

# *WordWall*

## **avagy hogyan készítsünk gyorsan interaktív anyagokat online és hagyományos környezetekben**

A tanári eszköztár fontos jellemzője a sokoldalúság és az abból következő rugalmasság. A 2019/2020-as tanév tavaszi féléve során az oktatók egy komoly kihívással szembesültek, amikor hirtelen át kellett állniuk virtuális oktatásra. Egy ilyen váltás során, amikor a hagyományos, tantermi oktatást felváltja a virtuális tanterem, kiemelten fontos, hogy a diákok továbbra is olyan tanulási élményekben részesülhessenek, amik segítik fejlődésüket. A két oktatási környezet merőben különbözik egymástól, és ebből kifolyólag más megközelítéseket is igényelnek. Az egy az egyben konverzió egyik irányból sem fog működni, mivel mindkét környezetnek megvannak a saját változói, amik nem átválthatók. Természetesen nincs sikerrecept a digitális oktatásra, ami bemutatja, hogy pontosan mit és hogyan lehet és szükséges csinálni. A sikertelen megvalósítások viszont gyakran ugyanarra az okra vezetnek vissza; a hagyományos oktatási formákhoz történő ragaszkodáshoz digitális környezetben. Ez könnyen vezethet oda, hogy a virtuális tanórák kialakítása során az oktatók olyan módszertani megközelítésekkel szeretnének dolgozni, amik más helyzetekben működnek, legyen az a távoktatás vagy az e-learning.

A távoktatás és az e-learning fogalmi összekeverése, illetve egymás szinonimájaként használása természetesen nem új keletű probléma. Guri-Rosenblit (2009, 108) már több mint egy évtizeddel ezelőtt hangsúlyozta, hogy bár ez egy gyakori jelenség, a kettő közötti lényeges különbség a távolság. Kontrasztív példájában elmagyarázza, hogy míg a távolság a távoktatás lényegi eleme, ez egyáltalán nem igaz az e-learningre, amit tanulástámogatási példákkal is alátámaszt. Módszertanilag ez annyit tesz, hogy a virtuális oktatás is az e-learning tágabb fogalmába tartozik, azonban annak egy célzott és speciális helyzetre történő alkalmazását jelenti. Itt a távolság nem egy olyan faktor, amit mindkét fél (diákok és oktatók) választottak, hanem egy tényező, amit olyan formában kell megoldani, hogy minél kevésbé csökkenjen a tanulási élmény és valamilyen formában a hagyományos tantermi szocializáció is fennmaradjon. Bár a virtuális tantermi oktatás elsősorban ijesztő lehet a rengeteg opció miatt, hatékonyabban fog működni, ha nem hagyományos tanórai, hanem e-learning megoldásokkal próbáljuk meg alakítani a virtuális óráinkat, és a diákokat is bevonjuk a folyamatba.

Laghigna (2020) módszertani leírásában röviden és célratorően mutat be egy olyan megközelítést, ami olyan helyzetekre kíván megoldást javasolni, ahol a diákok és az oktatók csak virtuálisan tudják tartani a kapcsolatot. Alapvetően a tananyag újrastrukturálásáról beszél, miszerint az olyan átalakítási próbálkozások, mint hagyományos tanórai magyarázást felváltó hosszú videoórák, nem működnek ebben a környezetben. Inkább azt javasolja, hogy fontos a tananyagot rövidebb, mikroórákra szétválasztani, amik a tanórák hatékonyságát célzottan növelik. Ahogy Laghigna (2020) leírja, ez két fő komponensből állna: magyarázó videók és „interaktív, kreatív és problémamegoldó” feladatok.

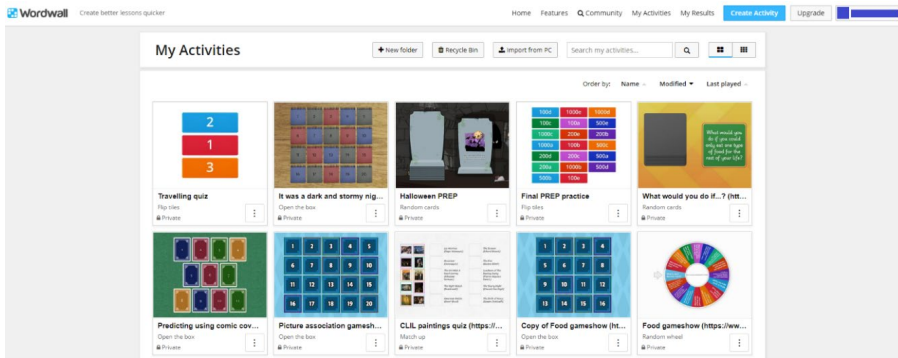
Laghigna (2020) első kategóriájába tartozó oktató videókat két fő módon is meg lehet közelíteni. Amennyiben saját oktatóvideókat készítenénk képernyőfelvétellel, használhatunk olyan szoftveres megoldásokat, mint a *Loom* vagy a *Screencast-O-Matic*, de akár az *Office 365*-on belül elérhető *PowerPoint*ban is van egy képernyőfelvétel eszköz a beszűrés menüben. Második lehetőségként már létező oktató videókkal is dolgozhatunk. Így felhasználóként vagy tartalomalkotóként is remek alternatívát biztosít a *TED-Ed*, ahol számos kategóriában elérhetők rövid, animált és kiegészítő feladatokkal támogatott oktató videók (Lajtai Ádám egy részletes bemutatót írt a platformhoz a *Modern Nyelvoktatás* 2019/1-es számában 'TED-Ed – avagy hogy hozzuk ki a legtöbbet a videókból' címmel). A jelen bemutató tárgya, a *WordWall*, Laghigna (2020) második kategóriájába tartozik, és lehetőséget ad oktatóknak arra, hogy a saját virtuális tanóráikra könnyen létrehozzanak többféle interaktív tananyagot, akár oktató videókat kiegészítve, akár önálló használatra. Ezekkel a feladatokkal könnyen kiegészíthetők és kontextualizálhatók az oktatóvideók.

A *WordWall* egy interaktív feladatszerkesztő oldal, ami a [www.wordwall.net](http://www.wordwall.net) címen érhető el. A letisztult és könnyen átlátható kezdőlap (1. ábra) szemléletesen bemutatja, hogy mi is a weboldal célja. Mivel a *WordWallt* diákok is használhatják tartalomalkotásra, az autentikus forrásokra épülő nyelvoktatást megcélzóan a bemutató az oldal angol nyelvű verzióját fogja használni, de elérhető többek között német, francia, spanyol, olasz, sőt magyar nyelven is. A kezdőlapon látható illusztráció szerint adott az oktató, akit a *WordWall* nyomtatható (*printables*) és interaktív feladatokkal (*interactives*) tud segíteni. Itt egyből megismerkedhetünk mintanyagokkal (*see example resources*) vagy regisztrálhatunk és szerkeszthetünk saját tananyagokat (*sign up to start creating*). A folyamatábra, miszerint kiválasztunk egy sablont (*pick a template*), beírjuk a kívánt tartalmat (*enter your content*), és azt kinyomtatjuk vagy kijelzőn megjelenítjük (*print out your activities or play on a screen*) remekül illusztrálja a szerkesztés egyszerűségét. Továbbgördülve a kezdőlapon megnézhetünk kategorizált mintafeladatokat és oktatói véleményeket a platformról. A jobb oldali felső menüsávból érhető el a kezdőlap (*home*), funkciók (*features*), közösség (*community*), előfizetési csomagárak (*price plans*), bejelentkezés (*log in*), regisztráció (*sign up*) és a nyelvválasztás legördülő menüje.

1. ábra. A WordWall kezdőlapja

A *WordWall*ra lehet hagyományos módon regisztrálni, de *Google* fiókkal is használható. Az utóbbi esetben a bejelentkezésre (*log in*) kattintva semmi mást nem kell megadni. Az előfizetési csomagárak (*price plans*) menüpont bemutatja, hogy három fő csomagból lehet választani. Így az ingyenes alap (*basic*), a havi 1000 Ft-os költségű Standard és az 1500 Ft-os Pro lehetőségek elérhetők a felhasználóknak. Lehetőség van kedvezményes éves, valamint iskolai előfizetésre is. A fő különbség a csomagok között az elérhető sablonok és a létrehozható saját feladatok száma. Az ingyenes csomagban is hozzáférünk a legtöbb forráshoz, viszont csak öt feladatot hozhatunk létre. A Standard és Pro csomagokban ez korlátlan és az utóbbiban több sablon is érhető el. Természetesen a *WordWall* használható az alapsomaggal is. Feladatokat lehet keresni, megosztani és öt sajátot is kreálhatunk. A csomagok között bármikor lehet váltani és a létrehozott anyagok sem vesznek el, vagy kerülnek egy fizetős fal mögé.

Regisztrált felhasználóként az első ábrán bemutatott menüsor kiegészül a saját feladatok (*my activities*), saját eredmények (*my results*), feladat létrehozása (*create activity*) és felhasználói profil menüpontokkal (2. ábra). Feladatainkat rendezhetjük mappákba, amik megfelelhetnek akár tantárgyaknak, kurzusoknak és évfolyamoknak, vagy egyszerűen feladattípusoknak. A közösség (*community*) menüpontra kattintva más oktatók megosztott anyagai jelennek meg, amikből egy saját, szerkeszthető példányt is el tudunk menteni. Érdemes itt gyakran böngészni, hiszen lehet, hogy a feladat, amit létre szeretnénk hozni már elérhető. Mégis, a *WordWall* legérdekesebb funkciója maga a feladatalkotás, ami számos lehetőséget kínál a Laghigna (2020) által leírt „interaktív, kreatív és problémamegoldó” feladatoknak.



**2. ábra. A WordWall saját feladatok (my activities) menüje**

Feladatok létrehozása előtt érdemes a *WordWall* részletes funkcióleírásával (*features*) ismerkedni (3. ábra). A menüpont közérthetően és rendkívül felhasználóbarát módon vezeti végig a felhasználókat az alkotási és felhasználási folyamaton. Itt lehet megismerni a feladattípusokat, azok felhasználását, a szerkesztés folyamatát, az anyagok tanórai felhasználását és a közösségépítést más oktatókkal együtt.

## Features

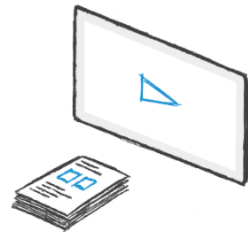
[Interactives and printables](#)   [Create using templates](#)   [Switching template](#)   [Edit any activity](#)  
[Themes and options](#)   [Sharing with teachers](#)   [Embedding on a website](#)   [Student assignments](#)   [Multiplayer games](#)

### Interactives and printables

Wordwall can be used to create both interactive and printable activities. Most of our templates are available in both an interactive and a printable version.

**Interactives** are played on any web-enabled device, like a computer, tablet, phone or interactive whiteboard. They can be played individually by students, or be teacher-led with students taking turns at the front of the class.

**Printables** can be printed out directly or downloaded as a PDF file. They can be used as a companion to the interactive or as stand-alone activities.









**3. ábra. Részlet a WordWall részletes funkcióleírásából (features)**

A saját feladat létrehozása (*create activity*) menüpontra kattintva megjelenik egy impozáns lista, ahol négy opció közül lehet választani: interaktív (*interactives*), többjátékos (*multiplayers*), nyomtatható (*printables*) és megszűnt támogatású (*discontinued*) feladatok (4a. és 4b. ábrák). A sablon kiválasztásai után megjelenik egy egyszerű szerkesztési felület. Amennyiben egy olyan szerencsekerék típusú feladatot kívánunk létrehozni, ami az ötödik ábrán látható, a szerkesztés során elég megadni, hogy mi legyen a kerék közepén, és milyen kérdések jelenjenek meg. Amint létrehoztuk a feladatot, az megjelenik a saját feladatok (*my activities*) között, és egyből használható. Itt

lehet még különböző témák (*themes*) közül választani, sablont váltani (*switch template*), szerkeszteni (*edit content*), beágyazni (*embed*), illetve megosztani (*share*) más oktatókkal vagy a diákjainkkal. Szintén erről a felületről azonnal használhatók is a létrehozott feladatok. Amennyiben egy videokonferenciás szoftverrel dolgozunk, mint a *Microsoft Teams*, az oktató képernyőmegosztással el is indíthatja a feladatot és a *WordWall* mérni fogja az időt (ezt ki lehet kapcsolni, és visszaszámlálásként is használható).







Pick a template > Enter content > Play ★ Vote for new templates 🔍 Search templates:

▼ INTERACTIVES Sort by: MOST POPULAR ALPHABETICAL

 <b>Match up</b> Drag and drop each keyword next to its definition.	 <b>Random wheel</b> Spin the wheel to see which item comes up next.	 <b>Quiz</b> A series of multiple choice questions. Tap the correct answer to proceed.
 <b>Whack-a-mole</b> Moles appear one at a time, hit only the correct ones to win.	 <b>Group sort</b> Drag and drop each item into its correct group.	 <b>Hangman</b> <span style="float: right;">★ NEW</span> Try to complete the word by picking the correct letters.

**4a. ábra. Részlet az interaktív feladatok (*interactives*) listáról**

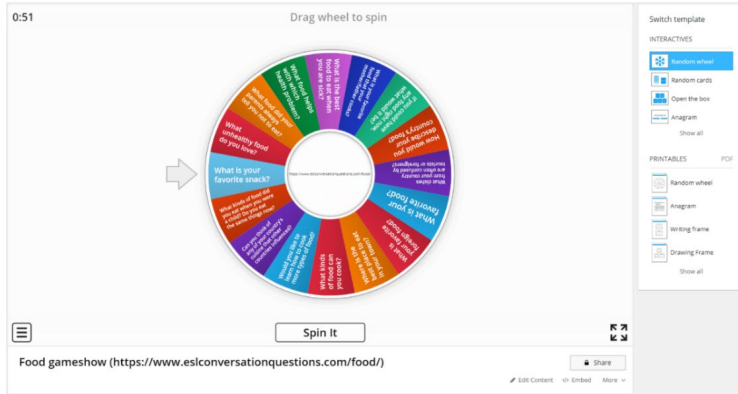
▼ PRINTABLES

 <b>Match up</b> Draw a line from each keyword to its matching definition.	 <b>Random wheel</b> A segmented wheel that could be cut-out to make a real spinner.	 <b>Quiz</b> A multiple choice quiz. Tick the boxes to record the answer.
 <b>Whack-a-mole</b> Hit the moles by drawing a big cross on each correct one.	 <b>Group sort</b> Tick a box to assign each item to its correct group.	 <b>Anagram</b> Rearrange the letters to form a word or phrase and write it into the boxes.

**4b. ábra. Részlet a nyomtatható feladatok (*printables*) listáról**

A *WordWall* számos módon felhasználható oktatásban és könnyen rendszeres résztvevője lehet a tanóráknak. Az ötödik ábrán bemutatott ráhangoló feladatot egy beszédkészségfejlesztő kommunikatív órán használtam elsőéves angolszakos hallgatókkal. A visszajelzéseik alapján nagyon élvezték ezt a részben gamification alapú feladatot és a funkcióját is remekül ellátta. A virtuális oktatás során az adott kurzuson olyan struktúrát alkalmaztam, ami Laghigna (2020) kategóriáit tükrözi. Így volt az órának olyan szakasza, ahol együtt dolgoztunk a diákokkal, és olyan is, ahol önálló vagy csoportos feladatmegoldás zajlott. Ez egy bevett módszertani megközelítés, ami azt illusztrálja, hogy virtuális tanórák esetében az új eszközök használata nem jelenti az, hogy bevált hagyományos megoldások nem működhetnek. A közös feladatok esetében a *WordWall* remekül működött ráhangoló problémamegoldó feladatok létrehozásánál is.

A feladatok nehézsége és megoldási stratégiái szerint testreszabhatók a *WordWall* sablonjai, amikkel így több készséget és kompetenciát is tudunk fejleszteni. A második ábrán szereplő feladatlista több példát is mutat erre. Könnyen bevethető a *WordWall* egy gyors kvízként (ilyen a *travelling quiz*). Játékosan lehet vele nyelvtant és szókincset gyakoroltatni, mint a történet-összerakó „*It was a dark and stormy night*” feladattal, ahol a diákok egy véletlenszerűen megnyitott frázist építenek bele egy csoportosan összeállított történetbe. Haladóbb diákokkal könnyen alkalmazható összetettebb problémamegoldó (*Halloween PREP*), nyelvtani (*What would you do if...?*) vagy képalapú asszociációs (*Picture association gameshow*) feladatokhoz is.



**5. ábra.** Kommunikatív ráhangoló mintafeladat a *WordWall*on

A fent leírt megoldások során minden esetben megosztottam a képernyőmet, és *Microsoft Teams*en keresztül kommunikálva a diákok egymás után vagy egymással kommunikálva megoldották a feladatokat. Ebben az esetben nem volt szükség arra sem, hogy a diákok regisztráljanak. Azonban Laghigna (2020) aszinkron felhasználási kategóriája szerint is használható a *WordWall*, így a diákok a saját tempójukban oldhatnak meg feladatokat gyakorlásként vagy házi feladatként. A képregényborítókra épülő saját értelmezés szerinti történetmesélés (*Predicting using comic covers*) és a híres festmények és festők párosító (*CLIL paintings quiz*) feladatok tökéletesen illeszkednek ebbe a kategóriába. Az utóbbi esetben, amennyiben a hallgatók regisztrált felhasználók, az eredményük (itt kitöltési idő) meg fog jelenni a saját eredmények (*my results*) menüpontban (2. ábra).

Összességében a *WordWall* egy olyan ingyenesen vagy előfizetéssel használható weboldal, amit könnyen be lehet illeszteni a virtuális oktatásba, akár oktatóvideók kiegészítéseként, akár önmagában. Egyetlen hátránya van, ami 2020-ban valamennyire meglepő, hogy nincs okostelefonos alkalmazás a *WordWall*hoz. Ez azért problémás, mert így a feladatokat csak böngészőből lehet elérni mobil eszközökön, és a weboldal nem optimalizálja a megjelenítést a kisebb kijelzőkre. Azonban az oldal előnyei bőven kárpótolják a felhasználókat ezért a hátrányért. A felhasználói felület könnyen áttekinthető, gyorsan lehet látványos és érdekes feladatokat létrehozni, változatossá teszi az oktatási gyakorlatunkat és egy aktív közösség kész feladatai közül is válogathatunk.

*Simon Krisztián*

## IRODALOM

- Guri-Rosenblit, S. (2009): Distance education in the digital age: Common misconceptions and challenging Tasks. *Journal of Distance Education* 23/2, 105–122.
- Laghigna, A. (2020): Distance learning: Challenges and opportunities [blog bejegyzés]. *School Education Gateway*. <https://bit.ly/32O2byH>.