

Drodzy Czytelnicy,

obserwując dzieci lub młode zwierzęta, możemy stwierdzić, że podstawowa nauka odbywa się przez zabawę. Zabawa odgrywa ważną rolę w procesie socjalizacji, który polega na kształtowaniu określonych wzorców zachowania, wartości, postaw i sposobów reagowania emocjonalnego. W autorskiej monografii pt. *iEdukacja. Synergia nowych mediów i dydaktyki* (2017) pisałam o tym, że zabawa jest zjawiskiem nie tylko bardzo złożonym, ale też dynamicznym, zmieniającym swą strukturę i przebieg również w zależności od warunków społeczno-kulturowych.



Dzisiejsi uczniowie zdobywają umiejętności uczenia się, korzystając z gier, ale, aby odnieść sukces w szkole lub na uniwersytecie, muszą używać całym innymi metod niż te, które wyćwiczyli w trakcie zabawy. Biorąc pod uwagę fakt, że uczniowie nabywają pewne umiejętności metapoznawcze i doskonalą je, korzystając ze scenariuszy gier na co dzień, nie jest zrozumiałe, dlaczego ta metoda nie jest bardziej popularna we współczesnej szkole. Trzeba w tym miejscu przypomnieć, że dydaktycy przedmiotowi od lat doceniają potencjał tkwiący w grach edukacyjnych, przykładem mogą być publikacje autorstwa profesor Danuty Cichy, m.in. *Gry dydaktyczne w nauczaniu biologii w szkole podstawowej* (1980), czy *Efektywność gier dydaktycznych w nauczaniu biologii* („Biologia w Szkole”, nr 2, 1982). Jak podaje D. Cichy, w nawiązaniu do artykułu z 1982 roku, wiele gier dydaktycznych polega nie tyle na „wygraniu”, co uczeniu się pewnych, odpowiednich postaw. Autorki artykułu zamieszczonego w niniejszym numerze EBIŚ, zatytułowanego *Gry dydaktyczne – gamifikacja w edukacji środowiskowej*, przekonują nas, że metoda gier dydaktycznych może być skuteczna, zwłaszcza, że „gamifikacja” (aplikacje wykorzystujące jedynie elementy gier) robi dzisiaj karierę. Warto by było nadać temu pojęciu konkretny sens edukacyjny poparty współczesną egzemplifikacją, różnymi aspektami tego pojęcia i zakorzenieniem w doświadczeniu uczniów i nauczycieli. Konieczne wydaje się w tym celu dalsze doskonalenie synergii nowych mediów i dydaktyki oraz dyskusja wokół metody, która dla wielu osób jest kontrowersyjna.

Zamieszczone w tym numerze EBIŚ artykuły mają na celu zilustrowanie, w jaki sposób gamifikacja jest rozumiana w świecie akademickim i jak różne scenariusze zajęć z wykorzystaniem gier mogą być przydatne w kształceniu biologicznym i środowiskowym, aby nauczyciele mogli samodzielnie zdecydować o wyborze tej metody na tle toczącej się dyskusji.

W niniejszym numerze rozpoczynamy cykl zatytułowany „Poznaj – Polubisz” poświęcony zwierzętom. Technologia informacyjna nie zastąpi bezpośredniego kontaktu z przyrodą, ale może wspomagać procesy obserwacyjne, przeprowadzanie doświadczeń i ćwiczeń. Jak piszą autorki artykułu pt. *Obraz rzeczywistości tworzony w mózgu*, obraz ten jest jedyny w swoim rodzaju i nie zdarzają się dwa przypadki, w których otaczający świat odbierany byłby w jednakowy sposób.

Planowanie procesu dydaktycznego musi zakładać zróżnicowane potrzeby edukacyjne uczniów i ich indywidualne preferencje poznawcze, dlatego wskazana jest różnorodność strategii, metod i technik kształcenia stosowanych w nauczaniu i uczeniu się. Mam nadzieję, że materiał publikacyjny numeru 2–3/2019 zainspiruje Państwa do poszukiwania najlepszych sposobów przetwarzania informacji i przekształcania ich w wiedzę.

Katarzyna Potyrała
redaktor naczelna