

**Istoria predată elevilor cu dizabilități
prin intermediul instrumentelor
digitalizate
(REZULTATUL 1)**



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



**Istoria predată elevilor cu dizabilități prin intermediul
instrumentelor digitalizate**

Număr 2021-1-PL01-KA220-SCH-000023916

Data începerii: 01-11-2021 Data încheierii: 01-11-2023

REZULTATUL PROIECTULUI 1

RAPORT FINAL - Scurt rezumat

Creat de echipa de proiect

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

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă numai opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru nicio utilizare care poate fi făcută a informațiilor conținute în ea.

Această lucrare este licențiată în conformitate cu Creative Commons Atribuire-Partajare în condiții identice 4.0 Internațional



Rezumat

Introducerea tehnologiei în educație a îmbunătățit procesul de învățare pentru elevii cu dizabilități (SWD). E-learning are un impact pozitiv asupra rezultatelor învățării conform SWD (Waight & Oldreive, 2020), în condițiile în care se echipează instituțiile cu aparatura și în același timp se dotează cu instrumente necesare pentru a capta și menține interesul lor (Babeley, 2016). În ciuda acestor beneficii, cercetătorii au remarcat o reticență a profesorilor în a integra tehnologia în timpurile de predare la clasă. Argumentele au variat de la competențe tehnice slabe, material didactic insuficient, control diminuat și lipsă de timp, (Tallvid, 2016) până la sentimente de discomfort și inadaptare (Atanga et al., 2020). Ca răspuns, specialiștii în educație au contracarat cu afirmații referitoare la oferirea unui sprijinul de la egal la egal și posibilitatea de a solicita asistență tehnică și financiară (Tusiime et al., 2020).

Pe de altă parte, studiul realizat de Catalano și al. (2021) a evidențiat că, în perioada pandemiei de Covid-19, elevii cu dizabilități au întâmpinat diverse dificultăți din cauza e-learning-ului. S-a constatat că elevii cu dizabilități s-au confruntat cu diferite probleme legate de cursurile online, deoarece nu au avut acces la resursele necesare pentru a accesa materialul de învățare și nici nu li s-a oferit un sprijin adecvat nivelului lor din partea coordonatorilor și profesorilor pentru a putea învăța cu succes în cadrul instituțiilor de învățământ respective (sursa? ibid?). Pe de altă parte, autorii (?) au stabilit că elevii cu dizabilități nu aveau un nivel semnificativ de bază al setului de abilități care ar fi putut fi utilizate în mod corespunzător pentru învățarea online. În plus, elevii cu dizabilități s-au confruntat și cu diferite probleme, având un nivel limitat de înțelegere a prelegerilor și prezentărilor pregătite în cadrul lecțiilor, deoarece profesorii au o eficiență limitată în oferirea prezentărilor utilizate în mod corespunzător predării elevilor cu dizabilități. Mai mult, profesorii nu au avut un nivel eficient de pregătire care să poată fi folosit în procesul de predare elevilor cu dizabilități în mediul online și nu s-a atins standardul dorit de învățare (Tonks et al., 2021). O altă problemă cu care s-au confruntat elevii cu dizabilități a fost legată de obligativitatea de ședere la domiciliu, care a avut efecte adverse asupra sănătății lor psihologice și mintale. Acest lucru a produs un impact negativ suplimentar pe lângă problemele de învățare online care erau deja prezente. Ca urmare, unii elevi cu dizabilități și-au pierdut abilitățile de a se adapta incertitudinilor cauzate de pandemia Covid-19 (Gin și colab., 2021).

De asemenea, problemele asociate cu tranziția de la mediul educațional fizic la cel online a provocat frecvent dificultăți elevilor cu dizabilități, deoarece facilitățile existente în instituțiile de învățământ respective nu erau prezente la domiciliul acestora. În plus, problemele financiare păreau a fi un obstacol important, deoarece elevii cu dizabilități trebuiau să cumpere dispozitive noi pentru a atinge un nivel eficient de participare în mediul online. Toate aceste aspecte au dus la bariere pe care atât elevii cu dizabilități, cât și profesorii lor au trebuit să le înfrunte pentru a atinge un nivel necesar de învățare (Coleman-Jensen, 2020; Gundersen et al., 2020; Rabbitt & Smith, 2021).

1. Introducerea proiectului

Tehnologia informației și comunicării oferă tinerilor cu dizabilități și profesorilor acestora instrumente și resurse care pot transforma orele de istorie. Cu ajutorul profesorilor lor, tinerii cu dizabilități învață astfel să aprecieze gradul de validitate și fiabilitate a surselor documentare consultate. De asemenea, ei trebuie să învețe să își depășească limitele cunoașterii experimentale a aspectului esențial narativ al istoriei pentru a asigura un nivel transversal și comparativ al istoriei. Practic, suportul educațional necesar pentru un astfel de proces de învățare impune ca profesorii să adopte noi roluri și să devină, printre altele, facilitatori și mediatori. Strategia educațională UE în 2025 subliniază faptul că UE trebuie să abordeze urgent tendințele emergente în materie de instrumente digitale și să se pregătească pentru schimbările socio-economice prin încurajarea modernizării sistemelor de educație și formare. În plus, Strategia Uniunii Europene pentru Tineret 2019-2027 se străduiește să le permită tinerilor să fie arhitecți ai propriilor vieți, să-și susțină dezvoltarea și creșterea autonomiei personale, să-și dezvolte reziliența și să se doteze cu abilități de viață pentru a face față lumii în schimbare. Strategiile UE pentru tehnologiile și sistemele viitoare urmăresc să încurajeze instituțiile să lucreze și să dezvolte aceste noi tehnologii, asigurându-se, în același timp, că acestea câștigă încrederea cetățenilor. Aproape în toate țările UE, tinerilor cu dizabilități învață istoria prin tutoriale și metode pedagogice clasice. Există milioane de colecții de Resurse Educaționale Deschise (OER) pentru a le face cunoscute și a le promova. Cu toate acestea, 80% dintre ei eșuează în acest proces, deoarece nu se înțelege, de fapt, ce reprezintă aceste instrumentele digitale

(gamification). Statisticile Eurostat 2020 au arătat că 23,9 % dintre tinerii cu dizabilități se confruntă cu o lipsă a competențelor digitale de bază, 4,3 milioane (8%) nu au deloc competențe digitale de bază. Două treimi din instituțiile mari indică o penurie de specialiști TIC pe piața muncii (DESI 2020). Obiectivul general al proiectului este de a implementa abordarea blended learning pentru a dezvolta înțelegerea necesității predării istoriei prin digitalizare/gamification tinerilor elevi cu dizabilități.

Obiectivele concrete ale proiectului sunt:

- Sprijin acordat profesorilor de istorie din învățământul de masă și special, din învățământul primar și gimnazial pentru dezvoltarea capacităților pedagogice;
- Sprijinirea profesorilor și îmbunătățirea competențelor cheie prin utilizarea digitalizării/gamification în cadrul orelor de istorie;
- Crearea de programe și instrumente digitale pe teme de istorie;
- Digitalizarea instrumentelor de joc prin crearea unei platforme speciale și a unei aplicații mobile;
- Sprijinirea profesorilor în utilizarea și împărtășirea metodelor eficiente de învățare și recunoaștere a istoriei pentru elevii cu mai puține oportunități (probleme vizuale, de auz, intelectuale și tulburări de vorbire), abordând oportunitățile și implicațiile digitalizării;
- Încurajarea incluziunii elevilor cu mai puține oportunități;
- Încurajarea egalității de șanse în învățarea istoriei elevilor cu mai puține oportunități;
- Promovarea dialogului intercultural și consolidarea cunoștințelor și acceptării diversității sociale ;
- Recunoașterea și validarea muncii profesorilor de istorie în învățarea non-formală și informală la nivel european, național, regional și local;
- Promovarea diversității, a dialogului intercultural și inter-religios, precum și a valorilor comune de libertate, toleranță și respectarea dreptului uman și social.

2. Consorțiul proiectului

Organizația solicitantă:
Universitatea de Științe Aplicate din Tarnow - Polonia
Organizații partenere:
Community development institute - Republica Macedonia de Nord
Istituto d'Istruzione Superiore Mandralisca - Italia
Stichting International Excellence Reserve - Olanda
Școala Gimnazială Specială Pentru Deficienți De Vedere - România
Avrupa Yenilikçi Toplum Derneği – Turcia

Descrierea rezultatului proiectului 1

Primul rezultat al proiectului se referă la producerea de conținuturi digitale/ gamificare pe teme istorice. Aceasta nu va transforma conținutul într-un joc, ci mai degrabă va adăuga elemente de joc în cadrul conținutului istoric.

Accentul se va pune pe încurajarea implicării utilizatorilor prin includerea de elemente interactive. Organizația solicitantă va fi coordonatorul activității și va lucra împreună cu organizațiile partenere la crearea și dezvoltarea acestor instrumente.

Evaluarea nevoilor au arătat că digitalizarea/gamificarea este utilizată la scară largă în mediile de afaceri și de management. În ultimul timp, utilizarea sa în mediile educaționale a crescut. Cu toate acestea, nu există multe resurse educaționale dedicate elevilor cu dizabilități care să includă componente de gamificare. Elementele de inovație din acest material sunt legate de faptul că tot conținutul de gamificare va fi accesibil pentru diferite tipuri de dizabilități prin crearea de materiale audio și Braille, materiale bazate pe limbajul semnelor, materiale create cu utilizarea unui caracter dislexic și cărți adaptate special.

Această lucrare va avea ca rezultat crearea de conținuturi, etape de lecții și activități, bazate pe jocuri cu elemente asemănătoare celor pentru orele de istorie adresate elevilor cu dizabilități. Din punct de vedere metodologic, acest rezultat va avea la bază studiile

de specialitate și cercetările focus-grupurile pentru a căuta cele mai bune practici legate de programele de lucru în gamification, îmbunătățirea abilităților profesionale ale profesorilor de istorie, relevanța, îmbunătățirea abilităților digitale, schimbarea comportamentului, a mentalității și evaluarea jocurilor digitale pentru cursurile tradiționale tip eLearning (tipuri de jocuri digitale parțiale).

Conținutul creat va fi publicat în șase limbi (engleză, macedoneană, olandeză, română, italiană și turcă). Astfel se asigură potențialul de transferabilitate al acestui material.

Concluzii finale:

Din această cercetare reiese faptul că în toate țările partenere, procesul de incluziune este dezvoltat, având o abordare, dinamică și viteză diferite. Pot fi menționate aici țările în tranziție, Macedonia de Nord și România, iar Turcia încă nu are un sistem de incluziune strict definit, încă încearcă să stabilească o incluziune completă. În schimb, Italia, Olanda

și Polonia sunt mai avansate în acest sens, atât în ceea ce privește legislația, cât și exemplele de bune practici.

În ceea ce privește studiul tematicilor de istorie, se poate concluziona că în aproape toate țările partenere modul și timpul de studiu al acestei discipline sunt similare.

Referitor la modul de aplicare a digitalizării și gamificării în procesul educațional pentru persoanele cu dizabilități, se poate concluziona că în anumite țări se lucrează mai mult la aplicarea acestei metode în lucru, existând mai multe jocuri digitale dezvoltate, precum și aplicații, programe și jocuri create etc.

Când vine vorba de utilizarea jocurilor digitale la orele de istorie atunci putem spune că nu există exemple concrete. Profesorii care au participat la realizarea focus-grupului consideră că utilizarea jocurilor digitale pentru disciplina istorie constituie un instrument important și util.

Folosirea jocurilor digitale și a povestirilor pot constitui un sprijin eficient în predare și o strategie utilă pentru implicarea copiilor în învățare. Acestea reprezintă două posibile experiențe diferite bazate pe acest tip de abordare: un cabinet de jocuri digitale/gamification și un joc video educațional (serious game). În ambele cazuri, interesul

pentru istorie este stimulat prin joc și identificare; făcând acest lucru, copiii sunt transformați din colecționari pasivi de noțiuni în protagoniști activi ai învățării lor.

Alți profesori au o anumită experiență semnificativă în utilizarea jocurilor digitale; iată comentariile și sugestiile lor:

- Implicarea colectivului clasei într-un joc de rol și într-un spectacol (dramă).
- Crearea de hărți referitoare la o bătălie.
- Combinația joc-studiu, imagine-studiu permite elevului cu dizabilități să memoreze mai bine conceptele.
- Utilizarea povestirii .
- Jocuri în echipă și lucru în grup.
- Date de ghicit.
- Folosirea unor cartonașe pentru a memora date și evenimente.
- Joc de rol: elevul cu dizabilități joacă rolul unui personaj istoric care îi permite să-și retrăiască viața și acțiunile. Odată cu învățarea prin joc, elevul devine protagonistul conținuturilor istorice pe care le studiază. Prin transformarea elevului în personajul istoric în cauză, prin crearea scenariului istoric al perioadei cu alte personaje interpretate de colegii săi, se facilitează învățarea. În acest fel, memoria și înțelegerea elevului cu dizabilități sunt întărite. Pentru a face totul și mai interesant, ar trebui introduse premiile sau punctele, la fel ca la un joc.
- Războiul Rece, un set complicat de evenimente interconectate, într-un mecanism complex care vizează lupta, a două superputeri. Prin intermediul unor tehnici de creionare a jocului este posibil să se transforme acest proces într-un sistem de reguli și scoruri. Printr-un joc între doi protagoniști, se poate simula războiul dintre Uniunea Sovietică și Statele Unite.

Pe platforma online numită 'Wordwall' se pot găsi jocuri pe diferite subiecte, niveluri și tipuri, create de colegi din toată lumea. De asemenea, este posibil, în versiunea demo, să se creeze jocuri gratuite (în număr limitat). Apoi, mai este clasicul dar atemporalul

Kahoot. Pe ‘Kidpass’ se pot găsi descrierea aplicațiilor de istorie pentru copii; în orice caz, web-ul este plin de idei și informații de selectat.

Recomandări:

Țările care încă lucrează pentru a realiza și a construi o educație incluzivă de calitate ar trebui să urmeze exemplul țărilor care au deja succes și pot oferi exemplele de bune practici dovedite în acest domeniu.

În ceea ce privește aplicarea jocurilor digitale și a istoriei în educația persoanelor cu dizabilități, ar trebui create noi instrumente care să se potrivească vârstei și tipului de dizabilitate, să fie adaptate nevoilor și capacităților acestui grup țintă.

Unele dintre instrumentele de gamification existente pot fi adaptate și accesibile persoanelor cu dizabilități.

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-difcultati/?gclid=Cj0KCQiAjc2QBhDgARIsAMc3SqTC7NGnNuzvkU2CCVHxKmlkSkfd09yUn45PkwgSaOscPRDlwBlzekaAnpjEALw_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/terapie-dislexiei/psihoterapie/

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%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/>