



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

Macedonian version - Македонска верзија

Created by the project consortium 2022

Извршно резиме

Вградувањето на технологијата во образованието го подобри учењето за учениците со попреченост (SWD). Електронското учење е поставено позитивно да влијае на резултатите од учењето на SWD (Waight & Oldreive, 2020) додека ги опремува организациите со потребните алатки за да го фатат и задржат нивниот интерес (Babeley, 2016). И покрај овие придобивки, истражувачите открија повторна желба на наставниците да ја интегрираат технологијата додека предаваат во училищата. Аргументите се движат од слаба техничка компетентност, недоволен наставен материјал, намалена контрола и недостаток на време (Tallvid, 2016) до чувства на несоодветност (Atanga et al., 2020). Како одговор, образовните администратори се спротивставија со интервенции како што се поддршка од врсници и повторно барање за техничка и финансиска помош (Tusiime et al., 2020).

Од друга страна, студијата спроведена од Каталано и сор. (2021) откри дека во ерата на пандемијата Ковид-19, учениците со посебни потреби имале различни потешкотии поради е-учењето. Утврдено е дека учениците со попреченост се соочуваат со различни проблеми со е-учењето бидејќи немале пристап до ресурсите потребни за пристап до материјалот за учење, ниту пак им била дадена доволно ниво на поддршка од нивните ментори и наставници за успешно учење. во нивните соодветни образовни институти (извор? исто?). Од друга страна, авторите (?) дополнително утврдиле дека учениците со хендикеп немале значително ниво на сет на вештини што би можеле соодветно да се користат за вештини за учење преку Интернет. Понатаму, учениците со хендикеп се соочија и со различни прашања кои сфатија доволно ниво на разбирање од предавањата што беа подготвени за нив, бидејќи на наставниците им недостасуваше ефикасност во развивањето на предавањата што би можеле соодветно да се искористат за подучување на учениците со посебни потреби. Дополнително, наставниците немаа доволно ниво на обука што може да се користи за подучување на учениците со посебни потреби во средина за е-учење и не е постигнато посакуваното ниво на учење (Тонкс и сор., 2021). Друг проблем со кој се соочија учениците со посебни потреби беше поврзан со наредбата за останување дома што резултираше со негативни ефекти врз нивното психолошко и ментално здравје. Ова има дополнително негативно влијание покрај прашањата за е-учење кои веќе беа присутни. Како резултат на тоа, некои ученици со хендикеп ги загубија своите способности за справување со несигурностите предизвикани од пандемијата на Ковид-19 (Gin et al., 2021).

Исто така, прашањата поврзани со преминот од физичка во онлајн образовна средина често предизвикуваат потешкотии за учениците со попреченост бидејќи објектите обезбедени во соодветните образовни институти не беа присутни во нивните домови. Понатаму, финансиските прашања се чинеше дека се важна пречка затоа што студентите со посебни потреби требаше да купат нови уреди за да постигнат доволно ниво на учество во онлајн медиумите. Сите овие аспекти резултираат со пречки со кои требаше да се соочат и учениците со посебни потреби и нивните наставници за да го постигнат потребното ниво на учење (Coleman-Jensen, 2020; Gundersen et al., 2020; Rabbitt & Smith, 2021).

1) Вовед во проектот

Информатичките и комуникациските технологии им даваат на младите луѓе со попреченост и на нивните наставници алатки и ресурси кои можат да го трансформираат часот по историја. Со помош на нивните наставници, младите со посебни потреби учат да го утврдат степенот на валидност и веродостојност на консултираните документарни извори. Тие, исто така, мора да научат да го надминуваат суштински наротивниот аспект на историјата за да обезбедат попречен и компаративен тип на историја. Во основа, образовната поддршка потребна за ваквите процеси на учење бара од наставниците да усвојат нови улоги и да станат, меѓу другото, водичи и посредници. Во образовната стратегија на ЕУ 2025 се наведува дека ЕУ итно треба да ги реши новите трендови во дигиталните алатки и да се подготви за социо-економски промени преку охрабрување на модернизацијата на системите за образование и обука. Дополнително, Стратегијата за млади на Европската унија 2019-2027 се стреми да им овозможи на младите луѓе да бидат архитекти на сопствениот живот, да го поддржат нивниот личен развој и раст до автономност, да ја изградат својата издржливост и да ги опремаат со животни вештини за да се справат со променливиот свет. Стратегиите на ЕУ за идните технологии и податоци имаат за цел да ги охрабрат бизнисите да работат и да ги развиваат овие нови технологии, а во исто време да се погрижат да ја заслужат довербата на граѓаните. Скоро во сите земји на ЕУ, на младите луѓе со посебни потреби обично им се предава историја преку упатства и класични методи. Има милиони Отворени образовни ресурси (ООР) кои ги промовираат. Сепак, 80% од нив не успеваат во процесот бидејќи не е несфатено што се алатките за гејмификација. Статистиката на Евростат за 2020 година покажа дека 23,9 % од младите со хендикеп се соочуваат со недостаток на целосни основни дигитални вештини. 4,3 милиони (8%) воопшто немаат основни дигитални вештини. Две третини од големите претпријатија укажуваат на недостиг од ИКТ специјалисти на пазарот на трудот (DESI 2020). Општата цел на проектот е да се имплементира пристапот за комбинирано учење за да се развие разбирање за наставата по историја преку гејмификација на млади студенти со посебни потреби.

Конкретните цели на проектот се:

- поддршка за градење на капацитетите на редовните и дефектолошките наставници по историја во основното и средното образование;

- поддршка на наставниците и подобрување на нивните клучни компетенции со користење на гејмификација во училищата по историја;
- креирање на софтвер за гејмификација и алатки поврзани со теми од историјата;
- дигитализација на алатките за гејмификација со креирање на платформа за гејмификација и мобилна апликација;
- поддршка на наставниците во користење и споделување ефективни методи во учењето и препознавањето на историјата за учениците со помалку можности (визуелни проблеми, проблеми со слухот, интелектуални проблеми и дислексија), адресирање на можностите и импликациите од дигитализацијата;
- поттикнување на инклузија на ученици со помалку можности; – негување еднаквост во учењето историја за учениците со помалку можности;
- промовирање на меѓукултурен дијалог и зајакнување на знаењето и прифаќањето на различностите во општеството;
- препознавање и потврдување на работата на наставниците по историја во неформално и неформално учење на европско, национално, регионално и локално ниво;
- промовирање на различностите, меѓукултурниот и меѓурелигискиот дијалог, како и заедничките вредности на слободата, толеранцијата и почитувањето на човековите и социјалните права.

1) Проектен конзорциум

Организација апликант:

University of Applied Sciences in Tarnow - Poland

Партнерски организации:

- 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 deficienti de vedere - Romania
- 5) Avrupa Yenilikçi Toplum Derneği - Turkey

Поглавјата 3-5 се испуштени од оваа верзија на извештајот

б) Опис на проектот „резултат 1“

Првиот проектен резултат се однесува на производство на гејмификација содржини со историски факти. Нема да ја претвори содржината во игра, туку ќе додаде елементи или активности на играта на содржината.

Фокусот ќе биде да се зголеми ангажманот на корисниците со додавање на интерактивни елементи. Организацијата апликант ќе биде лидер на активноста и ќе работи заеднички со партнерските организации во креирањето и развојот на овие алатки.

Проценките на потребите покажаа дека гејмификацијата е широко користена во деловните и менаџерските средини. Во последно време, неговата употреба во образовните услови е зголемена. Сепак, нема многу образовни ресурси за ученици со попреченост кои вклучуваат елементи на гејмификација. Елементите на иновативност во овој излез се поврзани со фактот дека целата гејмификација содржина ќе биде достапна за различни типови на попречености преку создавање аудио и Брајово писмо, материјали поддржани со знаковен јазик, материјали развиени со употреба на дис-лексички фонт и специјално изменети книги.

Овој резултат ќе резултира со создавање содржини базирани на игра со елементи слични на игра за часовите по историја за ученици со попреченост. Овој резултат методолошки ќе ги опфати студиите на маса и истражувањето на фокус групи за пребарување на најдобри практики поврзани со програми за воведување гејмификација, подобрување на професионалните вештини кај наставниците по историја, усогласеност, подобрување на меките вештини, промени во однесувањето и гејмифицирани проценки за традиционалното е-учење курсеви (делумен тип на гејмификација).

Создадената содржина ќе биде објавена на шест јазици (англиски, македонски, холандски, ромски, италијански и турски). Еве го потенцијалот за преносливост на овој излез.

Конечни заклучоци:

Од истражувањето евидентно е дека во сите земји партнери процесот на инклузија се развива со различен пристап и со различна динамика и брзина. Овде може

да се споменат земјите во транзиција, Северна Македонија и Романија, а Турција сè уште нема строго дефиниран систем за инклузија и се уште се обидува да воспостави целосна инклузија. Спротивно на тоа, Италија, Холандија и Полска се понапредни во овој поглед, како во однос на законодавството, така и во однос на примерите од практиката.

Во однос на изучувањето на предметот историја, може да се заклучи дека во речиси сите земји-партнери начинот и времето на изучување на овој предмет е слично. Во однос на примената на гејмификацијата во образовниот процес на лицата со попреченост, може да се заклучи дека во одредени земји се работи повеќе на примена на овој метод во работата, има повеќе развојни игри, апликации, софтвери, креирани игри, итн.

Кога станува збор за примената на гејмификацијата по предметот историја тогаш можеме да кажеме дека нема конкретни примери и дека наставниците со кои се реализираше фокус групата сметаат дека примената на гејмификацијата за предметот историја е важна и корисна.

Користењето на практиките на гејмификација и раскажување приказни може да биде ефективна поддршка за наставата и корисна стратегија за вклучување на децата во учењето. Две можни различни искуства засновани на овој тип на пристап: лабораторија за гејмификација и едукативна видео игра (сериозна игра). Во двата случаи, интересот за историјата се поттикнува преку игра и идентификација; Питоа, децата се трансформираат од пасивни складишта на поими во активни протагонисти на нивното учење.

Некои други имаат одредено искуство во користењето на гејмификацијата; еве ги нивните коментари и предлози:

- вклучување на класната група во игра со улоги и преку претстава (драма).
- креирање мапи поврзани со битка.
- комбинираната игра-студија слика-студија му овозможува на ученикот со посебни потреби подобро да ги запамети концептите.
- раскажување приказни.
- тимски игри и групна работа.
- датумите што треба да се погодат.
- користење на картички за меморирање на датуми и настани.

- играње улоги: ученикот со хендикеп игра улога на историски лик што му овозможува повторно да го преживее својот живот и претпријатија. со учењето игра, ученикот станува протагонист на историските содржини што ги изучува. правење на ученикот историски лик во прашање, креирање на историското сценарио на периодот со други ликови кои ги играат неговите соученици. на овој начин се зајакнува меморијата и разбирањето на ученикот со попреченост. за да биде сè уште поинтересно, наградите или поени треба да се воведат исто како игра.
- студената војна, комплициран збир на меѓусебно поврзани настани, во сложен механизам насочен кон расправи, од страна на две суперсили. со помош на некои техники за дизајнирање игри, можно е овој процес да се трансформира во систем на правила и резултати. преку игра помеѓу двајца играчи, можете да симулирате војна меѓу советскиот сојуз и соединетите држави.

Онлајн платформата наречена „Wordwall“ каде што можете да најдете игри на различни субјекти, нивоа и типови, создадени од колеги од целиот свет. Исто така, можно е, во демо верзијата, бесплатно да се создаваат игри (но во ограничен број). Потоа, тука е класичниот, но безвременски kahoot. На „kidpass“ можете да го најдете описот на апликациите за историја за деца; во секој случај, мрежата е полна со идеи и информации за избор.

Препораки:

Земјите кои сè уште работат на постигнување и градење квалитетно инклузивно образование треба да го следат примерот на земјите кои се веќе успешни и преку практични примери докажани на ова поле.

Во однос на примената на гејмификацијата и предметот историја во образованието на лицата со попреченост, треба да се создадат нови алатки кои ќе одговараат на возраста и видот на попреченоста и ќе се приспособат на потребите и можностите на оваа целна група.

Некои од постојните алатки за гејмификација можат да бидат приспособени и достапни за лицата со посебни потреби.

БИБЛИОГРАФИЈА

- 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/Copiluldislexicorespomuna.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/Copiluldislexicorespomuna.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/kształcenie-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/>*