

SZOFTVER

Quizlet – Online tanulóártyák

Napjainkban a mobiltechnológia és a mobiltelefonok az élet számos területén, így az oktatásban is megjelentek, és az idegennyelv tanulásában is megkerülhetetlen szerepet kaptak (Gangaiamaran & Pasupathi, 2017). Az e-learning és az okostelefonok öszeolvadásával keletkező M-learning hatalmas előnye, hogy a tanulás tulajdonképpen bárhol és bármikor lehetséges lett (Kőrösi et al., 2015). Fontos jellemző továbbá, hogy az időbeli és térbeli függetlenségen kívül lehetőség van a tanárok és diákok együttműködésére az osztályteremben vagy azon kívül is (Klimova, 2019). Számos kutatás megerősítette, hogy a mobiltelefonok használatának alapvetően pozitív hatása van az idegennyelvek tanulására (pl. Klimova, 2018; Kukulska-Hulme, 2016), ráadásul a diákok általában arról számolnak be, hogy szívesen használnak okostelefonokat és táblagépeket tanuláshoz (Lin & Yu, 2016). Napjainkban ezeket az eszközöket elsősorban a hagyományos módszerek mellett, kiegészítésként alkalmazzák (Klimova, 2019).

Az iskoláskorú és felnőtt tanulók nyelvtanulásának egyik fontos eleme a szókincs elsajátítása, amely ugyancsak érdekesebbé és eredményesebbé tehető az M-learning segítségével. E cikk a *Quizlet* nevű weboldalt és az azonos nevű alkalmazást mutatja be, melynek segítségével tanulóártyákat készíthetünk mobiltelefonon, táblagépen vagy számítógépen, majd az elkészített kártyacsomagokat megoszthatjuk tanulóársainkkal és diákjainkkal. A weboldal a www.quizlet.com címen érhető el, a mobilalkalmazás pedig az App Store-ban (iOS) és a Play Áruházban (Android) egyaránt megtalálható.

A használatához mindössze regisztrációra van szükség, melyet a jobb felső sarokban található *sign up* gombra kattintva indíthatunk el. Ennek során meg kell adnunk a születési időnket, e-mail-címünket, egy új felhasználónevet és jelszót, továbbá be kell jelölnünk, ha tanárként szeretnénk regisztrálni (*I am a teacher*) és el kell fogadnunk a felhasználási feltételeket (1. ábra). A regisztrációt és a későbbi belépést egyszerűsíthetjük, ha a meglévő Google- vagy Facebook-fiókunkat használjuk. A regisztráció és az itt bemutatott alapfunkciók használata ingyenes, azonban van lehetőség további, prémiumfunkciók használatára is, amelyeknek éves díja a megjelenés időpontjában nagyjából 9500 forint.

1. ábra

Regisztrációs felület a honlapon
(forrás: Quizlet.com)

Sign up Log In

Continue with Google

Continue with Facebook

OR EMAIL

DATE OF BIRTH

5 May 1986 ?

EMAIL

szlavik.szilard@btk.elte.hu ✓

USERNAME

szlavikszilard 🐾

PASSWORD

••••••••

I am a student or learner

I am a teacher

I want to receive news, promotional emails, updates and tips on how to use Quizlet

I accept Quizlet's Terms of Service and Privacy Policy

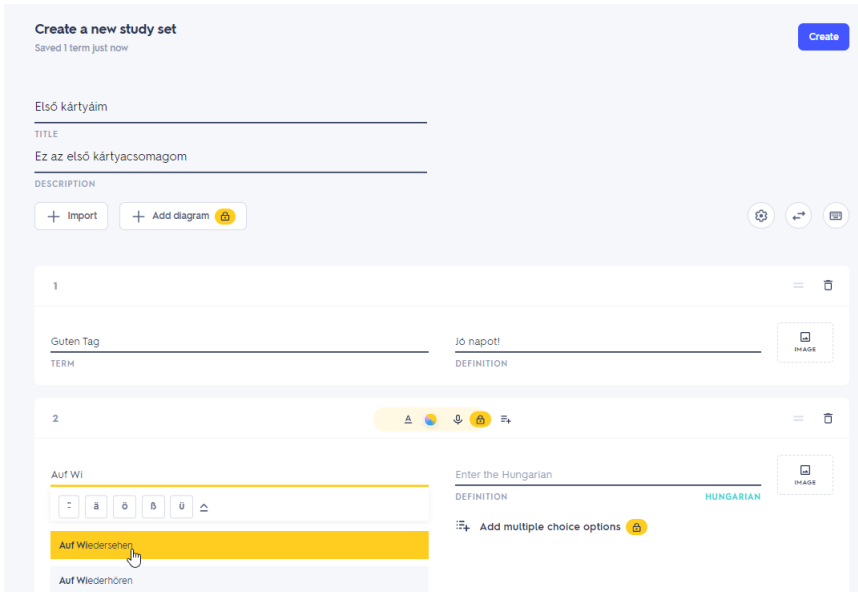
Sign up

Already have an account? [Log In](#)

A tanulókártyák (*flashcard*) elkészítése a szótárfüzetet vezetéséhez hasonló. Kezdeként a weblap jobb felső sarkában, vagy az alkalmazásban alul, középen található + jelre kell kattintani, majd ki kell választani a *study set* lehetőséget. Az egyik oszlopban megadjuk az idegennyelvű szót, a másik oszlopban a magyar megfelelőt, de az egyszerű szótanulás mellett ugyanígy használhatjuk a Quizletet fogalmak és definíciók megtanulásához is. Segítségét jelent és időt is spórolhatunk azzal, hogy a kártyák készítése közben a rendszer automatikusan keres más felhasználók kártyái között és gépelés közben folyamatosan jelennek meg javaslatok, amelyet – ellenőrzés után – egyszerű egérekattintással el is fogadhatunk (2. ábra). A kártyákon elhelyezhetünk képeket is, emellett, ha megfelelően beállítjuk az oszlopok nyelvét, a felolvasás funkció is elérhetővé válik, amely segítséget jelenthet az idegennyelvű szavak kiejtésében. Amikor elkészültünk, ne felejtünk el a *Create* gombbal elmenteni a munkánkat. Az elkészült kártyacsomagokat a felső, *Library* menüpont *Study sets* fülén érhetjük el.

2. ábra

Kártyacsomag készítése javaslatok segítségével
(forrás: Quizlet.com)



A honlap tetején, illetve az alkalmazás kezdőlapján található keresőmező segítségével böngészhetünk más felhasználók megosztott kártyacsomagjai között, de találhatunk kimondottan egyes tankönyvekhez készített és rendszerezett (pl. fejezetenként) csomagokat is.

Saját kártyáinkat is rendszerezhetjük mappák segítségével, amelyeket a + jel alatt található *Folder* lehetőség kiválasztásával hozhatunk létre, majd a mappát megnyitva (*Library* menüpont, *Folders* fül) az *Add a set* lehetőséggel helyezhetjük bele az érintett csomagokat.

Oktatóként általában több, egymástól független csoporttal dolgozunk, és jelentősen megkönnyíthetjük diákjaink dolgát (és a sajátunkat is), ha mindenki csak a számára szükséges tartalmat látja. Ennek érdekében lehetőség van a rendszerben osztályok (*class*) létrehozására is.

A + jelre kattintva válasszuk ki a *class* lehetőséget, nevezzük el az osztályt és állítsuk be, hogy a diákok adhatnak-e hozzá és törölhetnek-e a csoportból kártyacsomagokat (*Allow class members to add and remove sets*), illetve hogy meghívhatnak-e új tagokat (*Allow class members to invite new members*). Az osztály létrehozása során meg kell adni az iskola nevét, azonban ha ezt nem kívánjuk megadni, kiválaszthatunk nem valódi intézményeket takaró nevet is (pl. Iskola – Budapest). Az osztályokat ezután a *Library* menüpont *Classes* fülén érhetjük el, megnyitás után az *Add a study set* lehetőséggel oszthatjuk meg a csoporttal a kártyacsomagokat. Ha a Quizletet böngészőből használjuk, jobb oldalon találjuk meg azt a hivatkozást (*invitation link*),

melynek segítségével diákjaink csatlakozhatnak az osztályhoz, de a fenti, *add members* lehetőséggel mi magunk is beírhatjuk a meghívandó személyek e-mail-címét. Mobil eszközön ugyanerre használhatjuk az osztályon belül megjelenő megosztás gombot, illetve a menüben található *Invite members* lehetőséget.

Az elkészített kártyákból és készletekből az alkalmazás különféle típusú feladatokat készít: tanulás (*learn*), tanulókártya (*flashcard*), teszt (*test*) és párkeresés (*match*). A *learn* szavak, kifejezések és definíciók tanulására alkalmas. A tanulás elindítása után a rendszer különböző típusú kérdéseket jelenít meg (pl. teszt- vagy kifejtést igénylő kérdések). A hibásan megválaszolt feladatokat a sorozat végén a rendszer újra kikérdezi.

A tanulókártya (*flashcard*) feladattípus a papíralapú tanulókártyás módszert utánozza. Egyenként jelennek meg a szókérték, amelyekre rákattintva vagy rábökve a kártya megfordul, az alul található nyilakkal pedig a következő kártyára léphetünk. Ennél a feladattípussal lehetőség van (a támogatott nyelvek esetén) a szavak hangos felolvasására is. A szavakat a csillag ikon segítségével megjelölhetjük (pl. a különösen nagy gondot okozó kifejezések), később ezeket külön is lehet gyakorolni.

A teszt (*test*) feladattípus a tanultak ellenőrzésére szolgál. Indításkor kiválaszthatjuk, milyen típusú feladatokat tartalmazzon a feladatsor. Lehetőség van igaz/hamis, többszörös választásos, párkereső és írás feladatok kiválasztására, illetve megadhatjuk, hogy a kártyák melyik oldalára (pl. idegen nyelvű vagy magyar szó) vonatkozzon a felmérés. Befelejéskor a rendszer százalékos értékelést generál.

A negyedik, párkeresés (*match*) feladattípusban összetartozó párokat kell keresni (esetünkben gyakorlatilag a kártyák egyik oldalát kell összepárosítani a másik oldalával). A rendszer összekeverve jeleníti meg a képernyőn a szavakat, amelyek közül az összeillőket egymásra kell húzni (illetve a mobilverzióban egymás után megjelölni). A feladat során a Quizlet méri az időt, így a teljesítmény összehasonlítható a többiekével.

A bemutatott lehetőségek mellett elérhető még további két, osztálytermi munkára is felhasználható feladattípus: a *Quizlet Live* és a *Checkpoint*.

A *Quizlet Live* elindításához a kártyacsomag megnyitását követően kattintsunk a fenti *Classic Live* gombra, majd válasszuk ki, hogy a diákok egyénileg vagy csapatokban dolgozzanak. Ezután megjelennek a diákok bejelentkezéséhez szükséges információk: egy kódsor, amelyet a www.quizlet.live oldalon lehet megadni, illetve egy QR-kód, amellyel azonnal és közvetlenül lehet a feladathoz csatlakozni, amennyiben a telefonra telepítve van a Quizlet alkalmazás. A funkciónak köszönhetően lehetőség nyílik a közös tanulásra és feladatmegoldásra, valamint versenyeket is rendezhetünk csoportjainknak. Hasonlóan működik a *Checkpoint* is, azonban nem a versenyztetésen és a közös munkán van a hangsúly, hanem mi magunk választhatjuk ki a kikérdezendő kártyákat, amelyeket a diákok külön-külön válaszolnak meg. A funkció így lehetőséget ad arra, hogy felmérjük, a diákok valóban megértették-e vagy megtanulták-e a tananyagot.

Az ismertetésben bemutatott lehetőségeken túl a Quizlet számos további lehetőséget kínál, amelyhez azonban prémium előfizetés szükséges. Ide tartozik például a diákok haladásának követése, a tanulókártyák jobb személyre szabhatósága (pl. videók és diagramok hozzáadása), illetve csak az előfizetéssel érhetjük el a reklámmentességet is.

IRODALOM

- Gangaiamaran, R. & Pasupathi, M. (2017). Review on use of mobile apps for language learning. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(21), 11242–11251. https://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n21_102.pdf (2023.04.25.)
- Kuimova, M., Burleigh, D., Uzunboylu, H. & Bazhenov, R. (2018). Positive effects of mobile learning on foreign language learning. *TEM Journal*, 7(4), 837–841. https://www.researchgate.net/publication/329759192_Positive_effects_of_mobile_learning_on_foreign_language_learning (2023.04.25.) <https://doi.org/10.18421/TEM74-22>
- Klimova, B. (2019). Impact of mobile learning on students' achievement results. *Education Sciences*, 9(2), 90. <https://doi.org/10.3390/educsci9020090>
- Kőrösi, G., Námesztovszki, Zs. & Esztelecki, P. (2015). M-learning – a jelen vagy a jövő oktatási eszköze. *Új Pedagógiai Szemle*, 65(1–2). http://epa.niif.hu/00000/00035/00168/pdf/EPA00035_upsz_2015_01-02_102-109.pdf (2023.04.19.)
- Kukulska-Hulme, A. (2016). *Personalization of Language Learning Through Mobile Technologies*. Cambridge University Press. https://www.researchgate.net/publication/315716076_Personalization_of_language_learning_through_mobile_technologies (2023.04.25.)
- Lin, C.-C. & Yu, Y.-C. (2016). Effects of presentation modes on mobile-assisted vocabulary learning and cognitive load. *Interactive Learning Environments*, 25(4), 1–15. <https://doi.org/10.1080/10494820.2016.1155160>

Szlávik Szilárd