

dataPubblicazione : 2013/03/04

Pubblicato il 04/03/2013

Ultima modifica il 04/03/2013 alle ore 00:00

**ROSALBA MICELI**

I videogiochi sono tanto amati dai ragazzi e spesso altrettanto detestati da molti genitori che, in buona fede, ritengono che i figli debbano passare meno tempo a giocare ai videogames e più ore a studiare, per migliorare le performances scolastiche. I risultati di uno studio dell’Università di Padova e dell’IRCCS Eugenio Medea, appena pubblicato sulla rivista “Current Biology”, spezzano una lancia a favore dei videogiochi: giocare ai videogiochi non è tempo perso ma in certi casi può rivelarsi prezioso. Circa12 ore passate ai videogiochi d’azione migliorano la capacità di lettura dei bambini dislessici più di quanto non ottenga un anno di lettura spontanea o un percorso di lettura tradizionale, senza contare che mentre i trattamenti tradizionali sono spesso noiosi (tanto che molti bambini tendono ad abbandonarli), utilizzando i videogames i bambini riescono anche a divertirsi.

La dislessia (un disturbo specifico di apprendimento caratterizzato da difficoltà selettive nella lettura), rappresenta una condizione che riguarda un bambino su dieci. Il gruppo di ricerca ha valutato le abilità di lettura, le capacità fonologiche e di attenzione di due gruppi di bambini con dislessia che non utilizzavano abitualmente i videogames. Successivamente i bimbi sono stati impegnati (per nove sedute di 80 minuti), in videogiochi di azione o non-azione. Nella valutazione finale nelle capacità attentive e di lettura è emerso un dato interessante: i bambini che avevano utilizzato videogiochi d’azione erano in grado di leggere più velocemente senza perdere in accuratezza e avevano fatto progressi anche in altri test di attenzione. Le abilità di lettura acquisite risultavano stabili anche dopo due mesi dall’insolito “trattamento”.

Il videogioco d’azione (action game) appartiene a quella categoria di videogiochi basati essenzialmente sull’azione, in cui il giocatore è impegnato in combattimenti frenetici, sia con armi che senza. Al giocatore è quindi richiesta la prontezza e l’agilità nel muovere i comandi del gioco. In che modo il tempo impiegato con i videogiochi d’azione riesce ad aiutare i bambini dislessici a leggere meglio? «I videogiochi d’azione migliorano molti aspetti dell’attenzione visiva e favoriscono l’estrazione di informazioni dall’ambiente - spiega Andrea Facoetti dell’Università degli Studi di Padova e consulente all’Istituto Scientifico Eugenio Medea -. Dover colpire un bersaglio periferico in movimento comporta un’abilità di percezione del contesto e quindi di rapida attenzione al particolare che aiuta i bambini dislessici molto di più di un allenamento alla lettura. Grazie ai videogiochi i bambini dislessici hanno imparato a orientare e focalizzare la loro attenzione per estrarre le informazioni rilevanti di una parola scritta in modo più efficiente, riducendo l’eccessiva interferenza laterale di cui sembrano soffrire».

I risultati della ricerca costituiscono una significativa conferma che i deficit di attenzione visiva sono alla base della dislessia. «Questi risultati sono molto importanti per comprendere i meccanismi cerebrali che stanno alla base della dislessia - sottolinea Facoetti - ma non possiamo raccomandare i videogiochi senza il controllo o la supervisione di uno specialista della riabilitazione neuropsicologica. Ricordiamo che un trattamento non si improvvisa e funzionano solo certi tipi di videogiochi: quelli di azione che agiscono sui circuiti cerebrali legati alla percezione del movimento».

È noto dalla letteratura scientifica che il periodo sensibile per uno sviluppo tipico delle abilità di linguaggio e di lettura è rintracciabile in fasi molto precoci della vita, ben prima delle manifestazioni cliniche in età scolare. Evidenze sperimentali indicano inoltre che una individuazione tempestiva dei disturbi di linguaggio (preferibilmente entro i 3 anni di vita) consente di impostare interventi in grado di far evolvere positivamente le competenze linguistiche e al contempo efficaci nel prevenire l’insorgenza della dislessia.

Gli studi sulla dislessia rappresentano da anni il cavallo di battaglia della ricerca svolta presso l’Unità Operativa di Psicopatologia dello sviluppo dell’IRCCS Medea. In particolare, l’IRCCS Medea ha già utilizzato con successo una serie di test come predittori precoci per la dislessia e ha standardizzato, in collaborazione con altri gruppi di ricerca (principalmente con le Università di Udine e di Padova) strumenti per la diagnosi e lo screening tempestivo dei disturbi del linguaggio, utilizzabili già nei primi anni della scuola dell’infanzia e in grado di individuare i bambini a rischio.

La possibilità di intervenire potenziando le capacità di percezione e di attenzione, piuttosto che le competenze linguistiche, prospetta la possibilità di trattamenti precoci: «Il nostro studio dà il via a nuovi programmi terapeutici in grado di ridurre i sintomi della dislessia o di prevenirla, nel caso di bambini a rischio, già prima che questi imparino a leggere», conclude Facoetti. Seguendo tali obiettivi, il gruppo di ricercatori padovani e del Medea ha messo a punto, in collaborazione con il Dipartimento di Matematica dell’Università di Padova, dei videogiochi per tablet che saranno utilizzati a breve su un campione di 40 bambini a rischio di dislessia nelle scuole dell’infanzia di Lecco.