

RAPORT DE ACTIVITATE Asociația SciPublicForum

2024



Scrisoarea președintelui

Anul 2024 a fost pentru SciPublicForum un an de consolidare, creștere și redefinire a scopurilor noastre în raport cu nevoile tot mai urgente ale societății de a înțelege știința și de a o integra în viața de zi cu zi. Într-un context global instabil, în care încrederea în experți și în cunoaștere este adesea pusă la încercare, rolul nostru a devenit mai important ca oricând.

Am continuat să lucrăm cu tineri cercetători, să organizăm competiția națională Games of Science, precum și alte evenimente publice care să aducă știința mai aproape de oameni. Prin proiectele noastre dedicate tinerilor cercetători și publicului la care aceștia au acces am demonstrat, sper, că dialogul autentic între știință și societate este nu doar posibil, ci și necesar.

Acest raport surprinde o parte din eforturile, provocările și reușitele noastre din 2024. Fiecare activitate reflectă munca unei echipe dedicate, formată din voluntari pasionați și susținătorii lor activi.

Le mulțumesc tuturor celor care ne-au fost alături: parteneri instituționali, sponsori, participanți și prieteni ai comunității SciPublicForum.

Privim spre 2025 cu încredere, hotărâți să ducem mai departe misiunea noastră: aceea de a construi punți durabile între știință și societate.

Cu recunoștință,
Ada Roseti



Prezentare generală

Asociația **SciPublicForum** este o organizație non-profit care promovează știința și inovația, facilitând comunicarea acestora pe înțelesul publicului larg. Prin inițiativele sale, asociația sprijină cercetătorii - fie ei studenți, masteranzi, doctoranzi sau profesioniști, în dezvoltarea abilităților de comunicare, facilitând astfel integrarea cunoștințelor științifice în societate.

În 2024, asociația a derulat mai multe proiecte majore, consolidându-și rolul în formarea și perfecționarea cercetătorilor, a studenților și a profesioniștilor în domeniul științific. De asemenea, a contribuit activ la conștientizarea publicului despre importanța științei și a inovării, organizând evenimente, traininguri și competiții care facilitează schimbul de cunoștințe și dezvoltarea unor inițiative interdisciplinare.







Games of Science 2024

Games of Science este proiectul care a scos în evidență necesitatea amplificării comunicării științifice pentru publicul larg, fiind inițiativa care a condus la înființarea asociației **SciPublicForum**.

Gândit și dezvoltat de către specialistă în comunicarea științei, **Ada Roseti**, președinta asociației, Games of Science este **cel mai mare proiect de promovare a comunicării științei pe înțelesul publicului larg din România**. Este constituit din sesiuni de training pentru studenți, masteranzi, doctoranzi și cercetători, la capătul cărora participanții se întrec într-un concurs de prezentări științifice scurte pe durate de la 15 secunde, cât un TikTok, până la 3 minute.

Anual, sunt organizate **8 ediții locale de training și concurs** în șapte orașe din țară și o ediție online. Cei care se clasează pe locurile I și II din fiecare ediție locală merg la **finala națională** a proiectului, unde beneficiază de o zi de training aprofundat, urmat de un concurs de prezentări științifice scurte deschis publicului, cu toate costurile acoperite de către asociația SciPublicForum. Câștigătorul ediției naționale este recompensat cu un premiu în valoare de două mii de euro.



„Cred că fiecare cercetător, indiferent de nivel, ar fi bine să ia parte la o astfel de formare. Până la urmă, **uităm că știința nu se face de către oamenii de știință doar pentru oamenii de știință**, mai ales din domeniul lor. **Ea se face în primul rând pentru oameni**. Games of Science este o experiență care îți umple golul acesta din pregătirea și cariera academică.”

– **Costin Enache, participant**

Games of Science 2024

Ediția februarie – mai 2024 a Games of Science a demonstrat că tinerii cercetători din România sunt gata să iasă din laboratoare și să se conecteze cu publicul larg. Cu peste **200 de înscrieri** și **112 participanți activi** în cele **8 ediții locale** desfășurate în orașe universitare din toată țara (București, Iași, Brașov, Cluj, Sibiu, Constanța, Timișoara) și online, proiectul a reunit masteranzi, doctoranzi și cercetători din peste **20 de universități și institute de cercetare**.

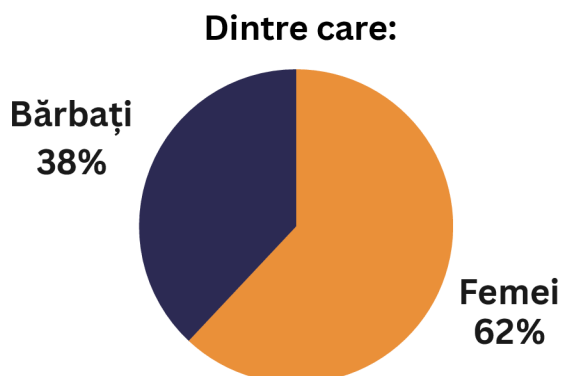
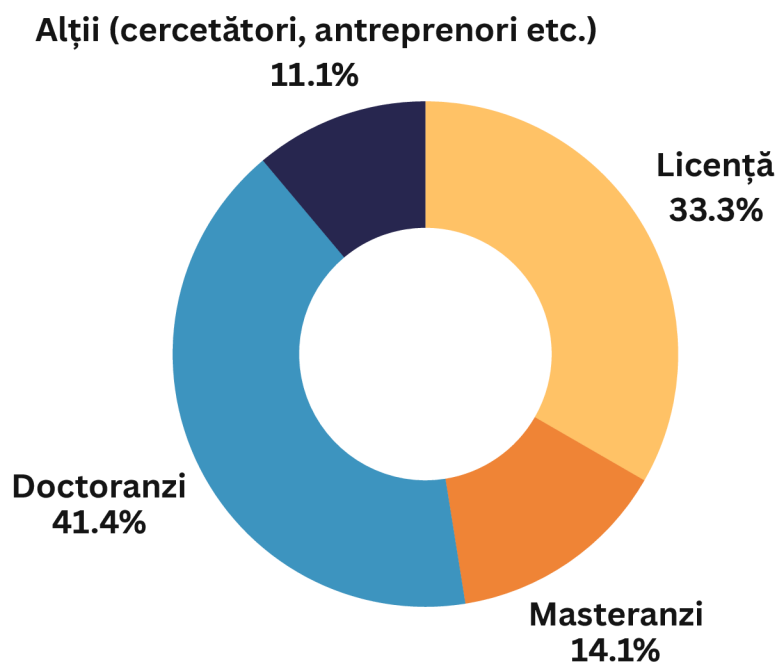
Participanții au beneficiat de sesiuni de training intensiv, unde au învățat cum să traducă știința în mesaje clare, relevante și atractive pentru publicul larg. Dintre aceștia, **16 finaliști** au fost selectați pentru competiția națională desfășurată pe 12 mai la Refugiul Urban din București. Finala a atras peste **100 de spectatori** în sală și **1700 de urmăritori online**, iar Premiul Publicului a fost votat de **600 de persoane**.





2024

Structura socio-demografică a participanților:



175+
membri în grupul
Games of Science
Appreciation
Society

1000+
urmăritori ai
paginii de
Facebook

30+
reflectări în
mass-media

7
formatori
noi

5
formatori cu
experiență,
dintre care un
expert

12
observatori
pentru
îmbunătățirea
sesiunilor

Folosind o abordare de **cercetare-acțiune participativă**, fiecare iterație Games of Science a informat-o pe următoarea, generând **creșteri măsurabile în intenția și percepția capacității participanților de a comunica știința către public** ($p < .05$):

discursurile de 15 secunde au fost cu 10% mai centrate pe public în ziua de concurs în comparație cu ziua de training

comprehensibilitatea prezentărilor de 15 secunde s-a îmbunătățit

evaluatori independenți au notat constant performanțele din ziua competiției mai sus decât pe cele din ziua de training.

Games of Science 2024

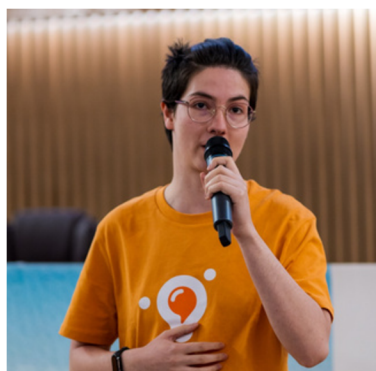
Impactul ediției din 2024 a fost susținut și de autoevaluările participanților: dacă înainte de training doar 33% aveau experiență în comunicare publică, la final 84% declarau că vor continua să se implice activ în astfel de inițiative. **Această transformare reflectă nevoia reală de instrumente și spații de dialog între cercetători și societate pe care Games of Science țintește să o rezolve.**

Games of Science devine treptat o **comunitate activă**: alumnii din edițiile anterioare organizează propriile evenimente de outreach, colaborează în grupuri de lucru și împărtășesc resurse în rețeaua creată prin Games of Science Appreciation Society. Mai mult decât un concurs, proiectul devine o platformă colaborativă pentru dezvoltarea unei culturi a comunicării științifice în România.



Demo Games of Science Școala de vară de la Măgurele

În cadrul Școlii de vară de Știință și Tehnologie de la Măgurele MSciTeh, alumni ai diverselor ediții Games of Science au ținut un demo în stilul duelurilor din cadrul proiectului. De data aceasta, jurații au fost elevii, mentorii și profesorii implicați în școala de vară.





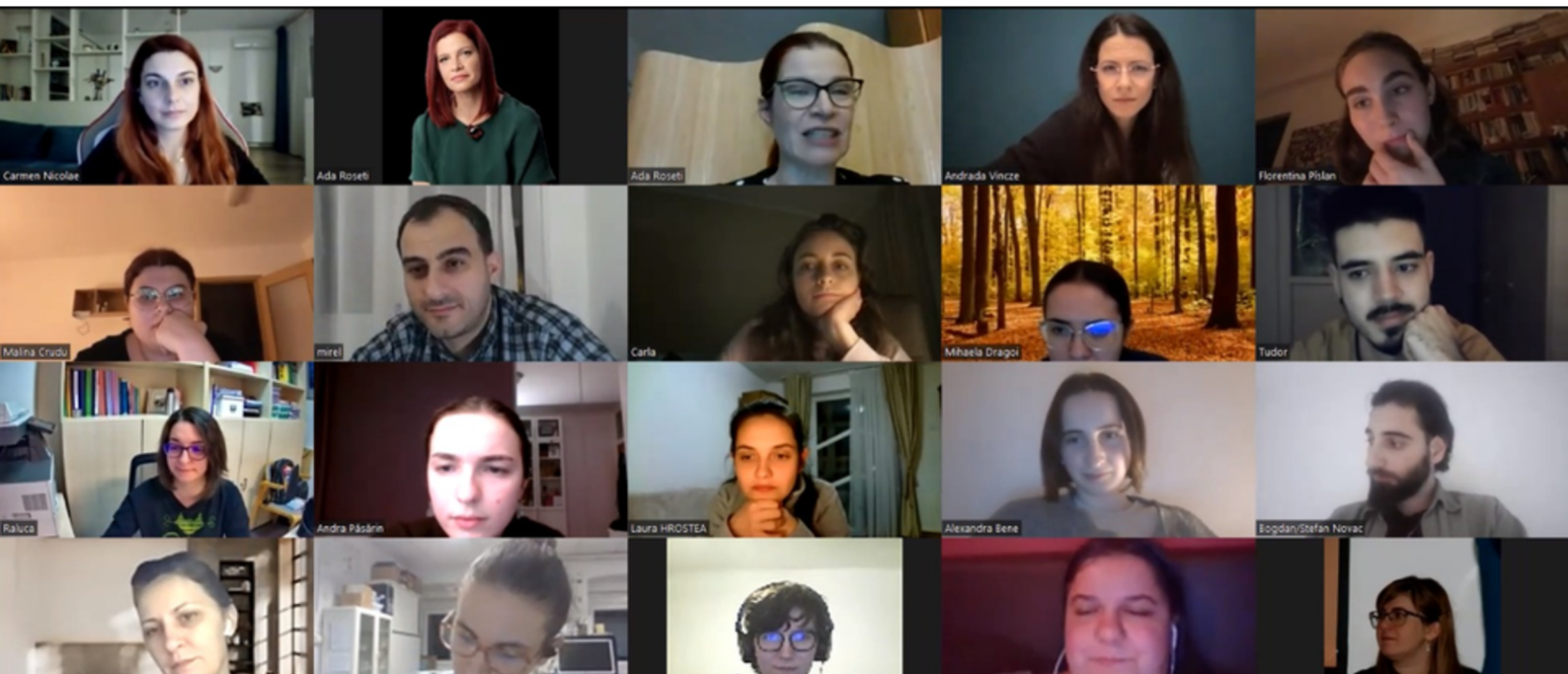
Train the Trainers

Games
of Science

SciPublicForum a lansat o inițiativă dedicată **formării de formatori** – un program educațional menit să pregătească următoarea generație de facilitatori ai proiectului Games of Science.

Alumni care și-au exprimat dorința de a contribui activ la învățarea și facilitarea transmiterii de cunoștințe către viitorii participanți Games of Science s-au implicat voluntar într-o serie de sesiuni online susținute de trainerii cu experiență ai proiectului. În cadrul acestor întâlniri, au explorat elemente teoretice despre structura și dinamica trainingurilor, concepte-cheie despre facilitare, au testat activități interactive și și-au dezvoltat competențe necesare pentru începutul dezvoltării lor ca viitori formatori.

Programul le-a oferit un spațiu sigur pentru învățare, exersare și reflecție, dar și oportunitatea de a contribui la viitorul Games of Science într-un rol activ. Această ediție a programului Train the Trainers a fost un pas important către dezvoltarea unui cadru solid de formare continuă, urmând ca în edițiile următoare programul să fie extins și profesionalizat.







Christmas community gathering

Pe 11 decembrie 2024, la invitația echipei Games of Science, alumnii, partenerii și susținătorii proiectului s-au reunit într-o atmosferă caldă, festivă și plină de sens, găzduită de British Council București.

Întâlnirea de Crăciun a comunității a fost mai mult decât o simplă întâlnire, a fost **un moment de reconectare și recunoștință** pentru toți cei care contribuie, an de an, la creșterea acestui proiect. Am împărțit un ceai cald, deserturi delicioase și povești frumoase despre cum ne-a schimbat experiența Games of Science. Am amenajat un colț de testimoniale și fotografii, în care participanții au putut împărtăși ce a însemnat pentru ei această călătorie.



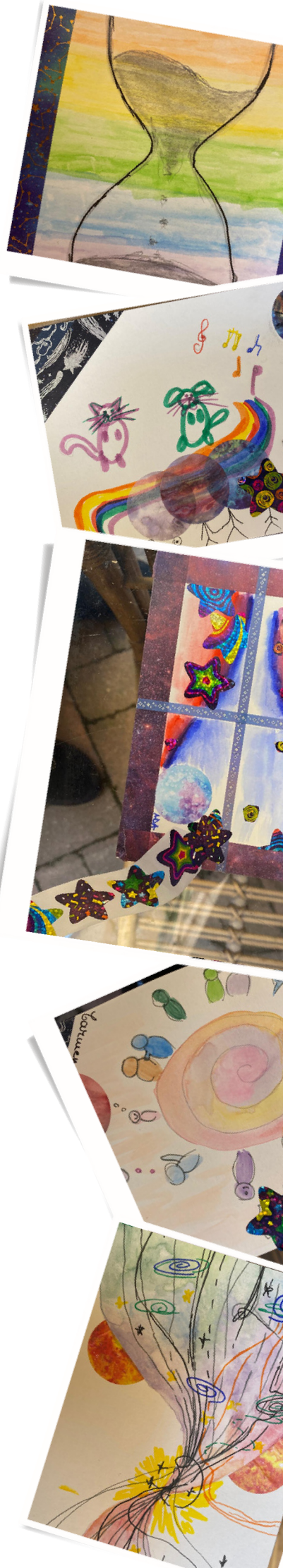
Reconectare, structură și viziune

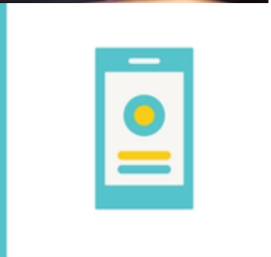


În luna august 2024, echipa de bază a Asociației SciPublicForum s-a reunit la Brașov pentru o întâlnire extinsă de tip team-building, dedicată **consolidării echipei și planificării strategice**.

A fost un moment esențial pentru **reconectare** – un spațiu în care membrii echipei au avut ocazia să își realinieze valorile, să reflecteze asupra parcursului comun și să își împărtășească idei și perspective într-un cadru deschis și colaborativ. Prin exerciții de echipă, sesiuni de training intern și planificare colectivă, echipa a întărit rolul fiecărui membru și a construit o fundație solidă pentru coordonarea eficientă a proiectelor SciPublicForum.

Mai mult decât un simplu teambuilding, întâlnirea a fost un pas important în profesionalizarea echipei. Atmosfera de lucru, combinată cu deschiderea, energia și implicarea tuturor membrilor reamintește că SciPublicForum este mai mult decât o asociație non-guvernamentală – este o comunitate de oameni care împărtășesc aceeași viziune: o știință conectată cu societatea, accesibilă și relevantă.







3.0, Sinaia 2024

În perioada 28 octombrie – 3 noiembrie 2024, Asociația SciPublicForum, în parteneriat cu **Universitatea din București**, a organizat cea de-a **treia ediție** a proiectului **CoLABORATORUL de IDEI**, desfășurat în cadrul natural al **Stațiunii Zoologice Sinaia**. Evenimentul a reunit studenți, masteranzi și doctoranzi din diverse facultăți ale UB într-un cadru interdisciplinar de colaborare și învățare.

Obiectivul central al proiectului a fost **identificarea unor modalități creative și eficiente prin care știința poate fi adusă mai aproape de public**, prin dezvoltarea abilităților de comunicare științifică și promovarea dialogului între mediul academic și tineri.

Pornind de la întrebări provocatoare – precum „**Cum ai putea să apropii cercetătorii Universității din București de publicul larg? Dar de TINERI?**” – participanții au fost invitați să se înscrie în proiect. Selecția s-a realizat pe baza modului în care ar explica, într-un limbaj accesibil unui elev de clasa a VII-a, un concept complex din domeniul lor de studiu.

Pe parcursul săptămânii, tinerii au lucrat în **echipe interdisciplinare** și au participat activ la ateliere și sesiuni facilitate de echipa SciPublicForum, menite să transforme ideile în proiecte concrete. Împreună au generat propuneri inovatoare despre cum Universitatea din București poate comunica știința într-un mod sustenabil, relevant și atractiv pentru publicul tânăr.

Toate costurile de participare au fost acoperite de organizatori, reflectând **angajamentul comun al UB și SciPublicForum pentru susținerea tinerilor cercetători și pentru promovarea unei culturi științifice vii și deschise**.

Traininguri și programe pentru clienți privați

Asociația **SciPublicForum** a organizat traininguri de comunicare internă și externă pentru parteneri și clienți privați, incluzând fundații și firme din domenii precum telecom, IT și tehnologie, educație.

În cadrul acestor activități, membrii echipei SciPublicForum au derulat programe dezvoltate în baza nevoilor partenerilor, incluzând:

- Învățare experiențială de competențe de colaborare, comunicare și gândire critică
- Exerciții de creativitate / gândire divergentă în rezolvarea problemelor curente
- Media training și dezvoltare de mesaje cheie pentru interacțiunea cu presa
- Jocuri de rol și exerciții destinate îmbunătățirii interacțiunii cu parteneri, clienți, colegi
- Sesiuni de setare de obiective și operaționalizarea acestora în acțiuni măsurabile

Pentru derularea acestor activități, au avut loc întâlniri preliminare pentru identificarea nevoilor și stabilirea priorităților, precum și pentru setarea direcțiilor de evaluare post-sesiune. La finalul activităților, echipa SciPublicForum a oferit diagnoză rezultată în urma interacțiunilor cu membrii echipelor, evaluarea impactului asupra acestora și recomandări pentru implementarea competențelor dobândite și pentru activități viitoare care să servească aceluiași obiective.



Echipă



Ada ROSETI

Președinte

Coordonator

Learning & Development



Carmen NICOLAE

Secretar General

Coordonator

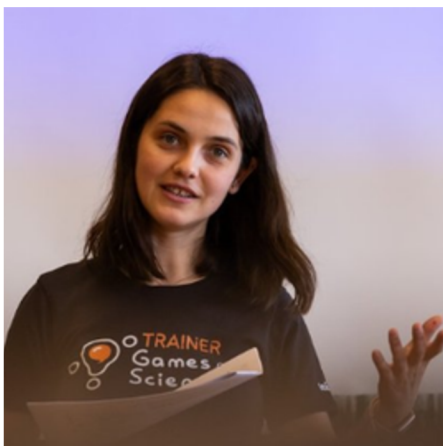
Finanțe & Juridic



Andrada BALMEZ

Coordonator

Evenimente & Logistică



Laura HROȘTEA

Coordonator

Voluntari & Echipă



Florentina PÎSLAN

Coordonator

Comunicare & Marketing

Susținut de:



Raiffeisen
Bank



AQUA
CARPATICA

Infosys



BRITISH
COUNCIL

rise



lexonn



UNIVERSITATEA DIN
BUCUREȘTI
VIRTUTE ET SAPIENTIA

Parteneri educaționali:



UBB



UNIVERSITATEA
„ALEXANDRU IOAN CUZA”
din IAȘI



West University
of Timișoara



Universitatea
Transilvania
din Brașov



UNIVERSITATEA
LUCIAN BLAGA
— DIN SIBIU —



În 2024, proiectele și activitățile SciPublicForum au fost susținute prin numeroase parteneriate valoroase, **construite pe încredere, viziune comună și sprijin constant pentru comunicarea științei în România.**

Aceste parteneriate au făcut posibilă desfășurarea activităților noastre la nivel național și au oferit o bază solidă pentru extinderea rețelei SciPublicForum în anii următori.

