



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI BERGAMO



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

COMUNICATO STAMPA

I VIDEOGIOCHI D'AZIONE RISOLVONO IL DISTURBO DEL LINGUAGGIO IN BAMBINI A RISCHIO DI DISLESSIA

Uno studio condotto da un team di ricercatori di Bergamo, Padova, Pavia, Milano, Varese, Lecco e Parigi ha messo in luce che giocando con un videogioco d'azione si normalizza la percezione dei suoni del linguaggio in bambini prescolari con difficoltà di linguaggio

Bergamo/Padova 22 marzo 2024 – Sebbene giocare sia considerato indispensabile per lo sviluppo cognitivo, sensorimotorio e sociale di un bambino, vi è ancora una certa resistenza nel pensare che un simile ruolo possa essere svolto anche dagli attuali videogiochi. Giocare con i **videogiochi d'azione** può risolvere le **difficoltà nella percezione dei suoni del linguaggio**, detti fonemi, che sono considerati la **principale causa della dislessia evolutiva**, ovvero la difficoltà nell'**apprendimento della lettura**?



Diversi studi hanno dimostrato che nei bambini con dislessia, la velocità di lettura può migliorare in seguito a un **trattamento riabilitativo con videogiochi commerciali** che stimolano le **abilità attentive**. Un miglioramento dell'attenzione risulta indispensabile per leggere le lettere.

Queste le premesse dello studio [**Action video games normalise the phonemic awareness in pre-readers at risk for developmental dyslexia**](#), pubblicato sulla rivista «NPJ Science of Learning» del gruppo Nature, condotto da un team internazionale di ricercatori coordinati dalle Università di Bergamo e Padova, con l'Università di Pavia, la Sigmund Freud University di Milano, la ASST di Valle Olona di Saronno (VA), l'IRCCS "E. Medea" di Bosisio Parini (Lecco) e l'Université Paris Cité.

*«Da queste premesse abbiamo ipotizzato che i videogiochi d'azione potessero migliorare anche la percezione dei fonemi – spiega la **Dr.ssa Sara Bertoni** del Dipartimento di Scienze Umane e Sociali dell'Università degli studi di Bergamo e primo autore della ricerca -. Questo studio di prevenzione ha coinvolto 120 bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia. Un sottogruppo di essi presentava difficoltà nei prerequisiti della letto-scrittura, e quindi erano a rischio per una futura dislessia. Lo studio dimostra che con solo 20 sessioni di gioco con un videogioco d'azione da 45 minuti ciascuna si annullano specificatamente i disturbi nella percezione dei fonemi.»*



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI BERGAMO



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

«*Questi risultati – aggiunge il **Prof. Andrea Facoetti** del Dipartimento di Psicologia Generale dell'Università di Padova e coordinatore della ricerca –, combinati al fatto che la memoria fonologica e la denominazione rapida non sono state modificate, rivoluzionano le attuali conoscenze condivise sulla dislessia come un puro deficit linguistico dell'emisfero sinistro, suggerendo il ruolo causale del controllo automatico dell'attenzione dell'emisfero destro nella percezione dei fonemi.*»

«*Il miglioramento nella percezione dei fonemi era presente nella maggior parte dei bambini. Questi progressi risultavano più del doppio di quelli ottenuti dopo il trattamento linguistico tradizionale e perduravano a distanza di sei mesi dalla fine del trattamento. Inoltre – affermano gli autori della ricerca – dimostriamo il ruolo come un'esperienza divertente, che allena l'attenzione, migliori la velocità di elaborazione del linguaggio che, come hanno dimostrato alcuni dei nostri precedenti studi, è alla base delle future abilità di lettura.*»

Questi risultati sono cruciali per **futuri programmi di prevenzione dei disturbi del neurosviluppo**, come i disturbi dell'apprendimento, del linguaggio, della coordinazione motoria e dello spettro dell'autismo, estremamente comuni nella società contemporanea.

Link alla ricerca: <https://rdcu.be/dBYWp>

Titolo: "Action video games normalise the phonemic awareness in pre-readers at risk for developmental dyslexia" - «NPJ Science of Learning» 2024

Autori: Sara Bertoni, Chiara Andreola, Sara Mascheretti, Sandro Franceschini, Milena Ruffino, Vittoria Trezzi, Massimo Molteni, Maria Enrica Sali, Antonio Salandi, Ombretta Gaggi, Claudio Palazzi, Simone Gori & Andrea Facoetti.