

Recenzja
Rozprawy doktorskiej mgra Grzegorza Załęskiego
Funkcjonowanie poznawcze młodzieży szkolnej grającej w gry wideo
jako komponent postawy uczenia się
przygotowanej pod kierunkiem prof. dra hab. Wojciecha Walata
oraz promotora pomocniczego dra inż. Tomasza Warchoła

1. Charakterystyka opracowania

Autor rozprawy Pan mgr Grzegorz Załęski podjął analizę zagadnień zgodnych z tematem rozprawy i zrealizował założone cele stosując współczesne metody i techniki badań, uwzględniając tło teoretyczne własnych badań w oparciu o aktualną wiedzę pedagogiczną. Przygotowana rozprawa liczy 360 stron, ma charakter sprawozdania z pełnego cyklu badań, klasycznego dla prac naukowych kwalifikowanych – rozpraw doktorskich.

Rozprawę otwiera wstęp. Podstawy teoretyczne pracy w formie krytycznej analizy literatury przedmiotu przedstawione zostały w części pierwszej (w rozdziale pierwszym, drugim i trzecim (s. 13-96)). W drugiej części rozprawy Autor przedstawił metodologię badań własnych (s. 97-119). Wyniki badań oraz ich interpretacja zawarte zostały w trzeciej części rozprawy (s. 123-201).

Rozprawę zamykają zakończenie, bibliografia oraz aneks, w którym znajdują się narzędzia badawcze, analiza statystyczna oraz surowe wyniki badań własnych.

2. Celowość i aktualność badań

Analiza literatury pozwala stwierdzić, że podejmowane przez badaczy analizy dotyczą wykorzystania potencjału gier wideo w ramach poprawy sprawności funkcjonowania poznawczego uczniów oraz procesu uczenia. Tego typu badania ujmują najczęściej gry wideo w kontekście zagrożeń lub potencjalnych możliwości. Badacze wówczas koncentrują się na

negatywnych konsekwencjach grania w gry wideo lub też na pozytywnych skutkach tej aktywności. Autor Rozprawy słusznie zwraca uwagę, że jedynie pogłębiona analiza, z uwzględnieniem specyfiki zjawiska grania w gry wideo oraz możliwości poznawczych ucznia, pozwoli na wyciągnięcie konstruktywnych wniosków dla pedagogów chcących wspierać realizację podstawy programowej w oparciu o gry wideo. Pan mgr Grzegorz Załęski na potrzeby niniejszej dysertacji podejmuje udaną próbę takiej analizy. Przedmiotem badań czyni *elementarne procesy funkcjonowania poznawczego jako komponent postawy uczenia się młodzieży szkolnej grającej w gry wideo*. Celem głównym badań określa różnice jakie występują w funkcjonowaniu komponentu poznawczego postawy uczenia się młodzieży szkolnej grającej i niegrającej w gry wideo. Z kolei celem teoretyczno-poznawczym czyni wzbogacenie wiedzy w zakresie funkcjonowania komponentu poznawczego postawy uczenia się, czyli elementarnych procesów poznawczych, tj. uwagi, percepcji, pamięci, kontroli poznawczej występujących u młodzieży szkolnej grającej i niegrającej w gry wideo. Z kolei celem praktycznym Autor dysertacji czyni sformułowanie rekomendacji dla instytucji edukacyjnych w zakresie prawidłowej organizacji środowiska edukacyjnego młodzieży, wzbogaconego o celowo dobrane gry wideo, określenie skuteczności gier wideo w nauce konkretnego przedmiotu, strategii uczenia się opartej o wykorzystanie gier wideo oraz zmiany nastawienia nauczycieli do aktywności pozaszkolnej uczniów (grania w gry wideo).

W pracach naukowych problemem badawczym określamy wymiar pewnej niewiedzy po dostrzeżeniu określonej „luki badawczej”. W recenzowanej dysertacji problem główny brzmi: Jakie różnice występują w funkcjonowaniu poznawczego komponentu postawy u młodzieży szkolnej grającej w gry wideo w porównaniu z rówieśnikami?

W oparciu o problem główny Autor sformułował także pięć problemów szczegółowych.

3. Merytoryczna, szczegółowa ocena rozprawy

Dysertacja mgra Grzegorza Załęskiego *Funkcjonowanie poznawcze młodzieży szkolnej grającej w gry wideo jako komponent postawy uczenia się* stanowi udaną próbę analizy zagadnień związanych z postawami uczenia się młodzieży w szkole średniej w kontekście grania w gry wideo ze zwróceniem uwagi na sprawności funkcjonowania poznawczego, postawę uczenia się oraz potencjalnego wykorzystania gier wideo jako środka oddziałującego na rozwój młodzieży.

Recenzowana rozprawa wpisuje się w problematykę dyscypliny *pedagogika*, przede wszystkim dlatego, że zawiera i jednocześnie wskazuje nowe horyzonty poznawcze, opierające

się na rozważaniach Autora, który przeprowadził wnikliwą analizę literatury przedmiotu oraz materiału empirycznego, ale również dlatego, że Autor podejmuje udaną próbę ukazania koncepcji teoretycznych stanowiących podstawy prowadzonych rozważań naukowych oraz sformułowania praktycznych wskazówek dotyczących wykorzystania gier wideo w kontekście uczenia się.

Duża popularność gier wideo sprawia, że spotykane opracowania naukowe dotyczą najczęściej związku grania w gry wideo z komponentami uczenia się. Mało jest jednak badań dotyczących funkcjonowania poznawczego. Pomimo potencjału gier wideo pod kątem poprawy funkcjonowania poznawczego, niezwykle rzadko badacze odnoszą się do gier jako do potencjalnego narzędzia pomocnego w procesie uczenia się. Jak słusznie wskazuje Autor dysertacji przegląd prac badawczych wskazuje, że badania związku gier wideo z funkcjonowaniem poznawczym, jako głównym komponentem postawy uczenia się, wciąż nie są wystarczające i mają głównie charakter jakościowy. Zatem podjęte przez Pana mgra Grzegorza Załęskiego badania mogą wypełnić powyższą lukę szczególnie jeśli mamy na względzie korzyści związane z poprawą sprawności funkcji poznawczych, wynikające z grania w gry wideo, wtedy to konieczne będą dalsze badania w celu ustalenia praktycznej wartości tej aktywności.

Autor rozprawy, po nakreśleniu kierunku badań ukazuje wyniki badaczy na podstawie literatury naukowej oraz dokonuje odpowiednich, zasadnych uściśleń terminologicznych. Przytoczone opracowania są przydatne i mają znaczenie dla ostatecznego kształtu i formy dysertacji. Przygotowując tę część pracy Autor korzystał z anglojęzycznych artykułów naukowych pochodzących ze znanych recenzowanych czasopism. Wzięto pod uwagę także opracowania polskich uczonych oraz źródła internetowe. Autor bazował także na własnym doświadczeniu dydaktycznym oraz diagnostycznym, a także korzystał z komputerowych narzędzi psychometrycznych.

Przygotowane opracowanie składa się z trzech części, z których pierwsza dotyczy teoretycznych założeń badań odnoszących się do funkcjonowania poznawczego młodzieży szkolnej grającej w gry wideo, natomiast kolejna zawiera metodologię badań własnych, stanowiąc podstawę, przedstawioną w części ostatniej, szczegółowej analizie wyników badań w zakresie funkcjonowania komponentu poznawczego postawy uczenia się młodzieży szkolnej grającej w gry wideo, w aspekcie sprawności elementarnych funkcji poznawczych oraz osiągnięć szkolnych. Uzupełnienie powyższych części stanowi wstęp oraz zakończenie, a także spis wykorzystanej literatury, tabel, wykresów, rysunków i ilustracji oraz aneks załączony celem uzupełnienia pracy.

Tło teoretyczne stanowi omówienie społeczno-kulturowych uwarunkowań grania w gry wideo, w którym poza definicją gry wideo i jej przyjętą klasyfikacją, została przedstawiona specyfika tego typu rozgrywki w okresie adolescencji. Autor omówił najbardziej popularne formy użytkowania gier wśród młodzieży wskazując korzyści oraz zagrożenia. Dalej Autor charakteryzuje postawę uczenia się młodzieży szkolnej w kontekście grania w gry wideo. W tej części pracy określono za Tadeuszem Mądryckim czym jest kształtowanie się postaw i na czym polega postawa uczenia się młodzieży w szkole średniej. Za kluczowy z punktu widzenia prowadzonych badań, określono komponent poznawczy postawy uwzględniając jednak istotne znaczenie dwóch pozostałych. Przedstawiono model uczenia się, oparty na elementarnych procesach poznawczych.

W dalszej części pracy ukazano problematykę celów kształcenia młodzieży szkolnej, wraz z analizą podstawy programowej z 2017 r. Uczyniono to aby treści kształcenia zawarte w podstawie przeanalizować w kontekście gier wideo jako środka dydaktycznego mającego znaczenie dla rozwoju młodzieży. W dalszej części rozważania teoretyczne uzupełniono przykładami postaw wpływających na uczniów i możliwej realizacji zadań przy wykorzystaniu gier wideo. W tym celu przedstawiono koncepcję kształcenia wielostronnego Wincentego Okonia, która zakłada rozwój zdolności poznawczych, w tym także np. z zastosowaniem gier wideo. Autor dokonując powyższych analiz odnosi się do badań własnych co pracę czyni spójną i logiczną.

Trzecia część rozprawy została poświęcona zagadnieniom związanym z funkcjonowaniem wybranych procesów poznawczych wśród młodzieży szkoły średniej, grającej i niegrającej w gry wideo. Za E. Nęckim, J. Orzechowskim oraz B. Szymurą przytoczono opisy elementarnych procesów poznawczych z podziałem na: uwagę, percepcję, pamięć i kontrolę poznawczą. Zaproponowano także definicję sprawności poznawczej oraz określono związki grania w gry wideo z wymienionymi procesami poznawczymi. Powyższa analiza pozwoliła sformułować wnioski do dalszych badań.

W części drugiej Autor szczegółowo omawia podstawy metodologiczne w odniesieniu do badań własnych ze szczególnym uwzględnieniem wyników badań pilotażowych. Ponadto sformułowano przedmiot oraz cele badań własnych, a w dalszej kolejności określono problemy badawcze i hipotezy: główną i szczegółowe. Przedstawione zostały również zmienne zależne, niezależne i pośredniczące badań oraz ich wskaźniki. Kolejno omówione zostały metody, techniki i narzędzia użyte w badaniach oraz scharakteryzowano teren badań i grupy badawcze. Wreszcie opisano nowatorski system badawczy, który został wykorzystany

w przeprowadzonych badaniach. Niejako uzupełnieniem tej części jest syntetyczne omówienie metod analizy statystycznej oraz podstawowych statystyk opisowych.

Ostatnia część dysertacji zawiera analizę wyników badań, tu Autor pokazuje różnice w funkcjonowaniu młodzieży szkolnej grającej w gry wideo jako komponentu postawy uczenia się. Omówione treści zostały usystematyzowane ze względu na poszczególne procesy poznawcze, tj. uwagę, percepcję, pamięć oraz kontrolę poznawczą, w ujęciu zmiennych: częstości grania w gry wideo oraz zależności gatunku użytkowanej gry. Po dokonaniu analizy Autor stwierdził, że uczniowie grający sporadycznie i regularnie w gry wideo charakteryzują się wyższą sprawnością funkcji poznawczych w porównaniu z uczniami niegrającymi. Z kolei wśród osób grających najwyższe wyniki w testach mierzących sprawność poznawczą osiągnęli grający w konkretne rodzaje gier, tj. strategiczne, sportowe i zręcznościowe. Dodatkowo przedstawiono wnioski odnoszące się do problemów badawczych oraz zestawiono otrzymane wyniki z opiniami nauczycieli dotyczącymi funkcjonowania poznawczego uczniów. W dalszej części pokazano różnice pomiędzy funkcjonowaniem poznawczym uczniów grających w gry wideo a wynikami uczenia się. Na tej podstawie określono brak zależności pomiędzy sprawniejszym funkcjonowaniem poznawczym młodzieży grającej w gry wideo a jej osiągnięciami szkolnymi. Wyniki te zestawiono z opiniami nauczycieli na temat związku grania w gry wideo z procesami dotyczącymi uczenia się.

W dalszej części rozprawy Autor uogólnia wyniki badań, następnie w porządku chronologicznym, względem przedstawionych problemów badawczych przedstawia ich rezultaty. To pozwoliło na sformułowanie wniosków i zaleceń praktycznych dla środowiska edukacyjnego. Ponadto zostały przedstawione uwarunkowania przeprowadzonych badań.

Postępowanie badawcze – metodologia badań własnych

W dysertacji podkreślono wagę sprawnego poznawania otaczającej rzeczywistości przez ucznia, rozumianej jako wykorzystywanie zdolności do obioru informacji. Autor dysertacji słusznie zauważa, że młody człowiek powinien nauczyć się skutecznie kontrolować własne działanie, przede wszystkim po to, aby lepiej nie tylko przystosowywać się do środowiska, ale również sprawnie i twórczo w nim funkcjonować. W pracy podkreślono, że skuteczne przetwarzanie informacji powiązane jest ściśle z funkcjonowaniem elementarnych procesów poznawczych.

Autor podkreślił, że młodzież szkolna, ze względu na powszechny dostęp do technologii informacyjno-komunikacyjnych, charakteryzuje się m.in. większą dynamiką zmian w sferze poznawczej co ma bezpośredni związek z dominującą postawą uczenia się.

Badaniom poddano grupę nastolatków w przedziale wiekowym 14-16 lat, charakteryzujących się zróżnicowanym potencjałem poznawczym i wiedzą. Autor przyjął, że jednym z czynników wpływających na sprawność funkcjonowania poznawczego współczesnych uczniów jest użytkowanie gier wideo. W grupie badawczej, obejmującej młodzież szkolną, 76,9% ogółu badanych zadeklarowało się jako osoby grające. Ta forma rozrywki jest powiązana z procesem uczenia się. Autor podkreśla, że uzyskiwane w trakcie grania kompetencje mogą zostać wykorzystane w realnym życiu i przyczynić się do poznawania siebie oraz świata. Autor dysertacji w oparciu o wyniki badań naukowych podkreśla, że użytkowanie gier wideo może wpływać na sprawność procesów poznawczych.

4. Konkluzja i rekomendacje

Przedstawiona przez mgra Grzegorza Załęskiego rozprawa doktorska *Funkcjonowanie poznawcze młodzieży szkolnej grającej w gry wideo jako komponent postawy uczenia się* stanowi oryginalne rozwiązanie ważnego i niezwykle aktualnego problemu badawczego w obszarze dyscypliny *pedagogika*.

Autor, mając świadomość znaczenia postawy uczenia się w kontekście grania w gry wideo przygotował koncepcję badawczą, przeprowadził badania oraz dokonał analiz w odniesieniu do sprawności funkcjonowania poznawczego, postawy uczenia się czy też potencjalnego wykorzystania gier wideo jako środka oddziaływania na rozwój młodzieży.

Autor wykazał się wysokimi zasobami wiedzy teoretycznej i umiejętnościami samodzielnego planowania i prowadzenia badań, jakościowej strategii badawczej, stosowania metod badawczych, analizy, interpretacji i prezentacji wyników.

Bardzo dobra krytyczna analiza literatury, podjęcie i rozwiązanie ważnych dla teorii i praktyki problemów badawczych, wiarygodne wyniki, ich interpretacja i logiczne wnioskowanie potwierdza opanowanie na wysokim poziomie warsztatu badawczego.

Proponuję, w związku z powyższym, rozprawę opublikować.

Reasumując stwierdzam, że rozprawa doktorska Pana mgra Grzegorza Załęskiego *Funkcjonowanie poznawcze młodzieży szkolnej grającej w gry wideo jako komponent postawy*

uczenia się obejmuje właściwie udokumentowane i przedstawione ustalenia w zakresie przyjętych celów badawczych oraz weryfikacji hipotez.

Stwierdzam, że recenzowana rozprawa doktorska spełnia warunki przewidziane przez przepisy ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce z dnia 20 lipca 2018r. oraz ustawy Przepisy wprowadzające ustawę – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce z dnia 3 lipca 2018r.

Wnoszę zatem o dopuszczenie Pana mgra Grzegorza Załęskiego do dalszych etapów przewodu doktorskiego i jednocześnie stawiam wniosek o wyróżnienie pracy.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Grzegorz Załęski', is written across the page.