

Spis treści

Danuta Konieczka-Śliwińska, <i>Wstęp</i>	5
Kamila Kościuszko, <i>AI jako narzędzie dydaktyczne pomagające uczniom w uczeniu się historii</i>	9
Michał Hankus, <i>Aplikacje mobilne w edukacji historycznej na przykładzie Goosechase, Padlet i Mentimeter</i>	15
Marek Blacha, <i>„Akcja protestacja”, czyli kilka sugestii na temat projektowania historycznej gry planszowej</i>	21
Martyna Niedźwiedź, <i>Wehikuł czasu: gry planszowe na lekcji historii na przykładzie gry „Kolejka”</i>	35
Hanna Rapacka, <i>Wehikuł czasu: gry planszowe na lekcji historii na przykładzie gry „Pan tu nie stał”</i>	41
Dawid Musialik, <i>Rola gier z gatunku „grand strategy” w edukacji historycznej</i>	49
Monika Sobczak, <i>Edukacyjny potencjał serialu „Peaky Blinders” i jego wykorzystanie na lekcjach historii</i>	57
Cezary Ruchała, <i>Wykorzystanie przestrzeni internetowej w nauczaniu historii regionalnej ziemi sądeckiej</i>	67
Bartosz Szostek, <i>Lokalny bohater jako niezrównany przewodnik po przeszłości na przykładzie Jana Kędziora</i>	77
Arkadiusz Maksim, <i>Wykorzystanie historii gospodarczej w edukacji historycznej – jak zainteresować uczniów zagadnieniami ekonomicznymi?</i>	91
Jakub Nowocin, <i>Edukacja obywatelska w Polsce a „pokolenie Alfa” – odpowiedź na wyzwania?</i>	105
Artur Szparaga, Natalia Kowalska, <i>Pozapodręcznikowe źródła wiedzy historycznej uczniów szkół ponadpodstawowych. Rekonesans badawczy</i>	123
Łukasz Linowski, <i>Fake newsy a edukacja historyczna – jak uczyć fact-checkingu? Wnioski z badania ankietowego przeprowadzonego wśród nauczycieli</i>	137
Leokadia Drożdż, Arkadiusz Maksim, <i>Zakończenie</i>	147
Indeks osobowy	149