ألعاب الفيديو: المنقذ من داء عسر القراءة عند الأطفال Dyslexie

يعرف مرض عسر القراءة على أنه اضطراب في تعلم اللغة المكتوبة، و يؤثر هذا المرض على ما بين 8 و 10 في المائة من الأطفال في جميع أنحاء العالم وفقا لمنظمة الصحة العالمية (OMS). و رغم كون المصابين بهذا المرض هم في الغالب أذكياء، إلا أنهم يجدون صعوبة في ربط صوت ما بحرف معين، و هو ما يمنعهم من القراءة والكتابة بشكل صحيح، فيصعب إدماجهم في المدارس، و يعانون التهميش المدرسي و الاجتماعي .

لمساعدة المصابين بعسر القراءة، تقوم العديد من الفرق بدراسة هذا المرض بغية تطوير طرق تشخيصه و علاجه . وكمثال على ذلك، فقد أظهر العلماء مؤخرا على أن المرض ينجم عن خلل بالترابطات الدماغية connexions cérébrales وهو ما قد يسمح بإعادة تأهيل النطق و إيجاد طرق علاجية جديدة ناجعة عوض التدابير التربوية المعتمدة حاليا، و التي تبقى غير كافية حتى و إن اعتمدت في المراحل الأولية من المرض.

في عام 2001، صمم عالم الأعصاب مايكل ميغزينيخ Michael Merzenich ألعاب كمبيوتر قادرة على التأثير على مناطق محددة من الدماغ لإعادة تعليم الأطفال المصابين بعسر القراءة. ليأتي باحثون من جامعة أكسفورد في المملكة المتحدة بعد أزيد من عشر سنوات، ويراجعوا هذا الطرح في أبحاث نشرت على مجلة "Current Biology" و التي تفيد أن المصابين بعسر القراءة أقل استجابة للمنبهات الخارجية من غيرهم، و وفقا لنفس الدراسة، فألعاب الفيديو يمكن أن تساعد على التصدي لهذه المشكلة، وتعليم القراءة بشكل أكثر فعالية.

وظفت هذه الدراسة 36 متطوعا، وقد أكدت ما جاءت به عدة دراسات، آخرها في العام المنصرم مفادها أن الممارسة المعتدلة لألعاب الفيديو تمكن من تحسين القدرات العقلية، خاصة فيما يتعلق بتحفيز الاهتمام و التركيز ووقت رد الفعل. إلا أن الباحثين نبهوا إلى تنوع أشكال هذا المرض، وكون هذا الأسلوب ليس بالضرورة مناسبا للجميع.

المصدر:

1 2