

## ΦΥΛΛΟ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

# Μπορούν τα βιντεοπαιχνίδια να «θεραπεύσουν» τη δυσλεξία;

### Τι είναι τα SLD;

Ειδικές μαθησιακές διαταραχές (SLDs), είναι επίσης γνωστές ως "δυσ" διαταραχές, όπως δυσλεξία, δυσπραξία, δυσαριθμησία κ.λπ. Είναι διαταραχές που σημαίνει ότι οι επιπτώσεις τους μπορούν να μετριαστούν με τη θεραπεία, αλλά δεν μπορούν να «θεραπευτούν», καθώς δεν είναι ασθένειες. Καθώς μπορούν να κάνουν την ανάγνωση, τη γραφή, την ομιλία και τον υπολογισμό πιο δύσκολες, καθιστούν τις σχολικές δραστηριότητες πιο δύσκολες για τους μαθητές με SLDs (MOOCDys).

### Θα μπορούσαν τα βιντεοπαιχνίδια να βοηθήσουν στην ανάπτυξη των ακαδημαϊκών δεξιοτήτων των μαθητών με SLD;

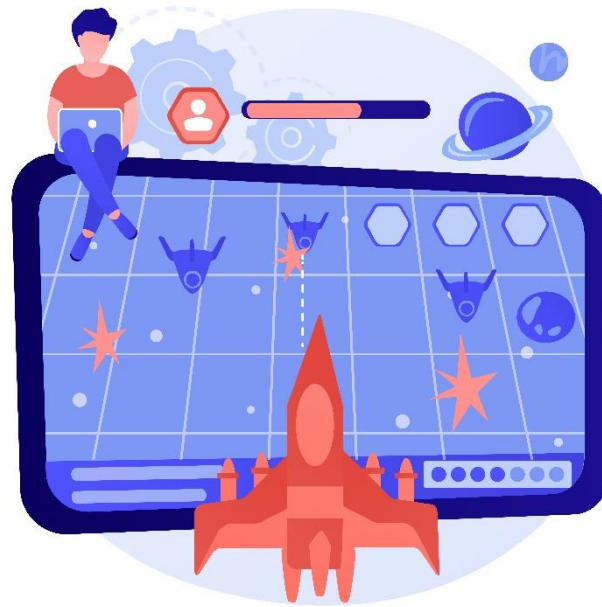
Στις αρχές της δεκαετίας του 2010, μερικές εργασίες έχουν προτείνει ότι οι επιπτώσεις της δυσλεξίας στις ικανότητες ανάγνωσης των μαθητών θα μπορούσαν να αναιρεθούν κάνοντας τους μαθητές να παίξουν είτε παιχνίδια δράσης είτε γρήγορα βιντεοπαιχνίδια ορθογραφίας. Η μελέτη με χρήση βιντεοπαιχνιδιών δράσης διαπίστωσε ότι το παιχνίδι αύξησε τις δεξιότητες προσοχής των νέων και τους επέτρεψε να διαβάσουν γρηγορότερα χάρη στην ανάγκη ανάπτυξης κινητικών δεξιοτήτων και αντίληψης για να παίξουν το παιχνίδι (Franceschini et al., 2013). Άλλα προγράμματα στοχεύουν στην ταχεία ανάγνωση πιο συγκεκριμένα (APA, 2014).

Ωστόσο, μια πιο πρόσφατη μελέτη (Luniewska et al., 2018) απέτυχε να αναπαράγει τα αποτελέσματα των προηγούμενων μελετών. Σύμφωνα με αυτούς, ούτε η δράση ούτε τα φωνολογικά βιντεοπαιχνίδια βοηθούν τα παιδιά με δυσλεξία να διαβάσουν καλύτερα.

Τέλος, τα περισσότερα πειράματα φαίνεται να επικεντρώνονται στη δυσλεξία, αλλά αγνοούν τις άλλες μαθησιακές διαταραχές, ενώ δεν είναι σπάνιο για άτομα με μία μαθησιακή διαταραχή να έχουν και άλλη διαταραχή.

### **Μείνετε ανοιχτοί στις σκέψεις των μαθητών**

Τα βιντεοπαιχνίδια δεν πρέπει να θεωρούνται μαγικά εργαλεία που θα μπορούσαν να κάνουν τις διαταραχές να εξαφανιστούν ούτε να θεραπεύσουν εντελώς τη δυσλεξία ή άλλες μαθησιακές διαταραχές. Τούτου λεχθέντος, είναι πιθανό ορισμένοι από τους μαθητές σας να αισθάνονται πιο σίγουροι για την εκτέλεση ορισμένων εργασιών στο σχολείο, ακόμη και απλά να συγκεντρωθούν, αφού παίξουν βιντεοπαιχνίδια. Θα μπορούσε να οφείλεται στην διέγερση του παιχνιδιού ή χάρη στο γεγονός ότι βρίσκονται σε ένα περιβάλλον στο οποίο ένιωθαν ασφαλείς να προσπαθήσουν να αποτύχουν. Άλλοι μπορεί να μην αισθάνονται το ίδιο. Μείνετε ανοιχτοί στα σχόλια που λαμβάνετε από τους μαθητές σας και στις ατομικές τους εμπειρίες!



Πηγή: Εικόνα που δημιουργήθηκε από το vectorjuice - [www.freepik.com](http://www.freepik.com)

## Αναφορές

American Psychology Association (2014, April) 'Undoing dyslexia via video games', APA.org. Available at: <https://www.apa.org/action/resources/research-in-action/dyslexia>

BBC (2013, February 28<sup>th</sup>) 'Video games 'help reading in children with dyslexia".com. Available at: <https://www.bbc.com/news/health-21619592#:~:text=Playing%20video%20games%20may%20help,without%20any%20cost%20to%20accuracy.&text=But%20more%20research%20was%20needed%20before%20games%20could%20be%20considered%20a%20treatment>

Franceschini, S. & Gori, S. & Ruffino, M. & Viola, S. & Massimo, M. & Facoetti, A. (2013). 'Action Video Games Make Dyslexic Children Read Better'. Current biology. Available at: [https://www.researchgate.net/publication/235775013\\_Action\\_Video\\_Games\\_Make\\_Dyslexic\\_Children\\_Read\\_Better](https://www.researchgate.net/publication/235775013_Action_Video_Games_Make_Dyslexic_Children_Read_Better)

Łuniewska, M., Chyl, K., Dębska, A., Kacprzak, A., Plewko, J., Szczerbiński, M., Szewczyk, J., Grabowska, A., & Jednoróg, K. (2018). Neither action nor phonological video games make dyslexic children read better. Scientific reports, 8(1), 549. <https://doi.org/10.1038/s41598-017-18878-7> Available at: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5765029/>

MOOCDys (no date) 'The Dys', Moocdys.eu. Available at: <https://moocdys.eu/the-dys/>

Το έργο #Gaming4skills χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το περιεχόμενο και το υλικό του αντικατοπτρίζουν μόνο τις απόψεις των δημιουργών και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτές.

Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>