Tanári útmutató · 1001 Történet

Összefoglaló osztálykvíz

A felvilágosodás kora és eszmeáramlatok

Történelem	Középiskola	Csapatjáték	Digitális eszköz
35–45 perc összesen	38 feladat, 5 típus	2–6 csapat	

1 Cél

Az applikáció kettős funkciót tölt be: önálló felkészülési eszközként és osztálytermi csapatversenyként egyaránt alkalmazható.

Önálló gyakorlás: A tanuló a felvilágosodás korának és a kapcsolódó eszmeáramlatoknak az ismereteit mélyíti el, saját tempójában haladva, különböző típusú feladatokon keresztül.

Osztálytermi vetélkedő: A 10–15 perces egyéni ráhangolódást követően csapatverseny formájában közösen mélyíthető el a tananyag, mozgósítva a szociális tanulás és a versengés motiváló erejét.

Az applikáció nem mér, nem osztályoz — kizárólag ismétlésre, önellenőrzésre és közös feldolgozásra alkalmas. Bejelentkezés nem szükséges, tanulói adatot nem tárol.

2 Tanulói tevékenység – feladattípusok

Az applikáció összesen 38 feladatot tartalmaz flashcard-módban: kártya kattintásával jelenik meg minden egyes feladat, a tanuló maga ítéli meg saját teljesítményét, majd ellenőrzi a választ.

A típus
Szabad visszaidézés
Nyílt végű kérdés — több válaszelem felsorolásával kell válaszolni. Az előhívási erőfeszítés mélyíti a rögzülést.

B típus
Irányított feladat
Zárt végű kérdések — meghatározott válaszkeret között kell dönteni. Alkalmas fogalmak, összefüggések rögzítésére.

C típus
Tévképzet-javítás
Mítoszok és hiedelmek kritikai vizsgálata válaszjavaslatokkal. Fejleszti a forrásértékelési és kritikai gondolkodást.

D típus
Felismerés
Multiple choice kérdések — négy lehetséges válasz közül a helyes kiválasztása. Gyors, frontális feldolgozásra is kitűnő.

E típus

Kronológia

Adott témákhoz minél több évszám felsorolása. Erősíti az időrend-tudatosságot és a tematikus időbeli tájékozódást.

3 Fejlesztendő kompetenciák

Előhívási és memorizálási kompetencia
A flashcard-módszer az aktív előhívás elvén alapul: a tanulók nem passzívan olvasnak, hanem aktívan küzdenek a válaszért. Ez bizonyítottan hatékonyabb a tartós rögzítés szempontjából, mint az újraolvasás.

Kritikai gondolkodás és forrásértékelés
A tévképzet-javító (C típusú) feladatok a felvilágosodással kapcsolatos elterjedt tévedések azonosítását és korrigálását kívánják meg, fejlesztve a forráskritikai attitűdöt.

Időrendi tájékozódás
A kronológia-típusú feladatok (E típus) erősítik a korszakhoz köthető évszámok, fordulópontok és folyamatok időbeli elrendezésének képességét.

Kooperatív tanulás és kommunikáció
A csapatjáték szakaszában a páros vagy csoportos egyeztetés fejleszti az érvelési, megbeszélési és közös döntéshozatali képességet.

Önértékelés és metakogníció
Az egyéni flashcard-szakaszban a tanuló saját maga minősíti válaszát — ez tudatos önreflexiót és a saját tudás mérésének képességét erősíti.

4 Csapatjáték szabályai

Előkészítés

1. A tanár a vetélkedő előtt megnyitja az osztálykvíz-felületet, és beállítja a csapatok számát (2–6 csapat) és neveit.
2. Kiválasztja a gondolkodási időt: 30 másodperc gyors fordulóhoz, 60 másodperc összetett kérdésekhez.
3. A kivetítőn látható animált időzítő zöldből sárgán át pirosra vált; lejártakor háromszoros hangjelzés és felirat figyelmeztet.

A forduló menete

1. A tanár kivetíti a kérdést. Az időzítőt kézzel indítja el, hogy a csapatok ne siessenek.
2. A soron következő csapat (a rendszer sorsolja ki) közösen egyeztet — ajánlott, hogy minden páros írásban rögzíti a választ, így nem lehet utólag módosítani.
3. Az idő lejártával a tanár felfedi a helyes választ és megítéli a pontszámot — ezt a tanár rögzíti a felületen.
4. Szünet, kérdés, vita esetén az időzítő szüneteltethető, és visszaállítható is.
5. A válasz megmutatásakor az időzítő automatikusan megáll.

Pontozás

1. A pontozást a tanár végzi — a szabad visszaidézős feladatoknál részpontszám is adható (pl. 3-ból 2 elem felsorolása esetén).
2. Kronológia-feladatoknál javasolt: minden helyes évszámért 1 pont, a legtöbbet felsorolt csapat bónuszpontot kap.
3. Tévképzet-javításnál az indoklás minőségét is lehet értékelni — nem csupán a helyes opció megjelölését.

Változatosabb játékélményért: a D típusú (felismerő) kérdéseknél bevezethető a „dupla vagy semmi" szabály — a csapat dönthet, hogy a kétszeres pontért vállalja-e a kockázatot.

5 Időkeretek

~2 perc	**Technikai előkészítés** Az applikáció kivetítése, csapatok és gondolkodási idő beállítása a tanár által.
10–15 perc	**Önálló flashcard-gyakorlás** Minden tanuló egyénileg, saját eszközén végigmegy a feladatokon, tetszőleges sorrendben és típusban. Ez az előhívás-alapú ráhangolódó szakasz.
20–25 perc	**Osztálytermi csapatverseny** A tanár vezeti a kvízt kivetítve — ajánlott kérdésszám: 10–15 kérdés, feladattípusonként 2–3. A teljes kérdésbank (38 feladat) egyszeri alkalomra sok — érdemes előre kiválasztani a megfelelő kérdéseket.
3–5 perc	**Értékelés, visszajelzés** Az eredményhirdetés, a megvitatandó kérdések közös átbeszélése, esetleges tévképzetek korrekciója.

Teljes javasolt időkeret **35–45 perc**

Gyors forduló: 30 mp **Összetett kérdések: 60 mp**