



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



SCIBORG

SCIBORG:

The science literacy board game

**un nou instrument pentru îmbunătățirea
alfabetizării științifice prin educație
informală pentru tineri**

Ghidul formatorului

Referință proiect: 2023-3-AT01-KA210-YOU-000179226



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



SCIBORG

Disclaimer:

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale OeAD-GmbH. Nici Uniunea Europeană și nici OeAD-GmbH nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Jocul de societate SCIBORG

Ghidul formatorului, 2024

Autori:

WasserCluster Lunz - Biological Station GmbH, Austria

- Laura Coulson
- Eva Feldbacher

Dracon Rules Design Studio, Grecia

- Konstantinos Lekkas
- Cristina Morar

Asociația Share Education, România

- Lucia Matei

**Coordonator de proiect
și partener științific**



Parteneri de proiect:



Partener Game Design



Partener Educațional

Imaginile produse pentru materialele din Ghidul formatorului, din Regulamentul de joc și Jocul SCIBORG sunt imagini și artă generate cu ajutorul AI, folosind aplicația de generare de fotografii AI de la Canva.

Acest material are licențe CC BY-SA, pentru a afla mai multe accesați următorul link:



<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



SCIBORG

Cuprins

Introducere	5
Pregătirea jocului	6
Aspectul educațional și rolul formatorului	7
Pași suplimentari	10
Ghid avansat al formatorului	11
Sfaturi practice	11
Moduri de joc alternative	13
Teoria din spatele jocului	17
Domeniul de aplicare al proiectului	17
Fundamentele jocului	20
Testare și... Concluzie!	24



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



SCIBORG



Introducere

Acest document se adresează **formatorilor și organizațiilor care lucrează cu tineri, universităților și organizațiilor din domeniile științei**, cu scopul de a utiliza jocul SCIBORG în promovarea alfabetizării științifice printr-un joc de masă joc distractiv.

Acest ghid își propune să **explice conceptele din spatele regulilor jocului și să ofere informații și sfaturi practice** cu privire la utilizările acestuia în cadrul diferitelor grupuri țintă (inclusiv exerciții de teambuilding sau activități de spargere a gheții pentru grupuri noi).

Unele dintre informațiile prezentate sunt standard, în procul de creare a jocurilor de masă ale Dracon RDS, cum ar fi instrucțiunile de tăiere și asamblare - simple, dar necesare.

Majoritatea informațiilor din ghidul formatorului sunt legate în mod specific de acest proiect (cum ar fi modurile de joc și partea educațională/teoretică).



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Pregătirea jocului

Înainte de a juca jocul pentru prima dată, sunt necesari câțiva pași simpli pentru pregătire, astfel încât formatorul să se poată obișnui cu componentele și conceptele utilizate în joc.

- 01 Descărcați și printați fișierele cu cărți de joc și alte componente ale jocului,** prin imprimare pe o singură pagină și împrumutați un zar standard dintr-un alt joc pe care îl aveți la îndemână.
- 02 Decupați componentele cu grijă** ghidându-vă de conturul lor sau, de preferință, de ghidajele de tăiere (mai ales dacă intenționați să folosiți folii de protecție pentru cărți).
 - Pentru o configurație mai robustă a cărților, vă recomandăm să folosiți folii de protecție; în general, magazinele de jocuri de societate care vând jocuri de cărți populare pe piață vor putea satisface nevoia de folii de protecție și, adesea, pot furniza cărți de care nu au nevoie și pe care le puteți folosi ca structură de susținere (cărțile jocului SCIBORG au fost concepute pentru **dimensiunea foliei de protecție de 63,5*88mm**).
 - În cazul în care doriți/aveți nevoie de o calitate mai bună a imprimării/tăierii, multe firme oferă serviciul de tipărire și tăiere cu ghilotina a cărților.
 - Dacă preferați, puteți imprima cărțile de joc pe hârtie autocolantă și puteți folosi materiale reciclabile, cum ar fi cutii de cereale, ca bază pentru a lipi cărțile.
 - O altă soluție este să tipăriți cărțile de joc pe hârtie mai groasă, A4.



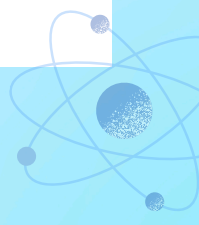
Cofinanțat de
Uniunea Europeană



03 În cele din urmă, **decuțați toate jetoanele cu grijă**. Vă recomandăm fie ca acestea să fie tipărite pe hârtie tare, fie pe hârtie autocolantă și ulterior lipite pe un material mai rezistent (recomandăm să folosiți materiale reciclabile, cum ar fi cutii de cereale, cutii de carton etc.).

- Alternativ, puteți folosi mărgelile sau alte obiecte ușoare aflate la îndemână pentru a înlocui jetoanele.

După ce ați parcurs pașii de pregătire a jocului, vă recomandăm cu tărie să citiți **Regulamentul de joc** și să vizionați Scurtul videoclip despre cum se joacă jocul. Vă recomandăm să citiți mai întâi regulamentul, urmat de videoclipul care va clarifica modul de joc prin exemplu.





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Aspectul educațional și rolul formatorului

Pentru a maximiza impactul educațional, prezența unui Formator facilitează discuțiile care au loc după fiecare etapă de cercetare. Ca atare, formatorul are rolul de a evidenția potențialul educativ al jocului, scoțând jocul din categoria jocurilor simple create în context educațional. Acest joc promovează gândirea critică și raționalizarea, precum și vizualizarea căii pe care un cercetător o parcurge pentru a ajunge la descoperirile științifice.

Pentru a sprijini această abordare educațională, jocul încorporează diferite tipuri de cărți, fiecare concepută pentru a stimula discuția, strategia și învățarea în moduri unice.

Cărți - Cercetare

Aceste cărți sunt cărțile folosite de jucători pentru a-și crea lanțurile de cercetare. Ele sunt îndemnuri la activități de cercetare care ar putea fi efectuate.

Cărți - Șansă

Aceste cărți imită condiții sau situații aleatorii care ar putea apărea și sunt incluse în joc pentru a adăuga un element de noroc și imprevizibil, asigurând rejucabilitatea acestuia.

Cărți - Bonus

Aceste cărți servesc ca linii directoare inițiale pentru strategia jucătorului, indicând modul în care acesta poate aduna puncte suplimentare.

Cărți - Personaje

Aceste cărți reprezintă personaje fictive (Cercetători), fiecare aparținând unui domeniu diferit. Sunt folosite fie pentru a personaliza un pic mai mult jocul jucătorilor, fie pentru a adăuga aspectul strategic, oferind o abilitate suplimentară (nivel de joc avansat).



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



SCIBORG

Rolul formatorului

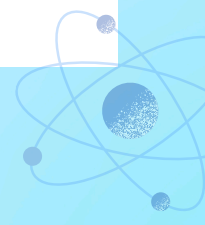
Formatorul este o parte crucială a procesului educațional al acestui joc-instrument. Întrucât jocul SCIBORG este menit să fie folosit în context educativ, un formator dibace reprezintă inima jocului, instigând discuții și gestionând fluxul acestuia.

Formatorul va dicta ritmul (mai rapid sau mai lent), va pune întrebări suplimentare referitor la cărțile jucate (dacă se dorește), îi va ajuta pe jucători cu sugestii pentru a facilita discuțiile și în prezentarea poveștii lor de cercetare.

Formatorul va putea, de asemenea, să modifice regulile jocului de bază pentru a adapta jocul la obiectivele educaționale, simplificând sau îmbunătățind setul de reguli sau creând noi cărți pentru a fi folosite în cadrul jocului.

Jocul este conceput pentru a fi distractiv și captivant pentru participanți, permițându-le să fie implicați într-un joc real, prin care învață și își îmbunătățesc abilitățile de gândire critică și înțelegerea procesului de cercetare.

Cu toate că mecanismele jocului permit jucarea acestuia fără un formator care să fie prezent, formatorul este cheia prin care sunt accentuate beneficiile educaționale ale jocului, și doar prin prezența acestuia jocul este utilizat la potențialul său maxim, ca instrument de formare.





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Pași suplimentari

Următoarea parte a ghidului oferă **modificări sau sfaturi pentru formator**, astfel încât jocul să poată fi utilizat la **întregul său potențial** de instrument educativ și să-l modifice în funcție de nevoile educaționale și ale grupului.

Recomandăm ca următoarea parte să fie citită **după ce s-a jucat deja o primă sesiune a jocului**.





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Ghid avansat al formatorului

Următoarea parte a acestui document conține **două părți**:

- **sfaturi practice** simple pentru trainer,
- **moduri de joc alternative** și modificări ale regulilor.

Sfaturi practice

O parte a Ghidului include sfaturi comune oferite tuturor jocurilor create prin participarea Dracon RDS, deoarece acestea reflectă subiecte generale care trebuie menționate, pe lângă sfaturile specifice proiectului.

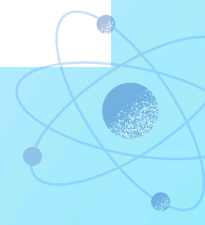
În timpul jocului, este ușor pentru jucători să se lase furiați de entuziasmul jocului, de momente în care se bucură de participarea lor totală la activitate. Formatorul este cel care are rolul de a rămâne conectat cu obiectivele activității, monitorizând progresul grupului și menținând jucătorii pe calea dorită, din punct de vedere al aspectului educațional al jocului. Sfaturile de bază sunt indicate mai jos:

Componente curate, locuție adecvată

Acest lucru poate părea evident, dar componentele jocului ar trebui păstrate într-un mod îngrijit și ordonat, pentru a fi plăcute pentru jucători și pentru a le oferi o experiență pozitivă. Locul de desfășurare ar trebui să aibă, de asemenea, o acustică bună și o lumină suficientă, iar spațiul ar trebui să permită o poziționare „în cerc” a jucătorilor, cu o suprafață de joc în mijloc.

Cunoașteți regulile

Înainte de a iniția jocul cu alți jucători, formatorul ar trebui să se asigure că regulile îi sunt cunoscute și clare și că este familiarizat cu componentele jocului. În caz contrar, participanții risă să își piardă interesul pe parcursul jocului.





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Dirijați grupul spre scopul vizat

Furnizați îndemnuri, încuviințări sau comentarii rapide pentru a ajuta grupul să rămână pe drumul cel bun. De exemplu, întrebări precum „cum credeți că această acțiune vă aduce beneficii cercetării?”, le reamintește jucătorilor să-și prezinte tematicile și să-și inventeze povestea.

Simțiți „vibe”-ul grupului

Nu toți oamenii se bucură de același tip de joc. Unii ar prefera mai multe discuții, alții mai multă strategie, alții mai multă distracție. Cunoașteți-vă grupul și nu vă temeți să alterați modul de joc în funcție de nevoile lor; exemple de moduri alternative pot fi găsite în paginile următoare ale acestui document.

Nu vă temeți de schimbare

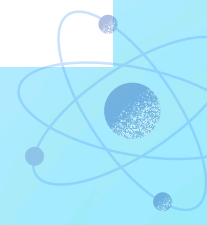
Jocul este un instrument - mai mult decât un joc. Nu vă fie teamă să-i încălcați regulile, pentru a vă servi mai bine scopurilor. Dacă o regulă nu vi se potrivește sau vă împiedică progresul, schimbați-o!

Mențineți grupul motivat

Amintiți-le jucătorilor să acorde atenție jucătorilor activi; jocul își propune să promoveze participarea, astfel încât formatorul ar trebui să invite verbal jucătorii să participe și /sau să încalce regulile jocului și să acorde puncte pentru situațiile care nu sunt precizate în regulament, așa cum consideră de cuviință.

Puneți *jocul de rol* în joc

Jocul este mai bine folosit după o sesiune care oferă informații despre o temă de alfabetizare științifică sau metoda științifică. *Cum ți-ai construi propria cercetare? De ce ai avea nevoie pentru o ipoteză, un experiment sau o concluzie bună? Care este subiectul tău preferat în cercetare? Care sunt pașii pe care i-ai face pentru a găsi răspunsurile corecte?* Aceste întrebări sunt o bună introducere în joc, pentru a încuraja jucătorii să își asume rolul de cercetători științifici.





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Moduri de joc alternative

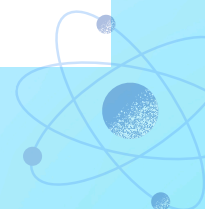
Jocul poate fi modificat în multe feluri în ceea ce privește modul de joc, astfel încât să poată servi nevoilor formatorului și grupului. Iată câteva exemple de moduri de joc alternative, care pot fi folosite pe măsură ce sunt prezentate sau pot servi drept scântei pentru creativitatea formatorului.

Puncte suplimentare

Formatorul poate acorda puncte suplimentare pentru comentarii precise, inovare, gândire creativă, etc. De exemplu, formatorii pot acorda puncte suplimentare pentru utilizarea tuturor „componentelor” fazei în povestea lor de cercetare sau pentru conectarea poveștilor între fazele cercetării. Nu există limită, atâta timp cât jucătorii știu dinainte că pot câștiga puncte suplimentare pe acest criteriu. Este de recomandat ca aceste puncte să fie notate pe o foaie separată de către formator și alocate tuturor, fie la sfârșitul unei etape sau la finalul jocului, astfel încât jucătorii să nu pună la îndoială corectitudinea sistemului de punctare al formatorului.

Al cincilea jucător

Chiar dacă mecanismul jocului lasă în mod intenționat un număr de cărți neutilizate, nimic nu vă împiedică să adaugați un jucător suplimentar! Doar împărțiți toate pachetele din acea Fază a jocului - în loc să lăsați unul deoparte - și imprimați o Tablă suplimentară de joc.





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Relaxați-vă!

Jocul își propune să ajute participanții să-și dezvolte abilitățile de gândire critică și să le inițieze înțelegerea procesului de cercetare, precum și inițierea lor în universul cunoașterii științifice. Unii jucători pot fi mai începători sau mai timizi decât alții. Astfel, se recomandă ca, dacă participanți din grupul dvs. aparțin acestor categorii, să eliminați scorul și punctele și să jucați pur și simplu jocul promovând sentimentul de explorare pe măsură ce jucătorii își inventează poveștile și își citesc cărțile, cel puțin pentru primul joc, introducând aspectul legat de punctare mai târziu – Cărțile Personaj, Cărțile Bonus și Cărțile șansă nu vor fi folosite în acest caz.

Cărți fixe

Formatorul poate decide că dorește ca unul, oricare sau toate pachetele de cărți să fie pre-aranjate într-un mod anume, pentru a se asigura că jucătorii primesc un „set bun de cărți”. Formatorul poate opta pentru eliminarea procesului de selectare a cărților de către jucători și, în schimb, să distribuie seturi specifice de cărți fiecărui jucător sau poate chiar să ofere 3 cărți de început, alese anume, fiecărui jucător și abia apoi să permită jucătorilor să le selecteze pe celelalte prin mecanismul descris de Regulament.

Cronometrat. Sau nu.

Un cronometru poate fi folosit pentru a promova gândirea rapidă și asumarea riscurilor. Formatorul e liber să introducă limitări de timp și să reducă sau să mărească timpul alocat fiecărui jucător, dacă dorește această modificare.



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Motivația

Unele grupuri preferă jocuri mai energice, unde ar putea să facă și mișcare fizică. Includerea unor reguli precum „în timp ce îți expui povestea de cercetare trebuie să te plimbi în jurul grupului și apoi va trebui să finalizezi povestea când faci un tur complet în jurul mesei”, sau acordarea de puncte suplimentare pentru vorbitorii care sunt expresivi în gesturi când explică, sunt exemple de modificări ale ritmului care ar putea fi aplicate.

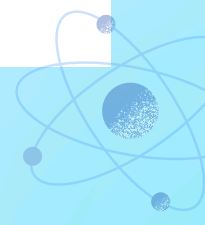
Babel

În mediile moderne, multiculturale, este ușor pentru oameni să se simtă inconfortabil atunci când trebuie să își susțină opiniile într-o limbă străină. Permiteți-le libertatea să se exprime în limba în care se simt confortabil să facă asta și puteți traduce cu ajutorul prietenilor sau aplicațiilor de pe telefon.

Cărți suplimentare

Fiecare carte din joc este înlocuibilă; mai ales dacă doriți să prezentați un subiect care nu este folosit în cărțile de joc create de noi. Asigurați-vă că creați un titlu și un text atractiv pentru carte (dacă doriți) potrivite pentru a îmbogăți experiența jucătorilor.

Dacă aveți experiență în designul jocurilor, nu ezitați să modificați și regulile/abilitățile cărților! Cu toate acestea, vă recomandăm să păstrați selecția noastră de simboluri și numărul de cărți din joc, pentru a avea un joc echilibrat și pentru a nu crea accidental situații de cărți „obișnuite/rare”.





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Tablă comună și jetoane

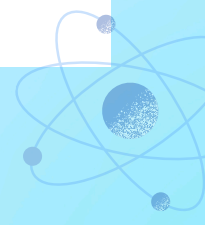
În etapele inițiale de creare a jocului, am observat că unii jucători preferă să vadă punctele evidențiate într-un spațiu comun. Chiar dacă modalitatea recomandată de joc este cu Foaie de punctare, în fișierele jocului sunt incluse o tablă comună de scor și jetoane pentru un joc cu 4 jucători. Puteți să utilizați orice articol aflat la dispoziție (cum ar fi cuburi sau mărgel decorative colorate) pentru jetoane în loc să imprimați setul nostru.

Extindeți povestea cercetării

Povestea cercetării poate lua orice formă doriți dvs. sau grupul dvs. Formatorul poate stabili criterii pentru modul în care ar trebui să fie evaluate poveștile, în funcție de grup și de dificultatea dorită.

De exemplu, punctajul maxim să fie acordat dacă jucătorii folosesc denumirile pentru toate componentele din povestea lor (de exemplu, găsirea de colaboratori, căutarea în baze de date, prezentarea la conferințe...) sau pentru cât de bine conectează diferitele subiecte din lanțurile lor.

Pentru medii mai informale, puteți chiar să votați cine alcătuiește cea mai bună poveste. În mediile în care participanții au nevoie de mai multă îndrumare, puteți chiar să le oferiți jucătorilor o propoziție cu care să-și înceapă povestea (de exemplu, „Pentru a-mi construi ipoteza, am... am vorbit cu alți cercetători”... etc). Posibilitățile sunt nelimitate!





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Teoria din spatele jocului

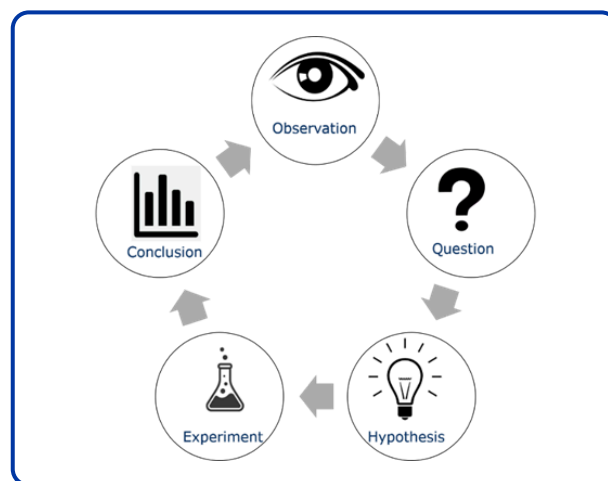
Această secțiune conține informații suplimentare despre alfabetizarea științifică, care au fost relevante și au ghidat eforturile consorțiului, conducând la crearea jocului în forma sa finală.

→ Domeniul de aplicare al proiectului

Introducere: Ce este alfabetizarea științifică?

Educația științifică este înțelegerea modului în care se obțin cunoștințele, științific. Această abilitate este importantă pentru publicul general, nu doar pentru cei care activează în domeniul științei.

Astfel, oamenii își dezvoltă abilitatea de a înțelege mai bine cum sunt generate cunoștințele științifice și de ce se pot acestea modifica în timp, permițându-le să evalueze critic informațiile prezentate în mass-media.



Metoda științifică este un pilon central al alfabetizării științifice, deoarece majoritatea disciplinelor științifice se bazează pe această metodă.

- 01** Primul pas este **observarea**, cel în care omul de știință observă ceva în mediul său (de ex.: *râul din orașul meu se inundă peste maluri*).
- 02** Mai departe, se ridică o **întrebare** bazată pe această observație (de ex.: *ce face ca râul să se inunde peste malurile sale?*).



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



- 03** Apoi, se analizează cunoștințele existente și se generează o **ipoteză** bazată pe această întrebare (de ex.: *ploile abundente provoacă inundarea râului*).
- 04** Apoi, cercetătorul **colectează și analizează date** pentru a răspunde la întrebare (de ex.: *să măsoare cât de mult plouă atunci când râul se inundă peste maluri*).
- 05** În cele din urmă, sunt raportate **concluziile** (de ex.: *atunci când plouă o cantitate X de precipitații, râul se inundă peste maluri*) și acest lucru duce la **observații/întrebări** suplimentare (de ex.: *ce se întâmplă când plouă cantități mai mici, dar pentru o perioadă îndelungată?*).

Acest proces este iterativ și se consolidează prin etapele sale anterioare. Fiecare pas conține multe provocări cu care trebuie să se confrunte cercetătorii.

Cu cât oamenii înțeleg mai bine metoda științifică, cu atât sunt mai capabili să înțeleagă complexitățile din spatele generării de informații științifice.

Grupuri țintă

Grupul țintă este reprezentat de tineri care văd jocurile de societate drept o activitate plăcută, pozitivă - indiferent dacă sunt sau nu interesați de domeniul științific.

Principalele grupuri țintă ale acestui proiect sunt tinerii și formatorii acestora - care lucrează cu tineri cu vârsta cuprinsă între 16-24 de ani. Publicul general este vizat, deoarece jocurile de masă sunt o modalitate obișnuită de a petrece timpul liber și pot fi folosite atât în context educativ cât și în mod independent (jocul poate fi jucat cu prietenii în timpul unei seri de joc sau la cina în familie). Prin urmare, acest joc este destinat pentru a fi jucat într-o atmosferă casual și informală.



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Obiective

Obiectivul general al jocului SCIBORG este de a oferi o modalitate distractivă de a crește înțelegerea de către tineri a metodei științifice și, prin urmare, de a le crește alfabetizarea științifică.

Rezultate emoționale: Ce dorim să simtă grupul țintă?

Este important să identificăm „sentimentul” sau emoția pe care dorim să o aibă jucătorii în timpul sau după joc.

În acest scop, am realizat un sondaj pe care l-am transmis comunității noastre științifice mai largi în care întrebam „Cum am vrea să simtă publicul despre cercetare?”

Pe baza răspunsurilor am identificat două emoții țintă:

Curiozitate: Vrem ca jocul să trezească interes și să îi facă pe jucători să se simtă curioși în legătură cu cercetarea și știința.

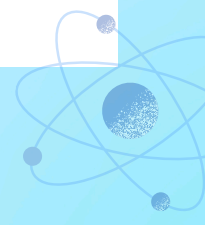
Încredere: dorim ca procesul de cercetare să se simtă accesibil. Jucătorii ar trebui să se simtă încrezători că pot înțelege informații științifice.

Rezultatele învățării: Ce dorim să învețe grupul țintă?

Pe baza rezultatelor proiectului și a obiectivelor declarate, am identificat două rezultate ale învățării:

Jucătorii ar trebui să înțeleagă **structura** de bază a **metodei științifice**. Ei ar trebui să aibă, de asemenea, o anumită înțelegere a sușurilor și coborâșurilor asociate cu generarea de cunoștințe bazate pe cercetare. Acest obiectiv va fi atins prin mecanicile de joc ale jocului SCIBORG.

Jucătorii ar trebui să realizeze faptul că metoda științifică este aplicabilă aproape **tuturor domeniilor de cercetare**. Acest obiectiv va fi atins prin tematica jocului de societate.





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



→ Fundamentele jocului

Când s-a discutat inițial despre joc, au fost înaintate mai multe idei. Cea care a fost mai proeminentă și a rezultat în jocul nostru final, este prezentată în cele ce urmează, pentru a-l ajuta pe formator să înțeleagă ideile și conceptele care stau la baza jocului.

Partenerii de proiect au vizitat site-uri web de jocuri de societate și baze de date, cum ar fi *BoardGameGeek*, unde pot fi observate exemple de tot felul de jocuri, iar mecanicile și alte detalii structurale pot fi înțelese. Acest fapt a dus la o înțelegere a terminologiei și, prin urmare, a procesului de creare a jocului.

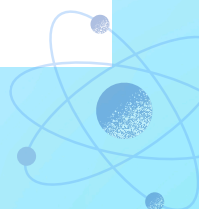
Au fost câteva mecanici care au fost populare în rândul consorțiului, enumerate mai jos:

Mecanică de Joc: Colectarea de Seturi

Colectarea de seturi este o mecanică de joc în care jucătorii încearcă să adune un anumit set de cărți. În acest context, am propus ca jucătorii să își „construiască” cercetarea folosind cărțile de joc.

Ei vor selecta cărți astfel încât să câștige puncte și/sau să realizeze anumite sarcini pentru a avea o cercetare mai puternică decât adversarii lor. Jucătorii vor plasa cărțile pe Tabla de joc. Această mecanică orientează jucătorul pe propria „cercetare” (set de cărți) și întărirea propriului set, în loc să ia cărți de la adversari sau să îi atace.

În cercetare, prioritatea nu este atacarea altor cercetători, ci producerea celei mai solide cercetări proprii cu putință. Acest lucru ar trebui să reflecte în joc.





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



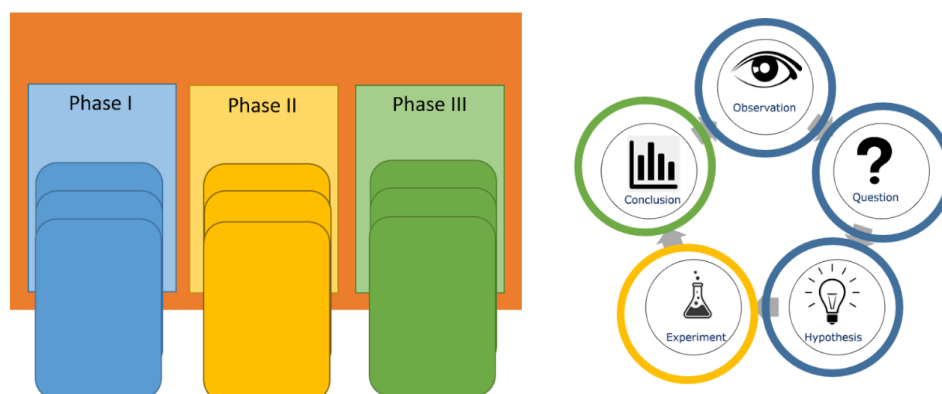
Mecanică de Joc: Trei Faze

Jocurile de societate pot avea mai multe faze sau runde. Am propus să folosim această mecanică de joc pentru a oglindi diferitele aspecte ale metodei științifice. Acest lucru este benefic din mai multe motive.

În primul rând, permite diferite pachete de cărți pentru fiecare fază. Deoarece, în cercetarea reală, provocările și capcanele fiecărei etape pot fi foarte diferite unele de altele, această abordare ne permite o specificitate mai mare în fiecare pas.

În al doilea rând, ilustrează faptul că, în timp ce toți pașii metodei științifice trebuie să fie adecvați pentru a produce o cercetare bună (de ex.:, să câștige jocul), jucătorii pot reuși să facă asta chiar dacă obțin mai multe puncte într-o fază și nu atât de multe în alta.

În ceea ce privește diferitele pachete de cărți, am dorit să adăugăm elemente care pot facilita sau pot avea un impact negativ asupra cercetării.





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



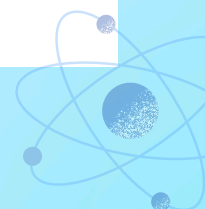
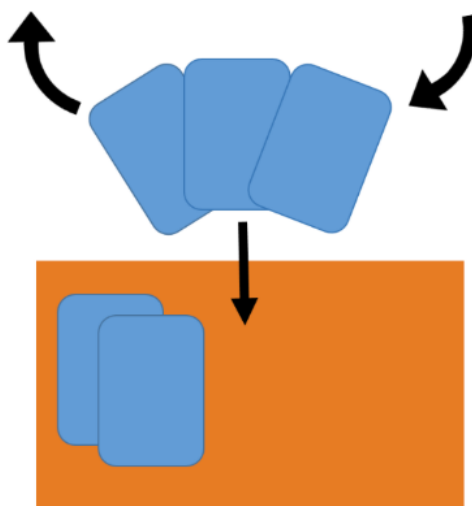
Mecanică de Joc: Drafting

Drafting-ul este o mecanică de joc în care fiecărui jucător i se împarte un anumit număr de cărți. Fiecare jucător alege să păstreze o singură carte din mâna sa și apoi dă restul cărților următorului jucător, simultan cu ceilalți jucători de la masă.

În același timp, primește cărți de la un alt jucător. Alege din nou o singură carte (adăugând-o la cea/cele deja aleasă/e la turul de masă anterior) și repetă procedura de alegere și dat mai departe, până când nu mai rămâne nici o carte neselectată. Acesta este un mecanism potrivit pentru jocul nostru, deoarece permite atât strategia, cât și șansa.

Jucătorul trebuie să aleagă strategic cărțile care îl ajută cel mai mult, dintre cele disponibile. Cu fiecare rundă, cărțile din care aleg sunt mai puține, făcând strategia mai dificil de aplicat și lanțurile de cercetare mai greu de creat.

Această variabilitate face jocul să fie distractiv la jucări repetate (va fi necesar să fie aplicate strategii diferite, în jocuri diferite, cu participanți diferiți).





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Mecanică de Joc: Puteri variabile ale jucătorului

O altă mecanică de joc care ne-ar ajuta să ne atingem obiectivele sunt puterile variabile ale jucătorilor. Aceasta înseamnă că nu toți jucătorii funcționează după aceleași reguli. Acest lucru poate fi aplicat în joc fie foarte simplu sau foarte complex.

Am propus o variație simplă între diferiți jucători sau „Cercetători” din două motive. În primul rând, este o altă oportunitate de a evidenția diferitele domenii științifice care folosesc metoda științifică. În al doilea rând, sperăm că îi va entuziasma pe jucători să joace jocul de mai multe ori.

Tema jocului

Al doilea obiectiv de învățare își afirmă că jucătorii ar trebui să înțeleagă că metoda științifică se poate aplica în majoritatea domeniilor diferite de cercetare.

Prin urmare, am propus să folosim tematica jocului pentru a crea personaje/cercetători care au puteri variabile ale jucătorilor. Aceste Personaje sunt evidențiate pe cărți de joc separate și conțin, de asemenea, informații suplimentare despre cercetător și domeniul său științific.





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Testare și... Concluzie!

Jocul a fost **testat intern de către consorțiu** și a fost testat și în **evenimente de grup externe**. Unul dintre evenimentele desfășurate a fost o mobilitate în cadrul proiectului, prin care membrii organizațiilor partenere s-au întâlnit fizic pentru a testa jocul și a aduce modificări și îmbunătățiri practice.

În plus, jocul SCIBORG a fost **prezentat în conferințe, convenții și expoziții** cu feedback extrem de pozitiv, iar consorțiul a demarat producerea materialelor pe care le aveți acum în mâini.

Sperăm **să vă bucurați de joc și de proces la fel de mult ca și noi**, deoarece credem că acest proiect vă va ajuta în misiunea de a **atrage generațiile tinere în domeniul științei printr-o modalitate joială și agreabilă**.





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



SCIBORG

Vă mulțumim că ați explorat jocul de societate SCIBORG! Sperăm că vă bucurați să vă scufundați în lumea științei, a gândirii critice și a descoperirii prin joc.

Pentru orice informații suplimentare, feedback sau asistență, vă rugăm să nu ezitați să ne contactați.

Contactați-ne:



@sciborgproject



Inițiativa SCIBORG este posibilă prin colaborarea partenerilor noștri dedicați:



WasserCluster Lunz (Austria) – Partener științific



Dracon Rules Design Studio (Grecia) – Game Design Partner



Asociația Share Education (România) – Partener educațional

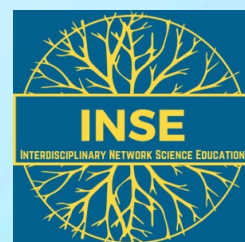
Coordonator de proiect



Parteneri de proiect:



Proiect realizat în
cooperare cu „Rețeaua
interdisciplinară pentru
educația științifică Austria
Inferioară (INSE)”





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



SCIBORG

SCIBORG:

**The science literacy
board game**

**un nou instrument pentru
îmbunătățirea alfabetizării
științifice prin educație
informală pentru tineri**



Referință proiect: 2023-3-AT01-KA210-YOU-000179226