



games.of.science
ARCUB, București



2025

RAPORT DE ACTIVITATE

Asociația
SCIPUBLICFORUM

MESAJUL PREȘEDINTEI

Anul 2025 a fost unul de reușite, de premiere și de provocări. A fost anul extinderii activității în mai multe direcții, a fost anul în care am văzut ce poate face o comunitate de tineri cercetători care doresc să aducă mai multă știință în societate, a fost anul primelor aplicații la finanțări ambițioase și totodată anul primelor eșecuri în a le obține. Tinerii noștri colegi, aduși laolaltă de proiectul nostru principal, concursul național de comunicare Games of Science, ne-au arătat că vor și pot porni, la rândul lor, alte proiecte de comunicare, că odată porniți pe acest drum, au soluții inovative la probleme deja existente, dar și știu să pună probleme noi, acolo unde lucrurile par deja rezolvate.



Pe lângă Games of Science, care adună tineri cercetători interesați de cum pot vorbi mai bine cu publicul despre munca lor, am continuat coLaboratorul de Idei, pentru studenții, masteranzii, doctoranzii Universității din București, care vor să învețe să rezolve probleme în echipă, am integrat proiectele SciDigest, La o bere cu un cercetător, Explorio, am promovat Lightbulb Challenge ca exercițiu de lucru în grup, am continuat să răspândim modelul Conferințelor Supererorilor, pentru a încuraja conversația despre eroare în cercetare, am făcut traininguri și am moderat o comunitate care deja numără sute de cercetători. Prin intermediul tuturor membrilor SciPublicForum, al voluntarilor și al celor care au participat la evenimentele noastre putem spune că am contribuit la a aduce mai multă știință în societate, într-un mod care servește societatea și dialogul dintre constituenții ei.

Ada Roseti

1.

DESPRE NOI



Asociația SciPublicForum activează la intersecția dintre știință și societate, cu obiectivul de a face cercetarea mai accesibilă, mai clară și mai relevantă pentru publicul larg.

În linie cu statutul său, asociația dezvoltă inițiative de educație, comunicare a științei și dialog public, contribuind la creșterea înțelegerii și implicării în jurul științei.

Activitatea organizației a pornit din nevoia de a sprijini cercetătorii să își comunice mai eficient munca și a evoluat către o abordare mai amplă, care include dezvoltarea de competențe de comunicare publică a științei și crearea de contexte de interacțiune între știință și public.

SciPublicForum dezvoltă și susține formate variate, de la traininguri și exerciții aplicate până la evenimente publice, inițiative editoriale și colaborări culturale, prin care știința ajunge în spații accesibile și relevante pentru audiențe diverse.

În centrul abordării noastre se află convingerea că știința are nevoie nu doar de rigoare, ci și de capacitatea de a fi explicată, pusă în dialog și conectată la întrebările și nevoile societății. Modelul nostru de lucru îmbină învățarea prin practică cu expunerea publică și colaborarea interdisciplinară, contribuind la formarea unei comunități active și la construirea unui ecosistem în care cercetătorii pot exercita o prezență publică mai clară și mai conectată la societate.

2. 2025 *pe scurt*

Anul 2025 a marcat consolidarea și extinderea activității SciPublicForum, atât prin dezvoltarea programelor existente, cât și prin implicarea în noi contexte de comunicare a științei. La nivel național, activitatea a fost structurată în jurul unei serii de intervenții recurente și colaborări punctuale, desfășurate în universități, spații culturale și contexte educaționale diverse.

Un reper central al anului a fost programul Games of Science. Ediția din 2025 a inclus opt sesiuni locale, desfășurate la Iași, Sibiu, Cluj-Napoca, Constanța, Brașov, Timișoara, București și în format online. Finala națională a avut loc la ARCUB Gabroveni și a reunit 16 finaliști, susținuți de peste 500 de persoane prin votul pentru Premiul publicului. Tot în 2025, Games of Science a depășit pragul de 500 de cercetători antrenați de la lansarea sa în 2022.



Un al doilea reper major al anului a fost coLABORATORUL de IDEI 4.0, desfășurat la Stațiunea Zoologică Sinaia a Universității din București și dedicat temei Citizen Science. Programul s-a desfășurat pe parcursul a cinci zile și a reunit studenți, masteranzi și doctoranzi care au dezvoltat proiecte menite să aducă cetățenii mai aproape de știință și să facă cercetarea mai accesibilă și mai relevantă pentru comunitate. Proiectul câștigător, ALZaware, propune soluții cu potențial de a îmbunătăți viața pacienților cu Alzheimer și a celor care îi îngrijesc.

Activitatea organizației a inclus, de asemenea, intervenții punctuale și colaborări în contexte educaționale, culturale și de comunicare publică a științei, precum workshopuri și traininguri dedicate cercetătorilor și studenților, participarea la evenimente relevante pentru diaspora științifică, implicarea în școli de vară și programe educaționale, precum și contribuții la inițiative dezvoltate împreună cu parteneri din zona culturală. Aceste activități sunt prezentate pe larg în secțiunile următoare ale raportului.

În acest context, SciPublicForum a devenit tot mai prezent în spațiul public, contribuind la diversificarea modurilor în care știința ajunge la public și este pusă în dialog, din ce în ce mai aproape de viața de zi cu zi. Programelor noastre li s-au adăugat activitățile membrilor și colaboratorilor noștri, care au amplificat impactul acestor inițiative în societate.

3.

DIRECȚII DE LUCRU

în 2025



În 2025, activitatea SciPublicForum a urmărit trei direcții majore.

Prima a fost dezvoltarea competențelor de comunicare publică ale cercetătorilor, prin traininguri aplicate și exerciții în fața unui public real.

A doua a vizat crearea unor contexte în care relația dintre știință și societate să fie gândită participativ, nu doar ca popularizare, ci și ca dialog și co-creare.

A treia a urmărit consolidarea unei rețele de parteneriate cu universități și alți actori instituționali, capabili să susțină extinderea și sustenabilitatea acestor intervenții. Aceste trei direcții se regăsesc clar în activitățile publice ale anului: Games of Science, coLABORATORUL de IDEI 4.0 și workshopurile tematice.

3.1.

GAMES OF SCIENCE



În 2025, proiectul flagship al Asociației SciPublicForum, Games of Science, a continuat să se dezvolte la nivel național, consolidându-și rolul de program de formare în comunicarea publică a științei dedicat cercetătorilor. Peste 200 de tineri cercetători au urcat pe scenă în 7 orașe diferite pentru a-și explica munca în fața unui public nefamiliarizat cu domeniul lor de cercetare.

Miza programului nu este o simplă competiție de prezentări, ci un exercițiu real de comunicare, cu public real.

Formatul pornește de la premisa că a ști să faci cercetare nu înseamnă automat că știi să o explici și că această competență se formează, nu se improvizează. De aceea, Games of Science nu îi pune pe cercetători direct în fața unui public, ci îi pregătește: le oferă instrumente, timp de exersare și un context în care să exerseze și să experimenteze într-un context de învățare sigur și încurajator.

Edițiile locale s-au desfășurat în Iași, Sibiu, Brașov, Timișoara, Constanța, Cluj-Napoca, București, alături de o ediție online, acoperind comunități universitare cu profil și dimensiuni diferite. Distribuția participanților reflectă atât diversitatea geografică a programului, cât și faptul că interesul pentru comunicarea științei nu este concentrat doar în marile centre universitare. Prezența unui format online reprezintă o extensie a programului către cercetători care altfel nu ar fi putut participa la acest tip de formare.

Fiecare ediție locală a fost construită în jurul unui training intensiv susținut de 8 trainerii și peste 20 de voluntari. Voluntarii nu au funcționat ca suport tehnic, ci ca parte activă a procesului: au observat dinamica grupului, au oferit exemple concrete, au co-facilitat sesiuni și au documentat evoluția participanților de la training până la momentul prezentării. Rolurile nu au fost fixe, aceeași persoană putea fi observator într-o ediție și co-trainer în alta, ceea ce a transformat implicarea voluntarilor într-o experiență de învățare în sine.

Această structură distribuită este unul dintre motivele pentru care programul poate funcționa simultan în opt locații fără să piardă din coerență sau calitate, și totodată unul dintre mecanismele prin care comunitatea Games of Science se extinde și se consolidează de la un an la altul.





Finala națională, desfășurată la ARCUB Gabroveni, a reunit 16 finaliști selectați din edițiile locale. Marele premiu, o bursă de 2000 de euro pentru participarea la un workshop internațional de comunicare publică a științei, a fost câștigat de Ioana Eșanu, doctorandă în bioenergie medicală la Imperial College London, care a arătat cum organele-pe-cip pot transforma studiul bolilor umane, inclusiv prin analiza modului în care modificările globulelor roșii influențează circulația în vasele mici.

Locul al II-lea a revenit lui Andi Sîn, doctorandă la Facultatea de Litere a Universității Babeș-Bolyai din Cluj-Napoca, pentru cercetarea sa privind modul în care literatura grafică pentru copii abordează teme dificile, precum sănătatea mintală.

Premiile speciale ale juriului au fost acordate lui Andrei Koman, Juliana Mărgineanu, Alex Moza, Mădălina Tudor și Alexandra Vârvorea-Porcescu. Juriul a reunit specialiști din cercetare, comunicarea științei, media și mediul privat, printre care Cristian Presură, Andrada Fiscutean și Oana Cuzino.

Evenimentul a mobilizat peste 500 de persoane în votul pentru Premiul publicului, care a revenit Mădălinei Tudor, și s-a încheiat cu Lightbulb Challenge, un format care testează spontaneitatea și colaborarea interdisciplinară, detaliat în paginile următoare ale raportului.

Implicarea directă a audienței în procesul de evaluare este o alegere care reflectă filosofia programului: publicul nu asistă pasiv la știință, ci este parte din ea.

Pentru a susține prezența internațională a tinerilor cercetători, British Council a acordat un premiu special, în urma unei selecții realizate de un juriu internațional, câștigat de Ioana Eșanu și Juliana Mărgineanu. Premiile au fost înmânate de Abdi Hassan, Director British Council pentru România și Bulgaria.

În urma participării la Games of Science, Ioana a lansat „Cafeluța Științifică”, un canal de Instagram dedicat explicării pe înțelesul tuturor a descoperirilor recente din cercetare.





Programul a inclus și un Sci-Quiz coordonat de conf. univ. dr. Bogdan Suditu, specialist în urbanism și planificare teritorială, pe teme de toponimie, quiz ce a fost deschis spectatorilor din sală și din online.

Acesta a fost precedat de o scurtă intervenție despre semnificația numelor de localități și modul în care acestea reflectă procese istorice și sociale, ilustrând felul în care cercetarea poate fi adusă în spațiul public în forme accesibile și relevante dincolo de mediul academic.

Evenimentul a inclus, de asemenea, o discuție pe tema schimbării normelor în cercetare și comunicarea publică a cercetării din România, la care au participat Daniel David, fost Ministru al Educației și Cercetării, Cristian Presură, fizician, și Ada Roseti, fondatoarea Games of Science și președinta SciPublicForum.

Dialogul a vizat atât condițiile necesare pentru o carieră în cercetare, cât și necesitatea dezvoltării unei culturi a comunicării științei prin colaborarea dintre mediul academic, factorii de decizie și finanțatori.

În acest context, a fost subliniată importanța distincției dintre informație și cunoaștere, precum și rolul comunicării publice în transmiterea și consolidarea cunoașterii în societate.

Discuția s-a încheiat cu concluzia că cercetarea nu se limitează la publicarea în reviste de specialitate, ci presupune și o prezență activă în spațiul public.



Ceea ce distinge Games of Science de alte formate de comunicare a științei este continuitatea după eveniment. Opt din zece participanți din 2025 au ales să rămână în comunitatea programului după încheierea ediției locale, o rată ce indică faptul că experiența generează mai mult decât o prezentare reușită.

În acest sens, programul generează o orientare, o transformare, un mod de a gândi relația dintre cercetare și public, în care comunicarea către publicul larg devine o parte asumată a practicii de cercetare.



Pentru mulți dintre participanți, Games of Science reprezintă primul context în care cercetarea lor este ascultată de cineva din afara domeniului, primul moment în care trebuie să găsească cuvintele potrivite nu pentru un coleg de specialitate, ci pentru un interlocutor curios, dar nespecialist.

Această experiență influențează modul în care cercetătorul își gândește ulterior comunicarea, crescând disponibilitatea de a intra în dialog public și consolidând conștientizarea faptului că cercetarea are și o dimensiune socială, în afara celei academice.



De la lansarea sa în 2022, Games of Science a depășit în 2025 pragul de 500 de cercetători antrenați în comunicarea științei, un reper care marchează atât creșterea cantitativă a programului, cât și maturizarea sa ca inițiativă cu impact cumulativ și o comunitate activă în jurul său.

3.2.

COLABORATORUL DE IDEI 4.0



În 2025, SciPublicForum a continuat direcția de lucru orientată spre colaborare, experiment și implicarea comunității în cercetare prin programul coLABORATORUL de IDEI 4.0, organizat în parteneriat cu Universitatea din București.

Ediția din acest an, centrată în jurul *Citizen Science*, a pornit de la ideea că apropierea dintre știință și cetățeni nu înseamnă doar explicarea rezultatelor cercetării, ci și crearea unor forme reale de participare și colaborare în jurul acesteia.

Obiectivele programului au vizat:

- identificarea inițiativelor existente de tip citizen science;
- inițierea și structurarea unor noi proiecte în acest domeniu;
- consolidarea rolului Universității din București în domeniul emergent al cercetării participative.

Desfășurat la Stațiunea Zoologică Sinaia a Universității din București, programul a reunit studenți, masteranzi și doctoranzi într-un cadru intensiv de lucru de cinci zile. Formatul a combinat sesiuni structurate de lucru și feedback cu activități informale, drumeții și exerciții de echipă, fiind conceput pentru a stimula colaborarea, schimbul de idei și dezvoltarea de inițiative interdisciplinare. Această arhitectură pedagogică reflectă direcția SciPublicForum, în care învățarea este înțeleasă nu doar ca transfer de cunoștințe, ci ca spațiu de reflecție, co-creare și testare.

În cadrul ediției, au participat activ 16 participanți, provenind din domenii variate de studiu, printre care psihologie și științele educației, sociologie și asistență socială, biologie, matematică și informatică, geografie, litere, drept, administrație și afaceri sau studii interdisciplinare, fiind ghidați și antrenați în colaborare de către trei dintre trainerii asociației. Această diversitate a contribuit la conturarea unor perspective complementare asupra temei citizen science și la dezvoltarea unor proiecte relevante pentru contexte sociale diferite.



Proiectul câștigător, ALZaware, a propus dezvoltarea unei platforme digitale care să conecteze comunitatea științifică și aparținătorii persoanelor diagnosticate cu boala Alzheimer. Platforma vizează atât oferirea de resurse utile familiilor, cât și facilitarea colectării de date relevante pentru cercetare, ilustrând un model de integrare a comunicării și cercetării într-un demers comun.



Pe lângă proiectul câștigător, participanții au dezvoltat și alte inițiative relevante, care reflectă direcții diverse ale citizen science:

- un proiect orientat spre detectarea fenomenelor astrofizice (precum semnale provenite de la găurile negre) prin utilizarea puterii de calcul distribuite a utilizatorilor, într-un model participativ similar distributed computing;
- o bibliotecă digitală colaborativă, creată de studenți, care integrează resurse academice, recomandări practice și experiențe personale de studiu, cu scopul de a sprijini procesele de învățare;
- o inițiativă dedicată problematicii dependenței de alcool, care propune crearea unei baze de date și a unei rețele de suport între persoane aflate în proces de recuperare, facilitând schimbul de informații și sprijinul între egali.

Pentru SciPublicForum, aceste inițiative ilustrează direcția strategică a organizației: dezvoltarea unor proiecte în care comunicarea științei nu reprezintă doar o etapă finală de „traducere”, ci devine parte integrantă a modului în care cercetarea se conectează la nevoile reale ale societății.



“CoLaboratorul de Idei a reprezentat unul dintre cele mai frumoase momente din studenție, unde am avut oportunitatea de a mă dezvolta, de a mă distra și de a crea legături cu oameni speciali.”

- Rebeca Gheorghe, participant & membru în echipa ALZaware

3.3.

LIGHTBULB CHALLENGE



Succesul de la finala națională Games of Science 2025 a reprezentat punctul de lansare și redefinire a Lightbulb Challenge în forma unui nou proiect sub umbrela Asociației SciPublicForum.

Prin Lightbulb Challenge, ne propunem să oferim tinerilor cercetători (de la elevi, studenți și entuziaști ai științei, la cercetători din domenii variate) contextul și instrumentele necesare facilitării lucrului în echipă. Prin fructificarea abilităților și cunoștințelor fiecărui membru al unei echipe, proiectul aduce în prim-plan posibilitatea realizării unei cercetări extinse, care aduce laolaltă perspectivele diferite ale experților din domenii variate asupra aceluiași subiect de cercetare.

Printre obiectivele proiectului se numără:

- dezvoltarea abilităților de auto-organizare în echipă;
- exersarea lucrului colaborativ sub presiune de timp, care culminează cu realizarea unui produs final;
- formarea abilităților de comunicare clară și precisă;
- dezvoltarea gândirii critice și a utilizării surselor credibile;
- stimularea creativității în transmiterea unui mesaj.

În cadrul primei iterații a Lightbulb Challenge din timpul Games of Science 2025, tinerii cercetători au colaborat în echipe de câte 4 persoane pentru a explica în termeni simpli conceptul de „energie”. Pentru aceasta, după 20 de minute de pregătire în care participanții au luat în considerare cunoștințele despre energie pe care le are fiecare membru al echipei din perspectiva domeniului propriu de expertiză (inginerie, informatică, fizică, sociologie, relații internaționale, medicină și științe medicale, management, literatură, psihologie), fiecare echipă a avut câte 2 minute de strălucire, în care a prezentat publicului subiectul dintr-o perspectivă multidisciplinară.





Proiectul s-a dezvoltat ulterior și prin adaptarea la lucrul cu elevi de liceu, fiind testat în contexte educaționale diferite, cu scopul de a evalua transferabilitatea formatului în medii de învățare variate.

Un prim astfel de context a fost Școala de vară de știință și tehnologie de la Măgurele, desfășurată în perioada 22 august – 5 septembrie 2025. Programul a debutat cu activitatea Lightbulb Challenge, prin care s-a urmărit dezvoltarea competențelor de lucru în echipă și comunicare a ideilor în timp scurt, abilități relevante pentru activitățile de cercetare desfășurate ulterior. Sub principiul „20 de minute de pregătire pentru 2 minute de strălucire”, cele 17 echipe au fost provocate să prezinte, în manieră proprie, conceptul de „culoare”.

Un al doilea context de testare a fost reprezentat de International STEM Day, organizat la Cluj în noiembrie 2025, unde 28 de elevi de clasa a XI-a, de la profil uman, au lucrat în echipe pentru a analiza și explica, din perspective interdisciplinare, conceptul de „apă”.

Impactul proiectului se reflectă în dezvoltarea unor competențe transferabile esențiale, incluzând lucru în echipă, comunicare clară, gândire critică, precum și în apropierea științei de publicul larg și în stimularea colaborării interdisciplinare. În același timp, proiectul a contribuit la formarea unor noi comunități de învățare și interacțiune în jurul științei.

Observațiile formulate de cercetătorii mentori implicați în școala de vară de la Măgurele indică un efect concret asupra modului de lucru al participanților: în cadrul ediției din 2025, în care elevii au parcurs mai întâi activitatea Lightbulb Challenge, s-a remarcat o dinamică semnificativ îmbunătățită a lucrului în echipă comparativ cu edițiile anterioare, în care această etapă nu fusese inclusă. În cazul International STEM Day, activitatea a avut un impact pozitiv atât asupra elevilor participanți, cât și asupra publicului, iar feedbackul cadrelor didactice a subliniat relevanța unui astfel de format, în special în contextul în care oportunitățile pentru elevii din zona umanistă de a interacționa cu știința sunt limitate.

Așadar, Lightbulb Challenge dezvoltă și întărește abilitățile de lucru în echipă, acestea putând fi apoi extrapolate și amplificate mai departe în activitatea de cercetare. În urma iterațiilor din 2025, Asociația SciPublicForum va îmbunătăți proiectul în baza feedbackului primit și îl va aplica și în activitățile viitoare ale asociației.

3.4.

CONFERINȚA SUPER-ERORILOR

În 2025, Asociația SciPublicForum a organizat o nouă ediție a Conferinței Super-erorilor, susținută de Ada Roseti și Mădălina Cocea, în contextul evenimentului Smart Diaspora. Inițiată ca un format spontan în urmă cu doi ani, conferința a continuat să funcționeze ca un spațiu informal și necesar în jurul unei teme rareori abordate în contexte academice: rolul erorii în cercetare.

În mod obișnuit, conferințele științifice privilegiază prezentarea rezultatelor validate și a parcursurilor de succes, lăsând în afara discursului public etapele marcate de incertitudine, încercare și eșec. Conferința Super-erorilor propune o inversare a acestei perspective, aducând în prim-plan exact aceste momente și rolul lor esențial în procesul de cunoaștere.

Evenimentul a reunit cercetători care au împărtășit experiențe concrete din parcursul lor profesional, de la erori metodologice sau de interpretare până la situații neprevăzute care au influențat desfășurarea cercetării. Dincolo de dimensiunea anecdotică, aceste exemple au deschis o discuție despre riscurile asumate în cercetare, despre nevoia de reziliență și despre valoarea învățării prin greșeală.

În același timp, conferința a marcat și o dimensiune relevantă pentru comunicarea științei: faptul că erorile și imperfecțiunile fac parte din structura oricărei narațiuni autentice și pot contribui la o mai bună conectare cu publicul. Prin acest format, SciPublicForum a extins reflecția asupra comunicării științei dincolo de claritate și accesibilitate, către onestitate, vulnerabilitate și asumarea procesului real din spatele rezultatelor.



3.5.

LA O BERE CU UN CERCETĂTOR



În septembrie 2025, asociația SciPublicForum a preluat sub umbrela sa proiectul „La o bere cu un cercetător”, împreună cu echipa de organizare activă din 2023, coordonat de dr. Cezara Bucataru. La momentul preluării, proiectul se afla la cea de-a XIII-a ediție, având deja o comunitate stabilă și un format recunoscut în mediul local.

Inițiat de o echipă de cercetători voluntari, alumni Games of Science din Iași, proiectul creează un spațiu accesibil și prietenos pentru dialog între public și comunitatea științifică. Evenimentul, organizat lunar într-un cadru informal, facilitează interacțiunea directă între public și cercetători din domenii variate, prin prezentări accesibile și sesiuni de discuții libere.

Începând cu sezonul al III-lea (septembrie 2025), evenimentul se desfășoară lunar, în ultima seară de marți din lună. Fiecare ediție include trei sau patru prezentări de 20–30 de minute, urmate de întrebări și discuții libere cu publicul.

În perioada septembrie–noiembrie 2025, evenimentul a reunit aproximativ 60 de participanți (în medie 20 per ediție) și 10 speakeri din domenii diverse, de la științe exacte la științe umaniste, incluzând studenți, masteranzi, doctoranzi și cercetători. După preluarea proiectului, SciPublicForum a contribuit la stabilizarea echipei, optimizarea proceselor logistice și creșterea vizibilității proiectului, precum și la planificarea unor ediții tematice și extinderea sa în alte orașe din țară.

Impactul proiectului se reflectă în creșterea vizibilității cercetării locale, dezvoltarea unei comunități active și crearea unui spațiu informal de întâlnire între cercetători și public. În același timp, evenimentul încurajează comunicarea accesibilă a științei și explorarea unor trasee profesionale în cercetare.

Astfel, „La o bere cu un cercetător” devine un exemplu de bună practică în popularizarea științei. Prin continuitate, implicare voluntară și colaborare între cercetători și comunitate, evenimentul a reușit să creeze un spațiu valoros de dialog și învățare.



EXPLORIO



Explorio este o inițiativă educațională care facilitează accesul publicului larg la știință prin experiențe directe și interdisciplinare, având astronomia ca punct central. Proiectul, coordonat de către Magda Ienci, transformă concepte științifice complexe în experiențe accesibile și urmărește dezvoltarea unei relații mai conștiente între participanți și cunoaștere, în linie cu direcțiile asumate de asociație în domeniul comunicării științei.

În anul 2025, Explorio a desfășurat trei direcții principale de activitate. Programul educațional din școli, „Activitatea solară pe înțelesul tuturor”, a ajuns în 10 unități de învățământ din mediul rural, implicând aproximativ 500 de elevi prin ateliere interactive și observații solare. Programul „Trenul Explorio”, realizat în parteneriat cu Asociația Prietenii Mocăniței, a inclus 4 evenimente tematice dedicate observațiilor astronomice în condiții de cer întunecat, reunind 440 de participanți. Festivalul Explorio, desfășurat în noiembrie 2025, a integrat activități educaționale și creative, implicând 7 școli, 429 de elevi și un total de 467 de participanți.

Proiectul a fost realizat în parteneriat cu CreativAct, ARSSAGA, Cheers Pub și Sibiu Junior și a integrat domenii variate, precum astronomia observațională, astrofizica, bioingineria, psihologia, comunicarea științei și artele plastice. Numărul total de beneficiari direcți în 2025 a fost de 1407 persoane.

Metodologia utilizată s-a bazat pe principii de educație non-formală și învățare prin experiență directă, combinând explicațiile teoretice cu activități interactive și observații astronomice (Soare și obiecte deep-sky), precum și cu ateliere creative care au facilitat conexiunea dintre știință și artă. În acest mod, proiectul a contribuit atât la creșterea accesibilității conceptelor științifice, cât și la dezvoltarea interesului pentru știință în rândul participanților.

Proiectul continuă în 2026, cu obiectivul de a-și extinde impactul educațional și comunitar și de a consolida rețeaua de parteneriate dezvoltate în jurul acestor activități

Tot în 2025, Asociația SciPublicForum a integrat SciDigest, un newsletter dedicat popularizării științei, dezvoltat în primă instanță ca inițiativă independentă de Mădălina Cocea, comunicator de știință cu experiență și implicată în proiectele asociației încă de la început, inclusiv în calitate de membru al juriului Games of Science, începând cu prima ediție.

SciDigest este un newsletter săptămânal care urmărește, selectează și sintetizează noutăți din cercetarea românească, adunate din aproximativ 200 de surse instituționale, incluzând universități, institute de cercetare sau filiale ale academiei.

Misiunea sa este să scoată la suprafață rezultate, proiecte și inițiative științifice care altfel ajung greu la publicul larg, traducându-le într-un format accesibil și relevant. Prin acest efort constant de filtrare, contextualizare și comunicare, SciDigest contribuie la creșterea vizibilității cercetării din România și la apropierea publicului de știința produsă la nivel național.

Unul dintre efectele vizate este facilitarea persoanelor cheie (jurnaliști, autorități, persoane cu putere de decizie) la informații despre rezultatele cercetării, astfel încât să poată exista un efect de multiplicare a vizibilității. În lipsa unei societăți conștiente de faptul că cercetarea din România poate produce valoare și în afara pereților turnului de fildeş nu va exista niciodată o masă critică care să pună presiune pentru finanțarea corectă a științei.

Newsletterul are o audiență de 1700 de abonați, la care se adaugă o audiență de aproximativ 3000 de persoane pe conturile de social media.

Integrarea SciDigest în cadrul asociației extinde activitatea SciPublicForum către formate editoriale și consolidează rolul organizației ca intermediar între cercetare și public. Prin acest format, știința ajunge mai des în spațiul public, în contexte cotidiene, dincolo de momentele punctuale de interacțiune.

OFTALMOLOGIE



Cercetătorii din Cluj brevetează o descoperire care îmbunătățește protecția vederii la vârstnici.

AGRICULTURĂ



O inițiativă europeană transformă solul degradat în resursă valoroasă prin cultivarea plantelor rezistente.

AI



Un robot-câine a realizat prima scanare 3D a sitului arheologic Sarmizegetusa Regia.

TRAININGURI ȘI INTERVENȚII PUNCTUALE

Pe lângă programele ample dezvoltate în parteneriat cu universități, în 2025 Asociația SciPublicForum a derulat o serie de intervenții punctuale dedicate cercetătorilor și studenților interesați de comunicarea științei. Aceste formate scurte, adaptabile și ușor de replicat au fost concepute ca răspuns la nevoi specifice de formare și au urmărit atât dezvoltarea competențelor de comunicare a științei, cât și testarea unor instrumente și metode de lucru în contexte variate. În continuare sunt prezentate câteva dintre trainingurile și intervențiile punctuale realizate în acest cadru.

Show your stripes

În jurul Explorio 2025, precum și în alte contexte de tip eveniment deschis publicului, a fost dezvoltat formatul participativ „Show Your Stripes”, facilitat de Ada Roseti.

Inspirat de vizualizările climatice de tip climate stripes, atelierul a combinat o șezătoare informală cu o activitate de înșirare de mărgele, prin care participanții au realizat brățări cromatice ce ilustrează evoluția temperaturilor medii anuale, de la nuanțe reci la nuanțe tot mai calde. Activitatea a fost însoțită de discuții ghidate despre schimbările climatice, facilitând interpretarea accesibilă a datelor științifice și creând un spațiu de dialog intergenerațional și conectare între date climatice și experiența cotidiană.



Cercetarea mea, pe înțelesul tuturor

Workshopul online „Cercetarea mea pe înțelesul tuturor”, organizat pe 10 noiembrie 2025 sub egida International Science Council, cu ocazia World Science Day for Peace and Development, a fost un eveniment gratuit, desfășurat online și înregistrat pentru uz educațional. La activitate s-au înscris peste 100 de participanți din contexte academice diverse, reflectând interesul crescut pentru comunicarea științei.

Workshopul a avut ca scop stimularea implicării comunității academice în activități de outreach și dialog cu publicul, oferind un cadru introductiv de reflecție și exercițiu privind adaptarea cercetării la publicuri diferite, fără pierderea rigoarei științifice, explorând contexte variate de comunicare, de la prezentări de tip TED Talk la interacțiuni cu finanțatori sau jurnaliști, contribuind la exersarea și îmbunătățirea abilităților de comunicare a științei ale participanților.

Comunicare publică pentru cercetători

Programul intensiv „Comunicare publică pentru cercetători” a fost organizat la Institutul de Microtehnologie (IMT) în decembrie 2025. Structurat pe parcursul a două zile, trainingul a abordat comunicarea științei ca un proces gradual de dezvoltare al competențelor, prin alternarea exercițiilor practice cu reflecția ghidată și intervenții teoretice punctuale.

Programul a vizat dezvoltarea capacității cercetătorilor de a-și prezenta munca într-un mod clar și adaptat publicului, prin exerciții de storytelling, simulări de prezentări, jocuri de rol și feedback structurat. Accentul a fost pus pe învățare experiențială, pe adaptarea mesajului în funcție de audiență și pe exersarea progresivă a discursului științific în contexte cât mai apropiate de cele reale de comunicare publică.

Prin această abordare integrată, programul a funcționat ca un spațiu de experimentare controlată a situațiilor reale de comunicare publică, în care anxietatea de vorbit în public, structura discursului și interacțiunea cu publicul au fost tratate ca variabile de lucru, mai degrabă decât ca bariere.



Transformă știința în poveste

Tot în decembrie 2025, Asociația SciPublicForum a susținut, în parteneriat cu Universitatea de Vest din Timișoara, un training de colaborare dedicat elevilor din zonă și studenților din domenii STEM implicați în proiectul CeCOCe-Vest, un program de orientare în cariera de cercetător.

Trainingul a urmărit dezvoltarea abilităților de lucru în echipă și de prezentare a rezultatelor, într-un format aplicat, centrat pe proiectele participanților. Activitatea a combinat exerciții de conectare și reflecție, lucru pe echipe, sesiuni de feedback structurat de tip „world-café” și prezentări intermediare, care au permis iterarea constantă a ideilor și îmbunătățirea modului de structurare și comunicare a acestora.

Intervenția a oferit un cadru concret de exersare a colaborării și a comunicării, contribuind la o mai bună organizare a ideilor și la dezvoltarea unor competențe transferabile relevante pentru parcursul educațional și profesional al participanților, precum și pentru activitatea viitoare în contexte academice și de cercetare.



PARTENERIATE ȘI COLABORĂRI

Un element definitoriu al activității SciPublicForum în 2025 a fost dezvoltarea și consolidarea unei rețele extinse de parteneriate academice, instituționale și private, care au susținut implementarea programelor organizației la nivel național. Colaborările dezvoltate în jurul proiectelor au făcut posibilă extinderea geografică a activităților, diversificarea publicurilor și crearea unor contexte relevante de interacțiune între cercetare și societate.

În cadrul Games of Science 2025, organizația a colaborat cu universități și facultăți din mai multe centre universitare din țară, printre care Universitatea din București, Universitatea Babeș-Bolyai din Cluj, Universitatea „Alexandru Ioan Cuza” din Iași, Universitatea de Vest din Timișoara, Universitatea Transilvania din Brașov, Universitatea „Lucian Blaga” din Sibiu și Universitatea Ovidius din Constanța. Aceste colaborări au susținut organizarea edițiilor locale, recrutarea participanților și conectarea programului la comunitățile academice locale.

Activitatea organizației a fost susținută și prin colaborări cu parteneri instituționali și organizații active în zona educației, cercetării și culturii, precum British Council Romania, UEFISCDI, ARCUB sau International Science Council, alături de parteneri implicați în proiecte punctuale și inițiative locale.

În paralel, colaborările dezvoltate cu organizații, inițiative independente și parteneri din mediul privat au contribuit la diversificarea formatelor și la extinderea impactului proiectelor desfășurate în 2025.

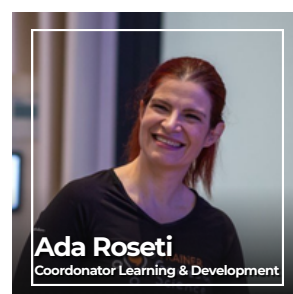
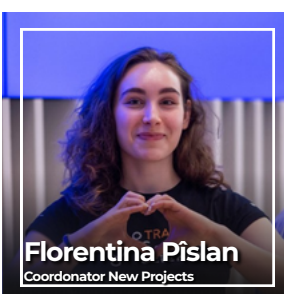
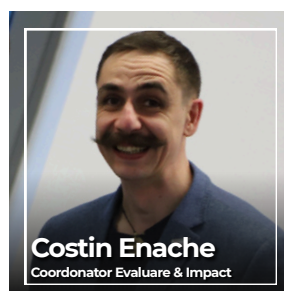
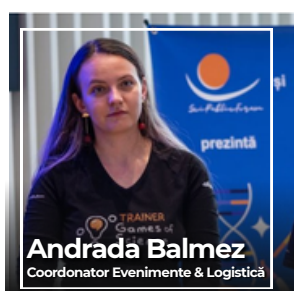
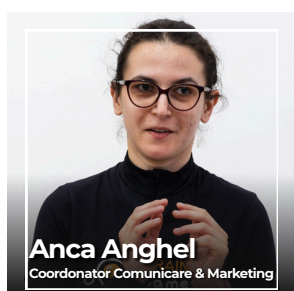
Exemple relevante includ colaborările dezvoltate în cadrul proiectelor Explorio, „La o bere cu un cercetător” sau SciDigest, precum și sprijinul oferit de sponsori și susținători pentru desfășurarea Games of Science 2025, incluzând Raiffeisen Bank, Aqua Carpatica, Takeda, Infosys, Romanian InSpace Engineering, Pilot Books și Lexonn.



Pentru SciPublicForum, parteneriatele reprezintă mai mult decât un sprijin logistic sau financiar. Ele funcționează ca mecanisme de conectare între cercetare, educație, cultură și spațiul public și contribuie la construirea unui ecosistem colaborativ necesar dezvoltării comunicării științei în România.

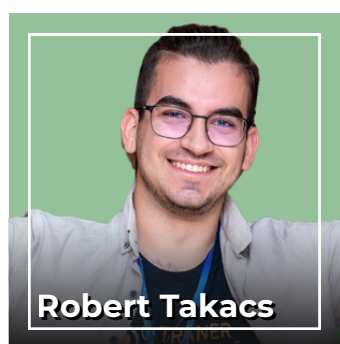
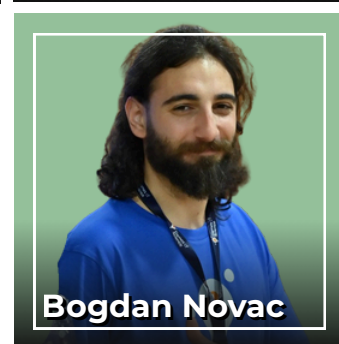
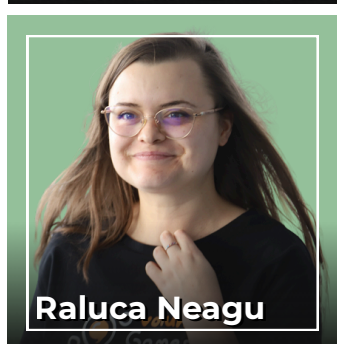
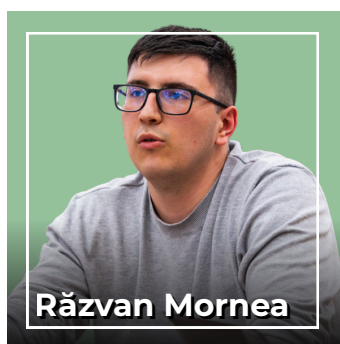
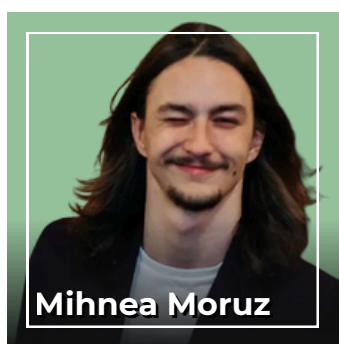
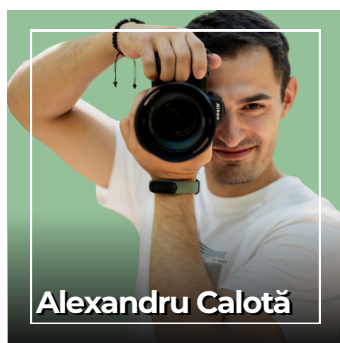
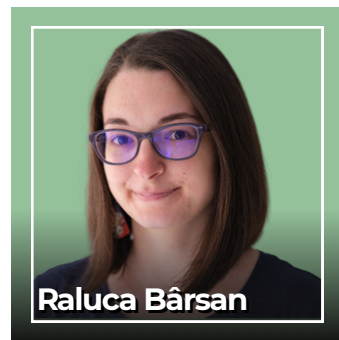
5.

COMUNITATE, VOLUNTARI ȘI RESURSE UMANE



Cine sunt voluntarii noștri?

Aceasta este echipa de voluntari implicată în activitățile SciPublicForum în 2025, în cadrul proiectului Games of Science dar și: La o Bere cu un Cercetător, Explorio, Lightbulb Challenge. Fără ei, activitățile din acest raport nu ar fi fost posibile. Contribuția constantă, implicarea activă, rolul constant de ambasadori ai proiectelor asociației i-au făcut nu doar parte din echipă, ci și o măsură a succesului proiectelor asociației.



Pe lângă echipa de coordonare la nivel național, implementarea proiectelor SciPublicForum în 2025 a fost susținută de voluntarii asociației, majoritatea acestora fiind implicați în proiectul Games of Science. La nivel național, echipa extinsă a fost formată din 20 de voluntari activi, care au susținut desfășurarea edițiilor locale (atât fizice, cât și online), precum și a finalei naționale.

Activitățile principale aflate în responsabilitatea voluntarilor au acoperit o gamă variată de roluri, printre care:

- suport logistic și organizatoric, pentru desfășurarea eficientă a evenimentelor,
- documentare foto-video, pentru arhivarea și comunicarea activităților,
- suport în cadrul trainingurilor, prin oferirea de exemple punctuale (demo-artists),
- observator, pentru documentarea proceselor de facilitare, învățare și interacțiune și formularea de observații utile pentru îmbunătățire,
- co-trainer, prin susținerea activităților de facilitare alături de traineri.

Un aspect important al programului a fost flexibilitatea în alocarea responsabilităților: voluntarii nu au avut roluri fixe, ci au avut oportunitatea de a experimenta diferite tipuri de implicare în cadrul edițiilor locale. Această abordare a facilitat dezvoltarea de competențe diverse și o mai bună înțelegere a proceselor organizaționale.

În plus, voluntarii implicați în roluri de observator și co-trainer au beneficiat de sesiuni dedicate de formare, de tip Train the Trainers, menite să susțină dezvoltarea abilităților de facilitare, feedback și lucru cu grupuri.

Voluntarii implicați sunt distribuiți la nivel național, acoperind orașele în care se desfășoară proiectele asociației. Această distribuție geografică permite o implementare adaptată contextului local, facilitează dezvoltarea unei comunități active în mai multe centre universitare din țară, susținând scalabilitatea proiectelor la nivel național. În acest fel, voluntarii nu susțin doar implementarea logistică, ci devin parte dintr-un mecanism de extindere și consolidare a activităților asociației.

Ce spun voluntarii?

"Timidă, dar curioasă, am urcat pe scena Games of Science și am ajuns până în finala națională de la București, unde am descoperit că un mesaj științific bine spus poate cuceri orice public. Ca trainer, am înțeles că misiunea proiectului e mai mare decât orice competiție: să comunicăm știința accesibil, cu zâmbetul pe buze."

- Adina Cîmpanu - Finalist 2024, voluntar & co-trainer, Iași

"Ca voluntar la Games of Science, am avut ocazia să învăț ce face un trainer bun pentru a crea un spațiu de învățare prietenos și eficient. De asemenea, am ajuns să înțeleg mai bine cum se organizează un proiect de calitate (...). Pe lângă toate acestea, comunitatea este una extrem de primitoare și caldă, și îmi face plăcere întotdeauna să mă întorc în acest cerc de oameni unde mă simt ascultat și respectat."

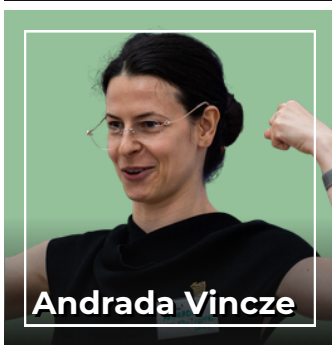
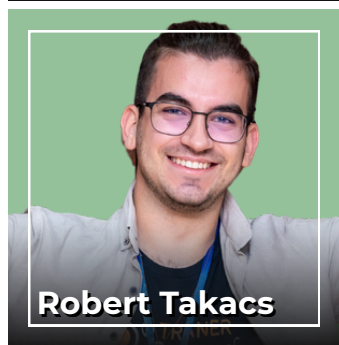
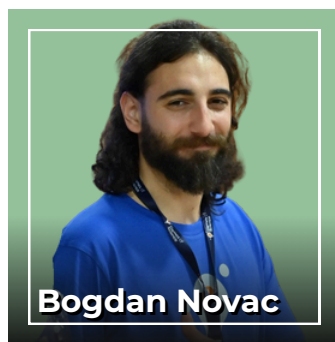
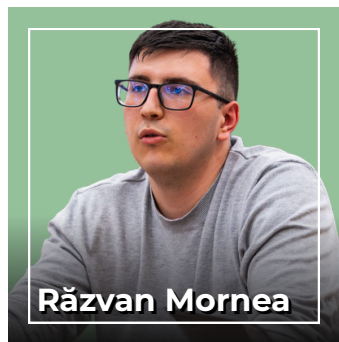
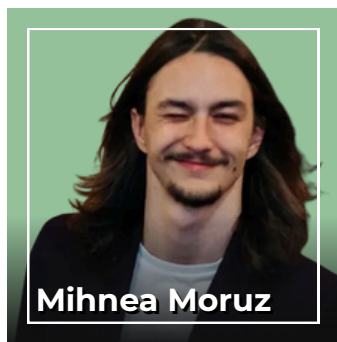
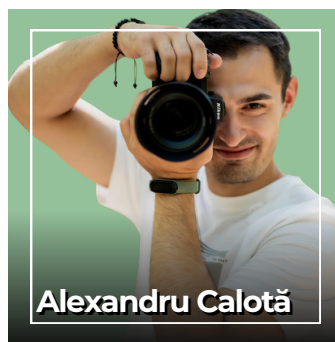
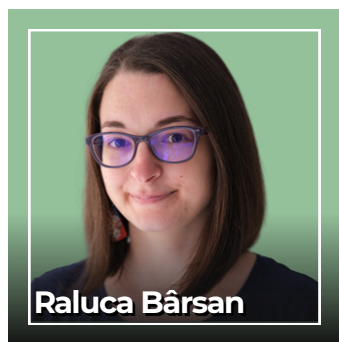
- Robert Takacs, participant 2023, voluntar & co-trainer & observator, București

"Deși sunt deseori într-un colțisor discret, notând comportamente ale participanților și cum evoluează aceștia de la training la concurs, consider că sunt martora unor experiențe de învățare și pun și eu o bucată din mine la construirea unei comunități de cercetători care nu se mai tem de vorbitul în public!"

- Raluca Neagu - Finalist 2023, voluntar & observator, Brașov

Cine sunt voluntarii noștri?

Mai jos este prezentată echipa de voluntari implicată în activitățile SciPublicForum în 2025, cu precădere în cadrul proiectului Games of Science, cărora le suntem recunoscători pentru contribuția constantă, implicarea și sprijinul oferit pe parcursul întregului an.



Mulțumiri speciale membrilor juriilor Games of Science

O altă categorie importantă de colaboratori ai asociației este reprezentată de membrii juriului Games of Science, care contribuie atât la evaluarea participanților, cât și la consolidarea relevanței programului în raport cu un public larg. Diversitatea domeniilor de expertiză reprezentate în juriu permite simularea unui public variat, apropiat de cel real căruia participanții trebuie să i se adreseze. Astfel, evaluarea nu reflectă exclusiv criterii academice, ci și claritatea, accesibilitatea și capacitatea participanților de a comunica eficient către persoane din afara propriului domeniu.

În total, aproximativ 60 de membri ai juriului au fost implicați la nivel național în edițiile Games of Science 2025.

Componenta juriului a inclus:

- oameni de știință (cercetători și cadre didactice),
- decidenți universitari (decani, prodecani, prorectori),
- comunicatori de știință și jurnaliști,
- reprezentanți ai sponsorilor și ai partenerilor,
- alumni ai programului Games of Science.

Un element relevant pentru stabilitatea programului este continuitatea implicării membrilor juriului: peste 80% dintre aceștia revin constant în cadrul edițiilor anuale. Această recurență contribuie la menținerea unui standard coerent de evaluare și la consolidarea comunității dezvoltate în jurul Games of Science.

Le adresăm mulțumiri deosebite membrilor juriului care au susținut în mod constant dezvoltarea programului Games of Science și au contribuit, ediție după ediție, la consolidarea calității procesului de evaluare și a relevanței sale publice. Implicarea lor recurentă reflectă încrederea în direcția programului și în impactul său asupra formării competențelor de comunicare ale participanților. Această continuitate a colaborării reprezintă unul dintre elementele care susțin stabilitatea și coerența Games of Science la nivel național.



IMPACT ȘI RELEVANȚĂ PUBLICĂ

Impactul activităților derulate de Asociația SciPublicForum în 2025 nu poate fi redus doar la indicatori cantitativi. Dincolo de numărul de evenimente, participanți sau parteneri, anul 2025 a evidențiat existența unui interes real pentru formate care îi ajută pe cercetători să comunice mai clar și pentru contexte în care cercetarea poate intra într-o relație mai apropiată cu societatea. Games of Science a continuat să dezvolte competențe de comunicare publică în rândul cercetătorilor, coLABORATORUL de IDEI 4.0 a extins reflecția spre participare și citizen science, iar atelierele punctuale au oferit acces la instrumente de comunicare aplicată.

Anul 2025 a confirmat relevanța unei organizații care lucrează în spațiul dintre cercetare și societate. Într-un context în care comunicarea științei este adesea tratată ca activitate secundară, experiența programelor derulate sugerează că aceasta trebuie privită ca parte integrantă a formării cercetătorului și a rolului public al cercetării.

În acest cadru, seria de traininguri Games of Science 2025 reprezintă principalul program pentru care există date structurate de evaluare a impactului. Evaluarea a urmărit atitudinile, intențiile, competențele percepute și normele sociale, pe baza teoriei comportamentului planificat (TPB), prin aplicarea unui chestionar pre- și post-training.

În ansamblu, aceste rezultate reflectă un model de lucru în care intervențiile individuale se articulează într-un ecosistem mai larg de formare, colaborare și practică în comunicarea științei. SciPublicForum funcționează astfel ca un cadru de conectare între cercetare și spațiul public, în care programele, participanții și comunitățile create în jurul acestora contribuie împreună la dezvoltarea unei culturi a comunicării științei.

Pe scurt:

- **Îmbunătățirea abilităților de comunicare** - Impactul cu cea mai mare semnificație a avut loc pe controlul de comportament perceput. Participanții au raportat o creștere statistic semnificativă în încrederea și abilitatea lor de a structura discursuri, în a-și gestiona emoțiile și în a adapta mesajele unui public larg (+0,33 puncte, $p = 0,012$);
- **Intenția** - Am înregistrat o creștere în intenția participanților de a interacționa cu publicul larg în demersuri de popularizare a științei (+0,2 puncte);
- **Atitudini și norme** - Chestionarele arată că participanții au, în medie, o atitudine îndreptată spre comunicarea populară a științei, iar normele sociale legate de acest demers le sunt favorabile. Trainingurile au reușit să întărească această percepție, nu să o modifice, iar pentru noi este un semn că publicul nostru țintă este deja motivat și interesat de comunicarea publică a științei. (+0,02 & 0,03 puncte).
- **Construirea unei comunități** - Participanții au raportat un sentiment de încredere și siguranță în timpul trainingului, sugerând succesul formatului colaborativ.

COMUNICARE ȘI VIZIBILITATE

Activitatea din 2025 a avut o componentă semnificativă de vizibilitate publică, dezvoltată în principal în jurul proiectului Games of Science.

Comunicarea din social media a generat peste 159.100 de vizualizări pe Facebook și 32.200 pe Instagram, ceea ce reflectă o creștere de peste 176% a interacțiunii pe Facebook față de anul anterior. Cele mai vizibile postări au fost cele legate de înscrieri și etapele competiției, echipa de traineri și voluntari, actualizările din cele 8 sesiuni locale, portretele finaliştilor și conținutul de la finala națională.

Un moment central a fost transmisia live a finalei naționale din 1 iunie 2025, care a înregistrat și cel mai ridicat nivel de vizualizări într-o singură zi pe canalele sociale ale proiectului. Dincolo de competiție, includerea formatelor complementare precum LightBulb Challenge, SciQuiz și discuția între Daniel David, Cristian Presură și Ada Roseti au extins comunicarea dincolo de prezentări individuale, către interacțiuni live, dialog interdisciplinar și acces direct al publicului la cercetători și procesele lor de lucru, în baza angajamentelor din statutul organizației.

Un articol dedicat retrospectivei finalei naționale a fost publicat, de asemenea, pe website-ul dedicat proiectului Games of Science. De asemenea, în perioada aprilie - decembrie 2025, conținutul postat pe pagina de LinkedIn dedicată Games of Science a atras peste 5100 de afișări și 133 de urmăritori.

În plus, înregistrarea unor evenimente pentru uz educațional reflectă preocuparea organizației pentru extinderea durabilă a accesului la conținut și pentru transformarea intervențiilor punctuale în resurse reutilizabile în contexte viitoare de formare.

Prin prezența publică a programelor sale și prin colaborările dezvoltate, organizația și-a consolidat poziția ca actor activ și vizibil în domeniul comunicării științei din România, contribuind la structurarea unui ecosistem de practici, formate și resurse educaționale cu impact în formarea și conectarea comunității științifice cu publicul larg.



8.

GUVERNANȚĂ ȘI TRANSPARENȚĂ

Asociația SciPublicForum funcționează pe baza unei structuri de guvernanță care asigură continuitatea, coerența direcției organizaționale și adaptarea la specificul activităților desfășurate.

Structura de conducere este formată din Adunarea Generală a membrilor cu drept de vot, din membri asociați și Consiliul Director, responsabil de coordonarea strategică și operațională a activității asociației. Consiliul Director este format din Alexandra Țigănaș (Președinte), Ștefan Țigănaș (Vicepreședinte) și Carmen Nicolae (Secretar General).

Adunarea Generală asigură cadrul de reprezentare al membrilor și participă la deciziile fundamentale privind direcția organizației, iar Consiliul Director coordonează activitatea curentă și implementarea proiectelor.

Modelul de guvernanță reflectă dimensiunea și modul de operare al organizației, bazându-se pe o echipă de coordonare restrânsă și pe implicarea membrilor asociați, colaboratorilor și voluntarilor în funcție de specificul fiecărui proiect.

SciPublicForum promovează transparența și comunicarea deschisă față de parteneri, participanți și public, prin prezentarea activităților, rezultatelor și direcțiilor de dezvoltare ale organizației.



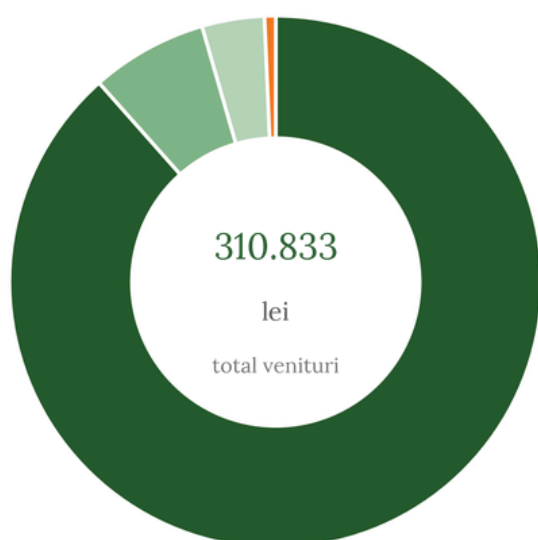
SITUAȚIA FINANCIARĂ

În 2025, activitatea Asociației SciPublicForum a fost susținută printr-un mix de surse de finanțare, incluzând sponsorizări, granturi, servicii de training și contribuții redirecționate din impozit. Aceste resurse au asigurat continuitatea programelor existente, precum și dezvoltarea și extinderea lor la nivel național.

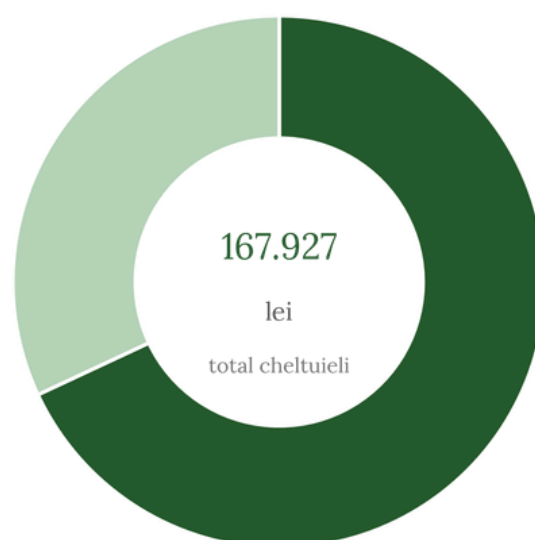
Structura cheltuielilor reflectă o orientare predominantă către implementarea programelor, care a reprezentat 78% din totalul costurilor. Această categorie a acoperit activitățile directe de proiect, colaborările cu specialiști și traineri, precum și producția de materiale și resurse necesare desfășurării intervențiilor. Cheltuielile administrative au reprezentat 22% din total și au fost alocate funcționării operaționale a organizației, asigurând suportul logistic și instituțional necesar derulării activităților.

În ansamblu, această structură financiară evidențiază o alocare predominantă către activitățile de implementare, în linie cu obiectivele organizației de a prioritiza derularea directă a activităților de comunicare a științei și dezvoltarea de formate educaționale. O detaliere a veniturilor și cheltuielilor aferente anului 2025 este prezentată mai jos.

Structura veniturilor



Structura cheltuielilor



- Sponsorizări companii – 274.938 lei (88.5%)
- Servicii prestate – 22.003 lei (7.1%)
- Granturi – 11.790 lei (3.8%)
- Donații 3.5% – 2.102 lei (0.7%)

- Cheltuieli proiecte – 114.263 lei (68.0%)
- Cheltuieli administrative – 53.664 lei (32.0%)

PARTENERI



Activitățile desfășurate de Asociația SciPublicForum în 2025 au fost posibile datorită sprijinului unei rețele diverse de parteneri instituționali, academici și privați. Colaborările dezvoltate în jurul proiectelor noastre au contribuit nu doar la implementarea activităților, ci și la extinderea impactului acestora către noi comunități și categorii de public.

Le mulțumim universităților, organizațiilor, companiilor și tuturor colaboratorilor care au ales să susțină misiunea noastră de a apropia cercetarea de societate și de a sprijini dezvoltarea comunicării științei în România. Încrederea și implicarea lor reprezintă o resursă esențială pentru continuitatea și dezvoltarea programelor noastre.

PARTENERI PRINCIPALI



**Raiffeisen
Bank**



**AQUA
CARPATICA**

Infosys®

PARTENERI



rise

lexonn



PARTENERI EDUCAȚIONALI



**UNIVERSITATEA
BABEȘ-BOLYAI**



**Universitatea de Vest
din Timișoara**



**UNIVERSITATEA
„OVIDIUS”
DIN CONSTANȚA**



**UNIVERSITATEA
LUCIAN BLAGA
DIN SIBIU**



**UNIVERSITATEA DIN
BUCUREȘTI**
— VIRTUTE ET SAPIENTIA —



**UNIVERSITATEA
„ALEXANDRU IOAN CUZA”
din IAȘI**



**Universitatea
Transilvania
din Brașov**

uefiscdi

11.

PRIVIND SPRE 2026



Experiența anului 2025 ne arată că există o nevoie reală și în creștere pentru programe care îi ajută pe cercetători să își dezvolte competențele de comunicare și să intre într-un dialog mai bun cu societatea.

În perioada următoare, ne propunem să continuăm dezvoltarea programelor existente, să consolidăm comunitatea formată în jurul SciPublicForum și să diversificăm formatele prin care cercetarea poate deveni mai accesibilă, mai participativă și mai relevantă public.

Games of Science rămâne un pilon central al acestei direcții, iar experiența coLABORATORULUI de IDEI 4.0 indică și potențialul de dezvoltare a unor inițiative viitoare în zona citizen science și a colaborării dintre cercetători și comunități.

Ne dorim ca în 2026 să construim mai departe pe baza relațiilor, competențelor și ideilor dezvoltate în 2025 și să contribuim la o cultură în care comunicarea științei este recunoscută ca parte esențială a cercetării responsabile și a rolului public al universităților și cercetătorilor.

Autor:
Carmen Nicolae

Colaboratori:
Anca Anghel
Andrada Balmez
Cezara Bucătaru
Mădălina Cocea
Costin Enache
Laura Hroștea
Maga Ienci
Florentina Pîslan
Ada Roseti