Adaptarea conținutului de învățare pentru elevii cu TSI

Nevoi educaționale și adaptări pentru elevii cu TSI

Învățarea multisenzorială

Introducere

Lumea este alcătuită din multe obiecte și lucruri, cu care putem interacționa doar prin multiplele noastre simțuri. Putem dobândi cunoștințe doar prin integrarea informațiilor senzoriale pe care le avem la dispoziție. Această observație este rădăcina abordării **multisenzoriale** (sau **multimodale**) a predării, care vizează depășirea utilizării tradiționale a canalelor vizuale și auditive în educație. Această abordare, deși benefică pentru toți cursanții, este esențială pentru elevii cu **Tulburări de Învățare Specifice** (de acum înainte **TSI**), care pot avea dificultăți cu unul sau mai multe tipuri de informații senzoriale.

Nevoia acestei adaptări

Elevii cu TSI se pot lupta cu adevărat să se concentreze asupra sarcinii de învățare și să păstreze informațiile care le sunt predate. Astfel, trebuie acordată o atenție deosebită pentru a implica cât mai mult acest tip de cursanți.

O metodă care se dovedește a fi foarte eficientă este învățarea cu mai multe simțuri (vedere, auz, atingere, miros, gust...). Acest tip de învățare este denumit **învățare multisenzorială** sau **învățare multimodală**.

Deși benefică pentru toți cursanții, învățarea multisenzorială este deosebit de relevantă pentru elevii cu TSI. Să luăm exemplul practic al dislexiei, o tulburare în care creierul are probleme cu canalul lexical (vizual) și/sau cel fonologic (audio). Din cauza dificultăților cu unul sau mai multe simțuri, este evident că învățarea multisenzorială poate fi esențială pentru acești elevi.

La ce se referă această adaptare?

Ce este învățarea multisenzorială?

În timp ce **metodele tradiționale** de predare se pot baza aproape exclusiv pe **vedere** (citire) și **auz** (ascultarea profesorului), **abordarea multisenzorială** vizează **diversificarea mijloacelor de învățare** prin includerea altor simțuri sau prin furnizarea altor modalități de exploatare a vederii și a auzului. Proiectarea unei lecții multisenzoriale se bazează, în esență, pe integrarea **elementelor vizuale**, **auditive**, precum și a celor **tactile** (atingere) și **kinestezice** (mișcare) în predarea dvs. **Mirosul** și **gustul** pot fi integrate, desigur, chiar dacă pot fi mai dificil de inclus. De exemplu, o lecție despre rețete culinare poate fi o bună ocazie de a introduce mirosul și gustul, oferindu-le elevilor diferite arome.

Învățarea multisenzorială aduce multe beneficii:

- O diversitate de metode de predare va stimula diferite părți ale creierului; **mai multe conexiuni în creier înseamnă o mai bună memorare**.
- Are ca rezultat o **interacțiune mai intensă cu materialul de învățare**.

- Ajută cursanții să descopere ce tip de metode de învățare și ce tehnici funcționează cel mai bine pentru ei.
- Permite o **planificare mai individualizată a lecțiilor**.
- Învățarea multisenzorială abordează implicarea și realizările elevilor; prin stimularea mai multor simțuri, favorizează implicarea cognitivă.
- După cum s-a menționat mai sus, o abordare multisenzorială poate fi esențială pentru elevii cu TSI.

Învățarea multisenzorială pentru limba engleză ca limbă străină

Profesorii pot găsi modalități foarte creative de a îmbrățișa abordarea multisenzorială și de a integra principiile acesteia în predarea limbii engleze. Din fericire, învățarea limbilor străine este un subiect bun pentru integrarea elementelor de învățare vizuală, auditivă, tactilă și kinestezică. De exemplu, atunci când predați vocabularul, puteți:

- avea o sesiune de brainstorming și să concepeți hărți mentale care conectează în mod logic cuvintele (canal vizual)
- să utilizați **muzică, rime și alte sunete** (canal auditiv)
- să faceți elevii să **manipuleze obiecte**, să simtă textura, greutatea, căldura, să se joace cu puzzle-uri, domino, cuburi Rubik etc. (atingere)
- să includeți **mișcări ale corpului**, de exemplu, cerându-le elevilor să folosească gesturi pentru a descrie cuvintele sau făcându-i să se miște în clasă pentru a găsi obiecte ascunse – utilizarea jocurilor de tip „escape rooms“ educative poate fi deosebit de potrivită: desenați cuvinte în aer, etc. (tehnici kinestezice)
- determinați elevul să miroasă lucruri, de exemplu, atunci când învățați vocabularul fructelor, legumelor și al condimentelor (miros)
- să adăugați tot ceea ce credeți că va îmbunătăți și diversifica activitățile de învățare

Unii elevi vor fi mai puțin receptivi la unele simțuri. Asigurați-vă că alternați simțurile, deoarece va oferi posibilități variate elevilor dvs.

Utilizarea jocurilor într-o abordare multisenzorială a predării limbilor străine

Jocurile sunt un aport în învățare

Ideea de bază a învățării multisenzoriale este de a oferi mai multe mijloace de învățare elevilor dumneavoastră. Utilizarea jocurilor în sala de clasă poate fi o modalitate foarte bună de a atinge acest obiectiv.

Simțurile în jocuri

Cu puțină creativitate, **toate simțurile pot fi acoperite în jocuri**. Jocurile video, de exemplu, stimulează în mod tradițional cel puțin **canalul vizual și auditiv** și necesită ca jucătorul să utilizeze controlere de joc, care fac jocurile video **kinestezice** prin natura lor.
În plus, simțurile pot fi stimulate, în continuare, în jocurile video. De exemplu, prin utilizarea **vibrației** în controlerele de joc, **captatori de mișcare** sau **input tactil**. Există, de asemenea, unele încercări de a exploata simțurile care nu sunt stimulate în mod tradițional în jocurile video. De exemplu, utilizarea de **feedback olfactiv** cu jocuri educaționale a fost explorată de cercetători și a arătat o îmbunătățire a performanței cursanților (Covaci et al., 2018).

Concluzie

Învățarea multisenzorială, prin oferirea mai multor mijloace de învățare, este o metodă plină de satisfacții și provocatoare pentru toate tipurile de cursanți. Este mai de impact cu elevii cu TSI, care se pot antrena cu unul sau mai multe simțuri și au nevoie de abordări alternative pentru a dobândi cunoștințe. Din fericire, învățarea limbilor străine este foarte compatibilă cu această abordare. Includerea utilizării jocurilor în experiența de învățare este o modalitate ușoară și eficientă de a aduce învățarea multisenzorială în clasă. Vă va stimula elevii și îi va implica mai mult.

Resurse și referințe

- Baines, L. (2008). A Teacher's Guide to Multisensory Learning: Improving Literacy by Engaging the Senses. ASCD.
- Covaci, A., Ghinea, G., Lin, C.-H., Huang, S.-H., & Shih, J.-L. (2018). Multisensory games-based learning—Lessons learnt from olfactory enhancement of a digital board game. Multimedia Tools and Applications, 77(16), 21245–21263. https://doi.org/10.1007/s11042-017-5459-2
- García-Redondo, P., García, T., Areces, D., Núñez, J. C., & Rodríguez, C. (2019). Serious Games and Their Effect Improving Attention in Students with Learning Disabilities. International Journal of Environmental Research and Public Health, 16(14), 2480. https://doi.org/10.3390/ijerph16142480
- International Dyslexia Association. (2008, November 21). Accommodating Students with Dyslexia in All Classroom Settings. Reading Rockets. https://www.readingrockets.org/article/accommodating-students-dyslexia-all-classroom-settings
- Rao, A. R. (2018). An oscillatory neural network model that demonstrates the benefits of multisensory learning. Cognitive Neurodynamics, 12(5), 481–499. https://doi.org/10.1007/s11571-018-9489-x
- Risqi, M. (2015). LexiPal: Design, Implementation and Evaluation of Gamification on Learning Application for Dyslexia. International Journal of Computer Applications, 131(7), 37–43. https://doi.org/10.5120/ijca2015907416
- Shams, L., & Seitz, A. R. (2008). Benefits of multisensory learning. Trends in Cognitive Sciences, 12(11), 411–417. https://doi.org/10.1016/j.tics.2008.07.006

- Multisensory Learning and Teaching for Dyslexic Students. (n.d.). Dyslexia Reading Well. Retrieved 7 June 2022, from https://www.dyslexia-reading-well.com/multisensory-learning.html

Cofinanțat de Uniunea Europeană

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.

Codul proiectului: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Această lucrare este licențiată sub Creative Commons Atribuire-Necomercial-FărăDerivate 4.0 Internațional (CC BY-NC-ND 4.0) (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Pentru mai multe informații despre D-ESL, vă rugăm să vizitați: https://www.d-esl.eu