

**Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma  
Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih  
Öğretimi  
(SONUÇLARI 1)**



Avrupa Birliği tarafından  
ortak finanse edilmektedir



## **Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi**

Proje Referans Numarası: **2021-1-PL01-KA220-SCH-000023916**

Başlangıç tarihi: 01-11-2021 Bitiş tarihi: 01-11-2023

### **PROJE SONUÇLARI 1**

#### **FİNAL RAPORU- Kısa Özet**

**Proje Konsorsiyumu tarafından oluşturuldu**

**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**

**Bu proje Avrupa Komisyonu'nun desteđiyle finanse edilmiřtir. Bu yayın yalnızca yazarların grřlerini yansıtılmaktadır ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin herhangi bir řekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.**

**Bu alıřma Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International kapsamında lisanslıdır.**





## Yönetici Özeti

Teknolojinin eğitime dahil edilmesi, engelli öğrenciler için öğrenmeyi geliştirmiştir (SWD). E-öğrenme SWD'nin öğrenme çıktılarını olumlu yönde etkilerken, kuruluşları ilgilerini çekmek ve korumak için gerekli araçlarla donatır (Babeley, 2016). Bu faydalara rağmen, araştırmacılar öğretmenlerin sınıfta ders verirken teknolojiyi entegre etme konusunda isteksizliklerini buldular. Argümanlar zayıf teknik yeterlilik, yetersiz öğretim materyali, azalmış kontrol ve zaman eksikliğinden (Tallvid, 2016) yetersizlik duygularına kadar değişmiştir (Atanga ve ark., 2020). Buna karşılık, eğitim yöneticileri akran desteği ve teknik ve mali yardım talepleri gibi müdahalelere karşılık verdiler (Tusiime ve ark., 2020).

Öte yandan, Catalano ve ark.(2021) Covid-19 salgını döneminde engelli öğrencilerin e-öğrenme nedeniyle çeşitli zorluklar yaşadıklarını tespit etmiştir. Engelli öğrencilerin e-öğrenme ile ilgili farklı sorunlarla karşılaştıkları, çünkü öğrenme materyaline erişmek için gerekli kaynaklara erişemedikleri, kendi eğitim kurumlarında başarılı bir şekilde öğrenmeleri için akıl hocalarından ve öğretmenlerinden yeterli düzeyde destek almadıkları belirlenmiştir (kaynak? aynı yerde mi?). Öte yandan, yazarlar (?) ayrıca, engelli öğrencilerin, çevrimiçi öğrenme becerileri için buna göre kullanılacak önemli bir beceri setine sahip olmadıklarını tespit etmişlerdir. Ayrıca, engelli öğrenciler, kendileri için hazırlanan derslerden yeterli düzeyde bir anlayış yakalayan farklı konularla da karşı karşıya kalmıştır, çünkü öğretmenler, engelli öğrencilere öğretmek için buna göre kullanılacak dersleri geliştirmede verimlilikten yoksundurlar. Ayrıca, öğretmenlerin engelli öğrencilere e-öğrenme ortamında öğretimde kullanılacak yeterli düzeyde bir eğitime sahip olmadıkları ve istenen öğrenme düzeyine ulaşamadığı görülmüştür (Tonks ve ark., 2021). Engelli öğrencilerin karşılaştığı bir diğer konu ise psikolojik ve ruhsal sağlıkları üzerinde olumsuz etkilere neden olan evde kalma düzeni ile ilgiliydi. Bu, halihazırda 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 kaybetmişlerdir (Gin ve ark., 2021).

Ayrıca, fizikselden çevrimiçi eğitim ortamına geçişle ilgili sorunlar, ilgili eğitim kurumlarında sağlanan imkanlar evlerinde bulunmadığından, engelli öğrenciler için sıklıkla zorluklara neden olmaktadır. Ayrıca, engelli öğrencilerin çevrimiçi medyaya yeterli düzeyde katılım sağlamak için yeni cihazlar satın almaları gerektiğinden, finansal sorunlar önemli bir engel gibi görünüyordu. Tüm bu yönler, hem engelli öğrencilerin hem de öğretmenlerinin gerekli bir öğrenme düzeyine ulaşmak için yüzleşmeleri gereken engellerle sonuçlanmıştır (Coleman-Jensen, 2020; Gundersen ve diğ., 2020; Rabbitt ve 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

danışılan belgesel kaynakların geçerlik ve güvenilirlik derecelerini tespit etmeyi öğrenirler. Ayrıca, enine ve karşılaştırmalı bir tarih türünü güvence altına almak için tarihin esasen anlatı yönünü aşmayı öğrenmelidirler. Temel olarak, bu tür öğrenme süreçleri için gereken eğitim desteği, öğretmenlerin yeni roller benimsemelerini ve diğer şeylerin yanı sıra rehber ve arabulucu olmalarını gerektirir. AB 2025 eğitim stratejisi, AB'nin eğitim ve öğretim sistemlerinin modernizasyonunu teşvik ederek dijital araçlarda ortaya çıkan eğilimleri acilen ele alması ve sosyo ekonomik değişikliklere hazırlanması gerektiğini belirtiyor. Buna ek olarak, Avrupa Birliği Gençlik Stratejisi 2019-2027, gençlerin kendi yaşamlarının mimarları olmalarını, kişisel gelişimlerini ve büyümelerini özerkliğe desteklemelerini, dayanıklılıklarını artırmalarını ve değişen dünyayla başa çıkmaları için onları yaşam becerileri ile donatmalarını sağlamaya çalışmaktadır. Bu nedenle, AB'nin gelecekteki teknolojiler ve veriler için stratejileri, işletmeleri bu yeni teknolojilerle çalışmaya ve geliştirmeye teşvik ederken aynı zamanda vatandaşların güvenini kazanmalarını sağlamayı amaçlamaktadır. Neredeyse tüm euountries'de, engelli gençlere tipik olarak öğreticiler ve klasik yöntemlerle tarih öğretilir. Bunları teşvik etmek için milyonlarca Açık Öğretim Kaynağı (OER) bulunmaktadır. Ancak bunların% 80'i bu süreçte başarısız oluyor çünkü oyunlaştırma araçlarının ne olduğu anlaşılıyor. Eurostat 2020 istatistikleri, engelli gençlerin% 23,9'unun tam temel dijital becerilerin eksikliği ile karşı karşıya olduğunu buldu. 4,3 milyonun (% 8) hiç temel dijital becerisi yok. Büyük işletmelerin üçte ikisi işgücü piyasasında BİT uzmanı eksikliğine işaret etmektedir (DESI 2020). Projenin genel amacı, engelli genç öğrencilere oyunlaştırma yoluyla tarih öğretimi anlayışını geliştirmek için harmanlanmış öğrenme yaklaşımını uygulamaktır.

Projenin somut hedefleri şunlardır:

- İlköğretim ve ortaöğretimde ana akım ve özel eğitim tarihi öğretmenlerinin kapasite geliştirmelerinin desteklenmesi;
- Tarih dersinde oyunlaştırmayı kullanarak öğretmenleri desteklemek ve temel yetkinliklerini geliştirmek;
- Tarih konularıyla ilgili oyunlaştırma yazılım ve araçlarının oluşturulması;
- Bir oyunlaştırma platformu ve bir mobil uygulama oluşturarak oyunlaştırma araçlarının dijitalleştirilmesi;
- Daha az fırsatı olan (görme sorunları, işitme sorunları, entelektüel sorunlar ve disleksi) öğrenciler için tarihi öğrenme ve tanımda etkili yöntemleri kullanma ve paylaşma konusunda öğretmenleri desteklemek, dijitalleşmenin fırsatlarını ve etkilerini ele almak;
- Daha az fırsata sahip öğrencilerin dahil edilmesini teşvik etmek;
- Daha az fırsatı olan öğrenciler için öğrenme tarihinde eşitliği teşvik etmek;
- Kültürlerarası diyalogu teşvik etmek ve toplumdaki çeşitliliğin bilgisini ve kabulünü güçlendirmek;
- Tarih öğretmenlerinin Avrupa, ulusal, bölgesel ve yerel düzeylerde yaygın ve gayri resmi öğrenmedeki çalışmalarını tanımak ve doğrulamak;

- Çeşitliliği, kültürlerarası ve dinler arası diyalogun yanı sıra insan ve sosyal haklara özgürlük, hoşgörü ve saygının ortak değerlerini teşvik etmek.

## 2. Proje Konsorsiyumu

### **Başvuru sahibi kuruluş:**

University of Applied Sciences in Tarnow - Poland

### **Ortak kuruluşlar:**

1. Community development institute - The Republic of North Macedonia
2. Istituto d'Istruzione Superiore Mandralisca - Italy
3. Stichting International Excellence Reserve - Netherlands
4. Scoala gimnasiala speciala pentru deficienti de vedere - Romania
5. Avrupa Yenilikçi Toplum Derneği - Turkey

## 6. Proje sonucunun açıklaması 1

İlk proje sonucu, tarihsel gerçeklerle oyunlaştırma içeriğinin üretilmesine atıfta bulunur. İçeriği bir oyuna dönüştürmeyecek, aksine içeriğe oyun öğeleri veya etkinlikler ekleyecektir.

Odak noktası, etkileşimli öğeler ekleyerek kullanıcı katılımını artırmak olacaktır. Başvuran kuruluş faaliyetin lideri olacak ve bu araçların oluşturulması ve geliştirilmesinde ortak kuruluşlarla birlikte çalışacaktır. İhtiyaç değerlendirmeleri, oyunlaştırmanın işletme ve yönetim ortamlarında yaygın olarak kullanıldığını gösterdi. Son zamanlarda eğitim ortamlarında kullanımı artmıştır. Bununla birlikte, engelli öğrenciler için oyunlaştırma unsurlarını içeren çok fazla eğitim kaynağı yoktur. Bu çıktıdaki yenilik unsurları, ses ve Braille materyalleri, işaret dili ile desteklenen materyaller, disleksik yazı tipi kullanılarak geliştirilen materyaller ve özel olarak değiştirilmiş kitaplar oluşturularak tüm oyunlaştırma içeriğinin farklı engel türleri için erişilebilir hale getirilmesiyle ilgilidir.

Bu çıktı, engelli öğrenciler için tarih dersleri için oyun benzeri öğeler içeren oyun tabanlı içeriğin oluşturulmasıyla sonuçlanacaktır. Metodolojik olarak bu çıktı, oyunlaştırma teşvik programları, tarih öğretmenlerinde mesleki becerilerin geliştirilmesi, uyumluluk, yumuşak becerilerin geliştirilmesi, davranış değişikliği ve geleneksel e-öğrenim kursları için oyunlaştırılmış değerlendirmelerle ilgili en iyi uygulamaları aramak için masa üstü çalışmaları ve odak grupları araştırmalarını kapsayacaktır (kısmi oyunlaştırma türü).

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

### **Nihai sonuçlar:**

Araştırmadan, tüm ortak ülkelerde kaynaştırma sürecinin farklı bir yaklaşımla, farklı dinamikler ve hızlarla geliştirildiği açıktır. Geçiş halindeki ülkeler olan Kuzey Makedonya ve Romanya'dan burada bahsedilebilir ve Türkiye hala kesin olarak tanımlanmış bir kapsayıcılık sistemine sahip değil ve hala tam kapsayıcılık kurmaya çalışıyor. Buna karşılık, İtalya, Hollanda ve Polonya hem mevzuat hem de uygulamadan örnekler açısından bu konuda daha ileri düzeydedir.

Konu tarihinin incelenmesiyle ilgili olarak, hemen hemen tüm ortak ülkelerde bu konunun çalışma şeklinin ve zamanının benzer olduğu sonucuna varılabilir.

Engellilerin eğitim sürecinde oyunlaştırmanın uygulanmasına ilişkin olarak, bazı ülkelerde bu yöntemin çalışmada uygulanmasına ilişkin daha fazla çalışma olduğu, daha fazla oyun geliştirme, uygulama, yazılım, oluşturulan oyun vb. olduğu sonucuna varılabilir.

Oyunlaştırmanın tarih konusuna uygulanması söz konusu olduğunda somut örneklerin olmadığını ve odak grubunun gerçekleştirildiği öğretmenlerin oyunlaştırmanın tarih konusuna uygulanmasının önemli ve faydalı olduğuna inandığını söyleyebiliriz.

Oyunlaştırma ve hikaye anlatma uygulamalarının kullanılması, 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 yoluyla teşvik edilir; Bunu yaparken çocuklar pasif kavram depolarından öğrenmelerinin aktif kahramanlarına dönüşürler.

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

- Sınıf grubunu bir performans (drama) yoluyla da rol oynamaya dahil etmek.
- Bir savaşla ilgili haritalar oluşturma.
- Kombinasyon oyunu-çalışma görüntüsü-çalışma, engelli öğrencinin kavramları daha iyi ezberlemesini sağlar.
- Anlatı.
- Takım oyunları ve grup çalışması.



- Tahmin edilecek tarihler.

- Tarihleri ve olayları ezberlemek için Flashcards kullanma.

- Rol yapma: Engelli öğrenci, hayatını ve girişimlerini yeniden yaşamasını sağlayan tarihi bir karakter rolünü oynar. Oyun öğrenimi ile öğrenci, okuduğu tarihsel içeriğin kahramanı olur. Öğrenciyi söz konusu tarihsel karakter haline getirmek, sınıf arkadaşlarının oynadığı diğer karakterlerle dönemin tarihsel senaryosunu oluşturmak. Bu şekilde engelli öğrencinin hafızası ve anlayışı güçlendirilir. Her şeyi daha da ilginç hale getirmek için tıpkı bir oyun gibi ödüller veya puanlar verilmelidir.

- İki süper güç tarafından çekişmeyi amaçlayan karmaşık bir mekanizmada, birbiriyle ilişkili karmaşık bir olaylar dizisi olan Soğuk Savaş. Bazı oyun tasarım teknikleri sayesinde bu süreci bir kurallar ve puanlar sistemine dönüştürmek mümkündür. İki oyuncu arasındaki bir oyun aracılığıyla Sovyetler Birliği ile ABD arasındaki savaşı simüle edebilirsiniz.

Dünyanın her yerinden meslektaşlarımız tarafından oluşturulan farklı konularda, seviyelerde ve türlerde oyunlar bulabileceğiniz 'Wordwall' adlı çevrimiçi platform. Demo sürümünde ücretsiz oyunlar (ancak sınırlı sayıda) oluşturmak da mümkündür. Sonra klasik ama zamansız kahoot var. 'Kidpass'ta çocuklar için geçmiş uygulamalarının açıklamasını bulabilirsiniz; Her durumda, web seçilecek fikir ve bilgilerle doludur.

## Öneriler:

Halen kaliteli kapsayıcı eğitime ulaşmak ve inşa etmek için çalışan ülkeler, halihazırda başarılı olan ülkeleri ve bu alanda kanıtlanmış pratik örnekleri takip etmelidir.

Engellilerin eğitiminde oyunlaştırma ve tarih konusunun uygulanmasına ilişkin olarak, engelliliğin yaşına ve türüne uygun ve bu hedef grubun ihtiyaç ve yeteneklerine uyarlanacak yeni araçlar oluşturulmalıdır.

Mevcut oyunlaştırma araçlarından bazıları engelli kişiler için uyarlanabilir ve erişilebilir.

## KAYNAKÇA

<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=Cj0KCQiAjc2QBhDgARIsAMc3SqTC7NGnNuzvkU2CCVHxKmIkSkfd09yUn45PkgwSaOscPRDlwBlzekaAnpjEALw\\_wcB](https://jucarii-vorbarete.ro/product/abilitatea-de-a-citi-dezvoltare-si-dificultati/?gclid=Cj0KCQiAjc2QBhDgARIsAMc3SqTC7NGnNuzvkU2CCVHxKmIkSkfd09yUn45PkgwSaOscPRDlwBlzekaAnpjEALw_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/](https://dislexic.ro/despre-dislexie/terapia-dislexiei/psihoterapia/)

[en.wikipedia.org/wiki/Anna\\_Jean\\_Ayres](https://en.wikipedia.org/wiki/Anna_Jean_Ayres)

[www.sindelar.at/](http://www.sindelar.at/)

[www.meixner.hu/](http://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://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](http://www.sejm.gov.pl)

[www.senat.gov.pl](http://www.senat.gov.pl)

[www.senat.edu.pl](http://www.senat.edu.pl)

[www.gov.pl](http://www.gov.pl)

[www.prezydent.pl](http://www.prezydent.pl)

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

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

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