



Adaptation des contenus d'apprentissage pour les élèves atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage

Besoins éducatifs et adaptations pour les dys

Apprentissage multisensoriel

Introduction

Le monde est composé d'une multitude d'objets et de choses, avec lesquels la seule interaction que nous pouvons avoir est celle de nos multiples sens. Nous ne pouvons acquérir des connaissances qu'en intégrant les informations sensorielles dont nous disposons. Cette observation est à l'origine de **l'approche multisensorielle** (ou **multimodale**) de l'enseignement, qui vise à dépasser l'utilisation traditionnelle des canaux visuels et auditifs dans l'éducation. Cette approche, bien que bénéfique pour tous les apprenants, est encore plus essentielle pour les élèves souffrant de **troubles spécifiques de l'apprentissage**, qui peuvent avoir des difficultés avec un ou plusieurs types d'informations sensorielles.

Pourquoi cette adaptation ?

Les élèves ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage peuvent vraiment avoir du mal à se concentrer sur la tâche d'apprentissage et à retenir les informations qui leur sont enseignées.

Une attention particulière doit donc être accordée afin d'impliquer ces types d'apprenants autant que possible.

Une méthode qui s'est avérée très efficace est l'apprentissage à l'aide de plusieurs sens (vue, ouïe, toucher, odorat, goût). Ce type d'apprentissage est appelé **apprentissage multisensoriel** ou **apprentissage multimodal**.

Bien que bénéfique pour tous les apprenants, l'apprentissage multisensoriel est particulièrement pertinent pour les élèves présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage. Prenons l'exemple concret de la dyslexie, un trouble de l'apprentissage caractérisé par des troubles du cerveau au niveau du canal lexical (visuel) et/ou du canal phonologique (audio). En raison des difficultés liées à un ou plusieurs sens, il est évident que l'apprentissage multisensoriel peut être essentiel pour ces élèves.

En quoi consiste cette adaptation ?

Qu'est-ce que l'apprentissage multisensoriel ?

Alors que les **méthodes d'enseignement traditionnelles** reposent presque exclusivement sur la **vue** (lecture) et l'**ouïe** (écoute du professeur), l'**approche multisensorielle** vise à **diversifier les moyens d'apprentissage** en incluant d'autres sens, ou en proposant d'autres façons d'exploiter la vue et l'ouïe. Concevoir une leçon multisensorielle consiste, en gros, à intégrer dans votre enseignement des éléments **visuels**, **auditifs**, mais aussi **tactiles** (le toucher) et **kinesthésiques** (le mouvement). L'**odorat** et le **goût** peuvent, bien entendu, également être intégrés, même s'ils sont plus difficiles à inclure. Par exemple, une leçon sur la nourriture peut être une bonne occasion d'introduire l'odorat et le goût en proposant aux élèves différentes saveurs.

L'apprentissage multisensoriel présente de nombreux avantages :

- Une diversité de méthodes d'enseignement stimulera différentes parties du cerveau ; **plus de connexions cérébrales signifie une meilleure mémorisation.**
- Elle entraîne une interaction **plus intense avec le matériel d'apprentissage.**
- Elle aide l'apprenant à découvrir quel type de méthodes d'apprentissage et quelles techniques fonctionnent le mieux pour lui.

- Il permet une **planification plus individualisée des leçons**.
- L'apprentissage multisensoriel traite de l'engagement et de la réussite des élèves ; en stimulant plusieurs sens, il favorise l'engagement cognitif.
- Comme mentionné ci-dessus, une approche multisensorielle peut être essentielle pour les élèves ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage.

L'apprentissage multisensoriel pour l'anglais en tant que langue étrangère

Les enseignants peuvent trouver des moyens très créatifs pour adopter l'approche multisensorielle et intégrer ses principes dans leur enseignement de l'anglais. Heureusement, l'apprentissage des langues est un bon sujet pour intégrer des éléments d'apprentissage visuels, auditifs, tactiles et kinesthésiques.

Par exemple, pour enseigner le vocabulaire, vous pouvez :

- Organiser une **séance de brainstorming** et dessiner des cartes mentales qui relient logiquement les mots entre eux (canal visuel),
- Utiliser la **musique, les rimes et autres sons** (canal auditif).
- Amener vos élèves à **manipuler des objets**, à en sentir la texture, le poids, la chaleur, à jouer avec des puzzles, des dominos, des Rubik's cubes, etc. (canal tactile).
- Inclure des **mouvements corporels**, par exemple en demandant aux élèves d'utiliser des gestes pour décrire des mots, ou en les faisant se déplacer dans la classe pour trouver des éléments cachés - l'utilisation d'escape room pédagogiques peut être particulièrement appropriée - dessiner des mots dans l'air, etc. (techniques kinesthésiques).
- Faire sentir des éléments à votre élève, par exemple, lors de l'apprentissage du vocabulaire des fruits, des légumes et des épices (odorat).
- Ajouter tout ce qui vous semble susceptible d'améliorer et de diversifier vos activités d'apprentissage.

Certains apprenants seront moins réceptifs à certains sens. Veillez à alterner les sens, car cela offrira différentes possibilités à vos élèves.



Utiliser les jeux dans une approche multisensorielle de l'enseignement des langues

Les jeux : une autre source d'apprentissage

L'idée centrale de l'apprentissage multisensoriel est de fournir de multiples moyens d'apprentissage à vos élèves. L'utilisation de jeux en classe peut être un excellent moyen d'atteindre cet objectif.

Les sens dans les jeux

Avec un peu de créativité, **tous les sens peuvent être couverts par les jeux**. Les jeux vidéo, par exemple, stimulent traditionnellement au moins les **canaux visuel et auditif** et exigent que le joueur utilise les commandes du jeu, ce qui rend les jeux vidéo **kinesthésiques** par nature. En outre, les sens peuvent être stimulés davantage dans les jeux vidéo. Par exemple, en utilisant la **vibration** dans les manettes de jeu, les **capteurs de mouvement** ou **l'entrée tactile**. Il existe également des tentatives d'exploitation de sens qui ne sont pas traditionnellement stimulés dans les jeux vidéo. Par exemple, l'utilisation du **feedback olfactif** dans les jeux éducatifs a été étudiée par des chercheurs et a montré une amélioration des performances des apprenants (Covaci et al., 2018).

Conclusion

L'apprentissage multisensoriel, en offrant de multiples moyens d'apprentissage, est une méthode enrichissante et puissante pour tous les types d'apprenants. Il a encore plus d'impact sur les élèves ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage, qui peuvent avoir des difficultés avec un ou plusieurs sens et ont besoin d'autres approches pour acquérir des connaissances. Heureusement, l'apprentissage des langues est très compatible avec cette approche. Inclure l'utilisation de jeux dans l'expérience d'apprentissage est un moyen simple et efficace d'introduire l'apprentissage multisensoriel dans la classe. Cela stimulera vos élèves et les fera participer davantage.

Ressources and références

- 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>



Cofinancé par l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ce travail est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Pour en savoir plus sur D-ESL, consultez le site : <https://www.d-esl.eu>