

## Games of Science – o nouă competiție de prezentări științifice pe înțelesul publicului larg

În luna martie va debuta „Știința pentru toți”, un proiect de promovare a comunicării științei pe înțelesul publicului larg care va duce mai departe competiția FameLab România realizată în anii precedenți de British Council. În cadrul proiectului vor fi organizate sesiuni de training online cu studenți, masteranzi, doctoranzi și tineri cercetători din mai multe centre universitare din România, la capătul cărora participanții vor fi invitați să se întrecă în Turneele regionale ale concursului „Games of Science”.

Turneul „Games of Science” reprezintă un format original de concurs, în care tinerii cercetători participă la runde eliminatorii de prezentări ale unui subiect științific, pe durate de la 15 secunde la 3 minute. Obiectivul trainingurilor și al concursului este de a-i încuraja pe tinerii care studiază sau lucrează în domeniile științei, tehnologiei, ingineriei, matematicii și medicinei să explice concepte, procese, teorii și cercetări complexe pe înțelesul publicului și pe scurt.

În continuarea proiectului „Știința pentru toți”, finaliștii turneelor regionale vor concura în luna iunie la București în prima ediție a Turneului Campionilor “Games of Science”, găzduită în acest an de Universitatea POLITEHNICA din București.

Proiectul „Știința pentru toți” va fi derulat de British Council România în colaborare cu Asociația BioMentorHub și cu sprijinul altor parteneri, printre care se numără Asociația Ad Astra a cercetătorilor români, Romanian Science Festival (RSF), Scientific Organization of Medical Students (SOMS), Universitatea din București, Universitatea Politehnica din București, Universitatea Babeș – Bolyai, Universitatea "Alexandru Ioan Cuza" din Iași, Universitatea Politehnica Timișoara, Universitatea "Lucian Blaga" din Sibiu. Acest proiect este finanțat în cadrul CIVIS OPEN LAB-UB al Universității din București.

Fiecare gazdă a unui turneu regional (instituții de învățământ superior, organizații studențești și alte organizații partener) va recruta 32 de participanți pentru o sesiune de training de o zi. Trainingurile vor avea loc online, de regulă în ziua de sâmbătă, în perioada martie-mai 2022.

Vor fi organizate 6 evenimente de training și un eveniment final conform următorului calendar provizoriu:

Eveniment training 1	19-20 martie
Eveniment training 2	26-27 martie
Eveniment training 3	2-3 aprilie
Eveniment training 4	9-10 aprilie
Eveniment training 5	16-17 aprilie
Eveniment training 6	7-8 mai

În cadrul sesiunilor de training, participanții vor învăța activ să vorbească în public, în format digital sau față în față, vor afla cum să-și folosească emoțiile pentru a fi mai convingători, vor exersa traducerea subiectelor complicate în limbaj simplu și se vor pregăti pentru formatul specific al acestui concurs.

Turneele regionale “Games of Science” vor avea loc tot în format online, de regulă în duminica imediat următoare fiecărui training, de la ora 18.00, și vor consta în runde eliminatorii în care juriul (fiecare sesiune va avea un juriu de 5 persoane) va desemna persoana care intră în runda următoare. În ultima rundă se vor întrece cei mai buni doi concurenți pentru desemnarea campionului regional. Ocupanții locurilor unu și doi din Turneele regionale vor fi invitați să participe la Turneul Campionilor „Game of Science”, care va avea loc în luna iunie la București.

Proiectul “Știința pentru toți” și Competiția tinerilor comunicatori de știință “Games of Sciences” sunt deschise studenților care urmează programe de studiu la nivel de licență, master sau doctorat la universități din România și studenților români din străinătate precum și cercetătorilor, cadrelor didactice universitare, personalului didactic din învățământul preuniversitar și altor categorii de specialiști în vârstă de 20 – 34 de ani care lucrează în instituții de învățământ și cercetare sau în alte organizații cu profil științific și tehnologic din România. Participarea la training și în concurs este gratuită. Înscrierea la training se va face, începând cu luna februarie, prin platforma online a competiției “Games of Science”.

Premiile pentru câștigătorii Turneelor regionale „Games of Science” precum și pentru câștigătorul Turneului Campionilor „Games of Science” vor fi oferite de gazdele evenimentelor respective și de alți sponsori ai proiectului