



Insegnare la storia a studenti disabili attraverso strumenti ludici digitali

Numero di riferimento del progetto: **2021-1-PL01-KA220-SCH-000023916**

Data inizio: 01-11-2021 Data fine: 01-11-2023

RISULTATO DI PROGETTO 1

RELAZIONE CONCLUSIVA – breve sintesi

Italian version - Versione italiana

Creato dal consorzio di Progetto

2022

Sintesi

L'integrazione della tecnologia nell'istruzione ha migliorato l'apprendimento degli studenti con disabilità (SCD). Si ipotizza che l'e-learning abbia un impatto positivo sui risultati di apprendimento degli SCD (Waight & Oldreive, 2020) e che fornisca al tempo stesso alle organizzazioni gli strumenti necessari per catturare e mantenere vivo il loro interesse (Babeley, 2016). Nonostante questi vantaggi, i ricercatori hanno rilevato una certa riluttanza degli insegnanti ad integrare la didattica in classe con la tecnologia. Le ragioni vanno da una scarsa competenza tecnica, insufficiente materiale didattico, ridotto controllo e mancanza di tempo (Tallvid, 2016) a sentimenti di inadeguatezza (Atanga et al., 2020). In risposta, gli amministratori dell'istruzione hanno proposto interventi come il sostegno tra pari e richieste di assistenza tecnica e finanziaria (Tusiime et al., 2020).

D'altra parte, lo studio condotto da Catalano et al. (2021) ha rilevato che nell'era della pandemia di Covid-19 gli studenti disabili hanno avuto diverse difficoltà a causa dell'e-learning. È stato accertato che gli studenti con disabilità affrontano problemi diversi con l'e-learning perché non hanno accesso alle risorse necessarie per fruire del materiale didattico, né hanno ricevuto un adeguato supporto dai loro mentori e insegnanti per poter apprendere con successo nei loro rispettivi istituti scolastici (fonte? ibid?). D'altro canto, gli autori (?) hanno ulteriormente stabilito che gli studenti disabili non avevano un livello di competenza tale da poter essere utilizzata per l'apprendimento online. Inoltre, gli studenti disabili hanno affrontato problemi diversi relativamente alla comprensione delle lezioni che erano state preparate per loro perché gli insegnanti non erano stati in grado di sviluppare con efficacia lezioni che potessero essere utilizzate per insegnare agli studenti disabili. Inoltre, gli insegnanti non avevano un livello di formazione sufficiente che potesse essere utilizzata per insegnare agli studenti disabili in un ambiente di e-learning così il livello di apprendimento desiderato non è stato raggiunto (Tonks et al., 2021). Un altro problema affrontato dagli studenti disabili è legato all'ordine di restare a casa, che ha avuto effetti negativi sulla loro salute psicologica e mentale. Ciò ha prodotto un ulteriore impatto negativo oltre ai problemi di e-learning già presenti. Di

conseguenza, alcuni studenti disabili hanno perso la capacità di far fronte alle incertezze causate dalla pandemia di Covid-19 (Gin et al., 2021).

Inoltre, i problemi associati alla transizione dall'ambiente educativo fisico a quello online spesso causano difficoltà agli studenti con disabilità poiché le strutture fornite nei rispettivi istituti educativi non erano presenti nelle loro case. Inoltre, la questione finanziaria ha costituito un ostacolo importante perché gli studenti disabili avevano bisogno di acquistare nuovi dispositivi per raggiungere un livello sufficiente di partecipazione ai media online. Tutti questi aspetti si traducono in barriere che sia gli studenti disabili che i loro insegnanti hanno dovuto affrontare per raggiungere il livello di apprendimento richiesto (Coleman-Jensen, 2020; Gundersen et al., 2020; Rabbitt & Smith, 2021).

1. Presentazione del progetto

Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione forniscono ai giovani con disabilità e ai loro insegnanti strumenti e risorse che possono trasformare la lezione di storia. Aiutati dai loro insegnanti, i giovani disabili imparano così ad accertare il grado di validità e attendibilità delle fonti documentarie consultate. Devono anche imparare a trascendere l'aspetto essenzialmente narrativo della storia in favore di un approccio alla storia di tipo trasversale e comparativo. Fondamentalmente, il supporto educativo necessario per tali processi di apprendimento richiede che gli insegnanti adottino nuovi ruoli e diventino, tra l'altro, guide e mediatori. La strategia per l'istruzione UE 2025 afferma che l'UE deve affrontare con urgenza la questione dell'uso degli strumenti digitali e prepararsi ai cambiamenti socioeconomici incoraggiando così la modernizzazione dei sistemi di istruzione e formazione. Inoltre, la strategia dell'Unione europea per la gioventù 2019-2027 si impegna a consentire ai giovani di essere artefici della propria vita, a sostenere il loro sviluppo personale e la crescita verso l'autonomia, a costruire la loro resilienza e a dotarli delle competenze necessarie per far fronte al mondo che cambia. Di conseguenza, le strategie adottate

dall'UE per l'impiego delle tecnologie mirano a incoraggiare le imprese a lavorare con e a sviluppare queste nuove tecnologie, assicurandosi al tempo stesso la fiducia dei cittadini. In quasi in tutti i paesi dell'UE, la storia viene insegnata ai giovani disabili attraverso tutorial e metodi classici. Esistono milioni di Open Education Resources (OER) per promuoverle. Eppure, l'80% di queste fallisce nel processo perché non si capisce cosa siano gli strumenti di ludicizzazione. Le statistiche Eurostat 2020 hanno rilevato che il 23,9% dei giovani disabili deve affrontare la mancanza di competenze digitali di base complete. 4,3 milioni (8%) non hanno alcuna competenza digitale di base. Due terzi delle grandi imprese indicano una carenza di specialisti TIC sul mercato del lavoro (DESI 2020). L'obiettivo generale del progetto è quello di implementare l'approccio dell'apprendimento misto per favorire l'insegnamento della storia a giovani studenti disabili attraverso la ludicizzazione.

Gli obiettivi concreti del progetto sono:

- Sostenere lo sviluppo delle capacità degli insegnanti di storia dell'istruzione ordinaria e speciale nelle scuole primarie e secondarie;
- Sostenere gli insegnanti e migliorare le loro competenze chiave utilizzando la ludicizzazione nella classe di storia;
- Realizzare software e strumenti di ludicizzazione su argomenti di storia;
- Digitalizzare gli strumenti di ludicizzazione mediante la creazione di una piattaforma di gamification e di un'applicazione mobile;
- Sostenere gli insegnanti nell'utilizzo e nella condivisione di metodi efficaci per l'apprendimento e il riconoscimento della storia da parte degli studenti con minori opportunità (problemi visivi, problemi uditivi, problemi intellettuali e dislessia), affrontando le opportunità e le implicazioni della digitalizzazione;
- Favorire l'inclusione degli studenti con minori opportunità; – Promuovere l'uguaglianza nell'apprendimento della storia da parte degli studenti con minori opportunità;

- Promuovere il dialogo interculturale e rafforzare la conoscenza e l'accettazione della diversità nella società;
- Riconoscere e convalidare il lavoro degli insegnanti di storia nell'apprendimento non formale e informale a livello europeo, nazionale, regionale e locale;
- Promuovere la diversità, il dialogo interculturale e interreligioso, nonché i valori comuni di libertà, tolleranza e rispetto dei diritti umani e sociali.

2. Consorzio di progetto

<u>Organizzazione richiedente:</u> Università di Scienze Applicate di Tarnow - Polonia
<u>Organizzazioni partner:</u> 1. Istituto per lo sviluppo comunitario - Repubblica della Macedonia del Nord 2. Istituto d'Istruzione Superiore Mandralisca - Italia 3. Stichting International Excellence Reserve - Paesi Bassi 4. Scoala gimnasiala speciala pentru deficienti de vedere - Romania 5. Avrupa Yenilikçi Toplum Derneği - Turchia

6. Descrizione del risultato di progetto 1

Il primo risultato di progetto riguarda la produzione di contenuti di ludicizzazione afferenti a fatti storici. Non ne trasformerà il contenuto in un gioco, ma piuttosto aggiungerà elementi o attività ludiche al contenuto.

L'obiettivo sarà quello di accrescere il coinvolgimento degli utenti aggiungendo elementi interattivi. L'organizzazione richiedente sarà il leader dell'attività e

collaborerà con le organizzazioni partner nella creazione e nello sviluppo di questi strumenti.

L'analisi dei bisogni ha mostrato che la ludicizzazione è ampiamente utilizzata negli ambienti aziendali e gestionali. Di recente, il suo utilizzo negli ambienti educativi è aumentato. Tuttavia, non esistono molte risorse educative per studenti con disabilità che includano elementi di ludicizzazione. Gli elementi innovativi di questo output sono legati al fatto che tutti i contenuti ludici saranno resi accessibili per diversi tipi di disabilità attraverso la creazione di materiali audio e Braille, materiali supportati con il linguaggio dei segni, materiali sviluppati con l'uso di un font per dislessici e libri appositamente modificati.

Questo output comporterà la creazione di lezioni di storia per studenti con disabilità con contenuti basati su giochi o con elementi simili a giochi. Dal punto di vista metodologico, questo output includerà sia studi desktop che l'uso di focus group per cercare di mettere a punto le pratiche migliori relativamente ai programmi di introduzione alla ludicizzazione, al miglioramento delle competenze professionali negli insegnanti di storia, alla conformità, al miglioramento delle competenze trasversali, al cambiamento comportamentale e alle valutazioni attraverso il gioco per i corsi tradizionali di eLearning (il tipo parziale di ludicizzazione).

I contenuti creati saranno pubblicati in sei lingue (inglese, macedone, olandese, rumeno, italiano e turco). La potenziale trasferibilità di questo output ne costituisce il valore aggiunto.

Conclusioni finali:

Dalla ricerca emerge che in tutti i paesi partner il processo di inclusione si sviluppa con un approccio diverso e con dinamiche e velocità differenti. I paesi in fase di transizione sono la Macedonia del Nord e la Romania mentre la Turchia non ha ancora un sistema di inclusione rigorosamente definito e sta ancora cercando di stabilire una piena inclusione. Al contrario, l'Italia, i Paesi Bassi e la Polonia sono più avanzati in questo senso, sia in termini di legislazione che di esempi tratti dalla pratica.

Per quanto riguarda lo studio della disciplina storia, si può concludere che in quasi tutti i paesi partner le modalità e i tempi di studio di questa materia sono simili.

Per quanto riguarda l'utilizzo della ludicizzazione nel processo educativo delle persone con disabilità, si può concludere che in alcuni paesi sono stati fatti passi avanti nell'applicazione di questo metodo nel lavoro, sono stati messi a punto più giochi, applicazioni, software, giochi creati, ecc.

In tema di applicazione della ludicizzazione alla disciplina storia si può affermare che non ci sono ancora esempi concreti e che i docenti facenti parte del focus group ritengono che l'applicazione della ludicizzazione alla disciplina storia sia importante e utile.

L'uso di pratiche di ludicizzazione e di storytelling può costituire un efficace supporto alla didattica e un'utile strategia per coinvolgere i bambini nell'apprendimento. Due possibili diverse esperienze basate su questo tipo di approccio sono: un laboratorio di ludicizzazione e un videogioco educativo (serious game). In entrambi i casi l'interesse per la storia viene stimolato attraverso il gioco e l'identificazione; così facendo i bambini si trasformano da depositari passivi di nozioni in protagonisti attivi del loro apprendimento.

Alcuni docenti hanno una certa esperienza nell'uso della ludicizzazione; ecco i loro commenti e suggerimenti:

- Coinvolgere il gruppo classe in un gioco di ruolo anche attraverso una rappresentazione (drammatizzazione).
- Creare mappe su una battaglia.
- La combinazione delle attività di gioco-studio immagine-studio permette allo studente disabile di memorizzare meglio i concetti.
- Storytelling.
- Giochi di squadra e lavoro di gruppo.
- Indovinare le date.
- Utilizzo di flashcard per memorizzare date ed eventi.

- Gioco di ruolo: lo studente disabile veste i panni di un personaggio storico che gli permette di rivivere la sua vita e le sue imprese. Con il gioco-apprendimento l'alunno diventa protagonista dei contenuti storici che sta studiando. Rendere l'alunno il personaggio storico in questione creando lo scenario storico del periodo con altri personaggi interpretati dai suoi compagni di classe. In questo modo si rafforzano la memoria e la comprensione dell'alunno con disabilità. Per rendere il tutto ancora più interessante dovrebbero essere introdotti premi o punti proprio come in un gioco.
- La Guerra Fredda, un complicato insieme di eventi correlati in un complesso meccanismo finalizzato alla contesa da parte di due superpotenze. Attraverso alcune tecniche di game design è possibile trasformare questo processo in un sistema di regole e punteggi. Attraverso un gioco tra due giocatori si può simulare la guerra tra l'Unione Sovietica e gli Stati Uniti.

La piattaforma online 'Wordwall' dove si possono trovare giochi su diversi argomenti, livelli e tipologie, creati da colleghi di tutto il mondo. È anche possibile, nella versione demo, creare giochi gratuitamente (ma in numero limitato). C'è poi il classico ma intramontabile kahoot. Su 'kidpass' si può trovare la descrizione delle domande di storia per bambini; in ogni caso il web è pieno di spunti e informazioni da selezionare.

Raccomandazioni:

I paesi che stanno ancora lavorando per raggiungere e costruire un'istruzione inclusiva di qualità dovrebbero seguire l'esempio dei paesi che l'hanno già fatto con successo e gli esempi pratici realizzati in questo campo.

Per quanto riguarda l'applicazione della ludicizzazione e la disciplina della storia nell'istruzione a persone con disabilità, dovrebbero essere creati nuovi strumenti adatti all'età e al tipo di disabilità e adattati alle esigenze e alle capacità di ciascun gruppo target.

Alcuni degli strumenti di ludicizzazione esistenti possono essere adattati e resi accessibili alle persone con disabilità.

BIBLIOGRAFIA

<https://dexonline.ro/>

<https://www.reginamaria.ro/utile/dictionar-de-afectiuni/dislexia>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Dyslexia>

**ANNE HENDERSON - *Dyslexia Dyscalculia and Mathematics -A practical guide* ,
Ed :ROUTLEDGE, 2012**

How to Study with Dyslexia, Paperback-Editura: How2become.

Abilitatea de a citi. Dezvoltare si dificultati –

https://jucarii-vorbarete.ro/product/abilitatea-de-a-citi-dezvoltare-si-dificultati/?gclid=Cj0KCQiAjc2QBhDgARIsAMc3SqTC7NGnNuzvkU2CCVHxKmlkSkfd09yUn45PkwgSaOscPRDlwBllezkaAnpjEALw_wcB

<https://fingernal.ru/ro/materials/disleksiya-opredelenie-prichiny-simptomy-i-lechenie-disleksiya-u-mladshih/>

**[https://edubh.ro/upload/red/GIMNAZIAL/CONSILIERE SI ORIENTARE/GHID
%20pentru%20profesori.pdf](https://edubh.ro/upload/red/GIMNAZIAL/CONSILIERE_SI_ORIENTARE/GHID%20pentru%20profesori.pdf)**

<https://dexonline.ro/>

<https://www.reginamaria.ro/utile/dictionar-de-afectiuni/dislexia>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Dyslexia>

dislexic.ro/despre-dislexie/terapia-dislexiei/psihoterapia/

en.wikipedia.org/wiki/Anna_Jean_Ayres

www.sindelar.at/

www.meixner.hu/

<https://ik-ptz.ru/ro/fizika/testy-na-vyyavlenie-problem-s-chteniem-disleksiya-batareya-testov-na.html>

<https://idecide-project.eu/translations/ro/Dyslexia-ro.pdf>

<http://www.cjraems.ro/seosp/Copiluldislexicorespcomuna.pdf>

<https://teleseict.com/ro/metodologie-pentru-ajutorul-persoanelor-cu-dislexie/>

<http://www.abletech.ro/en/communication-software.html>

<https://www.robobraille.org/>

<http://www.cjraems.ro/seosp/Copiluldislexicorespcomuna.pdf>

[http://www.isjiasi.ro/documente/RED/proiecte/Orientari%20teoretice%20si%20practi
c-
aplicative%20privind%20interventia%20educa%C8%9Bional%C4%83%20asupra%2
0copilului%20dislexic.pdf](http://www.isjiasi.ro/documente/RED/proiecte/Orientari%20teoretice%20si%20practi
c-
aplicative%20privind%20interventia%20educa%C8%9Bional%C4%83%20asupra%2
0copilului%20dislexic.pdf)

<https://fingernal.ru/ro/materials/disleksiya-opredelenie-prichiny-simptomy-i-lechenie-disleksiya-u-mladshih/>

<http://www.euroblind.org/about-blindness-and-partial-sight/facts-and-figures>

<https://www.who.int/en/news-room/fact-sheets/detail/blindness-and-visual-impairment>

<https://equalsims.blogspot.com/p/the-guide-for-subject-teachers-in.html>

<https://eda508lowvisionblindness.weebly.com/general-characteristics.html>

<http://ombudsman.mk/upload/Posebni%20izvestai/2020/Poseben%20izvestajDeca%20so%20poprecenost-2020.pdf>

https://gem-report-2020.unesco.org/wp-content/uploads/2021/02/North_Macedonia.pdf

<https://opendata.cbs.nl/statline/#/CBS/nl/dataset/83296NED/table?ts=1641728567714>

Education of people with disabilities in Poland: <https://rampa.net.pl/edukacja-osob-z-niepelnosprawnosciami/>

<http://abc.lzinr.lublin.pl/edukacja/ksztalcenie-przedszkolne-i-szkolne>

IT Education Center: <https://cie.gov.pl/>

Education of people with disabilities (Serafin Teresa):
<http://orka.sejm.gov.pl/wydbas.nsf/0/33550F47E661F69CC1257E7300368C7A/%24File/Serafin.pdf>

Statistics Poland: <https://stat.gov.pl/>

IT Education Center: <https://cie.gov.pl/>

www.sejm.gov.pl

www.senat.gov.pl

www.senat.edu.pl

www.gov.pl

www.prezydent.pl

<https://bip.brpo.gov.pl/>

<https://brpd.gov.pl/>

<https://niepelnosprawni.gov.pl/>