

BetterGeo Minecraft - popularizacija geologije i rudarstva u računalnim igrama

Cvetković, Marko; Brcković, Ana

Source / Izvornik: **Vijesti Hrvatskoga geološkog društva, 2022, 59, 49 - 50**

Journal article, Published version

Rad u časopisu, Objavljena verzija rada (izdavačev PDF)

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:169:227453>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-14**



Repository / Repozitorij:

[Faculty of Mining, Geology and Petroleum
Engineering Repository, University of Zagreb](#)



BetterGeo Minecraft—popularizacija geologije i rudarstva u računalnim igrama

Marko Cvetković i Ana Brcković

U današnje vrijeme sve je veći izazov zainteresirati mlađe naraštaje za prirodu oko nas, posebice za teme koje se na prvu mogu doimati arhaično u trenutnom modernom i tehnološki naprednom društvu. Jedna od tema koja je postala sve važnija za tehnološki napredak je pridobivanje kritičnih mineralnih sirovina na području Europe putem programa *EIT Raw Materials*. Jedan dio programa posvećen je popularizaciji teme u društvu, a projekti koji se izravno odnose na popularizaciju u osnovnom i srednjoškolskom obrazovanju su primjerice *RM@Schools*, *ENGIE* i *BetterGeoEdu*. S obzirom da je ponekad najlakše doprijeti do osnovno- i srednjoškolaca putem digitalnih platformi, unutar projekt *BetterGeoEdu* je razvijen mod za *Minecraft* koji daleko realnije definira svijet *Minecrafta*, a pritom zadržavajući njegovu jednostavnost potičući (ili i

potiče) kreativnost igrača uz sposobnost učenja o svijetu oko nas. Primjerice, pokrovni dio svijeta koji predstavlja tlo više nije samo „dirt“ već til, laterit, treset i slično, ovisno o tome da li je svijet u kojem se igra tropski, umjerenog ili pak ledenjačkog područja. Stijene koje se mogu sakupljati više nisu samo „rock“ već se nalazi sve od sedimentnih (pješčenjaci, vapnenci, tiliti) do magmatskih i metamorfnih (graniti, gnajsevi, dioriti, mramori, bazalti i slično). Posebno je zanimljivo da su određena orudnjenja i minerali vezane za stijene u kojima se mogu naći u *Minecraftu* prenesena iz pravog svijeta. Tako će igrači u *BetterGeo* modu dijamante tražiti u kimberlitima, zlato ispirati iz pijesaka na obalama jezera i rijeka, aluminij dobivati obradom boksita, spodumen i topaz iz pegmatita, a ugljen potreban za topljenje ruda u pećima potražiti unutar slojeva s vapnencima i pješčenjacima. Do sada su na Rudarsko-geološko-naftnom fakultetu u sklopu projekta *RM@Schools* napravljene tri radionice od kojih su dvije bile u obliku natjecanja. Natjecanju su mogli pristupiti učenici osnovnih i srednjih škola, a najbolji su mogli sa sobom ponijeti vrijedne nagrade u vidu računalne periferije (tipkovnice, miševi i slušalice za igranje). Bitka za nagrade i pokazivanje tko će biti bolji mladi



Prikaz tropske biome u BetterGeo modu



Mladi geoznanstvenici u potrazi za kritičnim materijalima u BetterGeo Minecraftu



geoznanstvenik trajala je dva sata, a bodovalo se je tko je sakupio više korisnih materijala za „craftanje“ i napravio više korisnih stvari iz sakupljenih sirovina. Zapaženo je da oni koji su bili najbolji, iako nisu imali geološko predznanje, vježbajući ovaj mod kod kuće, naučili su koje korisne stvari se iz kojih vrsta stijena mogu dobiti što potvrđuje uspješnost ovog pristupa mlađim generacijama za popularizaciju struke.

BetterGeo je besplatan mod za *Minecraft Java* verziju (potrebno je imati licencu za sam *Minecraft*), a svi detalji o modu se mogu naći na www.bettergeoedu.com i bettergeo.fandom.com/wiki/BetterGeo_Wikia. Svake godine na RGN fakultetu održava se *BetterGeo* radionica te ovim putem pozivamo vaše mlade geoznanstvenike (i one koji se tako osjećaju) da se okušaju u geološkom *Minecraftu*. Radionica se obično održava potkraj godine u prosincu, a informacije su dostupne nekoliko mjeseci ranije na www.bettergeo-rgnf.com/.

„S NEANDERTALCEM u animaciji“ i „ROK na Hušnjakovu“

Lorka Lončar Uvodić

Muzej krapinskih neandertalaca tijekom godine organizira brojne edukativne programe prilagođene posjetiteljima različite dobi i profila, a kojima je cilj upoznavanje javnosti s muzejskim temama i građom koju Muzej baštini te važnošću otkrića krapinskog pračovjeka i značajem nalazišta Hušnjakovo. Najbrojniji sudionici edukativnih radionica su djeca, osobito osnovnoškolci koji u velikom broju posjećuju krapinski muzej u sklopu školskih izleta i terenske nastave, a u manjoj mjeri u različitim edukativnim aktivnostima sudjeluju i predškolci te srednjoškolci i studenti.

U želji da se ojača veza između Muzeja i srednjoškolaca, osobito mladih iz lokalne zajednice te da se ostvari komunikacija koja nadilazi jednodnevno iskustvo i kratkotrajan dojam koji ostaje neizražen i s vremenom zaboravljen, Muzej krapinskih neandertalaca je 2022. godine pokrenuo višemjesečni program „S NEANDERTALCEM u animaciji“. Riječ je o programu koji se konceptijski oslanja na sličan program „S NEANDERTALCEM u umjetnosti i dizajnu“ iz 2019. godine. U oba programa su prapovijesne teme i neandertalac inspirirali sudionike u kreativnom stvaranju – izradi umjetničkih i dizajnerskih predmeta, odnosno filmova i video igara. Tijekom 2022. godine, u sklopu spomenutog programa, muzejski su prostor u manjim grupama posjećivali srednjoškolci koji su izrađivali likove i scenografiju, razrađivali scenarij i



Detalji s radionice