

**Предавање историја на ученици со
хендикеп преку дигитализирани
алатки за гејмификација
(Резултат 1)**



Ко-финансирано од
Европска Унија



**Учење историја за учениците со попреченост преку примена на
гамифицирани дигитални содржини**

Проектен број: **2021-1-PL01-KA220-SCH-000023916**

Почеток: 01-11-2021 Траење до: 01-11-2023

Проектен резултат 1
Финален репорт - кратко резиме

Креирано од проектниот конзорциум

2022



**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International

Овој проект е финансиран со поддршка од Европската комисија. Оваа публикација ги одразува само гледиштата на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употреба што може да се направи на информациите содржани во неа. Ова дело е лиценцирано под Creative Commons Наведи извор-Сподели подеднакво

4.0 International



Резиме

Инкорпорирањето на технологијата во образованието го подобрува учењето за учениците со попреченост. Електронското учење позитивно влијае на резултатите од учењето на учениците со попреченост (Waight & Oldreive, 2020) додека ги опремува организациите со потребните алатки за да го задржат нивниот интерес (Babeley, 2016). И покрај овие придобивки, истражувачите открија неподготвеност на наставниците да ја интегрираат технологијата додека предаваат во училишта. 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 барања 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 на Ковид-19, учениците со посебни потреби имале различни тешкотии поради е-учењето. Утврдено е дека учениците со попреченост се соочуваат со различни проблеми со е-учењето бидејќи немале пристап до ресурсите/материјалот за учење, ниту пак им било дадено доволно ниво на поддршка од нивните ментори и наставници за успешно да учат во нивните соодветните образовни институти. 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 исто така се соочија со различни прашања зафаќајќи 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 користат 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 студенти 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 бидејќи учениците со посебни потреби требаше да купат нови уреди за да постигнат доволно ниво на учество во онлајн учењето. Сите овие аспекти резултираат со бариери 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 луѓе со посебни потреби учат да го утврдат степенот на валидност и веродостојност на изворите за кои учат. Тие, исто така, мора да научат да го надминуваат суштински наративниот 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. Стратегијата за образование на ЕУ 2025 наведува дека ЕУ итно треба да се справи со новите трендови во дигиталните алатки и да се подготви за социо-економски промени преку охрабрување на модернизација 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 сопствените животи, да го поддржат нивниот личен развој и раст до автономија, да ја градат 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 осигураат дека тие ќе 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 разбрано што се алатките за гејмификација. Статистиката на Евростат за 2020 година покажа дека 23,9 % од младите со посебни потреби 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 ученици 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 гејмификациска платформа и мобилна апликација;
- Поддршка на наставниците во користењето и споделувањето 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 студенти 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 неформалното и неформалното учење на европско, национално, регионално и локално ниво;

– Промовирање на различностите, меѓукултурниот и меѓурелигискиот дијалог, како и заедничките вредности на слобода, толеранција и почитување на човековите и социјалното право.

Проектен конзорциум

| |
|--|
| <u>Координатор:</u> |
| University of Applied Sciences in Tarnow - Poland |
| <u>Партнерски организации:</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 |

Опис на резултатот 1 од проектот

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 игра на содржината.

Фокусот ќе биде да се зголеми ангажманот на корисниците со додавање на интерактивни елементи. ИРЗ 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 деловни и менаџерски 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 иновативноста во овој резултат се поврзани со фактот дека целата гејмификација содржина ќе биде достапна за различни типови на попреченост преку создавање аудио и Брајово писмо, материјали поддржани со знаковен јазик, материјали развиени со употреба на дислексичен фонет и специјално изменети книги.

Овој излез ќе резултира со создавање содржини базирани на игра со елементи слични на игра за часови по историја за ученици со попреченост. Овој резултат

методолошки ќе ги опфати студиите на работна маса и истражувањето на фокус групи за пребарување на најдобри практики поврзани со програмите за воведување гејмификација, подобрување на професионалните вештини кај наставниците по историја, усогласеност, подобрување на меките вештини, промени во однесувањето и гејмифицирани проценки за традиционалното учење курсеви (делумен тип на гејмификација).

Создадената содржина ќе биде објавена на шест јазици (англиски, македонски, холандски, романски, 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 примената 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; Притоа, 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 групата во игра на улоги и преку драматизација.

-Креирање мапи поврзани со битка.

-Комбинирана игра-студија слика-студија му овозможува на ученикот со посебни потреби подобро да ги запамети концептите.

-Раскажување приказни.

-Тимски игри и групна работа.

- Игра да се погодат датумите.

-користење 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 дотичниот историски лик, 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 сè да биде уште поинтересно, треба да се воведат награди или поени исто како игра.

-Студената војна, комплициран збир на меѓусебно поврзани настани, во сложен механизам насочен кон расправија, 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 теми, 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.

BIBLIOGRAPHY

<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=Cj0KCCQiAjc2QBhDgARIsAMc3SqTC7NGnNuzvkU2CCVHxKmlkSkfd09yUn45PkwgSaOscPRDIwBllzekaAnpjEALw_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-vyavlenie-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.robobrace.org/>

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

<http://www.isjiasi.ro/documente/RED/proiecte/Orientari%20teoretice%20si%20practic-aplicative%20privind%20interventia%20educa%C8%9Bional%C4%83%20asupra%20copilului%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%20Oso%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-przed szkolne-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/>