

Az online értékelés módozatai

Rumbus Anikó

rumbus@inf.elte.hu

ELTE IK

Absztrakt. Cikkünkben az iskolai értékelés online formáival foglalkozunk. Az értékelés nem csak a diákok az ellenőrzőjében, bizonyítványában megjelenő számadatok lehetnek, hanem hétköznapi életünknek is fontos része. Cselekedeteiket és elért eredményeiket is különféle skálán mérjük, melyek alapján besorolják őket. Ezek a vélemények befolyással lehetnek további tevékenységeikre. Az iskolai értékelés a tanulási folyamat szerves része, amelyeknek nem csak az a célja, hogy számszerű adatokat kapjanak a tanárok és a szülők a diákok iskolai teljesítményéről, hanem az is, hogy a tanulók szellemi és szociális fejlődésére hatással legyenek. Az osztályzatok differenciálnak, meghatározzák a diákok beiskolázási, továbbtanulási lehetőségeiket, azaz lényeges szerepet kapnak tanulmányaik során. Az alap cél az objektív, és egységes értékelés, aminek a megvalósítása sok esetben nehezen kivitelezhető. Különösen így van ez a mostanság fennálló pandémiás helyzetben, amikor az online oktatásra való áttérésre helyeződött a hangsúly. Ezáltal az amúgy is nehéz helyzetben lévő pedagógus társadalom még nehezebb helyzetbe került az értékelés, osztályozás területén is. A korábban bevált technikákat, szóbeli felelet, röpdolgozat, témazáró dolgozat stb., egy más kontextusba kellett áthelyezni, mégpedig az online világba, úgy, hogy az ne veszítsen az értékéből, az eddig elvárt, és előírt követelményeknek továbbra is megfeleljen. Egyelőre nem ismert olyan alkalmazás, amely minden, az osztályozásra vonatkozó követelménynek megfelelné. Több alkalmazást is kipróbálva javaslatokat teszünk a pedagógusok számára, melyek elősegítik az online térben való értékelést. Konkrétan a következő négy programot részletezzük: Redmenta, Kahoot, Socrative, Google Űrlap. Megmutatjuk, hogy milyen számonkérési formáknál alkalmazhatók, feltárjuk előnyeiket, hátrányait.

Kulcsszavak: online értékelés, iskolai értékelés, online alkalmazás, oktatás

1. Bevezetés

Attól kezdve, hogy kikerülünk a családi milióból, bölcsődébe, óvodába, iskolába járunk, egy olyan értékelési rendszerrel is találkozunk, amelyet intézményesített kereteken belül végeznek. Már nem csak szüleink, közeli rokonaink, barátaink értékelnek bennünket, hanem számunkra idegen emberek. Az addigi értékelés minőségében is változik, hiszen az emberi tulajdonságaink mellett tantárgyi tudásunk osztályozása is előtérbe kerül.

Cikkemben az iskolai értékelést vizsgálom. A digitális technika fejlődése nem csak tanítási módszereink megváltoztatását eredményezte, hanem az értékelési, osztályozási mechanizmusainkat is. Kitérünk arra, hogyan hatott az internet széles körű elterjedése az értékelési módszereinkre, melyek a leginkább alkalmazott online értékelési appok.

1.1. Az iskolai értékelés

Az iskolai rendszer működtetésének egyik alapvető tevékenysége az értékelés. Hozzá tartozik az iskolai élet mindennapjaihoz. Meghatározza a tanórák munkájának ritmusát, a tanulók viszonyát a tanuláshoz, a tantárgyakhoz és az iskolához. A jegyek sorsdöntő jelentőségűek, hiszen az osztályzatokon múlik a gyerekek életpályája. Meghatározzák az iskolatípus választását, a felsőoktatási intézménybe való bejutás esélyeit.

Az, hogy a pedagógusok hogyan értékelnek, már akkor elkezd kialakulni, amikor ők maguk is még az iskolapadokban ülnek, és őket értékelik. Későbbiekben a tanárképzés ideje alatt a tanítási

gyakorlatok során tanulnak értékelési módokat, majd kikerülve a munkahelyükre tapasztaltabb kollégáktól is tanulhatnak értékelési módszereket, lehetőségeket.

1.2. Elvárások az osztályzatokkal szemben

1.2.1. Objektivitás

A jegyek legyenek tárgyyszerűek, ne függjenek az értékelő személyétől. Nem befolyásolhatja a tanár aktuális hangulata, előítéletei, beállítódása, érzelmei. Fontos az objektivitásban az is, hogy a tanuló korábbi eredményei se befolyásolják az aktuális teljesítményének értékelését.

1.2.2. Reliabilitás

Az értékelés legyen megbízható, hiszen akkor az osztályozáshoz választott módszerrel akárhányszor is végezzük el a mérést, mindig ugyanazt az eredményt kapjuk.

1.2.3. Validitás

Az osztályozásnak azt a tudást kell tükrözni, amelyre az adott osztályzatot használni akarjuk. Ezt érvényességnek nevezzük. Érvényességi, validitási problémát jelent például, ha a tanuló felszerelés-hiány miatt kap elégtelent, hiszen az nem tantárgyi tudását tükrözi. Egy másik ilyen probléma, ha a tanuló nem készíti házi feladatot, és arra kap negatív értékelést. Nem tudhatjuk minden esetben, hogy a lecke elmulasztásának lustaság volt az oka, vagy a tananyag nem tudása. [1]

Elvárnánk a jegyeiktől azt is, hogy a különböző iskolákból tovább tanuló diákok jegyei mögött azonos tudás álljon.

Az osztályzatok differenciáló erővel bírnak. Az ötfokozatú skála alkalmazásával csak öt kategóriába sorolhatjuk a tanulókat, azonban ismert az a tény, hogy két azonos osztályzaton belül is lehetnek tudásbeli különbségek, például gyenge négyes, erős négyes. Más országokban a probléma feloldása érdekében több (hét- tíz) fokozatú skálát is használnak. Hazánkban a középiskolából az egyetemekre bejutáshoz már nem csak az ötfokozatú skálát használják, hanem a felvételi pontszámba az érettségig elért eredmények százalékos értékét számítják. A differenciálás így pontosabb.

1.3. Az értékelés

Sokunkban az értékelés szó hallatán az iskolai osztályzatok jutnak eszünkbe, pedig az értékelés nem azonos az osztályozással. Az osztályozás a tanulók iskolai teljesítményét számokkal, vagy szimbólumokkal minősíti, az értékelés azonban ennél összetettebb. Az értékelésnek két formája van, a minőségi (kvalitatív), és a mennyiségi (kvantitatív) értékelés. Minőségi értékelés során szóban, vagy írásban minősíthetjük a tanuló teljesítményét. Hátránya, hogy nem számszerű, sok teret ad a szubjektivitásnak, így nem összehasonlíthatók más értékelésekkel. A mennyiségi értékelésnek három típusa van, a megítélés, mely átmenet a minőségi és mennyiségi értékelés között. A becslés, melynek segítségével egy skálán helyezzük el a teljesítményt. A harmadik típusa a mérés, mely során egy rögzített skálát mérünk hozzá a teljesítményhez. [2]

Napjainkban a technika fejlődésével változnak a tanítási és az értékelési módszereink is. A papíralapú értékelések mellett online lehetőségeink is vannak. Web alapú vetélkedőket tarthatunk, mérhetjük a diákok tudásszintjét akár anonim módon is. Azonnali visszajelzést biztosítunk, valamint a tantermi aktivitást növelhetjük az okoseszközök használatával.

1.3.1. Az értékelés típusai

Az alfejezetben táblázatos formában mutatom be az értékelés típusait. A típusok ismeretében az általam választott alkalmazások módszertani elemzése egyszerűbb és érthetőbb.

1.3.2. Funkciója szerint

Típus	Funkció	Eszköz, módszer
Diagnosztikus (helyzetfeltáró)	Helyzetfeltárás.	Megfigyelés, diagnosztikus teszt.
Formatív (formáló-segítő)	Segítés, fejlesztés.	Portfólió, tanulói naplók, megbeszélések, tanulói önértékelés, társak értékelése, csoportmegbeszélés.
Szummatív (összegző-lezáró)	Mínősítés.	Témazáró dolgozat, vizsga, bizonyítvány.

1. táblázat: Az értékelés típusai funkciója szerint

1.3.3. A vonatkozási kör szerint

Kritérium-orientált	Normaorientált	A diákhöz viszonyított
A tanulók teljesítményének értékét a tanulási követelményekhez viszonyítva határozzuk meg.	A tanulók teljesítményét egy adott diákpopulációhoz viszonyítjuk.	A diákokat önmagukhoz viszonyítjuk annak érdekében, hogy önismeretüket fejlesszék.

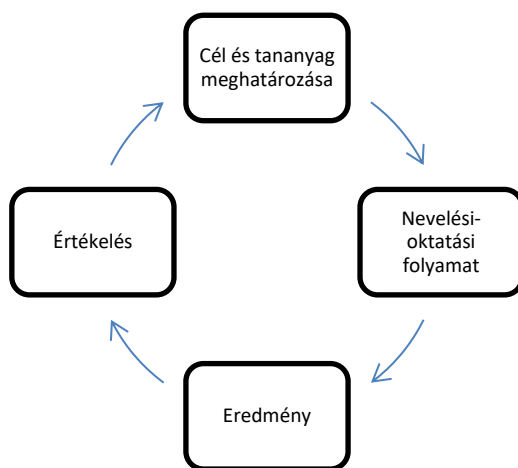
2. táblázat: Az értékelés típusai vonatkozási kör szerint

2. Online alkalmazások az értékelésben

A diákok határozottan támogatják a mobil technológia beépítését az oktatásba. [3] Szívesen használják az oktatási célokra kifejlesztett appokat tanórákon, valamint az otthoni felkészüléshez is. Motiváltabbnak érzik magukat az eszközök használata által. Egyfajta biztonságot jelent számukra, hogy ezeknek az alkalmazásoknak a legtöbbször azonnali visszajelzést küld a nekik az aktuális teljesítményükről. Mivel az okostelefonok hétköznapi rutinjaik része, az iskolákban való használatuk komfortosabbá, otthonosabbá teszi a tantermi miliót is. Kevésbé stresszelnek azokon a megmértetéseken, amelyeken tudják, hogy használható az okoseszköz. Érdekesebbé, szívesebbé, élvezetesebbé tehető így a tanóra.

Az alkalmazások használatában van egy nagy előnyünk. Előre fel tudunk készülni, előkészíthetjük a használni kívánt feladatsorokat, ellenőrző kérdéseket. Egyszerűbben és gyorsabban adhatunk otthoni gyakorlásra mintapéldákat. Eleinte ugyan több időbe telik a felkészülés, de a későbbiekben könnyebben alakíthatjuk az aktuális évfolyamhoz, az aktuális csoporthoz. Javítja a tanulók tanulás-hoz való viszonyát is, hiszen kevésbé izgulnak egy-egy megmértetés előtt, komfortosabban érzik magukat okostelefonjuk használatával. [4]

Az értékelés egy megerősítési, visszacsatolási folyamat, mely során az egész tanítási-tanulási folyamatot, annak hatékonyságát értékeljük. [5] Az értékelésnek ezt a funkcióját az online térben is meg kell tartanunk. Az értékelés egy ciklikus folyamat része, melynek elemei a cél- és tananyag meghatározása, a nevelési-oktatási folyamat, annak eredménye, majd az értékelés. Ezeket a lépéseket ismételjük.



1. ábra: Értékelés ciklikus folyamata

Az online értékelés további előnyei, hogy megfelelő internetkapcsolat megléte esetén bárholnan elvégezhető. Egy időben egyszerre többen is értékelhetünk. A gyakorló feladatsorokkal fejleszthetjük a diákjaink önértékelési képességét, mely által önismeretük is fejlődik. Előnyei mellett azonban hátrányaival is számolnunk kell. A tanulók személyiségi jogait szem előtt kell tartanunk. Az eredmények kivetítése során ügyeljünk, hogy azt a diákok egyértelmű beleegyezésével tegyük. Meg kell tanítanunk a tanulókat az alkalmazások helyes használatára. Minél több appot vezetünk be az értékelésbe, annál több felületet kell tudniuk kezelni a diákoknak. Ez azonban még akár előny is lehet, hiszen így egy univerzális tudást is adhatunk a kezükbe. Figyelnünk kell arra, hogy a diákok más nevében ne tudjanak bejelentkezni. Ebben a veszélyforrásban több buktató is van. Előfordulhat olyan is, hogy segíteni szeretnének egymásnak, de olyan is lehetséges, hogy társuknak ártani szeretnének, és egy szándékosan rossz megoldásort töltenek ki társuk helyett. Meg kell oldanunk a felhasználónév/jelszó ismeretének problémáját. Sok esetben tapasztaltam, hogy amennyiben ritkábban használják az appot, elfelejtik a jelszavukat, felhasználó nevüket, melynek pótlása időigényes. Ügyelnünk kell arra is, hogy ne tekintsék játéknak a felméréseket annak ellenére sem, hogy okostelefonnal végezhetik azt el. Technikai hiba esetére is legyünk felkészülve. Például lehessen kinyomtatni a feladatsort, ha valami ok folytán nincs internet kapcsolat.

2.1. Kahoot

2013-ban fejlesztett norvég oktatási célú program. Az alkalmazás működése könnyen megérthető, megtanulható. Alacsony a belépési küszöb. Már az első alkalommal tudják a diákok teljes mértékben használni. A használata során nagyszámú diák mozgatható egyszerre. [6]

Lehetőséget ad videókat, képeket, szövegeket, zenei elemeket beépítésére, valamint az időkorlát meghatározására.

A tanárok a get!Kahoot alkalmazást használva készíthetik el feladataikat, a diákok a kahoot.it-n keresztül érik el azokat.

A Kahoot használata a tanítási, értékelési folyamat játékosításának, gamifikálásának ad lehetőséget. A diákok szívesebben tanulnak játszva, mobiltelefonjukat használva. [7] A számos, mások által készített, szabadon felhasználható feladatlapokat könnyen a saját igényeinkhez alakíthatjuk. A tanulók saját okoseszközeiket használhatják, így nem látják egymás válaszait. Valós időben kapjuk a visszajelzést mind a tanári, mind pedig a diák oldalon. Az azonnali visszajelzés pozitívan hat a tanulókra. Nagyobb a motivációjuk olyan értékelési módokkal szemben, melyekről tudják, hogy azonnal

látják eredményeiket. A tanároknak is kedvező ez a funkció, hiszen a javítási, értékelési idő jelentősen lerövidülhet.

A Kahoot használatához okoseszközökkel és megfelelő internet kapcsolattal kell rendelkezni. Ezen feltételek biztosítása elengedhetetlen. Egyik hátránya tehát, hogy megfelelő infrastruktúra nélkül nem tudjuk alkalmazni. Napjainkra a BYOD (Bring Your Own Device), a diák használhassa saját eszközeit az iskolában is, egy fontos kutatási terület lett az oktatásban, mely a Kahoot használatával kapcsolatban is felmerül. Amennyiben az iskolának nincs elegendő eszköze, ám mégis szeretnénk módszertani repertoárunkat ezzel az appal bővíteni, lehetővé kell tennünk a BYOD zökkenőmentes használatát. A feladatlapok elkészítése eleinte több időt vesz igénybe, ám a későbbiekben ez a befektetés megtérül. A feladatlapokat többször is felhasználhatjuk. Könnyen testre szabhatjuk az aktuális csoportjainknak megfelelően.

Óvatosan kell bánni a kvizek közben tett kiemelésekkel, megjegyzésekkel. A technológia használata ne cél, hanem eszköz legyen. Ha a tanítandó tananyaghoz nem megfelelő, a tanár nem felkészült, ha a módszertani eszköztár szegényes, ha az óra nem tanuláscentrikus, ha a tanulók passzívak, akkor alkalmazhatunk bármilyen appot, tabletet, a tanóra nem lesz eredményesebb. Megtehetjük, hogy a tanulók tartalmakat, játékokat készítsenek egymásnak. Rengeteg lehetőséget kínál arra, hogy az egyéni munkájukat a tanár önértékelő eszközökkel, leírással, társértékeléssel támogassa.

Legismertebb Kahoot funkció a kvíz. Feleletválasztós kérdések jelennek meg a kivetítőn, melyekre a diákok a saját készülékükön (mobil appon, tableten, vagy asztali pc-n) válaszolnak úgy, hogy a megfelelő válasz színét kiválasztják. Minden kérdés után megtudjuk az aktuális pontszámot, melyeket a válasz helyessége, és a válasz gyorsasága befolyásol. Egyéni és csoportos versenyekre is lehetőséget ad. Ingyenes és fizetős verziója létezik. Az ingyenes verzióban a kérdések száma nincs limitálva, ám a játékosok száma maximum 50 fő lehet.

2.2. Socrative

A hagyományos, frontális típusú előadások nem kötik le a mai kor hallgatóit, passzívnak érzik magukat, monotonnak, egyoldalúnak tartják az előadásokat. A Socrative alkalmazás támogatja az aktív tanulást. [7] Az együttműködésen, csoportmunkán alapuló aktív tanulás növeli a diákok érdeklődését. A közös tanulás során a tanulók tudása hatékonyabban bővülhet.

A Socrative is valós idejű visszacsatolást biztosít. A diák és tanár számára is azonnal látható az elért eredmény. Különböző feladattípusokat készíthetünk az appal, melyek az alábbiak:

- Quiz (kvíz);
- Space race („Úrhajós verseny”);
- Exit ticket (Elérte-e a diák a megfelelő tudásszintet);
- Multiple choice (Többszörös választás);
- True/false (Igaz/hamis);
- Short answer (Rövid válasz).

A feladatlapok készítése során fontos, hogy egy kérdést pontosan, jól fogalmazzunk meg. A kiértékelés automatikusan történik, így a tanulók azonnal megtudják elért eredményüket. Könnyen felkészülhetünk ad hoc helyzetekre, hiszen lehetőség van az elkészített értékelő teszt pdf letöltésére. Használata szinte megegyezik a Kahoot alkalmazásával. Különbségek a feladattípusokban vannak. A Space Race típus kifejezetten a versenyztetésre alkalmas, és fokozza a diákok órai aktivitását. A tanórákat érdekesebbé, játékosabbá teszi.

A tanár által megadott belépőkóddal lehet belépni, így csak azok tudnak részt venni a játékban, akik megkapták a kódot. Kevésbé lehet csalni, de megeshet, hiszen csak a szobakódot kell megadni. Ugyanazzal a jelszóval csak egy ember tud bejelentkezni.

Van benne képfeltöltési funkció, valamint médiatartalmat is csatolhatunk a kérdésekhez. Pro verzióban (fizetős verzió) maximálisan 10 csoportot tudunk létrehozni, ami nem biztos, hogy egy tanárnak elég is lenne, így több felhasználói fiók létrehozásával tudunk tíznél több csoportot létrehozni. Nem ad részpontokat, ami nehezíti a pontgyűjtést, ezért törekedünk olyan kérdések feltevésére, amelyekre a válaszok nem összetettek, hogy igazságosabb legyen a pontozás. Nem csak a helyes válasz számít a végső rangsorba, hanem a válaszra adott idő is. A helyes válaszadók közt az kerül előbbre, aki hamarabb adta a jó megoldást. [8]

A Socrative is alkalmas a tanulási folyamat játékosítására. Az elkészített feladatlapjainkat megoszthatjuk, a szabadon felhasználhatókat pedig saját igényeinknek megfelelően alakíthatjuk. Könnyen aktualizálhatók a feladatlapok. Az évek múlásával könnyen bővíthetjük feladatbankjainkat. Könnyű testre szabni az aktuális csoportjainkra a már meglévő példáinkat. A Socrative használatával interaktívabbá, érdekesebbé és szívesebbé tehetjük tanóráinkat.

A Socrative használatához is felmerül az eszköz- és a megfelelő internet igénye, valamint a BYOD kérdése. Ügyeljünk arra, hogy a túl gyakori használata unalmassá teheti az appot.

2.3. Google Űrlap

A tanuló értékelése gyakran a tanítás értékelésének elsődleges eszköze. A vélemények hatással lehetnek a teljesítésre, magabiztosságra és tovább haladásra. Fontos a tanulási folyamat rendszeres nyomon követése, ne csak a téma végén értékeljünk. A formatív értékelés kapjon nagyobb hangsúlyt.

A Google Űrlap egy Google szolgáltatás, mely Google fiókkal ingyenesen hozzáférhető. A diákok által kitöltött feladatlapok eredményeiből Web alapú táblázatot tudunk készíteni az adatok elemzéséhez, vagy akár Microsoft Excel táblába is importálhatjuk azokat. Az eredmények elemzése, kiértékelése így könnyebb, egyszerűbb, pontosabb. Diagrammokat, ábrákat készíthetünk az adatokból, hogy még szemléletesebbé tegyük vele a kiértékelést. [9]

Innovatív oktatási módszer kialakítását teszi lehetővé a Google Űrlap használata. Diákok körében nagy a népszerűsége, hiszen azonnali visszajelzést ad, valós idejű munkát végezhetünk vele. A valós idejű munka annyit jelent, hogy amint végeztünk a feladatlap kitöltésével, azonnal láthatjuk az elért eredményünket.

Megfelelően alkalmazva a diákok motiváltabbak, aktívabbak lesznek, tanóráink szívesebbé, interaktívává válnak. A Google Űrlap készítése nem igényel komolyabb szoftverkezelési ismereteket, kezelése könnyen elsajátítható. [10]

Az alábbi feladattípusokat készíthetjük el, valamint kérdőívkészítési lehetőségekkel rendelkezik a Google Űrlap:

- Feleletválasztás;
- Rövid válasz;
- Legördülő lista;
- Lineáris skála;
- Feleletválasztós rács;
- Jelölőnégyzetrács;
- Jelölőnégyzetek;
- Kép, és videó hozzáadás.

A feladatlapok internet hozzáféréssel, megfelelő eszközzel bárhonnán elérhetők. Sokféle feladattípusból válogathatunk az űrlapok elkészítéséhez. A Google Űrlap nem csak feladatlapok készítéséhez alkalmas, hanem kutatáshoz szükséges kérdőívek elkészítéséhez és kiértékeléshez is. Többféle értékelési típushoz alkalmazható. Hosszabb kifejtést igénylő esszé típusú számonkéréshez is, de rövidebb, feleletválasztós kérdéssorhoz is megfelelő.

Internet és eszközigenyes. Felmerül a BYOD problémája is az alkalmazhatóságnál. Az űrlapok elkészítése, valamint azok későbbi testre szabása az aktuális csoportjainkhoz időigényesebb. A befektetett idő a kiértékeléskor térül meg. A kérdőívek készítése komoly előkészületeket igényel. Alaposan végig kell gondolnunk, hogy melyek azok a feladattípusok, amelyekkel a kért számonkérést megfelelően elvégezhetjük.

2.4. Redmenta

A modern oktató egyik módszertani eszköze. Azonnali visszajelzést ad a diákok teljesítményéről. Dolgozhatunk benne online, okostelefonon, vagy tableten. Az oldal logikusan felépített, könnyen kezelhető, és sok feladattípus készítésére alkalmas. Két magyar fiatal, Mérő Bálint és Bordás Ádám kezdték el fejleszteni 2013-ban.

Felhőalapú feladatkészítő applikáció. Tesztlapokat készíthetünk és oszthatunk meg diákjainkkal. Csoportokat hozhatunk létre, melyekhez hozzárendelhetjük a csoporttagokat. Lehetőségünk van a csoporttal megosztani a feladatlapokat, nem szükséges egyesével a tanulókhöz rendelni azokat.

Az app használata és funkciói ingyenesen használhatók. Készíthetünk gyakorló és felmérő feladatlapokat egyaránt. Amennyiben nem csak gyakorló feladatlapok megosztására, hanem számonkérésre is szeretnénk használni, érdemes a diákokat valódi nevükkel regisztráltatni, hogy beazonosíthassuk őket. Egyik hátránya pont ebből adódik, hogy az anonimitást így nem tudjuk biztosítani.

Az elkészített feladatlapokat könnyen szerkeszthetjük, bővíthetjük, és alakíthatjuk át az adott csoportunkhoz. Bárholnan elérhető megfelelő internetkapcsolattal. Akár az otthon lévő tanulókkal is kitölthetjük a tesztet. A Redmentában vannak olyan beállítási funkciók is, melyekkel a kitöltések számát, a kitölthetőség idejét is meg tudjuk adni. Ha például egy adott napon a második órában szeretnénk a felmérést elvégeztetni, akkor beállíthatjuk, hogy 9:45-10:40-ig lehessen a feladatlapot kitölteni. Ez a funkció hasznos lehet akkor is, ha helyettesítés van a számonkérés ideje alatt. Ahhoz, hogy a diákok ne tudják egymás kijelzőiről leolvasni a válaszokat, beállíthatjuk azt, hogy a feladatok véletlenszerű sorrendben jelenjenek meg. A pontozás beállítására is lehetőségünk van. A kifejtős válaszkönnél azonban érdemes a gépi pontozást felülbírálni. A Redmenta egyelőre úgy van fejlesztve, hogy csak az előre rögzített választ fogadja el, így ha a diák a saját szavaival ad helyes választ, nem fogadja azt el, és nem ad rá pontot.

A Redmenta ön- és társértékelésre nem alkalmas. A csalás lehetősége is felmerülhet, hiszen a feladatok megoldása közben lehetőség van a visszalépésre.

3. Módszertani ajánlás az alkalmazások használatához

Innovatív tanítási módszer. A tanulók aktív részvételükkel fejleszthetik saját tudásukat. Szabadabb kommunikációt biztosítanak a tanár és tanulók között. Anonimitást is tudunk biztosítani. Az azonnali visszajelzés növeli a tanulók fejlődés iránti vágyát, fejleszti kritikus gondolkodásukat. Valós időben méri fel a hallgatók tudását. Az elsajátított tudás, és a megértése a tananyagnak azonnal észlelhető. Használatuk során motiváltabbak a diákok. A szoftverek egyre gazdagabb visszajelzési lehetőségeket nyújtanak. Az online értékelésbe beépíthetünk hang, kép, szöveg, klip, szimulációs anyagokat is, melyeknek ösztönző erejük van. [11]

Az alkalmazások internet igényesek, emiatt alternatív megoldásokat is be kell iktatnunk, amennyiben az iskolai feltételek nem megfelelőek. Például legyenek nyomtatott feladatlapjaink internethiány esetére. A diákok többsége már rendelkezik mobil internettel, melyet akár meg is oszthat hotspoton keresztül, vagy beoszthatjuk őket úgy csoportokba, hogy mindegyik csoportban legyen legalább egy tanuló, akinek van internet hozzáférése. Ehhez természetesen a jogi feltételeket előzőleg ki kell dolgozni, és be kell építeni a házirendbe. [12]

Az appok bármilyen jók is, nem elegendőek a teljes megújuláshoz. Ezeket az alkalmazásokat is lehet nem megfelelően használni. A túl sokszori felhasználás unalmassá teheti az appokat és a tanórákat. Vigyázzunk arra, hogy ne váljunk sablonossá. A mai generációnak fontos a változatosság, így törekedjünk arra, hogy többféle módszert váltogassunk tanóráinkon.

A Kahoot használata során az egy tanulóra eső figyelem elenyésző, sok egyéni visszajelzés elmarad. Nem szerencsés szummatív értékelésre használni, vagy az órai versengésre kiélezni. A Kahoot kifejezetten alkalmas formatív, vagy diagnosztikus visszajelzés céljából.

A Socrative-ben egy helyen található játékos verseny, értékelés és komoly teszt. Alkalmas formatív és szummatív értékelésre egyaránt. Visszajelzést kapunk a diákok tudásának aktuális állapotáról, pontgyűjtéses feladatokkal nagyobb aktivitást érhetünk el. Használata során vidámabb hangvételű órákat tarthatunk, és akár a versenyzést is beépíthetjük módszereink közé. Leginkább a formatív, és diagnosztikus értékelésre alkalmazzuk.

A Google Űrlap felmérések készítése mellett alkalmas közvélemény kutatásra, kérdőívek készítésére. Az egyik olyan alkalmazás, mellyel a formatív, és diagnosztikus értékelés mellett szummatív értékelésre is alkalmazzunk.

A Redmenta a másik olyan alkalmazás, amelyet szummatív értékelésre is használhatunk a formatív és diagnosztikus értékelés mellett. A diákok csoportba sorolása lehetővé teszi a tanár számára a csoportok közti elemzést.

Az alkalmazások módszertani felhasználhatóságát az alábbi táblázatban foglaltam össze:

App neve:	Felhasználhatóság:
Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> – Az új szavak, fogalmak memorizálása; – Meglévő tudás felelevenítése; – Tudásfelmérő; – Téma átismétlése; – Tananyag begyakorlása; – Csoportmunkában új kvízeket készíthetnek. – Óra elején a korábbi anyag felelevenítése; – Óra végén az anyag főbb pontjainak ismétlése, rögzítése, összefoglalása; – A diákok eredményének megismerése, érdeklődés felkeltése, vita kezdeményezése; – Tanulmányi, vagy osztálykirándulás, szalagtűző ruha, zene kiválasztása stb. megvitatása. – Szóbeli felelet ön-és társértékelése.
Socrative	<ul style="list-style-type: none"> – Az új szavak, fogalmak memorizálása; – Meglévő tudás felelevenítése; – Tudásfelmérő; – Téma átismétlése; – Tananyag begyakorlása; – Óra elején a korábbi anyag felelevenítése; – Óra végén az anyag főbb pontjainak ismétlése, rögzítése, összefoglalása; – Önértékelés; – Szóbeli felelet ön-és társértékelése.
Google Űrlap	<ul style="list-style-type: none"> – Meglévő tudás felelevenítése; – Tudásfelmérő; – Téma átismétlése; – Tananyag begyakorlása; – Otthonra gyakorló és házi feladatok készítése; – Kérdőív készítése és megosztása.
Redmenta	<ul style="list-style-type: none"> – Meglévő tudás felelevenítése; – Tudásfelmérő; – Téma átismétlése; – Tananyag begyakorlása; – Otthonra gyakorló és házi feladatok készítése.

3. táblázat: Az alkalmazások módszertani felhasználása

4. Összegzés

Cikkünkben bemutatunk négy online alkalmazást, Kahoot, Socrative, Google Űrlap, Redmenta, melyeket az iskolai értékelésben is felhasználhatunk. Az appokkal interaktívva, élvezetessé tehetjük tanóráinkat. Több tanulmány szerint is fontos, hogy oktatási módszereink közt szerepeljenek mobil- és okoseszközökkel támogatott lehetőségek. [13] Az eszközök becsempészése az osztálytermekbe lehetőséget adnak a gamifikációra, színesebbé, élvezetesebbé teszik tanóráinkat. Tanítási módszerink tárháza bővíthető általuk.

A kvízek, melyeket a cikkünkben felsoroltunk, hasznosak a tanároknak, diákoknak egyaránt, hiszen azonnali visszajelzést adnak a diákok tudásáról, és arról is információt kaphatunk, hogy a tananyag elsajátításában hol tartunk. Az értékelés mindhárom fajtájára, diagnosztikus, formatív és szummatív értékelésre alkalmasak.

A feladatlapok elkészítése segítheti a tanárokat abban, hogy szisztematikusan átgondolják, hogy mi az, amit értékelni szeretnének, milyen nehézségi szintű feladatokat építsenek be. A különféle kérdéstípusok lehetőséget adnak arra, hogy különböző gondolkodási műveleteket használjanak a tanulók a válaszadáshoz.

Mindegyik alkalmazás esetén lehetőségünk van feladatbankok létrehozására, melyeket későbbi években fejleszthetünk, formázhatunk, és további feladatokkal bővíthetünk. Redmenta esetén a véletlenszerű feladatkiosztás miatt egyre több különböző feladatsort alkothatunk néhány kattintással.

A feladatlapok összeállítás, megszerkesztése, a feladatbankok megalkotása ugyan jelentős többlet időt jelent az eleinte, ám hosszú távon ez a befektetett idő megtérül. Úgy gondolom, hogy a digitális technológia mai helyzetében minden pedagógusnak meg kellene ismerni, és módszertani repertoárjába be kellene építeni a fentiekben tárgyalt alkalmazások valamelyikét.

5. Hivatkozások

1. Csapó, B. (1998). *Az iskolai tudás felszíni rétegei: mit tükröznek az osztályzatok?* Budapest, Pest, Magyarország.
2. Hunline..*Hungarian Online University*.
http://okt.ektf.hu/data/szlahorek/file/hunline_pedpszi/16_pedagogus_mesterseg/416_az_rtk_els_formi.html(2020.11.29.)
3. Dahlstorm Eden, C. D. (2012). *ECAR Study of Undergraduate Students and Information Technology*. EDUCASE Center for Applied Research, Amerika.
4. Terrion Jenepher Lenox, A. V. (2012). *Perceptions of the effects of clicker technology on student learning* Research in Learning Technology, 20.
5. Parázsó, L. T. (2013). *On-line értékelési módszerek I*. Eger, Magyarország.
6. Komposzt. (2018. 07 23). *K.O.M.P.O.SZ.T.*
<https://komposzt.wordpress.com/2018/07/23/a-kahoot-jelenseg/>(2020.11.15.)
7. Fehér, P. (2020. 8. évf., 2. szám). „Húsz év múlva” – *A digitális oktatás helyzete, eszközei, trendjei világszerte*. Gyermeknevelés Tudományos Folyóirat, 350-372.
8. Michael, C. (2011. 04 01). *Students' experiences of active engagement through cooperative learning activities in lectures*. Sage Journals, Ausztrália.
9. Havassy, A. (2019. 10 26). *A 21. századi tanulászervezés*.
<https://havassy.wordpress.com/tag/socrative/>(2020.11.30.)
10. Gehringer, E. F. (2016. 01 11). *Daily course evaluation with Google forms*. Amerika, North Carolina.

11. Mireille Djenno, G. M. (2015. 06 01). *From paper to pixels: using Google Forms for collaboration and assesment*. ISSN: 0741-9058.
12. Gaál, G. D. (2015). *Tervezés és értékelés*.
http://okt.ektf.hu/data/szlahorek/file/kezek/02_terv_ert/524az_rtkels_funkcii.html/(2020.12.01.)
13. Wendy Hsin-Yuan Huang, D. S. (2013 decembere 2013.12.10.). *A Practitioner's Guide To Gamification of Education*. Toronto, Canada.
14. Balassa, E. *Tanulási Zóna*.
<https://tanulasizona.hu/kahoot-az-interaktiv-kvizkeszito-alkalmazas/>(2020.12.02..)