

Poznań, 18.05.2026

Prof. UAM dr hab. Jacek Pyżalski

Wydział Studiów Edukacyjnych

Uniwersytet im. A. Mickiewicza w Poznaniu

**Recenzja w postępowaniu habilitacyjnym dr Kamili Majewskiej na stopień dra habilitowanego w dziedzinie nauk społecznych w dyscyplinie pedagogika**

Niniejsza recenzja została przygotowana na podstawie decyzji zawartej w uchwale nr 13. Rady Dyscypliny Naukowej Pedagogika Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu z dnia 10 marca 2026 r. w sprawie zmiany uchwały RDNP nr 6 z dnia 10 lutego 2026 r. dotyczącej powołania Komisji Habilitacyjnej w postępowaniu o nadanie stopnia doktora habilitowanego dr Kamili Majewskiej, wskazującej mnie jako właściwego recenzenta w ramach tej procedury.

Dr Kamila Majewska uzyskała stopień doktora nauk społecznych w dyscyplinie pedagogika na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu w 2013 roku na podstawie rozprawy poświęconej efektywności dydaktycznej interaktywnych narzędzi technologii informacyjnej w edukacji wczesnoszkolnej. Wcześniej, w 2009 roku, ukończyła studia magisterskie z matematyki ze specjalnością nauczanie matematyki i informatyki na Wydziale Matematyki i Informatyki UMK. Jej zainteresowania naukowe już na etapie pracy magisterskiej koncentrowały się wokół dydaktycznych zastosowań technologii informacyjnych w edukacji (praca pod kierunkiem dra A. Sendlewskiego).

Stopień doktora nauk społecznych w dyscyplinie pedagogika Habilitantka uzyskała w 2013 roku na Wydziale Nauk Pedagogicznych Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu

na podstawie rozprawy doktorskiej pt. *Efektywność dydaktyczna zastosowania interaktywnych narzędzi technologii informacyjnej w procesie nauczania wczesnoszkolnego*, przygotowanej pod kierunkiem prof. dra hab. Bronisława Siemienieckiego. Recenzentami rozprawy byli prof. dr hab. Stanisław Juszczak oraz prof. dr hab. Grzegorz Karwasz.

Cała dotychczasowa kariera zawodowa Habilitantki związana jest z Uniwersytetem Mikołaja Kopernika w Toruniu, gdzie kolejno pracowała jako pracownik nieetatowy, asystent, a następnie adiunkt. Aktualnie jest zatrudniona na stanowisku adiunkta w Instytucie Nauk Pedagogicznych Wydziału Filozofii i Nauk Społecznych UMK.

Doświadczenie akademickie Habilitantki uzupełnia praktyka szkolna zdobyta w latach 2012–2014 podczas pracy jako nauczyciel informatyki w szkołach Towarzystwa Salezjańskiego w Toruniu.

Ocenę dorobku warto rozpocząć od oceny poziomu naukowego książek i tekstów, które zaproponowała Habilitantka jako kluczowe w swoim dorobku publikacyjnym.

Są to dwie monografie i cztery teksty opublikowane w czasopismach naukowych o zróżnicowanej renomie i wskaźnikach bibliometrycznych.

Książka „Konstrukcja Eighteen-Item VR...” choć formalnie stanowi oczywiście monografię, jest krótkim podręcznikiem konstrukcji i opisu zastosowania narzędzia do diagnozy uzależnienia od gier VR dzieci w wieku 8-11 lat. Zawiera ona skrócone rozważania koncepcyjne dotyczące konstruktów naukowych stosowanych w analizie problematycznego używania gier online oraz wybrane dane dotyczące konsekwencji, czynników ryzyka oraz epidemiologii takich ryzyk. Zakres i charakter tych dyskusji nie są „monograficzne” i wyczerpujące, lecz skrótowe, co zresztą stosunkowo często jest spotykane w tego typu podręcznikach narzędziowych.

Generalnie psychometryczna procedura konstrukcji narzędzia jest poprawna, a zaproponowane narzędzie należy uznać za obiecujące dla pedagogiki medialnej i nauk pokrewnych. Jednocześnie są tu pewne oczywiste „usterki”, np. polecenie dla respondentów – jest kompletnie nieadekwatne do celu narzędzia – brak tu też reguły włączenia – to właściwie, jak wynika z opisu, narzędzie dla tych co grają 5 godzin lub więcej, i tylko takie osoby powinny wypełniać ostateczny kwestionariusz. Zostaje zatem

pytanie, czy nie warto, by takie narzędzie miało wersję do zastosowania w populacji generalnej z odniesieniem do norm dla takiej właśnie populacji? Moim zdaniem tak – bo wtedy możliwość jego zastosowania w diagnostyce naukowej znacząco rośnie,

Istotne dzieło naukowe w dorobku, w mojej ocenie, stanowi książka opublikowana w 2021 roku „*Nauczanie i uczenie się w przestrzeni mediów wirtualnych. Rzeczywistość wirtualna w edukacji szkolnej*”. Uważam, że monografia naukowa, która w oparciu o dane empiryczne podejmuje właśnie ten obszar edukacji medialnej, jest bardzo istotnym przedsięwzięciem naukowym w kontekście polskiej pedagogiki medialnej i oceniam tę książkę jako najsilniejszy element dorobku publikacyjnego dr Kamili Majewskiej. Tematyka monografii była dotychczasowo podejmowana (w Polsce) jedynie w sposób ograniczony, na marginesie szerszych rozważań dotyczących wykorzystania technologii przez młodych ludzi, bez wnikania w specyfikę i mechanizmy działania technologii VR, które przecież mają swoją wyraźną specyfikę.

Warstwę teoretyczną tej książki oceniam jako dobrze przemyślaną i skonstruowaną. Autorka wychodzi od przedstawienia istotnych koncepcji rozwojowych związanych z okresem wczesnoszkolnym, wyraźnie lokując wszystko, co może dotyczyć wpływu mediów wirtualnych w tym okresie w charakterystykach rozwojowych. To bardzo dobre i często pomijane ujęcie, gdyż wielu autorów traktuje wpływ mediów w sposób izolowany, pomijając kontekst rozwojowy, który jest przecież kluczowy dla zrozumienia zjawisk związanych z wykorzystaniem i wpływem technologii. Warto tu podkreślić, że podsumowania poszczególnych konceptualizacji przygotowane zostały w sposób autorski i krytyczny i w bezpośrednim powiązaniu z głównym tematem książki, jakim jest edukacja. Szczególnie wysoko oceniam tu opracowanie dotyczące konektywizmu oraz fragmenty dotyczące wyzwań współczesnej edukacji w kontekście obecności technologii cyfrowych. Dyskutowałbym jednak z rozdziałem dotyczącym cyfrowych generacji - te ujęcia spotykają się w literaturze z dużą krytyką i uważam, że takie krytyczne ujęcia też powinny być tu przedstawione dla pełniejszego zarysowania aktualnego dyskursu naukowego. Sama Habilitantka je zresztą delikatnie sygnalizuje na s. 161. Brakuje w tej części także klarownego ujęcia związanego z kompetencjami cyfrowymi nauczycieli, które zostały zredukowane do dosyć ogólnikowego opisu ich

obszaru oddziaływań pedagogicznych związanych z szeroko rozumianą edukacją medialną (s. 100 i 101).

Osadzenie dalszych rozważań w specyfice dydaktyki edukacji wczesnoszkolnej, zrelatywizowanej do polskiej sytuacji, także wydaje się prawidłowym zabiegiem konceptualnym. Jednocześnie Habilitantka dosyć bezkrytycznie cytuje źródła badań ilościowych, przeprowadzonych prawie 10 lat przed wydaniem książki (jak np. badania IBE z 2013 roku). Warto w takich sytuacjach zaznaczać i mieć świadomość, że w kwestiach takich, jak wykorzystanie technologii edukacyjnych taki czas jest bardzo długi a wyniki badań mogą mieć jedynie charakter archiwalny i porównawczy do nowszych wskaźników. Warto (także w rozdziale dotyczącym doskonalenia nauczycieli) rozróżniać dane pochodzące z badań reprezentatywnych i z mniejszych projektów, często bazujących na próbach celowych – w książce są te, różne przecież jakościowo dane, cytowane i interpretowane jako równoważne.

Za bardzo wartościową część książki uważam rozdziały dotyczące charakterystyki młodych ludzi jako użytkowników technologii. Zarówno dobór literatury, jak i interesujące jej całościowe zestawienie i interpretacja dają autorskie ujęcie tego, jak rozumieć zanurzenie młodych ludzi w mediach cyfrowych, szczególnie w kontekście mechanizmów i wzorów uczenia się, a także konfrontacji powszechnych przekonań z naukowo udowodnionymi faktami.

W drugiej części książki Autorka kompetentnie i interesująco przedstawia aktualne na czas powstania opracowania koncepcje rzeczywistości wirtualnej, rozszerzonej i hybrydowej, umiejętnie łącząc ujęcie technologiczne oraz perspektywę nauk społecznych na te zjawiska, pokazując zarówno niekonsekwencje definicyjne jak i ewolucję rozumienia tych zjawisk (choćby w kontekście zmieniającej się samej technologii).

Metodologia badań została dobrze przemyślana i uzasadniona. Jest ona opisana bardzo szczegółowo, łącznie z takimi detalistycznymi kwestiami, jak ograniczenia stosowania testów parametrycznych (które zresztą powinny być oczywistością dla każdego prowadzącego ilościowe badania naukowe). Zawiera ona także pewne uchybienia – np. pytania na ss. 401-405, które są zasadniczo ukrytą hipotezą (zakładają one wyższe

wyniki w grupie stosującej VR („o ile wyższe...”). Generalnie jednak struktura, klarowność oraz sposób opisu są dowodem przyzwoitego poziomu warsztatu naukowego, którym powinien charakteryzować się samodzielny pracownik naukowy. Dobry jest też styl pisania – to książka naukowa, ale przyjazna dla czytelnika (co nie jest przecież regułą).

Najistotniejsze w monografii są oczywiście oparte na dobrej metodologii dane empiryczne i ich interpretacja. Przedstawione przez Autorkę wyniki badań jednoznacznie wskazują, że wykorzystanie technologii wirtualnej rzeczywistości (VR) w edukacji wczesnoszkolnej może istotnie zwiększać efektywność procesu dydaktycznego w porównaniu zarówno z nauczaniem tradycyjnym wspieranym tablicą interaktywną i tabletami, jak i z innymi formami edukacji interaktywnej o niższym poziomie immersji. Szczególnie istotne jest to, że uzyskane rezultaty nie odnoszą się wyłącznie do wzrostu atrakcyjności zajęć czy chwilowego zaangażowania uczniów, ale obejmują także wyraźną poprawę efektów poznawczych na wszystkich analizowanych poziomach taksonomii Blooma – od zapamiętywania i rozumienia wiadomości po analizę, syntezę i ocenę. Oznacza to, że środowiska immersyjne mogą wspierać nie tylko reprodukcję wiedzy, lecz również rozwój bardziej złożonych operacji poznawczych i kompetencji intelektualnych uczniów (czyli zdolności metapoznawcze)

Szczególnie wartościowe, w kontekście nowych ustaleń naukowych jest pokazanie, że najwyższą skuteczność dydaktyczną osiągały rozwiązania łączące wysoki poziom immersji z wysokim poziomem interaktywności. Autorka wykazała tym samym, iż sama obecność technologii cyfrowej nie przesądza jeszcze o sukcesie edukacyjnym. Kluczowe znaczenie ma sposób projektowania środowiska uczenia się oraz jakość doświadczenia edukacyjnego oferowanego uczniom. Wnioski te mają istotne znaczenie dla współczesnej dydaktyki medialnej, ponieważ stanowią argument przeciwko uproszczonemu, technologicznie deterministycznemu postrzeganiu innowacji edukacyjnych (w rozumieniu – „jak jest cyfrowo, to jest dobrze”). Badania (także inne niż te przedstawione w ocenianej monografii) pokazują bowiem, że efektywność nowych technologii zależy przede wszystkim od ich pedagogicznej integracji z procesami edukacyjnymi i mądrego działania tych, którzy w nich uczestniczą.

Na szczególne podkreślenie zasługuje także fakt, iż Autorka nie ograniczyła się do analizy wyników osiągnięć szkolnych, ale uwzględniła również wskaźniki aktywności i

zaangażowania uczniów, takie jak liczba zgłoszeń do odpowiedzi, poziom chęci uczestniczenia w zajęciach czy liczba rozwiązywanych problemów. Takie podejście pogłębia spojrzenie na rolę takich technologii w edukacji. Uzyskane wyniki wskazują, że środowiska VR mogą sprzyjać przechodzeniu od biernego modelu edukacji do modelu bardziej aktywizującego i partycypacyjnego. Ma to szczególne znaczenie w edukacji wczesnoszkolnej, gdzie aktywność własna dziecka, uczenie się poprzez działanie oraz zaangażowanie emocjonalne odgrywają fundamentalną rolę rozwojową.

Istotnym wkładem monografii do pedagogiki jako dyscypliny naukowej jest również rozwinięcie i operacjonalizacja kategorii immersyjności oraz interaktywności jako zmiennych badawczych, które mogą być operacjonalizowane. Autorka pokazała, że różne konfiguracje immersji i interaktywności prowadzą do odmiennych rezultatów edukacyjnych, co pozwala odejść od traktowania technologii cyfrowych jako jednorodnej kategorii. Wprowadzenie tego typu rozróżnień stanowi ważny krok w kierunku bardziej precyzyjnego opisu środowisk edukacyjnych opartych na nowych technologiach i może inspirować dalsze badania z zakresu dydaktyki cyfrowej, pedagogiki medialnej oraz psychologii uczenia się.

Nowatorski charakter pracy przejawia się także w stworzeniu autorskiego modelu realizacji zajęć z wykorzystaniem gogli VR oraz w próbie powiązania poziomu immersji z konkretnymi efektami dydaktycznymi. Dzięki temu monografia nie ma wyłącznie charakteru opisowego, ale dostarcza również praktyczne i metodologiczne narzędzia do projektowania przyszłych badań oraz wdrożeń edukacyjnych. W tym sensie Autorka wnosi nową perspektywę do badań nad technologiami edukacyjnymi, ukazując możliwość bardziej zindywidualizowanego, angażującego i wielozmystowego modelu kształcenia.

Jednocześnie ważnym walorem pracy jest zachowanie pedagogicznego krytycyzmu wobec technologii. Autorka podkreśla konieczność zachowania równowagi pomiędzy doświadczeniem wirtualnym a bezpośrednim kontaktem dziecka z rzeczywistością społeczną i materialną. Wskazuje również na znaczenie edukacji w zakresie świadomego korzystania z mediów immersyjnych, co współcześnie może stanowić istotny element tzw. higieny cyfrowej. Dzięki temu monografia unika bezrefleksyjnego entuzjazmu technologicznego i wpisuje się raczej w nurt badań poszukujących

odpowiedzialnych i pedagogicznie uzasadnionych sposobów wykorzystania nowych technologii w edukacji.

W rezultacie praca wnosi istotny wkład zarówno do teorii, jak i praktyki pedagogicznej. Z jednej strony dostarcza empirycznych dowodów dotyczących skuteczności immersyjnych środowisk uczenia się, z drugiej zaś rozwija aparat pojęciowy dydaktyki medialnej oraz wskazuje kierunki dalszych badań nad rolą technologii VR w procesie kształcenia dzieci. Monografia może zatem stanowić ważny punkt odniesienia dla badaczy pedagogiki, dydaktyków, projektantów technologii edukacyjnych oraz nauczycieli poszukujących nowych modeli organizacji procesu uczenia się w warunkach kultury cyfrowej.

Dr Majewska przedstawiła także do oceny 4 artykuły opublikowane w czasopismach naukowych tematycznie obejmujące technologie VR i ich wykorzystanie w różnych kontekstach. Mają one w mojej ocenie bardzo zróżnicowaną jakość.

Tekst Majewska, K. *Horror VR as a tool supporting the emotional training of students of the uniformed services* opublikowany w *Education and Information Technologies* jest w mojej ocenie dosyć słabym elementem dorobku Habilitantki, choć podejmuje interesującą tematykę.

Samo ujęcie teoretyczne opisano w nim w sposób niekonsekwentny. Mieszany tam jest porządek technologii, której wykorzystanie dostarcza emocji i motywacji do uczenia się z technologią i fabułą gry, która tworzy wymagające emocjonalnie środowisko, które ma uczyć radzenia sobie i późniejszego transferu takich kompetencji w realne sytuacje zawodowe służb mundurowych. Oba te potencjalne mechanizmy są w różnych częściach tekstu wymieszane bez sensownego uporządkowania. Samo badanie nie kontroluje długości i głębokości zaangażowania w wykorzystanie konkretnej gry, poza sytuacją eksperymentalną (codziennego używania, które w oczywisty sposób może mieć wpływ na wyniki). Równolegle, wielu ważnych kwestii metodologii nie znamy z tekstu – czy grupy do różnych rozwiązań były losowane? Używanie konkretnych technologii bywa nazywane „narzędziami badawczymi”, co nie wydaje się adekwatne w zaprezentowanym modelu. Hipotezy sformułowano w wersji zerowej, choć podane wcześniejsze wyniki badań raczej wskazują na zasadność innego ich sformułowania.

Liczone są wskaźniki struktury w niewielkiej podgrupie 23 kobiet. Problemy dotyczą też sposobu przedstawienia wyników – np. podawanie minimów i maksimów, bez pokazania rozkładu odpowiedzi nie za bardzo ma sens. Omówione wyniki, także w świetle jakości danych, w mojej ocenie często wchodzą w sferę nadinterpretacji. Zbyt wiele jest w tym tekście uchybień, aby moja ocena tego tekstu była wysoka. Tekst przeszedł proces recenzencki w czasopiśmie – ale w mojej ocenie okazał się on być mało wspierający dla ulepszenia jego jakości.

W artykule „Doświadczenie w wirtualnej rzeczywistości a pamięć wzrokowa” autorka analizuje wpływ immersyjnego środowiska VR na zapamiętywanie elementów wizualnych. Najciekawszym elementem pracy jest porównanie różnych form odbioru treści – samodzielnej eksploracji VR, VR z przewodnikiem oraz klasycznej prezentacji 2D. Wyniki sugerują, że sama immersja nie gwarantuje lepszego uczenia się, a obecność przewodnika pełni funkcję regulującą uwagę i ograniczającą przeciążenie poznawcze. To relatywnie interesujący wniosek, zgodny z teoriami obciążenia poznawczego i współczesnymi debatami nad rolą nauczyciela w środowiskach cyfrowych.

Jednocześnie artykuł dość mocno opiera się na deklarowanej „innovacyjności”, choć podobne pytania dotyczące immersji, uwagi i wsparcia dydaktycznego były już szeroko analizowane w literaturze międzynarodowej. Ograniczeniem jest także dość wąska i celowo dobrana próba studentów humanistycznych oraz brak głębszego odniesienia do bardziej zaawansowanych modeli uczenia się w VR. Generalnie jednak w polskich warunkach tak zaplanowanych i przeprowadzonych badań brakuje i uważam ich konceptualizację i sposób przeprowadzenia za przyzwoite.

Artykuł „Young adults in virtual reality (VR): factors contributing to VR games addiction” dotyczy uzależnienia od gier VR wśród młodych dorosłych. To najbardziej społecznie istotna część dorobku, ponieważ odnosi się do problemu potencjalnie rosnącego wraz z popularyzacją technologii immersyjnych. Mocną stroną pracy jest duża próba badawcza oraz wykorzystanie kryteriów DSM-5 i ICD-11. Jednocześnie artykuł ma dość wyraźnie alarmistyczny charakter. Badani byli rekrutowani z portali poświęconych VR i już na wstępie kwalifikowani jako osoby problematycznie korzystające z gier, co znacząco ogranicza możliwość generalizacji wyników. Część wniosków brzmi bardziej publicystycznie niż naukowo – np. podkreślanie, że „wszyscy respondenci tracą

poczucie czasu”. Brakuje też wyraźniejszego odróżnienia wysokiego zaangażowania w hobby od klinicznego uzależnienia. Mimo to artykuł zwraca uwagę na ważny obszar badań i pokazuje potencjalne mechanizmy immersyjnego zaangażowania w gry. Konceptualnie tekst pozostawia otwartym pytanie, jak bardzo poszczególne technologie „potrzebują” specyficznych operacjonalizacji problematycznego ich wykorzystania.

Ostatni tekst dotyczący poradni psychologiczno-pedagogicznych i diagnozy uzależnienia od gier VR ma bardziej praktyczny i systemowy charakter. Autorka analizuje gotowość poradni do diagnozowania problemów związanych z VR oraz wskazuje na brak odpowiednich narzędzi i procedur. Artykuł jest wartościowy jako diagnoza instytucjonalna i pokazuje realne luki w systemie wsparcia psychologiczno-pedagogicznego. Z drugiej strony część argumentacji opiera się bardziej na przewidywaniach dotyczących przyszłego wzrostu problemu niż na twardych danych epidemiologicznych. Widać także, że sam fenomen „uzależnienia od VR” jest nadal słabo zdefiniowany, a artykuł momentami traktuje VR jako jakościowo zupełnie odmienny problem od innych form gaming disorder, choć empiryczne podstawy takiego rozróżnienia są jeszcze ograniczone. Mam tu też wątpliwości metodologiczne – czy badania byli pytani o e-gry, czy specyficznie gry VR? Jeśli to drugie, to ich doświadczenie jest niewielkie, żeby się o tym wypowiadać (około 3-6 % kejsów związanych z VR w poradni, wg wskazania respondentów). W tekście omówienie „generalnych” i VR-specyficznych pytań jest bardzo wymieszane i miejscami nie daje klarownego obrazu.

Całościowo dorobek w zakresie artykułów sprawia wrażenie spójnego tematycznie i dobrze wpisuje się w aktualny trend badań nad technologiami immersyjnymi. Mocną stroną jest wysiłek Habilitatki do łączenia pedagogiki, psychologii i nowych technologii oraz koncentracja na praktycznych zastosowaniach VR. Jednocześnie część artykułów ma charakter raczej eksploracyjny niż przełomowy. W wielu miejscach deklarowana innowacyjność jest nieco przesadzona względem rzeczywistego stopnia nowatorstwa na tle literatury, szczególnie międzynarodowej. Widoczne jest także silne oparcie na metodach deklaratywnych i przekrojowych oraz dosyć ograniczona refleksja nad alternatywnymi interpretacjami wyników. Mimo tych zastrzeżeń teksty pokazują konsekwentnie rozwijany program badawczy i dobrą orientację w problematyce edukacyjnych i psychologicznych zastosowań VR.

Dorobek Habilitantki skoncentrowany poza osiągnięciem głównym jest obszerny, tematycznie skupiony i w znacznym stopniu spójny z profilem pedagogiki medialnej oraz dydaktyki wspieranej technologiami cyfrowymi. Obejmuje on 71 wskazanych pozycji, w tym monografie autorskie i współautorskie, rozdziały w monografiach, artykuły w czasopiśmie recenzowanych oraz redakcje naukowe. Tak znacząca liczba publikacji świadczy o systematycznej aktywności naukowej Habilitantki, rozwijanej konsekwentnie przez kilkanaście lat.

Na pozytywną ocenę zasługuje wyraźna ciągłość podejmowanej problematyki, z widoczną ewolucją warsztatu naukowego (choć akurat przy pracach wybranych do oceny nie ma reguły, że nowsze teksty są lepsze naukowo). Habilitantka od lat koncentruje się na edukacyjnym wykorzystaniu nowych technologii, począwszy od tablic interaktywnych, e-dzienników, e-portfolio i aplikacji edukacyjnych, przez technologie wspierające kształcenie nauczycieli, aż po wirtualną rzeczywistość i jej zastosowania dydaktyczne, terapeutyczne oraz profilaktyczne oraz w zakresie szkolenia zawodowego. Szczególnie widoczny jest nurt badań nad VR, który w ostatnich latach stał się jednym z najbardziej rozpoznawalnych obszarów Jej zainteresowań. W tym zakresie Habilitantka podejmuje w sposób wyważony zarówno problematykę potencjału edukacyjnego immersyjnych środowisk cyfrowych, jak i zagrożeń związanych z ich nadużywaniem, w tym uzależnienia od gier VR. Dr Majewska poszukuje także ważnych tematów, które są rzadziej podejmowane w polskiej pedagogice medialnej, choć ważne w kontekście praktyki edukacyjnej, jak choćby kwestia wykorzystania dziennika elektronicznego..

Istotną wartością dorobku jest jego praktyczne ukierunkowanie, przy jednocześnie, zwykle dobrym, osadzeniu teoretycznym badań własnych. Wiele prac Habilitantki nie ogranicza się do opisu zjawisk, lecz zmierza do formułowania rekomendacji dla nauczycieli, edukatorów, poradni psychologiczno-pedagogicznych, rodziców oraz instytucji odpowiedzialnych za edukację i profilaktykę. Widoczna jest tu orientacja aplikacyjna, szczególnie w badaniach dotyczących cyberzagrożeń, przygotowania nauczycieli do pracy w środowisku cyfrowym oraz diagnozy nadmiernego korzystania z wybranych technologii cyfrowych przez dzieci i młodzież.

Pozytywnie należy ocenić również aktywność projektową Habilitantki. Uczestniczyła ona w licznych projektach badawczych i edukacyjnych, zarówno indywidualnych, jak i

zespołowych, w tym finansowanych ze środków krajowych, uczelnianych oraz międzynarodowych. Projekty te miały związek z głównymi obszarami jej dorobku i w wielu przypadkach prowadziły do konkretnych rezultatów publikacyjnych. Warto podkreślić także jej aktywność konferencyjną, udział w seminariach międzynarodowych, wyjazdach badawczych i szkoleniowych oraz współpracę z instytucjami spoza macierzystej uczelni. W tym kontekście szczególnie wysoko należy ocenić projekty finansowane przez zewnętrzne podmioty, których znacząca większość ma charakter konkursowy (choć zwykle na poziomie instytucjonalnym):

**1. „Teoretyczny model narzędzia wspomagającego diagnozę i profilaktykę nadmiernego korzystania z urządzeń cyfrowych przez dzieci i młodzież szkolną”** — CPAiTT/NdS/545779/2022/2022, realizowany w latach 2023–2024.

**2. Badania eksperymentalne w Schronie–Koszarach SWWS w Kaliszu** — dotyczące reakcji osób przebywających w izolacji na konfiskatę smartfonów.

**3. „Wirtualna rzeczywistość kontra interaktywne oraz tradycyjne zajęcia na poziomie edukacji wczesnoszkolnej. Efektywność wybranych form nauczania. Studium porównawcze”** — IDUB-2176/2311, realizowany w latach 2020–2022.

**4. „Pilotażowe kompleksy penitencjarne”** — projekt finansowany z Norweskiego Mechanizmu Finansowego 2014–2021, moduł „Modernizacja systemu szkolenia kadry Służby Więziennej”.

**5. „Agresja realna i wirtualna – zjawisko, skutki, zapobieganie – kurs e-learning”** — NCBiR, WND-POWR.03.01.00-00-W034/18-01, realizowany w latach 2019–2021.

**6. „ICT in Educational Design – Processes, Materials, Resources”** — projekt Międzynarodowego Funduszu Wyszehradzkiego, nr 11540556.

**7. Zaprogramowani – czyli zespołowo i kreatywnie w świecie robotyki”** — projekt edukacyjno-badawczy realizowany w ramach RPO województwa kujawsko-pomorskiego 2014–2020, EFS, nr RPKP.10.01.02-04-0007/17.

**8. „Podniesienie kompetencji kadry dydaktycznej UMK”** — Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój 2014–2020, nr POWR.03.04.00-00-D024/16.

Dorobek Habilitantki pokazuje także zaangażowanie w aktywność organizacyjną i środowiskową. Obejmuje ona udział w komitetach naukowych konferencji, pełnienie funkcji sekretarza naukowego, recenzowanie artykułów dla czasopism naukowych, pracę redakcyjną oraz udział w radach i zespołach instytutowych oraz działaniach w stowarzyszeniach – w tym w Polskim Towarzystwie Pedagogicznym. Na uwagę zasługuje również doświadczenie dydaktyczne, obejmujące szeroki zakres zajęć akademickich, promotorstwo prac licencjackich oraz recenzowanie prac dyplomowych.

Dorobek ma zasadniczo wymiar krajowy i to w tym środowisku Habilitantka może być rozpoznawalna, na co wskazuje liczba i jakość cytowani, w kontekście etapu rozwoju zawodowego. Współpraca z innymi ośrodkami zagranicznymi i polskimi ma raczej niewielką skalę i polega raczej na stażach i kwerendach niż na prowadzeniu wspólnych projektów badawczych (choć są w dorobku wyjątki od tej reguły związane z uniwersytetem w Indiach i dwoma uczelniami polskimi).

Praca Habilitantki była też doceniana przez zewnątrz gremia – między innymi uzyskała Ona stypendium MNiSW dla wybitnych młodych naukowców w 2019 roku.

Podsumowując, pozapublikacyjne osiągnięcia naukowe, badawcze, dydaktyczne i organizacyjne Habilitantki należy ocenić pozytywnie. Dorobek ten jest ilościowo znaczący, tematycznie konsekwentny i wyraźnie zakorzeniony w problematyce edukacji cyfrowej. Jego mocną stroną jest połączenie perspektywy pedagogicznej, dydaktycznej, diagnostycznej i profilaktycznej. Jednocześnie część prac ma charakter bardziej lokalny, sprawozdawczy lub aplikacyjny, co nie obniża ogólnej wartości dorobku, ale wskazuje, że jego istotna waga naukowa ujawnia się przede wszystkim w tych publikacjach i projektach, które dotyczą wirtualnej rzeczywistości, cyberzagrożeń oraz przygotowania nauczycieli do pracy w środowisku cyfrowym.

### **Konkluzja**

**Uwzględniając wymagania zawarte w ustawie z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2021 r. poz. 478 z późn. zm.) wiążące się z oceną dokonań na stopień doktora habilitowanego, stwierdzam, że przedstawiony dorobek w sposób podstawowy takie wymagania spełnia i wnoszę o nadanie dr Kamili Majewskiej stopnia doktora habilitowanego w zakresie pedagogiki.**

