

Katowice 03.02.2023

Dr hab. Andrzej Klisz  
Wzornictwo, Wydział Projektowy  
Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

Recenzja pracy doktorskiej Pani Patrycji Kruk zatytułowanej „Zakotwiczone. Narzędzie edukacyjne wspierające rozwój dzieci w wieku wczesnoszkolnym”, sporządzona w związku z postępowaniem w sprawie nadania stopnia doktora wszczętym przez Radę Naukową ds stopni Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku w dniu 22 kwietnia 2021 r.

#### Wykaz otrzymanych dokumentów

- portfolio liczące 64 strony, zawierające curriculum vitae, wybrane osiągnięcia i nagrody, wykaz projektów oraz działalność edukacyjną,
- rozprawa doktorska licząca 179 stron, zawierająca pracę badawczą, indeks dobrych reguł projektowych w kontekście budowania tożsamości lokalnej.

#### Życiorys kandydatki

Pani Patrycja Kruk jest absolwentką Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Studia magisterskie ukończyła w 2016 roku. Następnym etapem edukacji były studia doktoranckie w latach 2017 – 2022. Od samego początku związana była z Pracownią Projektowania Statków Wodnych. Od 2016 prowadziła laboratorium Podstaw Komputerowego Wspomagania Projektowania, natomiast od 2020 jest asystentką w katedrze Podstaw i Metodyki Projektowania na kierunku Wzornictwo macierzystej uczelni. Jak sama mówi o sobie jej zachwyt światem okrętownictwa i jego bogatą tradycją stał się przyczynkiem do prowadzenia edukacji morskiej skierowanej do najmłodszych. Pani Patrycja jako współzałożycielka nieformalnej grupy byćMORZE spełnia się prowadząc warsztaty edukacyjne dla dzieci dotyczące kultury wody i budowania makiet statków. Działalność grupy została doceniona tytułem Dobrej Praktyki przez Narodowe Centrum Kultury. Doktorantka poza działalnością pedagogiczną zajmuje się projektowaniem jachtów w studiu Navalmartin w Sopocie. Projekty Pani Patrycji dla firmy Navalmartin robią duże wrażenie zarówno te zrealizowane, jak również koncepcyjne, widać w nich zakotwiczenie Autorki w tematyce morskiej. Z tą tematyką związana jest również praca doktorska w macierzystej uczelni.

Pani Patrycja jest laureatką nagrody Stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego (2014 r.) oraz finalistką konkursu Czerwonej Róży dla najlepszego Studenta Województwa Pomorskiego (2016 r.), zdobyła też wyróżnienie na

wystawie najlepszych dyplomów projektowych Design32 w Katowicach (2017 r.). Brała udział w wielu wystawach zbiorowych w kraju i zagranicą, między innymi:

- wystawa zbiorowa Wokół stołu, prezentowana na targach DMY Berlin/Łódź, (2013/2014)
- wystawa zbiorowa Gdańsk ASP in Beijing CAFA Pekin/CHN (2014)
- wystawa zbiorowa Martime Design in Academy of Fine Arts in Gdańsk, Kłajpeda (2015)
- wystawa Zbiory Muzeum Miasta Gdyni (2022)

Portfolio zawiera przedstawione chronologicznie doświadczenie zawodowe oraz osiągnięcia i nagrody. W dorobku doktorantki dominują projekty i realizacje jachtów, barek, łodzi motorowych oraz projekty koncepcyjne np. domu na wodzie. W części związanej z edukacją Pani Patrycja prezentuje warsztaty modelarskie dla dzieci oraz spacer edukacyjny o tematyce związanej z projektowaniem statków, prowadzone z dużym zaangażowaniem. Ostatnie strony publikacji przedstawiają wybrane prace studenckie z zajęć Podstawy Komputerowego Wspomagania Projektowania prowadzonych przez doktorantkę.

#### Ocena pracy doktorskiej

Przedstawiona do recenzji rozprawa doktorska „Zakotwiczone. Narzędzie edukacyjne wspierające rozwój dzieci w wieku wczesnoszkolnym” jest opracowaniem w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Autorka we wstępie stawia tezę, prowadzi rozważania i badania czego skutkiem jest opracowanie zbioru praktyk projektowych nazwanych Indeksami Dobrych Reguł Projektowych. Zasady w tym przypadku dotyczą projektowania dla dzieci, których efekty zostały zaprezentowane w ostatniej części pracy w postaci projektu statku i gry planszowej.

Przedłożona praca jest przemyślana i konsekwentnie prowadzona według wyznaczonych celów. W pracy badawczej Autorka podpira się szeroką wiedzą z zakresu psychologii i pedagogiki. Prowadzone badania związane były z przynależnością do miejsca i doświadczeniem lokalności, co w obecnych czasach globalizacji, dostępu do nowości, łatwości w przemieszczaniu może negować wartości związane z lokalnością – tożsamością miejsca.

Narzędzia użyte w badaniach są jak najbardziej właściwe, Pani Patrycja posłużyła się ankietą Skąd jesteś?, wywiadem pogłębionym oraz warsztatami i ankietą Pamięć rzeczy przeprowadzonymi wśród studentów wzornictwa. Jak zauważyła Autorka doświadczenie związane z własną tożsamością było często osobistą i emocjonalną kwestią. Spotkała się z różnymi reakcjami na pytania związane z tożsamością. Wyniki badań utwierdziły doktorantkę w przekonaniu, że dla człowieka niezbędne jest tytułowe zakotwiczenie. Większość badanych wykazała potrzebę odczuwania tożsamości miejsca, a poczucie lokalności musi być ciągle budowane na nowo dostosowując się do zmieniających się warunków otoczenia. Następną grupą docelową w pracy badawczej były dzieci w przedziale wiekowym 6–12 lat, które wzięły udział w cyklu warsztatów prowadzonych z grupą byćMORZE i indywidualnie.

Na uwagę zasługuje sposób prowadzenia warsztatów według wcześniej szczegółowo opracowanych trzech różnych scenariuszy precyzyjnie opisanych w pracy. Pani Patrycja traktuje zabawę jako medium do przekazania informacji o miejscu, historii budowania statków, modelach statków, czy użytych materiałach. Jest także uważnym obserwatorem, wyciąga wnioski, zauważa korelacje pomiędzy wprowadzeniem do zajęć a otwartością dzieci na eksperymentowanie. Cenne spostrzeżenia zapewne przydadzą się w dalszej pracy pedagogicznej. Autorka w pracy badawczej odwołuje się często do literatury prezentując bogaty dobór źródeł.

Praca nakreśla kontekst historyczny związany z zabawką, prezentuje chociażby zabawki Zofii Stryjeńskiej, Warsztatów Krakowskich, które czerpały z tradycji form wiejskich figurek drewnianych. Zawiera również przegląd istniejących rozwiązań projektowych, analizuje rynek zwracając uwagę także na przedmioty wykorzystujące nowe technologie, czy prawa logiki i matematyki w praktyce. Jednakże nie taki typ zabawki jest w sferze zainteresowań Pani Patrycji. Doktorantkę interesuje zabawka angażująca zagadnienie tożsamości związanej z miejscem. Zamieszcza w pracy przykłady takich rozwiązań istniejących na rynku np. gra planszowa M/S Batory, mała architektura firmy Candylab czy pozycje książkowe – Mapy Mizielińskich.

Formą odpowiedzi na stawianą kilkakrotnie tezę jest Indeks dobrych reguł projektowych. To lista dziewięciu zagadnień kluczowych, narzędzie pomocne dla projektanta zabawek dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym pomagające w weryfikacji początkowych założeń projektowych. Wyszczególnia zagadnienia mające wpływ na mądrą zabawę. Oczywiście wybór zagadnień jest kluczowy dla doktorantki gdyż ona właśnie dokonała selekcji, wyboru rzeczy dla Niej najistotniejszych. Według Autorki aby zabawka była nośnikiem rozwoju dziecka musi spełniać następujące kryteria: nowe, otwarte rozwiązanie, środki przekazu dostosowane do odbiorcy czyli dziecka, rozwijające wiele inteligencji, design thinking, angażujące do budowania relacji, dobrze zaprojektowane z użyciem odpowiednich materiałów, rozwiązania transdyscyplinarne.

Pani Patrycja w części projektowej przedstawia dwa rozwiązania, które finalnie przepuszcza przez sito stworzonego wcześniej indeksu reguł, jakby konsekwentnie sama siebie próbowała rozliczyć z efektów pracy. Obie propozycje pokazane są w końcowej, gotowej formie. Autorka pokazuje rozwiązania bez poszczególnych etapów dochodzenia do nich. Brakuje mi pokazania procesu i wcześniejszych wariantów pracy, takich jak koncepcje wstępne, szkice, metody wyboru końcowych rozwiązań.

Sama gra planszowa jest bardzo szerokim tematem, ponieważ należało zaprojektować scenariusz, zasady gry oraz stronę wizualną. Projekt jest przemyślany w formie wizualnej, Autorka zaprojektowała serię piktogramów oraz trzy różne drewniane kostki. Bardzo oryginalna jest forma uszytej planszy z mapą w kształcie koła, którą można spiąć sznurkiem w sakwę, woreczek, aby zabrać ze sobą w teren. Pani Patrycja wykonała gotową makietę projektu z nadrukiem. Naturalne, ekologiczne materiały (drewno, sznurek, materiał) użyte w projekcie są dużym

atutem rozwiązania. Delikatna kolorystyka nawiązująca do tematyki morskiej została zastosowana zarówno w grze jak i w pracy pisemnej. Całość jest spójna i zaprojektowana z dużą dbałością o szczegół. Dodatkowe rysunki w skali dotyczące projektów są dołączone na końcu publikacji w formie załącznika. Jedyne niedosyt pozostaje w braku, jak wspominałem wcześniej, etapów dochodzenia do finalnego rozwiązania. Pokazania wariantów wstępnych, selekcji i wyboru najlepszych koncepcji.

Grupą odbiorców są dzieci w wieku wczesnoszkolnym, obydwa projekty charakteryzują się zupełnie inną skalą trudności. Pierwszy obiekt – statek, którego bryła składa się tylko z trzech elementów, jest prostą zabawką konstrukcyjną wykorzystującą zasadę wyporności do eksperymentowania z załadunkiem. Takie rozwiązanie na pewno zainteresuje małe dzieci 6–8 lat. Natomiast gra polega na kreatywnym wymyślaniu historii w oparciu o wiedzę z zakresu obiektów marynistycznych, jednostek i przestrzeni nadmorskiej. Myślę, że w tym przypadku grupą docelową są znacznie starsze dzieci. Praca byłaby pełniejsza gdyby Autorka pokazała obie zabawki w trakcie użytkowania. Dokonała obserwacji i analiz na ile dzieci są zaangażowane w zabawę, jak je odbierają, jak długo zabawa je absorbuje, czy opiekun jest konieczny do inspirowania aktywności dzieci. W części projektowej, gdzie opisane zostały rozwiązania końcowe, brakuje zdjęć sytuacyjnych z użytkowania zabawek przez dzieci. Często zdarza się tak, że dzieci same w trakcie zabawy tworzą własne scenariusze i weryfikują rozwiązania. W przypadku projektu statku brakuje funkcjonalnego modelu a także informacji na temat technologii wykonania tego obiektu. Jedną z opisanych w pracy funkcji przedmiotu jest badanie wyporności, stąd wykonanie i przetestowanie modelu wydaje się konieczne.

Jak sama Autorka pisze Indeks dobrych reguł projektowych należy traktować jako narzędzie pomagające w weryfikacji założeń projektowych, ale także zaznacza, że nie jest to lista obowiązkowych wymogów.

Myślę, że Autorka w pracy badawczej i projektowej osiągnęła założony efekt. Zrealizowała cele nakreślone na początku pracy ze szczególnym naciskiem dostarczenia potrzeb młodego człowieka oraz jego tożsamości. Zbadała korelacje pomiędzy zabawą a edukacją, zwracając uwagę na jej formy oraz potencjał.

Pani Patrycja jest niezwykle konsekwentna w swoich działaniach, prowadzi aktywność edukacyjną prospołeczną poprzez działania w formie warsztatów z grupą byĆMORZE, prelekcji, spacerów edukacyjnych. Jest zaangażowana w pracę pedagogiczną oraz w życie uczelni, brała udział w wielu wystawach i konferencjach. Już jako studentka była założycielką koła naukowego Proces w ASP Gdańsk. Portfolio Pani Patrycji również robi wrażenie, zarówno projekty dla firmy NavalMartin jak i jej aktywność edukacyjna. Motywem przewodnim wszystkich działań Doktorantki jest wszechobecna tematyka morska, która jest jej pasją.

## Konkluzja

Stwierdzam, że praca Pani Patrycji Kruk „Zakotwiczone. Narzędzie edukacyjne wspierające rozwój dzieci w wieku wczesnoszkolnym” jest autorskim projektem z zakresu wzornictwa przemysłowego i odpowiada wymaganiom określonym w art.187 ust 1-3 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce.

Dorobek zawodowy, osiągnięcia dydaktyczne oraz przedstawiona praca doktorska, predysponują Panią Patrycję Kruk do otrzymania stopnia naukowego, o który się ubiega.

Tym samym, składam wniosek do Rady Wydziału o przyjęcie rozprawy doktorskiej i dopuszczenie jej do publicznej obrony oraz popieram wniosek o nadanie Pani Patrycji Kruk tytuł doktora sztuki, w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Katowice 03.02.2023



dr hab. Andrzej Klisz