

Sopocki Piknik Naukowy „Ocean Zmian” w tym roku jest realizowany w wersji hybrydowej w wybranych punktach na terenie Trójmiasta oraz w formie gry internetowej na stronie

www.oceanzmian2021.pl

“Agencja Nauki: W obronie prawdy” - gra miejska

Czy masz już dość ciągłego słuchania o tym, że *“globalne ocieplenie nie istnieje”*, albo *“Działania eco to korporacyjne pranie mózgu”*, a może tego, że *“Segregacja nie ma sensu, bo i tak wszystko trafia do jednej śmieciarki”*? Jeśli tak, być może odnajdziesz się w szeregach **Agencji Nauki**, której celem jest promowanie prawdy związanej z nauką i środowiskiem. Spróbuj swoich sił w grze miejskiej powiązanej z 14 różnymi Instytucjami, które na co dzień poruszają wiele ważnych tematów związanych z naszym środowiskiem. W nagrodę za twoje postępy zdobędziesz szansę na awans w szeregach Agencji Nauki, ostatecznie sprawdzając swoją wiedzę w dziedzinie środowiska oraz zdobywając tytuł Postrachu Wątpicieli!

GDZIE?

W ramach gry możesz odwiedzić 15 różnych Instytucji, które pozwolą Ci zmierzyć się z innym zestawem zadań do rozwiązania. Warto odwiedzić każdy punkt, gdyż za każde prawidłowe rozwiązanie twoja pozycja w Agencji Nauki będzie wzrastać!

Oto lista Instytucji, które możesz odwiedzić:

- Urząd Miasta Sopot,
- Akwarium Gdyńskie MIR,
- Centrum Nauki Experiment,
- Marine Stewardship Council,
- WWF,
- AQUA-Sopot,
- Wydział Historyczny Uniwersytetu Gdańskiego.
- Sopocki Klub Żeglarski,
- Instytut Paleobiologii PAN,
- Urząd Morski w Gdyni,
- Centrum Nauki Keplera,
- Fundacja Litoral,
- Instytut Oceanologii PAN,
- Sopockie Towarzystwo Naukowe,
- Today We Have.

W JAKIEJ FORMIE?

Wszystkie zadania znajdziesz w wersji cyfrowej na stronie głównej gry, która mieści się pod linkiem lub kodem QR. Wystarczy, że wejdiesz na stronę, stworzysz własne konto i możesz zacząć grać! Postęp twoich osiągnięć będzie na bieżąco zapisywany.

KROK PO KROKU, JAK WYGLĄDA GRA

1. Wejdź w poniższy link lub zeskanuj kod QR, aby dotrzeć na stronę główną gry.
2. Załóż na stronie swoje konto Agenta Nauki.
3. Po zalogowaniu na konto, zobaczysz 14 wylistowanych Instytucji.
4. Wybierz dowolną instytucję i wyrusz w drogę.
5. Na miejscu odnajdź plakat związany z grą, zeskanuj znajdujący się na nim kod QR i podejmij się rozwiązania zadania.
6. Odpowiedz na przynajmniej 50% pytań poprawnie w danym zadaniu, aby otrzymać awans jako Agent Nauki.
7. Odwiedź wszystkie 14 Instytucji i zdobądź najwyższy stopień w Agencji!

FABUŁA GRY

*Knowania i fałszywe informacje rozsiewane przez grupę nazywaną **Wątpicielami**, nabierają coraz większego tempa. Głównym celem tych osób jest szerzenie wątpliwości lub fałszywych poglądów negujących fakty naukowe związane, chociażby ze stanem środowiska. Negują wszystko to, co mogłoby zaburzyć ich własny, znany światopogląd.*

*Przez lata ich aktywność rosła, głównie dzięki rozwojowi masowego zbioru informacji i komunikacji - internetu. To tutaj ukryte są największe siedliska Wątpicieli. Nie jest to jednak jedyna grupa, która ukrywa swoją aktywność. Działania Wątpicieli wybudziły bowiem w końcu organizację, która za swój cel od zawsze stawiała ochronę prawdy i środowiska. Nosi ona nazwę - **Agencja Nauki**.*

To w jej szeregach znajdują się osoby, które do tej pory pasywnie starały się promować faktyczną naukową wiedzę popartą badaniami i źródłami, a które za zgodą postanowiły zacząć aktywnie działać poza internetem. Problem w tym, że Wątpiciele mają niemal naturalną łatwość w wyrażaniu swoich poglądów poza internetem i nie zawsze łatwo jest się z nimi porozumieć. Agencji potrzebują więc osób, które nie tylko zdają sobie sprawę z naukowych faktów, ale także tych, którzy chcą aktywnie zaangażować się w działania terenowe.

Agencja Nauki poszukuje więc do swoich szeregów osób, które obronią prawdę przed fałszywymi poglądami i wątpliwościami. Wśród pracowników organizacji wytypowano 15 instytucji, które stanowią ważny punkt na mapie Polski (choć nie jedyny) w szerzeniu prawdy o stanie środowiska. Wstąp w szeregi Agencji i podczas przemierzania placówek odpowiedz na pytania, które rozwieją wątpliwości wszystkich Wątpicieli. Trudne zadanie, ale wierzymy, że uda Ci się to osiągnąć.

RANGI ZDOBYWANE W GRZE

W trakcie gry zdobędziesz szansę na wykazanie się swoją wiedzą (nabytą podczas odwiedzania wymienionych Instytucji), aby wyróżnić się na tle pozostałych Agentów Nauki. W ramach otwarcia się Agencji na działania terenowe przygotowano szereg stanowisk, które w formach awansu każdy z Agentów ma szansę zdobyć. Dotarcie do samego szczytu będzie niemałym wyzwaniem, na które wiązać się będzie aktywność terenowa Agentów oraz jego zgromadzona wiedza.

Oto lista rang, które może osiągnąć każdy z Agentów Nauki:

Rekrut Agencji
Przyjaciół środowiska
Agent Zastępczy
Agent Niższego Szczebla
Agent Nauki
Doświadczony Agent Terenowy
Ikona wydziału
Agent Wyższego Szczebla
Szef wydziału
Główny Inspektor Środowiskowy
Znawca prawdy
Poskramiacz wątpliwości
Aktywny szerzyciel nauki
Gwiazda Agencji
Obrońca prawdy
Postrach Wątpicieli

Wyzwanie podjęte?

Pamiętaj, że dla awansu w szeregach Agencji Nauki liczyć się będzie łączny wynik uzyskany po odpowiedzeniu na wszystkie pytania. Jeśli uzyskasz przynajmniej 50% poprawnych odpowiedzi, otrzymasz awans! Jeśli nie, to pamiętaj, aby się nie poddawać, bo możesz spróbować swoich sił w innym miejscu.

Masz tylko jedną szansę przy każdym pytaniu, aby wybrać poprawną odpowiedź!