



WORTHY

WORLD WARS TOWARD HERITAGE FOR YOUTH

WSKAZÓWKI METODOLOGICZNE



Spis treści

CZĘŚĆ 1

POCZUĆ PRZESZŁOŚĆ, ABY NAPISAĆ PRZYSZŁOŚĆ. PODEJŚCIE WORTHY

- 3 Podstawy ramowe
- 4 Wprowadzenie metodologiczne
- 6 **Krok pierwszy: Umiejętności życiowe i kompetencja do uczenia się przez całe życie**
- 7 **Krok drugi: Słowa kluczowe i semantyka**
- 9 Krok trzeci: Pętla historii
- 10 **Początek**
- 11 Odniesienia

CZĘŚĆ 2

JAK STOSOWAĆ PODEJŚCIE WORTHY, JAK MOTYWOWAĆ DO NAUKI HISTORII I JAK UŻYWAĆ W TYM CELU TECHNOLOGIE INFORMATYCZNE

- 13 Wprowadzenie
- 14 Proponowane metody
- 14 **Projekt „Ślady wojny w mojej miejscowości”**
- 15 Praca w grupach
- 15 Interaktywna gra dydaktyczna
- 16 Gra symulacyjna
- 16 Quiz
- 16 Drama
- 17 Analiza SWOT
- 18 Drzewo decyzyjne
- 19 Metoda odwróconej lekcji
- 20 **Uczenie się poprzez współpracę**
- 20 Wirtualne muzeum
- 21 **Interaktywna oś czasu**
- 22 Wirtualne mapy
- 23 **„Dawniej i dziś” – znajdź różnice**
- 23 Komiks
- 24 Wycieczka szkolna – multimedialna ścieżka edukacyjna
- 24 Webquest
- 25 **Questing przy użyciu telefonu komórkowego**
- 26 **Praca z tekstem źródłowym**
- 26 Film
- 27 Gamifikacja (grywalizacja)

CZĘŚĆ I

POCZUĆ PRZESZŁOŚĆ, ABY NAPISAĆ PRZYSZŁOŚĆ

PODEJŚCIE WORTHY

PODSTAWY RAMOWE

Pierwszym celem proponowanego przez nas podejścia jest postawienie „motywacji” ucznia w centrum projektu edukacyjnego. Proces uczenia się historii jest realny i daje długofalowe efekty w życiu ucznia jedynie wtedy, kiedy czuje on, że jest częścią historycznego nurtu, jeśli jest w stanie zrekonstruować ciągi zdarzeń i może przeredagować część samej historii. Są to powody, dla których uczeń jest aktywny w tworzeniu materiału do nauki, nie tylko poprzez gromadzenie i klasyfikowanie informacji, ale też poprzez analizę faktów i dynamiki, wykraczając poza prostą sekwencję chronologiczną.

W istocie rzeczy, niniejsze ramy przedstawiają opis podejścia do uczenia się, które można osiągnąć jedynie dzięki innowacyjnej dydaktyce. Musi ona wyjść poza ideę historii jako prostej ścieżki chronologicznej i musi sprawić, że kody, języki, media i rejestry językowe będą się zazębiać. Wspierane będzie korzystanie z różnych mediów: wykorzystanie zarówno najbardziej powszechnych w życiu ucznia (takich jak sieci społecznościowe), jak i bardziej specjalistycznych, takich jak platformy cyfrowe.

Historię można odbierać jako „ścieżkę semantyczną”. Historia nie jest ani zbiorem zaistniałych faktów ani ich opisem, ale wszystkimi procesami zachowań i zdarzeń, które generują efekty. Wychodząc z takiego założenia uczeń powinien być w stanie znaleźć różne elementy i interpretacje, aby zrozumieć, co się dzieje wokół i „napisać” teraźniejszość. Interpretowanie historii w ten sposób oznacza badanie narracji, które mogłyby wspomóc aktywne obywatelstwo, sprzyjające włączeniu społecznemu i które będzie proaktywne w rozwiązywaniu konfliktów.

W szczególności studiowanie historii pierwszej i drugiej wojny światowej należy interpretować jako narzędzie pomagające w budowaniu silniejszych i bardziej odpornych instytucji, które powinny być w stanie rozwiązywać konflikty w sposób pokojowy, koncentrując się na zagwarantowaniu wymiaru sprawiedliwości wszystkim w jednakowym wymiarze (zgodnie z Celem 15 Zrównoważonego Rozwoju Narodów Zjednoczonych). Aby osiągnąć ten rezultat, proponowana dydaktyka dąży do wzmocnienia zdolności ucznia do tworzenia i korzystania ze sfery publicznej, tak aby był on w stanie tworzyć i przestrzegać jej zasad. W ten sposób badanie okresu wojny staje się elementem budowania społeczeństwa przyszłości.

Aby stworzyć ramy do prowadzenia badań z wykorzystaniem nowych mediów, konieczne jest umożliwienie uczniom odkrywania i definiowania ich własnej tożsamości i podstaw kulturowych, aby mogli oni porównywać i analizować je w kontekście krajowym, który staje się coraz bardziej skomplikowany. Aby osiągnąć ten cel, proponowane podejście można potraktować jako wskazówkę dydaktyczną, która zakłada włączenie różnic i nadaje znaczenie narracjom tworzonym przez mniejszości lub cudzoziemców.

Podejście to zasadza się na procesie, który nadaje uczniowi kluczową rolę, zarówno jako podmiotu uczącego się, jak i autora nowych materiałów do nauki. Daje to uczniowi możliwość rozwinięcia samodzielności w tworzeniu programu nauczania związanego z określonym tematem, uwzględniając samoocenę.

Nasze podejście wpisuje się w ramy globalnej edukacji obywatelskiej (Global Citizenship Education). Podejście WORTHY koncentruje się nie tylko na treści i rezultatach nabywania wiedzy, ale także na procesie, w jaki to nabywanie wiedzy jest prowadzone i w jakim środowisku ma ono miejsce. W szczególności proponowana przez nas ścieżka metodologiczna koncentruje się na zapobieganiu brutalnemu ekstremizmowi, poprzez edukację i promowanie rządów prawa i poprzez globalną edukację obywatelską.

Ramy te uwzględniają zarówno sam główny projekt, jak i jego produkty informatyczne oraz rozwój cyfrowy. Mówiąc dokładniej, platforma WorldWars.eu umożliwi rozwój umiejętności językowych studentów poprzez proces badań i opracowywania, zarówno w języku ojczystym, jak i w innych językach.

Podejście metodologiczne polega na prowadzeniu dialogu między różnymi pokoleniami i tworzeniu nowych perspektyw dla studiowania historii za pomocą nowych technologii.

Ramy metodologiczne promują nowy sposób nauki, oparty nie tylko na szkole, ale zachęcający uczniów do poszukiwania przestrzeni pozaszkolnych, cyfrowych lub rzeczywistych, które mogą dostarczyć doświadczeń mogących wzbogacić proces uczenia się.



WPROWADZENIE METODOLOGICZNE

Jak czytać i korzystać z tych wytycznych? Ramy metodologiczne opisują proces, w który uczeń się angażuje i który wprowadza nowe podejście do badania historii, zwłaszcza okresu wojennego. Wytyczne sugerują przestrzeganie określonej strategii pedagogicznej, która pozwoli uczniom rozwinąć umiejętności i kompetencje w celu zrozumienia przeszłości oraz opracuje metody odczytywania i ulepszania teraźniejszości i przyszłości.

Proponowana metoda opiera się przede wszystkim na możliwości pracy z uczniem, zaczynając od jego wiedzy i umiejętności, w celu rozwijania umiejętności, w tym tych związanych ze wszystkimi innymi umiejętnościami życiowymi. W dalszej kolejności praca będzie się koncentrować na wzbogaceniu znaczeń słów kluczowych, aby pomóc uczniowi w lepszym zrozumieniu danych oraz powiązanych zdarzeń i narracji. Wszystko to złoży się na metodę, która łączy „oficjalną i instytucjonalną historię” z różnego rodzaju mikro-opowieściami. Te mikro-historie (nazwane „kolekcjami” na stronie WorldWars.eu) będą opracowywane przez uczniów, którzy połączą osobiste doświadczenia i narracje z oficjalną historią, tworząc perspektywy przydatne w interpretacji przeszłości, jej dynamiki oraz w projektowaniu innej przyszłości.

Uczeń znajduje się w centrum procesu nauczania. Aby to osiągnąć, należy opracować metodę dydaktyczną opartą nie tylko na procesie edukacyjnym, ale także na różnych aspektach rozwoju osobistego ucznia. Celem jest umożliwienie uczniowi samodzielnego zarządzania procesem uczenia się oraz zdobywania i opracowywania nowych materiałów do nauki. Ten proces uczenia się i poznawania będzie skuteczny tylko wtedy, gdy będzie zachodził we współpracy z innymi. Inspirują nas słowa „... ludzie kształcą się nawzajem za pośrednictwem świata” (Paulo Freire). Zatem ścieżka, którą podąża każdy uczeń, rozpoczynając studiowanie pierwszej i drugiej wojny światowej, jest unikalna. Należy ją udostępnić i porównać z narracjami / ścieżkami innych

uczniów, aby pokazać różne perspektywy tych samych wydarzeń lub te same perspektywy, ale opisane różnymi stylami / językami.

Ramy teoretyczne opierają się na słowach Edgara Morina, który sugerował, by kształtować umysły nie pełne wiedzy, ale zdolne do zarządzania globalnymi problemami dzięki kryteriom zarządczym, które uwzględniają złożoność tych problemów. Aby tego dokonać, zasadnicze znaczenie ma przewyższenie fragmentacji wiedzy, która jest dziedzinowa i częściowa oraz wzajemne oddziaływanie różnych języków, interpretacji i dziedzin badawczych. Narzędzie cyfrowe, przewidziane jako aktywna i elastyczna biblioteka, staje się miejscem do przewyższenia rozdrobienia między różnymi gałęziami wiedzy. Zatem niniejsze wytyczne proponują dydaktykę, która jest nie tylko interdyscyplinarna, ale przede wszystkim „wielodyscyplinarna”.

Kolejne odniesienie teoretyczne skupia się na pedagogice społecznej lub „pedagogice politycznej”, jak powiedziała Paulo Freire, rozumiejąc przymiotnik „polityczny” w jego arystotelesowskim znaczeniu: jako pedagogikę zdolną do zrozumienia i kształtowania istot ludzkich w złożonej sferze społecznej. W szczególności badanie pierwszej i drugiej wojny światowej, biorąc pod uwagę różne perspektywy narodowe, jest najlepszym scenariuszem umożliwiającym uczniom korzystanie z różnych narzędzi, doświadczeń i interakcji z różnymi narracjami. W ten sposób każdy może poznać historię, poczuć ją jako coś co należy do niego, a ponadto pomóc w jej pisaniu lub pisaniu na nowo.

Ostatnie odniesienie teoretyczne dotyczy roli pedagogiki, w tym przypadku pedagogiki historii. Pedagogika zawsze odgrywała rolę transakcyjną: musiała interpretować różne tematy psychologiczne (co dany podmiot myśli i czuje), antropologiczne (gdzie jest podmiot, jak postrzega świat i jak jest postrzegany przez innych) oraz socjologiczne (w jaki sposób podmiot uczestniczy w życiu społeczności i jak ją modyfikuje).

W tym procesie niezbędna jest pedagogika, która maksymalizuje interakcję między różnymi podmiotami w procesie nauczania (nauczycielami i uczniami). W tym podejściu centralna pozycja ucznia opiera się również na zaufaniu istniejącym w relacjach edukacyjnych między uczniami i nauczycielami. To zaufanie jest ambiwalentne. Z jednej strony, zwiększa niezależność ucznia w wyszukiwaniu i opracowywaniu materiałów dydaktycznych – dzięki wykorzystaniu narzędzi cyfrowych, które zwiększają możliwości badania i edytowania nowych materiałów. Z drugiej strony, uczniowie wiedzą, że mogą liczyć na przewodnika, który nadzoruje ich pracę i ocenia ich proces uczenia się. Wyższe ryzyko, które charakteryzuje to podejście, w którym perspektywy i narracje podlegają zwielokrotnieniu i wchodzi w interakcję z uznaną historiografią, polega na utracie naukowości badanych źródeł historycznych.

Zanim wyjaśnimy metodologię, ważne jest, aby zadać sobie pytanie: Jakiego rodzaju wyników oczekujemy, kiedy zdecydujemy się zastosować wyżej opisane podejście do badania okresu wojennego?

Odpowiedź może wydawać się przewidywalna, ale ma fundamentalne znaczenie dla tej nowej ścieżki, którą zamierzamy obrać: chcemy zaproponować metodę, która wzmacnia zdolność ucznia do „odczuwania” historii jako czegoś, co należy do niego i do „odczuwania” ważnego elementu przeszłych narracji, co – poprzez terażniejszość – wywiera wpływ na przyszłość jego samego i innych osób.

Podsumowując, można powiedzieć, że uczeń powinien należeć do „żywej historii”, że wychodząc od złożonego okresu historycznego, który obejmuje także przemoc, możemy budować konstruktywne i aktywne obywatelstwo.



KROK PIERWSZY: UMIEJĘTNOŚCI ŻYCIOWE I KOMPETENCJE DO UCZENIA SIĘ PRZEZ CAŁE ŻYCIE

Nasza podróż rozpoczyna się od położenia podwalin pod prawdziwy rozwój osobisty ucznia oraz solidne i krytyczne podejście do uczenia się. Proces ten zaczyna się od zaproponowania działań, które pozwalają ćwiczyć różne umiejętności życiowe i wypełniają potrzebę wzmocnienia niektórych kompetencji do uczenia się przez całe życie. Ten pierwszy krok można uznać za proste działanie przygotowawcze, ale w rzeczywistości jest to pierwszy prawdziwy krok w podejściu do historii studiowanej w inny sposób, żywy i uczestniczący.

Umiejętności życiowe umożliwiają jednostce przekształcanie informacji, zachowań i wartości w rzeczywiste umiejętności, wiedzę, co robić i jak to robić. Nabywane i przyswajane w efektywny sposób, umiejętności życiowe mogą wpływać na sposób, w jaki postrzegamy samych siebie i innych oraz sposób, w jaki widzą nas inni, a więc w pewnym sensie także sposób, w jaki postrzegamy nasze korzenie.

To jest powód, dla którego początek pracy polega na wybraniu niektórych z tych umiejętności życiowych i zasugerowaniu, jak zastosować je w naszej pracy z uczniami.

► **Samoświadomość:** pierwszą umiejętnością życiową musi być ta, która pozwala nam zrozumieć, kim jest dana osoba w stosunku do drugiego człowieka; jak postrzega siebie, jak widzą ją inni. Dla pedagogiki historii ten proces ma podstawowe znaczenie, pozwalając uczniowi na pracę nad swoją tożsamością. „Jakie są moje główne cechy? Jak postrzegam siebie? Dlaczego czuję się inny od pozostałych? Jakie mam przekonania? Z czego mogę zrezygnować bez narażania swojego prawdziwego ja?”. Są to pytania, które uczniowie mogą stawiać na różne sposoby: na przykład zaczynając od tego, jak przedstawiają się w sieciach społecznościowych; znajdując różne sposoby i narzędzia używane do komunikacji; próbując następnie porównać je ze sposobami i narzędziami stosowanymi przez rówieśników, obecnie i w przeszłości. Narzędzie cyfrowe w tym przypadku jest przydatne do określenia ich tożsamości, a także do gromadzenia nowych danych (zwłaszcza zdjęć / filmów z przeszłości).

► **Krytyczne myślenie:** Musimy wyjść od „ja”, w celu zaobserwowania, jak kształtują się relacje między ludźmi, jak rozwijały się historyczne zdarzenia oraz w jaki sposób można je odczytywać z różnych punktów widzenia. W tym przypadku sugerowane działania można rozpocząć od obrazów znalezionych w bibliotece cyfrowej i wśród pamiątek rodzinnych uczniów (i przesłanych na platformę WorldWars.eu), zadawania im następujących pytań: „Jak można przedstawić ten sam fakt za pomocą różnych obrazów? Czy zdarzenia z okresu wojny dotyczyły również twojej rodziny? Czy dysponujesz zdjęciami, aby porównać swoją narrację ze zdjęciami pochodzącymi z innych miejsc lub z różnych perspektyw?”. Ten pierwszy krok wyprowadza uczniów z ich strefy komfortu (charakteryzującej się poczuciem, że historia składa się tylko z kilku przeszłych wydarzeń odległych od nich, które muszą tylko zapamiętać) i popycha ich w kierunku „żywej historii” (rozwijając świadomość, że przeszłość składa się z różnych chwil, w których oni sami lub ich rodziny uczestniczyły w taki czy inny sposób), co jest łatwe do porównania oraz ułatwia rozwój krytycznego myślenia na temat zdarzeń i ich skutków.

► **Zarządzanie emocjami:** Badanie historii, szczególnie okresów wojennych, ma silny wpływ na emocje. W obliczu zbrodni przeciw ludzkości, gwałtownych przeciwstawnych idei, różnego typu nacjonalizmów lub konfrontacji z zamysłem zniszczenia konkretnego wroga, uczeń zazwyczaj reaguje przede wszystkim emocjonalnie. Zatem niezbędna jest praca nad uczeniem o emocjach – wspieranie i stymulowanie zdolności do identyfikowania emocji, które uczeń odczuwa, a następnie przetworzenia ich za pośrednictwem krytycznego myślenia. Takie działanie jest bardzo ważne, gdy zaczynamy pracę z osobistymi historiami uczniów i ich rodzin, a nabiera jeszcze na

znaczeniu, jeśli okres historyczny nie jest odległą przeszłością. Również w tym przypadku może nam pomóc korzystanie z sieci społecznościowych. Bardzo interesująca może być praca nad zachowaniami online i reakcjami na posty związane z pierwszą i drugą wojną światową oraz ich wpływem na teraźniejszość. Niektóre tematy, takie jak rządy absolutne (i ich oddziaływanie na grupy osób lub jednostki), ograniczenie wolności (gdzie leży granica dla akceptacji wolności słowa?) lub relacje między różnymi populacjami, grupami narodowościowymi, grupami etnicznymi – to tematy szczególnie bliskie uczniowi, do których może się on odnieść emocjonalnie i z którymi może się utożsamiać, studiując historię.

► Empatia: Podczas studiowania „żywej historii” konieczne jest ćwiczenie empatii, zrozumienia dla ludzi, którzy prawdopodobnie mieli takie same doświadczenia, jakie mielibyśmy dzisiaj, ale w zupełnie innym czasie i z różnymi skutkami. Ta umiejętność życiowa jest kluczowa dla postawienia uczniów w centrum procesu nauczania, zachęcając ich do „spersonalizowania” swojego procesu nauki oraz „zaprzyjaźnienia się” z nauką historii. Interesujące może być poproszenie uczniów o wybranie zdjęć z okresu wojny, z którymi czują się szczególnie związani i napisanie o tym postu (najlepiej w małej grupie w celu ograniczenia interakcji) i obserwowanie różnych reakcji rówieśników: niektórzy z nich mogą identyfikować się z postem, inni mogą go odrzucić. Ten rodzaj aktywności, w połączeniu z uczeniem się emocji i zrozumienia, pomaga uczniowi zrozumieć podobieństwo lub jego brak z osobami, które żyły dawno temu, a także, w jaki sposób te podobieństwa są obecnie odczytywane, udostępniane lub odrzucane w społeczności ucznia.

► Skuteczna komunikacja: Komunikacja musi być skuteczna, musi łatwo osiągnąć swój cel i musi być „ekologiczna”, co oznacza, że nie powinna zaśmiecać relacji między jednostkami. „Jak mam powiedzieć, czego się nauczyłem, jak się czuję? Czy powinienem powiedzieć, co czuję na temat tego, czego się nauczyłem?”. Ćwiczenie tych umiejętności życiowych jest podstawą aktywnego i konstruktywnego procesu uczenia się. W ćwiczeniu tej umiejętności pomocne mogą być narzędzia cyfrowe, dzięki którym uczniowie przedstawiają opowieści za pośrednictwem różnych kanałów (na przykład tworząc wideo ze zdjęć archiwalnych lub zdjęć rodzinnych). Dochodzenie do celu powinno pozwolić uczniowi na przetestowanie różnych elementów komunikacji, które mogą uczynić ją bardziej skuteczną.

Umiejętności te są podstawą do rozwijania umiejętności uczenia się przez całe życie. Z powyższych przykładów można łatwo wywnioskować, że poprawa **umiejętności** cyfrowych i/lub **językowych** staje się kluczowa w badaniu historii w ogóle. Co więcej, praca nad proponowanymi umiejętnościami wzmacnia **świadomość i ekspresję kulturową**, rozumianą jako umiejętność docenienia znaczenia kreatywnych pomysłów, doświadczeń i emocji ożywionych poprzez muzykę, literaturę, dzieła wizualne i przedstawienia. Studiowanie historii, szczególnie, gdy dany okres historyczny jest bliski teraźniejszości i jest szczególnie konfliktowy, staje się środkiem zarówno do rozwijania określonych umiejętności, jak i do osiągnięcia rozwoju kulturalnego i społecznego ucznia.

KROK DRUGI: SŁOWA KLUCZOWE I SEMANTYKA

Drugim krokiem proponowanych ram metodologicznych jest praca nad słowami kluczowymi. W tym przypadku działania są podzielone na dwie różne grupy. Z jednej strony, przeprowadzana jest z uczniami analiza niektórych słów kluczowych, które mogą zmienić perspektywę, z jakiej badamy historię. Z drugiej strony, to podejście metodologiczne proponuje użycie niektórych słów kluczowych jako podsumowania, a co ważniejsze jako tagu, prostej etykiety do użycia w komunikacji cyfrowej.

Zacznijmy od drugiej grupy działań. Dedukowanie znaczenia słów kluczowych na podstawie tekstu jest ćwiczeniem stosowanym w dydaktyce, aby pomóc uczniom w lepszym zrozumieniu głównych wątków tekstu, ćwiczeniu ich pamięci i/lub zapamiętywaniu pojęć. W tym przypadku słowa kluczowe stają się metodą lepszego poznawania (zarówno przez samego siebie jak i przez innych) konkretnej narracji historycznej. Działania dydaktyczne, które koncentrują się na wyszukiwaniu i znajdowaniu wybranych słów kluczowych, pozwalają uczniom w łatwy sposób tworzyć tagi lub hasztagi, przydatne do wyszukiwania i porównywania informacji w świecie cyfrowym.

Po pracy nad umiejętnościami życiowymi, następne działania powinny koncentrować się na badaniu słów kluczowych różnych narracji, które moglibyśmy dać uczniom lub które mogliby oni znaleźć w cyfrowym świecie. Kolejnym krokiem jest uporządkowanie tych słów kluczowych w hasztagi lub tagi, które można wykorzystywać w różnych narzędziach cyfrowych używanych przez uczniów.

Na tym etapie pomocne może być zastanowienie się, czy istnieją jakieś słowa kluczowe, które warto zbadać z uczniami, aby zdefiniować nasze podejście do procesu uczenia się historii. Działanie, które proponujemy do osiągnięcia tego celu, polega na wyszukiwaniu w Internecie następujących słów i znajdowaniu ich różnych znaczeń i zastosowań w różnych językach. Szczególnie znaczące słowa to:

PRZESZŁOŚĆ: Można zakładać wspólne dla ogółu rozumienie tego pojęcia, jednak praca, którą proponujemy polega na zaproponowaniu nowej interpretacji terminu „przeszłość”. Nie oznacza on zbioru wydarzeń, które miały miejsce w przeszłych latach, ale strumień faktów, osób, myśli, w których uczeń jest jednym z milionów bohaterów. Konflikt czy wojna nie jest jedynie wydarzeniem / chwilą, daleką od teraźniejszości, ale odcinkiem czasu, który wywołał skutki, w jakich żyjemy na co dzień. Przeszłość nie jest synonimem „tradycji”, ale zbiorem różnych tradycji, które spotykają się i modyfikują nawzajem aż do punktu, który prowadzi do teraźniejszości.

TERAŹNIEJSZOŚĆ: Jest to bardzo niewygodne słowo kluczowe, ponieważ „teraźniejszość” jest ogólną koncepcją używaną do identyfikacji tego, co nie jest ani przeszłością, ani przyszłością. Występuje ryzyko, że dla uczniów „teraźniejszość” może stać się „chwilą nieokreśloną”. Znaczenie, które proponujemy dla tego terminu jest następujące: teraźniejszość to moment, w którym każdy (w tym również uczniowie) może „napisać własną historię / opowieść”. Uczeń musi poczuć, że w tym właśnie momencie (swojej teraźniejszości) ma możliwość wzbogacenia narracji o przeszłości. Tylko w ten sposób możemy postawić go w centrum procesu poznawczego – jako jednostkę badającą przeszłość i mającą świadomość, że jej działania będą miały wpływ na przyszłość.

PRZYSZŁOŚĆ: W niniejszych ramach bardzo ważne jest, aby uczniowie czuli się bardziej odpowiedzialni za kształtowanie przyszłości. Czynienie uczniów odpowiedzialnymi za coś oznacza stworzenie związku między konsekwencjami, które będą miały miejsce w przyszłości a decyzjami podjętymi dzisiaj. Zwykle ten szczególny związek przyczynowo-skutkowy może powodować oddzielenie studiowania historii od celu, jaki ten projekt chce osiągnąć, tworząc aktywne, włączające i krytyczne społeczeństwo.

HISTORIA CZY HISTORIE: Niezwykle ważne jest zdefiniowanie związku między historią „oficjalną / instytucjonalną” a osobistymi, rodzinnymi mikro-opowieściami, również tymi przekazywanymi ustnie, które uczeń może gromadzić i wykorzystywać podczas zajęć edukacyjnych. W tym procesie zasadnicze znaczenie ma to, aby uczeń dostrzegł ogólny tok historii, złożony nie tylko z wydarzeń uporządkowanych chronologicznie i uznanych przez oficjalną historiografię, ale także jako zbiór milionów fragmentów informacji, w których narracje wniesione przez uczniów przyczyniają się do nadania mu innej perspektywy. W tym sensie na nasze ramy silnie oddziałuje pedagogika

narracyjna, w której badanie zjawiska historycznego można rozpocząć jedynie od zbadania kilku równoległych narracji.

ŹRÓDŁO HISTORYCZNE: W naszym podejściu, źródła informacji ulegają pomnożeniu, innymi słowy, dzięki narzędziom cyfrowym następuje zwielokrotnienie kanałów dotarcia do tych źródeł. Tę kwestię należy wziąć pod uwagę w pracy z uczniami, aby zrozumieli, jak ważne jest wybranie właściwego źródła. Komunikacja cyfrowa charakteryzuje się nadmiernym nagromadzeniem informacji i ważne jest, aby uczeń umiał zarządzać tą złożonością, wybierając źródła i przeprowadzając samodzielnie ich ocenę poprzez krzyżowe sprawdzanie informacji na ten sam temat.

TOŻSAMOŚĆ: Podobnie jak w przypadku wszystkich innych terminów, „tożsamość” może mieć różne znaczenia i zwykle uczniowie używają tego terminu, nie zwracając zbytnej uwagi na to co naprawdę chcą przekazać. Kultura, pochodzenie etniczne, narodowe, religijne, płeć, tożsamość... Jak widzimy, istnieje kilka różnych dziedzin, w których można zastosować to słowo. W tych ramach ważne jest jednak zrozumienie, w jaki sposób uczniowie definiują słowo „tożsamość” i jak ten termin jest używany: czy jest używany do podkreślania różnic, czy jako narzędzie do lepszego zrozumienia tego, co jest podobne, a co różne, porównując dwie tożsamości. Tylko w ten sposób możemy zrozumieć, czy nauka historii, na przykład nauczanie o pierwszej i drugiej wojny światowej, może być przydatna do kreowania nowych modeli uczestnictwa społecznego.

EUROPA: W tym przypadku mówimy o przestrzeni wspólnych doświadczeń, w których historia każdego narodu przyczyniła się do budowy fundamentalnej części naszej teraźniejszości. Europa nie jest dla nas zbiorem procedur legislacyjnych czy gospodarczych, ale wspólną przeszłością, która staje się wspólną teraźniejszością i przyszłością dla wszystkich.



KROK TRZECI: PĘTLA HISTORII

Ramy metodologiczne kończą się cyklicznym procesem, który zachęca uczniów do większej świadomości na temat złożoności faktów historycznych i ich związków z codziennym życiem każdego z nas. Proponujemy podejście metodologiczne, które łączy oficjalną historiografię i narrację z przemyśleniami i działaniami podejmowanymi przez uczniów samodzielnie oraz przy pomocy nauczyciela.

Uczeń, mając do czynienia z jednym konkretnym faktem historycznym lub z góry ustalonym okresem, będzie pracował nad ich narracjami, korzystając z ulubionych narzędzi, w celu opracowania materiałów do nauki. Każda praca dydaktyczna przebiega w 5 krokach:

POZNAJ: Uczeń zna i orientuje się w wydarzeniach historycznych, szuka ich źródeł i rozumie tematy głównie poprzez oficjalną historiografię. Tutaj nacisk kładziony jest na tworzenie działań dydaktycznych, które pozwolą uczniom na niezależność w wyborze narracji historycznej i łączenie jej z innymi narracjami, zgodnie z poruszonym zagadnieniem, a nie tylko w porządku chronologicznym.

POMYŚL: To chwila na refleksję uczniów nad narracją, jaką znaleźli i wybrali. Muszą wiedzieć, jak przystąpić do badania głównych elementów, oceny i identyfikacji słów kluczowych. Muszą umieć dostrzegać nie tylko zwykły porządek chronologiczny, ale także znaleźć powiązania semantyczne z innymi narracjami.

DOPASOWANIE: Teraz jest czas na wzbogacenie narracji historycznej o historie rodzinne, obrazy, opowieści, dokumenty, które można umieścić na bardziej ogólnej osi czasu. To jest moment na określenie wkładu, jaki sami uczniowie mogą wnieść do całej narracji historycznej,

POCZUJ: Po dopasowaniu różnych narracji i punktów widzenia, przychodzi czas na postrzeganie historii jako czegoś co należy do ucznia. Należy postawić go w sytuacji „odczuwania historii”, dostrzeżenia, jakie znaczenie miał jego wkład w odtworzenie aspektu przeszłości i tego, jak przeszłość przekazuje mu ważne informacje na temat życia w teraźniejszości.

NAPISZ LUB NAPISZ NA NOWO: Na zakończenie tego procesu należy napisać opowieść. Uczniowie konfrontują się z historyczną narracją wzbogaconą o swój punkt widzenia i punkt widzenia innych uczniów. Praca ta może być wykonana w małych grupach, aby uwydatnić zdolność uczniów do wspólnego opowiadania historii. Zbiór zebranych historii stworzy nowy i kompletną narrację, w której uczeń będzie mógł się poruszać, tworząc nowe materiały do nauki, które będą stanowiły początek nowego procesu, poczynając od pierwszego kroku.

Ten cykl metodologiczny jest naturalnym epilogiem podróży rozpoczętej od umiejętności i zdolności uczniów, przechodząc przez semantykę niektórych słów kluczowych w celu opracowania złożonego produktu, który będzie punktem wyjścia dla nowych działań i badań.



POCZĄTEK

Na zakończenie opis ram metodologicznych zachęcamy do refleksji nad wielopoziomą dydaktyką, w której uczeń jest zawsze w centrum procesu uczenia się i w której wzrost niektórych jego umiejętności odgrywa kluczową rolę w interpretacji studiowania historii w nowy sposób.

Te wytyczne metodologiczne mają na celu ukierunkowanie całej pracy edukacyjnej, która będzie prowadzona z uczniami, tworząc warunki do prawidłowego wykorzystania przedstawionych metodologii. Właśnie w tym celu, w ramach konkluzji, odsyłamy do dokumentu naszych partnerów z Niepołomic („Jak stosować podejście WORTHY. Jak motywować uczniów do nauki historii i jak w tym celu korzystać z technologii informatycznych”).

Projekt „Ślady wojny w mojej miejscowości” pokazuje jak realizować coś, co nazwaliśmy „pętlą historii”, gdzie podstawową sprawą jest znalezienie śladów historii we własnej rodzinnej historii oraz w miejscu, gdzie żyjemy. W drugiej części tego dokumentu można znaleźć konkretne narzędzia (dramat, grywalizacja, komiks, ...), które odpowiadają zaproponowanemu przez nas podejściu metodologicznemu.

Teraz musimy zacząć... eksperymentować i spróbować żyć historią, ponieważ aby napisać przyszłość, musimy poczuć przeszłość.




ODNIESIENIA

E. Morin, La Tête bien faite, 1999.

E. Morin, Enseigner à vivre. Manifeste pour changer l'éducation, 2014.

P. Freire, Educação como prática da liberdade, 2000.

P. Freire - A. Faundez, Por uma pedagogia da pergunta, 2002.

- 
- K. Jenkins, Re-thinking history, 1991.
- D. Ragazzini, *La storia digitale*, 2004.
- T. Mills Kelly, Teaching history in the digital age, 2013.
- K. Kee - T. Compeau, Seeing the Past with Computers, 2019.
- K. Kee, *Pastplay*, 2014.

(This page intentionally left blank.)



CZĘŚĆ 2

Jak stosować podejście WORTHY, jak motywować uczniów do nauki historii i jak używać w tym celu technologie informatyczne



WPROWADZENIE

Podejście WORTHY (World Wars Towards Heritage for Youth) to nauczanie o historii I i II wojny światowej z uwzględnieniem historii lokalnej, przy użyciu nowoczesnych środków technologicznych. Projekt ma na celu zwiększenie zaangażowania młodzieży w poszukiwanie wiedzy o historii rodziny i społeczności lokalnej, zwłaszcza z okresu dwóch wspomnianych wyżej totalitarnych konfliktów.

Młodzież, zgłębiając dzieje własnej rodziny, będzie miała okazję do własnego wkładu w poznanie historii lokalnej. Zostanie zachęcona do korzystania z nowoczesnych technologii: środków audiowizualnych, aplikacji mobilnych i mediów społecznościowych. To bardzo interesujące i nowoczesne podejście zakłada wykorzystanie poszerzenie sposobu nauczania historii. Pozwala na stworzenie na urządzeniu przenośnym (smartfonie czy tablecie) lub komputerze stacjonarnym obiektów trójwymiarowych, statycznych lub dynamicznych obrazów artefaktów historycznych, makiet pól bitew, interaktywnych map itp. w celu udostępnienia ich na dedykowanej platformie.

Zgodnie z nową podstawą programową z historii zarówno dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych ważne jest przygotowanie uczniów do życia w społeczeństwie informacyjnym. Nauczyciele powinni stwarzać uczniom warunki do nabywania umiejętności wyszukiwania, porządkowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł oraz dokumentowania swojej pracy z zastosowaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych. Szkoła ma stwarzać uczniom warunki do nabywania wiedzy i umiejętności potrzebnych do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem metod i technik wywodzących się z informatyki, programowania, posługiwania się aplikacjami komputerowymi, wyszukiwania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł, posługiwania się komputerem i podstawowymi urządzeniami cyfrowymi oraz stosowania tych umiejętności na zajęciach z różnych przedmiotów. Może to być praca nad tekstem, wykonywanie obliczeń, przetwarzanie informacji czy ich prezentacja w różnych postaciach.

Podejście WORTHY wpisuje się w wymagania współczesnego systemu edukacji stawiane przed uczniem, nauczycielem i szkołą. Metody i zadania wykonywane w ramach projektu pozwolą przygotować uczniów do dokonywania świadomych i odpowiedzialnych wyborów w trakcie korzystania z zasobów dostępnych w Internecie. Nauczą krytycznej analizy informacji, bezpiecznego poruszania się w przestrzeni cyfrowej oraz pomogą w nawiązywaniu i utrzymywaniu relacji z innymi użytkownikami sieci, opartych na wzajemnym szacunku. Udział w projekcie pozwoli na realizację innych celów reformy edukacji, takich jak indywidualizowanie pracy z uczniem stosownie do jego potrzeb i możliwości.

Metoda WORTHY może być stosowana zarówno w pracy z uczniem zainteresowanym historią, który chce pogłębiać swoją wiedzę i umiejętności, jak i w pracy z uczniem trudnym, na granicy

wykluczenia edukacyjnego. Dla takiego ucznia ta metoda może okazać się atrakcyjna, pobudzając jego zainteresowanie dzięki wykorzystywaniu narzędzi, którymi posługuje się na co dzień, m.in. smartfona. Narzędzia interaktywne mogą pobudzić aktywność w poszukiwaniu informacji o przeszłości, ułatwić i zachęcić do nauki. Metoda WORTHY w sposób interesujący angażuje zespoły klasowe, złożone zarówno z uczniów zainteresowanych i zdolnych, jak i mających trudności w nauce. Pozwoli to na eliminowanie trudności, które mogą pojawić się u osób mających problemy edukacyjne.

Narzędzia nowoczesnego nauczania historii przygotowane w ramach projektu można wykorzystać do nauczania historii I i II wojny światowej w ostatnich klasach szkoły podstawowej i średniej, dostosowując metody pracy do potrzeb rozwojowych ucznia. Podejście WORTHY można wykorzystać zarówno na zajęciach w klasie, jak i pozalekcyjnych. Uczniowie z łatwością będą mogli korzystać z tej metody pracując samodzielnie w domu.



PROPONOWANE METODY

Projekt „Ślady wojny w mojej miejscowości”

Metoda projektu kształtuje różne umiejętności i pozwala na wykorzystanie wiedzy z różnych dziedzin. Ważny jest wkład ucznia w realizację zadania. Gromadząc materiały niezbędne do wykonania projektu zwiększa się zaangażowanie ucznia, rozwija jego samodzielność i kreatywność. Uczniowie samodzielnie podejmują decyzje, rozwiązują problemy, komunikują się, dyskutują, wspólnie szukają rozwiązań i rozwijają poczucie odpowiedzialności oraz umiejętność samooceny.

Projekt można realizować według poniższych kroków:

- 1) Przygotowanie uczniów do pracy metodą projektu i wyjaśnienie, na czym ta metoda polega.
- 2) Wybór tematu, który interesowałby uczniów.
- 3) Określenie celów projektu, które będą weryfikowane w trakcie realizacji.
- 4) Ustalenie warunków pracy (indywidualna lub grupowa), czasu na realizację, zasad oceniania. Ustalamy sposób komunikacji między uczniami a nauczycielem np. z użyciem mediów społecznościowych, konsultacji indywidualnych.
- 5) Realizacja projektu: uczniowie gromadzą, analizują, porządkują i dokumentują swoje działania.
- 6) Prezentacja rezultatów.
- 7) Ocena: na podstawie ustalonych wcześniej kryteriów.
- 8) Ewaluacja działań projektowych przeprowadzona przez nauczyciela.

Poniżej opis przykładowego tematu projektu, który można zrealizować z wykorzystaniem podejścia WORTHY.

Celem projektu będzie poznanie historii miejscowości i jej mieszkańców w czasie I lub II wojny światowej. Projekt zakłada m.in. przygotowanie informacji o miejscach pamięci (cmentarzach, pomnikach), zdjęć z rodzinnych archiwów oraz relacji świadków wydarzeń. Podczas realizacji projektu uczniowie nabędą umiejętności gromadzenia, selekcji i opracowywania materiałów. Nauczą się obróbki zdjęć i wykorzystania nowoczesnych narzędzi, z pomocą których będą mogli tworzyć rzeczywistość rozszerzoną, np. wirtualne mapy z najważniejszymi miejscami, wirtualne makiety bitew itd. Uczniowie mogą poszukiwać informacji o mieszkańcach miejscowości, którzy

stali się ofiarami wojen. Będą mogli docierać do świadków historii i za pomocą środków audiowizualnych przygotowywać nagrania relacji oraz wspomnień. Zebrane informacje i materiały będą mogli umieścić na portalu WorldWars.eu i w ten sposób udostępniać je z innymi uczniami. Będzie to okazja do współpracy międzyprzedmiotowej nauczycieli historii, informatyki, języka polskiego, wiedzy o społeczeństwie oraz wiedzy o kulturze.

Uczniów możemy podzielić na grupy zadaniowe, umożliwiając im w ten sposób ćwiczenie umiejętności pracy w grupie.

Jedna z grup może wykonywać zdjęcia trójwymiarowe. Druga grupa może gromadzić relacje świadków i przygotować nagrania audio. Trzecia będzie przygotowywać materiały do umieszczenia na platformie WorldWars.eu. Czwarta opracuje tło historyczne wydarzeń. Piąta zajmie się skanowaniem zdjęć. Szósta przygotuje niezbędne informacje dotyczące możliwości publikacji treści w Internecie.

Liczbę grup można zwiększać lub zmniejszać, dostosowując ją do możliwości i zainteresowań uczniów, wybranego tematu oraz zgromadzonego materiału.

Metoda projektu pozwala na zindywidualizowanie pracy z uczniem, z uwzględnieniem jego pasji i zainteresowań. Wpływa na rozwój osobisty ucznia, motywuje go i zwiększa odpowiedzialność za wykonanie zadania. Pozwala na zaangażowanie uczniów o różnych możliwościach edukacyjnych.

Praca w grupach

Metoda ta pozwala na osiągnięcie różnorodnych celów: uczy współpracy, szacunku wobec innych oraz kreatywności. Ważne jest również to, że wspiera naukę uczenia się historii. Uczniowie dzielą się zadaniami i tłumaczą kwestie niezrozumiałe dla ich rówieśników. W ten sposób można wesprzeć ucznia, który z trudnością radzi sobie z nauką historii, a frustracja, którą przeżywa, może go zniechęcić do zainteresowania przedmiotem.

Przebieg pracy:

- 1) Podział na grupy. Powinny być one zróżnicowane pod względem poziomu wiedzy i umiejętności.
- 2) Ustalenie problemu, zadania do rozwiązania przez grupę.
- 3) Ustalenie kryteriów i sposobu oceny za wykonanie zadania.
- 4) Podział zadań: wyznaczenie lidera grupy, przydział indywidualnych zadań.
- 5) Ustalenie sposobu kontaktu między uczniami i nauczycielem, który sprawdza postępy, występując w roli eksperta.
- 6) Wykonanie zadania przez grupę.
- 7) Prezentacja opracowanego zadania.
- 8) Ocena pracy według przyjętych kryteriów.
- 9) Podsumowanie.

Interaktywna gra dydaktyczna

Pozwala uczniom na pogłębienie wiedzy z zakresu historii i dzięki nowoczesnym sposobom nauczania pomaga wykorzystać zdobytą wiedzę w praktyce. Gry dydaktyczne angażują intelekt uczestnika, jego wyobraźnię, emocje oraz zachęcają do twórczej postawy. Niezbędne jest bardzo dobre przygotowanie uczniów.

Gra może przybrać charakter gry online pokazującej historię bohatera związanego z regionem lub miejscowością. Uczniowie gromadzą materiały na temat życia i działalności bohatera. Gra może mieć charakter quizu, gry komputerowej lub turnieju.

Przygotowanie gry może przebiegać według następujących etapów:

- 1) Uczniowie szukają osoby, która odegrała znaczącą rolę w historii regionu, miejscowości lub lokalnej społeczności.
- 2) Przygotowanie pytań kluczowych, np. jaką rolę ta postać odegrała w historii? Dlaczego warto ją zapamiętać? Jakie racje kierowały jej wyborami? Jak zachowała się w danej sytuacji? Jakie to zachowanie pociągnęło skutki? Co by było, gdyby zachowała się inaczej? Jakie byłyby konsekwencje jej działań?
- 3) Przygotowanie informacji i opracowanie historii bohatera.
- 4) Opracowanie scenariusza gry.
- 5) Wykonanie gry.
- 6) Ocena pracy uczniów.

Gra symulacyjna

Pokazuje wydarzenie z przeszłości, znaczące z punktu widzenia historii małej ojczyzny. Podobnie jak w przypadku interaktywnej gry dydaktycznej (patrz wyżej), ukazującej historię bohatera, uczniowie muszą pogłębić wiedzę z danego tematu poprzez analizę materiałów źródłowych. Przygotowanie gry może odbyć się w oparciu o zaproponowany wyżej schemat.

Quiz

Przygotowanie przez ucznia lub grupę uczniów quizu, który zostanie opublikowany online. Uczniowie wykorzystują różne środki zdobycia wiedzy, w tym zasoby internetowe. Opracowują pytania i odpowiedzi, pogłębiają i systematyzują wiedzę na dany temat.

Quiz jest lubianym przez uczniów narzędziem uczenia się. Rywalizacja zwiększa zaangażowanie i zainteresowanie uczniów historią.

Drama

Metoda ta pozwala na połączenie wiedzy z możliwością przeżywania i doświadczania. W dramie istotne jest kształtowanie osobowości, wrażliwości i ekspresji ucznia. Zaletą tej metody jest przełamywanie strachu przed wystąpieniami publicznymi, kształtowanie umiejętności poprawnego wyrażania się oraz przygotowanie uczniów do odgrywania ról społecznych. Możliwość odtwarzania wydarzeń historycznych wpływa na rozwój osobowości ucznia, zwiększa zainteresowanie i wiedzę z zakresu historii.

W przypadku dramy możemy zastosować podejście WORTHY. Uczniowie mogliby wykorzystywać materiały przygotowane i umieszczone na platformie WorldWars.eu, np. komiks, mapę, relację, film lub inne źródła. Można zastosować różne techniki dramowe, m.in.:

- ▶ Wchodzenie w rolę – uczniowie w parach prowadzą dialog z punktu widzenia wybranej postaci. Rozważają argumenty za i przeciw.
- ▶ Bycie w roli – zadaniem ucznia jest odnalezienie się w nowej dla niego sytuacji lub wcielenie się w dowolną postać, bez wcześniejszego przygotowania.

▶ Przedstawienie improwizowane – oparte na znanej uczniom historii osoby lub wydarzenia. Wymaga kostiumów i przedmiotów charakterystycznych dla postaci. W tym przypadku nauczyciel może wykorzystać bazę materiałów dostępnych na platformie WorldWars.eu, które uczniowie mogą wykorzystać. Materiały te mogą również zainspirować uczniów i nauczyciela do stworzenia np. komiksu, gry, przedstawienia wydarzenia na osi czasu lub mapie itp. Historia, poznana i odegrana przez uczniów, mogłaby posłużyć do stworzenia narzędzi do nauczania z wykorzystaniem rzeczywistości rozszerzonej.

▶ Żywe obrazy – uczniowie komponują obraz (scenę) i zatrzymują się w najważniejszym, najbardziej dramatycznym momencie odtwarzanego wydarzenia. Inspiracją mogą być archiwalne zdjęcia lub obrazy. Uczniowie ćwiczą współdziałanie, koncentrację i skupienie.

▶ List, dziennik lub pamiętnik – pisany z własnej perspektywy lub z perspektywy osoby, z przeszłości, bohatera wydarzeń, obserwatora, świadka itd.

Wypracowane w ten sposób rezultaty można wykorzystać do stworzenia, przy wykorzystaniu programu komputerowego lub strony, awatara autora pamiętnika, który opowiada o wydarzeniach mających miejsce np. podczas wojny. Zastosowanie tej metody wymaga wcześniejszego przygotowania merytorycznego i zgromadzenia materiałów źródłowych, relacji lub zdjęć.

W dramie można wykorzystać nowoczesne urządzenia do fotografowania, tworzenia obrazów i nagrywania filmów, które następnie możemy umieścić na platformie WorldWars.eu.

Dodatkowo, uczniowie mogą spojrzeć na siebie z innej perspektywy; mogą też ocenić swoje mocne i słabe strony.

Analiza SWOT

Podczas przygotowania lekcji związanych z wydarzeniami i bohaterami, którym towarzyszyły problemy moralne możemy użyć analizy SWOT.

W tej metodzie bierzemy pod uwagę czynniki, które miały pozytywny wpływ na przebieg wydarzenia historycznego, czyli inaczej mocną stronę problemu oraz na wynikające z tego szanse i problemy, które mogły się pojawić przy realizacji zadania, a także wynikające z niego zagrożenia i konsekwencje.

Przykładowym problemem postawionym przed uczniami byłby zamach na generalnego gubernatora Hansa Franka, który miał miejsce w Puszczy Niepołomickiej w 1944 r. Uczniowie na podstawie zgromadzonych informacji, analizowaliby problem z użyciem tej metody, co pozwoliłoby na pogłębienie wiedzy o tym wydarzeniu. Pozwoliłoby to na bardziej wnikliwe spojrzenie na bohaterów, decyzje, które podjęli i ich konsekwencje. To z kolei mogłoby posłużyć do wykreowania bohaterów np. gry, dramy lub komiksu.

PROBLEM DO ANALIZY	
MOCNE STRONY	SŁABE STRONY
SZANSE	ZAGROŻENIA

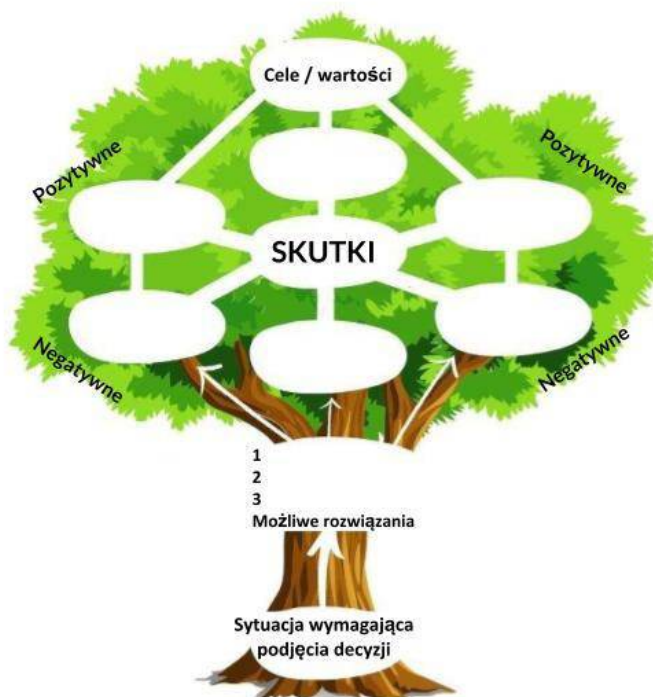
Drzewo decyzyjne

Podczas przygotowania lekcji można użyć metody drzewa decyzyjnego, które pomogłoby w analizie motywów, jakimi kierowali się bohaterowie przy podejmowaniu decyzji. W ten sposób możemy graficznie przedstawić analizowany problem. W pniu drzewa wpisujemy problem, który chcemy zanalizować, np. „Jakimi metodami Polskie Państwo Podziemne mogło walczyć z okupantem podczas II wojny światowej?”

W gałęziach drzewa uczniowie wpisyaliby proponowane metody, których mogło używać podziemie w warunkach wojny oraz jakie skutki (pozytywne i negatywne) te działania mogłyby wywołać. W koronie drzewa uczniowie określiliby cele i wartości, jakimi kierowały się osoby podejmujące decyzje.

Przy zastosowaniu tej metody uczniowie mogliby pracować w grupie lub indywidualnie, poznając skomplikowany proces podejmowania decyzji, w szczegółowy sposób analizując postawiony przed nimi problem. Nauczyciel objaśniłby i komentował pojawiające się pomysły i wątpliwości oraz podsumowałby rozwiązania, do jakich doszli uczniowie.

Sytuacja wymagająca podjęcia decyzji			
Możliwe rozwiązania			
Tak		Nie	
Skutki pozytywne	Skutki negatywne	Skutki pozytywne	Skutki negatywne
Cele/wartości		Cele/ wartości	



Analiza SWOT lub drzewo decyzyjne mogą posłużyć nauczycielowi do wprowadzenia zadania, np. stworzenia gry, komiksu, filmu lub wywiadu. Można ją również zastosować jako metodę podsumowującą lekcję z użyciem gotowych narzędzi, dostępnych na platformie internetowej, takich jak: komiks, wywiad, film lub gra.

Metoda odwróconej lekcji (ang. *flipped learning*)

Metoda ta umożliwia uczniom uczenie się nowych treści we własnym tempie i w sposób zindywidualizowany. Nauczyciel często staje przed problemem, w jakim sposób zaciekać tematyką poruszaną na lekcji jak największą grupę osób: te, dla których historia jest pasją, te, które potrzebują więcej czasu, aby opanować zagadnienia poruszane na lekcji oraz pozostałe, które nie są zainteresowani lekcją lub są nią znudzone.

Może tu pomóc metoda odwróconej lekcji i wykorzystanie narzędzi cyfrowych. Zadaniem uczniów jest zapoznanie się z tematem lub zagadnieniami, które będą poruszane na kolejnej lekcji. Po zapoznaniu się w domu z zagadnieniami, uczniowie na lekcji pod kierunkiem nauczyciela pogłębiają i utrwalają wiedzę. Możemy w tej metodzie wykorzystać podejście WORTHY. Nowoczesne narzędzia i technologia komputerowa, którymi młodzież posługuje się na co dzień, czynią naukę ciekawszą, bardziej atrakcyjną, a co za tym idzie skuteczniejszą.

Przykład odwróconej lekcji:

- 1) Pierwszym krokiem jest sformułowanie problemu, który będzie poruszany na kolejnej lekcji.
- 2) Określenie celów lekcji oraz tego, co uczniowie mają zrobić w domu i na czym skoncentrują się na lekcji. Ważne, żeby uczeń miał wystarczającą ilość czasu na przygotowanie się do lekcji oraz poznać istotę metody i zasady, które będą obowiązywały przy realizacji lekcji tą metodą.
- 3) Opracowanie materiałów multimedialnych: prezentacji, zdjęć, filmów, wywiadów, map interaktywnych, komiksów, itd., które nauczyciel umieści na platformie internetowej. Alternatywnie można wykorzystać materiały przygotowane i udostępnione przez innych nauczycieli. W ten sposób uczniowie, poprzez wykorzystanie narzędzi multimedialnych, będą mieli sposobność poznania historii, wykorzystując bibliotekę artefaktów na platformie WorldWars.eu.
- 4) Uczniowie, na podstawie tych materiałów, przygotowują odpowiedzi na sformułowane przez nauczyciela pytania. Mogą także samodzielnie szukać innych materiałów i za pomocą mediów społecznościowych dzielić się bazą linków z innymi uczniami.
- 5) Na lekcji nauczyciel sprawdza jak uczniowie poradzili sobie z zadaniem i w jakim zrozumieli temat.
- 6) Nauczyciel dzieli klasę na grupy, w których uczniowie pogłębiają realizowany materiał i utrwalają zdobyte informacje i umiejętności.
- 7) W trakcie lekcji uczniowie mogą korzystać z materiałów udostępnionych na platformie internetowej, za pomocą smartfona, tabletu lub komputera stacjonarnego.
- 8) Sprawdzenie nabytej wiedzy może się odbyć przy pomocy internetowego quizu i może być okazją do przygotowania debaty, analizy SWOT lub drzewa decyzyjnego, czyli posłużyć do przeprowadzenia kolejnej lekcji.

Metoda odwróconej lekcji może być skutecznym narzędziem nauczania historii na każdym etapie edukacji. Ze względu na indywidualizację pracy z uczniem i dostosowanie tempa pracy, uczeń we

własnym rytmie i czasie przygotowuje się do lekcji. Metoda ta może być alternatywą dla tradycyjnych metod – tutaj to uczeń staje się ekspertem.

Wykorzystanie nowoczesnych, interaktywnych narzędzi może zaciekać ucznia w większym stopniu niż tradycyjne przygotowanie tematu lub zadania przy wykorzystaniu podręcznika. Będzie bardziej naturalnym źródłem zdobywania wiedzy w XXI wieku, wieku technologii cyfrowej, gdzie wykorzystywane są różne źródła informacji angażujące kilka zmysłów jednocześnie. Może zainspirować do tworzenia podobnych materiałów, poznania programów lub narzędzi cyfrowych, za pomocą których materiały te zostały wykonane. To z kolei będzie służyło większemu zainteresowaniu ucznia historią, dziedzictwem historycznym, w tym dziedzictwem lokalnym.

Uczenie się poprzez współpracę

Uczenie się poprzez współpracę jest określane również jako tutoring rówieśniczy (ang. peer learning). Metoda ta polega na pracy grupowej uczniów, w czasie której mogą się oni wymieniać informacjami i umiejętnościami. Nie wykorzystujemy przy tej metodzie podręcznika, lecz zasoby Internetu. Uczniowie wymieniają się informacjami poprzez media społecznościowe, a więc w sposób, w jaki komunikują się na co dzień. W przypadku tej metody sprawdzi się podejście WORTHY. Uczniowie mogą wykorzystywać archiwum artefaktów na platformie WorldWars.eu, w połączeniu z forum. Sami również mogą tworzyć artefakty. Komunikowanie się osób z podobnymi doświadczeniami zwiększy szansę na zdobycie i utrwalenie pożądaných treści i umiejętności. Metoda ta pozwoli na zaangażowanie wszystkich uczniów, zarówno tych bardziej, jak i mniej interesujących się historią. Użycie nowoczesnych technologii zwiększy atrakcyjność procesu uczenia się.

Metoda ta kształtuje przede wszystkim pożądanę współcześnie umiejętność: pracy zespołowej i odpowiedzialności za powierzone zadania. Zwiększa zaangażowanie uczniów, kształtuje umiejętność argumentacji, wyrażania poglądów oraz poszanowania pracy innych osób.

Nauczyciel może zastosować tę metodę na lekcji lub podczas zajęć pozalekcyjnych. Przy wykorzystaniu zasobów Internetu uczeń może posłużyć się smartfonem, komputerem lub tabletem.

Etapy pracy:

- 1) Określenie celów.
- 2) Podział na grupy i przydzielenie zadań.
- 3) Określenie czasu na wykonanie zadania.
- 4) Opracowanie przez uczniów odpowiedzi na zadane pytania lub zagadnienia – na lekcji lub w domu.
- 5) Praca w grupach – uczniowie dyskutują na temat tego, czego nauczyli się podczas opracowywania zagadnień.
- 6) Prezentacja.
- 7) Podsumowanie i ocena pracy.

Wirtualne muzeum

Wirtualne muzeum to propozycja, która będzie wymagała od uczniów użycia aplikacji zainstalowanych na urządzeniach przenośnych, np. smartfonie lub tablecie, umożliwiających skanowanie obiektów w technologii 3D. Mogą skanować pamiątki, obiekty i pomniki, po czym z

zebranych materiałów można stworzyć wirtualne muzeum. Uczniowie mogą użyć skaner do digitalizacji zdjęć, niepublikowanych źródeł i dokumentów.

Po dodaniu tych artefaktów do archiwum WorldWars.eu, mogliby tworzyć z nich kolekcje. W ten sposób powstałoby wirtualne muzeum pamiątek z I i II wojny światowej, związanych z regionem. Zawierałoby ono filmy i wywiady ze świadkami wydarzeń, makiety pól bitewnych i wirtualne mapy ukazujące przebieg wydarzeń historycznych.

Również w tym przypadku możemy podzielić zadania między uczniów.

Nauczyciel mógłby wykorzystać zasoby wirtualnego muzeum na lekcji, np. ilustrując nimi wykład.

Interaktywna oś czasu

Bardzo ważnym aspektem w nauczaniu historii jest chronologia wydarzeń, którą często sprawia uczniom kłopot. Narzędziem, które pomaga w rozwiązaniu tego problemu, jest oś czasu, czyli graficzne przedstawienie wydarzeń ułożonych w porządku chronologicznym. Metodę tę możemy wykorzystać na różnych przedmiotach i na różnym etapie nauczania. Można ją zastosować w wersji tradycyjnej lub interaktywnej, korzystając z narzędzi cyfrowych do stworzenia osi czasu. Nauczyciel może wykorzystać przygotowane wcześniej osie lub zaangażować uczniów w przygotowanie własnych.

Stworzenie przez uczniów interaktywnej osi czasu:

- ▶ pozwala na umiejscowienie wydarzeń w czasie,
- ▶ systematyzuje wiedzę,
- ▶ ułatwia ukazanie wydarzeń z historii regionu czy kraju na tle historii powszechnej,
- ▶ pozwala dostrzec zależności między wydarzeniami,
- ▶ pomaga przedstawić historię lokalną w szerszym kontekście historycznym,
- ▶ pozwala zaprezentować jednostkę i jej wpływ na wydarzenia lokalne, krajowe, europejskie i światowe,
- ▶ pomaga zbudować narrację historyczną,
- ▶ rozwija umiejętność syntetyzowania wiedzy,
- ▶ rozwija ciekawość i samodzielność ucznia w procesie uczenia się – poprzez gromadzenie, selekcję i analizę źródeł.

Uczniowie (w grupach lub indywidualnie) mogą wykonywać zadania na przygotowanej wcześniej osi czasu lub mogą ją sami przygotować. Należy pamiętać, aby liczba slajdów nie była zbyt duża, a narracja była chronologiczna i była częścią większej narracji, np. historia jednostki na tle historii Polski, świata lub epoki.

Etapy pracy nad osią czasu:

- 1) Określenie tematu.
- 2) Praca badawcza uczniów. Może być to praca samodzielna przy wsparciu ze strony nauczyciela lub przy jego zwiększonym zaangażowaniu.

- 3) Poszukiwanie źródeł, które można zamieścić na osi czasu: zdjęć, nagrań audio lub wideo, map, relacji itd.
- 4) Selekcja materiałów źródłowych.
- 5) Opracowanie cyfrowe zgromadzonego materiału.
- 6) Przygotowanie interaktywnej osi czasu.
- 7) Publikacja.

Platforma WorldWars.eu pozwala na dodanie do archiwum osi czasu w formie prostego arkusza Google (przy pomocy narzędzia [Timeline JS](#) opracowanego przez Knight lab). Nauczyciele i uczniowie mogą użyć poradnika WORTHY (Timeline JS) do przygotowania i opublikowania interaktywnej osi czasu.

Wirtualne mapy

W ramach WORTHY uczniowie mogą tworzyć wirtualne mapy, na których można ukazać przebieg bitew i wojen ze szczególnym uwzględnieniem miejsc ważnych dla historii regionu. Na mapie możemy nie tylko pokazać miejsce w przestrzeni, ale również dołączyć zdjęcie tego miejsca (np. pola walki) oraz informacje poszerzające kontekst historyczny (przebieg wydarzenia, osoby, które odegrały w nim szczególną rolę lub były związane z historią regionu). Po kliknięciu w interesujący punkt pojawiałyby się krótka informacja lub informacja szczegółowa, zdjęcie, biografia lub inne źródło. W przypadku tworzenia map wirtualnych można skorzystać z wielu narzędzi dostępnych w Internecie. Można wykorzystać na przykład [StoryMap](#) lub [Moje mapy Google'a](#).

Nauczyciel może podzielić zadania między uczniów:

- 1) Wybór tematu.
- 2) Wykonanie, skanowanie lub pobranie potrzebnych materiałów źródłowych.
- 3) Obróbka materiałów.
- 4) Przygotowanie mapy za pomocą narzędzi dostępnych online.
- 5) Umieszczenie na mapie pożądaných informacji, np. zdjęć, biogramów lub informacji w szerszym kontekście historycznym.
- 6) Opublikowanie mapy online.
- 7) Podsumowanie pracy.

Mapy wykorzystywane są przez nauczycieli na każdej lekcji historii. Pozornie jest to prosta pomoc dydaktyczna, ale uczniowie miewają duże problemy z umiejscowieniem wydarzeń na mapie. Interaktywna mapa wykonana przez uczniów pomogłaby im lepiej orientować się w przestrzeni oraz zrozumieć przebieg wydarzeń. Zastosowanie map interaktywnych i ich tworzenie wzmocniłoby zainteresowanie młodzieży historią, w tym historią lokalną.

Moje mapy Google'a można tworzyć wspólnie i stopniowo dodawać do nich treści podczas kolejnych lekcji w czasie całego roku szkolnego. Takie element pracy zespołowej pozwoli uczniom na dostęp i pracę nad mapą z komputera czy tabletu, niezależnie od tego, gdzie w danym momencie się znajdują. Kiedy uczniowie będą się chcieli podzielić wynikami swojej pracy, mogą w bardzo prosty sposób wkleić link do takiej wspólnej mapy w kreatorze artefaktów na WorldWars.eu. Mogą nadal wzbogacać swoją mapę – ich mapa umieszczona na WorldWars.eu będzie automatycznie pokazywała najnowszą wersję. Zobacz poradnik (Moje mapy Google'a), aby

uzyskać więcej informacji, jak używać tego narzędzia i jak publikować rezultaty pracy w archiwum WorldWars.eu.

„Dawniej i dziś” – znajdź różnice

Za pomocą narzędzi multimedialnych możliwe jest pokazanie zmian, jakie zaszły w czasie w danej miejscowości. Aby to zrobić, potrzebne są zdjęcia, które uczniowie mogą wyszukać w rodzinnych zbiorach lub archiwach. Konieczne jest wykonanie współczesnego zdjęcia tej samej przestrzeni z tej samej perspektywy. Zestawienie zdjęć „dawniej i dziś” przy zastosowaniu narzędzia multimedialnego, np. [Juxtapose](#), umożliwi ukazanie zmian za pomocą suwaka. Po obejrzeniu prezentacji wykonanej przez koleżanki i kolegów, uczniowie mogliby spróbować wyjaśnić, dlaczego prezentowana przestrzeń się zmieniła, co uległo zmianie i czy zmiany te były korzystne. Pozwoliłoby to pokazać wpływ dramatycznych wydarzeń, takich jak wojny, na rzeczywistość.

Uczniowie mogliby poznać historię zdjęcia, jego autora i miejsca, które ono przedstawia, rozmawiając z rodzicami lub dziadkami. Byłoby to znakomitą okazją do rozmowy i zacieśnienia więzi między młodszym i starszym pokoleniem. Uczniowie w ten sposób poznawaliby historię lokalną.

Komiks

Komiks może odgrywać istotną rolę w nauczaniu historii. Współcześnie młodzi ludzie żyją w rzeczywistości, w której ważna jest wizualizacja, krótkie i obrazkowe sposoby komunikowania się. Dlatego komiks może pomóc w zrozumieniu często trudnych i skomplikowanych wydarzeń i procesów. Zwizualizowanie wydarzeń nie tylko może uatrakcyjnić lekcję, ale również – poprzez analizę obrazu – prezentowane treści mogą zapaść uczniom na długo w pamięci. Byłby to nowy, ciekawy sposób uczenia się historii. Wykorzystanie komiksu pobudzi kreatywność i zainteresowanie uczniów poprzez silne oddziaływanie obrazu. Możemy uczyć, wykorzystując sztukę do zwizualizowania wydarzeń, emocji i dźwięków.

Samodzielne poszukiwanie informacji i wykorzystanie ich do stworzenia komiksu uczy umiejętności wykorzystania informacji, syntetyzowania i uogólniania. Możemy w ten sposób kształtować pracę zespołową. Uczniowie tworząc komiksy przy zastosowaniu technologii informatycznych będą zbierać informacje, projektować i opracowywać dialogi. Mogą również ocenić projekt. Ważne będzie wsparcie merytoryczne nauczyciela.

Etapy pracy:

- 1) Wybór opowieści – pogłębienie wiedzy o wydarzeniu, bohaterze i miejscu opisywanej historii, tak, aby przedstawiane wydarzenia były zgodne ze źródłami historycznymi.
- 2) Wybór programu/aplikacji do stworzenia komiksu. Poznanie możliwości, jakie daje program/aplikacja.
- 3) Przygotowanie scenariusza komiksu. Wybór kluczowych wydarzeń, osób i miejsc. Istotne jest zachowanie ciągu przyczynowo-skutkowego wydarzeń. Na tym etapie opracowuje się dialogi i decyduje się, kto będzie opowiadał historię i z jakiej perspektywy (bohatera, świadka – piszącego w momencie toczących się wydarzeń lub z perspektywy lat).
- 4) Rozpisanie komiksu na plansze: jak rozmieścić poszczególne sceny, w jaki sposób rozpisać dialogi, jakich wyrazów i obrazów użyć.
- 5) Rysowanie komiksu przy użyciu programu graficznego / aplikacji.
- 6) Podsumowanie.

Wycieczka szkolna – multimedialna ścieżka edukacyjna

Wycieczki szkolne są lubianym przez uczniów sposobem nauczania historii. Pozwalają na zdobycie nowej wiedzy przez bezpośredni kontakt z miejscami pamięci. Są źródłem obserwacji i doświadczeń, których nie jest w stanie dostarczyć nawet najbardziej ciekawie przeprowadzona lekcja w klasie. Ponadto, uczniowie mają możliwość poznania nieznanych im dotąd informacji oraz poszerzenia kręgu swoich zainteresowań.

W ankietach uczniowie wskazują wycieczki jako najciekawszy i najbardziej efektywny sposób nauczania historii. Wycieczki pozwalają uczniom na zwizualizowanie miejsc. Później mogą wykorzystać to doświadczenie w pracy metodą WORTHY. Przeżycia bezpośrednie w zetknięciu z historią są pełniejsze i trwalsze niż wiadomości zdobyte w klasie podczas lekcji. Mogą zainspirować uczniów do tworzenia projektów z wykorzystaniem technologii komputerowych.

Wycieczka daje nie tylko możliwości poznawcze, ale również kształcące – rozwija wyobraźnię, spostrzegawczość i wrażliwość. Kształtuje umiejętność planowania, podziału pracy i współpracy z innymi. Uczy szacunku dla dziedzictwa narodowego. Kształtuje aktywność poznawczą ucznia, rozwija jego zainteresowanie otaczającą rzeczywistością. Wycieczka może posłużyć do przygotowania interaktywnej ścieżki edukacyjnej lub do odkrywania historii miejsc związanych z I i II wojną światową z użyciem wirtualnej mapy.

Przygotowanie wycieczki

- 1) Określenie celów.
- 2) Wybór miejsca.
- 3) Przygotowanie narzędzi, np. interaktywnej mapy z zaznaczonymi punktami tematycznymi.
- 4) Realizacja programu wycieczki.
- 5) Podsumowanie.

Uczniowie na miejscu mogą zbierać materiały (filmy, zdjęcia, nagrania itp.) i opublikować te artefakty na WorldWars.eu po powrocie do szkoły, dodając do nich kontekst i opis.

Webquest

Webquest to nowoczesna metoda pracy dydaktycznej, która poprzez wykorzystanie możliwości, jakie daje technologia informacyjna ukierunkowana jest na wyszukiwanie informacji oraz ich interpretację w celu ukończenia zadania. Ogromna ilość informacji jest dostępna. W webqueście nauczyciel dokonuje wstępnej selekcji stron internetowych czy innych źródeł, zazwyczaj dostępnych online, które studenci powinni wykorzystać wykonując zadanie. Mogą one obejmować archiwum WorldWars.eu. Następnie wiedza ta poddawana jest przetwarzana z wykorzystaniem komputera i odpowiednich programów.

Metoda webquestu pozwala w łatwy sposób zainteresować uczniów danym zagadnieniem. Pozwala na rozwijanie umiejętności pracy w grupie i komunikacji międzyludzkiej, uczy odpowiedniego i poprawnego korzystania z Internetu. Ponadto rozwija wyobraźnię i kształtuje twórczą postawę.

Rezultaty pracy mogą mieć formę analogową lub elektroniczną. Na przykład uczniowie mogą opublikować wyniki swojej pracy na stronie internetowej lub blogu (korzystając np. z [Blogera](http://Blogger.com)).

Webquest powinien zawierać:

- ▶ Wprowadzenie: zaangażowanie uczniów i poinformowanie ich o temacie webquestu.
- ▶ Zadanie: krótki opis wyzwania stawianego uczniom.
- ▶ Proces: wyjaśnienie strategii, jakie uczeń ma zastosować przy wykonywaniu zadania.
- ▶ Źródła: strony internetowe, filmy, dokumenty, itd., które uczeń wykorzysta.
- ▶ Ewaluację: wyjaśnienie, w jaki sposób będzie oceniana praca ucznia.
- ▶ Konkluzję: podsumowanie zadania i zachęcenie uczniów do refleksji na temat procesu i wyników.

Webquest zwiększa współodpowiedzialność, pobudza zaangażowanie, a co za tym idzie, uczniowie chętnie wykonują postawione przed nimi zadania, chcąc uzyskać jak najlepsze wyniki.

Etapy pracy metodą webquest:

- 1) Sformułowanie ciekawego i inspirującego tematu.
- 2) Przygotowanie webquestu i opublikowanie go online, np. na blogu lub w kreatorze WebQuest.
- 3) Zapoznanie uczniów z kryteriami oceniania.
- 4) Wprowadzenie do tematu: dostarczenie informacji o kontekście badanego problemu.
- 5) Opis zadania i procesu: wyjaśnienie roli ucznia, podanie przykładowych źródeł informacji (strony WWW, dokumenty, mapy, ikonografia, wypowiedzi ekspertów) oraz formy, w jakiej uczniowie zaprezentują efekty swojej pracy. Może to być prezentacja, film, interaktywna mapa, oś czasu itp.
- 6) Poszukiwanie i opracowanie przez uczniów informacji i udostępnienie ich innym, np. za pomocą stron WWW. Można sformułować problem do opracowania indywidualnego lub w grupie.
- 7) Prezentacja rezultatów.
- 8) Ocena pracy według ustalonych kryteriów.
- 9) Ewaluacja.

Przykładowe webquesty można znaleźć na: <http://www.euquests.eu/pl/>

Questing przy użyciu telefonu komórkowego

Questing to rodzaj gry polegającej na odkrywaniu dziedzictwa danego miejsca i tworzeniu nieoznakowanych szlaków, którymi można przejść, kierując się podanymi wskazówkami.

Gra rozgrywana jest przy użyciu telefonu komórkowego. Polega na wędrówce po wyznaczonym terenie, w trakcie której rozwiązuje się łamigłówki / zagadki. Po prawidłowym podaniu rozwiązania, aplikacja wyświetla wskazówki dotarcia do kolejnego celu. Każdy quest prowadzi do miejsca ukrycia skarbu – cyfrowego kodu, którego zdobycie potwierdza przejście całej trasy. Aplikacja wykorzystuje system GPS oraz mapy do nawigacji. Niektóre aplikacje pozwalają na ściągnięcie map, co pozwala na pracę także w trybie offline.

Celem questingu jest rozwijanie poczucia tożsamości z danym regionem, szukanie wyjątkowości w ciekawych, ale też zupełnie zwyczajnych miejscach, upowszechnianie wyjątkowych miejsc wyróżniających się krajobrazem, przyrodą lub dziedzictwem kulturowym. Jest to atrakcyjna metoda, która łączy naukę i poszukiwanie przez uczniów rozwiązań z aktywnością fizyczną.

Dzielimy uczniów na zespoły zadaniowe i sugerujemy tematykę gry.

- ▶ Pierwszy zespół przygotowuje dokumentację fotograficzną miejsc, do których mają trafić gracze.
- ▶ Drugi zespół przygotowuje zadania.
- ▶ Trzeci zespół przygotowuje tło historyczne tj. wstęp do gry.

Przebieg gry:

- 1) Przygotowanie questu: temat, miejsce.
- 2) Podział klasy na grupy.
- 3) Określenie zasad: celu czas, miejsce spotkania.
- 4) Realizacja questu.
- 5) Podsumowanie.
- 6) Ocena.

Praca z tekstem źródłowym

Praca z tekstem źródłowym jest tradycyjną metodą pracy z uczniem, często wykorzystywaną na lekcjach historii, języka polskiego, wiedzy o społeczeństwie i wiedzy o kulturze. Uczniowie samodzielnie wyszukują, analizują i przetwarzają informacje. Są to ważne umiejętności, których opanowanie sprawdzane jest podczas egzaminów zewnętrznych.

Praca z tekstem źródłowym może przyczynić się do rozwinięcia umiejętności analizowania i syntetyzowania informacji oraz rozumienia pojęć. Stosując tę metodę pracy możemy rozwijać aktywność ucznia mniej zainteresowanego przedmiotem, ale również ucznia zdolnego.

Wykorzystując materiały źródłowe, można przeprowadzić między innymi następujące ćwiczenia: odtwarzanie przebiegu wydarzeń historycznych, studium przypadku, analiza problemu na podstawie materiałów źródłowych, symulacja zdarzenia, negocjacje w oparciu o historię konfliktów historycznych.

Aby uatrakcyjnić pracę ze źródłem możemy stworzyć – za pomocą narzędzi informatycznych – bazę tekstów, a następnie dodać dźwięk do wybranego tekstu. Można dodać muzykę, fragmenty wspomnień, przemówień itd.

Do przygotowania bazy tekstów źródłowych można wykorzystać narzędzie [SoundCite](#).

Film

Film jest kolejnym atrakcyjnym narzędziem realizacji treści programowych, które pomaga w zdobywaniu umiejętności pracy ze źródłami historycznymi.

Samodzielna realizacja krótkiego filmu, którego treścią jest historia związana z wydarzeniami z I lub II wojny światowej. Tematem filmu może być np. historia zagłady społeczności żydowskiej

podczas II wojny światowej. Ideą projektu, oprócz poznania i popularyzacji historii i losów społeczności żydowskiej podczas II wojny światowej, jest zaangażowanie młodzieży pod kierunkiem nauczycieli do pracy nad realizacją filmu. Byłby on oparty na wiarygodnych źródłach historycznych z tamtych czasów.

Uczniowie zaangażowani zostaną w:

- 1) **Pomysł:** wydarzenie historyczne, które będzie inspiracją dla filmu.
- 2) **Temat:** sformułowanie tematu filmu na podstawie dziejów miejscowości w wybranym okresie historycznym.
- 3) **Projekt:** sposób zaprezentowania tematu, rodzaj zdjęć, wykorzystanie odpowiednich technik, sposób montażu.
- 4) **Udział w projekcie:** uczniowie i nauczyciele.
 - a) Podział obowiązków,
 - b) Zbieranie materiałów źródłowych, zdjęć i ujęć filmowych,
 - c) Prace nad obróbką techniczną i efektem finalnym.
 - d) Sformułowanie tytułu pracy.
 - e) Efekt pracy: zaprezentowanie filmu, dyskusja, polemika.
 - f) Wykorzystanie filmu w nauczaniu historycznej w szkole.

Gamifikacja (grywalizacja)

Gamifikacja polega na użyciu mechanizmów z gier, które mobilizują do działania, zwiększają zaangażowanie lub zwyczajnie uprzyjemniają nudne, powtarzalne i monotonne czynności. Dzięki temu uczniowie dobrowolnie podejmują się wykonania zadań.

Nauczyciel, który zdecyduje się na pracę metodą ramifikacji powinien:

- 1) Określić cele i umiejętności, jakie ma osiąść uczeń.
- 2) Podać listę działań, które pomogą uczniowi rozwinąć te umiejętności.
- 3) Pogrupować działania według stopnia trudności, tak żeby wyzwania, przed którymi staje uczeń były coraz bardziej wymagające. Każdy poziom powinien zawierać wyzwania o zróżnicowanej trudności, żeby wszystkim udało się zebrać wymaganą liczbę punktów.
- 4) Ustalić dla każdego poziomu łączną liczbę punktów, które trzeba zdobyć, aby przejść o poziom wyżej.
- 5) Kolejny poziom pozostaje niedostępny, dopóki uczestnik nie zbierze wymaganej liczby punktów.
- 6) Przygotować kryteria oceny i umieścić je w dostępnym dla każdego ucznia miejscu.
- 7) Uczestnik „wygrywa grę”, kiedy zgromadzi wszystkie punkty, również z ostatniego poziomu.

Przykładowy temat: „Historia mojej miejscowości w czasie II wojny światowej”. Pierwszym etapem będzie zebranie podstawowych informacji, materiału ikonograficznego, które uczeń może opracować w formie prezentacji. Drugi etap może polegać na przygotowaniu osi czasu, także z użyciem narzędzi informatycznych. Po zrealizowaniu dwóch pierwszych etapów, etap trzeci może polegać na przygotowaniu krótkiego filmu, komiksu lub wywiadu. Złożoność zadań zależałaby od czasu przeznaczonego na realizację tematu lub od wieku uczniów.

Partnerzy projektu



udruuga za rad s mladima



Projekt WORLD Wars Toward Heritage for Youth (2018-1-IT02-KA201-048492) jest współfinansowany przez Komisję Europejską. Niniejszy dokument odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jego zawartość merytoryczną.



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”

www.worthy-project.eu