



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

Polish version – wersja polska

Created by the project consortium 2022

Streszczenie

Włączenie technologii do edukacji poprawiło proces uczenia się uczniów niepełnosprawnych (SWD). Uważa się, że e-learning ma pozytywny wpływ na efekty uczenia się SWD (Waight i Oldreive, 2020), jednocześnie wyposażając organizacje w narzędzia niezbędne do uchwycenia i utrzymania ich zainteresowania (Babeley, 2016). Pomimo tych korzyści naukowcy odkryli niechęć nauczycieli do integrowania technologii podczas nauczania w klasie. Argumenty wahały się od słabych kompetencji technicznych, niewystarczających materiałów dydaktycznych, zmniejszonej kontroli i braku czasu (Tallvid, 2016) do poczucia nieadekwatności (Atanga i in., 2020). W odpowiedzi administratorzy oświaty odpowiadali interwencjami, takimi jak wzajemne wsparcie i prośby o pomoc techniczną i finansową (Tusiime i in., 2020).

Z drugiej strony badanie przeprowadzone przez Catalano i in. (2021) stwierdzili, że w dobie pandemii Covid-19 niepełnosprawni uczniowie mieli różne trudności z powodu e-learningu. Ustalono, że uczniowie niepełnosprawni napotykają różne problemy związane z e-learningiem, ponieważ nie mieli dostępu do zasobów wymaganych do uzyskania dostępu do materiałów edukacyjnych ani nie otrzymali wystarczającego wsparcia ze strony swoich mentorów i nauczycieli, aby skutecznie się uczyć w odpowiednich instytucjach edukacyjnych (źródło? tamże?). Z drugiej strony autorzy (?) stwierdzili ponadto, że uczniowie niepełnosprawni nie posiadali znaczącego poziomu zestawu umiejętności, który można by odpowiednio wykorzystać w przypadku umiejętności uczenia się online. Co więcej, uczniowie niepełnosprawni również napotykali różne problemy związane z uzyskaniem odpowiedniego poziomu zrozumienia z przygotowanych dla nich wykładów, ponieważ nauczycielom brakowało skuteczności w opracowywaniu wykładów, które można by odpowiednio wykorzystać do nauczania uczniów niepełnosprawnych. Co więcej, nauczyciele nie mieli wystarczającego poziomu wykształcenia, który mógłby być wykorzystany do nauczania uczniów niepełnosprawnych w środowisku e-learningowym, a pożądany poziom nauczania nie został osiągnięty (Tonks i in., 2021). Kolejnym problemem, z jakim borykali się studenci niepełnosprawni, był nakaz pozostania w domu, który miał negatywne skutki dla ich zdrowia psychicznego i psychicznego. Wywołało to dodatkowy negatywny wpływ oprócz problemów z e-learningiem, które już występowały. W rezultacie niektórzy niepełnosprawni uczniowie stracili zdolność radzenia sobie z niepewnością spowodowaną pandemią covid-19 (Gin i in., 2021).

Ponadto problemy związane z przejściem z fizycznego środowiska edukacyjnego do internetowego często sprawiają trudności uczniom niepełnosprawnym, ponieważ w ich do-

mach nie było udogodnień zapewnianych przez odpowiednie instytucje edukacyjne. Ponadto istotną przeszkodą okazały się kwestie finansowe, ponieważ niepełnosprawni uczniowie musieli kupować nowe urządzenia, aby osiągnąć wystarczający poziom uczestnictwa w mediach internetowych. Wszystkie te aspekty skutkują barierami, z jakimi musieli się zmierzyć zarówno niepełnosprawni uczniowie, jak i ich nauczyciele, aby osiągnąć niezbędny poziom uczenia się (Coleman-Jensen, 2020; Gundersen i in., 2020; Rabbitt i Smith, 2021).

1) Wprowadzenie projektu

Technologie informacyjno-komunikacyjne zapewniają młodym ludziom niepełnosprawnym i ich nauczycielom narzędzia i zasoby, które mogą odmienić lekcje historii. Wspomagani przez swoich nauczycieli, niepełnosprawni młodzi ludzie uczą się w ten sposób ustalać stopień ważności i wiarygodności przeglądanych źródeł dokumentalnych. Muszą także nauczyć się wykraczać poza zasadniczo narracyjny aspekt historii, aby zapewnić przekrojowy i porównawczy typ historii. Zasadniczo wsparcie edukacyjne potrzebne do takich procesów uczenia się wymaga od nauczycieli przyjęcia nowych ról i stania się m.in. przewodnikami i mediatorami. W strategii edukacyjnej UE 2025 stwierdzono, że UE musi pilnie zająć się pojawiającymi się trendami w zakresie narzędzi cyfrowych i przygotować się na zmiany społeczno-gospodarcze poprzez zachęcanie do modernizacji systemów kształcenia i szkolenia. Dodatkowo Strategia Unii Europejskiej na rzecz Młodzieży 2019-2027 dąży do tego, aby młodzi ludzie byli architektami własnego życia, wspierali ich rozwój osobisty i dojście do samodzielności, budowali ich odporność i wyposażali ich w umiejętności życiowe, aby radzić sobie ze zmieniającym się światem. , strategii UE dotyczące przyszłych technologii i danych mają na celu zachęcenie przedsiębiorstw do pracy z tymi nowymi technologiami i ich rozwijania, jednocześnie dbając o to, by zdobyły one zaufanie obywateli. Niemal we wszystkich krajach UE niepełnosprawna młodzież zazwyczaj uczy się historii za pomocą samouczków i metod klasycznych. Istnieją miliony Otwartych Zasobów Edukacyjnych (OER), które je promują. Jednak 80% z nich zawodzi w tym procesie, ponieważ nie rozumie się, czym są narzędzia grywalizacji. Statystyki Eurostatu 2020 wykazały, że 23,9% niepełnosprawnych młodych ludzi boryka się z brakiem pełnych podstawowych umiejętności cyfrowych. 4,3 miliona (8%) nie ma żadnych podstawowych umiejętności cyfrowych. Dwie trzecie dużych przedsiębiorstw wskazuje na niedobór specjalistów ICT na rynku pracy (DESI 2020). Ogólnym celem projektu jest wdrożenie podejścia blended learning w celu lepszego zrozumienia nauczania historii przez grywalizację niepełnosprawnych młodych uczniów.

Konkretne cele projektu to:

- wspieranie budowania potencjału nauczycieli historii w szkołach podstawowych i średnich w szkołach podstawowych i średnich;
- wspieranie nauczycieli i doskonalenie ich kluczowych kompetencji poprzez wykorzystanie grywalizacji na lekcjach historii;
- tworzenie oprogramowania i narzędzi grywalizacji związanych z tematyką historyczną;

- digitalizacja narzędzi grywalizacji poprzez stworzenie platformy grywalizacji oraz aplikacji mobilnej;
- wspieranie nauczycieli w stosowaniu i dzieleniu się skutecznymi metodami uczenia się i rozpoznawania historii uczniów z mniejszymi szansami (problemy ze wzrokiem, problemami ze słuchem, problemami intelektualnymi i dysleksją), z uwzględnieniem możliwości i implikacji cyfryzacji;
- wspieranie włączenia uczniów o mniejszych szansach; – wspieranie równości w nauce historii dla uczniów o mniejszych szansach;
- promowanie dialogu międzykulturowego oraz pogłębianie wiedzy i akceptacji różnorodności w społeczeństwie;
- uznawanie i walidacja pracy nauczycieli historii w kształceniu poza formalnym i nieformalnym na poziomie europejskim, krajowym, regionalnym i lokalnym;
- promowanie różnorodności, dialogu międzykulturowego i międzyreligijnego oraz wspólnych wartości wolności, tolerancji i poszanowania praw człowieka i praw społecznych.

2) Konsorcjum projektowe:

<u>Organizacja wnioskująca</u> Akademia Nauk Stosowanych w Tarnowie - Poland
<u>Organizacje partnerskie:</u> 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

W tej wersji raportu pominięto rozdziały 3-5.

6) Opis „Rezultat 1” projektu”

„Rezultat 1” projektu odnosi się do produkcji treści grywalizacji z faktami historycznymi. Nie zmienia treści w grę, ale raczej doda elementy gry lub działania do treści.

Nacisk zostanie położony na zwiększenie zaangażowania użytkowników poprzez dodanie elementów interaktywnych. Organizacja wnioskująca będzie liderem działania i będzie współpracować z organizacjami partnerskimi przy tworzeniu i rozwijaniu tych narzędzi.

Oceny potrzeb wykazały, że grywalizacja jest szeroko stosowana w środowiskach biznesowych i zarządczych. Ostatnio jego zastosowanie w placówkach edukacyjnych wzrosło. Niemniej jednak nie ma zbyt wielu zasobów edukacyjnych dla uczniów z niepełnosprawnościami, które zawierają elementy grywalizacji. Elementy innowacyjności w tym dorobku związane są z faktem, że wszystkie treści grywalizacji będą dostępne dla różnych rodzajów niepełnosprawności poprzez tworzenie materiałów audio i brajlowskich, materiałów wspieranych językiem migowym, materiałów opracowanych z wykorzystaniem czcionki dyslekcyjnej i specjalnie zmodyfikowane książki.

Efektem tych działań będzie stworzenie treści opartych na grach z elementami przypominającymi gry na lekcjach historii dla uczniów niepełnosprawnych. Te wyniki metodologicznie obejmą badania stacjonarne i badania grup fokusowych w celu poszukiwania najlepszych praktyk związanych z programami wprowadzającymi do grywalizacji, doskonaleniem umiejętności zawodowych nauczycieli historii, zgodnością, doskonaleniem umiejętności miękkich, zmianą zachowań oraz ocenami z grywalizacji dla tradycyjnego eLearningu kursy (częściowy rodzaj grywalizacji).

Utworzone treści będą publikowane w sześciu językach (angielskim, macedońskim, niderlandzkim, rumuńsko-angielskim, włoskim i tureckim). Oto potencjał przenoszenia tego wyniku.

Konkluzje:

Z badań jasno wynika, że we wszystkich krajach partnerskich proces integracji rozwija się z różnym podejściem oraz z różną dynamiką i szybkością. Można tu wymienić kraje w okresie transformacji, Macedonię Północną i Rumunię, a Turcja nadal nie ma ściśle określonego systemu inkluzji i wciąż stara się osiągnąć pełną inkluzję. Z kolei Włochy, Holandia i Polska są pod tym względem bardziej zaawansowane, zarówno pod względem legislacji, jak i przykładów z praktyki.

Oдноśnie badania historii przedmiotu można stwierdzić, że w prawie wszystkich krajach partnerskich sposób i czas badania tego przedmiotu jest podobny.

Odnosząc się do zastosowania grywalizacji w procesie edukacyjnym osób niepełnosprawnych można stwierdzić, że w niektórych krajach jest więcej prac nad zastosowaniem tej metody w pracach, powstaje więcej gier, aplikacji, oprogramowania, gier itp.

Jeśli chodzi o zastosowanie grywalizacji na przedmiocie historia, to można powiedzieć, że nie ma konkretnych przykładów, a nauczyciele, z którymi realizowano grupę fokusową, uważają, że zastosowanie grywalizacji na przedmiocie historia jest ważne i przydatne.

Wykorzystanie praktyk gamifikacji i opowiadania historii może być skutecznym wsparciem nauczania i użyteczną strategią angażowania dzieci w proces uczenia się. dwa możliwe różne doświadczenia oparte na tego typu podejściu: laboratorium grywalizacji i edukacyjna gra wideo (poważna gra). W obu przypadkach zainteresowanie historią jest stymulowane przez zabawę i identyfikację; czyniąc to, dzieci przekształcają się z pasywnych magazynów pojęć w aktywnych bohaterów swojego uczenia się.

Inni mają pewne doświadczenie w korzystaniu z grywalizacji; oto ich komentarze i sugestie:

- zaangażowanie grupy klasowej w odgrywanie ról również poprzez przedstawienie (dramat).
- tworzenie map związanych z bitwą.
- połączenie gry z badaniem obrazu pozwala niepełnosprawnemu uczniowi lepiej zapamiętywać koncepcje.
- opowiadanie.
- gry zespołowe i praca w grupach.
- daty do odgadnięcia.
- używanie fiszek do zapamiętywania dat i wydarzeń.
- odgrywanie ról: niepełnosprawny uczeń wciela się w rolę postaci historycznej, co pozwala mu przeżyć na nowo swoje życie i przedsięwzięcia. dzięki uczeniu się przez gry uczeń staje się bohaterem treści historycznych, które studiuje. uczynienie ucznia postacią historyczną, stworzenie scenariusza historycznego epoki z innymi postaciami odgrywanymi przez jego kolegów z klasy. w ten sposób wzmacnia się pamięć i rozumienie ucznia niepełnosprawnego. aby wszystko było jeszcze ciekawsze, nagrody lub punkty należy wprowadzić jak w grę.

- - zimna wojna, skomplikowany zestaw powiązanych ze sobą wydarzeń, w złożonym mechanizmie mającym na celu spór między dwoma supermocarstwami. za pomocą niektórych technik projektowania gier możliwe jest przekształcenie tego procesu w system reguł i wyników. poprzez grę między dwoma graczami możesz symulować wojnę między związkiem radzieckim a stanami zjednoczonymi.

Platforma internetowa o nazwie „Wordwall”, na której można znaleźć gry o różnej tematyce, poziomie i rodzaju, stworzone przez kolegów z całego świata. W wersji demonstracyjnej możliwe jest również tworzenie gier (ale w ograniczonej liczbie) za darmo. Następnie jest klasyczny, ale ponadczasowy kahoot. Na stronie „kidpass” można znaleźć opis aplikacji historii dla dzieci; w każdym razie sieć jest pełna pomysłów i informacji do wyboru.

Rekomendacje:

Kraje, które wciąż pracują nad osiągnięciem i budowaniem wysokiej jakości edukacji włączającej, powinny brać przykład z krajów, które już odnoszą sukcesy i poprzez praktyczne przykłady sprawdzone w tej dziedzinie.

W zakresie wykorzystania grywalizacji i przedmiotu historii w edukacji osób niepełnosprawnych należy stworzyć nowe narzędzia, które będą dostosowane do wieku i rodzaju niepełnosprawności oraz będą dostosowane do potrzeb i możliwości tej grupy docelowej.

Niektóre z istniejących narzędzi grywalizacji można dostosować i udostępnić osobom niepełnosprawnym.

Literatura:

- 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=Cj0KCQIAjc2QBhDgARIsAMc3SqTC7NGnNuzvkU2CCVHxKmIkSkfd09yUn45PkwgSaOscPRDlwBllzekaAnpjEALw_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/>