

Geschiedenisonderwijs aan leerlingen met een beperking met behulp van gedigitaliseerde gamificatie middelen (R 1)



Kofinanziert von der
Europäischen Union



Teaching History for Disabled Students through Digitalised Gamification Tools

**Geschiedenisonderwijs aan leerlingen met een beperking met behulp van
gedigitaliseerde gamificatie middelen**

Project referentie nummer: **2021-1-PL01-KA220-SCH-000023916**

Begindatum: 01-11-2021 Einddatum: 01-11-2023

Samengesteld door het project consortium

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**

Dit project is gefinancierd met steun van de Europese Commissie. Deze publicatie weerspiegelt uitsluitend de mening van de auteurs, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik dat kan worden gemaakt van de daarin opgenomen informatie.

**Dit werk valt onder een Creative Commons Naamsvermelding-Gelijk delen 4.0
Internationaal**



Samenvatting door de coördinator

De inbedding van technologie in het onderwijs heeft het leren voor leerlingen met een beperking verbeterd (SWD - Students With Disabilities). E-learning heeft zich positief bewezen op de impact op de leerresultaten van SWD's (Waight & Oldreive, 2020), terwijl organisaties [scholen] voorzien zijn van de noodzakelijke middelen om hun interesse te trekken en vast te houden (Babeley, 2016). Onderzoekers hebben ontdekt dat ondanks deze voordelen de leerkrachten aarzelen technologie te incorporeren in hun lessen. De argumenten daarvoor reiken van gebrek aan technisch kennis, onvoldoende lesmateriaal, verminderde controle en gebrek aan tijd (Tallvid, 2016) tot aan gevoelens van onvermogen (Atanga et al., 2020). In antwoord daarop hebben educatieve leidinggevenden ingegrepen met peer support en verzoeken om technische en financiële hulp (Tusiime et al., 2020).

Anderzijds is in de studie van Catalano et al. (2021) ontdekt dat in de Covid-19 pandemie periode leerlingen met een beperking verscheidene problemen hadden vanwege e-learning. Er is vastgesteld dat leerlingen met een beperking te maken krijgen met verschillende problemen met e-learning doordat zij geen toegang hebben tot de middelen om het lesmateriaal te ontsluiten, ze onvoldoende begeleiding kregen van hun onderwijzers om hun scholen succesvol onderwijs te genieten. De auteurs hebben voorts vastgesteld dat leerlingen met een beperking over onvoldoende vaardigheden beschikken dat nodig is voor een effectief gebruik van online lesaanbod. Voorts krijgen de leerlingen met een beperking te maken met diverse problemen in het bereiken van een voldoende begripsniveau uit de lessen die voor hen zijn voorbereid omdat de onderwijzers de mogelijkheden ontberen om die lessen op maat te ontwikkelen voor de leerlingen die zij onder hun hoede hebben. Erger nog, de onderwijzers hebben onvoldoende onderricht gehad om leerlingen met een beperking te begeleiden in een e-learning omgeving zodat het vereiste leerniveau niet is bereikt (Tonks et al., 2021). Een ander probleem waar leerlingen met een beperking mee te maken hebben gekregen is gerelateerd aan de noodzaak van het thuis-moeten-blijven dat heeft geresulteerd in nadelige effecten op hun psychologische en geestelijke gezondheid. Dit heeft een additionele negatieve invloed geproduceerd benevens de e-learning problemen die er al waren. Als gevolg hebben sommige leerlingen met een beperking hun mogelijkheden verloren om het hoofd te bieden aan de onzekerheden veroorzaakt door de Covid-19 pandemie (Gin et al., 2021).

Aldus veroorzaken de problemen die samengaan met de overgang van de fysieke naar de online leeromgeving leerlingen met een beperking veelvuldig moeilijkheden doordat de voorzieningen die getroffen zijn op school niet thuis aanwezig zijn. Bovendien blijken financiële problemen een belangrijk obstakel te zijn omdat leerlingen met een beperking nieuwe apparaten moesten kopen om een voldoende deelnameniveau te verkrijgen voor het gebruik van online media. Al deze aspecten hebben geresulteerd in barrières voor zowel leerlingen met een beperking als hun onderwijzers om een noodzakelijk leerniveau te bereiken (Coleman-Jensen, 2020; Gundersen et al., 2020; Rabbitt & Smith, 2021).

1. Inleiding tot het project

Informatie- en communicatie technologie voorzien gehandicapte jongeren en hun onderwijzers van middelen en bronnen die de geschiedenisles kan veranderen. Begeleid door hun onderwijzers kunnen jongeren met een beperking op die manier leren het geldigheidsgehalte en de betrouwbaarheid van de geraadpleegde bronnen zeker te stellen. Ze moeten eveneens leren

het essentiële verhalend aspect van de geschiedenis te overstijgen om zich te verzekeren van een transversale en vergelijkende methode van geschiedkunde. Voorwaarde is dat de onderwijzende ondersteuning dat nodig is voor dergelijke leerprocessen de onderwijzers nopen nieuwe onderrichtrollen aan te nemen en, onder meer, gidsen en bemiddelaars worden. De EU 2025 strategie stelt dat de Europese Unie zich dringend de opkomende trends in digitale middelen dient te verstaan en zich voorbereid op de socio-economische veranderingen door modernisering van het onderwijs en leersystemen te bevorderen. Bovendien streeft de Europese Unie Jongeren Strategie 2019-2027 ernaar jongeren in staat te stellen de architecten van hun eigen leven te worden, persoonlijke ontwikkeling en groei naar autonomie te ondersteunen, hun veerkracht op te bouwen en hen te voorzien van levensvaardigheden om het hoofd te bieden aan een veranderende wereld. Daarom beogen de EU strategieën voor toekomstige technologieën en data bedrijven aan te moedigen deze nieuwe technologieën te gebruiken en verder te ontwikkelen en tegelijkertijd te waarborgen dat zij het vertrouwen van de burgers verdienen. In bijna alle EU-landen krijgen leerlingen met een beperking in de regel nog steeds geschiedenisles door voordrachten en klassieke methoden. Er zijn honderden Open educatie Bronnen (OERs – Open Education Resources) om deze te bevorderen. Echter 80% ervan falen omdat niet wordt begrepen wat gamificatie middelen zijn. In de Eurostat 2020 statistieken wordt getoond dat 23,9% van de jongeren met een beperking volledige digitale basisvaardigheden ontberen. 4,3 miljoen (8%) hebben in het geheel geen digitale basisvaardigheden. Twee derde van de grote ondernemingen geven dat er een tekort is op de arbeidsmarkt aan ICT specialisten (DESI 2020). De algemene doelstelling van het project is de blended learning benadering te implementeren voor het ontwikkelen van begrip voor het geven van geschiedenis les aan leerlingen met een beperking met behulp van gamificatie.

De concrete doeleinden van het project zijn:

- Steun verlenen aan de competentie opbouw van geschiedenisleraren in het reguliere en bijzondere onderwijs inzake primair en voortgezet onderwijs;
- Het ondersteunen van onderwijzers en het bevorderen van hun vakbekwaamheid door gebruik van gamificatie in de geschiedenislessen;
- Het ontwikkelen van gamificatie software en middelen in relatie tot historische onderwerpen;
- Digitalisering van gamificatie middelen door het creëren van gamificatie platform en een mobiele applicatie;
- Het ondersteunen van leraren bij het gebruik en het delen van effectieve didactische- en educatiemethoden van geschiedenisonderwijs aan leerlingen/studenten met ongelijke kansen (door slechthoort, gehoorproblemen, leermoeilijkheden of dyslexie) door inzet van de mogelijkheden en voordelen van digitalisering;
- Het aanmoedigen van inclusie van leerlingen/studenten met ongelijke kansen;
- Het koesteren van de gelijkheid in geschiedenisonderwijs aan leerlingen//studenten met ongelijke kansen;
- Het bevorderen van de interculturele dialoog en het versterken van de kennis van en de acceptatie van diversiteit in de samenleving;
- De erkenning van en de waardering voor het werk van geschiedenisleraren in niet formeel en informeel onderwijs op Europees, nationaal, regionaal en lokaal niveau;
- Het bevorderen van diversiteit, interculturele en interreligieuze dialogen, alsook de algemene waarden van vrijheid, tolerantie en respect van de menselijke en sociale rechten.

2. Project consortium

<u>Aanvragende organisatie en coördinator:</u>
University of Applied Sciences in Tarnow – Poland
<u>Partner organisaties:</u>
1. Community Development Institute – De Republiek van Noord-Macedonië
2. Istituto d’Istruzione Superiore Mandralisca – Italië
3. Stichting International Excellence Reserve - I.E.R. – Nederland
4. Scoala gimnasiala speciale pentru defcieni de vedere - Roemenië
5. Avrupa Yenilikçi Toplum Derneği - Turkije

6. Beschrijving van het eerste project resultaat

Het eerste project resultaat betreft de productie van gamificatie inhoud met historische feiten. Het zal niet de inhoud in een game veranderen maar zal veeleer game elementen toevoegen of game activiteiten aan de inhoud.

De focus zal zijn op het verhogen van de betrokkenheid van de gebruiker door interactieve elementen tot te voegen. De aanvragende organisatie zal de leider van de activiteit zijn in samenwerking met de partnerorganisaties voor het creëren en ontwikkelen van deze middelen.

De vaststelling van de benodigdheden toont dat gamificatie veel gebruikt wordt in ondernemingen en management omgevingen. Recentelijk is ook het gebruik in het educatieve milieu toegenomen. Niettemin zijn er weinig educatieve hulpbronnen die gamificatie elementen omvatten voor leerlingen met een beperking. De innovatieve elementen in de resultaten van dit project zijn gerelateerd aan het feit dat alle gamificatie inhoud toegankelijk gemaakt worden voor de verschillende soorten beperkingen door auditieve en braille lesmaterialen te creëren, materiaal met tekentaal, materiaal ontwikkeld met gebruik van dyslectisch lettertype en speciaal aangepaste boeken.

Deze resultaten zullen leiden tot het creëren van game gebaseerde inhoud met game-achtige elementen voor geschiedenislessen aan leerlingen met een beperking. Deze resultaten zullen methodologisch desktop studies omvatten en focus groepen onderzoek om de beste praktijken op te sporen gerelateerd aan gamificatie inductie programma's, het vergroten van de professionele vaardigheden van geschiedenisleraren, navolging, soft skills vergroting, gedragsverandering en gegamificeerde beoordelingen van traditionele e-learning lessen (het gedeeltelijke soort gamificatie).

De gecreëerde inhoud zal worden gepubliceerd in zes talen (Engels, Macedonisch, Nederlands, Roemeens, Italiaans en Turks). Dat is het overdrachtspotentiaal van deze resultaten.

Uiteindelijke slotsom:

Uit het gepleegde onderzoek is gebleken dat in alle partnerlanden het inclusieproces ontwikkeld is vanuit verschillende benaderingen en met verschillende dynamiek en snelheden.

De landen in verandering, Noord Macedonië en Roemenië, kunnen hier genoemd worden en Turkije heeft nog steeds geen strikt gedefinieerd inclusiesysteem en is nog steeds doende volledige inclusie in te voeren. In contrast zijn Italië, Nederland en Polen verder ontwikkeld in dit opzicht zowel wat betreft de wetgeving als in praktijkvoorbeelden.

Wat betreft de studie van het vak geschiedenis kan worden geconcludeerd dat in vrijwel alle partnerlanden de beoefeningswijze en de studietijd van dit vak overeenkomstig zijn.

Wat betreft de toepassing van gamificatie in het educatieve proces van mensen met een beperking moet geconcludeerd worden dat in bepaalde landen meer werk gemaakt moet worden van de toepassing van deze methode op de arbeid, er zijn meer game ontwikkelingen, toepassingen, software, ontwikkelde games, etc.

Op het gebied van gamificatie in de historische discipline kunnen we stellen dat er geen concrete voorbeelden zijn dat er geen concrete voorbeelden zijn en dat onderwijzers waarop de focus groep zich had gericht er van overtuigd zijn dat de toepassing van gamificatie in het geschiedenisvak belangrijk en nuttig is.

Het gebruik van de praktijk van gamificatie en vertellingen kan een effectieve ondersteuning zijn van het lesgeven en een nuttige strategie kinderen te betrekken bij het leerproces. Twee mogelijk verschillende ervaringen gebaseerd op deze wijze van benadering: een gamificatie laboratorium en een educatieve video game (een serieuze game). In beide gevallen wordt de interesse in geschiedenis gestimuleerd door spel en identificatie; door zo te doen worden kinderen getransformeerd van passieve verzamelaars van begrippen tot actieve voorvechters van hun leren.

Enkele anderen hebben een zekere ervaring in het gebruik van gamificatie; hun commentaren en suggesties volgen:

- Betrek de klas (de groep) in een rollenspel tot een voorstelling (drama)
- Landkaarten maken van een gevecht
- Combinatie van game-studie en plaatjes-studie doet een leerling met beperking beter concepten te onthouden
- Vertellingen
- Team games en groepswork
- Data raden
- Het gebruik van flashcards om date en gebeurtenissen te onthouden
- Rollenspel: de leerling met een beperking speelt de rol van een historisch figuur dat hem in staat stelt diens leven en daden te doen herleven. Met game-learning wordt de leerling de voorvechter van de historische inhoud die hij bestudeert. De leerling tot de historische figuur in kwestie maken, een historisch scenario creëren van de betreffende

periode met andere figuren die door zijn/haar klasgenoten worden gespeeld. Op die manier wordt het geheugen en het begrip van de leerling met een beperking gesterkt. Alles kan nog interessanter worden gemaakt door prijzen of punten toe te kennen net zoals in een game.

- De Koude Oorlog, een gecompliceerde verzameling van onderling gerelateerde gebeurtenissen, in een complex mechanisme tot stellingname, van twee supermachten. Door middel van enkele game design technieken is het mogelijk dit proces te transformeren een systeem van regels en scores. Met een spel tussen twee spelers kan men de oorlog simuleren tussen de Sovjet Unie en de Verenigde Staten.

Op het online platform genaamd 'Wordwall' kan men games over verscheidene onderwerpen vinden, niveaus en soorten, gecreëerd door collega's van over de gehele wereld. Het is ook mogelijk games te creëren in de gratis demo versie (maar in gelimiteerde aantallen). En er is de klassieke en tijdloze 'Kahoot!'. Op 'kidpass' kan men de beschrijving van historische toepassingen voor kinderen vinden; in ieder geval staat 'the worldwideweb' vol met ideeën en informatie die te geven zijn.

Aanbevelingen:

Landen die nog steeds bezig zijn inclusieve educatie op te bouwen en te bereiken zouden het best de voorbeelden volgen van landen die hierin reeds succesvol zijn en dat met praktijkvoorbeelden op dit gebied hebben bewezen.

Wat betreft de toepassing van gamificatie en het geschiedenisvak in de educatie van leerlingen met een beperking moeten er nieuwe middelen gecreëerd worden die zijn aangepast aan de leeftijd en de aard van de beperking en die aansluiten op de educatiebehoefte en leermogelijkheden van de doelgroep.

Sommige bestaande gamificatie middelen kunnen worden aangepast en toegankelijk worden gemaakt voor mensen met een beperking.

BIBLIOGRAFIE

<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-](https://jucarii-vorbarete.ro/product/abilitatea-de-a-citi-dezvoltare-si-dificultati/?gclid=Cj0KCQiAjc2QBhDgARISAMc3SqTC7NGnNuzvkU2CCVHxKmlkSkfd09yUn45PkgwSaOscPRDlwBllzekaAnpjEALw_wcB)

[dificultati/?gclid=Cj0KCQiAjc2QBhDgARISAMc3SqTC7NGnNuzvkU2CCVHxKmlkSkfd09yUn45PkgwSaOscPRDlwBllzekaAnpjEALw_wcB](https://jucarii-vorbarete.ro/product/abilitatea-de-a-citi-dezvoltare-si-dificultati/?gclid=Cj0KCQiAjc2QBhDgARISAMc3SqTC7NGnNuzvkU2CCVHxKmlkSkfd09yUn45PkgwSaOscPRDlwBllzekaAnpjEALw_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://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.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%20izvestaj/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/>