

FICHE D'INFORMATION

Les jeux vidéo peuvent-ils "guérir" la dyslexie ?

Que sont les troubles spécifiques du langage ?

Les troubles spécifiques de l'apprentissage (TSL), sont également connus sous le nom de troubles "dys", tels que la dyslexie, la dyspraxie, la dyscalculie, etc. Ce sont des troubles, ce qui signifie que leurs effets peuvent être atténués par un traitement, mais qu'ils ne peuvent pas être "guéris", car ce ne sont pas des maladies. Comme ils peuvent rendre plus difficiles la lecture, l'écriture, l'expression orale et le calcul, ils rendent les activités scolaires plus difficiles pour les élèves atteints de troubles spécifiques du langage (TDS).

Les jeux vidéo peuvent-ils aider à développer les compétences scolaires des apprenants atteints de troubles spécifiques du langage ?

Au début des années 2010, quelques articles ont suggéré que les effets de la dyslexie sur les capacités de lecture des élèves pourraient être annulés en faisant jouer les apprenants à des jeux vidéo d'action ou d'orthographe rapide. L'étude utilisant les jeux vidéo d'action a révélé que le fait de jouer augmentait les capacités d'attention des jeunes et leur permettait de lire plus rapidement grâce à la nécessité de développer la motricité et la perception pour jouer au jeu (Franceschini et al., 2013). D'autres programmes ciblent plus spécifiquement la lecture rapide (APA, 2014).

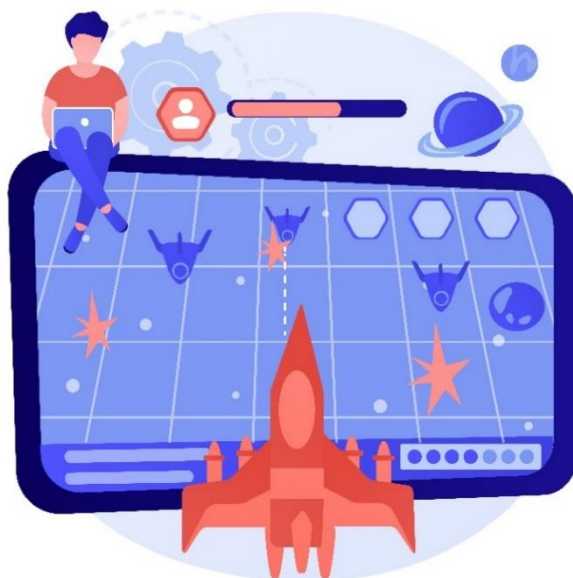
Pourtant, une étude plus récente (Luniewska et al., 2018) n'a pas réussi à reproduire les résultats des études précédentes. Selon eux, ni les jeux vidéo d'action ni les jeux vidéo phonologiques n'aident les enfants dyslexiques à mieux lire.

Enfin, la plupart des expériences semblent se concentrer sur la dyslexie mais ignorent les autres troubles de l'apprentissage, alors qu'il n'est pas rare que les personnes

souffrant d'un trouble de l'apprentissage aient un autre trouble.

Restez ouvert aux réflexions des élèves

Les jeux vidéo ne doivent pas être considérés comme des outils magiques qui pourraient faire disparaître les troubles ou traiter complètement la dyslexie ou d'autres troubles de l'apprentissage. Cela dit, il est possible que certains de vos élèves se sentent plus confiants dans l'accomplissement de certaines tâches scolaires, voire même simplement dans leur concentration, après avoir joué à des jeux vidéo. Cela pourrait être dû à la stimulation du jeu ou au fait d'être dans un environnement dans lequel ils se sentent en sécurité pour essayer et échouer. D'autres peuvent ne pas ressentir la même chose. Restez à l'écoute des réactions de vos élèves et de leurs expériences individuelles !



Source: Blue vector created by vectorjuice - www.freepik.com

BIBLIOGRAPHIE

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 28th) '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

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/>

Le projet #Gaming4skills a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

Code du projet : 2020-1-FR01-KA201-080669

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

#gaming4skills

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