



Instrukcja dla nauczyciela do gry edukacyjnej „EUREKA! – Pytaj. Odpowiadaj. Sprawdź, czy masz rację!”

O grze

Fabularyzowane scenariusze zajęć, które tworzą innowację „EUREKA! – Pytaj. Odpowiadaj. Sprawdź, czy masz rację!”, to edukacyjna gra narracyjna, której celem jest rozwijanie myślenia naukowego u dzieci w wieku 6-9 lat.

Poprzez udział w fabularyzowanych scenariuszach uczniowie samodzielnie przechodzą przez etapy uproszczonej metody badawczej – prowadząc eksperymenty, stawiając hipotezy i wyciągając wnioski.

Każdy scenariusz to odrębna przygoda badawcza rozgrywająca się w jednej z tematycznych Krain. Razem tworzą spójną grę edukacyjną, którą można realizować jako cykl.

Cele gry

Uczeń / uczennica:

- poznaje uproszczoną metodę badawczą (obserwacja, pytanie, hipoteza, doświadczenie, wniosek);
- samodzielnie wykonuje doświadczenia przyrodnicze;
- rozwija kompetencje poznawcze: zadawanie pytań, logiczne myślenie, wyciąganie wniosków;
- uczy się współpracy, uważnej obserwacji i czerpania radości z odkrywania.

Struktura gry

Gra składa się z kilku scenariuszy-przygód, z których każdy:

- ma fabularne wprowadzenie,
- oparty jest na jednym doświadczeniu naukowym,
- prowadzi dzieci przez wszystkie etapy uproszczonej metody badawczej,
- kończy się odkryciem i Kartą Tajemnic (z ciekawostką).

Materiały potrzebne do prowadzenia gry

Dla nauczyciela:

- scenariusze z opisem fabuły, instrukcją doświadczenia i pytaniami do analizy,
- Mapa Krain (opcjonalnie – do wywieszenia w klasie),
- grafiki potrzebne do poprowadzenia zajęć.

Dla uczniów:

- Karta Postaci (jedna na całą grę),
- Karta Badacza (na każdy scenariusz),
- materiały do wykonania eksperymentu (zawsze podane w scenariuszu).

Jak prowadzić rozgrywkę – krok po kroku

1. Wybierz Krainę i scenariusz

Zdecyduj, do której Krainy zabierzesz uczniów. Możecie wybrać wspólnie.

2. Stwórz klimat przygody

Rozpocznij od przeczytania fabularyzowanego wstępu. Możesz dodać rekwizyty lub tło muzyczne.

3. Przejdź przez etapy badawcze (5 kroków)

Każdy scenariusz przeprowadza dzieci przez:

- **Obserwację** – coś je zaciekawia lub zaskakuje.
- **Pytanie badawcze** – dzieci formułują je wspólnie.
- **Hipotezę** – dzieci przewidują, co może się wydarzyć.
- **Eksperyment** – samodzielnie lub w parach przeprowadzają doświadczenie.
- **Analizę i wniosek** – wspólna rozmowa i podsumowanie.

W wyznaczonych momentach uczniowie uzupełniają Kartę Badacza – notując swoje obserwacje, hipotezy i wnioski.

4. Zakończenie

Po udanym eksperymencie dzieci otrzymują Kartę Tajemnic z ciekawostką związaną z tematem zajęć. Może to być jedna karta dla całej klasy lub osobna karta dla każdego dziecka.

Dostosowanie gry do potrzeb klasy

Czas trwania: każda przygoda to ok. 2×45 minut, jeżeli doświadczenie wymaga kilkudniowej obserwacji, jest to zaznaczone w scenariuszu.

Rola nauczyciela: jesteś narratorem, przewodnikiem i uważnym obserwatorem. Prowadzisz fabułę, ale to dzieci są odkrywcami.

Różne poziomy trudności: możesz zadawać pytania otwarte lub prowadzić dzieci bardziej szczegółowo – w zależności od grupy.

Pamiętaj

Ta gra to nie konkurs ani test – to zaproszenie do myślenia, zadawania pytań i czerpania radości z odkrywania. Każde dziecko może poczuć się jak prawdziwy badacz – niezależnie od poziomu wiedzy czy umiejętności.