Történelem Kvíz

Tanári útmutató

38 kérdés	2–6 csapat	30 / 60 mp	Böngésző
5 kategóriában	rugalmas méret	választható időkeret	applikáció

Szabó Márta · 1001 Történet · www.1001tortenet.net

1. Az alkalmazás rövid bemutatása

A **Történelem Kvíz** egy önállóan futó, internetes böngészőben megnyitható osztálytermi csapatjáték. Telepítést nem igényel – egyetlen HTML-fájl, amelyet projektoron vagy interaktív táblán megjelenítve az egész osztály együtt játszhat. A játék 38, érettségi-releváns kérdést tartalmaz az újkori történelem témaköreiből (angol polgári forradalom, amerikai függetlenség, felvilágosodás, francia forradalom, napóleoni kor, bécsi kongresszus).

Pedagógiai cél: Az érettségire való felkészülés során a tanulók különböző visszaidézési és gondolkodási stratégiákat gyakorolnak – nem csupán tényeket ismételnek, hanem érvelnek, tévképzeteiket korrigálják és időbeli összefüggéseket rendeznek.

2. Technikai indítás

1	**Nyisd meg a HTML-fájlt** Dupla kattintás a fájlra – bármely modern böngészőben (Chrome, Firefox, Edge) megnyílik. Internetkapcsolat nem szükséges.
2	**Beállítások elvégzése** Csapatok száma (2–6), csapatnevek, gondolkodási idő (30 vagy 60 mp), kategória-szűrő.
3	**Játék indítása** A „ Játék indítása" gombra kattintva megjelenik a pontszámtábla.

4 **Kérdéshúzás**
A „ Kérdés húzása" gomb véletlenszerűen választ kérdést és sorsolja ki a válaszoló csapatot egy animált rulettel.

5 **Értékelés**
A tanár megmutatja a választ, majd a +1 / +2 / −1 gombokkal vezeti a pontokat.

3. Kérdéskategóriák

A beállítások képernyőn egyszerre **több kategória is kiválasztható** (a „Mind" gombon kívül). Ez lehetővé teszi, hogy egyetlen órán belül tematikusan szűkíts, pl. csak tévképzet-javítást és felismerést játssz.

Szabad visszaidézés	Nyílt végű kérdések: a tanuló önállóan aktiválja és strukturálja tudását. Legmagasabb kognitív terhelés. Érettségi esszéhez közeli forma.	**11 kérdés**
Irányított visszaidézés	Kontextus, hiányos mondat, párosítás, forrásértelmezés. Segítő kapaszkodóval könnyíti a felidézést.	**10 kérdés**
Tévképzet-javítás	Hibás állítás – a tanulónak meg kell azonosítania és kijavítania a tévedést. Különösen hatékony a rögzült tévhitek ellen.	**4 kérdés**
Felismerés	Négyes választó (A–D). Legkisebb kognitív terhelés; osztályindítónak vagy gyors visszacsatoláshoz ajánlott.	**4 kérdés**
Kronológia	Eseménysorozat időrendi felsorolása évszámokkal. Időbeli orientációt és ok-okozati rendszert erősít.	**3 kérdés**

4. Értékelési javaslatok

Teljesítmény	Pont	Mikor alkalmazzuk
Teljes, pontos válasz	+2	Szabad visszaidézés, kronológia – ha minden elem helyes
Részleges válasz	+1	Ha a lényeg elhangzott, de hiányoznak részletek
Téves / nem válaszolt	0	Alapeset
Tévképzet azonosítva és javítva	+2	Tévképzet-javítás kategóriában

Gyors helyes válasz (10 mp-en belül)	Bónusz +1	Tanár döntése szerint

Tipp: A pontok kézi korrekciójára a játékban is lehetőség van a +1 / +2 / −1 gombok segítségével, így a tanár azonnal reagálhat a válasz minőségére.

5. Nyomtatható pontszámtábla

Ha a pontokat papíron is rögzíteni szeretnéd:

Csapat	Kör 1	Kör 2	Kör 3	Kör 4	Kör 5	Összesen

6. Differenciálási lehetőségek

- **Nehézség csökkentése**
  Csak „Felismerés" és „Irányított" kategória kiválasztása. 60 másodperces időkeret. Csapatok alkothatnak segítőkkel.

- **Nehézség növelése**
  Csak „Szabad visszaidézés" és „Kronológia". 30 mp. Extra pont, ha a csapat másik csapat hibáját korrigálja.

- **Vegyes képességű csoport**
  A tanár manuálisan dönthet, melyik csapat húz könnyebb/nehezebb lapot – a kategóriaszűrőt menet közben is módosíthatja a Beállítások visszagombbal.

- **Házi feladat-kapcsolat**
  A „Tévképzet-javítás" kérdések előzetesen kiadhatók írásbeli feladatként, majd az órai játék visszacsatolásként funkcionál.

7. Ismert tévképzetek és kezelésük

A játék egyes kérdéseinek megjelenítésekor a **„Válasz megmutatása"** gomb mellett egy sárga figyelmeztetés jelzi a tipikus tanulói hibát. Az alábbiakban a legfontosabbak összefoglalva:

- **Bastille-ostrom:** Nem politikai foglyokat szabadítottak ki – az erőd lőporraktárért indultak. A valódi foglyok száma mindössze 7 fő volt.
- **Felvilágosodás és vallás:** A legtöbb felvilágosult gondolkodó deista, nem ateista volt. „Ha Isten nem volna, ki kellene találni" (Voltaire).
- **Függetlenségi nyilatkozat:** Az „ember egyenlősége" elv nem terjedt ki a fekete rabszolgákra – Jefferson szándékosan nem vetette fel a kérdést.
- **Bécsi kongresszus:** Nem állt helyre teljes egészében a napóleoni háborúk előtti Európa: Lengyelország nem kapott visszaállítást, határok módosultak.
- **Cromwell és a királyság:** Cromwell nem azért nem lett király, mert szerény volt – teológiai meggyőződés vezette: a köztársaságot isteni elrendelésnek tekintette.
- **Jakobinus terror:** A terror nem a nép valódi érdekét védte: kisebbség erőszakkal valósított meg elveket. Bibó István a 20. századi totális diktatúrák előképeként elemezte.

8. Gyors referencia – gombok és funkciók

Gomb / elem	Funkció
Kérdés húzása	Véletlenszerű kérdés + csapatsorsolás (rulettanimáció)
Indítás / Szünet	Visszaszámláló időzítő kezelése
Reset	Időzítő visszaállítása az eredeti értékre
+1 / +2 / -1	Kézi pontmódosítás bármely csapatnál
Válasz megmutatása	Helyes válasz és tipikus hiba megjelenítése
Következő kérdés	Továbblép a következő húzásra
Befejezés	Eredménytábla megjelenítése a végeredménnyel
Vissza	Visszalépés a beállítások képernyőre (új játék)