TEACH SPACE

ДИЗАЈН НА АЛАТКА ЗА ПРИСТАПНО И ИНТЕРАКТИВНО ДИГИТАЛНО УЧЕЊЕ

М-р. Ивана Василевска Петровска, Бојан Василевски | Аутизам Институт, Македонија

ПОЗАДИНА

- Дигитален јаз во образованието на учениците со состојби од аутистичен спектар (САС) и/или интелектуална попреченост (ИП) - Ризик од сегрегација и ограничен пристап.
- Право на еднакви образовни можности за сите ученици, без оглед на нивните способности или попречености.
- Невидлива попреченост (когнитивна различност).
- Повеќе димензии на пристапноста.
- Хетерогени когнитивни стилови и сензорни профили.

ПРЕДМЕТ НА ИСТРАЖУВАЊЕ

- Дефинирање на пристапноста во сет функционални карактеристики кои ќе се вградат во дизајнот на интерактивно софтверско решение.
- Можноста за интеграција на универзалниот дизајн на учење (УДУ) со специјализираните методи на подучување.

АНАЛИЗА НА ПОТРЕБИТЕ

- Пристапност, прифатливост и културна соодветност;
- Технолошка инфраструктура и финансиска достапност;
- Високо квалитетни содржини;
- Индивидуализација на корисничкото искуство;
- Уживање на придобивките од дигиталната технологија;
- Поддршка на едукаторите;
- Препораки за обезбедување пристапност при креирање на дигитални образовни ресурси.

ПРЕПОРАКИ ЗА ПРИСТАПНОСТ

FGDs Report on Accessible Digital Learning: Recommendations and Outputs for Learners with Autism and Intellectual Disabilities

ОПИС НА АЛАТКАТА

- TeachSpace е веб-базирана апликација.
- Компатибилна е со алатките кои им се добро познети на корисниците: **сите современи пребарувачи, мобилни уреди, лаптоп и десктоп компјутери.**
- Овозможува интерактивно учење, преку маниплулација со конвенционалните уреди за инпут или асистивна технологија.
- Се состои од два модули: Студио и Модул за учење.
- Студио модулот го користат едукаторите за креирање едукативни содржини, доделување на ученикот/учениците и следење на нивниот напредок.
- Модулот за учење е пристапен за учениците со САС и ИП.
- Апликацијата ги оценува одговорите на ученикот обезбедува повратна информација, го следи напредокот на ученикот

ВОВЕД ВО TEACHSPACE

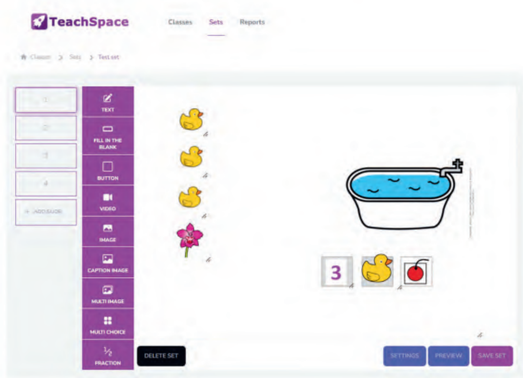
Видео ориентација наменета за едукатори, за основните можности кои ги нуди TechSpace апликацијата.

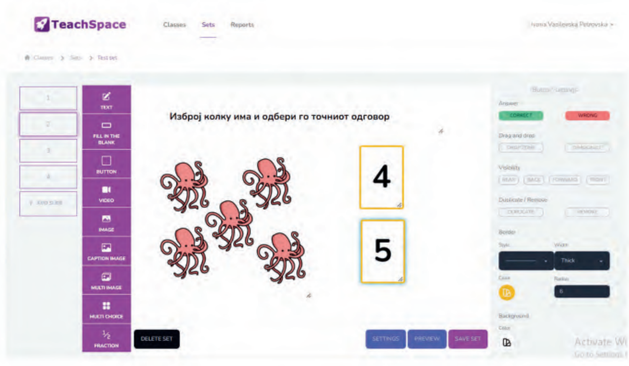
ИНОВАТИВНИ ЕЛЕМЕНТИ

- TeachSpace апликацијата е осмислена и создадена низ партиципативен процес на анализа на потребите и преференците на директните корисници (едукатори и ученици), но и врз основа на последните сознанија во науката и праксата.
- Прилагодувања кои овозможуваат интеграција на специјализираната методологија базирана на докази (за ученици со САС и ИП) со клучните принципи на УДУ.
- Прилагодување на начинот на презентација на содржините.
- Прилагодување на повратната информација за ученикот.
- Можност за бихејвиорално поттикнување во подучувањето - т.н. учење без грешки.
- Елементи за гејмификација кои се базираат на бихејвиорално зајакнување и токен економија со можност за прилагодување.
- **Интерактивно учење со дигитални манипулативи - *drag and drop* интеракција**

ПРАКТИЧНА УПОТРЕБА

- TeachSpace има потенцијал да го подобри пристапот до можности за учење и уживање на придобивките од дигиталната технологија, со што ќе ги намали бариерите за учениците со САС и ИП.
- По периодот на сеопфатно тестирање и плотирање, TeachSpace е достапна во вид на **отворен образовен ресурс**, чија имплементација е поддржана од Еразмус + програмата.
- Наменета е за сите ученици, но е пристапна за учениците со САС и ИП.
- Ја поддржува диференцијацијата и индивидуализацијата во наставата.
- Дизајнот на апликацијата дозволува широка примена во однос на целите и околностите: **во развојни и едукативни цели, во инклузивни и специјализирани услови, во непосредна работа со ученикот и за учење на далечина.**
- Функционалните карактеристики овозможуваат подготовка на содржини кои таргетираат академски вештини, социјални вештини, однесување и комуникација.
- Заради ова, алатката може да најде примена од страна на наставниците, специјалните едукатори и рехабилитатори, логопеди, образовни асистенти и итн.





РЕФЕРЕНЦИ

- Good, J. (2021). Serving students with special needs better: How digital technology can help. OECD Digital Education Outlook 2021 Pushing the Frontiers with Artificial Intelligence, Blockchain and Robots: Pushing the Frontiers with Artificial Intelligence, Blockchain and Robots, 123.
- Green, K. R., & Tolman, S. (2019). Equitable means accessible: Using universal design for learning and student development theory to inform online pedagogy. In Care and culturally responsive pedagogy in online settings (pp. 125-147). IGI Global.
- Morford, Z. H., Witts, B. N., Killingsworth, K. J., & Alavosius, M. P. (2014). Gamification: the intersection between behaviour analysis and game design technologies. The Behavior Analyst, 37(1), 25-40.
- W3C. (2021). Cognitive Accessibility at W3C. https://www.w3.org/WAI/cognitive/
- Weber, H., Elsner, A., Wolf, D., Rohs, M., & Turner-Cmuchal, M. (Eds.). (2022). Inclusive Digital Education. European Agency for Special Needs and Inclusive Education.

ЗА АУТИЗАМ ИНСТИТУТОТ

AUTISM INSTITUTE

ПРОБАЈ ЈА TEACH-SPACE

ЗА ПРОЕКТОТ

ISEC - ADE

ISEC-ADE ПАРТНЕРСТВО

SHIPCON HUB OF RESEARCH AND EDUCATIONAL TRAINING

ΔΑΔΑΑ

CSOP Dr. Peter Beron

MSSA Macedonian Scientific Society for Autism

AUTISM INSTITUTE

Ко-финансирано од Европска Унија