
- Osnovne potrebščine za igranje družabnih iger: peščena ura ter figurice za premikanje v obliki zvezd.

5. PREIZKUSI IN VARIANTNI PREDLOGI

5.1. Preizkusi

Pri šolski uri geografije smo preizkusili igro in izvedli testiranje. Dijaki so bili razdeljeni v štiri skupine, ki so igrale na dveh igralnih ploščah. Njihov odziv je bil pozitiven in ob igranju so presegali pričakovane cilje.

Med igro so bili dijaki ustvarjalni in sodelovalni. Skupaj so opravili naloge ter ponavljali terminologijo, kar je namen igre. Pogosti smeh in navdušenje sta kazala, da so se jim aktivnosti zdele zabavne in vzpodbudne. Večina ekip je presegla zastavljena pričakovanja glede na dan čas, kar potrjuje, da je sorazmerje med zabavo in učenjem ustrezno. Po končani igri je več dijakov podalo pozitivne povratne informacije in izrazilo željo, da bi se igro igrali tudi v prihodnje.

Vprašalnik, oddan v prilogi številka 5, je pokazal naslednje rezultate:

1. Pravila igre so se dijakom zdela lahko razumljiva, saj so na lestvici od ena (se sploh ne strinjam) do pet (se močno strinjam) vsi obkrožili število pet.
2. S trditvijo, da je igra bila zabavna in privlačna, se je močno strinjalo 95,6 % dijakov.
3. 91,3 % dijakov se je močno strinjalo s trditvijo, da so aktivnosti ustrezno preizkusile njihovo znanje geografije.
4. 78,3 % dijakov se je močno strinjalo s trditvijo, da so naloge ustrezno razporejene in težavnosti optimalno določene. Ostali so na lestvici obkrožili število štiri, z izjemo enega dijaka, ki je obkrožil število dva. Testiranje je bilo izvedeno pred končno razporeditvijo terminov in določitvijo težavnosti, zato verjamem, da so termini v končni obliki ustrezno razporejeni.
5. S trditvijo, da je dijake igra spodbudila k sodelovanju, se je močno strinjalo 87 % dijakov. Ostali so na lestvici obkrožili število štiri.
6. 78,2 % dijakov se je počutilo močno motiviranih za opravljanje nalog. Ostali so na lestvici obkrožili število štiri.

Na zastavljena vprašanja so dijaki odgovorili z naslednjimi ključnimi besedami:

Tabela 1 Rezultati vprašalnika (osebni vir)

Zastavljena vprašanja	Povzetki odgovorov
Kaj ti je bilo pri igri najbolj všeč?	Ponavljanje in učenje novih pojmov, sodelovanje (ponovi se dvakrat), zabava s sošolci (ponovi se dvakrat), pantomima (ponovi se petkrat), vse, termini, izvirnost, predstavitev, besedišče, ki mi je pomagalo izboljšati znanje geografije, govorjenje, da je alternativa učenja geografije, zabavni termini, da smo ponavljali snov na zabaven način, vzdušje med igranjem, raznolike teme ...
Katera dejavnost (govorjenje, kazanje, risanje) ti je najbolj ležala?	Govorjenje: 69,6 % Kazanje: 4,3 % Risanje: 17,4 %
Ali se ti zdi, da ti je igra pomagala pri ponavljanju geografije?	Vsi dijaki so odgovorili, da jim je igra pomagala pri ponavljanju predmeta.
Kako?	Ob igranju so se spomnili in ponovili veliko pojmov, dala jim je možnost ponavljanja, obnovila je pozabljene pojme in definicije, obnovila termine, za katere so dijaki verjeli, da jih morajo poznati, obnovila teme prejšnjih let, omogočala učenje in obnovo znanja na zabaven način, z zabavnimi elementi ...
Kakšne spremembe ali izboljšave bi predlagal za igro?	82,6 % dijakov je pisno odgovorilo, da se jim zdi, da igra nima prostora za izboljšavo in se jim že zdaj zdi zabavna in poučna. Ostalih 17,4 % ni pisno odgovorilo na vprašanje.
Ali je igra na kateri točki spodbudila tvojo radovednost ali te pripeljala do tega, da si kaj poiskal v starih zapiskih ali na spletu?	Polovica dijakov je odgovorila, da jih je igra spodbudila k raziskovanju. Ostali niso pisno odgovorili ali pa so pripomnili, da pri sebi niso imeli pravih pripomočkov.

V polju za izbirno povratno informacijo so dijaki, ki so se odločili odgovoriti, spodbujali razvoj igre, prosili za ponovitev izvedbe, izrazili zadovoljstvo s ponavljanjem terminologije ali pohvalili izdelek.

Dijaki so ob priložnosti, da igro opišejo z eno besedo, zapisali naslednje besede: odlično (ponovi se dvakrat), vredno, poučno, zabavno (ponovi se sedemkrat) in zanimivo, kul, avantura, fantastično, vredno, super (ponovi se trikrat), tekmovalno in kaotično zabavno.

5.2. Variantni predlogi

Ob razvijanju družabne igre sem opazila več različnih področij za izdelovanje različic, saj je med ključnimi inovacijami igre tudi njena prilagodljivost.

1. Geografske termine bi lahko zamenjali z drugimi strokovnimi pojmi, kar omogoča uporabo igre pri različnih učnih predmetih. Tako igra ne deluje zgolj kot orodje za učenje geografije, temveč postane vsestranska pedagoška rešitev, ki spodbuja sodelovanje, kreativnost in kritično mišljenje.
2. Poleg tega model ponuja možnost digitalizacije, kjer bi se kartice in igralna plošča lahko prenesle v digitalno obliko. S tem bi igra postala dostopna širšemu občinstvu in bi imela večje število uporabnikov bodisi v šolskih okoljih bodisi doma.
3. Razširitev geografskih terminov in povečanje števila kartic.
4. Razvijanje večih modelov igre, ki bi bili prilagojeni različnim težavnostim (s prilagoditvijo mehanike igre, dodatkom terminološkega slovarja...).
5. ...

Nadaljnjo razvijanje igre odpira nove možnosti za uporabo družabnih iger v izobraževanju. Prav tako spodbuja učenčevo aktivno sodelovanje ter motivacijo.

6. NAPREDEK

Skladno z definicijo napredka v Slovarju slovenskega knjižnega jezika, ki ga opredeljuje kot prehod z nižje na višjo stopnjo glede na kakovost in pozitivne lastnosti, verjamem, da Geografigra prispeva k napredku na področju izobraževalnih gradiv za geografijo. Raziskave dosledno potrjujejo učinkovitost namiznih iger pri učenju in utrjevanju znanja, kar daje igri dodatno vrednost. Geografigra omogoča dijakom interaktiven način učenja, ki pospešuje proces pomnjenja in pogloblja razumevanje. Namesto klasičnega učenja iz učbenikov ali zapiskov, igra spodbuja tudi sodelovanje in ustvarjalnost. Prav tako dijake vodi k trajnejšemu znanju in celo večji samozavesti pri predstavljanju snovi pri ocenjevanjih. Tako lahko trdim, da Geografigra predstavlja inovativni korak k modernizaciji pristopov učenja geografije.

7. ZAKLJUČEK

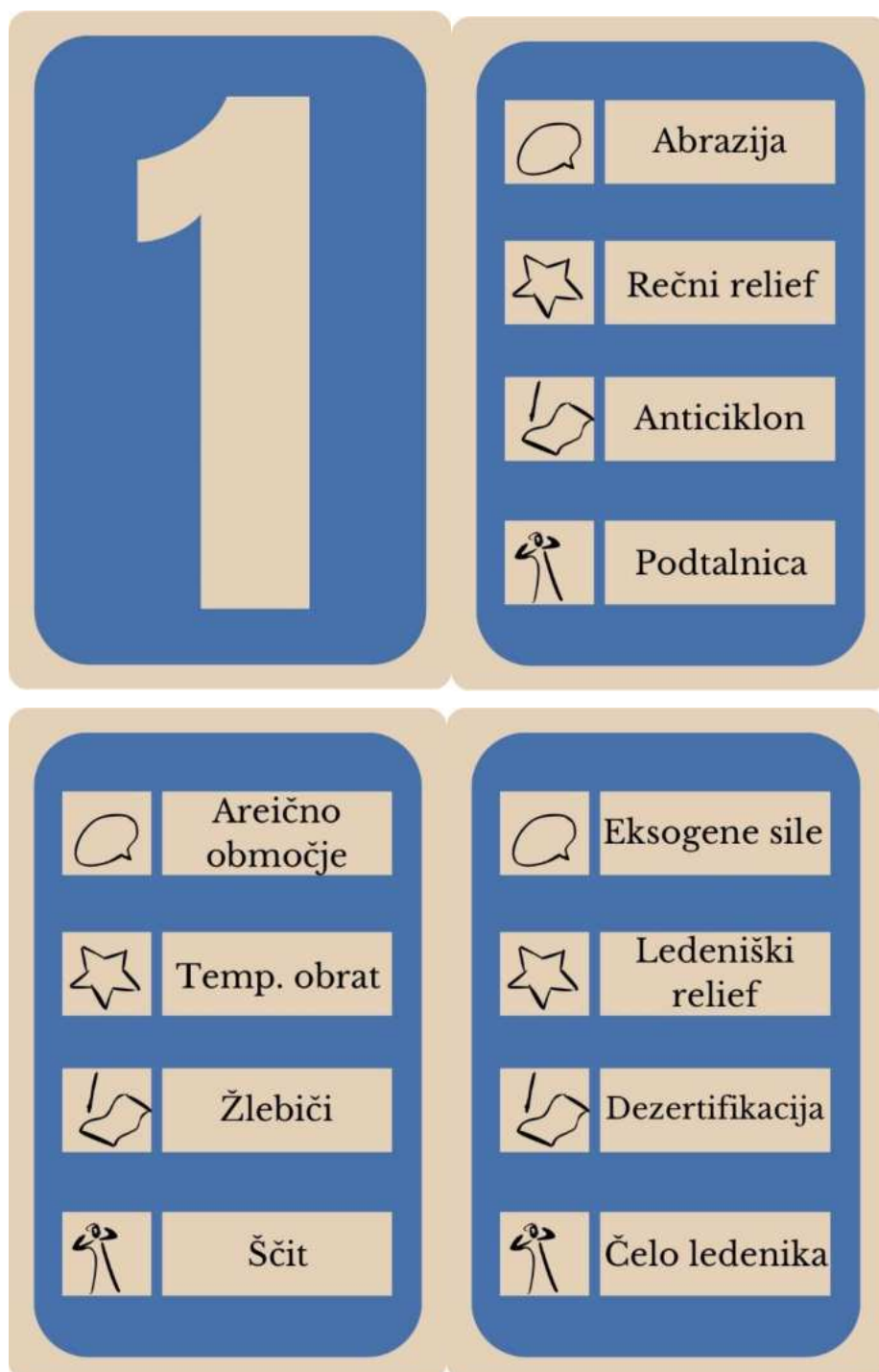
Proces ustvarjanja Geografigre je vodil jasen cilj: ustvariti privlačno in izobraževalno orodje, ki združuje igrivost družabne igre in zahteve znanja obče geografije. Prav ta cilj me je spodbudil, da sem se nenehno vračala k osnovnim vprašanjem: Kako igro narediti zanimivo? Kako ohraniti pozornost dijakov? Kako jih spodbuditi k igranju in poskrbeti, da jih neuspehi ne bodo odvrnili od nadaljnega učenja? Kako igro približati moji starostni skupini? Na koncu pa se je izkazalo, da ni pomembno le, kaj igra uči, ampak tudi, kako uspe zblížati dijake in spodbuditi veselje do raziskovanja, ki sem ga med tem projektom še bolj vzljubila.

Razvoj igre pa je s seboj prinesel tudi številne izzive. Pomembno je bilo zagotoviti, da se Geografigra po svoji vsebini razlikuje od obstoječih iger, hkrati pa ohranja preprostost in dostopnost ter je njena mehanika lahko razumljiva. Ključno je bilo tudi uravnoteženje izobraževalne vrednosti in zabave. Določanje geografskih pojmov, ki so po svoji težavnosti in nalogi dosegali oboje, je zahtevalo skrb in premišljenost. Prav tako je bilo pri izbiri pojmov pomembno izbrati takšne, ki so razumljivi, a obenem predstavljajo izziv vsem štirim letnikom. Vendar pa so vsi ti izzivi na koncu omogočili nastanek Geografigre v svoji najboljši obliki in pomagali zagotoviti, da dosega svoje izobraževalne namene.

V prihodnosti Geografigra ponuja številne priložnosti za nadaljnji razvoj. Načrti in koncepti za razširitev igre z dodatnimi kategorijami, ki bi jo postavili med strateške družabne igre ali pa dodali multimedijske naloge, že nastajajo. Poleg tega se veselim zbiranja več povratnih informacij igralcev, ki bodo zagotovile stalne izboljšave. Ne glede na to, kam me bo ta projekt vodil, me bo spremljala želja po izpolnjevanju potreb igralcev in ohranitvi izobraževalnega namena.

Ta projekt je pokazal, kako lahko ustvarjalnost, predanost in sodelovanje pripomorejo k oblikovanju nečesa, kar ne le izobražuje, ampak tudi povezuje. Upam da bo Geografigra vsem bodočim igralcem posredovala vsaj majhen delček navdušenja in spodbude, ki sem jo doživela ob ustvarjanju. Hkrati pa verjamem, da bo vzpodbudila zavedanje o pomenu natančnega razumevanja sveta in njegovega delovanja, ki sem ga sama imela priložnost pridobiti od vseh učiteljev geografije, ki so bili zmeraj predani svojemu predmetu in so z vnemo delili svoje znanje.

Priloga 1





Tetida/Tetis



Tektonski
jarek



Dolga vas



Iglu



Osebni
promet



Planinski
pašnik



Gručasta vas



Pismenost



Korazija



Peščene
sipine



Rt



Talna voda



Staranje
prebivalstva



Tečaj



Hidrogram



Potres



Podnebni tipi



Ozonska plast



Koordinate



Magma



Terciarni sektor



Suša



Razvodnica



Džungla



Gozdna meja



Zemljepis



Visokogorski kras



Slano jezero



Sezonski delavec



Prenaseljenost



Krnica



Recikliranje



Nuklearna
energija



Hrbet



Stožčasti kras



Atlas



Antropocen



Plašč



Vršaj



Sinklinala



Sončno
sevanje



Plaz



Vrtača



Lava



Magmatske
kamnine



Puščava



Jedro



Zemljevid



Močvirje



Polpuščava



Skorja



Cunami



Geografija
naselij



Fosil



Deforestacija



Beg
možganov



Indikatorska
rastlina



Vodni cikel



Gostota
poselitve



Izvoz



Kartografija



Sončni pas



Ledeniška
grobља



Mrtvo morje



Morska milja



Vlažni gozd



Razvodje



Vodni krog



Korozija



Zimzeleni
gozd



Vodne jame



Vrtnarstvo



Hudournik



Tovorni
promet



Celinsko
podnebje



Vulkan



Serak



Tropski
deževni gozd



Gostota
prebivalstva



Zračni pritisk



Orogeneza



Tropski pas



Klimogram



Zračni tlak



Vulkanologija



Varstvo
okolja



Zelena
revolucija



Topla greda



Tektonika



Solarna
energija



Megalopolis



Travnik



Sedimentne
kamnine



Tečajnik



Monsunski
gozd



Turizem



Metamorfne
kamnine



Solinarstvo



Obalni nasip



U-dolina



Geotermalna
energija



Savana



Vremenska
hišica



Valovanje



Ekstenzivno
kmetijstvo



Ozonska
luknja



Megla



V-dolina



Favela



Planinski
pašnik



Gubanje



Veter



Diskriminacija



Legenda



Beg z dežele



Termometer



Hladna fronta



Mešani gozd



Beg z gora



Tloris



Hidrosfera



Celinski led



Deževni gozd



Toča



Hektarski
pridelek



Koralni
greben



Emigracija



Sedimenti



Gozdni rezervat



Kemično preperevanje



Prst



Slana puščava



Globalno sevanje



Gorska veriga



Kisel dež



Slane prsti



Kmetijska politika



Časovni pas



Polarna noč



Ribolovstvo



Klimatski tipi



Azijski tigri



Polarni dan



Rudnik



Jezikovna
meja



Tornado



Ponikalnica



Mrtva voda



Jakost vetra



Ekvator



Klif



Mrtvi rokav



Ledena
puščava



Enakonočje



Latinska
Amerika



Kompas



Ledena
plošča



Geografska
dolžina



Odbojnost



Kompostiranje



Kristalizirane
kamnine



Geografska
širina



Notranje
morje



Izhlapevanje



Primarni
sektor



Subdukcija



Razložena vas



Izseljevanje



Kriptovulkan



Urbanizacija



Travnata
savana



Jame



Krajinski park



Tropske
bolezni



Sredozemsko
morje



Javni promet



Krajevni čas



Somestje



Strnjena vas



Kamnine



Kolonizacija



Richterjeva
lestvica



Usedline



Karta



Meteorologija



Obalno
morje



Zaselek



Guba

2



Absolutna
vlaga



Meteorologija



Vetrna
erozija



Vodne poti



Endoreično
območje



Zemljin
magnetizem



Delta



Vodne
rastline



Erg



Zemljiški
celek



Barhan



Vroča točka



Endogene sile



Zračna fronta



Arteška voda



Vulkanske
kamnine



Fluviokras



Žarišče
potresa



Abrazijska
polica



Snežna meja



Obvisela
dolina



Topla fronta



Akumulacija



Snežni plaz



Maksimalna
vlaga



Tropski
cikloni



Kraško polje



Rečni klif



Nepopolni
kras



Visoka voda



Ledeniške
doline



Podzemni
vulkan



Magnituda
potresa



Stalagmit



Ledeniško
jezero



Ozonska
luknja



Kontaktni
kras



Tektonski
premik



Krniško
jezero



Pas revščine



Sezonski
delavec



Tipi prsti



Izoterma



Peščena
puščava



Klasični Kras



Seizmograf



Izohalina



Peščene prsti



Hamada



Sončev mrk



Kapnik



Peščeni vihar



Gorski greben



Sončev obrat



Izobara



Plitvo morje



Seizmologija



Rečna struga



Inverzijska meja



Nomadstvo



Rečni režim



Regulacija rek



Globoki kras



Obalna črta



Recentna
poledenitev



Reliefni
zemljevid



Rias



Ognjenik



Relativna
vlaga



Rudno
bogastvo



Rečni sistem
(rečje)



Morski
ribolov



Publica



Polzenje tal



Predornine



Nafta



Preperine



Predmestje



Povodje



Ledena gora



Potujoče
sipine



Pašništvo



Povirje



Gorska
bolezen



Plutonizem



Pesticidi



Porečje



Deževna
doba



Usad



Plankton



Popolni kras



Oseka



Stržen



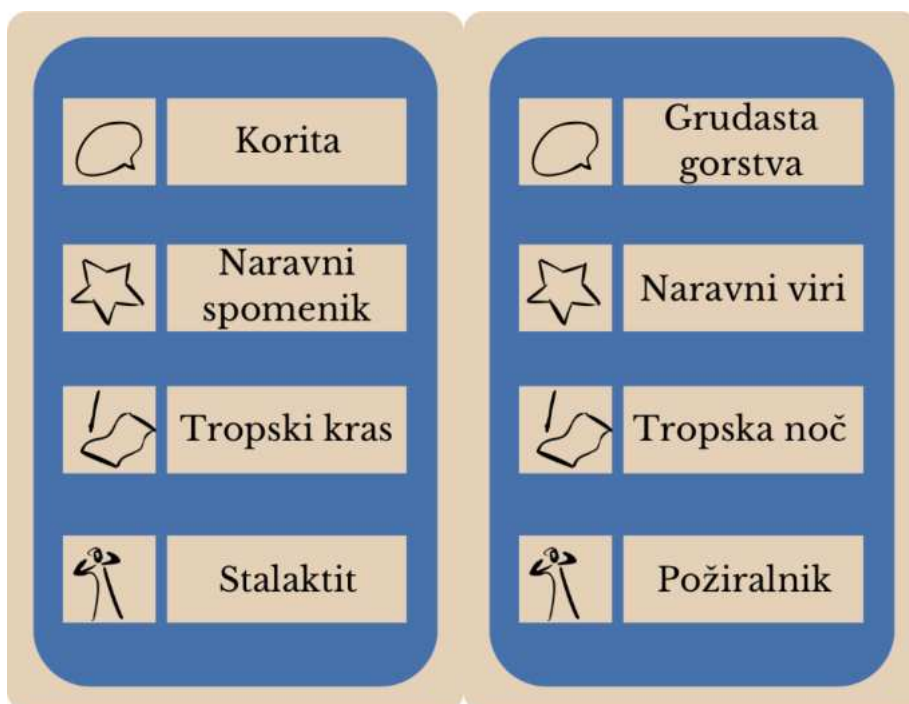
Plimovanje



Plitvi kras



Merilo





Barakarsko
naselje



Nataliteta



Škraplje



Kanjon



Biološko
kmetovanje



Ledeni
pokrov



Suha jama



Kondenzacija



Alternativna
energija



Medrečje



Suha dolina



Krater



Nasičen zrak



Medvodje



Gobasta skala



Meander



Gezvir



Mestici



Topli morski tokovi



Okljuk



Evropska unija



Kalna voda



Hladni morski tokovi



Oceanski hrbet



Ekologija



Higrometer



Polarno podnebje



Balvan



Univerzalno verstvo



Barometer



Dolinski ledenik



Burja



Slum



Deber



Gorski ledenik



Epicenter



Sekundarni gozd



Monsoon



Erozija prsti



Geologija



Sekundarni sektor



Apnenec



Demografski prehod



Hipocenter



Etnično verstvo



Dolomit



Gorsko rastlinstvo



Visokogorje



Dekolonizacija



Aktivne osebe



Gorsko
podnebje



Zemeljski
plin



Industrijska
cona



Sila
gravitacije



Gorska flora



Kamnita
puščava



Ledeniška
kotanja



Sial



Laguna



Zaježitveno
jezero



Indentiteta



Sima



Kulturne
terase



Starostna
piramida



Hudourniški
vršaj



Granitna
plast



Medotoško
morje



Umrljivost



Geto



Bazaltna plast



Lunine faze



Turistični
promet



Kolobarjanje



Zenitne
padavine



Ledeniška
erozija



Vetrna
elektrarna



Kmetijska
pokrajina



Ciklonske
padavine



Obcestna vas



Sončna
elektrarna





Deflacija



Stržen



Fjord



Višinska
bolezen



Albedo



Topli vrelci



Estuarij



Težka
industrija



Naplavna
ravnica



Storitvene
dejavnosti



Estavela



Sevanje



Mangrove



Surovine



Erozija



Rečni promet



Litosfera



Selilno
pašništvo



Celinska
poledenitev



Ledeniška
razpoka



Ježa



Selilno
poljedelstvo



Meridiani



Spalno
naselje



Saliniteta



Silur



Magmatsko
ognjišče



Rudarsko
mesto



Prodorna
dolina



Prod



Koliševka



Podmorska
gora



Prelom



Pronicanje



Kaldera



Podzemljaska
reka



Sezonski
delavec



Radiacija



Goli kras



Požigalništvo



Prekop
(kanal)



Rastlinski
višinski pasovi



Gondvana



Premikanje
celin



Pradolina



Rečno korito



Rečne terase



Otoplitev



Ponor



Relativna
višina



Privetrna lega



Ploha



Pedogeneza



Podor



Pleistocenska
poledenitev



Rečna terasa



Orkan



Poplavna
ravnica



Pangea



Oaza



Geosfera



Ozelenjevanje



Pobočni
vetrovi



Divje
odlagališče



Udor



Periferija



Obalni
vetrovi



Morski
ribolov



Temperaturni
gradient



Permafrost



Dalmatinski
tip obale



Odseljivanje



Temperaturna
amplituda



Plantažni
sadovnjak



Riaški tip
obale



Otoplitev



Tajfun



Namakalni
sistem



Fjordski tip
obale



Ognjeniško
žrelo



Spodmol



Izočrte



Estuarijski tip
obale



Deževna
doba



Soliflukcija



Ogozdovanje



Lagunski tip
obale



Ohladitev



Slemenitev



Dune



Deltasti tip
obale



Mizasta gora



Siga



Fjel



Koralni tip
obale



Močvirni
gozd



Atoli



Badlands



Melišče



Nabiralništvo



Brzica



Avrora



Atlantik



Naftni pesek



Predkambrij



Industrijska
revolucija



Arhipelag



Ledeniško
rame



Mezozoik



Krajevna
identiteta



Alpska vas



Ledena doba



Paleozoik



Kulturna geografija



Akumulacijsko jezero



Živinoreja



Kenozoik



Kulturna pokrajina



Agrarna prenaseljenost



Jurta



Razlamljanje



Kulturne rastlina



Dno struge



Sončni pas



Prelomnica Sv. Andreja



Ledeniški rečni režim



Približevanje lit. plošč



Soteska



Idrijski prelom



Marmor



Razmikanje lit. plošč



Vintgar



Asimilacija



Mineralna gnojila



Pasat



Naravne katastrofe



Aluvialna prst



Monokulturno kmetijstvo



Enklava



Agrarna država



Aklimatizacija



Motično poljedelstvo



Brazilski tok



Potresni sunek



Agrarna
politika



Naravni
rezervat



Benguelski
tok



Popotresni
sunek



Agrarna
depopulacija



Obrtna cona



Humboldtov
tok



Mineral



Tolminska
korita



Odvisnost od
izvoza



Horst (čok)



Kamninski
krog



Fliš



Podnebni
dejavniki



Kanarski tok



Vadi



Fitogeografija



Samooskrbno
kmetijstvo



Kalifornijski
tok



Orografske
padavine



Etnologija



Snežni rečni
režim



Jedraska
energija



Presihajoče
jezero



Ekspozicija



Specializirana
kmetija



Lavrazija



Rotacija



Demografija



Squatterska
naselja



Kserofitit



Sedimentacija



Zasoljevanje



Sredozemsko
podnebje



Kraška erozija



Jamski steber



Tehnopol



Stalno naselje



Kraška jama



Konvekcijske
padavine



Rust belt



Stalno
prebivalstvo



Kraški izvir



Metamorfoza



Izgonska
pokrajina



Sušno
podnebje



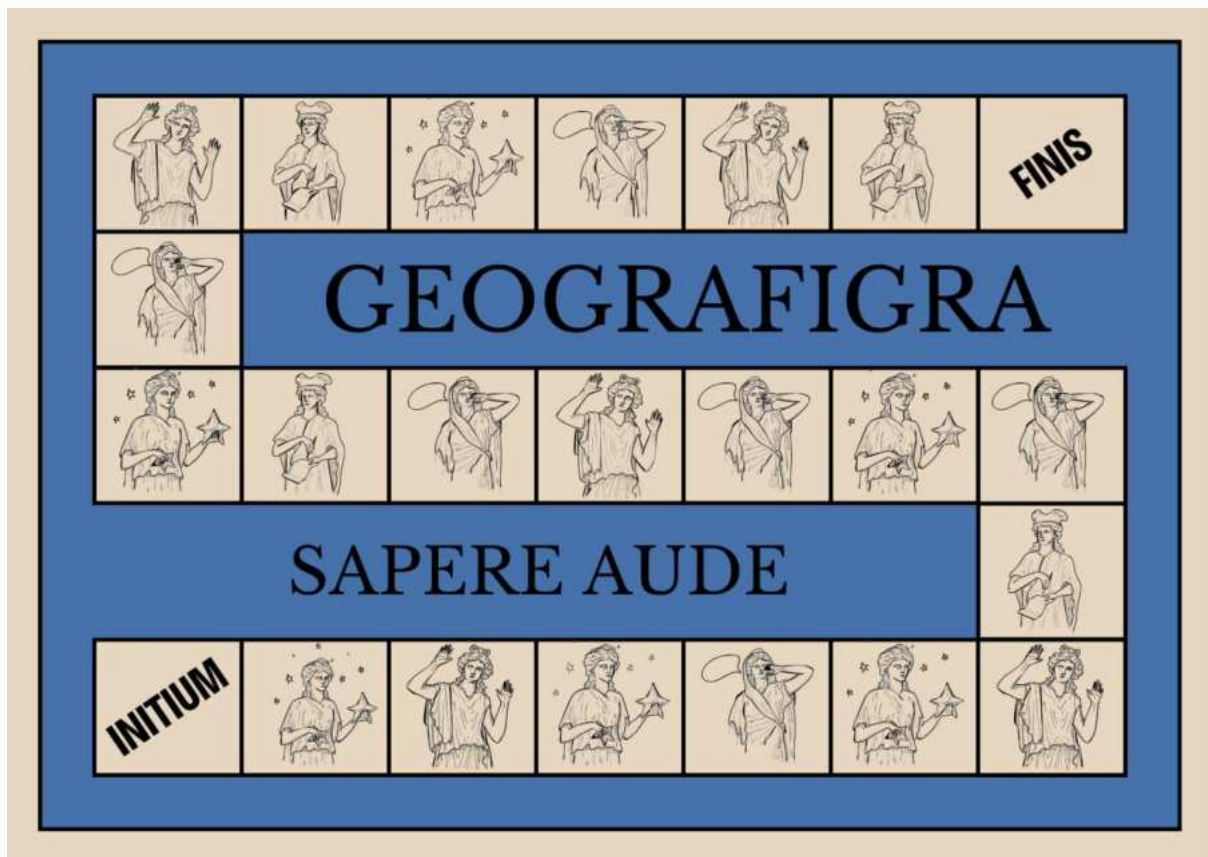
Kompostišče



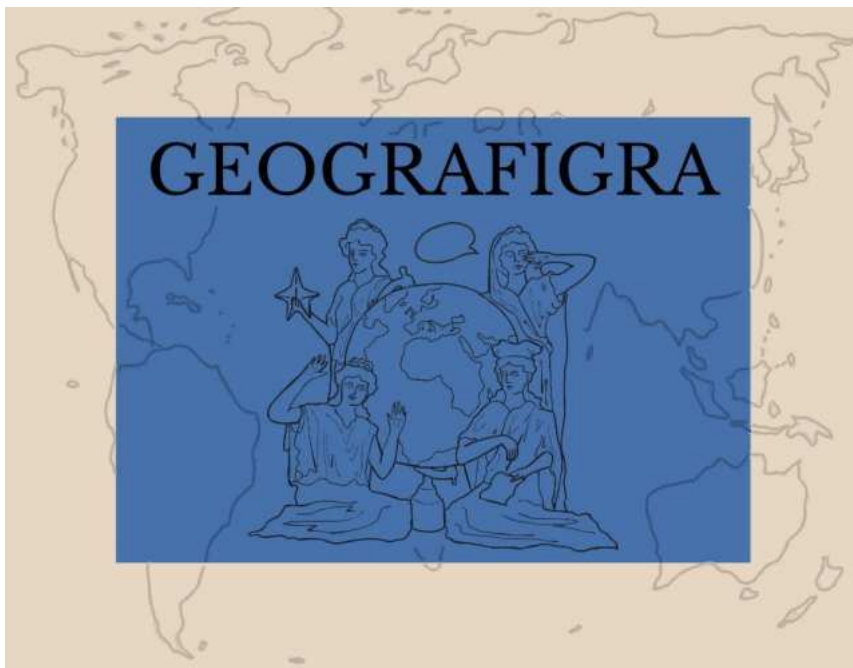
Delane vrtače



Priloga 2



Priloga 3





Priloga 4

GEOGRAFIGRA

NAVODILA ZA IGRO

Za poljubno število igralcev starejših od 15 let.

Vsebina igre:

1. 1 igralna plošča
2. 4 igralne figure
3. 150 kart
4. 1 peščena ura

Cilj igre:

Svoji skupini predstavite čim več pojmov in kot prvi dosežite ciljno polje.

Priprava:

Vsaka skupina dobi 1 igralno figurico, ki jo postavi na začetno polje. Karte dobro premešajte in jih kot zakriti kup položite ob igralno ploskev. Določite skupino, ki bo začela igro. Vsaka skupina izbere enega igralca, ki bo predstavil prvo geslo svojim soigralcem.

Potek igre:

- Prvi igralec izbrane skupine povleče karto z poljubnega kupa in jo drži skrito (tako, da njegovi soigralci ne morejo videti gesel). Obrnite peščeno uro. Igralec ima sedaj na voljo 120 sekund, da svojemu moštvu predstavi geslo. Pri tem se mora držati določene vrste predstavitve. Če karte ne znate predstaviti, jo lahko zamenjate za naslednjo na istem kupčku, vendar morate pojem raziskati v šolskem gradivu ali na spletu.
- Če skupini uspe v predvidenem času uganiti pojem, lahko premakne svojo igralno skupino za toliko polj naprej, kot je označeno na karti.
- Če skupina pojma ne ugane, ostane na svojem polju.
- Nato je na potezi naslednja skupina in njihov predstavnik povleče zgornjo karto s kupa.
- Skupina, ki s svojo figurico prva doseže cilj, zmagaja.

Vrste predstavitev:

Velikokrat so predstavljeni pojmi sestavljeni iz več besed in je posledično lažje, da predstavite pojme po ločenih sklopih.

Pravila za vrste predstavitev:

1. Risanje: Pojem je treba narisati s svinčnikom ali drugim pisalom. Igralec pri tem ne sme govoriti ali gestikulirati (razen, če je ta vrsta predstavitve tudi dovoljena). Svojim soigralcem sme le prikimavati in s tem nakazati, da so pravilno uganili del pojma. Risanje ne sme vsebovati pisanja, črk ali števil.
2. Razlaga: Pojem je treba opisati. Pri opisovanju igralec ne sme uporabiti iskanega pojma, njegovih delov ali izpeljank.
3. Pantomima: Pojem je treba predstaviti s pantomimo. Pri tem igralec ne sme govoriti, povzročati zvokov, kazati na predmete v prostoru ali jih uporabljati.

Trajanje: Trajanje igre se lahko skrajša ali podaljša. Igralci se lahko pred igro dogovorijo, da povečajo ali znižajo vrednost kart za 1 ali 2 točki.

Če imate dodatna vprašanja ali predloge v zvezi z igro Geografigra, jih naslovite na elektronski naslov: geografigra@gmail.com.

Priloga 5

Vprašalnik

Del št. 1: Oceni od 1 do 5

(1 = Se sploh ne strinjam, 5 = Se močno strinjam)

1. Pravila so bila lahko razumljiva. 1 2 3 4 5
2. Igra je bila zabavna in privabljiva. 1 2 3 4 5
3. Aktivnosti so preizkusile moje znanje geografije na dober način.
1 2 3 4 5
4. Naloge so ustrezno razporejene in težavnosti optimalno določene.
1 2 3 4 5
5. Igra me je spodbudila k sodelovanju. 1 2 3 4 5
6. Počutil sem se motiviran, da sem opravil naloge. 1 2 3 4 5

Del št. 2: Odprta vprašanja

1. Kaj ti je bilo pri igri najbolj všeč? Zakaj?
2. Katera dejavnost (govorjenje, kazanje, risanje) ti je najbolj ležala in kateri deli so bili najbolj težavni?
3. Ali se ti zdi, da ti je igra pomagala pri ponavljanju geografije? Kako?
4. Kakšne spremembe ali izboljšave bi predlagali za igro?
5. Ali je igra na kateri točki spodbudila tvojo radovednost ali te pripeljala do tega, da si kaj poiskal v starih zapiskih, na spletu...?

Prostor za (izbirno) kratko povratno informacijo:

Ena baseda s katero bi opisal igranje: _____

8. VIRI IN LITERATURA

1. Hartshorne, Bernhard Varen, Varenius, Humboldt, Ritter, Hettner, Vidal De La Blache, Geddes, P., & Saucer, C. (1650). *General geography (Symetric Geography) versus regional geography*. Dostopno na povezavi:
<http://old.midnaporecollege.ac.in/RemoteClass/General%20Geography%20vs%20regional%20geograhya.pdf>
2. Crews, A. (n.d.). *Using Games to Support the Curriculum: Getting Teachers on*. Dostopno na povezavi:
<https://eric.ed.gov/?id=EJ964264>
3. Vrišer, I., 2003. *Uvod v geografijo*. Ljubljana, Oddelek za geografijo Univerze v Ljubljani, str. 414
4. Natek, K., 2002. Geomorfologija, študijsko gradivo za predmet geomorfologija. Ljubljana, Oddelek za geografijo Univerze v Ljubljani, str. 217
5. Zaharias, P., Chatzeparaskevidou, I., & Karaoli, F. (2017). Learning geography through serious games. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 9(1), 28–44.
6. Gabzdyl, P. (2019). *Atlas vulkanov*. Atlas Sopek.
7. Senegačnik, J., & Drobňjak, B. (2018). *Obča geografija za 1. letnik gimnazije* (14. izd., str. 192). Modrijan.
8. Senegačnik, J. (2025). *Geografija sodobnega sveta, Učbenik za 2. letnik gimnazije* (1. izd., str. 142, 10). Modrijan izobraževanje.
9. Senegačnik, J. (2024). *Geografija sodobne Evrope, Učbenik za 2. in 3. letnik gimnazije* (1. izd., str. 157). Modrijan izobraževanje.
10. Senegačnik, J. (2024). *Geografija sodobne Slovenije 1, Učbenik za 3. letnik gimnazije* (1. izd., str. 127). Modrijan izobraževanje.
11. Senegačnik, J. (2023). *Geografija sodobne Slovenije 2, Učbenik za 4. letnik gimnazije* (1. izd., str. 126). Modrijan izobraževanje.
12. *Enciklopedija svetovne geografije* (1. ponatis, str. 512). (1998). Pisanica; Imprinta.
13. Kladnik D. (2008). *Geografija*. Učila International.