

Białystok, 05 września 2022r.

Recenzent:

Dr hab. Elżbieta Jaszczyszyn, prof. UwB
Uniwersytet w Białymstoku
15-328 Białystok, Ul. Świerkowa 20A

Wydział Nauk o Edukacji
15-328 Białystok, Ul. Świerkowa 20

Recenzja rozprawy doktorskiej

Pani mgr Aliny Nowak nt.

„Skuteczność metody grywalizacji w procesie zdobywania wiedzy i podnoszenia motywacji do uczenia się uczniów w młodszym wieku szkolnym”

Ocena struktury i formalnej strony pracy

Recenzowana rozprawa doktorska przygotowywana została pod opieką naukową dr hab. Ireny Polewczyk, prof. UŚ (promotor pracy) oraz dr Magdaleny Christ (promotora pomocniczego).

Jest napisana w języku polskim, opatrzona streszczeniem w języku polskim (s. 2-3) i wymaganym w takim przypadku streszczeniem w języku angielskim (s.4-5) wraz ze słowami kluczowymi. Spis treści obrazuje, w jaki sposób autorka skonstruowała treści teoretyczne (rozdział I, s. 11-110), sformułowała założenia metodologiczne do badań własnych (rozdział II, s. 111- 132), przeprowadziła, opisała i zobrazowała analizy uzyskanych w badaniach danych (rozdział III, s. 133-209) oraz zsyntetyzowała wyniki badań i sformułowała do nich wnioski końcowe (rozdział IV, s. 210-226). Treść pracy poprzedza wstęp a kończy bibliografia (s. 227-237), spis tabel (s. 238-241), rysunków (s. 242-245) oraz aneksy (nr 1-8, s. 246-265). Objętość dysertacji to 265 stron.

Bibliografia zawiera 191 pozycji, w tym 165 książek i artykułów naukowych w wersji papierowej oraz 26 tworzących zasoby netograficzne. Mając świadomość bogactwa możliwych do przestudiowania lektur wskazałabym jeszcze przydatną w tej pracy np. na publikację autorstwa M. Złotek, *Grywalizacja – wykorzystanie mechanizmów z gier jako motywatora do zmiany zachowania ludzi*. Autorski projekt zgrywalizowanych zajęć z „psychologii reklamy i zachowań konsumenckich”. Kraków 2017; M. Podhájeká i V. Gerka, *Gra edukacyjna oknem do poznawania dziecięcego świata*, tłum. A. Mickiewicz-Janiszewska, Warszawa 2013. Dobór literatury wskazuje na orientację mgr Aliny Nowak w obranej tematyce.

Zwróciłam uwagę na pojawienie się pewnej manieri w pisaniu tekstu pracy. Z powracaniem do wcześniej zamieszczonych informacji mamy do czynienia na np. s. 133-134 - powtórzenia ze str. 113-114 (cel badań), ze str. 123 - i nast. – charakterystyka badanej grupy (fragment), ze str. 127-128 (organizacja badań), ze str. 114-116 – problemy badawcze, z str. 132 – sposób prowadzenia analiz danych). W mojej opinii nie jest niezbędne powracanie do kwestii już raz opisanych w innym miejscu pracy.

Pani mgr Aliny Nowak w dysertacji zamieściła dokument „Oświadczenie Autora pracy” (s.1) dotyczący kwestii samodzielności napisania tekstu pracy doktorskiej, przestrzegania praw autorskich oraz braku danych i informacji, które autorka mogła uzyskać w sposób niedozwolony. Oświadczyła, że pozyskane informacje nie były podstawą nadania stopnia doktora nauk, dyplomu wyższej uczelni lub tytułu zawodowego Jej ani innej osobie.

Uwagi ogólne

Pani mgr Alina Nowak w swojej dysertacji zajęła się problematyką grywalizacji w edukacji wczesnoszkolnej. W mojej opinii jest to problematyka warta badań i analiz w kontekstach edukacyjnych. Grywalizacja tworzy triadę z zabawą i grą będąc jej ostatnim, trzecim elementem. Poszukiwania (zarówno w obszarze pedagogicznych analiz teoretycznych, jak i w domenie praktyk szkolnych) rozwiązań wspierających proces nauczania-uczenia się oraz konstruowania wiedzy przez uczniów prowadzone przez Panią magister Alinę Nowak mieszczą się moim zdaniem w nowatorskim nurcie odchodzenia od szkoły typu bismarckowskiego. Grywalizacja jest stosowana do m.in. budowania zaangażowania w wielu obszarach aktywności ludzkiej, w tym w edukacji.

Autorka pracy doktorskiej poddała analizie grywalizację i uwzględniła w postępowaniu badawczym kilka obszarów. Pierwszy dotyczy procesu zdobywania wiedzy przez uczniów klas III szkoły podstawowej i poszukiwania zależności pomiędzy grywalizacją a stanem wiedzy uczniów. Drugi wiąże się z motywacją i oceną skuteczności grywalizacji jako mechanizmu motywowania uczniów klas III szkoły podstawowej. Powyższe analizy zostały powiązane z informacjami uzyskanymi od uczniów, rodziców i nauczycieli na temat metody grywalizacji, wiedzy badanych uczniów i ich motywacji (powodów działania). Pani mgr Alina Nowak odwołała się w dysertacji do teorii opisujących grywalizację, wiedzę i motywację, podjęła próbę określenia skuteczności metody grywalizacji w procesie zdobywania wiedzy i podnoszenia motywacji uczniów klas III szkoły podstawowej oraz stworzyła autorski projekt zgrywalizowanych zajęć dedykowany tym uczniom. Gry, jak podkreśla Pani magister, można zastosować w nauczaniu dzieci praktycznie każdej z dziedzin wiedzy, kształtując przy tym pewne umiejętności i kompetencje – pracy w zespole, zarządzanie czasem czy treści z danego obszaru wiedzy (polonistycznej, matematycznej, językowej, muzycznej itp.).

Podstawy teoretyczne analiz danych uzyskanych w przeprowadzonym przez mgr Alinę Nowak eksperymencie tworzą: konstruktywistyczna teoria wiedzy nawiązująca do uczenia się, zdobywania wiedzy i nauczania oraz teoria motywacji 3.0 (DRIVE) Daniela H. Pink'a. Wybór tych teorii pozwolił w mojej ocenie Pani magister stworzyć taką strukturę pracy (por. spis treści), która z perspektywy tych teorii umożliwiła jej w sposób uporządkowany prowadzenie rozważań terminologicznych, skonstruowanie autorskich narzędzi badawczych lub podjęcie decyzji co do zastosowania już istniejących oraz przeprowadzić analizy ilościowe i jakościowe uzyskanych danych i je zinterpretować.

Analizując tekst dysertacji, widziałabym taki opis kluczowych teorii, aby znalazł się w nim akapit zawierający określenie sposobów ich zastosowania podczas interpretacji uzyskanych danych. W nawiązaniu do tej uwagi chciałabym prosić o *wskazanie, jak sformułowane wnioski z badań zostały powiązane z teoriami, na które Pani się powołuje w pracy?* (konstruktywistyczna teoria wiedzy, teoria motywacji 3.0 (DRIVE) Daniela H. Pink'a).

Na podstawie wykonanych analiz danych autorka dysertacji sformułowała wnioski. Moim zdaniem mogą one być uwzględniane w praktyce szkolnej przez wszystkich, którzy są zainteresowani podtrzymaniem u uczniów naturalnej chęci uczenia się. W formułowanych wnioskach odczytałam przekaz, że wiele czynników motywacji bierze się z określonej sytuacji, w której znajduje się dany uczeń i nie mogą być one przewidziane wcześniej. Ten element zgrywalizowanych zajęć warto byłoby ewentualnie wyeksponować. Proszę o *wskazanie takich czynników motywacji, których nie przewidziała Pani wcześniej a pojawiły się podczas zgrywalizowanych zajęć* (o ile pojawiły się).

Oryginalność rozwiązania naukowego

Dostrzeżenie potencjału tkwiącego w grywalizacji i pomysł zbadania efektywności w pracy z uczniami w wieku wczesnym szkolnym stanowi moim zdaniem przyczynek do uzupełnienia dotychczasowej wiedzy na ten temat. Co warto podkreślić, Pani magister zauważyła, że na wyższych niż przedszkole szczeblach edukacji, element zabawowej aktywności gubi się, lecz dzięki grywalizacji możliwe jest jego przywrócenie. Autorski program zajęć z zastosowaniem grywalizacji uzmysławia, że bardziej skomplikowaną formą wykorzystania mechanizmów istniejących w grach jest właśnie taka forma zajęć.

Pani mgr Alina Nowak w obszarze teoretycznym dokonała wyczerpującej analizy w zakresie literatury przedmiotu dotyczącej grywalizacji i powiązanych z nią aktywności ludzkiej jaką są gry i zabawy (s. 11-50), wiedzy (s.50-79) oraz motywacji (s.79-110). Oceniając proporcje poszczególnych rozdziałów mogę stwierdzić, że autorka poświęciła tym zagadnieniom tyle samo miejsca. Doktorantka na początku opisuje problematykę gier i zabaw, akcentując fakt, że gry dały początek metodzie grywalizacji. Od początku narracji na ten temat po zarysowaniu zagadnienia zabawy, przechodzi

do meritum pracy doktorskiej i opisuje zagadnienie gry i czynności grania, definicji i cech charakterystycznych.

W tym miejscu moją uwagę zwraca niewielka luka, którą mógłby wypełnić choćby krótki opis tego, jak rozwija się umiejętność realizacji kolejnej po zabawie aktywności – grania. Zgadzam się z mgr Aliną Nowak, że za jedne z pierwszych, kluczowych publikacji na temat gier i zabaw uznawane są: *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* autorstwa Johana Huizingi (pierwsze wydanie w roku 1938) oraz *Gry i ludzie* Rogera Caillois'a (pierwsze wydanie w roku 1958). Dodam od siebie, że obaj byli użytkownikami języków, które nie wykształciły odmiennych terminów dla gry i zabawy. Huizinga w swojej publikacji używał wyrazu *spel*, a Caillois *jeu*, które są określeniami (odpowiednio: w języku holenderskim i francuskim) wyczerpującymi znaczenie terminu „gra/zabawa”. Brakuje mi moim zdaniem istotnej informacji, że Roger Caillois zaproponowane przez siebie cztery kategorie (*agón, alea, mimicry, ilinx*) uporządkował na osi, wprowadzając ponadto dwie metakategorie. Na jednym krańcu umieścił fikcyjność i spontaniczną improwizację (rozrywki określone jako metakategoria *paidiá*) a na drugim gry, które są podporządkowane arbitralnym regułom i wymagające od uczestników rywalizacji (metakategoria nazwana słowem *ludus*) (Urbańska-Galanciak 2009, *Homo players: strategie odbioru gier komputerowych*, s. 41-42). Na podstawie szczegółowego opisu opracowany został schemat klasyfikacyjny z uwzględnieniem natężenia cech pomiędzy *paidiá* a *ludus*. Zauważono (Dziadowiec 2011, *Ludus festivus, czyli o zabawie, grze i rytuale na współczesnych międzynarodowych festiwalach folklorystycznych*, s. 148-149), że „na jednym krańcu panuje wspólna zasada rozrywki, rozpasania, swobodnej improwizacji i beztroski – nieskrępowana, bujna wyobraźnia – *paidiá*. Na drugim biegunie ta pogodna żywiołowość podlega dyscyplinie. Pojawia się potrzeba podporządkowania spontaniczności pewnym arbitralnym konwencjom oraz przeciwstawienia się jej poprzez mnożenie przeszkód utrudniających osiągnięcie pożądanego celu. Ta druga tendencja to greckie *ludus*. Zatem nasza polska «zabawa» to w pewnym sensie *paidiá*, a «gra» to *ludus*”. Owa polaryzacja jest bardzo ważna, a prowadzone analizy pokazały, iż pewne kategorie zabaw i gier układają się w sekwencję czasową związaną z ich pojawianiem się oraz przechodzeniem jednych w drugie (zabawa w grę) (Okoń 1987, *Zabawa a rzeczywistość*, s. 165). Potraktowanie zabawy jako środowiska, dzięki któremu może rozwinąć się świat gry to kluczowa idea. Jest to możliwe pod warunkiem dostrzeżenia lub ustalenia granic pomiędzy światem realnym a zabawą, co jest z kolei warunkiem wstępnym przejścia do świata gry. Mechanizm przejścia polega na umiejętnym oddzieleniu tych rzeczywistości i przekroczeniu granic, za którymi obowiązują pewne reguły (czasem odmienne od tych, znanych ze świata zewnętrznego). Na przeobrażanie się zabaw w gry w polskiej literaturze zwrócił uwagę Eugeniusz W. Piasecki już 1922 roku.

W związku z doświadczeniem w zakresie grywalizacji zajęć, chciałabym poznać Pani opinię na temat tego, *jak ocenia Pani uczniów klas III uczestniczących w eksperymencie pod względem ich rozwoju zdolności do grania i radzenia sobie z emocjami związanymi z grywalizacją? Czy zauważyła Pani dzieci, którym bliżej było jeszcze do zabawy niż zachowań, których uczy grywalizacja?*

Dostrzegłam też potrzebę zwrócenia w niniejszej recenzji uwagi na możliwość myślenia w różny sposób o stosowaniu grywalizacji w edukacji. Aby zauważyć różnicę w podejściu do czynności grania niezbędne jest uchwycenie sensu podejścia instruktażowego i konstrukcyjnego.

A. Ci, którzy są przyzwyczajeni do myślenia w kategoriach tworzenia materiałów kształcenia odwołują się do idei wykorzystywania lub projektowania gier dydaktycznych. Takie gry mają na celu integrację pomysłu gry z treściami, których trzeba kogoś nauczyć. A więc osoby proponujące włącznie takie gry interesują przede wszystkim twarde efekty akademickie, a w mniejszym stopniu aspekty społeczne czy motywujące. W przypadku gier tego typu wiele czasu wymaga od ich twórców opracowanie zagadnień merytorycznych czy zobrazowanie graficzne. Największa korzyść pedagogiczna jest w zasadzie zarezerwowana dla osób zaangażowanych w sam proces projektowania, a więc twórców gier a nie tych, którzy otrzymują produkt końcowy.

Nie zaprzeczając wartościom opisanego wyżej podejścia, potrzebny jest także namysł nad wykorzystaniem odmiennego kierunku działań dydaktycznych – podejścia konstrukcyjnego.

B. Celem może być zapewnienie adresatom (uczniom) większych możliwości konstruowania własnych gier i budowania w tym procesie indywidualnych struktur wiedzy. Tego typu podejście daje równe lub większe możliwości wzbudzania entuzjazmu do grania w celu uczenia się. W przypadku gdy adresat oddziaływań dydaktycznych uczestniczy w tworzeniu gry wartością dodaną jest na przykład nabywanie umiejętności podejmowania decyzji projektowych, rozwijanie biegłości w posługiwaniu się różnego rodzaju tradycyjnymi narzędziami i materiałami, ale i opanowywania umiejętności technologicznych (posługiwanie się nowymi narzędziami technologicznymi czy nowymi przemyśleniami opartymi na sposobach wykorzystywania tych narzędzi). Można w związku z tym przyjąć, że prezentowane przez daną osobę podejście odzwierciedla filozofię edukacyjną osób stosujących gry w edukacji.

W związku niestereotypowym przedsięwzięciem jakim była grywalizacja zajęć w klasie III nasuwają mi się następujące pytania: *czy oba rodzaje podejść mogą występować u nauczycieli planujących tego typu zajęcia? Jakie konsekwencje edukacyjne dla uczestników zgrywalizowanych zajęć (uczniów klasy III) może nieść podejście instruktażowe/ewentualnie konstrukcyjne nauczyciela?*

Badania eksperymentalne podjęte przez doktorantkę uznają za oryginalne i istotne z punktu widzenia wiedzy naukowej, pedagogicznej jak i dydaktyki szczegółowej (metodyki nauczania na etapie edukacji wczesnoszkolnej). W swoim programie poprawnie wykorzystwała trzy filary teorii motywacji 3.0:

1) znalezienie takiego celu rozwojowego, który nadaje sens temu, co uczniowie robią, 2) dużo autonomii w planowaniu i działaniu uczniów, 3) taki wybór celu, aby dać uczniom możliwość dochodzenia do mistrzostwa (stawania się coraz lepszym i doświadczania stanu *flow*, o którym pisze m.in. Csíkszentmihályi czy Elkind; *flow* - koncepcja opisująca te momenty, kiedy jesteś całkowicie pochłonięty trudnym, ale wykonalnym zadaniem).

Pragnę zauważyć, że podjęta przez Panią magister problematyka wymagała przeprowadzenia wnikliwych analiz, wymagających od niej znajomości statystyki, ale i współczesnej wiedzy z zakresu grywalizacji, motywacji oraz wiedzy jako konstruktu teoretycznego, jej powiązania z procesem konstruowania jej przez uczniów, ale i dotarcia do osób badanych (rodziców, nauczycieli, uczniów). Nie było łatwe biorąc pod uwagę aktualną rzeczywistość oraz chęć/niechęć uczestniczenia w badaniach. Przeprowadzenie badań eksperymentalnych wymagało także znajomości warunków szkolnych i kontrolowania czynników związanych z tym środowiskiem.

Praca doktorska mgr Aliny Nowak stanowi istotne na gruncie teoretycznym, empirycznym i aplikacyjnym opracowanie dotyczące skuteczności metody grywalizacji w procesie zdobywania wiedzy i podnoszenia motywacji do uczenia się uczniów w młodszym wieku szkolnym. Pani magister sformułowała szereg pytań szczegółowych, które pozwoliły jej na znalezienie odpowiedzi na pytanie o to, czy i w jakim zakresie metoda grywalizacji okazała się skuteczna w procesie zdobywania wiedzy przez badanych uczniów klas trzecich?

W mojej ocenie mocną stroną recenzowanej pracy jest zaprojektowanie przez Panią mgr Alinę Nowak własnych, oryginalnych badań z zastosowaniem zróżnicowanych metod, technik i narzędzi badawczych. Przywołując klasyfikację autorstwa Tadeusza Pilcha (s.121-123) własny projekt badawczy osadziła w metodzie eksperymentu pedagogicznego, z techniką dwóch grup (grupa eksperymentalnej i kontrolnej). Pozostałe metody jakimi się posłużyła to metoda obserwacji, testu, skali, ankiety i kwestionariuszy, wywiadu, metody statystyczne. Taka wielość metod, technik i narzędzi badawczych pozwoliła w mojej ocenie doktorantce na zebranie oryginalnych, obszernych danych i przeprowadzenie wieloaspektowych analiz (zarówno ilościowych, jakościowych oraz statystycznych).

Chciałabym w tym miejscu podkreślić wagę badań eksperymentalnych jakie prowadziła Pani magister dla pedagogiki jako empirycznej nauki społecznej. Eksperyment to metoda badawcza, która pozwala ustalić zależności przyczynowo-skutkowe. Uznaję, że doktorantka odpowiedziała na fundamentalne dla badań tego typu pytanie – kogo i w jakim stopniu dotyczą wyniki, które uzyskano w badaniu? Sformułowała w poznawczo uprawniony sposób twierdzenia metodyczne oraz ustaliła pewne procedury postępowania psychopedagogicznego, które sprawdzają się z bardzo dużym prawdopodobieństwem wobec każdego ucznia klasy III uczestniczącego w zgryalizowanych zajęciach.

Do rozwiązań przyszłościowych w edukacji prócz innych rozwiązań służących aktywizacji uczniów bez wątpienia można także zaliczyć grywalizację zajęć, ku czemu dąży autorka, jak wnioskuje z treści pracy.

Ogólna wiedza w dyscyplinie pedagogika

Uważam, że Pani magister w sposób staranny, obszerny i szczegółowy opisała zawarte w pracy zagadnienia o charakterze pedagogicznym. Wysoko oceniam jej umiejętności analizy bardzo obszernego materiału o charakterze teoretycznym jak i empirycznym. Ma to przełożenie na wykonane przez Nią kwerendy literatury pedagogicznej w oparciu, o które wykonała pracę doktorską. Mogę dodać, że teoria została przedstawiona w sposób świadczący o wnikliwym zbadaniu materiałów źródłowych. Pani magister trafnie wybrała literaturę dotyczącą tematu badań, pokazała różne punkty widzenia na temat badań. Znalezione źródła mają różną formę (książki, artykuły, encyklopedie, słowniki, itp.). Ich treść przedstawiła w sposób obiektywny, nie wartościując (za wyjątkiem s. 17 – „Całkiem trafnym opisem gry ...”). Pragnę zauważyć, że wprowadzanie innowacyjnych rozwiązań w przypadku recenzowanej dysertacji idzie w parze z rzetelnym zbadaniem ich efektywności.

Reasumując uważam, że mgr Alina Nowak wykazała się:

a) znajomością wykorzystanych w pracy teorii, umiejętnością analizowania mechanizmów wyjaśniających opisywane zagadnienia i stworzenia na tej podstawie projektu badawczego własnego autorstwa,

b) wkładem naukowym w rozwój wiedzy teoretycznej na temat skuteczności metody grywalizacji w procesie zdobywania wiedzy i podnoszenia motywacji do uczenia się uczniów w młodszym wieku szkolnym

c) wskazaniem aplikacyjności przeprowadzonych badań.

Umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej

W mojej opinii magister Alina Nowak zaprezentowała wymagane kompetencje badawcze w obszarze projektowym oraz realizacyjnym. Moją uwagę zwróciła umiejętność dokonywania analizy opisywanych zagadnień w sposób, który wskazuje na dokładność, wnikliwość oraz znajomość badanych zagadnień. Doktorantka potrafi odnieść się w sposób obiektywny do otrzymanych rezultatów, co pozwoliło jej na zidentyfikowanie także ograniczeń efektywności nauczycielskich oddziaływań związanych z grywalizacją zajęć (s.133-299; s.210-224). Wskazała na realne konteksty wykorzystania grywalizacji a tym samym na podniesienia skuteczności tej metody w procesie zdobywania wiedzy i podnoszenia motywacji.

Konkluzja:

W mojej ocenie rozprawa doktorska autorstwa Pani magister Aliny Nowak nt. „Skuteczność metody grywalizacji w procesie zdobywania wiedzy i podnoszenia motywacji do uczenia się uczniów w młodszym wieku szkolnym” spełnia warunki określone w art.13.1 ustawy z dnia 14 marca 2003r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz.U.2017.1789 j.t. z późn. zm.). Wzmiankowana praca stanowi oryginalne rozwiązanie problemu naukowego oraz wykazuje ogólną wiedzę teoretyczną Kandydatki w dyscyplinie pedagogika oraz umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej.

Wnioskuje o dopuszczenie mgr Aliny Nowak do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Elżbieta Głowczyńska