



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

Turkish version - Trke versiyonu

Created by the project consortium 2022

Yönetici Özeti

Teknolojinin eğitime dahil edilmesi, engelli öğrenciler (SWD) için öğrenmeyi iyileştirmiştir. E-öğrenmenin, kuruluşları ilgilerini çekmek ve korumak için gerekli araçlarla donatırken (Babeley, 2016) SWD'nin öğrenme çıktılarına olumlu yönde etkileyeceği varsayılmaktadır (Waight & Oldreive, 2020). Bu faydalara rağmen, araştırmacılar, öğretmenlerin sınıfta ders verirken teknolojiyi entegre etme konusunda isteksiz olduklarını bulmuşlardır. Argümanlar, zayıf teknik yeterlilik, yetersiz öğretim materyali, azalan kontrol ve zaman eksikliğinden (Tallvid, 2016) yetersizlik duygularına (Atanga ve diğerleri, 2020) kadar uzanmaktadır. Buna karşılık, eğitim yöneticileri, akran desteği ve teknik ve mali yardım talepleri gibi müdahalelerle karşı çıktılar (Tusiime ve diğerleri, 2020).

Öte yandan, Catalano ve ark. (2021), Covid-19 salgını çağında engelli öğrencilerin e-öğrenme nedeniyle çeşitli zorluklar yaşadıklarını tespit etti. Engelli öğrencilerin e-öğrenmede farklı sorunlarla karşılaştıkları, çünkü öğrenme materyaline erişmek için gerekli kaynaklara erişimleri olmadığı, mentor ve öğretmenlerinden başarılı bir şekilde öğrenmeleri için yeterli düzeyde destek verilmediği tespit edilmiştir. ilgili eğitim kurumlarında (kaynak? age?). Öte yandan yazarlar (?), engelli öğrencilerin çevrimiçi öğrenme becerileri için buna uygun olarak kullanılabilecek beceri setine önemli düzeyde sahip olmadıklarını da belirlemişlerdir. Ayrıca engelli öğrenciler, kendileri için hazırlanan derslerden yeterli düzeyde anlama konusunda farklı sorunlarla da karşılaşmışlardır. Ayrıca öğretmenler, engelli öğrencilere e-öğrenme ortamında ders işlemek için kullanılabilecek yeterli düzeyde eğitime sahip değildir ve istenilen düzeyde öğrenme sağlanamamaktadır (Tonks vd., 2021). Engelli öğrencilerin yaşadığı bir diğer sorun da psikolojik ve ruhsal sağlıklarını olumsuz etkileyen evde kalma uygulamasıdır. Bu, zaten mevcut olan e-öğrenme sorunlarının yanı sıra ek bir olumsuz etki yarattı. Sonuç olarak, bazı engelli öğrenciler, covid-19 pandemisinin neden olduğu belirsizliklerle başa çıkma yeteneklerini kaybetti (Gin ve ark., 2021).

Ayrıca fiziki eğitim ortamından çevrimiçi eğitim ortamına geçişle ilgili sorunlar, engelli öğrencilerin evlerinde ilgili eğitim kurumlarında sağlanan imkanların olmaması nedeniyle sıklıkla zorluklara neden olmaktadır. Ayrıca, engelli öğrencilerin çevrimiçi medyaya yeterli düzeyde katılım sağlamak için yeni cihazlar satın almaları gerektiğinden, maddi sorunlar önemli bir engel olarak ortaya çıktı. Tüm bu yönler, hem engelli öğrencilerin hem de öğretmenlerinin gerekli bir öğrenme düzeyine ulaşmak için yüzleşmek zorunda kaldıkları engellerle sonuçlanır (Coleman-Jensen, 2020; Gundersen vd., 2020; Rabbitt & Smith, 2021).

1. Projenin tanıtımı

Bilgi ve iletişim teknolojileri, engelli gençlere ve öğretmenlerine tarih dersini dönüştürebilecek araç ve kaynaklar sağlar. Engelli gençler, öğretmenlerinin de yardımıyla, başvurdukları belgesel kaynakların geçerlilik ve güvenilirlik derecesini bu şekilde öğreniyor. Ayrıca, enine ve karşılaştırmalı bir tarih tipini güvence altına almak için tarihin temelde anlatsal yönünü aşmayı da öğrenmeleri gerekir. Temel olarak, bu tür öğrenme süreçleri için ihtiyaç duyulan eğitim desteği, öğretmenlerin yeni roller üstlenmesini ve diğer şeylerin yanı sıra rehber ve arabulucu olmasını gerektirir. AB 2025 eğitim stratejisi, AB'nin dijital araçlarda ortaya çıkan eğilimleri acilen ele alması ve eğitim ve öğretim sistemlerinin modernizasyonunu teşvik ederek sosyo-ekonomik değişikliklere hazırlanması gerektiğini belirtir. Ek olarak, Avrupa Birliği Gençlik Stratejisi 2019-2027, gençlerin kendi hayatlarının mimarı olmalarını, kişisel gelişimlerini ve özerkliğe doğru büyümelerini desteklemelerini, dayanıklılıklarını geliştirmelerini ve değişen dünyayla başa çıkabilmeleri için onları yaşam becerileriyle donatmalarını sağlamaya çalışmaktadır. , AB'nin gelecekteki teknolojiler ve verilere yönelik stratejileri, işletmeleri bu yeni teknolojilerle çalışmaya ve geliştirmeye teşvik ederken aynı zamanda vatandaşların güvenini kazanmalarını sağlamayı amaçlıyor. AB ülkelerinin neredeyse tamamında, engelli gençlere genellikle özel dersler ve klasik yöntemlerle tarih öğretilir. Bunları teşvik etmek için milyonlarca Açık Eğitim Kaynağı (OER) vardır. Ancak %80'i oyunlaştırma araçlarının ne olduğu anlamadığı için süreçte başarısız oluyor. Eurostat 2020 istatistikleri, engelli gençlerin %23,9'unun tam temel dijital becerilerden yoksun olduğunu ortaya koydu. 4,3 milyon (%8) hiç temel dijital beceriye sahip değil. Büyük işletmelerin üçte ikisi işgücü piyasasında BİT uzmanı sıkıntısı olduğunu gösteriyor (DESI 2020). Projenin genel amacı, engelli genç öğrencilere oyunlaştırma yoluyla tarih öğretimi anlayışı geliştirmek için harmanlanmış öğrenme yaklaşımını uygulamaktır.

Projenin somut hedefleri şunlardır:

- İlk ve orta öğretimdeki kaynaştırma ve özel eğitim tarih öğretmenlerinin kapasite geliştirmelerinin desteklenmesi;
- Tarih sınıfında oyunlaştırmayı kullanarak öğretmenleri desteklemek ve temel yeterliliklerini geliştirmek;
- Tarih konularıyla ilgili oyunlaştırma yazılımı ve araçlarının oluşturulması;

- Bir oyunlaştırma platformu ve bir mobil uygulamanın oluşturulmasıyla oyunlaştırma araçlarının dijitalleştirilmesi;
- Öğretmenleri, daha az fırsata sahip (görme sorunları, işitme sorunları, zihinsel sorunlar ve disleksi) öğrenciler için tarihi öğrenme ve tanımda etkili yöntemleri kullanma ve paylaşma konusunda desteklemek, dijitalleşmenin fırsatlarını ve sonuçlarını ele almak;
- İmkanları kısıtlı öğrencilerin katılımını teşvik etmek; – Daha az fırsata sahip öğrenciler için tarih öğreniminde eşitliği teşvik etmek;
- Kùltürler arası diyalogu teşvik etmek ve toplumdaki çeşitliliğin bilgisini ve kabulünü güçlendirmek;
- Avrupa, ulusal, bölgesel ve yerel düzeylerde yaygın ve resmi olmayan öğrenimde tarih öğretmenlerinin çalışmalarını tanımak ve onaylamak;
- Çeşitliliği, kültürlerarası ve dinler arası diyalogu ve özgürlük, hoşgörü ve insan ve sosyal haklara saygı gibi ortak değerleri teşvik etmek.

2. Proje konsorsiyumu

Başvuru sahibi kuruluş:

Tarnow Uygulamalı Bilimler Üniversitesi - Polonya

Ortak kuruluşlar:

1. Toplumsal kalkınma enstitüsü - Kuzey Makedonya Cumhuriyeti
2. Istituto d'Istruzione Superiore Mandralisca - İtalya
3. Stichting Uluslararası Mükemmellik Rezervi - Hollanda
4. Scoala gimnasiala speciala pentru deficiente de vedere - Romanya
5. Avrupa Yenilikçi Toplum Derneği - Türkiye

Raporun bu versiyonundan 3-5. Bölümler çıkarılmıştır.

6. Proje sonucunun açıklaması 1

İlk proje sonucu, tarihsel gerçeklerle oyunlaştırma içeriğinin üretilmesine atıfta bulunmaktadır. İçeriği bir oyuna dönüştürmez, bunun yerine içeriğe oyun öğeleri veya etkinlikler ekler.

Etkileşimli öğeler ekleyerek kullanıcı katılımını artırmaya odaklanılacaktır. Başvuru sahibi kuruluş, faaliyetin lideri olacak ve bu araçların oluşturulması ve geliştirilmesinde ortak kuruluşlarla birlikte çalışacaktır.

İhtiyaç değerlendirmeleri, oyunlaştırmanın iş ve yönetim ortamlarında yaygın olarak kullanıldığını göstermiştir. Son zamanlarda eğitim ortamlarında kullanımı artmıştır. Bununla birlikte, engelli öğrenciler için oyunlaştırma unsurlarını içeren çok fazla eğitim kaynağı yoktur. Bu çıktıdaki yenilik unsurları, sesli ve Braille materyaller, işaret dili ile desteklenen materyaller, disleksik yazı tipi kullanılarak geliştirilen materyaller oluşturularak tüm oyunlaştırma içeriğinin farklı engel türleri için erişilebilir hale getirilecek olması ile ilgilidir. ve özel olarak değiştirilmiş kitaplar.

Bu çıktı, engelli öğrenciler için tarih dersleri için oyun benzeri unsurlar içeren oyun tabanlı içeriğin oluşturulmasıyla sonuçlanacaktır. Bu çıktı metodolojik olarak, oyunlaştırma giriş programları, tarih öğretmenlerindeki mesleki becerilerin geliştirilmesi, uyum, sosyal becerilerin geliştirilmesi, davranış değişikliği ve geleneksel e-Öğrenim için oyunlaştırılmış değerlendirmelerle ilgili en iyi uygulamaları aramak için masa başı çalışmaları ve odak grup araştırmalarını kapsayacaktır. kurslar (kısmi oyunlaştırma türü).

Oluşturulan içerik altı dilde (İngilizce, Makedonca, Felemenkçe, Romanca, İtalyanca ve Türkçe) yayınlanacaktır. İşte bu çıktının aktarılabilirlik potansiyeli.

Nihai sonuçlar:

Araştırmadan, tüm ortak ülkelerde içerme sürecinin farklı bir yaklaşımla, farklı dinamikler ve hızlarla geliştirildiği açıktır. Geçiş sürecindeki ülkelere, Kuzey Makedonya ve Romanya'dan burada bahsedilebilir ve Türkiye'nin hala kesin olarak tanımlanmış bir içerme sistemi yoktur ve hala tam katılımı sağlamaya çalışmaktadır. Buna karşılık, İtalya, Hollanda ve Polonya, hem mevzuat hem de uygulama örnekleri açısından bu konuda daha ileri düzeydedir.

Konu tarihinin çalışılması ile ilgili olarak, hemen hemen tüm ortak ülkelerde bu konunun çalışma şekli ve zamanının benzer olduğu sonucuna varılabilir.

Oyunlaştırmanın engelli bireylerin eğitim sürecinde uygulanması ile ilgili olarak, bazı ülkelerde bu yöntemin işlerde uygulanmasına yönelik çalışmaların daha fazla olduğu, oyun geliştirme, uygulama, yazılım, yaratılan oyunların daha fazla olduğu sonucuna varılabilir. , vb.

Tarih konusunda oyunlaştırma uygulamasına gelince somut örneklerin olmadığını ve odak grup çalışması yapılan öğretmenlerin tarih konusunda oyunlaştırma uygulamasının önemli ve faydalı olduğuna inandıklarını söyleyebiliriz.

Oyunlaştırma ve hikaye anlatımı uygulamalarını kullanmak, öğretime etkili bir destek ve çocukları öğrenmeye dahil etmek için yararlı bir strateji olabilir. bu tür bir yaklaşıma dayalı iki olası farklı deneyim: bir oyunlaştırma laboratuvarı ve bir eğitici video oyunu (ciddi oyun). Her iki durumda da tarihe olan ilgi oyun ve özdeşleşme aracılığıyla canlanır; bunu yaparken, çocuklar kavramların pasif depolayıcılarından öğrenmelerinin aktif öncülerine dönüşürler.

Bazılarının oyunlaştırma kullanımında belirli bir deneyimi vardır; İşte onların yorumları ve önerileri:

- Sınıf grubunu bir performans (drama) yoluyla da bir rol oyununa dahil etmek.
- Bir savaşla ilgili haritalar oluşturma.
- Kombinasyon oyun-çalışma görüntü-çalışma, engelli öğrencinin kavramları daha iyi ezberlemesini sağlar.
- Hikaye anlatımı.
- Takım oyunları ve grup çalışması.
- Tahmin edilecek tarihler.
- tarihleri ve olayları ezberlemek için bilgi kartları kullanmak.
- Rol oynama: engelli öğrenci, hayatını ve girişimlerini yeniden yaşamasına izin veren tarihi bir karakterin rolünü oynar. Oyunla öğrenme ile öğrenci, çalışmakta olduğu tarihi içeriğin kahramanı haline gelir. Öğrenciyi söz konusu tarihsel karakter haline getirmek, sınıf arkadaşlarının canlandığı diğer karakterlerle dönemin tarihsel senaryosunu oluşturmak. Bu sayede engelli öğrencinin hafızası ve anlayışı güçlenir. Her şeyi daha da ilginç hale getirmek için ödüller veya puanlar tıpkı bir oyun gibi tanıtılmalıdır.

- Soğuk Savaş, iki süper güç tarafından çekişmeyi amaçlayan karmaşık bir mekanizmada birbiriyle ilişkili karmaşık bir dizi olay. Bazı oyun tasarım teknikleri ile bu süreci bir kurallar ve skorlar sistemine dönüştürmek mümkündür. İki oyuncu arasındaki bir oyun aracılığıyla, Sovyetler Birliği ile Amerika Birleşik Devletleri arasındaki savaşı simüle edebilirsiniz.

Dünyanın her yerinden meslektaşlar tarafından oluşturulmuş, farklı konu, seviye ve türlerde oyunlar bulabileceğiniz 'Wordwall' adlı çevrimiçi platform. Demo versiyonunda ücretsiz olarak (ancak sınırlı sayıda) oyun oluşturmak da mümkündür. Sonra klasik ama zamansız kahoot var. 'kidpass' üzerinde çocuklar için tarih uygulamalarının açıklamasını bulabilirsiniz; her durumda, web, seçilecek fikir ve bilgilerle doludur.

Öneriler:

Hala kaliteli kapsayıcı eğitimi sağlamak ve inşa etmek için çalışan ülkeler, halihazırda başarılı olan ülkeleri ve bu alanda kanıtlanmış pratik örnekleri takip etmelidir.

Engelli bireylerin eğitiminde oyunlaştırma ve tarih konusunun uygulanmasına ilişkin olarak, yaşa ve engellilik türüne uygun olacak ve bu hedef grubun ihtiyaç ve yeteneklerine göre uyarlanacak yeni araçlar oluşturulmalıdır.

Mevcut oyunlaştırma araçlarından bazıları engelli kişiler için uyarlanabilir ve erişilebilir olabilir.

KAYNAKÇA

- 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>
<http://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/>