



Teaching History for Disabled Students through Digitalized Gamification Tools

Project reference number: **2021-1-PL01-KA220-SCH-000023916**

Start date: 01-11-2021 End date: 01-11-2023

PROJECT RESULT 1

FINAL REPORT - Short summary

Romanian version - Varianta romaneasca

Created by the project consortium 2022

Rezumat

Încorporarea tehnologiei în educație a îmbunătățit învățarea pentru elevii cu dizabilități (SWD). Se presupune că e-learning are un impact pozitiv asupra rezultatelor învățării SWD (Waight & Oldreive, 2020), echipând în același timp organizațiile cu instrumentele necesare pentru a capta și menține interesul lor (Babeley, 2016). În ciuda acestor beneficii, cercetătorii au descoperit o reticență a profesorilor de a integra tehnologia în timp ce predau la clasă. Argumentele au variat de la competență tehnică slabă, material didactic insuficient, control diminuat și lipsă de timp (Tallvid, 2016) până la sentimente de inadecvare (Atanga et al., 2020). Ca răspuns, administratorii educaționali au contracarat cu intervenții precum sprijinul de la egal la egal și solicitări de asistență tehnică și financiară (Tusiime et al., 2020).

Pe de altă parte, studiul realizat de Catalano et al. (2021) a constatat că, în epoca pandemiei de Covid-19, studenții cu dizabilități au avut diverse dificultăți din cauza e-learning-ului. S-a stabilit că studenții cu dizabilități se confruntă cu diferite probleme cu e-learning, deoarece nu au avut acces la resursele necesare pentru a accesa materialul de învățare și nici nu li s-a oferit un nivel suficient de sprijin din partea mentorilor și profesorilor lor pentru a învăța cu succes. la institutele lor de învățământ respective (sursa? ibid?). Pe de altă parte, autorii (?) au stabilit în continuare că studenții cu dizabilități nu aveau un nivel semnificativ al setului de abilități care ar putea fi utilizat în mod corespunzător pentru abilitățile de învățare online. În plus, studenții cu dizabilități s-au confruntat și cu diferite probleme, înțelegând un nivel suficient de înțelegere din prelegerile pregătite pentru ei, deoarece profesorii au lipsit de eficiență în dezvoltarea prelegerilor care ar putea fi utilizate în mod corespunzător pentru predarea elevilor cu dizabilități. Mai mult, profesorii nu au avut un nivel suficient de pregătire care să poată fi folosit pentru predarea elevilor cu dizabilități în mediul de e-learning și nu este atins nivelul dorit de învățare (Tonks et al., 2021). O altă problemă cu care se confruntă studenții cu dizabilități a fost legată de ordinul de ședere la domiciliu care a dus la efecte adverse asupra sănătății lor psihologice și mintale. Acest lucru a produs un impact negativ suplimentar pe lângă problemele de e-learning care erau deja prezente. Ca urmare, unii studenți cu dizabilități și-au pierdut abilitățile de a face față incertitudinilor cauzate de pandemia covid-19 (Gin și colab., 2021).

De asemenea, problemele legate de tranziția de la mediul educațional fizic la cel online provoacă frecvent dificultăți studenților cu dizabilități, deoarece facilitățile oferite în instituțiile de învățământ respective nu erau prezente la domiciliul acestora. În plus, problemele financiare au părut a fi un obstacol important, deoarece studenții cu dizabilități

trebuiau să cumpere noi dispozitive pentru a atinge un nivel suficient de participare în media online. Toate aceste aspecte au ca rezultat bariere pe care atât elevii cu dizabilități, cât și profesorii lor au trebuit să le înfrunte pentru a atinge un nivel necesar de învățare (Coleman-Jensen, 2020; Gundersen et al., 2020; Rabbitt & Smith, 2021).

1) Introducerea proiectului

Tehnologiile informației și comunicațiilor oferă tinerilor cu dizabilități și profesorilor acestora instrumente și resurse care pot transforma cursul de istorie. Ajutați de profesorii lor, tinerii cu dizabilități învață astfel să constate gradul de validitate și fiabilitate a surselor documentare consultate. Ei trebuie, de asemenea, să învețe să transcende aspectul esențial narativ al istoriei pentru a asigura un tip transversal și comparativ de istorie. Practic, sprijinul educațional necesar pentru astfel de procese de învățare necesită ca profesorii să adopte noi roluri și să devină, printre altele, ghiduri și mediatori. Strategia educațională UE 2025 afirmă că UE trebuie să abordeze urgent tendințele emergente în materie de instrumente digitale și să se pregătească pentru schimbările socio-economice prin încurajarea modernizării sistemelor de educație și formare. În plus, Strategia pentru Tineret a Uniunii Europene 2019-2027 se străduiește să le permită tinerilor să fie arhitecți ai propriilor vieți, să-și sprijine dezvoltarea personală și creșterea autonomiei, să-și dezvolte reziliența și să-i doteze cu abilități de viață pentru a face față lumii în schimbare. , strategiile UE pentru tehnologiile și datele viitoare urmăresc să încurajeze întreprinderile să lucreze și să dezvolte aceste noi tehnologii, asigurându-se, în același timp, că acestea câștigă încrederea cetățenilor. Aproape în toate țările UE, tinerii cu dizabilități sunt de obicei predați istoria prin tutoriale și metode clasice. Există milioane de resurse educaționale deschise (OER) pentru a le promova. Cu toate acestea, 80% dintre ei eșuează în acest proces, deoarece nu se înțelege ce sunt instrumentele de gamification. Statisticile Eurostat 2020 au constatat că 23,9 % dintre tinerii cu dizabilități se confruntă cu lipsa abilităților digitale de bază. 4,3 milioane (8%) nu au deloc competențe digitale de bază. Două treimi din întreprinderile mari indică o penurie de specialiști TIC pe piața muncii (DESI 2020). Obiectivul general al proiectului este de a implementa abordarea blended learning pentru a dezvolta o înțelegere a predării istoriei prin gamification pentru tinerii studenți cu dizabilități.

Obiectivele concrete ale proiectului sunt:

- sprijinirea dezvoltării capacităților profesorilor de istorie din învățământul general și special din învățământul primar și gimnazial;
- sprijinirea profesorilor și îmbunătățirea competențelor cheie ale acestora prin utilizarea gamification în sala de istorie;
- crearea de software și instrumente de gamification legate de subiecte de istorie;

- □ digitalizarea instrumentelor de gamification prin crearea unei platforme de gamification și a unei aplicații mobile;
- □ sprijinirea profesorilor în utilizarea și împărtășirea metodelor eficiente de învățare și recunoaștere a istoriei pentru elevii cu mai puține oportunități (probleme vizuale, probleme de auz, probleme intelectuale și dislexie), abordând oportunitățile și implicațiile digitalizării;
- □ încurajarea incluziunii studenților cu mai puține oportunități; – promovarea egalității în învățarea istoriei pentru elevii cu mai puține oportunități;
- □ promovarea dialogului intercultural și consolidarea cunoștințelor și acceptării diversității în societate;
- □ recunoașterea și validarea muncii profesorilor de istorie în învățarea non-formală și informală la nivel european, național, regional și local;
- □ promovarea diversității, a dialogului intercultural și inter-religios, precum și a valorilor comune de libertate, toleranță și respectarea dreptului uman și social.

2) Consorțiu de proiect

<p><u>Organizația solicitantă:</u></p> <p>University of Applied Sciences in Tarnow - Poland</p>
<p><u>Organizații partenere:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Community development institute - The Republic of North Macedonia 2. Istituto d'Istruzione Superiore Mandralisca - Italy 3. Stichting International Excellence Reserve - Netherlands 4. Scoala gimnaziala speciala pentru deficiente de vedere - Romania 5. Avrupa Yenilikçi Toplum Derneği - Turkey

Capitolele 3-5 au fost omise din această versiune a raportului

6) Descrierea proiectului „rezultat 1”

Primul rezultat al proiectului se referă la producerea de conținut de gamificare cu fapte istorice. Nu va transforma conținutul într-un joc, ci mai degrabă va adăuga elemente de joc sau activități la conținut.

Accentul va fi de a crește implicarea utilizatorilor prin adăugarea de elemente interactive. Organizația solicitantă va fi liderul activității și va lucra împreună cu organizațiile partenere la crearea și dezvoltarea acestor instrumente.

Evaluările nevoilor au arătat că gamification este utilizată pe scară largă în mediile de afaceri și de management. În ultimul timp, utilizarea sa în mediile educaționale a crescut. Cu toate acestea, nu există multe resurse educaționale pentru elevii cu dizabilități care să includă elemente de gamificare. Elementele de inovație din această ieșire sunt legate de faptul că tot conținutul de gamificare va fi accesibil pentru diferite tipuri de dizabilități prin crearea de materiale audio și Braille, materiale suportate cu limbajul semnelor, materiale dezvoltate cu utilizarea unui font dis-lexic. și cărți special modificate.

Această ieșire va avea ca rezultat crearea de conținut bazat pe jocuri cu elemente asemănătoare jocurilor pentru orele de istorie pentru elevii cu dizabilități. Din punct de vedere metodologic, acest rezultat va acoperi studiile de birou și cercetările grupurilor de focus pentru a căuta cele mai bune practici legate de programele de inducere în gamification, îmbunătățirea abilităților profesionale ale profesorilor de istorie, conformitatea, îmbunătățirea abilităților soft, schimbarea comportamentului și evaluările gamificate pentru eLearning tradițional. cursuri (tipul parțial de gamificare).

Conținutul creat va fi publicat în șase limbi (engleză, macedoneană, olandeză, română, italiană și turcă). Iată potențialul de transferabilitate al acestei rezultate.

Concluzii finale:

Din cercetare reiese că în toate țările partenere procesul de incluziune este dezvoltat cu o abordare diferită și cu dinamici și viteze diferite. Țările în tranziție, Macedonia de Nord și România, pot fi menționate aici, iar Turcia încă nu are un sistem de incluziune strict definit și încă încearcă să stabilească includerea deplină. În schimb, Italia, Olanda și Polonia sunt mai avansate în acest sens, atât în ceea ce privește legislația, cât și exemplele din practică.

În ceea ce privește studiul istoriei subiectului, se poate concluziona că în aproape toate țările partenere modul și timpul de studiu al acestei discipline sunt similare.

În ceea ce privește aplicarea gamificării în procesul educațional al persoanelor cu dizabilități, se poate concluziona că în anumite țări se lucrează mai mult la aplicarea acestei metode în lucrare, există mai multe dezvoltări de jocuri, aplicații, software, jocuri create. , etc.

Când vine vorba de aplicarea gamificării la materia istorie atunci putem spune că nu există exemple concrete și că profesorii cu care s-a realizat focus grupul consideră că aplicarea gamificației pentru disciplina istorie este importantă și utilă.

Folosirea practicilor de gamificare și de povestire poate fi un sprijin eficient pentru predare și o strategie utilă pentru implicarea copiilor în învățare. două posibile experiențe diferite bazate pe acest tip de abordare: un laborator de gamification și un joc video educațional (serious game). În ambele cazuri, interesul pentru istorie este stimulat prin joc și identificare; făcând acest lucru, copiii sunt transformați din depozitari pasivi de noțiuni în pro-tagoniști activi ai învățării lor.

Unii alții au o anumită experiență în utilizarea gamificării; iată comentariile și sugestiile lor:

- implicarea grupului de clasă într-un joc de rol și printr-un spectacol (dramă).
- crearea de hărți legate de o bătălie.
- combinația joc-studiu imagine-studiu permite elevului cu dizabilități să memoreze mai bine conceptele.
- povestirea.
- jocuri în echipă și lucru în grup.
- date de ghicit.
- utilizarea cardurilor flash pentru a memora datele și evenimentele.
- joc de rol: studentul cu dizabilități joacă rolul unui personaj istoric care îi permite să-și retrăiască viața și întreprinderile. odată cu învățarea prin joc, elevul devine protagonistul conținuturilor istorice pe care le studiază. transformarea elevului în personajul istoric în cauză, crearea scenariului istoric al perioadei cu alte personaje interpretate de colegii săi. în acest fel, memoria și înțelegerea elevului cu dizabilități sunt întărite. pentru a face totul și mai interesant, premiile sau punctele ar trebui introduse la fel ca un joc.
- războiul rece, un ansamblu complicat de evenimente interconectate, într-un mecanism complex care vizează lupta, de către două superputeri. prin intermediul unor tehnici de design de joc este posibil să se transforme acest proces într-un sistem de reguli și scoruri.

printr-un joc între doi jucători, poți simula războiul dintre uniunea sovietică și statele unite.

Platforma online numită „Wordwall” unde puteți găsi jocuri pe diferite subiecte, niveluri și tipuri, create de colegi din întreaga lume. De asemenea, este posibil, în versiunea demo, să creați jocuri (dar în număr limitat) gratuit. Apoi, mai este clasicul dar atemporal kahoot. Pe ‘kidpass’ găsiți descrierea aplicațiilor de istorie pentru copii; în orice caz, web-ul este plin de idei și informații de selectat.

Recomandări:

Țările care încă lucrează pentru a realiza și construi o educație incluzivă de calitate ar trebui să urmeze exemplul țărilor care au deja succes și prin exemple practice dovedite în acest domeniu.

În ceea ce privește aplicarea gamificării și a subiectului istoriei în educația persoanelor cu dizabilități, ar trebui create noi instrumente care să se potrivească vârstei și tipului de dizabilitate și să fie adaptate nevoilor și capacităților acestui grup țintă.

Unele dintre instrumentele de gamification existente pot fi adaptate și accesibile persoanelor cu dizabilități.

BIBLIOGRAFIE

- 1) <https://dexonline.ro/>
- 2) <https://www.reginamaria.ro/utile/dictionar-de-afectiuni/dislexia>
- 3) <https://en.wikipedia.org/wiki/Dyslexia>
- 4) ANNE HENDERSON - Dyslexia Dyscalculia and Mathematics -A practical guide , Ed :ROUTLEDGE, 2012
- 5) How to Study with Dyslexia, Paperback-Editura: How2become.
- 6) Abilitatea de a citi. Dezvoltare si dificultati –
- 7) https://jucarii-vorbarete.ro/product/abilitatea-de-a-citi-dezvoltare-si-dificulta-ti/?gclid=Cj0KCOiAjc2QBhDgARIsAMc3SqTC7NGnNuzvkU2CCVHxKmlkSkfd09yUn45PkgwSaOscPRDlwBlIzekaAnpjEALw_wcB
- 8) <https://fingernal.ru/ro/materials/disleksiya-opredelenie-prichiny-simptomy-i-lechenie-disleksiya-u-mladshih/>
- 9) https://edubh.ro/upload/red/GIMNAZIAL/CONSILIERE_SI_ORIENTARE/GHID%20pentru%20profesori.pdf
- 10) <https://dexonline.ro/>
- 11) <https://www.reginamaria.ro/utile/dictionar-de-afectiuni/dislexia>
- 12) <https://en.wikipedia.org/wiki/Dyslexia>
dislexic.ro/despre-dislexie/terapia-dislexiei/psihoterapia/
- 13) en.wikipedia.org/wiki/Anna_Jean_Ayres
- 14) www.sindelar.at/
- 15) www.meixner.hu/
- 16) <https://ik-ptz.ru/ro/fizika/testy-na-vyyavlenie-problem-s-chteniem-disleksiya-batareya-testov-na.html>
- 17) <https://idecide-project.eu/translations/ro/Dyslexia-ro.pdf>
- 18) <http://www.cjraems.ro/seosp/Copiluldislexicorespcomuna.pdf>
- 19) <https://teleseict.com/ro/metodologie-pentru-ajutorul-persoanelor-cu-dislexie/>
- 20) <http://www.abletech.ro/en/communication-software.html>
- 21) <https://www.robobrain.org/>
- 22) <http://www.cjraems.ro/seosp/Copiluldislexicorespcomuna.pdf>
- 23) <http://www.isjiasi.ro/documente/RED/proiecte/Orientari%20teoretice%20si%20practic-aplicative%20privind%20interventia%20educa%C8%9Bional%C4%83%20asupra%20copilului%20dislexic.pdf>
- 24) <https://fingernal.ru/ro/materials/disleksiya-opredelenie-prichiny-simptomy-i-lechenie-disleksiya-u-mladshih/>
- 25) <http://www.euroblind.org/about-blindness-and-partial-sight/facts-and-figures>
- 26) <https://www.who.int/en/news-room/fact-sheets/detail/blindness-and-visual-impairment>
- 27) <https://equalsims.blogspot.com/p/the-guide-for-subject-teachers-in.html>
- 28) <https://eda508lowvisionblindness.weebly.com/general-characteristics.html>
- 29) <http://ombudsman.mk/upload/Posebni%20izvestai/2020/Poseben%20izvestajDeca%20so%20poprecenost-2020.pdf>
- 30) https://gem-report-2020.unesco.org/wp-content/uploads/2021/02/North_Macedonia.pdf
- 31) <https://opendata.cbs.nl/statline/#/CBS/nl/dataset/83296NED/table?ts=1641728567714>
- 32) *Education of people with disabilities in Poland:* <https://rampa.net.pl/edukacja-osob-z-niepelnosprawnosciami/>
- 33) <http://abc.lzinr.lublin.pl/edukacja/ksztalcenie-przedszkolne-i-szkolne>
- 34) *IT Education Center:* <https://cie.gov.pl/>
- 35) *Education of people with disabilities (Serafin Teresa)*
: <http://orka.sejm.gov.pl/wydbas.nsf/0/33550F47E661F69CC1257E7300368C7A/%24File/Serafin.pdf>
- 36) *Statistics Poland:* <https://stat.gov.pl/>

- 37) *IT Education Center: <https://cie.gov.pl/>*
- 38) *www.sejm.gov.pl*
- 39) *www.senat.gov.pl*
- 40) *www.senat.edu.pl*
- 41) *www.gov.pl*
- 42) *www.prezydent.pl*
- 43) *<https://bip.brpo.gov.pl/>*
- 44) *<https://brpd.gov.pl/>*
- 45) *<https://niepelnosprawni.gov.pl/>*