



**Adattamento del contenuto di apprendimento per studenti
DSA**

Bisogni educativi e adattamenti per studenti con DSA

L'apprendimento multisensoriale

Introduzione

Il mondo è costituito da una varietà di cose ed oggetti con i quali le sole interazioni che possiamo avere sono attraverso i nostri molteplici sensi. Possiamo acquisire informazioni solo integrando le informazioni sensoriali che sono a nostra disposizione. Questa osservazione è il punto di partenza dell'approccio **multisensoriale** (o **multimodale**) dell'insegnamento, il quale mira ad andare oltre l'uso tradizionale dei canali visivi ed uditivi nel campo dell'istruzione. Questo approccio, sebbene vantaggioso per tutti i discenti, è essenziale per gli studenti con **disturbi specifici dell'apprendimento** (d'ora in avanti **DSA**), che possono avere difficoltà con uno o più tipi di informazione sensoriale.

Il bisogno alla base dell'adattamento

Gli studenti con DSA possono davvero avere difficoltà nel concentrarsi sul compito di apprendimento e nel trattenere i concetti che vengono loro insegnati. Pertanto occorre dedicare una particolare attenzione al coinvolgimento di questo tipo di discenti ogni volta che sarà possibile.

Una metodologia che si è dimostrata molto efficace è l'apprendimento attraverso i diversi sensi (vista, udito, tatto, olfatto, gusto, ...). Ci si riferisce a questo tipo di apprendimento con il termine **apprendimento multisensoriale** o **apprendimento multimodale**.

Sebbene sia vantaggioso per tutti gli studenti, l'apprendimento multisensoriale è rilevante soprattutto per gli alunni con DSA. Analizziamo l'esempio pratico della dislessia, un DSA caratterizzato dal fatto che il cervello ha problemi afferenti il canale lessicale (visivo) e/o fonologico (uditivo). A causa del sussistere di difficoltà con uno o più sensi, è ovvio come l'apprendimento multisensoriale sia essenziale per questi studenti.

Che cosa riguarda l'adattamento?

Che cos'è l'apprendimento multisensoriale?

Mentre i **metodi tradizionali** di insegnamento fanno affidamento esclusivamente sulla **vista** (lettura) e sull'**udito** (ascoltare l'insegnante), l'**approccio multisensoriale** mira a **diversificare i mezzi di apprendimento** includendo altri sensi o fornendo altri modi per sfruttare la vista e l'udito. Progettare una lezione multisensoriale è, essenzialmente, integrare elementi **visivi**, **uditivi**, ma anche **tattili** (tatto) e **cinestetici** (movimento) nell'insegnamento. Ovviamente anche l'**olfatto** ed il **gusto** possono essere integrati, anche se potrebbero essere più difficili da includere. Ad esempio, una lezione sul cibo può essere una buona opportunità per introdurre l'olfatto ed il gusto offrendo agli studenti diversi sapori.

L'apprendimento multisensoriale porta molti benefici:

- una diversificazione dei metodi di insegnamento stimolerà diverse parti del cervello; **un maggior numero di collegamenti cerebrali significano una migliore memorizzazione;**

- ne risulta una **interazione più intensa con il materiale di apprendimento**;
- aiuta l'alunno/a a scoprire quale metodo di apprendimento e quali tecniche funzionano meglio per lui/lei;
- consente **una pianificazione delle lezioni più individualizzata**;
- l'apprendimento multisensoriale è indirizzato all'impegno e al risultato; stimolando sensi diversi si favorisce il coinvolgimento cognitivo;
- Come detto sopra, l'approccio multisensoriale può essere essenziale per gli studenti con DSA.

L'apprendimento multisensoriale per l'inglese come Lingua Straniera

Gli insegnanti possono trovare modi molto creativi di adottare l'approccio multisensoriale ed integrarne i principi nell'insegnamento della Lingua Inglese. Fortunatamente l'apprendimento linguistico è un buon ambito per integrare elementi di apprendimento visivi, uditivi, tattili e cinestetici.

Ad esempio, per insegnare il lessico si potrebbe:

- tenere una **sessione di brainstorming** e disegnare una mappa mentale che colleghi logicamente le parole (canale visivo);
- usare **musica, rime ed altri suoni** (canale uditivo);
- lasciare che gli studenti **usino oggetti**, ne sentano la consistenza, il peso, il calore, giochino con dei puzzles, dominos, con il cubo di Rubik, etc. (tatto);
- includere **movimenti corporei**, ad esempio chiedendo agli studenti di usare gesti per descrivere parole, o facendoli muovere all'interno della classe per trovare elementi nascosti – l'uso di *escape rooms* pedagogiche può essere particolarmente appropriato – disegnare parole in aria, etc. (tecniche cinestetiche);
- ad esempio, insegnando il lessico relativo a frutta, verdura e spezie gli studenti potrebbero annusare degli elementi reali (olfatto);

- aggiungere qualunque cosa si ritiene possa migliorare e diversificare le attività di apprendimento.



Alcuni discenti saranno meno ricettivi rispetto ad alcuni sensi; assicurarsi di alternare i sensi coinvolti offrirà loro diverse possibilità.

Usare i giochi nell'approccio multisensoriale all'insegnamento linguistico

I giochi come contributo all'apprendimento

L'idea centrale dell'apprendimento multisensoriale è fornire agli studenti molteplici mezzi di apprendimento. Usare i giochi in classe può essere un ottimo modo di raggiungere questo obiettivo.

I sensi nei giochi

Con un po' di creatività, **tutti i sensi possono essere coinvolti nei giochi**. I videogiochi, ad esempio, tradizionalmente stimolano almeno **i canali visivo ed uditivo** e richiedono che il giocatore controlli il gioco, fatto che rende i videogiochi **cinestetici** per natura.

Inoltre, i videogiochi possono stimolare ulteriormente i sensi, ad esempio usando **un rimbombo** nel controller del gioco, **sensori di movimento** o **dati tattili**. Ci sono anche tentativi di sfruttare i sensi non tradizionalmente stimolati nei videogiochi, come l'uso di **feedback olfattivo** nei giochi educativi che è stato studiato dai ricercatori ed ha mostrato miglioramenti nelle prestazioni dei discenti (Covaci et al., 2018).

Conclusione

L'apprendimento multisensoriale, fornendo mezzi molteplici, è un metodo gratificante ed efficace per ogni tipo di alunno, ancor di più per gli studenti con DSA che possono avere difficoltà con uno o più sensi ed hanno bisogno di approcci alternativi per acquisire conoscenza. Fortunatamente l'apprendimento linguistico è ben compatibile con questo approccio. Includere l'uso dei giochi nell'esperienza di apprendimento è un modo facile ed efficace di portare l'apprendimento multisensoriale all'interno della classe; stimolerà gli studenti e li coinvolgerà maggiormente.

Risorse e riferimenti

- 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>



Cofinanziato dall'Unione europea

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente i punti di vista dell'autore e la Commissione non può essere considerata responsabile per nessun uso che possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Codice del Progetto: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Questo lavoro ha la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Maggiori informazioni su D-ESL: <https://www.d-esl.eu>