

תרומתה של תוכנית התערבות דיגיטלית למורים, מבוססת משחק רציני, לקידום שילוב מיטבי של מתבגרים עם אוטיזם בחינוך הרגיל (פוסטר)

דורית אולניק-שמש

האוניברסיטה הפתוחה

doritol@openu.ac.il

טלי היימן

האוניברסיטה הפתוחה

talihe@openu.ac.il

יעל צור

האוניברסיטה הפתוחה

yaelzu@openu.ac.il

Facilitating the Inclusion of Adolescents with ASD (Autism Spectrum Disorder): The Efficacy of a Digital Intervention Program for Educators, Based on Serious Games (Poster)

Yael Zur

The Open University of Israel

yaelzu@openu.ac.il

Tali Heiman

The Open University of Israel

talihe@openu.ac.il

Dorit Olenik-Shemesh

The Open University of Israel

Doritol@openu.ac.il

Abstract

This study aims to develop, implement, and evaluate a digital intervention program for teachers promoting the inclusion of adolescents with Autism Spectrum Disorder (ASD) within mainstream education. Adolescents with ASD face considerable academic and social challenges (Beamish et al., 2021). Research literature indicates that teachers report a lack of skills needed to include students with ASD in mainstream classrooms (Bolourian et al., 2021).

To address this, a digital simulation game, grounded in a serious game approach (Becker, 2021), will be developed, enabling teachers to acquire the necessary skills for integrating adolescents with ASD. The use of gamification is expected to increase motivation and positively impact cognitive, emotional, and social areas (Larson, 2020). The study will investigate main teacher's factors that facilitate optimal integration of students with ASD, including self-efficacy, attitudes toward integration, and teachers' burnout (Catalano et al., 2022; Woodcock et al., 2022). It is expected that digital intervention will lead to an increase in self-efficacy, positive changes in attitudes toward inclusion, reduced teachers' burnout, and improved students' integration. A mixed methods study will include 300 teachers integrating adolescents with ASD in grades 7-9. The participants will be divided into three groups: digital intervention, traditional intervention, and no intervention. Data collection will include quantitative questionnaires (before and after) and qualitative interviews. It is expected that the findings will enhance the understanding of teachers' experiences in integrating students with ASD and serve as foundation for developing intervention programs for teachers supporting the inclusion of students with special needs.

Keywords: Autism, inclusion, Intervention program, Serious games.

תקציר

מטרת המחקר היא פיתוח, הטמעה והערכה של תוכנית התערבות דיגיטלית למורים, לקידום שילובם של מתבגרים עם אוטיזם בחינוך הכללי. תלמידים עם אוטיזם (ASD – Autism Spectrum Disorder) מבטאים לעיתים קרובות קשיים לימודיים וחברתיים מורכבים, המעלים אתגרים מגוונים עבור מוריהם (Beamish et al., 2021). ספרות המחקר מראה כי מורים מדווחים שחסרים להם מיומנות וידע בשילוב של תלמידים עם אוטיזם בכיתות רגילות (Bolourian et al., 2021). במחקר זה מוצע לפתח משחק סימולציות דיגיטלי, על בסיס משחק רציני (Becker, 2021), שמטרתו להקנות ולהטמיע מיומנויות לשילוב מתבגרים עם אוטיזם בכיתות

לימוד רגילות בקרב מורים. שימוש במנגנוני מישחוק (Gamification) יהווה אמצעי להגברת המוטיבציה ודרך להשפיע על היבטים קוגניטיביים, רגשיים וחברתיים של המורים (Larson, 2020). במסגרת המחקר, ייבחנו בקרב המורים משתנים שנמצאו כתורמים לקידום מיטבי של שילוב מתבגרים עם אוטיזם: מסוגלות עצמית, עמדות ותפיסות כלפי השילוב ורמת השחיקה של המורים (Catalano et al., 2022; Woodcock et al., 2022). משוער כי בעקבות השתתפות המורים בתכנית ההתערבות הדיגיטלית תמצא עליה בתחושת המסוגלות העצמית, יחול שינוי חיובי בתפיסות ובעמדות המורים כלפי שילוב ותפחת תחושת השחיקה המקצועית שלהם. כמו כן מצופה כי המורים ידווחו על שיפור במדדי השילוב. המחקר ייערך בשילוב שיטות מחקר כמותנית ואיכותנית (Mix Method) וישתתפו בו 300 מורים המשלבים תלמידים מתבגרים עם אוטיזם בכיתות ז'-ט' (חט"ב) בחינוך הממלכתי. המשתתפים יחולקו לשלוש קבוצות שוות: 1. קבוצת המחקר – מורים שישתתפו בתכנית התערבות דיגיטלית; 2. קבוצת ביקורת – מורים שיעברו את תכנית ההתערבות באופן פרונטלית; 3. קבוצת ביקורת – מורים שלא יתנסו בשום תכנית התערבות. המחקר יימשך לאורך שנת לימודים אחת ויכלול: העברת תכנית התערבות דיגיטלית ופרונטלית לקבוצות המתאימות, איסוף מידע באופן כמותי באמצעות שאלונים המתייחסים למשתנים האישיים של המורים לפני ואחרי ההשתתפות בתכנית וראיונות חצי מובנים לחלק מהמורים, בנושאי ההתמודדות שלהם עם שילוב. למחקר זה תרומה תיאורטית ומעשית כאחד. המחקר מציע הרחבת הידע אודות התמודדות מורים עם שילוב מתבגרים עם אוטיזם בחינוך הרגיל, ופיתוח תכנית התערבות דיגיטלית מבוססת משחק רציני לשילוב מיטבי של תלמידים מתבגרים עם אוטיזם בחינוך הרגיל. ממצאי המחקר יוכלו להוות בסיס להבנה מעמיקה יותר של תהליך השילוב המתבצע על-ידי מורים, כמו גם להעניק תמיכה טובה ומדויקת יותר במורים המשלבים ולתרום לשיפור השילוב. בנוסף, לאור ממצאי המחקר, ובהתאמות, תוכל התכנית שתפותח במחקר זה להוות דגם בסיס לתכניות התערבות עבור מורים המשלבים אוכלוסיות תלמידים עם צרכים מגוונים.

מילות מפתח: אוטיזם, שילוב, תכנית התערבות, משחק רציני.

מקורות

- Becker, K. (2021). What's the difference between gamification, serious games, educational games, and game-based learning. *Academia Letters*, 209, 1-4.
- Beamish, W., Taylor, A., Macdonald, L., Hay, S., Tucker, M., & Paynter, J. (2021). Field testing an Australian model of practice for teaching young school-age students on the autism spectrum. *Research in Developmental Disabilities*, 113, 103942.
- Bolourian, Y., Losh, A., Hamsho, N., Eisenhower, A., & Blacher, J. (2021). General education teachers' perceptions of autism, inclusive practices, and relationship building strategies. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 52, 3977-3990.
- Catalano, C. G., Fives, H., McKeating, E., & Barnes, N. (2022). Preservice early childhood teachers' sense of efficacy for teaching children with autism spectrum disorder. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 43(2), 167-193.
- Larson, K. (2020). Serious games and gamification in the corporate training environment: A literature review. *TechTrends*, 64(2), 319-328.
- Woodcock, S., Sharma, U., Subban, P., & Hitches, E. (2022). Teacher self-efficacy and inclusive education practices: Rethinking teachers' engagement with inclusive practices. *Teaching and Teacher Education*, 117, 103802.