

## Jak ciekawie uczyć historii? Metody i inspiracje

Historia jest opowieścią. Słuchając o wydarzeniach, które kształtowały naszą kulturę, uczymy się ją rozumieć, poddawać refleksji i na jej bazie tworzyć rzeczywistość, w której żyjemy. Wraz z rozwojem technologii zmienia się sposób opowiadania o świecie. Pojawiają się nowe możliwości tworzenia narracji, które budują zaangażowanie. Historię możemy opowiadać już nie tylko ustnie, ale też z wykorzystaniem narzędzi graficznych czy audiowizualnych.

W projekcie Cyfrowa Historia, opierając się na nowych technologiach, szukaliśmy ciekawych i angażujących form opowiadania o przeszłości. Bazując na współpracy z praktykami, korzystając z innowacyjnych metod oraz słuchając głosu nauczycielek, stworzyliśmy materiały, które wspierają nauczanie historii i innych przedmiotów humanistycznych. W pracy nad materiałami inspirowaliśmy się skutecznymi metodami uczenia się, łącząc je z tym, co ma do zaoferowania technologia.

### Potrzeby i wyzwania

Z przeprowadzonych przez nas badan (fokusy, ankiety, pilotaż materiałów) w Polsce, Hiszpanii i Belgii wynika, że nauczyciele i nauczycielki widzą zalety korzystania z nowych technologii w nauczaniu. Część potrzebuje jednak wsparcia w korzystaniu z cyfrowych narzędzi. Jednocześnie osoby nauczające we wszystkich krajach podkreślały, że ważne jest, żeby uczniowie i uczennice nie byli tylko biernymi odbiorcami przekazywanych treści, ale aktywnie badali historię i wyciągali z niej wnioski.

Zależało nam na tym, żeby stworzone materiały uwzględniały potrzeby osób uczących, ale także były elastyczne, proste w użytkowaniu oraz dostosowane do umiejętności cyfrowych różnych grup odbiorczych. Nowe narzędzia powinny być łatwe w obsłudze przez nauczycieli i nauczycielki, angażujące młodych ludzi oraz dostosowane do potrzeb merytorycznych, czyli uwzględniające treści zawarte w podstawie programowej.

Istotnego wkładu w pracę nad narzędziami edukacyjnymi dostarczył nam pilotaż, podczas którego testowałyśmy nasze propozycje i sprawdzałyśmy, czego nauczyciele potrzebują, żeby samodzielnie tworzyć materiały edukacyjne i projektować atrakcyjne lekcje. Oto najważniejsze wnioski z pilotażu:

1. Podstawy programowe w każdym z trzech krajów wyglądają różnie, różne są też style nauczycielskie. Dlatego osobom testującym zależało, żeby pomoce metodyczne charakteryzowała elastyczność. Część nauczycieli nie trzymała się zaproponowanych przez nas scenariuszy, ale twórczo dostosowywała je do swoich grup odbiorczyń. Elastyczność dotyczyła zarówno treści (dodawanie nowych wydarzeń historycznych lub postaci, uzupełnianie przygotowanych przez nas materiałów o inne propozycje wizualne lub

audiowizualne), jak i formy (zmiana kolejności ćwiczeń, łączenie różnych części cyklu Kolba, wydłużanie lub skracanie poszczególnych części).

2. Zauważyliśmy, jak ważne było dla nauczycielek, żeby materiały były jak najbardziej angażujące dla uczniów i uczennic. Osoby testujące twierdziły, że gry pomagały w budowaniu zaangażowania. Zdecydowaliśmy się na wzmocnienie tego komponentu, który podobał się większości osób testujących materiały.
3. Nauczyciele najczęściej nie mają nieograniczonych zasobów czasowych na przygotowanie do lekcji. Podczas testowania pojawiały się głosy, które pomogły nam zauważyć, że równie ważna jak atrakcyjność materiałów jest ich prostota i krótki czas przygotowania zajęć.
4. Badanie fokusowe, które dodatkowo przeprowadziliśmy wśród polskich nauczycieli i nauczycielek, pokazało, że ważna jest zmiana formy myślenia o uczeniu przez doświadczenie. Metody aktywizujące, pozwalające uczniom i uczennicom na swobodną eksplorację tematu, są postrzegane przez niektóre osoby jedynie jako urozmaicenie lekcji. Chcemy pokazać, że to nie tyle ciekawy dodatek, ile istotny, wręcz immanentny element procesu edukacyjnego. Zachęcając nauczycieli do stosowania metod aktywnych, opieramy nasze pomoce metodologiczne na filozofii uczenia przez doświadczenie.
5. Przeważająca większość nauczycieli i nauczycielek nie prowadzi lekcji zdalnych ani hybrydowych. W szkołach we wszystkich krajach na dobre z powrotem zagościła nauka stacjonarna. Wprawdzie podczas pandemii COVID-19 nauczyciele oswoili się z narzędziami cyfrowymi, ale w większości nie są ekspertami w dziedzinie nowych technologii. Dlatego zaproponowane narzędzia cyfrowe nie mogą być skomplikowane i trudne w obsłudze. Dla wielu osób praca z papierem jest wygodniejsza, zwłaszcza w warunkach stacjonarnych. Wiedząc to, zdecydowaliśmy się stworzyć materiał w formie dokumentu PDF, który daje dowolność – umożliwia zarówno interaktywną pracę z kursem, jak i wydrukowanie go.

Testowanie stworzonych materiałów pokazało nam więc, że najbardziej przydatny będzie taki, który da nauczycielkom jasne i proste wytyczne, nie będzie angażujący czasowo, a jednocześnie pozwoli im wymyślać kreatywne rozwiązania dostosowane do różnych grup i różnych kontekstów kulturowych i społecznych. Zdecydowaliśmy, że oprzemy nasz materiał na filozofii Experiential Learning Model (uczenia się przez doświadczenie) z wykorzystaniem narzędzi digital storytellingu i gier edukacyjnych. Jednocześnie wiedząc, że dla wielu nauczycieli są to nowe metody, zdecydowaliśmy się stworzyć **kurs DigHist**, który krok po kroku, przy pomocy zapożyczonego z biznesu narzędzia – canvy (canva modelu biznesowego, Business Model Canvas), przeprowadzi ich przez proces konstruowania własnych materiałów.

Testowane w pilotażu materiały dotyczą trzech tematów historycznych, które wybraliśmy na podstawie wcześniejszych badan. Chcemy, żeby kurs DigHist pomagał nauczycielkom stworzyć podobne scenariusze na dowolne tematy. Dlatego myślimy o nim nie jako o jednorazowym kursie, ale o procesie, przez

który można przechodzić wiele razy, wykorzystując canwę do tworzenia różnych lekcji.

Większość kursów online polega na przyswojeniu wiedzy przy pomocy materiałów wizualnych czy krótkich tekstów, a następnie sprawdza ją w testach. Chcąc pozostać w zgodzie z modelem uczenia się przez doświadczenie, uznaliśmy, że nasz kurs nie stanie się zwykłym zbiorem ciekawych praktyk czy metod. Zależy nam raczej, żeby pozwalał na zanurzenie się w proces takiego uczenia się i prowokował do szukania własnych, nowych rozwiązań edukacyjnych przy użyciu zaproponowanych przez nas metod.

## **Gotowe materiały do wykorzystania – nasza metodologia**

Na podstawie badań prowadzonych wśród nauczycieli i nauczycielek w trzech krajach stworzyliśmy listę wartości ważnych przy tworzeniu materiałów:

- **Elastyczność** – materiały można szybko dostosować do konkretnego kontekstu, np. do podstawy programowej w różnych krajach.
- **Prostota i przystępność** – zaproponowane przez nas metody są inspirowane technologią, co nie znaczy, że wymagają skomplikowanej wiedzy technicznej. Projektując je, możesz zacząć po prostu od kartki i długopisu. Staraliśmy się, by przygotowanie lekcji zajęło jak najmniej czasu i by metody mogli wykorzystać także nauczyciele z minimalną wiedzą technologiczną, dlatego wszystko dokładnie tłumaczymy i pokazujemy proste narzędzia.
- **Zaangażowanie** – proponujemy sposób tworzenia lekcji i przedstawiania treści edukacyjnych, który będzie wciągający dla młodych ludzi i będzie nawiązywał do technologii, z których korzystają na co dzień.
- **Innowacyjność** – przy wyborze metod inspirowaliśmy się najnowszymi trendami w edukacji, stawiając jednocześnie na udowodnioną przez doświadczenie i badania skuteczność. Materiały pomogą w opracowaniu własnych innowacyjnych lekcji na konkretny temat i wesprą twoją kreatywność.

Stworzone w ten sposób materiały pozwalają nauczycielom włączyć w edukację elementy grywalizacji, stawiają na refleksję i emocjonalne zaangażowanie, pozwalają skutecznie przekazywać wiedzę oraz prowokują do zadawania ważnych pytań na temat rozumienia nie tylko historii, ale też teraźniejszości, którą aktywnie tworzą uczniowie i uczennice.

Materiały są oparte na edukacyjnej filozofii Alice i Davida Kolbów. Dostosowaliśmy proponowaną przez nich metodę, pierwotnie tworzoną z myślą o edukacji dorosłych, do potrzeb i warunków edukacji szkolnej. **Kurs DigHist** pozwala przygotować lekcję, która zawiera wszystkie cztery elementy cyklu Kolba: od doświadczenia, przez refleksję i wyciągnięcie teoretycznych wniosków, po rozmowę o możliwym wykorzystaniu i przetworzeniu zdobytej wiedzy.

Kluczowe w angażowaniu młodych ludzi do nauki historii wydaje się projektowanie wciągających doświadczeń edukacyjnych. Postawiliśmy tu na sprawdzoną i chętnie wykorzystywaną przez młodych ludzi grywalizację oraz interpretację obrazów, czyli tego medium, którym młodzi posługują się chętniej.

Lekcje stworzone dzięki naszemu kursowi mają oddawać sprawczość uczennicom i uczniom, a nauczyciela stawiać w roli osoby zadającej pytania, pogłębiającej refleksję i wspierającej samodzielne zdobywanie wiedzy.

Z badań przeprowadzonych w pilotażu dowiedzieliśmy się, że we wszystkich krajach osoby uczące często korzystają z metod podawczych w przekazywaniu wiedzy historycznej. Chcąc je wesprzeć w ciekawym nauczaniu, wykorzystaliśmy narzędzia digital storytellingu. Można ich używać w sposób elastyczny, np. do stworzenia ilustracji do opowiadanej historii lub materiałów do pracy metodą odwróconej lekcji. Jednocześnie takie narzędzia, osadzając wiedzę historyczną w środowisku cyfrowym, stanowią świetne wsparcie przy nauce zdalnej lub hybrydowej. Mogą być też wykorzystywane przez uczniów i uczennice do samodzielnego zdobywania wiedzy lub jej powtórzenia.

## **Co nas inspirowało?**

Fundacja Szkoła z Klasą to polska organizacja pozarządowa z dużym doświadczeniem we wspieraniu nauczycieli i nauczycielek. Stawiamy na skuteczne metody nauczania, od lat dostarczamy szkołom ciekawe i dostosowane do ich potrzeb materiały edukacyjne. W projekcie Cyfrowa Historia połączyliśmy siły z belgijskim muzeum BELvue, które jest ekspertem w edukacji historycznej, oraz z hiszpańską organizacją Smilemundo specjalizującą się w tworzeniu innowacyjnych narzędzi cyfrowych i gier edukacyjnych. Dzięki naszym doświadczeniom oraz głosom nauczycieli i nauczycielek z trzech europejskich krajów (także na temat edukacji zdalnej i hybrydowej), przygotowaliśmy pakiet materiałów, który pomaga uczyć historii i innych przedmiotów humanistycznych w innowacyjny sposób.

Oto opis narzędzi i metod, które nas inspirowały:

### **A. Digital storytelling – opowiadanie historii w nowy sposób**

Digital storytelling to metoda, która służy opowiadaniu historii przy pomocy narzędzi cyfrowych. Łączy w sobie siłę storytellingu, czyli tradycyjnego sposobu opowiadania od lat obecnego w biznesie i coraz bardziej popularnego w edukacji, z efektywnością cyfrowych narzędzi narracyjnych, które z łatwością przyciągają odbiorczynie i odbiorców. Opowiadanie historii jest jedną z skuteczniejszych metod edukacyjnych, bo pozwala na emocjonalne zaangażowanie odbiorców i wzmocnienie przekazu. Skorzystanie przy tym z jednego z narzędzi cyfrowych sprawia, że jeszcze skuteczniej przyciągamy uwagę uczniów i uczennic, dla których świat technologii jest naturalnym środowiskiem. Historię można opowiadać nie tylko przy pomocy słów, ale także obrazów, filmów, animacji, map czy wizualnego przedstawienia danych lub faktów.

Najpopularniejsze narzędzia stosowane w digital storytellingu to:

- Oś czasu – wizualna prezentacja wydarzeń historycznych w porządku chronologicznym, która pomaga zrozumieć kolejność i czas tych wydarzeń. Osie czasu mogą występować zarówno w formie prostej – liniowej, jak i bardziej złożonej.

- Infografika – ilustracja łącząca tekst, obrazy i dane. Jej celem jest przedstawienie informacji w jasny i angażujący sposób. Zazwyczaj infografiki są prezentowane jako pojedynczy obraz lub plakat.
- Animacja – dynamiczne wizualizacje, które ożywiają postacie, wydarzenia i koncepcje poprzez ruch i storytelling. Animacja pozwala dodać angażujący i interaktywny element do narracji historycznych, ale jej przygotowanie może wymagać więcej czasu i wysiłku w porównaniu do innych proponowanych przez nas form.
- Mapa narracyjna – pokazuje powiązanie określonych miejsc z wydarzeniami historycznymi. Dzięki temu uczniowie i uczennice nie tylko znają kontekst geograficzny historii, ale także lepiej rozumieją dynamiczność zmian w czasie i przestrzeni. Mapy narracyjne mogą różnić się poziomem skomplikowania: od prostych diagramów pokazujących kluczowe lokalizacje, po interaktywne mapy z elementami multimedialnymi (wymagają bardziej zaawansowanych umiejętności technicznych).
- Quiz – interaktywny sposób sprawdzenia wiedzy, który angażuje uczniów i uczennice. Sprzyja aktywnemu uczestnictwu i utrwalaniu zdobytej wiedzy. Można go przygotować tak, aby sprawdzał rozumienie najważniejszych procesów historycznych i dawał natychmiastową informację zwrotną. Jest to również narzędzie do oceny efektów uczenia się.

## **B. Gry – sposób na budowanie zaangażowania**

Dzieci i młodzież chętnie angażują się w gry online. Dla wielu z nich lekcja polegająca na czytaniu podręcznika jest mało wciągająca, a podawczy sposób przekazywania wiedzy nie wydaje się interesujący. Samą grywalizację lub jej elementy chętnie stosuje się w edukacji, żeby uatrakcyjnić przekaz i budować zaangażowanie młodych osób w proces uczenia się. Granie w gry zaspokaja wiele potrzeb uczniów i uczennic: wspiera pracę grupową i poczucie przynależności do zespołu, pozwala szybko zauważać efekty, wzmacnia motywację, daje poczucie rozwoju i wyzwala emocje, które są nieodłącznym elementem skutecznego uczenia się. Dzięki grom edukacja zamienia się w dynamiczny proces.

## **C. Metoda odwróconej lekcji – oddaj sprawczość uczniom i uczennicom**

Bazuje na potwierdzonych naukowo teoriach dotyczących nauczania wyprzedzającego i na współczesnej wiedzy o tym, jak uczą się ludzie. Odwrócona lekcja wymaga od nauczycielki rezygnacji z pozycji wszytkowiedzącej ekspertki, która jest w całości odpowiedzialna za kierowanie procesem i jego efekt, na rzecz roli przewodniczki, która pomaga, tłumaczy i wspiera uczących się. Nauczycielka przestaje być dla młodego człowieka jedynym, a nawet podstawowym źródłem informacji. Przygotowuje dla niego punkt startowy w postaci pakietu materiałów i informacji oraz wskazówek do dalszego, samodzielnego zdobywania wiedzy.

Metoda ta zwana oryginalnie flipped teaching, flipped lesson lub flipped classroom jest coraz częściej stosowana na całym świecie. Taki model lekcji

staje się popularny także w Polsce, ponieważ angażuje młode osoby w proces zdobywania wiedzy i przygotowuje do samokształcenia.

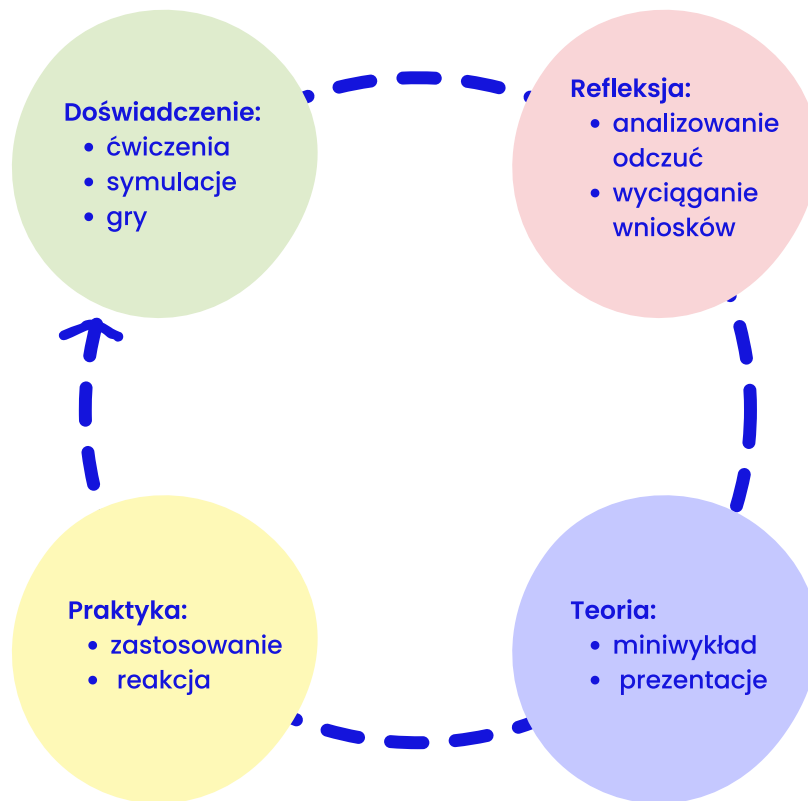
Odwrócona lekcja nie polega na zamianie ról nauczyciel–ucznica. To zmiana schematu lekcji: uczeń samodzielnie opanowuje temat w domu przed lekcją, a na zajęciach praktycznie go utrwalają i ćwiczą pod okiem nauczyciela. Lekcja jest też okazją do rozwinięcia i zweryfikowania wiedzy, którą uczniowie i uczennice wcześniej samodzielnie zdobyli. Zanim młodzi ludzie rozpoczną indywidualne lub grupowe poszukiwania, nauczycielka zazwyczaj skrótowo przedstawia temat lekcji oraz wspólnie z nimi określa zakres szukanych informacji, ewentualnie wskazuje też źródła, z których warto skorzystać. Aby efektywnie pracować metodą odwróconej lekcji, nauczyciele i nauczycielki dzielą swoje działania na następujące etapy:

1. Zaplanowanie lekcji i procesu przygotowania do niej (praca nauczycielki w domu).
2. Przygotowanie materiałów do samodzielnej nauki oraz materiałów do ćwiczeń podczas lekcji (praca nauczycielki w domu).
3. Przedstawienie uczniom tematu, pytania problemowego i celu zajęć (lekcja poprzedzająca).
4. Zadanie uczniom pracy do domu oraz wskazanie źródeł lub przekazanie materiałów do samodzielnej nauki (lekcja poprzedzająca).
5. Samodzielne zdobywanie przez uczniów wiedzy na zadany temat (praca uczniów w domu).
6. Uporządkowanie wiadomości uczniów, zweryfikowanie zdobytych przez nich informacji i wykorzystanie w praktycznych, angażujących zadaniach (lekcja).
7. Omówienie i podsumowanie tematu oraz procesu zdobywania wiedzy i umiejętności (lekcja).

#### D. Experiential Learning Model – jak uczyć przez doświadczenie

Experiential Learning Model, czyli model uczenia się przez doświadczenie, od kilku dekad jest uznawany za jedną z najskuteczniejszych metod uczenia. Został stworzony przez Davida i Alice Kolbów z USA, teoretyka i teoretyczkę metod nauczania. Jest stosowany głównie w biznesie i edukacji pozaformalnej, ale coraz częściej pojawia się też w szkołach, pomagając nauczycielom i nauczycielkom w tworzeniu angażujących scenariuszy lekcji. To metoda, która umożliwia przeprowadzenie ciekawych zajęć, bo stawia na nabywanie wiedzy przez doświadczenie, refleksję i praktykę. Experiential Learning Model polega na przechodzeniu przez cztery kolejne fazy:

1. **doświadczenie** – ćwiczenia, symulacje, gry, wspólne oglądanie filmów, materiałów wizualnych, tworzenie czegoś, np. plakatów, piosenki itp.;
2. **refleksję** – analizowanie odczuć i wyciąganie wniosków z ćwiczenia;
3. **teorię** – miniwykład, prezentację, lekturę lub oglądanie oraz analizę badań, artykułów i publikacji naukowych;
4. **praktykę (zastosowanie)** – pracę nad tym, jak można zastosować zdobytą wiedzę, jak odnieść ją do mogących zajść wydarzeń, jak szukać rozwiązań i reagować na pojawiające się sytuacje.



## Jak samodzielnie tworzyć materiały na lekcje historii? Ważne wskazówki

1. **Cel lekcji** – wydaje się sprawą oczywistą, ale podczas naszych badań zauważyliśmy, że nauczyciele i nauczycielki częściej niż na celu skupiają się na... realizacji tematów lekcji. Tymczasem cel i temat to dwie osobne sprawy. Formułowanie celu warto zacząć od pytania „Czego chcę nauczyć moich uczniów, realizując ten temat, i dlaczego może to być dla nich ważne?”. Więcej o celach lekcji przeczytasz [tutaj](#).
2. **Narracja ma znaczenie** – sposób, w jaki historia jest opowiadana, ma wpływ nie tylko na zaangażowanie uczniów i uczennic, ale przede wszystkim pozwala lepiej zapamiętać wydarzenia i fakty oraz kształtować postawy, na których nam zależy. Przygotowując się do lekcji, zacznij od zastanowienia się, o czym będzie historia, którą chcesz opowiedzieć. O jakich wartościach, postawach czy osobach opowiada?
3. **Zaangażowanie młodych osób jest kluczowe.** Wykorzystaj narzędzia, które pozwolą im „wkręcić się” w historię. Mogą być to **gry**, quizy, infografiki lub narzędzia online, dzięki którym uczennice będą lepiej przyswajać wiedzę.
4. **Najciekawsze są ludzkie historie** – rozumienie ludzkich motywacji i potrzeb pozwala nam budować więź z osobami, które tworzyły naszą kulturę, lepiej rozumieć abstrakcyjne procesy historyczne i rozwijać umiejętność empatii. Ucząc o procesach historycznych, trzymaj się blisko ludzkich historii i towarzyszących im szczegółów. Staraj się budować w uczennicach



i uczniach zrozumienie dla motywacji i potrzeb, które osoby realizowały takimi działaniami.

5. **Obserwuj uczniów i uczennice** – sprawdzaj, jak się uczą i co na nich działa. Zachowaj równowagę między opowiadaniem historii (metodami podawczymi) a oddawaniem sprawczości młodym ludziom. Może razem odkryjecie fajny historyczny kanał na YouTube? Może to oni przygotują swoją lekcję i przeprowadzą ją dla innej grupy?
6. **Eksperymentuj z technologią**, żeby uczyć się nowych, ciekawych sposobów opowiadania historii w cyfrowym świecie. Przygodę z digital storytellingiem możesz zacząć od zrobienia osi czasu związanej z wybranym wydarzeniem historycznym. Bawcie się narzędziami. Zanim ruszycie do momentów z historii, możesz poprosić uczniów i uczennice o stworzenie cyfrowej osi czasu wybranych wydarzeń z ich życia (np. ostatniego roku szkolnego). Wykorzystaj do tego zaproponowane przez nas [narzędzie i tutorial](#), który do niego przygotowaliśmy (TimeLine JS).
7. **Połącz wydarzenia historyczne z codziennym życiem uczniów i uczennic**. Pokazywanie związku między zdobywaną wiedzą a codziennością w znaczący sposób wpływa na motywację do uczenia się. Pomyśl, jak procesy historyczne, o których mówicie, mogą zainteresować młodych ludzi i pomóc im odnaleźć się we współczesnym świecie. Dlaczego powinni znać i rozumieć omawiane wydarzenia? W czym im to pomoże?

(CC BY-SA 4.0)

Materiał powstał w ramach programu Cyfrowa Historia prowadzonego przez Fundację Szkoła z Klasą we współpracy z Asocjación Smilemundo i King Baudouin Foundation, dzięki finansowaniu Komisji Europejskiej ze środków programu Erasmus+.

Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji zawartych w publikacji.

