

# Gli Action Video Games Migliorano I Meccanismi Multisensoriali di Esclusione del Rumore in Bambini con Dislessia Evolutiva

Giovanna Puccio<sup>1</sup>, Sara Bertoni<sup>1,2</sup>, Sandro Franceschini<sup>1</sup>, Martina Mancarella<sup>1,3</sup>,  
Simone Gori<sup>2</sup> & Andrea Facchetti<sup>1</sup>

<sup>1</sup> University of Padua

<sup>2</sup> University of Bergamo

<sup>3</sup> Katholieke Universiteit Leuven

Email: giovannaliberapuccio@gmail.com

## INTRODUZIONE

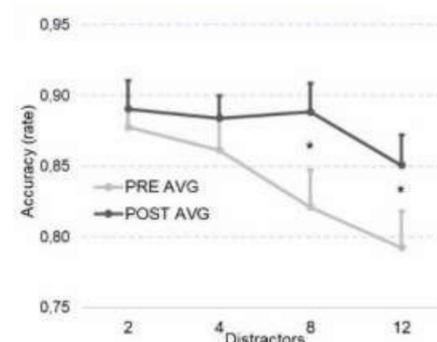
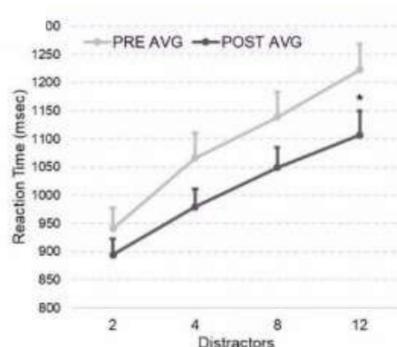
Imparare a leggere è estremamente difficile per i bambini caratterizzati da Dislessia Evolutiva (DE), un disturbo del neurosviluppo che coinvolge circa il 5% delle persone. La DE non è però solo caratterizzata da difficoltà di lettura, ma anche da deficit fonologici, motori e di attenzione visiva. Alcuni studi, in particolare, hanno indagato il ruolo cruciale svolto dai processi di esclusione del rumore nei meccanismi uditivi e visivi nei bambini con DE. Proprio a partire dal ruolo causale che questi meccanismi sembrano svolgere nelle abilità di lettura, in questo studio abbiamo proposto un training con gli action video game (AVG) e con i non-action video game (NAVG) a un gruppo di 14 bambini con DE.

## METODO

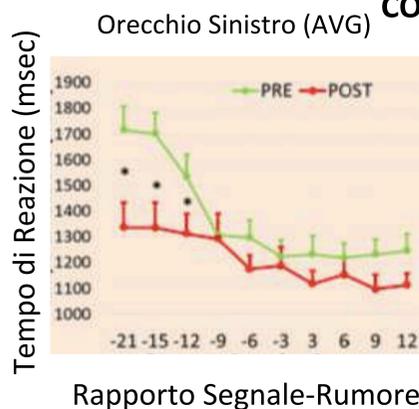
14 bambini (età media: 8.93 anni)  
14 AVG  
12 NAVG



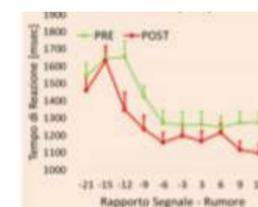
## RISULTATI: COMPITO DI RICERCA VISIVA



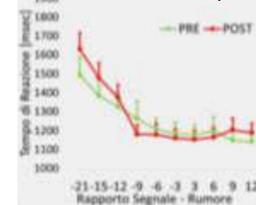
## RISULTATI: COMPITO DI ESCLUSIONE DEL RUMORE



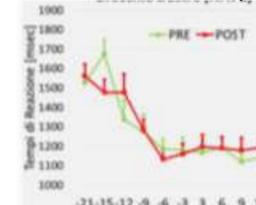
Orecchio Destro (AVG)



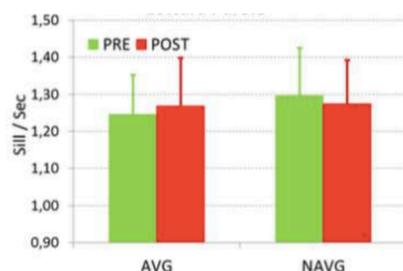
Orecchio Sinistro (NAVG)



Orecchio Destro (NAVG)

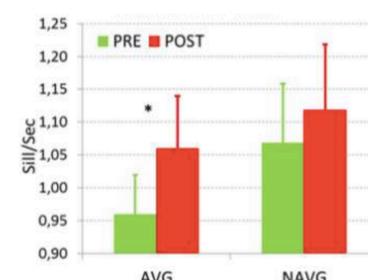


Parole



## RISULTATI: PROVE DI LETTURA

Pseudo-parole



## CONCLUSIONI

Questi dati permettono di sostenere una relazione causale fra le abilità di lettura e i meccanismi multisensoriali di esclusione del rumore ma anche l'efficacia del trattamento con gli AVG per la DE, arricchendo con nuove evidenze quanto già ampiamente dimostrato in letteratura.