

**Recenzja dorobku artystycznego, dydaktycznego i organizacyjnego dr. Roberta Małoszowskiego z Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, napisana w związku z wszczętym postępowaniem habilitacyjnym w dziedzinie sztuk plastycznych, w dyscyplinie sztuki piękne. Postępowanie zostało wszczęte przez Centralną Komisję ds. Stopni i Tytułów na wniosek habilitanta 02.04.2015 roku.**

17.11.2015 roku recenzję, w imieniu Centralnej Komisji ds. Stopni i Tytułów zleciła mi Rada Wydziału Grafiki ASP im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi z uwzględnieniem warunków określonych w art. 16 Ustawy o stopniach naukowych i tytułach naukowych oraz o stopniach i tytułach w zakresie sztuki z dnia 14 marca 2013r. (Dz. U. z 2014 poz. 1852).

Do pisma dołączona została przewidziana ustawą następująca dokumentacja:

1. Wniosek
2. Dyplom Doktora
3. Autoreferat po polsku
4. Autoreferat po angielsku
5. Dokumentacja dorobku artystycznego
6. Cyfrowy zapis dzieła, wersja drukowana i katalog
7. Opis dzieła
8. Dokumentacja osiągnięć naukowo-dydaktycznych
9. Portfolio
10. Dokumentacja publikacji
11. Kwestionariusz osobowy
12. Życiorys
13. Opinie, informacje o współpracy

Całość dokumentacji jest kompletna, bardzo dobrze pod względem merytorycznym przygotowana i spełnia wszystkie wymogi ustawowe związane z postępowaniem habilitacyjnym.

Podstawowe dane o habilitancie

Robert Małoszowski obronił pracę magisterską w zakresie historii sztuki na temat: "Wartości nośne w twórczości Jana Matejki" napisaną pod kierunkiem profesora Michała Rożka oraz pracę dyplomową w zakresie grafiki warsztatowej w pracowni technik wklęsłodrukowej profesor Haliny Cader.

Stopień doktora sztuki w dyscyplinie grafika otrzymał 30 stycznia 2004 roku. Stopień został nadany uchwałą Rady Wydziału Grafiki Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki

w Krakowie. Promotorem w przewodzie doktorskim był profesor Krzysztof Kiwerski, recenzentami zaś profesor Jacek Gaj oraz Marek Sajduk prof. ASP. Przedstawiona i oceniona rozprawa doktorska miała tytuł: "Ikony", "Estetyczne i dydaktyczne zastosowania komputera jako narzędzia w edukacji plastycznej".

#### Przebieg zatrudnienia i pracy dydaktycznej

W latach 1983 - 1995 Robert Małoszowski pracował jako instruktor, nauczyciel plastyki i dyrektor Ogniska Pracy Pozaszkolnej w klubach osiedlowych i szkołach podstawowych. Natomiast od 1995 rozpoczął pracę w szkolnictwie wyższym, najpierw w Wyższej Szkole Pedagogicznej w Krakowie a potem na stanowisku asystenta i adiunkta na Uniwersytecie Pedagogicznym w Katedrze Edukacji Artystycznej w Instytucie Pedagogiki Przedszkolnej i Szkolnej.

#### Ocena Autoreferatu

Autoreferat dr. Roberta Małoszowskiego podzielony jest na dwie części, jedna dotyczy działalności artystycznej a druga pedagogicznej.

W opisie pierwszego etapu drogi twórczej na szczególne podkreślenie zasługuje nawiązanie autora do swoich doświadczeń z grafiką klasyczną oraz wyrażenie szacunku do wiedzy i umiejętności profesorów - nauczycieli, z którymi autor referatu współpracował. Kontakty te, jak pisze, wpłynęły znacząco zarówno na Jego postawę artystyczną jak i praktykę pedagogiczną.

W dalszej części tekstu autor w interesujący sposób wspomina pierwsze próby zastosowania technik i technologii cyfrowych w twórczości, wskazuje na problemy, które podjął oraz na sposoby techniczne ich realizacji, szczególnie zaś omawia stosowaną wówczas stylistykę kolażu. Myślę, że w tym fragmencie tekstu należałoby ująć w cudzysłów słowo "kolaż" lub dodać określenie cyfrowy (kolaż/collage to technika polegająca na łączeniu, naklejaniu elementów z różnych materiałów, kolaż cyfrowy jest immaterialny (w wersji wyświetlanej) i materiałowo jednolity (w wersji wydrukowanej) i tylko imituje właściwą technikę kolażu).

W następnej części autoreferatu pojawia się opis istotnej dla autora zmiany zainteresowań w obszarze technik cyfrowych a mianowicie dotyczących eksperymentów i realizacji grafik w środowisku grafiki 3D. Wiązało się to, jak wykazuje autor nie tylko z umiejętnościami obsługi bardziej skomplikowanych programów 3D, ale także z wykorzystaniem innych, nowych pokładów wyobraźni twórczej umożliwiającej wizualizację wirtualnej przestrzeni. W tej części tekstu znajduje się też opis powstałych wówczas cykli graficznych oraz projektu edukacyjnego "Elektroniczni artyści", który jak przyznaje autor, wywarł niemały wpływ na dalsze poszukiwania twórcze. Interesujące w tym miejscu, wydaje się również zwrócenie uwagi na konieczność nacechowania przestrzeni obrazu cyfrowego czymś w rodzaju autorskiego "gestu". Szkoda, że wątek ten nie został dalej, właściwie rozwinięty. Ostatni fragment autoreferatu dotyczy założeń i opisów cykli graficznych wchodzący w skład przedsięwzięcia artystycznego pt. "Piksele", które stanowi zasadniczą część pracy habilitacyjnej. Między innymi w tym fragmencie, cytowane są autorskie komentarze przedstawione na wystawie towarzyszącej ogólnopolskiemu sympozjum naukowemu pod nazwą Człowiek - Media - Edukacja. Treść komentarzy, jak się wydaje jest rezultatem

przemysleń na temat podstawowego składnika obrazu cyfrowego jakim jest piksel oraz powiązania pojęcia piksela z matrycą obrazowania "(.....)piksele to matryca obrazowania)" (cyt. z Autoreferatu). Mam, co do tego wątpliwości (chyba, że jest to zestawienie metaforyczne?), ponieważ piksel to najmniejszy element wyświetlanego obrazu a matryca cyfrowa to układ wielu elementów światłoczułych wykonanych w różnych technologiach (np. CCD, CMOS, LED itd.). Natomiast, w znaczeniu tradycyjnym matryca to forma do wykonania kopii. Bardziej przekonujące byłoby sformułowanie, że piksele "organizują" matrycę cyfrową choć precyzyjniej można by stwierdzić, że są wizualną konsekwencją użycia cyfrowej matrycy.

Na uwagę zasługuje zakończenie tej części autoreferatu, gdzie przedstawiony jest zarys kierunku poszukiwań w zakresie wykorzystania specyficznej cechy obrazu cyfrowego jaką jest interakcja, która polegałaby na współdziałaniu odbiorców w tworzeniu lub odkrywaniu różnych realizacji dzieła.

Drugi rozdział autoreferatu to charakterystyka pracy pedagogicznej dr. Roberta Małoszowskiego; od pierwszych zajęć z podstaw plastyki aż do opracowań projektów strategicznych w edukacji plastycznej dzieci. Szczególnie ważnym dla zgłębienia tej problematyki był udział dr. Roberta Małoszowskiego w projekcie "Edukacja przez sztukę". Opis tego projektu uważam za najbardziej wnikliwy, ze znanstwem napisany fragment autoreferatu. Autor pokazał tam swój niezwykle ważny wkład w opracowanie tego projektu. Zarówno autorskie uwagi, jak i odnoszenie się do wielu publikacji, których był współautorem świadczą nie tylko o przygotowaniu teoretycznym, ale i dużym praktycznym zaangażowaniu autora w nowe metody kształcenia dzieci w zakresie plastyki, a co szczególnie istotne, że w metodach tych wykorzystywane były między innymi, naturalne zainteresowania dzieci nowymi technologiami cyfrowymi.

W autoreferacie ujawniają się rozległość i specyfika zainteresowań dr. Roberta Małoszowskiego, które łączą w sobie pracę twórczą z pedagogiczną. Tekst ukazuje dobre przygotowanie teoretyczne w zakresie grafiki cyfrowej oraz niezwykle poważne traktowanie działalności dydaktycznej. Świadomość twórcza oraz umiejętność opisu tego, co z niej wynika nie wzbudzają żadnych wątpliwości, rażą jedynie nieliczne, wykazane wyżej uproszczenia lub nieścisłości znajdujące się głównie w autocytatach (komentarzach).

Całość autoreferatu należy jednak ocenić pozytywnie.

#### Ocena dzieła artystycznego stanowiącego pracę habilitacyjną

Przedstawione w dokumentacji osiągnięcie artystyczne wymagane do przeprowadzenia postępowania habilitacyjnego to 47 grafik komputerowych opatrzonych wspólnym tytułem "Piksele". Grafiki są zaprezentowane w sześciu cyklach: "Rysunki" (osiem grafik), "Twarze i maski" (osiem grafik), Ikony (8 grafik), Czaszki (6 grafik), Dolne miasto (7 grafik) i Game over (10 grafik). Grafiki są dołączone do dokumentacji w wersji wydruków cyfrowych A3 (format papieru), w katalogu "Piksele" (format katalogu 20cm x 20cm) oraz w wersji cyfrowej (pliki .bmp) w różnej rozdzielczości w pikselach/cal. Każdy z tych sposobów "utrwalenia" grafik w dokumentacji powoduje inne ich zobaczenie, a to łączy się z nieco inną ich interpretacją i oceną. Oprócz właściwego środowiska dla prezentacji grafik (czy grafiki mają być w rezultacie końcowym wyświetlane czy wydrukowane) dochodzi problem ich skali (jak duży ma być wyświetlony obraz, np. niektóre prace najlepiej wyglądają przy wyświetlaniu

w "wielkości rzeczywistej" (powiększenie - widok możliwy jest do uzyskania w PhotoShopie), ale wtedy na ekranie o rozdzielczości optymalnej 2560 x 1600 nie można zobaczyć całości). Skalowanie do formatu wydruku zawartego w dokumentacji redukuje szczegóły i zmienia barwy. Szczególnie dotyczy to cyklu "Game over", grafiki te są zapisane w dużym rozmiarze, średnio 7500 x 5000 pikseli i tylko przy wyświetlaniu w "rzeczywistej wielkości" uzyskujemy właściwy wgląd w sposób opracowania detali, niezwykłą pomysłowość i plastyczność utworzonych tekstur, bogactwo misternie opracowanych szczegółów itp. W tym widoku jednak nie możemy zobaczyć całości, którą widzimy w widoku "pełnoekranowym" (powiększenie możliwe w programie PhotoShop), w wydruku A3 i w jeszcze mniejszym katalogu. Wygląd "pełnoekranowy" w stosunku do wyglądu "wielkość rzeczywista" nie zmienia świetlistości barw ale redukuje szczegóły, natomiast grafiki wydrukowane ze zrozumiałych względów tracą intensywność barw i wyrazistość najciekawszych swoich fragmentów. Opisane tu problemy wynikają być może tylko z faktu, że takie wersje grafik zawiera dokumentacja. Nie wiadomo jednak w jakim formacie (w cm) są grafiki finalne oraz jak są przygotowywane, na jakiej drukarce i na jakim papierze drukowane w ten sposób, aby większość cech widocznych przy ich wyświetlaniu została zachowana. Po obejrzeniu zdjęć z wystaw wywnioskowałem, że artysta drukuje grafiki w maksymalnym formacie ok. 100cm x 70cm a taka wielkość dawałoby z plików, które są w dokumentacji rozdzielczość około 180 pikseli/cal, niestety nie mam pewności, które z istotnych cech grafik przy wydruku w takiej rozdzielczości będą zachowane. Problem właściwego "środowiska" grafik (druk czy wyświetlanie) i skali (wielkość wydruku i wielkość obrazu wyświetlanego), jak mi się wydaje, największe znaczenie ma w cyklu "Dolne miasto" i "Game over" i stanowi nie tylko problem czysto techniczny ale i artystyczny. Sądzę, że w katalogu "Piksele" powinny być podane formaty grafik w centymetrach i wtedy przynajmniej część wątpliwości można by było wyeliminować.

Pisząc analizę krytyczną poszczególnych prac starałem się oglądać tę wersję grafiki, która najlepiej prezentowała omawiane cechy (wersje wyświetlane oglądane były na monitorze NEC MultiSync PA301W).

Drugi problem, dotyczący przedstawionych grafik, sprowokowany został fragmentem tekstem z "Opisu dzieła", w którym autor wskazuje swoje inspiracje twórcze i wzorce formalne. Wątpliwości wynikają z tego, że uwidocznione w grafikach inspiracje są powierzchowne i odnoszą się do wyglądu zewnętrznego dzieł wymienionych artystów, szczególnie dotkliwie jest to dostrzegalne przy porównaniu grafik oglądanych w dokumentacji z grafikami Józefa Gielniaka, Jacka Gaja i Jerzego Panka. Większą zależność ideową, wewnętrzną można zauważyć pomiędzy grafikami Roberta Małoszowskiego a niektórymi obrazami Henryka Musiałowicza czy grafikami Krzysztofa Kiwerskiego. Oczywiście, są to uwagi poboczne bowiem tekst ten nie służy udowodnieniu co jest, a co nie jest w grafikach wynikiem inspiracji, życzył bym jednak autorowi, aby jego zrozumiała fascynacja wymienionymi artystami, rzeczywiście stała się źródłem inspiracji i *"trwałym wzorcem w poszukiwaniach formalnym"* (cyt. z "Opisu dzieła" ..... Robert Małoszowski)

#### Cykl Rysunki

Tytuł ten wydaje się przewrotny, ponieważ rysunek kojarzymy z pierwszą notatką, punktem wyjścia, bezpośredniością i niepowtarzalnością działania, czyli zupełnie z czymś innym niż przetworzone za pomocą specyficznego cyfrowego narzędzia, powielane, czarnobiałe grafiki reprezentujące ten cykl. W cyklu najoryginalniejsze wydają się dwie grafiki: 5/Rysunki i 6/Rysunki. W pierwszej pracy udało się, co brzmi paradoksalnie różnicować czernie

wypełniające kształty, poprzez odpowiednie opracowania ich obrzeży. Zostało to uzyskane za pomocą zwielokrotnionego konturu lub drobnych plam gęsto rozmieszczonych wokół kształtów. W drugiej grafice, środkowy element ma subtelnie inną jasność w stosunku do elementów bocznych, co powoduje dziwną przestrzenność. Efekt ten uzyskany jest głównie przez nieznacznie zwiększoną powierzchnię czerni w elemencie ciemniejszym (przypomina to trochę różnicowanie walorowe w czarnobiałych drzeworytach ludowych).

#### Cykl Twarze i maski

W cyklu tym autor, jak gdyby "zaciera" możliwość jednoznacznego widzenia twarzy lub maski i pozwala na rozstrzygnięcie powstałego dylematu widzowi. Na przykład grafika 7/Twarze i maski charakteryzuje się piękną gamą kolorystyczną uzyskaną dzięki zastosowaniu bardzo drobnych, do pewnego stopnia podobnych do siebie elementów. Twarz lub maska wyłania się z rozedrganej struktury. Każdy element tej "cyfrowej mozaiki" świeci i różni się od sąsiadującego nie tyle intensywnością błysku, co nierównością odbijającej światło powierzchni. Połączone w całość elementy dają zarazem szlachetny koloryt jak i reliefowy efekt. Grafika 4/Twarze i maski jest utrzymana w czarno fioletowej gamie kolorystycznej i opiera się na kontrastach fragmentów jasnych i ciemnych. Jasne obszary nie pozorują efektów świecenia składowych a raczej są podświetleniem całości, która dzięki temu zabiegowi ujawnia to co widzimy bardziej jako twarz niż jako maskę.

#### Cykl Ikony

Tu również, tytuł cyklu nie należy rozumieć wprost. Ikona bowiem to przede wszystkim obraz sakralny, powstały zazwyczaj w kręgu kultury bizantyńskiej wyobrażający postacie świętych, sceny z ich życia, sceny biblijne lub liturgiczno-symboliczne, wszystkie elementy tak rozumianej ikony podlegają ścisłym kanonom. Natomiast przedstawiony cykl Ikony wydaje się pozbawiony tych wymaganych cech, jest po prostu dekoracyjny, wręcz ornamentalny i to nie tylko przez zastosowaną symetrię zwierciadlaną. Grafiki stanowią jakby piękny sztafaż, dla być może ukrytych ikonicznych figur, które jednak nigdzie nie zostały jeszcze wstawione. Może właśnie ich brak, jest tak szczególnie dotkliwy, ponieważ widzimy misternie przygotowane, "utkane" czy "inkrustowane" tło. W cyklu tym wyróżniłbym grafiki 2/Ikony i 5/Ikony. Ta pierwsza grafika połyskuje niezwykle pięknym, tajemniczym, trudnym do nazwania kolorem, druga zaś drży bogactwem różnych szarości, mimo że powodem tego oddziaływania jest właściwie tylko czern i biel.

Grafiki porównywane były w katalogu, na wydrukach A3 i na ekranie monitora (grafika 5/Ikony to jedyna grafika niesymetryczna, ale tylko na reprodukcji w katalogu, chyba jest to błąd w druku?).

#### Cykl Czaszki

Czaszka należy do często używanych w sztuce symboli vanitas i była w tym celu pokazywana na niezliczonej ilości obrazów i grafik. Czaszki w grafikach Roberta Małoszowskiego są raczej przedstawione, jako obiekty przydatne do eksperymentów formalnych, do wyrażania tego samego tematu różnymi środkami graficznymi. Wśród sześciu grafik z cyklu Czaszki najsilniej, wyszukany blaskiem koloru i faktury emanuje grafika 5/Czaszki, ale tylko wyświetlana na ekranie monitora, ta sama grafika wydrukowana na papierze o formacie A3 a także w katalogu, pokazuje tylko niezbędne szczegóły pozwalające porównać ją z wersją wyświetlaną. Inaczej jest w przypadku grafiki 3/Czaszki, która traci siłę wyrazu przy

wyświetlaniu, natomiast pełną ekspresję i brak zbędnych detali zyskuje w wersji drukowanej. Czyżby w pierwszym przypadku nie dało się przełożyć w wydruku cech gwarantujących oddanie istoty tej grafiki a w drugiej grafice to na skutek druku wyeliminowane lub uproszczone zostały niepotrzebne szczegóły? Trudno to jednoznacznie stwierdzić, ale sytuacja taka, jak ta opisana wyżej uświadamia, że grafika komputerowa powinna być dostosowana do wyświetlania bądź drukowania, rzadko bowiem udaje się zachować właściwe działanie obydwu wersji.

#### Cykle Dolne miasto i Game over

W swoich ostatnich grafikach artysta poszerza środki wyrazu artystycznego wprowadzając elementy grafiki 3D. Powoduje to radykalną zmianę przestrzenności grafik. Oczywiście w poprzednich cyklach problem przestrzeni istniał, była to przestrzeń barw, faktur, światła, odpowiednio ukształtowanych elementów, przestrzeń, która w jakimś zakresie imitowała namalowane grubo, reliefowo obrazy czy utkane gobeliny. Przestrzeń sceny 3D staje się iluzją cech przestrzeni rzeczywistej a grafiki Roberta Małoszowskiego stają się wyimaginowanymi obrazami odnoszącymi się do stosunków przestrzennych i zjawisk fizycznych, w tym i optycznych, charakterystycznych dla tak zwanej grafiki komputerowej "fotorealistycznej". Widać to na większości grafik z obu cykli, ale przede wszystkim w wersji grafik wydrukowanych. Przy oglądaniu fragmentarycznym, na ekranie w widoku "wielkość rzeczywista" (Photoshop) efekty "fotorealistyczne" słabną, a pojawiają się oryginalnie przygotowane i zastosowane wspaniałe faktury i tekstury, które w niezwykły sposób "ożywiają" a jednocześnie odrealniają cały "wolumen" grafiki. Dotyczy to głównie grafik 3/Game over, Zegarmistrz i 6/Game over, Na rybach. Niestety te i pozostałe grafiki z cyklu Game over na dostępnych w dokumentacji, zmniejszonych wydrukach, wyglądają już jak pomysły scenograficzne do gier komputerowych. Problem iluzji przestrzeni ujmowany w sposób "fotorealistyczny" nie istnieje jedynie w trzech grafikach z cyklu Dolne miasto: 1/Dolne miasto, 2/Dolne miasto i 7/Dolne miasto. Ta ostatnia grafika, co prawda podporządkowana jest perspektywie zbieżnej ale spowodowanie równomiernego, delikatnego rozmycia wszystkich detali, nadaje całości niezwykle miękkie, malarski charakter.

Bardzo obiecująca i optymistyczna jest wypowiedź dr. Roberta Małoszowskiego w "Autoreferacie", że cykl Game over *"(...) staje się otwarciem nowej propozycji. (W której widz) (.....) z zaprojektowanych "cegieł" wirtualnych brył, zbuduje własny autonomiczny świat. Możliwość takiej konfrontacji z odbiorcą, uwzględniającą współuczestnictwo w procesie twórczym, to nowa perspektywa moich artystycznych projektów"*.

Mam nadzieję, że współdział ten nie będzie ukierunkowany na taką interakcję, jaka jest proponowana w grach komputerowych.

#### Ocena osiągnięć twórczych

Dr Robert Małoszowski od 1989 roku brał udział w kilku wystawach malarstwa w Niemczech i jednej wystawie malarstwa i grafiki komputerowej na Ukrainie oraz pokazał swoje grafiki komputerowe na 8 wystawach indywidualnych oraz na jednej wystawie indywidualnej rysunki i obrazy. W sumie brał udział w 27 wystawach o zasięgu krajowym i międzynarodowym. Szkoda, że tak bogata twórczość nie została podsumowana analityczną recenzją, jedyny dłuższy tekst dotyczący grafik komputerowych dr. Roberta Małoszowskiego znalazłem w katalogu Piksele. Autorem tekstu jest Janusz Trzebiatowski. Oczywiście,

większości wystaw, w których brał udział dr Robert Małoszowski towarzyszyły wzmianki prasowe lub krótkie teksty w katalogach i folderach.

### Ocena osiągnięć naukowych

Dr Robert Małoszowski działalność naukową prowadzi w ramach swoich obowiązków jako pracownik naukowo-dydaktyczny na Uniwersytecie Pedagogicznym w Katedrze Edukacji Artystycznej w Instytucie Pedagogiki Przedszkolnej i Szkolnej. W latach 1998 - 2002 publikował w 10 wydawnictwach a od 2005 roku opublikował swoje teksty z dziedziny edukacji dzieci w 19 pozycjach bibliograficznych w tym w pięciu punktowanych przez Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego (w sumie uzyskał 85 punktów). Poza tym dr Robert Małoszowski prezentował swoje teksty na 9 międzynarodowych i krajowych konferencjach naukowych. Szczególnie ciekawy i ważny w kontekście zarówno pracy twórczej jak i działalności dydaktycznej autora jest jego artykuł pt. "Estetyczne i dydaktyczne konsekwencje zastosowania komputera jako narzędzia w edukacji plastycznej" zamieszczony w książce "Media wobec wielorakich potrzeb dziecka" oraz referat wygłoszony na 15. Ogólnopolskim sympozjum Komputer w Edukacji pt. "Graficzne programy komputerowe jako narzędzia kreacji w edukacji plastycznej" a także tekst "Edukacja artystyczna dziecka w rozwoju społeczeństwa informacyjnego" opublikowany w książce "Edukacja wobec wyzwań i zadań współczesności i przyszłości" pod redakcją Jolanty Szempruch. Wydaje się, że ukoronowaniem niezwykle przydatnej działalności teoretycznej dr. Roberta Małoszowskiego jest współautorstwo świetnych podręczników do plastyki "Na ścieżkach wyobraźni". Seria trzech podręczników dla uczniów klas 4-6 uzupełniona jest poradnikami dla nauczycieli oraz katalogiem prac uczniów dołączonym do tego projektu edukacyjnego. Koncepcja podręcznika, jego zawartość merytoryczna, sposób przekazywania wiedzy o sztuce oraz realizacja graficzna jest na wysokim poziomie.

### Ocena dorobku dydaktycznego

Dr Robert Małoszowski jest pedagogiem posiadającym długi staż pracy, wiele lat pracował z dziećmi w szkołach podstawowych a obecnie te trudne doświadczenia umiejętnie wykorzystuje w pracy ze studentami, przyszłymi nauczycielami plastyki. Między innymi, zgodnie z programami opracowanymi w Instytucie Pedagogiki Przedszkolnej i Szkolnej prowadzi zajęcia z podstaw edukacji plastycznej, metodyki edukacji plastycznej, edukacji przez sztukę, ze strategii w edukacji plastycznej oraz z mediów w edukacji.

Za opracowanie i wdrażanie programu Kształcenie studentów kierunków pedagogicznych w obszarze edukacji plastycznej Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie skierował wniosek o Nagrodę MNiSZW za osiągnięcia dydaktyczne w 2014 roku (nagroda zespołowa wraz z prof. nadzw. dr hab. Kingą Łapot-Dzierwą). Program ten został pozytywnie zaopiniowany w trzech recenzjach.

## Ocena innych osiągnięć

Ważnym i cennym osiągnięciem dr. Roberta Małoszowskiego jest popularyzowanie sztuki wśród dzieci. Przykładami takiej działalności może być realizacja w latach 2003-2008 projektu edukacyjnego "Elektroniczny artysta". Miejscem tych działań edukacyjnych było Samorządowe Przedszkole nr 178 w Krakowie, oraz wystawy organizowane w ramach projektów "Edukacja przez sztukę" (wystawa prac studentów) i "Na ścieżkach wyobraźni" (wystawa uczniów szkoły podstawowej). Innym, ważnym sposobem popularyzowania sztuki jest udział dr. Roberta Małoszowskiego w pracach organizacyjnych i projektach artystycznych przeprowadzanych przez Stowarzyszenie Małopolska Manufaktura Sztuki.

## Konkluzja

Stwierdzam z przekonaniem, że dzieło artystyczne stanowiące pracę habilitacyjną "Piksele" zostało zrealizowane na dobrym poziomie technicznym i artystycznym i jest twórczym wzbogaceniem współczesnej grafiki wykorzystującej techniki i technologie komputerowe. Godne uwagi jest również to, że w przypadku dr. Roberta Małoszowskiego wyniki pracy habilitacyjnej są konsekwencją doświadczeń twórczych w dziedzinie malarstwa i grafiki warsztatowej.

Na szczególne wyróżnienie zasługuje pełna zaangażowania i wartościowa praca dydaktyczna, naukowa i popularyzująca sztukę.

Całokształt osiągnięć kandydata spełnia wymagania art. 16 Ustawy o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytułach w zakresie sztuki z dnia 14.03.2003 i w związku z tym wnoszę o przyznanie Panu doktorowi Robertowi Małoszowskiemu tytułu doktora habilitowanego w dziedzinie sztuk plastycznych, w dyscyplinie sztuki piękne.

Lesław Miśkiewicz  
21.12. 2015

