

Forrás: <https://www.folyoirat.tortenelemtanitas.hu/2023/05/toth-judit-tortenelemtanitas-a-digitalis-korban-brusszeli-forum-az-europa-tanacs-foszervezeseben-14-01-09/>

Tóth Judit

Történelemtanítás a digitális korban – brüsszeli fórum az Európa Tanács főszervezésében

2023. március 7-8. között Brüsszelben második alkalommal került megrendezésre az Európa Tanács történelemtanítási fóruma, amely idén a „*History education in the digital age*” (Történelemtanítás a digitális korban) címet kapta. A fórumon közel 20 ország szakértői (kutatók, politikai döntéshozók, civil szervezetek tagjai) vettek részt, több mint 60 fő. A Magyar Történelmi Társulat Tanári Tagozata az EuroClio tagjaként kapott meghívást a rendezvényre, így a Társulat képviselőjeként e beszámoló szerzője, Tóth Judit vett részt a kétnapos rendezvényen.

A fórum célja, hogy összehozza a szakembereket és párbeszédet indítson el a történelemtanítás 21. századi kihívásairól, lehetőségeiről.

A nyitópanelben **Jeroen Backs** (a *Belgiumi Flamand Közösség Oktatási és Képzési Minisztérium Stratégiai és Tudásosztályának vezetője*) korunk kihívásai között jelölte meg az információforrások szándékos félreértelmezését, a kölcsönös tisztelet hiányát, a forrásokkal való visszaélést. A történelemtanításra pedig a változás alapvető fontosságú területeként tekintett. A jelen kihívásai azt is magukban foglalják, hogy a történelemoktatás számtalan országban egyre jelentéktelenebb szerepet játszik. Az alacsonyabb presztízs többek között a történelem csökkenő óraszámában is megjelenik (Belgiumban is), ami ellentétes azzal, hogy a tantárgy a felelős állampolgárrá válásban kiemelt szerepet játszik.

Benjamin Van Cutsem (a *Brüsszel–Vallónia Föderáció Minisztériuma Pedagógiai Koordinációs Osztályának igazgatója*) felszólalása szerint az állampolgári felelősséget, a történelemtanítás kérdését egyaránt nagy érdeklődés övezi. Kérdésként jelenik meg, hogy miképpen lehet a történelmet a digitális korban úgy „artikulálni”, hogy az a digitális eszközök és a történelmi gondolkodás kompetenciáit is fejleszteni tudja (például a dezinformáció kiszűrése, a mesterséges intelligencia és a ChatGPT¹ használata). Ebben a felsőbb döntéshozók szerepét is kiemelkedőnek látta.

Marta Markowska (az *Európai Bizottság Oktatásügyi, Ifjúságpolitikai, Kulturális és Sportügyi Főigazgatóság Digitális Oktatási Osztályának munkatársa*) szintén a téma jelentőségét emelte ki, a történelem interaktívvá, izgalmasabbá tételében. Az előadó a digitalizáció tekintetében fontosnak tartotta az Európai Bizottság által létrehozott akciótervet, ami a „*digitálisan írástudó állampolgár*” (*digital literate citizen*) neveléséhez ad iránymutatást. A tanároknak készült kézikönyvet 2022 októberében adták ki *Guidelines for teachers and educators on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training*² címmel. Zárásként megfogalmazta, hogy a tanárok kollektív felelőssége, hogy a diákok hatékonyan használják a digitális eszközöket.

Tóth Judit: Történelemtanítás a digitális korban – brüsszeli fórum az Európa Tanács főszervezésében

Matjaž Gruden (az Európa Tanács, a demokratikus részvételért felelős igazgatója) a történelem általános szerepéről szólt. Úgy gondolja, hogy a történelem értelmezése, ami nehezíti a jövőhöz való viszonyulásunkat. További probléma, hogy a múltból nem tanulunk semmit, sőt, a történelem sötét epizódjait szándékosan elfelejtjük. Ráadásul első kézből származó tapasztalataink sincsenek, ami tovább bonyolítja a problémát. Előadásában beszámolt egy holland kutatásról, amelynek eredményei szerint a holland diákok a holokausztot csak egy mítosznak tartják. A történelmet sokszor eltorzítják, fegyverként használják, miközben éppen abban van fontos szerepe, hogy a hazugságokat és a manipulációt „kiszűrhezzük” általa.

1. kép: A nyitópanel résztvevői (balról jobbra): Matjaž Gruden, Marta Markowska, Benjamin Van Cutsem és Jeroen Backs



Az első plenáris előadást **Dr. Frédéric Clavert** (Luxemburgi Egyetem, adjunktus) tartotta, aki a *Történelemtanítás a digitális korban, kritikai megközelítésben* témában a kihívásokat és a lehetőségeket egyaránt számba vette. Az előadó először bemutatta, mi az adatosítás (datafikáció): digitalizált anyagok elemezhetővé alakítása, és egyben ideológia is, mely szerint a társadalom így jobban megismerhető, mint a hagyományos módon. Valamint a datafikáció elterjedésének mérföldköveit is számba vette, mint a '90-es évek internete, a web1, a 2000-es évek közösségi médiája, a web platformizációja, a „big data”³ kialakulása, vagy a 2010-es évek

„deep learning”-elven⁴ működő mesterséges intelligenciája. A 2000-es évek közepe óta a digitális humán tudományok és a digitális történettudomány kialakulása is lezajlott.

Az adatosítás kapcsán a „big data” jelenségről is beszélt. A „big data”-t társadalmi konstrukcióként definiálta. Az MI (mesterséges intelligencia, artificial intelligence – AI) fejlődése is a „big data”-rendszereken alapul, ezeken keresztül tanulnak a gépek. Ezért (is) fontos, hogy a „big data” – amennyire lehet – objektív információkból álljon.

Előadásában kitért arra, hogy habár többek között a ChatGPT ebben az időszakban vált népszerűvé, a mesterséges intelligenciát használó projektek, adatbázisok létezése (például a Transkribus)⁵ nem új. Az MI már régóta átszövi a mindennapjainkat, csak kevésbé észrevehető módon. A korábban ismert primer források, mint például a folyóiratok digitalizálása a médiatörténet kutatásának megújulását hozta.

Kitért azokra az új kihívásokra, amelyek a digitalizáció és a digitális médiumok térhódításával kapcsolatosak:

1. Új források megjelenése, például a közösségi médiában. Ezek a jövő történészei számára korlenyomatok, de kihívást jelent, hogy az adatok nehezen elérhetőek, elvesznek, fragilisek, sokszor manipuláltak.
2. Kihívást jelent a történelem, a források „demokratizációja”: a forrásokhoz most már mindenki hozzáfér, de ezek a források nincsenek történészi módszerekkel értelmezve.
3. „Lamp post effect” (szó szerint: villanyoszlop-hatás): az a kutatói megfigyelésben végbemenő torzulás, ami akkor fordul elő, amikor az emberek csak ott keresnek valamit, ahol a legkönnyebb keresni azt, azaz a fényben. Ez a digitális információval is így van, viszont ez nem jelenti azt, hogy az az információ, amit találunk, a lehető legjobb.
4. A túl sok forrás miatt megváltoztak olvasási stratégiáink, pedig alapos olvasásra (close reading) és a történészi látásmódra lenne szükség.

Az előadó szerint a *„hogyan tanítsuk a történelmet a mai digitális világban?”* kérdést a videojátékokon keresztül is meg lehet válaszolni, viszont fontos a forráskritika fejlesztése.

Előadásának további részében a felnövekvő generációt is jellemezte, rámutatva arra, tévhit, hogy vannak digitális bennszülöttek abban az értelemben, ahogy az a köztudatban elterjedt. Egyes platformok, mint a Facebook, Snapchat,⁶ Instagram, vagy WhatsApp⁷ használatában valóban bennszülöttek, de nem alkalmazkodnak jobban ahhoz az adatközpontú világhoz, amiben élünk, ebben iránymutatásra van szükségük, hogy felelős felhasználók lehessenek.

Az előadó zárásként megfogalmazta, hogy az alapok, azaz az elsődleges források, a módszertan, az olvasás fontossága és a források kritikai elemzése nem változott, de ezen gyakorlatok „aktualizálásra” szorulnak.

Az előadás utolsó perceiben a ChatGPT jelentőségéről is beszélt. Az chatbotok alapjaiban változtatják meg a világot, beleértve az oktatást is, de az előadó arra hívta fel a figyelmet, hogy a történelem tekintetében működése még pontatlan (2. kép), és a tanárokat a bot nem helyettesítheti, viszont megfelelő segédeszközként szolgálhat.

Tóth Judit: Történelemtanítás a digitális korban – brüsszeli fórum az Európa Tanács főszervezésében

2. kép: Feltett kérdés: „Ki volt Jean Monnet? Válaszolj úgy, mintha történelem alapszakos egyetemista lennél!”

F Who was Jean Monnet? Please detail your responses as if you were an undergraduate student in History in a University.

 Jean Monnet was a French statesman and one of the key founding fathers of the European Union (EU). Born in 1888, he spent much of his career working on the economic integration of Europe, and is widely considered to be one of the most important figures in the creation of the EU.

In the aftermath of World War II, Monnet played a leading role in the creation of the European Coal and Steel Community, which was established in 1951. This was a key step towards the establishment of the EU, as it helped to bring together the economies of six European countries, promoting cooperation and reducing the risk of conflict.

Monnet was also a key figure in the negotiations that led to the signing of the Treaty of Rome in 1957, which established the European Economic Community. He continued to play an important role in the development of the EU throughout the rest of his life, and is widely regarded as one of the most visionary and influential figures in European history.

In addition to his work on the EU, Monnet was also a successful businessman and was awarded numerous honors and awards for his contributions to European integration and international peace. He passed away in 1979, but his legacy continues to shape the European Union to this day.

Questionnable

Borderline

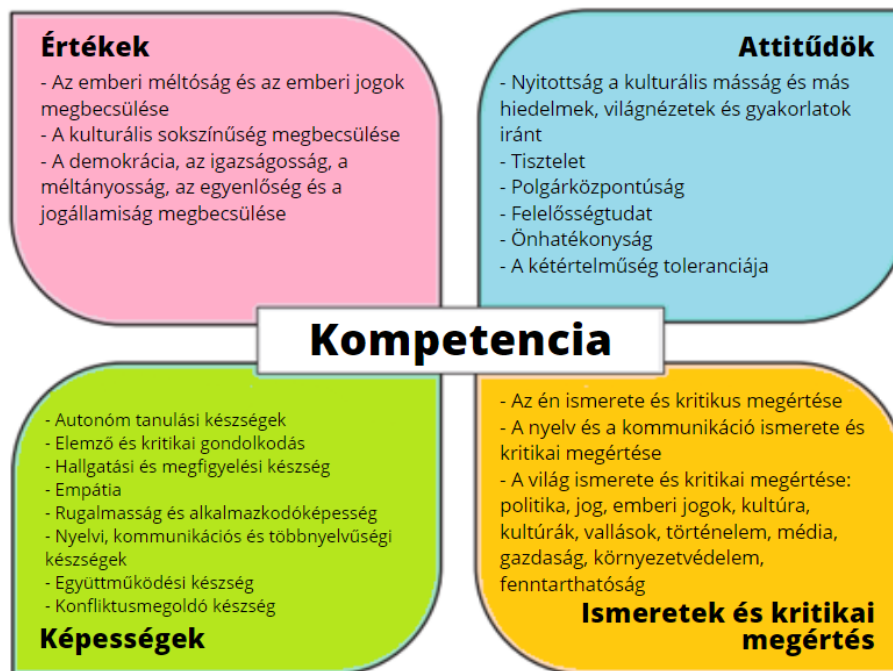
False

Forrás: Clavert (Questionnable = megkérdőjelezhető | Borderline = határeset | False = tárgyi tévedés)

A plenáris előadás után egy panelbeszélgetés következett *Videojátékok és történelemoktatás* címmel.

Első előadó **Villano Qiriasi** (az Európa Tanács Oktatási Osztály vezetője) volt, aki a digitális, demokratikus állampolgárság keretrendszerét ismertette, melyen az Európa Tanács az elmúlt években dolgozott. A *Reference Framework of Competences for Democratic Culture*⁸ átfogó koncepcionális modell azon kompetenciákról, amelyekre az egyéneknek szükségük van ahhoz, hogy demokratikus és interkulturális értelemben jártas állampolgárok legyenek. Vagyis ezek azok a kompetenciák, melyek a digitális állampolgárság szempontjából relevánsak (1. ábra).

1. ábra: A demokratikus kultúra kompetenciamodellje



Saját szerkesztés és fordítás, eredeti forrás: Council of Europe (2018a), 85.

Ezután ismertette a digitális állampolgár jellemzőit:

- biztonságosan, etikusan és felelősségteljesen használja a digitális technológiát;
- képes pozitívan, kritikusan és hozzáértően viselkedni a digitális térben;
- a digitális térben is tiszteletben tartja az emberi jogokat.

Vagyis hozzáértéssel és pozitív elkötelezettséggel tud alkotni, dolgozni, megosztani, szocializálódni, kutatni, játszani, kommunikálni és tanulni. Az előadó a digitális állampolgári nevelésről is tartott rövid ismertetést, melyet az Európa Tanács három alappilléren képzel el (3. kép).

3. kép: A digitális állampolgári nevelés alappillérei (Qiriasi előadása). A panel további résztvevői balról jobbra: Petr Franc, Elias Stouraitis, Dr. Vit Šisler, Dr. Esther Wright)



Az Európa Tanács 2021-ben a videojátékokról is adott ki kiadványt *Educating for a Video Game Culture – A map for Teachers and Parents* címmel,⁹ felismerve a videojátékokban rejlő szórakoztatási, technológiai lehetőségeket. A Tanács ennek megfelelően a videojátékok kutatását szorgalmazza az alábbi célok kitűzésével:

- a videojátékokra vonatkozó pedagógiai reflexió létrehozása;
- a videojátékokról, mint az embereket ösztönző kulturális eszközről való gondolkodás;
- a videojáték jellemzőinek, működésének, nyelvezetének kutatása és megismerése.

Zárásként megemlítette, hogy a videojátékok a történelemtanításban is megannyi lehetőséget rejtjenek (például a videojátékok tanórai használata, a „történelmi” játékok értelmezése).

A panel során következő előadója **Dr. Esther Wright**, (a *Cardiffi Egyetem* oktatója) volt, aki a történelmi játékokról osztotta meg kutatási eredményeit. Először általánosan jellemezte a történelmi videojátékokat (például *Assassin's Creed*,¹⁰ *Pentiment*¹¹), melyeknek képi világában, a bennük található sztereotípiákat, az ábrázolásokat, a történelem „átkonstruálását” láthatjuk. Különbséget állapított meg a történészek által létrehozott történelem és a fejlesztőtörténész (developer-historian) által produkált történelem között. A kereskedelmi játékok (commercial games) esetében a hitelesség változó mértékben szempont a játék

Tóth Judit: Történelemtanítás a digitális korban – brüsszeli fórum az Európa Tanács főszervezésében

megalkotásánál, sokkal inkább a piaci jellemzők (az eladott példányszám növelése, vagyis szórakoztató anyag létrehozása) dominálnak. A kutató szerint a szórakoztatásra készült történelmi eseményeket feldolgozó videojátékok is érveket vonultatnak fel például különböző perspektívák ábrázolásával, amivel szinte pedagógiai célokat fogalmazznak meg a készítők.

„A történelmi játékok jutalmazták azokat a narratív eredményeket, amelyek a [készítő alapvető történelmi] értelmezésével összeegyeztethető cselekvéseket mozdítják elő, vagy büntetik a vele ellentéteket. A szabályok és a győzelmi feltételek (...) megállapításával a fejlesztő-történész által preferált jelentések egyértelműen létrehozhatók.”¹²

Az előadó a Rockstar Games játékfejlesztő céget hozta fel példaként, akik valós történelmi személyeket, eseményeket használnak fel több játékuk (például Red Dead Redemption¹³, L. A. Noire¹⁴) elkészítéséhez. Azonban nevezhetjük-e ezeket történelmi játékoknak? Az előadó szerint ezeket másképpen kell definiálni, de ettől történelemórán is alkalmazhatjuk őket.

4. kép: Dr. Esther Wright előadása



Wright szerint oktatóként a tanórákon az alábbi szempontok figyelembevételével érdemes történelmi videojátékokat felhasználni:

- a digitális média fogyasztása során a kritikai történelmi műveltség előmozdítása;

Tóth Judit: Történelemtanítás a digitális korban – brüsszeli fórum az Európa Tanács főszervezésében

- a hagyományos történelmi kutatási készségek megerősítése, de azok kreatív módon történő alkalmazása;
- a tanulók kritikus gondolkodásra ösztönzése a digitális anyagokról és azok fontosságáról, valamint, hogy ezen anyagok milyen szerepet játszanak a jelenben a múlt tanulmányozása terén.

A kutató szerint a téma azért is fontos, mert:

- a játékok a digitális történelem fontos részét képezik;
- segítenek annak megértésében, hogy a videojátékok milyen módon használhatók a kritikai történelmi műveltség előmozdítására, és a történész szerepére való reflektálásra a digitális korban;
- a digitális források megőrzésével kapcsolatban is segítséget nyújthatnak.

Elias Stouraitis (*EuroClio*) a digitális játékok oktatásban való hasznosíthatóságáról tartott módszertani (game-based learning) előadást. A komoly és a szórakoztatásra készült történelmi játék közötti különbségeket az alábbiaként definiálta: a komoly történelmi játékok (serious historical games) történelmi anyagok (a múlt forrásainak) felhasználásával készülnek, és többféle narratívával törekednek dolgozni.

Az alábbi szempontok figyelembevételével érdemes történelmi témájú videojátékokat használni:

- Az adott médium (a narratívák, a szereplők, a hitelesség, a történelmi jelenetek, a jelmezek, a történelmi értelmezések) kritikai elemzése.
- A történelmi témákkal, fogalmakkal, választásokkal, forrásokkal való interakció a releváns történelmi kérdésekhez, okokhoz, következményekhez, kérdésekhez való összpontosítás céljából.
- A játék történelmi vagy történelemmel kapcsolatos környezete (például kevésbé összpontosít a történelmi pontosságra vagy elősegíti a konkrét történelmi pillanatokban való elmerülést, mint az Assassin's Creed videojáték).
- A múlt ábrázolásának milyensége (a történelmi pontosság minimalizálása, de a "mi lett volna, ha" megfogalmazása, mint például a Mission US¹⁵ esetében).
- A tanulók elsődleges vagy másodlagos forrásokat használhatnak, és összehasonlíthatják azokat a játék tartalmával.

Az előadó az osztályteremben létrehozott történelmi digitális játék megalkotásának előnyeit is számba vette, melyek a következők:

- a történelmi digitális videojátékok tervezése közvetlenül a történelmi folyamatba helyezheti a diákokat, ezzel elmerülhetnek a folyamatokban;
- lehetővé teszi számukra, hogy felismerjék az ok-okozati összefüggéseket;
- részt vehetnek az értelmező történelmi narratívák létrehozásában;
- megtanulhatják elemezni, összekapcsolni és alkalmazni az elsődleges forrásokat.

Mindehhez az előadó a Twine¹⁶ ingyenes, szabad forráskódú szoftvert ajánlja, mely könnyen és eredményesen használható a narratíva-alapú interaktív játékok elkészítéséhez.

Zárásként felsorolta azokat a tényezőket, melyeket a digitális játék készítésekor és osztálytermi használatakor tisztázni kell, beleértve a tanár korábbi videojátékokban való korábbi jártasságát, az óratervezése kérdését, az osztályteremben felszereltségét, valamint a játék műfaját (például narratív, szerepjáték) és a munkaforma jellegét (önálló/csapatjáték) is.

Petr Franc (*Európai Iskolai Diákszövetségek Szervező Irodája*) a filozófia és a művészet, valamint a videojátékos perspektívájából közelítette meg a fórum témáját. Előadásában a hitelesség kérdése mellett a kor ideológiáinak szerepéről is beszámolt. Hangsúlyozta, hogy a videojátékok erősen befolyásolják adott történelmi eseményhez kapcsolódó nézőpontunkat,¹⁷ ezért a történelmi reprezentáció kérdése kiemelten meghatározó.

Előadásának folytatásaként a következő problémákról számolt be:

- a történészek és a játékfejlesztők képzettsége eltérő;
- a médium képtelen az érzékeny témák kezelésére;
- a játékok szabad formája ellentétes a történelem linearitásával;
- összeférhetetlen az analitikus történelemmel, mivel soha nem ismerhetjük meg igazán a múltat és nem igazolhatjuk modelljeinket;
- a [játék] narratívák túlegyszerűsítők, a művészet hazudik, és mivel a játék is művészeti alkotás, ezért az is.

A művészetek és az oktatás értékrendjében rejlő ellentmondásos kapcsolatról is szót ejtett (például diák – közönség, a művészetben át lehet verni a közönséget, de az iskolában nem, a játék mégis művészeti alkotás).

Előadásában arról számolt be, hogy a videojátékok esetében a multiperspektivitást a legkönnyebb érzékeltetni (2. ábra), és a piramis csúcsa felé haladva egyre nehezebbé válik a valósághű ábrázolás. Zárásként hangsúlyozta, hogy a játékokat amellet, hogy élvezzük, kritikusan is kell szemlélnünk (például egyértelmű a politikának való alárendeltség).

2. ábra: A történelem valósághű ábrázolásának komplexitása (a piramis csúcsa felé az ábrázolás egyre nehezebben kivitelezhető)



Forrás: Petr előadása alapján saját szerkesztés

Tóth Judit: Történelemtanítás a digitális korban – brüsszeli fórum az Európa Tanács főszervezésében

Vit Šisler (a prágai Károly Egyetem adjunktusa) cseh videojáték-fejlesztő, aki a nagysikerű *Attentat 1942*¹⁸ című történelmi videojáték egyik készítője. Az előadó a játék sikerének okait, lehetséges alkalmazási lehetőségeit összegezte. A szempontok között merült fel a tanórai használatra készített tartalom, így a tanári csomagok is. Az *Attentat 1942*-ben a játékos nagyapja hollétének feltárása a feladat, akit a Gestapo elfogott 1942-ben a Reinhard Heydrich elleni merényletnek (csehül: attentat) vádjával. A játékos túlélőket (szomszédokat, ismerősöket, a rendszer áldozatait) kérdezi meg és így tárja fel, hogy nagyapját pontosan miért tartóztatták le, és milyen szerepe volt a merényletben. A fejlesztés során fontos célként fogalmazódott meg a történelmi események különböző nézőpontokból történő bemutatása, a múlt mélyebb megértésének elősegítése, a történelmi gondolkodás és a történelmi empátia fejlesztése is.

5. kép: Dr. Vit Šisler ismerteti az Attentat 1942 című videojátékot



A készítők a fejlesztés során négy alapelvet vettek figyelembe: hitelesség, multiperspektivitás, inkluzivitás, kontextualizáció. Ezért az okfejtés több nézőpontból, valódi archív felvételek felhasználásával, különböző etnikumok szerepeltetésével történik. A játékhoz saját enciklopédia is tartozik, ami segíti a kontextusban történő értelmezést. Előadását egy elismert

Tóth Judit: Történelemtanítás a digitális korban – brüsszeli fórum az Európa Tanács főszervezésében

videojáték kutatótól, Adam Chapmantól vett idézettel zárta: azért fontos a videojátékok kutatásával foglalkozni, mert „ (...) *a történelmi videojátékok a népszerű történelem egyik legelterjedtebb és legsikeresebb formájává váltak.*”¹⁹

Következő videojátékuk a Svoboda 1945²⁰ nevet kapta, mely Csehszlovákia náci uralomból való felszabadulását és a kommunizmus térhódításának időszakát örökíti meg.

A délutáni program részeként párhuzamos workshopok zajlottak. A workshopok a történelmi torzítás, az MI, a fakenews, az online források kritikai értékelése, a digitális állampolgári nevelés és a gamifikáció témaköreivel foglalkoztak.

Az egyik workshopon **Maayke De Vries**a (*a Londoni Egyetem Phd hallgatója*) a média- és digitális műveltség, valamint a történelem kapcsolatáról szólt. Az online és az offline információ közötti különbségekről, a téves információ (misinformation), dezinformáció (disinformation) és az álhír (malinformation) közötti különbségtételről, továbbá a Civic Online Reasoning²¹ (állampolgári online gondolkodás) stratégiáiról, végezetül a kritikus lojalitás²² (critical loyalty) fontosságát tárta fel.

Egy másik workshopon **Maryna Kaftana** (*Ukrajna Oktatási és Tudományos Minisztériumának oktatási tartalom szakértője*, aki jelenleg Lengyelországban dolgozik) a közösségi médiában található hamis narratívákról, a konteók, azaz összeesküvés elméletek jellemzőiről, ismert példákról (például Tartaria története)²³ a és a közösségi média egyéb működési mechanizmusairól (például a szűrő buborékeffektusról²⁴) beszélt. Bemutatta a Hoaxy²⁵ nevű oldalt is, ahol a Twitter Hoax (minél nagyobb célcsoportot megmozgató álhír) terjedését lehet nyomon követni.

A második nap **Teresa Elena Ortega** (*a Stanford History Education Group (SHEG)*²⁶ vezető kutatója) plenáris előadásával kezdődött. Kutatócsoportja eredményei többek között a mérés-értékelés területén, a médiaműveltség és digitális műveltség területén is elismertek.²⁷ Az előadó a kutatócsoport munkáját, legfőbb eredményeit mutatta be az elmúlt évekre visszamenőleg.

Ismertette azt a kutatást, amelyben történészeket, egyetemi hallgatókat és „fact checker” (tény ellenőrző) személyeket kértek fel online kritikai információkeresési feladatok megoldására (vagyis a civic online reasoning képességét mérték). Az eredmény ugyan nem reprezentatív, de több feladatnál is a tényellenőrök eredményesebben kerestek a történészeknél, akiknek az információ keresési stratégiái inkább az egyetemi hallgatókéhoz hasonlítottak.²⁸ A kutatás eredménye a közönségben nagy érdeklődést váltott ki: Susanne Popp például megjegyzésként megfogalmazta, hogy a tényellenőrző és a történész elkülönítése nem szerencsés, mert ezek nem külön kategóriák, és nemcsak az értelmi (kognitív), hanem az érzelmi (affektív) tényezők kutatására és a kritikai észrevételek megfogalmazására is hangsúlyt kell fektetni.

Az eredmények ismertetése után a 21. századi információ és a fiatalságok viszonyát is röviden jellemezte a SHEG kutatója. Az információ napjainkban (szándékosan) félreértelmezett, politikai céloknak alárendelt. Él bennünk egy tévképzet, hogy a mai diákok sokkal kevésbé téveszthetők meg a digitális világban, mivel ők ebben nőttek fel. Ortega többek között a kutatócsoport munkássága révén és különböző egyéb platformok bemutatásával hívta fel a

figyelmet a diákok digitális műveltségének és a források kritikai megközelítésének nehézségeire.

Kutatási eredményei alapján a kutatócsoport az alább következtetést vonta le: „*A történelmi gondolkodás hasznos, de nem elegendő az online információk sikeres értékeléséhez.*”²⁹ Mindezt az 1. táblázatban olvasható stratégiák különbözőségéből fakadóan vezették le.

1. táblázat: A történelmi és az állampolgári online gondolkodás összetevői

történelmi gondolkodási képességek összetevői/stratégiái	állampolgári online gondolkodás (civic online reasoning) összetevői/stratégiái
1. alapos olvasás (close reading) 2. a dokumentum forrásának és céljának meghatározása (sourcing), 3. a dokumentum térbeli és időbeli elhelyezése és beágyazása (contextualisation), 4. többféle forrás értelmezésének összehasonlítása (corroboration).³⁰	1. click restraint: információkeresési stratégia, amelynek lényege, hogy ellenállunk a készítésnek, hogy azonnal az első webes találatra kattintsunk, ehelyett átfutunk több keresési találatot, hogy a lehető legmegalapozottabb döntést hozzuk meg azzal kapcsolatban, hogy mire kattintunk rá. 2. taking bearings: az a stratégia, mely szerint a felhasználó elővigyázatos az ismeretlen oldalakkal, ezért olyan jellemzőket keres, melyből a forrás beazonoshítható, ilyen például a „rólunk” („aboutus”) rovat elolvasása. 3. lateral reading: annak a stratégiája, hogy a felhasználó meggyőződik arról, hihet-e az oldalon található információknak, ezért körülnéz más weboldalakon is.

Forrás: a Stanford History Education Group (SHEG) alapján

A SHEG tehát kidolgozta annak a módszertanát, hogy hogyan lehet az – általuk történelmi gondolkodási képességeknek nevezett – „stratégiákat” a digitális térben alkalmazni.

Ortega előadását követően egy kerekasztal beszélgetésre került sor a digitális kornak a történelemoktatásra gyakorolt következményeiről. Szóba került a mesterséges intelligencia, a metaversum,³¹ a digitális eszközök tanórai használatának lehetőségei, de a félelmek is megfogalmazódtak. A beszélgetésen **Rūta Kazlauskaitė** (a Helsinki Egyetem MI-kutatója), **Steven Stegers** (az EuroClio, igazgatója), **Miljenko Hajdarovic** (középiskolai tanár, az Eszéki Egyetem PhD hallgatója) és **Jean-Philippe Restoueix** (Európa Tanács) moderátor vezette.

Tóth Judit: Történelemtanítás a digitális korban – brüsszeli fórum az Európa Tanács főszervezésében

6. kép: Kerekasztal-beszélgetés. A beszélgetés résztvevői balról jobbra: Miljenko Hajdarovic, Steven Stegers, Rūta Kazlauskaitė és Jean-Philippe Restoueix moderátor



A kép forrása: EuroClio³²

A zárópanel előtt rövid összegzésként **Bojana Dujkovic Blagojevic** (*Európai Wergeland Központ*)³³ összefoglalta, hogy a fórumon sok kérdést kaptak a résztvevők, de nagyon fontos, hogy a politikai döntéshozók mennyit hajlandóak befektetni ezen kérdések megválaszolásába? Mindez ugyanis a közjó biztonságát érintő kérdés, és bár a döntéshozók e tekintetben lassúak, bízunk az előremutató változásokban, a megoldások megtalálásában.

Az utolsó panelben **Bernard Wicht** (*Európa Tanács, Oktatási Operatív Bizottság*) workshopja következett.

A kutató röviden arról számolt be, hogy a digitális világban nagy lehetőségek rejlenek, és arra kell megtalálni a választ, hogy ebben a térben hogyan navigáljuk a diákokat.

Brikena Xhomaqi (*Európai Élethosszig Tartó Tanulás Platform*)³⁴ szerint a kérdésekre együtt kell választ találnunk. Mindezen kérdések megválaszolásához azonban a tudás elsajátításáról annak létrehozására kell a hangsúlyt áthelyezni. Ez azonban egy kihívásokkal teli környezet, ami többek között a tanár szerepének és a tanulási környezetnek az újradefiniálásával fog járni.

Dr. Susanne Popp (*az Augsburgi Egyetem professzora, a Nemzetközi Történelemdidaktikai Társaság elnöke*) több fontos csomópontot határozott meg. A történelemtanításban polarizáció látható, mely tetten érhető a történelmi reprezentációkban is. Úgy gondolja, tantervi szinten több időt kellene a történelemtanításra fordítani, hogy a diákokban kritikai perspektívákat is ki lehessen alakítani. Valamint meg kell újítani a történelemtanár-képzést is, nagyobb hangsúlyt helyezve a kritikai történelmi gondolkodás, a médiatartalmak értő használatára. Beleértve annak megtanítását, hogy hogyan kell didaktikai szempontból a

Tóth Judit: Történelemtanítás a digitális korban – brüsszeli fórum az Európa Tanács főszervezésében

médiát (például videókat) felhasználni, vagy különböző narratívákat felismerni, a narratívák információtartalmát ellenőrizni.³⁵

A fórum utolsó felszólalója **Guðni Olgeirsson** (az *Európa Tanács elnöki tisztét ellátó Izlandi Oktatási Minisztériumának képviselője*) röviden annyit tett hozzá a beszélgetéshez, hogy a széleskörű reformok bevezetésére ehhez hasonló fórumok kellenek, melyek elősegítik a globális szintű jelenségek, problémák azonosítását. Egyúttal reméli, hogy abból, amit a fórumon megvalósítandó célként megfogalmaztak, a közeljövőben minél több megvalósul.

7. kép: Bojana Dujkovic Blagojevic a fórum összegző gondolatait fogalmazza meg, tőle balról jobbra a záró panel résztvevői láthatók a Panel résztvevői láthatók. Balról jobbra: Guðni Olgeirsson, Susanne Popp, Marie-Anne Persoons (a Flamand Oktatási és Képzési Minisztérium nemzetközi politikai tanácsadója, moderátor), Brikena Xhomaqi és Bernard Wicht.



A fórumon a mesterséges intelligencia szerepe kulcsszerepet játszott abban, hogyan tanítsuk a történelmet a digitális korban. A résztvevők úgy vélték, mesterséges intelligenciához lehetőségként, nem pedig félelemmel kell viszonyulni. Kiemelt szerepet kapott a média- és digitális műveltség fejlesztésének fontossága is (amely fejlesztése ugyan tantárgyakon átívelő, de a történelemtanításban nagy lehetőségek rejlenek ezen a területen – például a közösségi média bevonásával). Összefogást sürgettek az oktatás különböző színtereinek résztvevői (politikai döntéshozók, oktatáskutatók, tanárok) között annak érdekében, hogy

Tóth Judit: Történelemtanítás a digitális korban – brüsszeli fórum az Európa Tanács főszervezésében

eredményesebben készíthessék fel a jövő diákjait a digitális világban való eligazodásra, a történelmi gondolkodási képességek fejlesztésére. Ebben a videojátékok is fontos szerepet játszhatnak.

JEGYZETEK

- ¹ A ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer) az OpenAI mesterséges intelligencia (MI)-kutató laboratórium által kifejlesztett chatbot, mely a felhasználókkal való folyamatos kommunikáció során értelmezőmodelleket használ, melyek segítségével a bevitt információkat azonnal interaktívan kezeli. Wikipédia szócikk: <https://hu.wikipedia.org/wiki/ChatGPT> (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
A ChatGPT működéséről frissen megjelent TED-előadás megtekinthető The Inside Story of ChatGPT's Astonishing Potential címmel, melyben az egyik vezető fejlesztő mutatja be az eszköz működését és az abban rejlő lehetőségeket: https://www.youtube.com/watch?v=C_78DM8fG6E&t=903s&ab_channel=TED (Letöltés: 2023. ápr. 20.)
- ² Iránymutatások tanárok és oktatók számára a dezinformáció kezeléséről és a digitális jártasság oktatás és képzés révén történő előmozdításáról. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/a224c235-4843-11ed-92ed-01aa75ed71a1/language-en> (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2022): Guidelines for teachers and educators on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training, Publications Office of the European Union.
<https://data.europa.eu/doi/10.2766/28248> (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
Bővebben: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/a224c235-4843-11ed-92ed-01aa75ed71a1/language-en> (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2022): Guidelines for teachers and educators on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training, Publications Office of the European Union.
<https://data.europa.eu/doi/10.2766/28248> (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
- ³ Bővebben a big data-ról: <https://www.europarl.europa.eu/news/hu/headlines/eu-affairs/20160926STO44010/a-nagy-mennyisegu-adat-azaz-big-data-es-a-szemelyes-adatok-vedelmenek-kerdese> (Letöltés: 2023. ápr. 25.)
- ⁴ Bővebben: https://www.inf.u-szeged.hu/~rfarkas/ML20/deep_learning.html (Letöltés: 2023. ápr. 25.)
- ⁵ A Transkribus MI-alapú platform (szkennelt) történelmi források szövegeinek felismerésére, átírására, keresése (nemcsak angol nyelven).
Bővebben: <https://readcoop.eu/transkribus/> (Letöltés: 2023. ápr. 25.)
- ⁶ Fotóalapú üzenetküldő okostelefon-alkalmazás.
- ⁷ Üzenetküldő okostelefon-alkalmazás.
- ⁸ A keretrendszer az alábbi linkeken elérhető:
Council of Europe (2018a): Reference Framework of Competences for Democratic Culture: Volume 1 Context, concepts and model.
<https://rm.coe.int/prems-008318-gbr-2508-reference-framework-of-competences-vol-1-8573-co/16807bc66c> (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
Council of Europe (2018b): Reference Framework of Competences for Democratic Culture: Volume 2 Descriptors.
<https://rm.coe.int/prems-008418-gbr-2508-reference-framework-of-competences-vol-2-8573-co/16807bc66d> (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
Council of Europe (2018c): Reference Framework of Competences for Democratic Culture: Volume 3 Guidance for implementation.
<https://rm.coe.int/prems-008518-gbr-2508-reference-framework-of-competences-vol-3-8575-co/16807bc66e> (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
- ⁹ Videojáték-kultúrára nevelés térkép tanárok és szülők részére: Council of Europe (2021): Video game culture – A map for teachers and parents.
<https://rm.coe.int/educating-for-a-video-game-culture-a-map-for-teachers-and-parents/1680a28f24> (Letöltés: 2023. ápr. 25.)
- ¹⁰ Egy nyílt világú (open-world) akció játék sorozat, melyben a főszereplő valós történelmi korokba „utazik vissza”. Így az amerikai polgárháború (Assassin's Creed III), az ókori Hellász (Assassin's Creed Odyssey), a harmadik kereszties hadjárat (Assassin's Creed I) esetében is immerzív játékműnyben lehet részünk, számtalan fiktív elemmel.
Bővebben: <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/all-games> (Letöltés: 2023. ápr. 25.)

Tóth Judit: Történelemtanítás a digitális korban – brüsszeli fórum az Európa Tanács főszervezésében

- ¹¹ A Pertiment 2D-s akció- és szerep-videójáték. A játék egyediségét az adja, hogy művészeti stílusa a késő középkori kéziratok, a korai nyomtatás és a fametszetek keveréke.
Bővebben: <https://pentiment.obsidian.net/> (Letöltés: 2023. ápr. 25.)
- ¹² CHAPMAN, Adam (2016): *Digital Games as History*. Routledge, New York, 40.
- ¹³ Külső nézetes, nyílt végű, vadnyugati témájú akció-videójáték, mely a Van der Linde rablóbanda különböző tagjainak élettörténetét mutatja be.
Bővebben: <https://reddeadplace.hu/cikkek/red-dead-redemption-2> (Letöltés: 2023. ápr. 25.)
- ¹⁴ Külső nézetes, nyílt végű akciójáték. A játék 1947-ben játszódik, a főszereplő egy rendőr, akivel Los Angelesben kell különböző komplexitású bűnügyeket megoldani, beleértve a szervezeten belül működő korrupciót is.
Bővebben: <https://gtaplace.hu/cikkek/la-noire> (Letöltés: 2023. ápr. 25.)
- ¹⁵ <https://www.mission-us.org/> (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
- ¹⁶ <https://twinery.org/> (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
- ¹⁷ 2020 júliusában Angus Mol előadásán (Károly Egyetem) 1667 történelmi videójátékokkal játszó hallgatóból 36% teljesen egyetért, 33% egyetért, 21% inkább egyetért választ adott a használatukkal kapcsolatban.
- ¹⁸ Merénylet: <https://attentat1942.com/> (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
- ¹⁹ CHAPMAN, Arthur (2013): The great game of history: an analytical approach to and analysis of the videogame as a historical form. (Thesis). University of Hull.
<https://hull-repository.worktribe.com/output/4221450/the-great-game-of-history-an-analytical-approach-to-and-analysis-of-the-videogame-as-a-historical-form> (Letöltés: 2023. máj. 2.)
- ²⁰ https://store.steampowered.com/app/1076620/Svoboda_1945_Liberation/ (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
- ²¹ <https://cor.stanford.edu/> (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
- ²² A kritikus lojalitású személyek erős értékekkel és meggyőződésekkel rendelkeznek, de kritikus álláspontot képviselnek egy érv értékelésénél még akkor is, ha az megegyezik a meggyőződésükkel. Ez egy olyan metakognitív folyamat, amely erősítheti a tanulók képességét adatok pontosságának és hitelességének értékelésére amellet, hogy a saját meggyőződéseiket is kritikailag kezelik, és teret engednek más nézőpontoknak is. (HODGIN, Erica - KAHNE, Joe (2018): Misinformation in the Information Age: What Teachers Can Doto Support Students. *Social Education* 82 (4), 210.
- ²³ Bővebben: CONNELL, Charles W. (2016). RYAN, James D. (ed.). "Western Views of the Origin of the 'Tartars': An Example of the Influence of Myth in the Second Half of the Thirteenth Century". In: *The Spiritual Expansion of Medieval Latin Christendom: The Asian Missions. The Expansion of Latin Europe, 1000–1500*. New York: Routledge: 103–125.
- ²⁴ Bővebben információs szűrőbuborék-jelenség: <https://digitalisjoletprogram.hu/hu/fogalomtar/strategiak/> (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
- ²⁵ <https://hoaxy.osome.iu.edu/> (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
- ²⁶ A Stanford Egyetemen nemzetközileg elismert történelemdidaktikai kutatócsoportja, amely az egyetem oktatóiból, munkatársaiból, doktoranduszaiból, poszt doktoranduszaiból és vendégkutatóiból áll.
- ²⁷ A SHEG együttműködésével jött létre például a Crash Course tudományos-ismeretterjesztő oldalon a „Navigating Digital Information” kurzus tananyaga is:
<https://thecrashcourse.com/topic/navigatingdigitalinfo/> (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
- ²⁸ A kutatást az alábbi tanulmányban közzölték a szerzők: WINEBURG, Sam – MCGREW, Sarah (2018): Lateral Reading: Reading Less and Learning More When Evaluating Digital Information. Teachers College Record.
https://stacks.stanford.edu/file/druid:yk133ht8603/Wineburg%20McGrew_Lateral%20Reading%20and%20the%20Nature%20of%20Expertise.pdf (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
- A SHEG publikációi elérhetőek: <https://sheg.stanford.edu/publications/research-articles> (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
- ²⁹ Ortega előadása nyomán.
- ³⁰ A történelmi gondolkodási képességek magyar meghatározásainak forrása: MAJKIĆ Maja (2022): *Történelemre vonatkozó episztemológiai nézetek kontextussal összefüggő jellemzőinek vizsgálata 11. és 12. évfolyamon*. Doktori értekezés, Szegedi Tudományegyetem, 14.
- ³¹ Bővebben: <https://telex.hu/komplex/2022/02/10/metaverzum-nft-blokkklanc-kriptoaluta-microsoft-meta-videojatek-next-earth-1> (Letöltés: 2023. ápr. 25.)
- ³² https://euroclio.eu/2023/03/30/history-education-in-the-digital-age-five-key-takeaways-from-the-second-forum-on-history-education-of-the-council-of-europe/?fbclid=IwAR0N1NfQT0UHcvCVDqt1lkqxltBef3CMnNI0GyLgkf01Rd_eDgbxJNYqWHk (Letöltés: 2023. ápr. 15.)
- ³³ Bővebben: <https://www.coe.int/hu/web/compass/introducing-human-rights-education> (Letöltés: 2023. ápr. 25.)
- ³⁴ Bővebben: <https://illplatform.eu/who-we-are/about-us/> (Letöltés: 2023. ápr. 25.)
- ³⁵ Erről bővebben a Nemzetközi Történelemdidaktikai Társaság legújabb évkönyvében lehet olvasni: RÖDER, Dennis - POPP, Susanne (2022): Why History Education? Exploring Youtube Explanatory Videos - The German Example of 'Mrwissen2go Geschichte'. *International Journal of Research on History Didactics, History Education and History Culture*, 43. 141-156.