

Via Venezia, 8  
35131 Padova

tel +39 049 8276501  
fax +39 049 8276600  
direzione.dpg@unipd.it  
<http://dpg.psy.unipd.it/>

CF 80006480281  
P.IVA 00742430283



### *Progetto "Action Video Game e dislessia"*

Il progetto sperimentale in questione, è proposto dal *Laboratorio DEvelopmental & COgnitive NEuroscience (DE.CO.NE)*, del Dipartimento di Psicologia Generale dell'Università di Padova, in collaborazione con "Progetto Crescere" della Società Cooperativa Sociale di Reggio Emilia.

La sperimentazione, gratuita per bambini e ragazzi tra gli 8 e i 13 anni di età che presentano diagnosi di dislessia evolutiva (DE), in presenza o in assenza di altri Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA), sarà volta a testare la riabilitazione della lettura attraverso un videogioco d'azione in grado di migliorare l'attenzione selettiva, ovvero la capacità di filtrare l'informazione rilevante da quella irrilevante; per esempio il grafema da decifrare rispetto i grafemi da inibire durante la decodifica fonologica.

Il progetto pilota è già stato realizzato presso l'Istituto Scientifico "E. Medea" (La Nostra Famiglia) di Bosisio Parini (LC) e pubblicato sulla prestigiosa rivista scientifica *Current Biology* (Franceschini et al, 2013), dal DE.CO.NE. Lab, coordinato dal prof. Andrea Facoetti Ph.D, riportando risultati molto promettenti (in 12 ore di trattamento si assiste ad un miglioramento medio delle abilità di lettura pari ad un anno (=8760 ore) di sviluppo spontaneo).

I progressi riscontrati nelle abilità di lettura sono dovuti a miglioramenti nei meccanismi di apprendimento legati all'attenzione selettiva, la quale è necessaria per imparare a leggere correttamente e fluentemente. Una replica dello studio sopra descritto è stato realizzato nel 2016 con la collaborazione della Cooperativa Airesis- Progetto Apprendo di Padova (Gori et al., 2016).

Gli scopi di questa sperimentazione sono principalmente due. Innanzitutto si intende offrire ai ragazzini un'opportunità di miglioramento nella lettura andando a lavorare sul malfunzionamento della componente visiva alla base della DE, mediante un trattamento che fa ben sperare, dati i risultati positivi delle precedenti sperimentazioni, e senza mettere il partecipante in una situazione di frustrazione e di difficoltà, in quanto non viene proposta loro un'attività basata sulla lettura. Un ulteriore obiettivo consiste nella speranza di far avanzare la ricerca scientifica nel campo della riabilitazione della DE e migliorare la riabilitazione in campo di DSA.

Alcune condizioni per la realizzazione del progetto:

Condizioni per la partecipazione dei bambini:

I bambini con diagnosi di dislessia non devono risultare videogiocatori a giochi d'azione al questionario apposito che verrà somministrato ai genitori degli stessi. Inoltre, essendo un trattamento intensivo, i genitori dei partecipanti devono dare disponibilità a recarsi presso il centro per 24 giorni consecutivi,

suddivisi in: 9 giorni di trattamento con videogiochi d'azione, 9 giorni di trattamento con videogiochi non d'azione (trattamento di controllo), e 2 giorni di valutazione da svolgere prima e dopo i trattamenti. La durata giornaliera del trattamento è di 80 minuti e 10 minuti di pausa; mentre la durata delle valutazioni (2 prima e 2 dopo entrambi i trattamenti, per un totale di 6 valutazioni) è di 45 minuti ciascuna.

Materiali e altro per il progetto:

Per la realizzazione del progetto è necessaria la disponibilità di tirocinanti adeguatamente formati o di una figura esperta per le valutazioni e per gli incontri di trattamento con i bambini, considerando che durante il trattamento un terapeuta può seguire al massimo due bambini contemporaneamente.

Risulta necessaria la disponibilità di una stanza per l'esecuzione del trattamento, considerando che possono essere presenti più bambini contemporaneamente se muniti di un paio di cuffie ognuno.

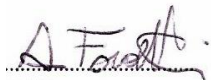
Gli incontri di valutazione saranno composti di prove "carta e matita" e di prove computerizzate, per questo motivo si richiedono necessari dei computer portatili.

Il trattamento verrà svolto mediante console Nintendo Wii che verranno fornite dal De.Co.Ne. lab, ma si richiede l'installazione autonoma dello strumento e la disponibilità di monitor tv da collegare alla console.

La formazione per le prove di valutazione e per il trattamento verrà fornita dal De.Co.Ne. lab.

Firma

Prof. Andrea Facchetti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'A. Facchetti', written over a horizontal dotted line.