



THE SCIENCE LITERACY BOARD GAME

ein neues Instrument zur Verbesserung des
Wissenschaftsverständnisses im Bereich der informellen
Jugendbildung

LAURA E. COULSON¹, KONSTANTINOS LEKKAS², CRISTINA MORAR², LUCIA MATEI³, & EVA FELDBACHER¹

1. WASSERCLUSTER LUNZ –BIOLOGISCHE STATION GMBH, LUNZ AM SEE, AUSTRIA; WWW.WCL.AC.AT

2. DRACON GAME DESIGN STUDIO, KARDITSA, GREECE; ERASMUS.DRACONRDS.COM

3. ASOCIATIA SHARE EDUCATION, ARAD, ROMANIA; SHARE-EDUCATION.ORG

Projektziel

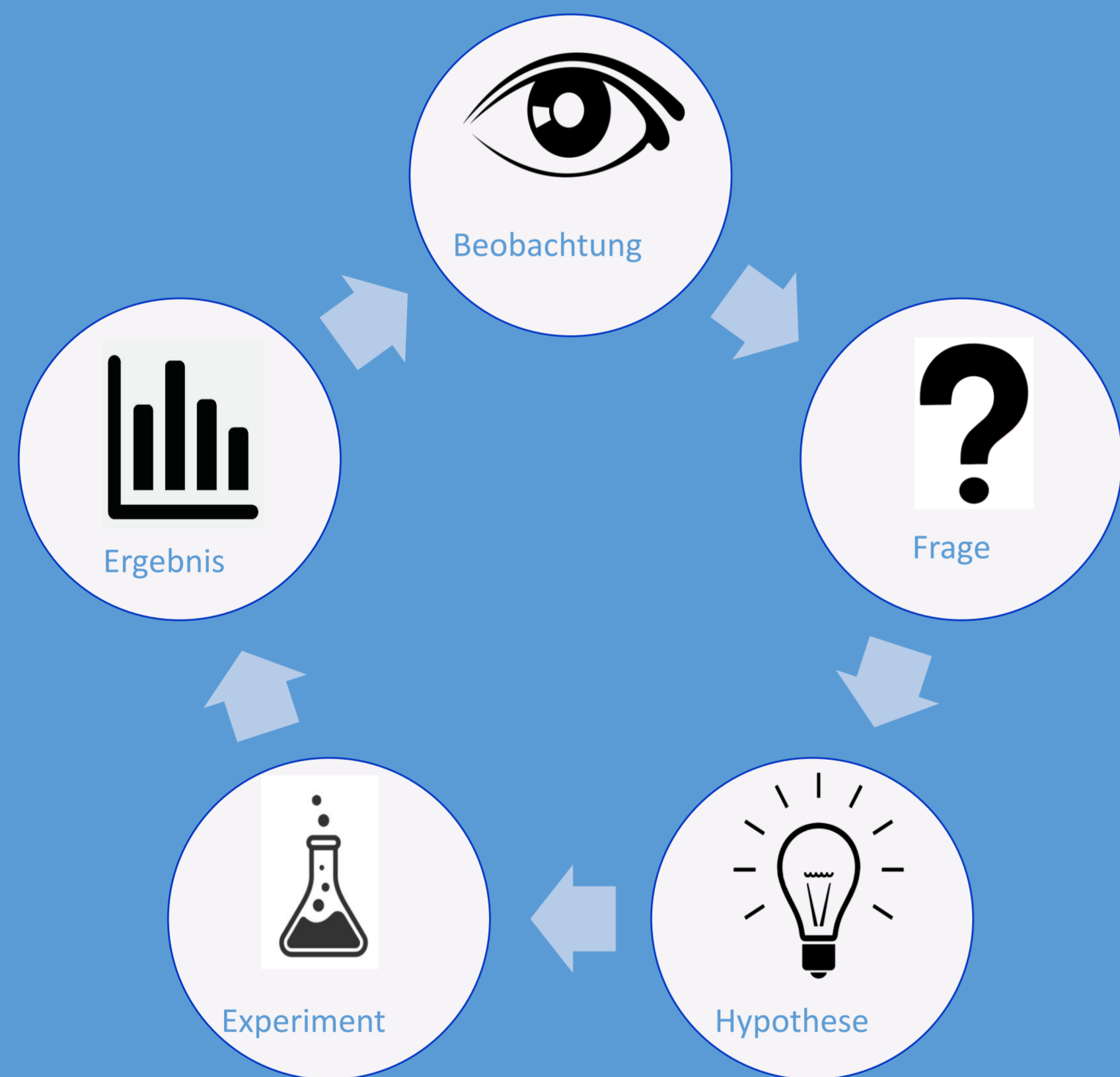
Das Projekt zielt darauf ab, die Wissenschaftskompetenz junger Menschen mit einem unterhaltsamen, integrativen Brettspiel zu fördern, das verdeutlicht, wie wissenschaftliches Wissen entsteht und sich im Laufe der Zeit entwickelt.

Hintergrund

Obwohl das Interesse junger Menschen an Wissenschaft allgemein als wichtig anerkannt wird, fehlt es ihnen oft an Verständnis für wissenschaftliche Entwicklungen und den wissenschaftlichen Prozess (z.B. Spezial-Eurobarometer 516, 2021; Österreichischen Akademie der Wissenschaften 2023). Dies unterstreicht die Notwendigkeit von Initiativen, die diese Kluft zwischen Wissen und Verständnis überbrücken.

Was ist wissenschaftliche Kompetenz?

Wissenschaftliche Kompetenz ist das Verständnis dafür, wie wissenschaftliches Wissen entsteht; von Konzepten wie der wissenschaftlichen Methode bis hin zum Peer-Review-Prozess.

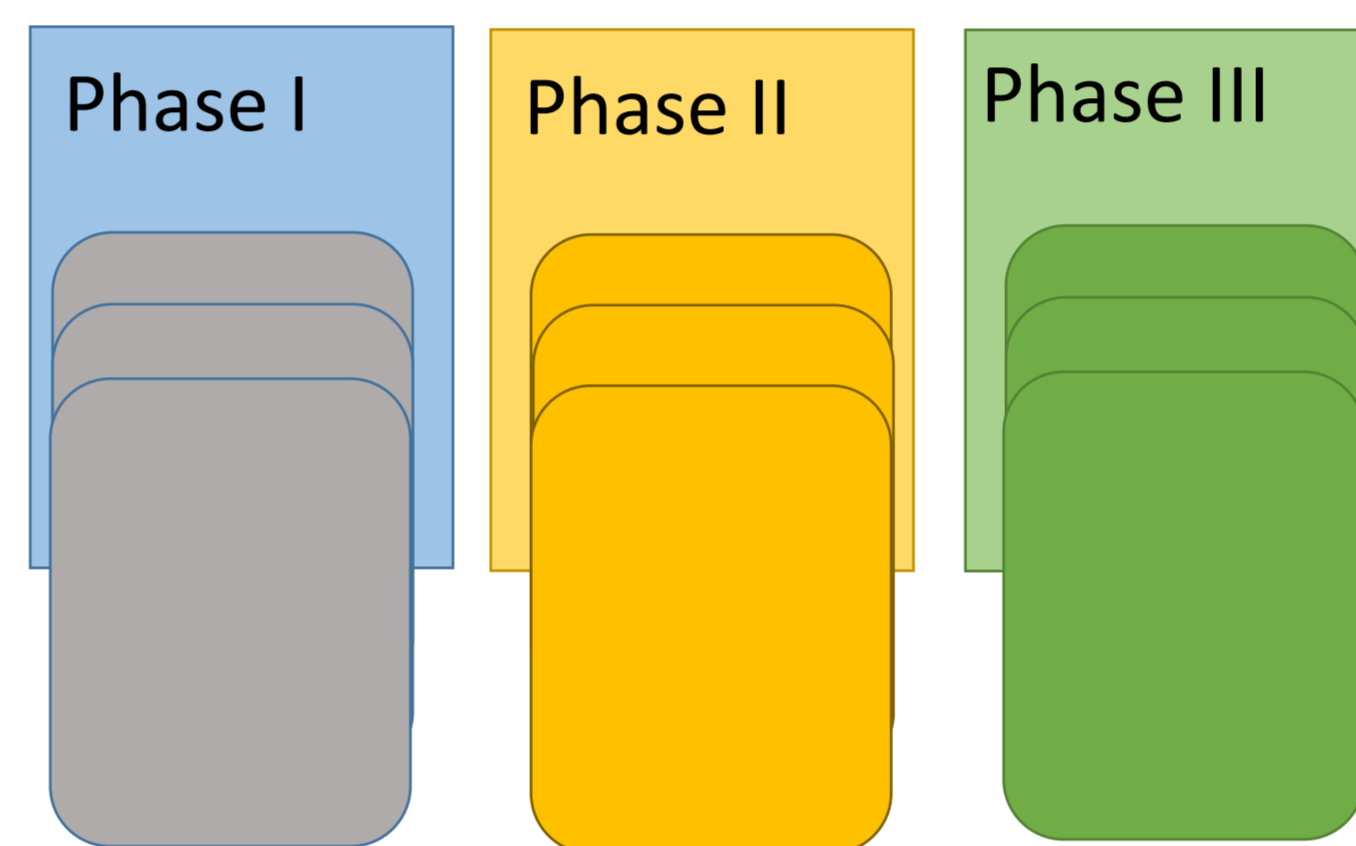


Wie kann ich spielen?



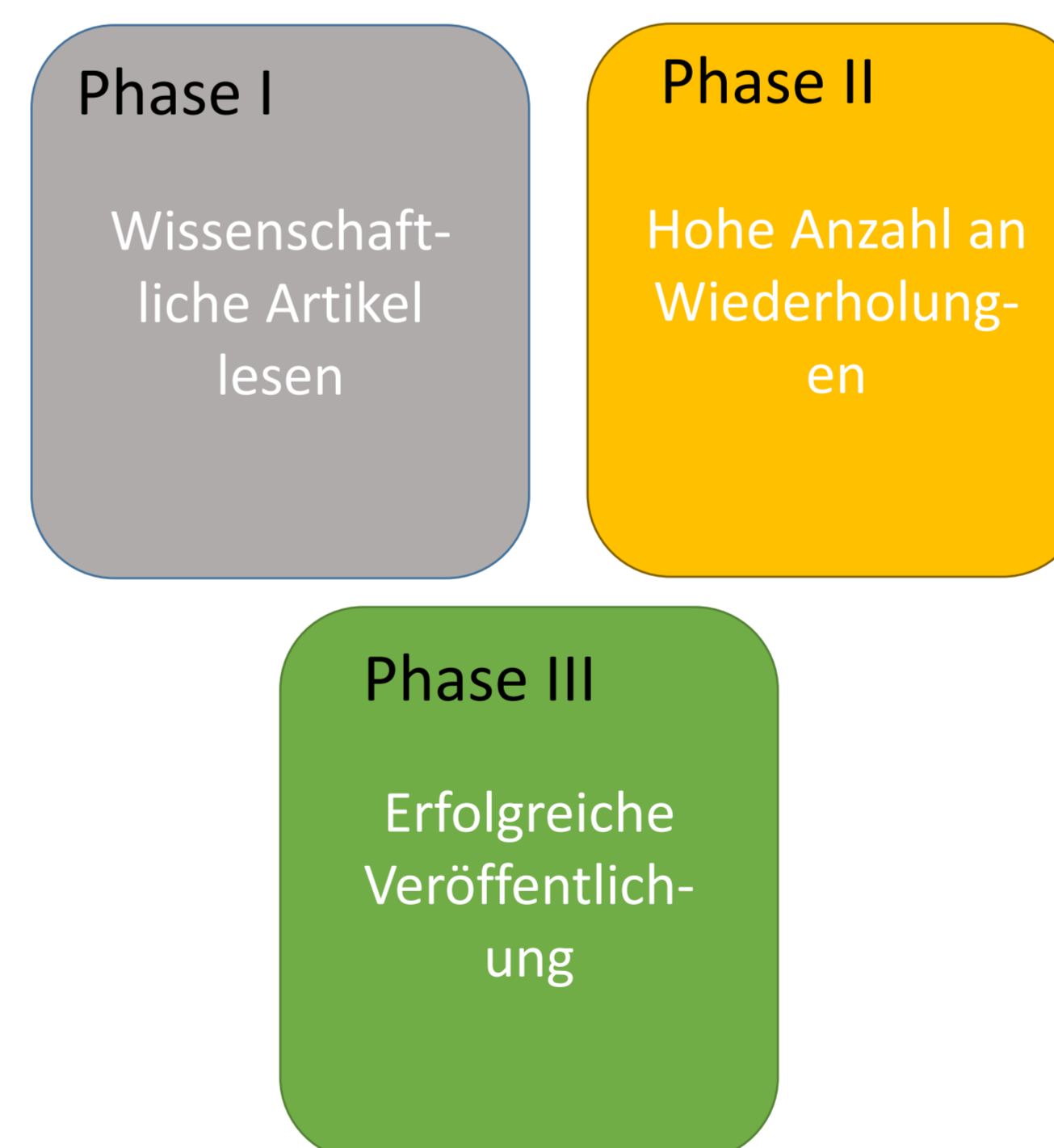
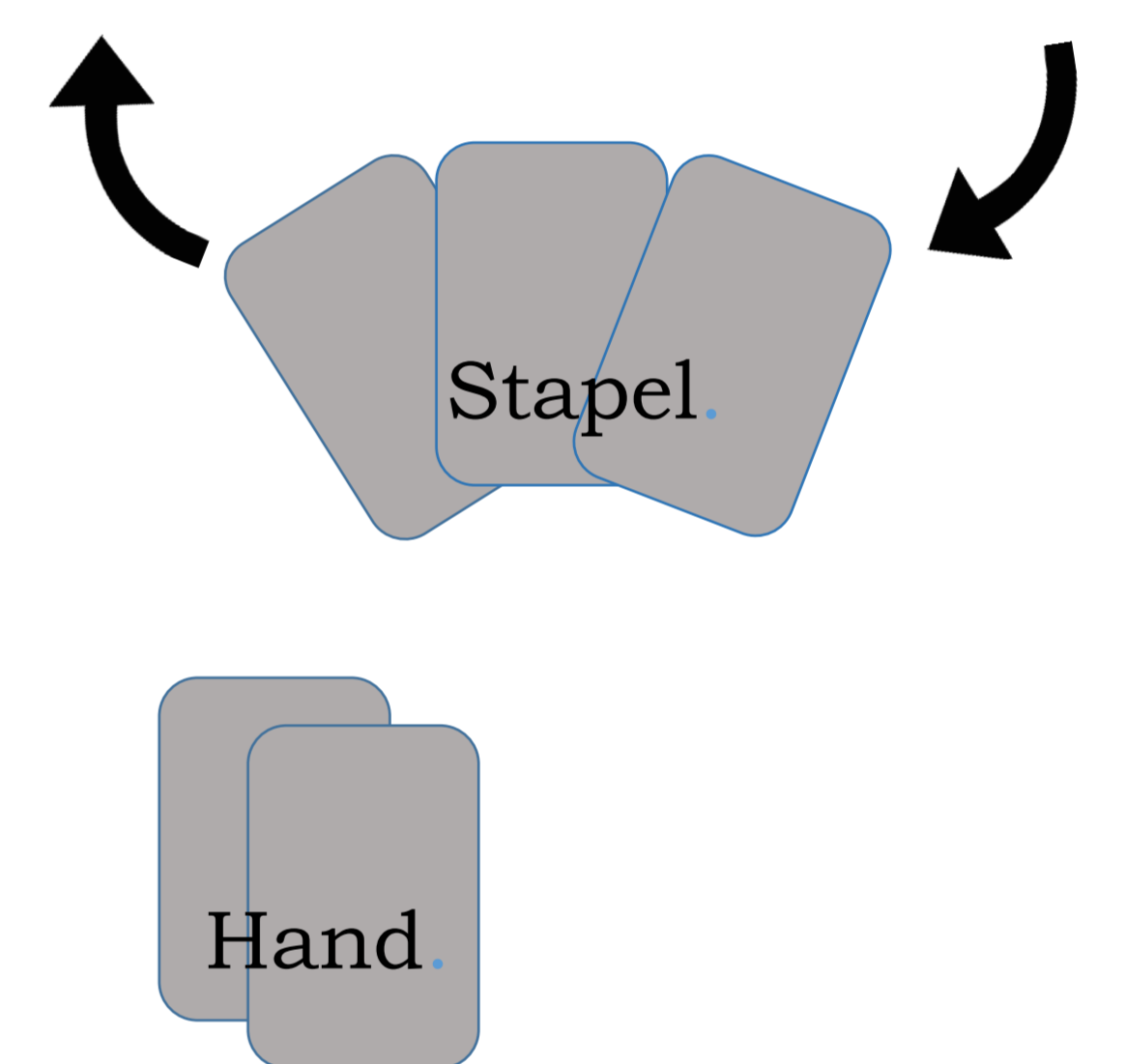
Scanne hier, um die Print-and-Play-Version herunterzuladen oder online zu spielen!

DAS SPIEL



Das Spiel besteht aus drei Phasen: Phase I stellt die Hypothesenphase dar, Phase II stellt die Experimentier- oder Datensammlungsphase dar und Phase III ist die Schlussfolgerungsphase.

Während jeder Phase wählen die Spieler*innen eine Karte aus dem Stapel und geben den Stapel an die nächste Person in der Runde weiter. Ziel ist es, für jede Phase die beste Kartenkombination zu bilden. Die Phase endet, wenn der Stapel leer ist.



Jede Phase hat ihren eigenen Kartenstapel, aus dem die Spieler*innen wählen können. Die Karten stellen „Zutaten“ für die Erstellung einer guten Hypothese, eines guten Experiments oder einer guten Schlussfolgerung dar. Die Karten enthalten Beispiele aus verschiedenen Wissenschaftsbereichen.

Für mehr Infos...
Follow uns!



@sciborgproject

Projektteam



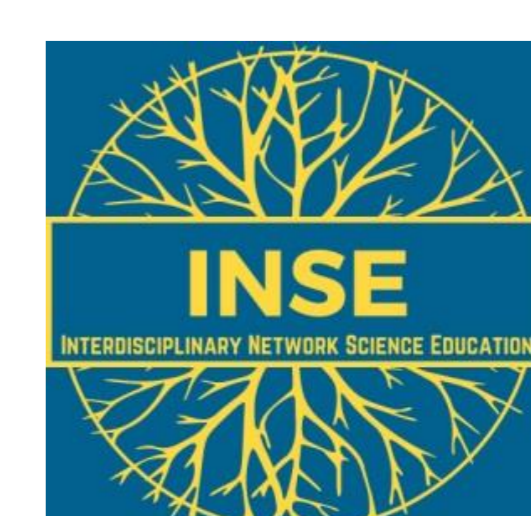
Kofinanziert von der Europäischen Union

Projekt Num: 2023-3-AT01-KA210-YOU-000179226

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen der Autorin oder des Autors bzw. der Autorinnen oder Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der OeAD-GmbH wider. Weder die Europäische Union noch die OeAD-GmbH können dafür verantwortlich gemacht werden.



OIS zam: Forum 2025



Projekt durchgeführt in Kooperation mit dem "Interdisciplinary network for Science Education Lower Austria (INSE)"

<https://science-education.at>