

CONTACTOS

Ana Maria Rodrigues
Departamento de Biologia, Universidade de Aveiro
Campus Universitário de Santiago
3810-193 Aveiro
Portugal
anarod@ua.pt
Tel. +351 234 370769



Projecto financiado com o apoio da Comissão Europeia.
A informação contida nesta publicação (comunicação) vincula exclusivamente o autor, não sendo a Comissão responsável pela utilização que dela possa ser feita.



RESEARCH GAME

The European scientific research game for schools

www.researchgame.eu



O QUE É O RESEARCH GAME?

O Research Game é um projeto Europeu aberto a todas as escolas da Europa, é dirigido a estudantes a partir dos 10 anos de idade e tem como objetivo permitir-lhes desenvolverem e testarem competências no método científico e no estudo da biodiversidade.

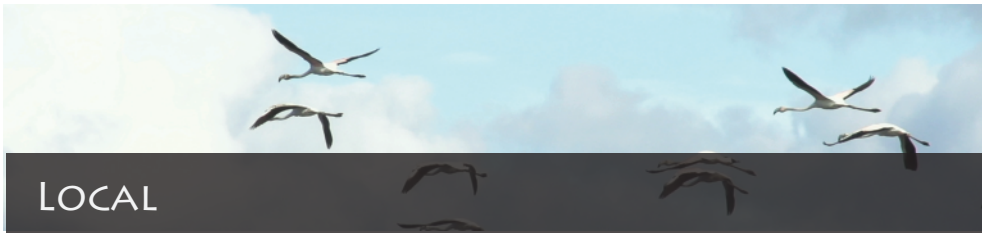




O JOGO

O jogo tem duas fases:

- As equipas desenvolvem um projeto, no âmbito da biodiversidade, seguindo os passos do método científico e comunicam os resultados através da plataforma do projeto
- Participam num jogo online



LOCAL

O projeto poderá ser totalmente desenvolvido na escola e fazer parte integrante do programa ou não. Estão também a ser criadas condições na Fábrica, Centro Ciência Viva de Aveiro, para que as escolas possam, se preferirem, desenvolver a parte experimental do projeto.



ATIVIDADES NA ESCOLA

Qualquer projeto que queiram desenvolver desde que na área da biodiversidade.

OBSERVA

ESTUDA O ASSUNTO

FAZ UMA PERGUNTA

FORMULA UMA HIPÓTESE



ATIVIDADES NA FÁBRICA

Estão a ser preparados dois trabalhos, um que inclui trabalho de campo e outro exclusivamente laboratorial

- Biodiversidade de invertebrados do solo em diferentes tipos de habitat
- Efeito de diferentes comprimentos de onda na atividade fotossintética de plantas aquáticas



RESULTADOS

Os resultados obtidos serão partilhados e toda a exploração e preparação de documentos para o site serão executados pelos alunos com apoio do professor, na escola.



EXPOSIÇÃO NA FÁBRICA

No final do projeto será organizada na Fábrica uma exposição dos trabalhos desenvolvidos pelas várias equipas das escolas Portuguesas participantes e será atribuído um prémio à que mais se tenha envolvido no projeto e melhores materiais tenha produzido.

DESENHA A EXPERIÊNCIA

ANALISA OS DADOS

COMUNICA OS RESULTADOS