

FIȘĂ INFORMATIVĂ

Jocurile video pot „vindeca” dislexia?

Ce este SLD?

Tulburările specifice de învățare (SLD) sunt, de asemenea, cunoscute sub numele de tulburări „dis”, cum ar fi dislexia, dispraxia, discalculia, etc. Sunt tulburări, ceea ce înseamnă că efectele lor pot fi atenuate prin tratament, dar nu pot fi „vindecate”, deoarece nu sunt boli. Întrucât pot face mai dificilă citirea, scrierea, vorbirea și calculul, fac activitățile școlare mai grele pentru elevii cu SLD (MOOCDys).

Ar putea jocurile video să contribuie la dezvoltarea abilităților academice ale cursanților cu SLD?

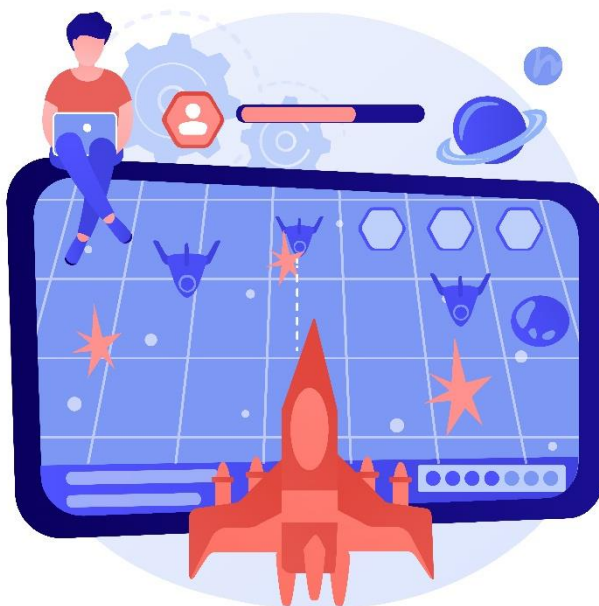
La începutul anilor 2010, câteva lucrări au sugerat că efectele dislexiei asupra abilităților de citire ale elevilor ar putea fi anulate făcându-i să utilizeze jocuri video de acțiune sau de ortografie rapidă. Studiul utilizând jocuri de acțiune, a constatat că acestea au crescut abilitățile de atenție ale tinerilor și le-au permis să citească mai repede datorită nevoii de a dezvolta abilități motorii și percepție pentru a juca (Franceschini și colab., 2013). Alte programe vizează citirea rapidă mai specifică (APA, 2014).

Cu toate acestea, un studiu mai recent (Luniewska et al., 2018) nu a reușit să reproducă rezultatele studiilor anterioare. Potrivit acestora, nici acțiunea, nici jocurile video fonologice nu îi ajută pe copiii cu dislexie să citească mai bine.

În cele din urmă, majoritatea experimentelor par să se concentreze asupra dislexiei, dar ignoră celelalte tulburări de învățare, în timp ce nu este rar ca persoanele cu o tulburare de învățare să aibă și o alta.

Rămâneți deschis la gândurile elevilor

Jocurile video nu trebuie considerate instrumente magice care ar putea face tulburările să dispară sau să trateze complet dislexia sau alte tulburări de învățare. Acestea fiind spuse, este posibil ca unii dintre elevii dvs. să se simtă mai încrezători în îndeplinirea unor sarcini la școală, chiar și doar concentrarea, după ce au utilizat jocuri video. Ar putea fi datorită stimulării jocului sau datorită faptului că se află într-un mediu în care s-au simțit în siguranță pentru a încerca și a eșua. S-ar putea ca alții să nu simtă la fel. Rămâneți deschis la feedbackul pe care îl primiți de la elevi și la experiențele lor individuale!



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

REFERINȚE

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/>

Proiectul #Gaming4skills a fost finanțat cu suportul Comisiei Europene. Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Numărul de referință al proiectului: 2020-1-FR01-KA201-080669

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

#gaming4skills