



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

UFFICIO STAMPA

VIA VIII FEBBRAIO 2, 35122 PADOVA

TEL. 049/8273041-3066-3520

FAX 049/8273050

E-MAIL: stampa@unipd.it

AREA STAMPA: <http://www.unipd.it/comunicati>

Padova, 19 luglio 2017

VIDEO GIOCHI D'AZIONE COMBATTONO LA DISLESSIA ANCHE IN BAMBINI DI MADRELINGUA INGLESE

Con l'uso di particolari video giochi si velocizza la capacità di lettura anche nei bambini di madrelingua Inglese, migliorando non solo l'attenzione visiva, ma anche la memoria verbale.

Questo quanto emerge da uno studio condotto da un team di giovani ricercatori e pubblicato in questi giorni sulla prestigiosa rivista «Scientific Reports».

Il team, guidato dai proff. **Simone Gori** (Dipartimento di Scienze Umane e Sociali, dell'Università di Bergamo) e **Andrea Facoetti** (Laboratorio di Neuroscienze Cognitive dello Sviluppo, del Dipartimento di Psicologia Generale dell'Università di Padova), entrambi consulenti scientifici dell'IRCCS "Eugenio Medea" di Bosisio Parini (Lecco), è composto dal Dott. Sandro Franceschini (Università di Padova), dal Dott. Piergiorgio Trevisan (Università di Udine), dal Dott. Luca Ronconi (Università di Trento), dalla Dott.ssa Sara Bertoni (Università di Padova), dal Dott. Kit Double e dalla Prof.ssa Susan Colmar (Sydney University, Australia).



«Il nostro team – **dice il prof. Simone Gori** – ha scoperto che un trattamento basato su alcuni specifici tipi di video giochi riesce a velocizzare le abilità di lettura anche in bambini con dislessia di madrelingua Inglese. Questa lingua, diversamente dall'Italiano, richiede regole più complesse di

conversione tra lettere e suoni linguistici, è infatti molto più difficile imparare a leggere l'Inglese rispetto all'Italiano. Già qualche tempo fa avevamo scoperto l'efficacia di questi tipi di giochi nell'accelerare la lettura e l'attenzione visiva nei bambini italiani con dislessia («Current Biology» 2013)».

«Questo disturbo specifico dell'apprendimento che impedisce l'automatizzazione della lettura e della scrittura in bambini senza alcuna difficoltà cognitiva e sensoriale – **spiega il prof. Andrea Facoetti** – ha un'incidenza del 5% per la lingua Italiana (1 bambino su 20) e sopra al 15% per l'Inglese (3 bambini su 20). La dislessia mette in seria difficoltà, non solo il servizio sanitario e quello dell'istruzione nazionale, ma soprattutto i bambini e le bambine affette e le loro famiglie. Sebbene dopo una riabilitazione mirata, gli errori durante la lettura tendano a ridursi nei bambini con dislessia, il loro scoglio più grande risulta essere la velocità di lettura, che permane rallentata anche negli studenti universitari che presentano questo disturbo».





UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

UFFICIO STAMPA

VIA VIII FEBBRAIO 2, 35122 PADOVA

TEL. 049/8273041-3066-3520

FAX 049/8273050

E-MAIL: stampa@unipd.it

AREA STAMPA: <http://www.unipd.it/comunicati>

In questo studio condotto in Australia, da Franceschini e Trevisan, i ricercatori sono riusciti a scoprire che i miglioramenti nella velocità di lettura, indotti dall'uso per poche ore di un tipico video gioco d'azione commerciale, sono dovuti a specifiche stimolazioni di circuiti cerebrali in grado, non solo di migliorare l'attenzione visiva, ma anche la memoria dei suoni del linguaggio.

Il risultato sorprendente è che questa memoria, quella che ci permette di ricordare il numero di telefono appena detto dall'amico, non è mai stata direttamente allenata durante il training con i video giochi, che non prevede alcun stimolo linguistico. I ricercatori suggeriscono, come principale causa di questa terapeutica stimolazione, una riduzione dei costi neurali nel muovere l'attenzione da uno stimolo visivo (una lettera) ad uno uditivo (il suo corrispondente suono linguistico), processo fondamentale per imparare a leggere fluentemente.

Questi risultati, sono importanti poiché alcuni scienziati pensavano che questi video giochi potessero essere utili solo nelle forme di dislessia visive e non invece per quelle linguistiche, più comuni.

Questa scoperta cambia completamente lo scenario degli attuali programmi di riabilitazione della dislessia. Se un video gioco d'azione lavora anche sulle difficoltà linguistiche tipicamente mostrate dai bambini e dagli adulti con dislessia, significa che i ricercatori hanno trovato un potente e divertente alleato per combattere il disturbo del neurosviluppo più frequente al mondo proprio in alcuni di quegli infestanti e non troppo amati (almeno da noi genitori) video giochi.

