



Lecco, 19 luglio 2017 – Con l'uso di particolari videogiochi 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 appena pubblicato sulla prestigiosa rivista "Scientific Reports".

Il team, guidato da 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 da Sandro Franceschini (Università di Padova), Piergiorgio Trevisan (Università di Udine), Luca Ronconi (Università di Trento), Sara Bertoni (Università di Padova), Kit Double e Susan Colmar (Sydney University, Australia).

"Il nostro team – dice Simone Gori – ha scoperto che un trattamento basato su alcuni specifici tipi di videogiochi 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 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 affetti 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".

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 videogioco 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, che ci permette di ricordare il numero di telefono appena detto dall'amico, non è mai stata direttamente allenata durante il training con i videogiochi, 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 videogiochi 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 videogioco 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) videogiochi.