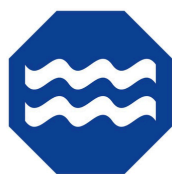




# FLOOD STOPPING



## Letak za igro

Igra je bila ustvarjena v okviru projekta Flood Stopping, "Inovativne metodologije za lokalizacijo strategij upravljanja poplav za prilagajanje podnebnim spremembam s pomočjo pripovedovanja zgodb, kartiranja in igralnih orodij", projekta strateškega sodelovanja, ki ga sofinancira Evropska unija. v okviru programa Erasmus+KA220-SCH - Partnerstva za sodelovanje v šolskem izobraževanju

[FLOODSTOPPING.EU](https://floodstopping.eu)



# FLOOD STOPPING

## Vsebina

**01**

Igra za preprečevanje poplav

**02**

Materiali za igro

**03**

Navodila za igro

**04**

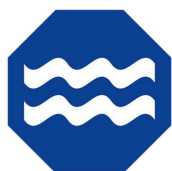
Navodila za odgovore

**05**

Vprašanja za poročanje

**06**

Dodatne informacije



Co-funded by  
the European Union



## FLOOD STOPPING

### IGRA

**Dobrodošli v igri za preprečevanje poplav!**

**Cilj igre "Ustavimo poplave" je okrepiti aktivno in zavzeto državljanstvo učencev ter njihovo znanje o nevarnosti poplav in njihovem obvladovanju. Igralci sodelujejo v različnih simulacijskih scenarijih, povezanih s poplavami. Z različnimi vlogami na vsaki lokaciji v mestu vadijo kritično mišljenje skupaj z veščinami sodelovanja. Vsak izziv združuje fizično aktivnost z virtualnimi elementi, da bi ustvarili notranje motivacijske učne izkušnje in izboljšali digitalno pismenost.**

**To zabavno in participativno igro je mogoče vključiti v katero koli obliko formalnega in neformalnega izobraževanja. Igralcem vseh starosti omogoča medsebojno interakcijo v kakršnem koli kontekstu. Igra se 70 minut, nato pa sledi 20-minutna razprava.**

Vsak simulacijski scenarij te igre je povezan s tradicionalnimi učnimi vsebinami, ki so nastale v okviru projekta KA2 Flood Stopping "Inovativne metodologije za lokalizacijo strategij obvladovanja poplav za prilagajanje podnebnim spremembam s pomočjo pripovedovanja zgodb, kartiranja in igralnih orodij", ki ga financira EU.

Za igralce: Vzemite si nekaj časa doma da se poglobite v učno gradivo preden se podate v igro! Preprosto poskenirajte to kodo QR.



Za vodje iger: Pred začetkom igre se prepričajte, da sami preizkusite izzive. Če boste pripravljeni, bo izkušnja za vse potekala bolj gladko!

# Materiali za igro

01

Plošča

02

Šest kart z izzivom

03

Letak za igro

04

Ena kocka

05

En ocenjevalni list



Co-funded by  
the European Union



# FLOOD STOPPING

## Navodila

01

Učence razdelite v številčno enake skupine. Vsaka skupina potrebuje pametni telefon, ki je povezan z internetom (aplikacija, ki omogoča uporabo kartona, ni obvezna). Poskrbite, da bo v učilnici na voljo brezžični internet.

02

Odločite se o trajanju igre glede na razpoložljiv čas trajanja izobraževalne seje. Igra se lahko igra največ 90 minut [70 minut igranja in 20 minut razprave]. Obstaja možnost, da s tremi izzivi skrajšate trajanje igre na 45 minut. Odločite se, katere kartice boste vključili v igro glede na starost in znanje učencev.

03

Natisnite eno ploščo [A3 papir] in eno kocko. Kocke prilepite. Na papir A4 natisnite gradivo, ki ga potrebuje vsaka ekipa [(do) šest kartic z izzivi, en list z rezultati]. Če vključite izziv Mladinskega centra (št. 6), bo vsaka ekipa potrebovala tudi markerje, barvice, lepilo in en prazen papir A3. Če vključite izziv Mestna hiša, lahko vsaka ekipa potrebuje en komplet kartonastih očal.

04

HVsaki ekipi izročite tiskano gradivo. Izberite majhne predmete, ki jih boste uporabili kot pešce (po enega za vsako ekipo).

05

Pojasnite mehanizem igre. Njihov cilj je, da se s pomočjo pešca premikajo po igralni plošči. V določenem časovnem okviru se soočijo s šestimi izzivi, povezanimi s poplavami. Za vsak izziv, ki ga opravijo v skladu s smernicami, dobijo 30 točk.



# FLOOD STOPPING

## Navodila

06

Igra se začne! Za nadzor časa lahko uporabite odštevalnik! Vsaka ekipa vrže svojo kocko, vzame karto z isto številko in premakne pešca na stavbo, ki ima to številko.

07

Kako se uresničuje vsak izziv? Igralci zapišejo odgovor na svoj list za rezultate. Nato vodja/učitelj poskrbi, da je bil izziv pravilno izpolnjen v skladu z listom za odgovore. Na list z rezultati zapišejo točke in dovolijo, da ekipa ponovno vrže kocko in se premakne k drugemu izzivu.

08

Če želite igralce še bolj izzvati, lahko dodate eno dodatno pravilo! Če sta dva pešca na istem izzivu, je stavba zaklenjena. Če druge ekipe stopijo nanjo, morajo počakati, da se ta stavba odklene, da lahko nadaljujejo igro na njej. To pravilo izberite le, če želite okrepiti tekmovalno vzdušje v igri.

09

Igra se konča, ko se odštevanje ustavi [po 70 minutah ali 35 minutah v skrajšani različici] ali ko vsi igralci izpolnijo svoje izzive. Ekipa, ki je hitreje opravila vse izzive, dobi 20 dodatnih točk!

10

Učitelj razglasi rezultate. Sledi 20-minutni razgovor.





## FLOOD STOPPING



Co-funded by  
the European Union

### 1

## Izziv - Kino

### Kako ravnati ob poplavah [30 točk]

Po poplavi v kinu srečate Nicolo, ki je preživela poplave v bližnji okolici. Poslušajte podkast [od 04.13 do 09.54], da boste razumeli njegovo izkušnjo. Med poslušanjem nasvetov strokovnjakov v ocenjevalni list zapišite tri stvari, ki bi jih naredili drugače, če bi se na njegovem mestu soočili s to poplavo.

### NAVODILA

#### Ko je bil v studijih

Ne uporabljajte telefona, če to ni potrebno [tj. kot bliskavico za shranjevanje trdega diska], da ne pride do izpraznitve baterije

Ne premikajte se iz kakršnega koli razloga iz hiše, ne pozabite, da lahko voda hitro naraste.

Pojdite v zgornje nadstropje in počakajte na reševanje.

Ne pozabite, da sta klet in garaža prva območja v hiši, ki ju poplavi, tudi če tega sploh ne pričakujete, zato ocenite, ali je vredno porabiti čas za zamašitev vhodov z vrečami.

Ne spite v nižjih nadstropjih in se izogibajte zadrževanju v njih.

Ne izpostavljajte se nevarnosti, ko poskušate zavarovati svoje ali prijateljevo premoženje.

Ne bežite, da bi prišli do avtomobila, medtem ko ste v nevarnosti.

Stavbo zapustite le, če je nevarnost poplav resna, vendar si najprej nadenite oblačila in obutev, ki vas ščitijo pred vodo, če boste morali ostati zunaj čez noč.

#### Ko je bil na prostem

Avto uporabljajte le, če je to res nujno, in ne vozite po cestah, ki so že poplavljenе.

- Hitro se odpravite do najbližjega dvignjenega območja.



Co-funded by  
the European Union



# FLOOD STOPPING



Co-funded by  
the European Union

## 2

## Izziv - Šola

### FINFOGRAFIKA O VARNOSTI PRI POPLAVAH [30 točk]

**Udeležite se jutranje šolske ure za ozaveščanje o poplavih. Spodbujamo vas, da pripravite infografski plakat z nasveti, kaj storiti med poplavo ali po njej. Prosite učitelja, da vam priskrbi papir formata A3 ter pripomočke za risanje in barvanje. Skenirajte kodo QR na tabli in poiščite ustrezne informacije. Ko končate, plakat obesite na stene učilnice.**

### NAVODILA

Učenci naj za svoj plakat izberejo enega od naslednjih nasvetov iz videoposnetka na YouTubeu "Kaj storiti med in po poplavi", ki je nastal v okviru projekta Erasmus+ "Zaustavitev poplav".

\*Če ste ponosni na delo svojega učenca, nas označite z #FloodStopping. Ali pa nam ga pošljite! <https://floodstopping.eu/contact/>. Objavili ga bomo na naših družbenih omrežjih!

### Med poplavami

Ostanite v zaprtih prostorih, da zmanjšate tveganja. Preseli se v višja nadstropja in počakaj na pomoč. Izogibajte se odhodu na prosto, da bi zavarovali svoje vozilo.

Telefon uporabljajte le, če je to potrebno.

Če morate zaradi resne nevarnosti zapustiti hišo, izklopите plin in elektriko.

Če ste na prostem, poiščite višje lege.

Če ste v šoli, upoštevajte postopke evakuacije in ostanite z učitelji.

### Po poplavih

Bodite previdni pri vožnji po poplavljenih cestah.

Ne uporabljajte električne opreme.

Ne uporabljajte vode iz pipe, dokler ni razglašena za varno za pitje, in se izogibajte hrani, ki je bila izpostavljena poplavi.

Očistite in razkužite površine, da zmanjšate tveganje za okužbo.

Če želite svojim učencem ponuditi več informacij o tem, kako ustvariti infografiko, lahko na našem spletnem mestu dobite pripravljene nasvete za branje.

Skenirajte tukaj:



Co-funded by  
the European Union



**EVAKUACIJA [30 točk]**

Delate na liniji za nujne primere v mestni hiši. Občan vas pokliče in prosi za navodila. Klicatelj je v stanovanju v drugem nadstropju, vendar vidi, da je ulica pred stavbo poplavljenjena.

Skenirajte kodo QR A na tabli, da si ogledate notranjost stanovanja. Če imate očala Cardboard, dostopajte do načina navidezne resničnosti tako, da pritisnete ikono cardboard.

Oglejte si videoposnetek na YouTubeu [What to do during a flood] s skeniranjem kode QR B, nato pa na list z rezultati zapišite tri varnostne nasvete.

**NAVODILA**

Učenci morajo izbrati pravilne odgovore in pri tem uporabiti veščine kritičnega razmišljanja.

Raziskujejo stanovanje na videoposnetku na YouTubeu "What to do During and After a Flood", ki je nastal v okviru projekta Erasmus+ "Flood Stopping".

**Med poplavo**

Ostanite v zaprtih prostorih, da zmanjšate tveganja. Premaknite se v višja nadstropja in počakajte na pomoč.

Izogibajte se odhodu na prosto, da bi zavarovali svoje vozilo.

Telefon uporabljajte le, če je to potrebno.

Če morate zaradi resne nevarnosti zapustiti hišo, izklopite plin in elektriko.

Če ste na prostem, poiščite višje lege.

Če ste v šoli, upoštevajte postopke evakuacije in ostanite z učitelji.

**Po poplavi**

Bodite previdni pri vožnji po poplavljenih cestah.

Ne uporabljajte električne opreme.

Ne uporabljajte vode iz pipe, dokler ni razglašena za varno za pitje, in se izogibajte hrani, ki je bila izpostavljena poplavi.

Očistite in razkužite površine, da zmanjšate tveganje za okužbo.

Da bi omogočili izkušnjo navidezne resničnosti, poskrbite, da bodo učenci opremljeni z očali cardboard in pametnim telefonom, na katerem je nameščena aplikacija cardboard.



# FLOOD STOPPING



Co-funded by  
the European Union

## 4

## Izziv - Apartma

### APo poplavi [30 točk]

Po evakuaciji se vrnete domov. Ko ste vse razkužili, vaš oče vklopi elektriko in odpre kuhinjo, da bi napolnil lonec z vodo iz pipe. Testenine so bile v najvišjem predalu in so edino živilo, ki ni bilo izpostavljeno poplavi, zato so varne za uživanje. V svoji sobi poskušaš napolniti telefon, da bi se lahko pogovoril s prijatelji, ki živijo v sosednji sobi. Potrebujete le nekoga, s katerim bi se lahko pogovarjali, da bi ubili čas.

Preberite ta scenarij in ugotovite, kaj je narobe. Katero od teh dejanj bi vas lahko spravilo v nevarnost. O tem se pogovorite z ekipo. Na svoj ocenjevalni list zapišite dve izmed njih in pojasnite, zakaj.

\* Preden odgovorite na ta izziv, si oglejte videoposnetek na YouTubu Kaj storiti po poplavi

### NAVODILA

Učenci morajo oceniti, kaj je v opisanem scenariju potencialno nevarno. Kot referenco naj uporabijo smernice, predstavljene v videoposnetku Youtube "What to do After a Flood", ki je nastal v okviru projekta Erasmus+ "Flood Stopping".

Ukrepi, ki se nanašajo na scenarij

Razkužite vse [dobra praksa]

Vključite elektriko [potencialno nevarno]

Napolnite lonec z vodo iz pipe [potencialno nevarno]

Jejte testenine [dobra praksa]

Polnjenje telefona [potencialno nevarno]

- Govorite s prijatelji po telefonu za nepotreben klepet - ohranjanje zasedenosti telefonske linije v izrednih razmerah [potencialno nevarno]



Co-funded by  
the European Union



# FLOOD STOPPING



Co-funded by  
the European Union

## 5

## Izziv - Dom

### FOCENA POPLAVNE OGROŽENOSTI [30 točk]

Ste doma, ko začne močno deževati.  
Ali je vaša soseska poplavno  
ogrožena?

Poiščite svoje območje na evropskem  
zemljevidu in poskenirajte kodo QR. Ali  
je to območje potencialno pomembne  
poplavne ogroženosti ali ne? In zakaj?  
Izberite vsaj dve od spodnjih  
spremenljivk, ki vplivajo na poplavno  
ogroženost vašega območja. Zapišite  
jih na svoj ocenjevalni list.

1. Topografija območja (vključno z  
višino in naklonom)
2. Vzorci rabe zemljišč
3. Obstoje vodnih teles  
(npr. reke)
4. Odstotek zapečatenih tal  
(npr. asfalt)
5. Vrste stavb  
(npr. bolnišnice in šole)

\*Za boljše razumevanje izberite  
topografski pogled zemljevida in  
opazujte teren svojega območja.

### NAVODILA

Namen tega izziva je pritegniti pozornost  
učencev k razumevanju, koliko dejavnikov  
prispeva k poplavnemu dogodku.

Vsi navedeni odgovori so pomembni za oceno  
poplavne ogroženosti.

Učitelj/voditelj naj oceni sposobnost kritičnega  
razmišljanja učencev, ki ocenjujejo z uporabo  
argumentov.

Učitelj/spodbujevalec meni, da je izziv opravljen,  
če je vsak odgovor, zapisan na ocenjevalnem  
listu, dobro utemeljen z argumenti - in ne, če je  
pravilen ali napačen.

Spremenljivke, ki prispevajo k poplavni  
ogroženosti njihovega območja, bodo razložene  
v fazi poročanja.



Co-funded by  
the European Union



# FLOOD STOPPING



Co-funded by  
the European Union

## 6

## Izziv - Mladinski center

### OCENA RIZIKA 30 točk]

Povabljeni ste na srečanje mladinskega centra, da bi z drugimi mladimi razpravljali o prihodnji nevarnosti poplav v vaši državi. Kliknite na kodo QR na tabli in si oglejte dva zemljevida poplavne ogroženosti vaše države, ki sta povezana z morskó gladino [1] in dvigom temperature [2]. Zapišite tri velika mesta, ki so glede na zemljevid vodne gladine in zemljevid temperature bolj ogrožena.

### NAVODILA

Cilj tega izziva je ozaveščanje o vplivu podnebnih sprememb na poplave.

Učitelj/voditelj naj oceni sposobnost kritičnega razmišljanja učencev, ki izpostavijo tri območja, pri čemer kombinirajo podatke z dveh zemljevidov.

- Učitelj/voditelj meni, da je izziv opravljen, če učenci na ocenjevalni list zapišejo tri kraje v svoji državi, ki so zaradi dviga temperature in gladine vode poplavno ogroženi.



Co-funded by  
the European Union



# FLOOD STOPPING

## Vprašanja za preverjanje

### 1. Vprašanja za razmislek

Kako ste se počutili ob igranju te igre?

Ali je časovni pritisk vplival na vašo sposobnost sprejemanja pravih odločitev?

Kako je sodelovanje s soigralci vplivalo na vaše odločitve?

Kaj je bilo zanimivo pri igranju te igre?

### 2. Vprašanja za posploševanje

Ko ste si ogledali poplavne zemljevide svoje države, kakšna je poplavna ogroženost vašega območja?

Kako ste po tej nalogi po vašem mnenju pripravljeni na soočanje s poplavami?

### 3. Vprašanja za prenos znanja

Kako bi odslej staršem/prijateljem razložili stanje poplavne ogroženosti na vašem območju?

Ali bi zdaj, ko imate takšno znanje o poplavah, kaj storili drugače?

### Nasveti za učitelja

Razpravo vodite v krogu. Postavite nekatera ali vsa vprašanja odprtega tipa s predlaganim vrstnim redom.

Izogibajte se vprašanjem po vrsti.

Vprašajte celotno skupino in ne izsiljujte nobenega odgovora.

Igralcem dovolite, da odgovarjajo, če želijo.

Izogibajte se izražanju svojega stališča o vprašanjih za razmislek in na njihove odgovore podajte nevtralne povratne informacije.

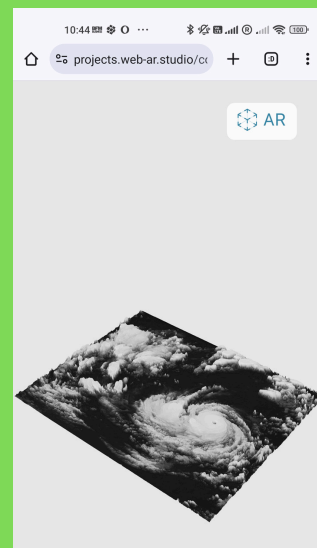
Prispevajte k razpravi in predstavite dejstva o stopnji poplavne ogroženosti vašega območja, potem ko ste pozorno prisluhnili njihovim mnenjem.



# Dodatne informacije

## Kode AR QR

Igra predstavlja nekaj kod QR (npr. v zgornjem levem in eno v zgornjem desnem delu table), ki aktivirajo izkušnje obogatene resničnosti.

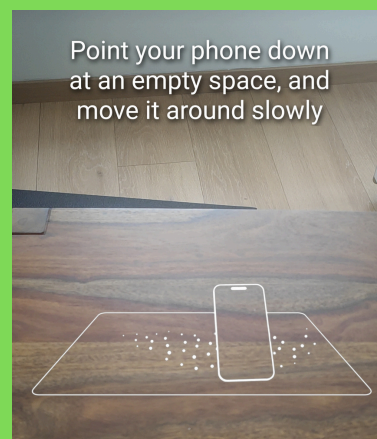


Ta doživetja AR je mogoče odpreti samo v napravi mobilnega telefona. Za odprtje teh doživetij morate skenirati te kode QR z aplikacijo za skeniranje kod QR v mobilnem telefonu.

S skeniranjem kod QR bo na voljo povezava. S klikom na povezavo se prikaže spletni brskalnik. V oknu brskalnika, ki se prikaže, je običajno prikazan 3D-model v virtualnem prostoru.

S klikom na gumb AR na zaslonu se aktivira fotoaparati. Če vaš mobilni telefon zahteva dovoljenja za kamero, jih odobrite.

Poiščite prazen raven prostor in počasi premikajte telefon po prostoru. Na tem območju se bo pojavil model. Včasih traja nekaj časa, da kamera pametnega telefona locira ravno površino, da locira ravno območje, zato, če se model ne prikaže, spremenite položaj in poskusite znova. Poleg tega so lahko nekateri modeli, odvisno od tega, kako blizu ste površini, večji, zato boste morali ob njihovi predstavitvi na zaslonu morda spremeniti njihovo velikost tako, da jih stisnete (podobno kot pri povečavi in pomanjšanju slike).





# Dodatne informacije

## Kode QR za navidezno resničnost

Namizna igra ponuja tudi doživetja VR, ki v kombinaciji s kodami QR v namizni igri ponujajo dodatno plast AR. Do doživetij VR v družabni igri lahko dostopate z uporabo katere koli naprave VR Cardboard, kot je predstavljena na desni strani. Prvotna konfiguracija te tehnologije se imenuje Google Cardboard.

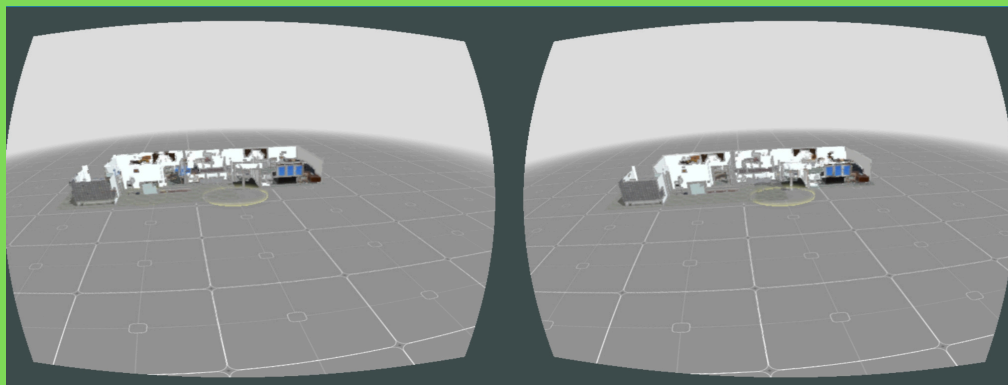


Ko s čitalnikom kod QR v mobilni napravi optično preberete kodo VR QR, boste preusmerjeni v novo okno brskalnika, v katerem bo prikazan eden od 3D modelov igre.

Z učenci lahko vedno raziščete model v brskalniku.

Če želite model raziskati z uporabo kartona za navidezno resničnost, kliknite gumb "Odpri v kartonu" na dnu zaslona. Tako se bo okno odprlo v posebnem načinu, tako da bo igra na voljo v načinu pogleda Cardboard.

Ko vstopite v način Cardboard View, vstavite mobilno napravo v karton in si oglejte model.



Način pogleda kartona



# FLOOD STOPPING

## Pred zaključkom

**Če želite nadaljevati pot v okviru projekta Ustavimo poplave, uporabite aplikacijo Skupnosti in se z našo skupno dejavnostjo potopite v svet obvladovanja poplavne ogroženosti in podnebnih sprememb.**

**SLEDITE NAM:**



[www.floodstopping.eu](http://www.floodstopping.eu)



**Co-funded by  
the European Union**

Funded by the European Union. The views and opinions expressed are those of the author(s) and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible. Project code: 2022-1-IT02-KA220-SCH-000089576