

Quizizz, kahoot, learning apps i ich zastosowanie w zdalnym nauczaniu historii.

Trzy tytułowe aplikacje umożliwiają nauczycielowi tworzenie testów lub wykorzystanie już istniejących do pracy zdalnej z uczniem.

Quizizz -to bardzo prosta w obsłudze aplikacja dostępna w polskiej wersji językowej, nauczyciel po utworzeniu konta może wykorzystać gotowe testy, może stworzyć własne. Autorami mogą być również uczniowie. Test jest udostępniany za pomocą kodu liczbowego, który wpisują uczniowie na stronie <https://quizizz.com/join>. Wpisują tam również nazwę pozwalającą na identyfikację osoby odpowiadającej. Nauczyciel ma różne możliwości udostępnienia testu. Quiz rozwiązywany podczas lekcji, także zdalnej wymaga uruchomienia gry po zalogowaniu się uczniów. Nauczyciel może także udostępnić test jako pracę domową i w tej sytuacji już nie musi uruchamiać gry, tylko wyznacza termin zakończenia zadania. Po zakończeniu przez uczniów testu w zakładce raporty widoczne są wyniki- zarówno indywidualne uczniów oraz zestawienia pozwalające nauczycielowi zorientować się, z którymi pytaniami uczniowie mieli problem. Kolejną zaletą tej aplikacji jest wyświetlanie podczas gry prawidłowych odpowiedzi. Uczniowie w ten sposób łatwiej się uczą i powtarzają wiadomości.

Podobnie działa aplikacja kahoot. Nauczyciel tworzy swoje konto <https://create.kahoot.it/> Uczniowie logują się na stronie <https://kahoot.it/> i wpisują kod gry.

W obydwu aplikacjach nauczyciel tworzy pytania zamknięte, uczniowie wybierają jedną prawidłową odpowiedź.

Większą różnorodność poleceń zapewnia aplikacja learning apps. Minusem jest konieczność stworzenia klasy i wygenerowania haseł dla uczniów przy pomocy których będą się logować.

W użytkowaniu ta aplikacja daje wiele możliwości. Ich przegląd dostępny jest w tym miejscu <https://learningapps.org/createApp.php>.

Omówię niektóre z nich, moim zdaniem, szczególnie wartościowe w uczeniu się historii. Biorąc pod uwagę, że przyczyną niechęci części uczniów do historii jest trudność w zapamiętywaniu dat to bardzo przydatna jest możliwość stworzenia interaktywnej taśmy chronologicznej, w której uczniowie ustawiają podane wydarzenia w odpowiednim porządku. Learning apps daje dwie możliwości tworzenia zadań: kolejność chronologiczna (wcześniej, później) oraz taśma chronologiczna. Można ją przygotować w wersji trudniejszej, w której na osi nie będzie żadnych oznaczonych dat i w wersji łatwiejszej, w której uczniowie dopasują do zaznaczonych już dat podane wydarzenia. Szczególnie przydatna jest ta aplikacja w lekcjach powtórzeniowych. Niektóre zapisy pojawiające się w podstawie programowej np. „synchronizuje wydarzenia dotyczące historii Polski i powszechnej” można bardzo skutecznie utrwalić za pomocą tej aplikacji. Inne możliwości tworzenia zadań w tej aplikacji to grupowanie elementów. Można je zastosować np. w utrwalaniu przyczyn i skutków wydarzeń, dopasowywaniu elementów stylów architektonicznych, nazwisk i informacji biograficznych. Podobne zastosowanie może znaleźć łączenie w pary.

Można stworzyć zadania z uzupełnianiem luk przez uczniów, rozwiązywaniem krzyżówki czy testem jednokrotnego wyboru.

Dr Elżbieta Paprocka

Doradca metodyczny historii dla szkół ponadpodstawowych