



# L'ampliamento del fuoco dell'attenzione nel potenziamento cognitivo indotto dal gioco

Giovanna Puccio <sup>1</sup>, Sara Bertoni,<sup>1,2</sup> Sandro Franceschini <sup>1,3</sup> & Andrea Facoetti<sup>1</sup>

1 Università degli Studi di Padova

2 Università degli Studi di Bergamo

3 Università degli Studi dell'Insubria



# Il ruolo del gioco e del divertimento

Le **emozioni piacevoli** aumentano lo span percettivo e la capacità di integrare informazioni (Fredrickson 2001, 2003), promuovono le abilità semantico-lessicali (Baas et al., 2008; Rowe et al. 2007) e l'estrazione delle informazioni globali (Basso & Lowery, 2004; Fredrickson 2004).

I **video-giochi** sono ampiamente utilizzati in contesti clinici/riabilitativi (Horne-Moyer et al, 2014) ed educativi (Primack et al. 2012; Pine et al. 2020).



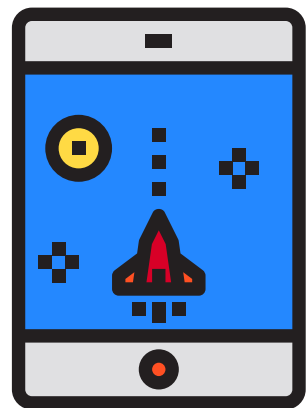
**Quali sono gli effetti a breve termine del divertimento nel gioco?**



## Short-Term Effects of Video-Games on Cognitive Enhancement: the Role of Positive Emotions

Sandro Franceschini<sup>1,2</sup> · Sara Bertoni<sup>1,3</sup> · Matteo Lulli<sup>4</sup> · Telmo Pievani<sup>5</sup> · Andrea Facoetti<sup>1</sup>

1



I **miglioramenti** nelle abilità sensori-motorie e nella velocità di lettura sembrano essere correlati al divertimento esperito durante il **video-gioco d'azione (AVG)**.

2



I **miglioramenti** nella lettura di brano sembrano essere indipendenti dalle caratteristiche del gioco (AVG vs NAVG) e correlati al **divertimento** vissuto durante la sessione di gioco.

## L'obiettivo di questo studio



Indagare gli effetti a breve termine del **divertimento** esperito durante una sessione di gioco con un **videogioco d'azione** e un **gioco da tavola** sulle abilità cognitive



Giovanna Puccio, Università degli Studi di Padova  
giovannaliberapuccio@gmail.com

# Il Disegno Sperimentale

## Partecipanti

18 bambini a sviluppo tipico frequentanti la prima primaria  
(maggio-giugno)



## Metodo

### Baseline

Abilità di lettura  
Abilità senso-motorie  
Abilità attentive e di memoria  
implicita



3 giorni

### Prima Sessione

20 minuti di gioco  
+  
valutazione baseline e  
questionario sulle emozioni

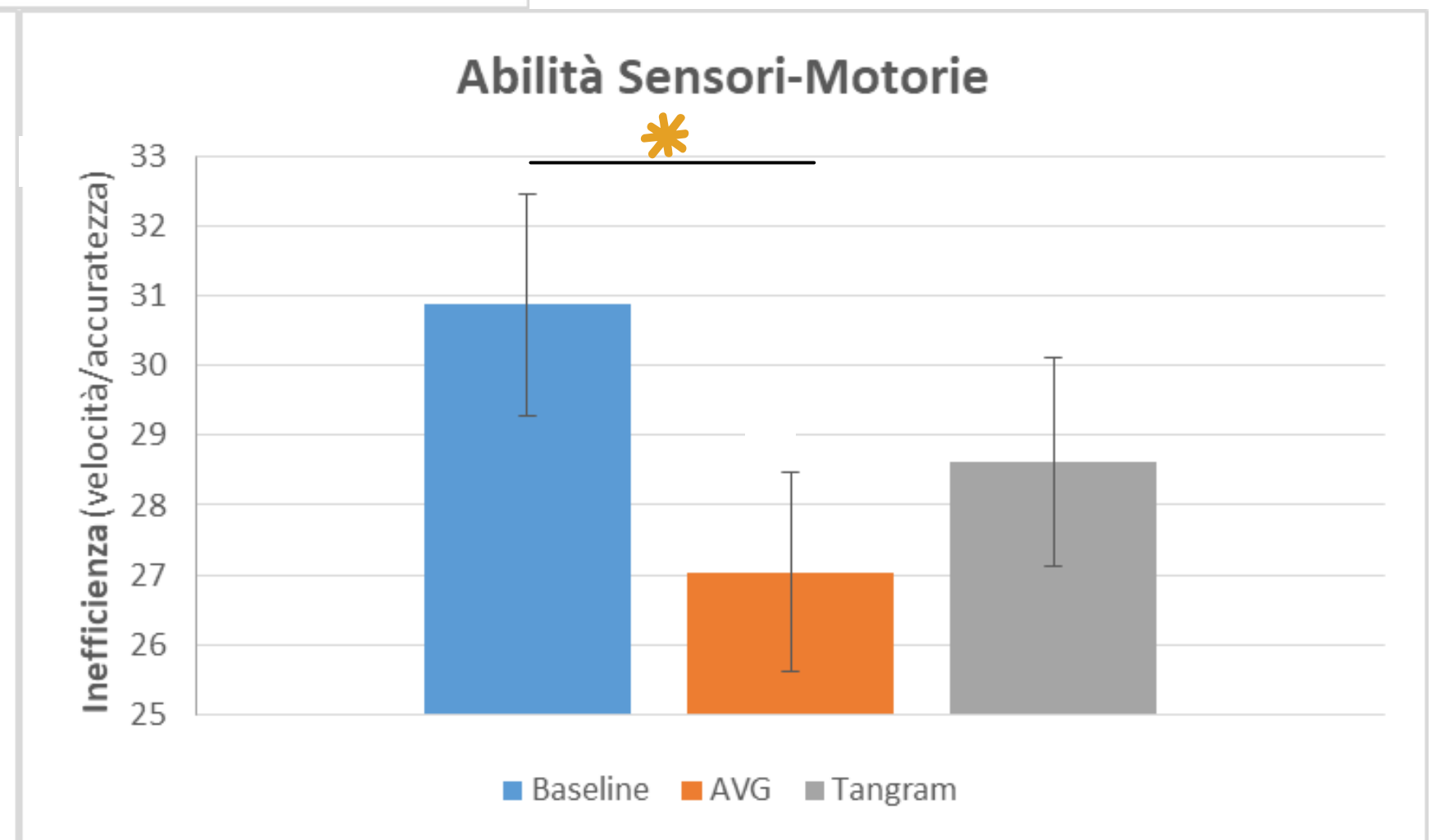
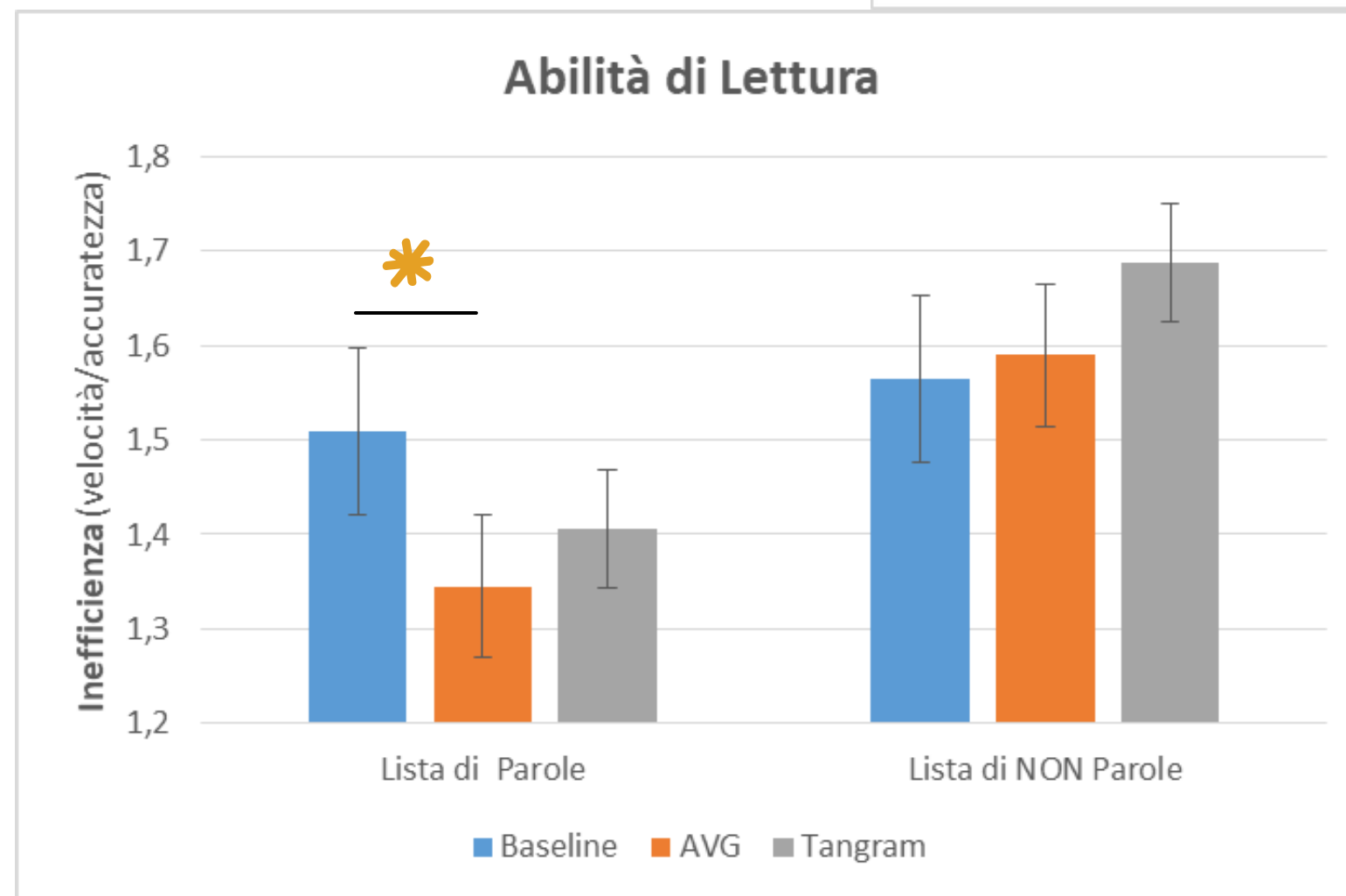
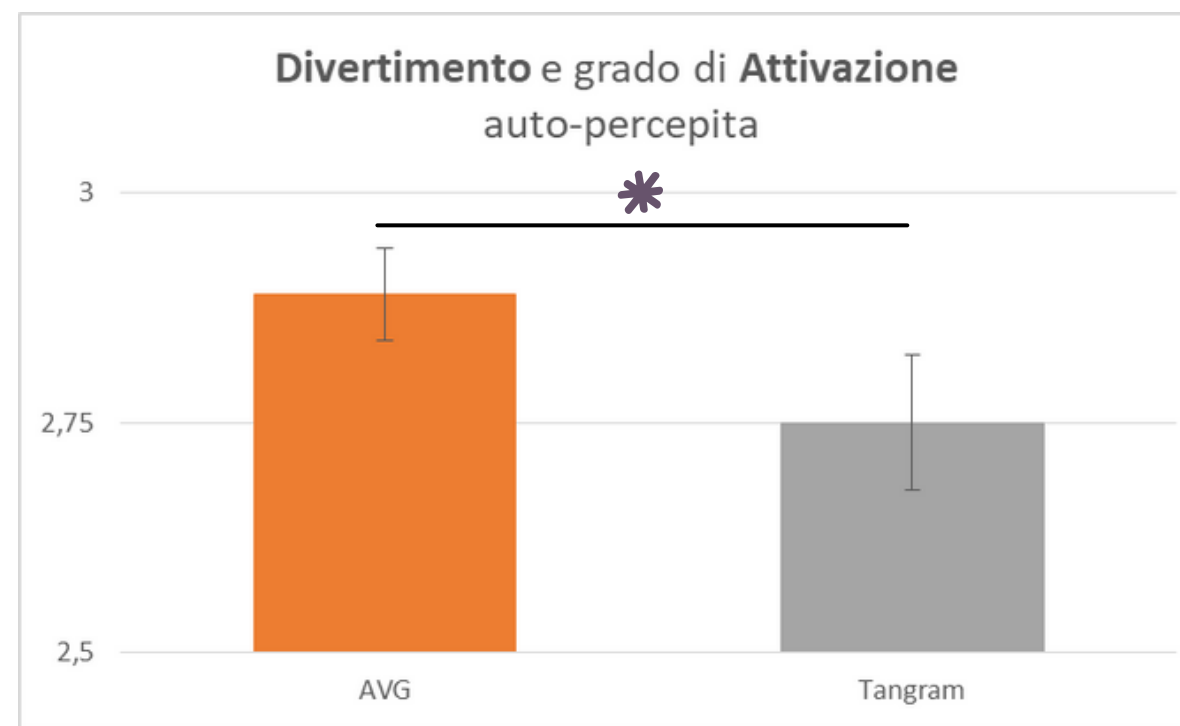


3 giorni

### Seconda Sessione

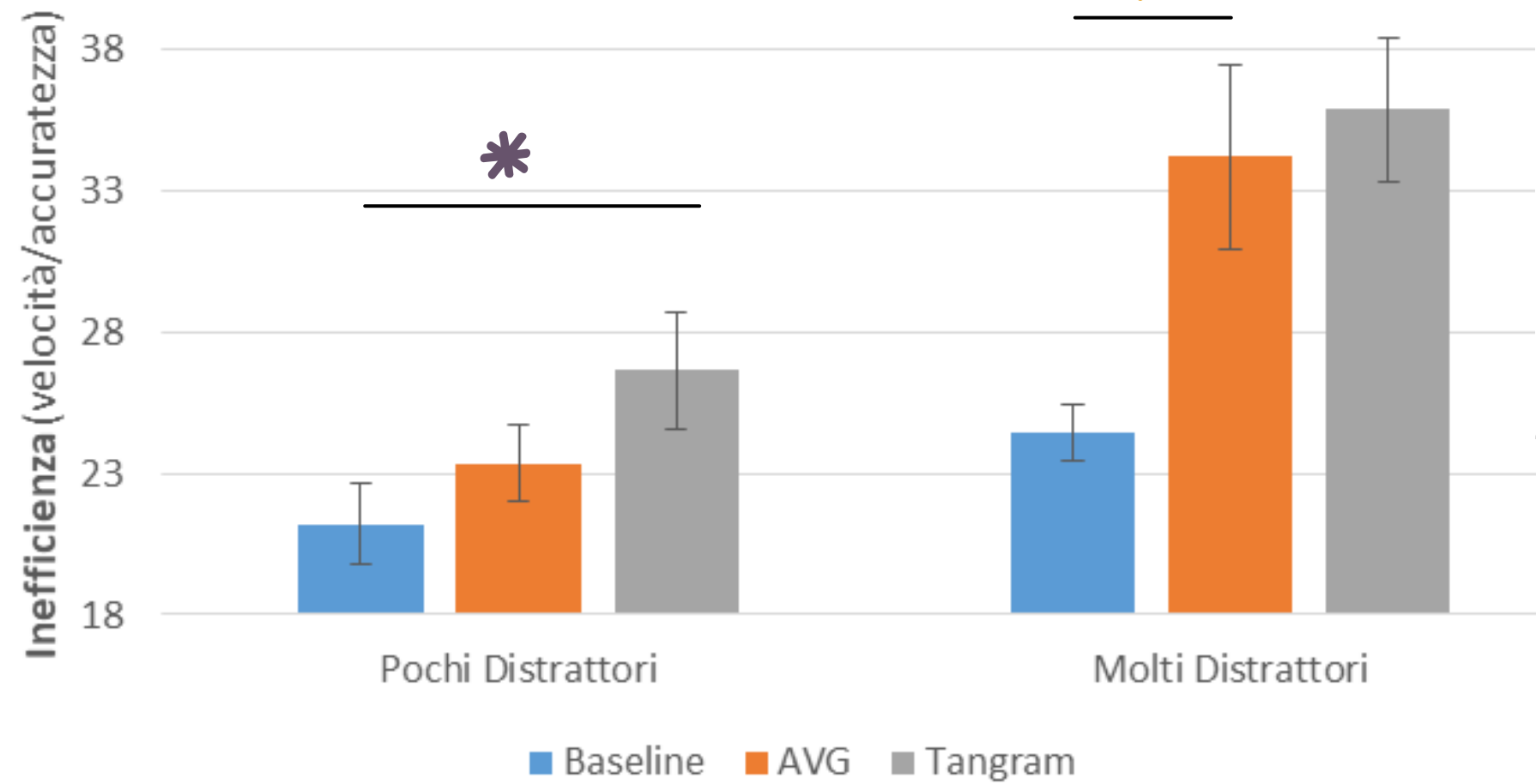
20 minuti di gioco  
+  
valutazione baseline e  
questionario sulle emozioni

# Risultati

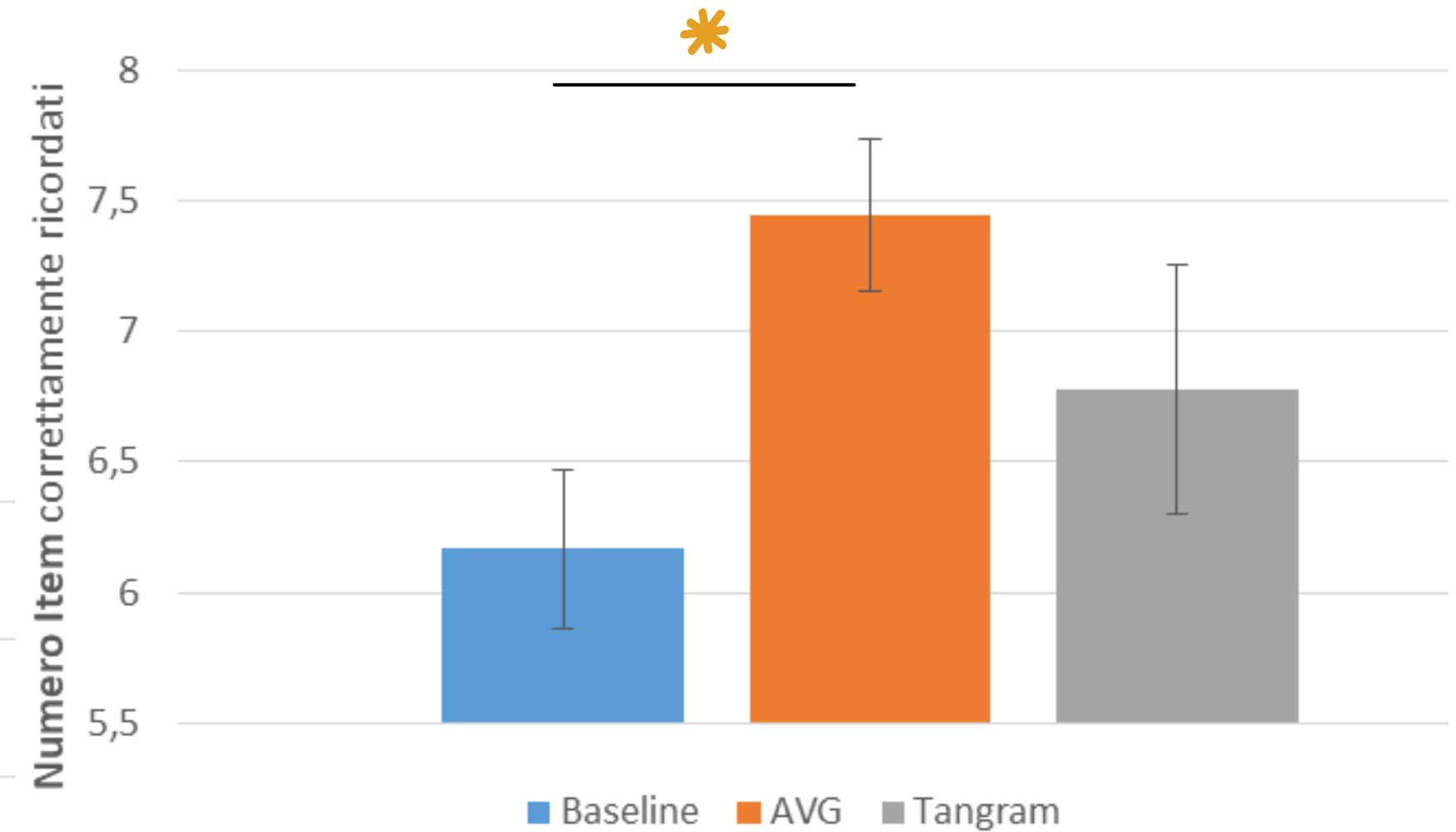


# Risultati

## Ricerca Visiva



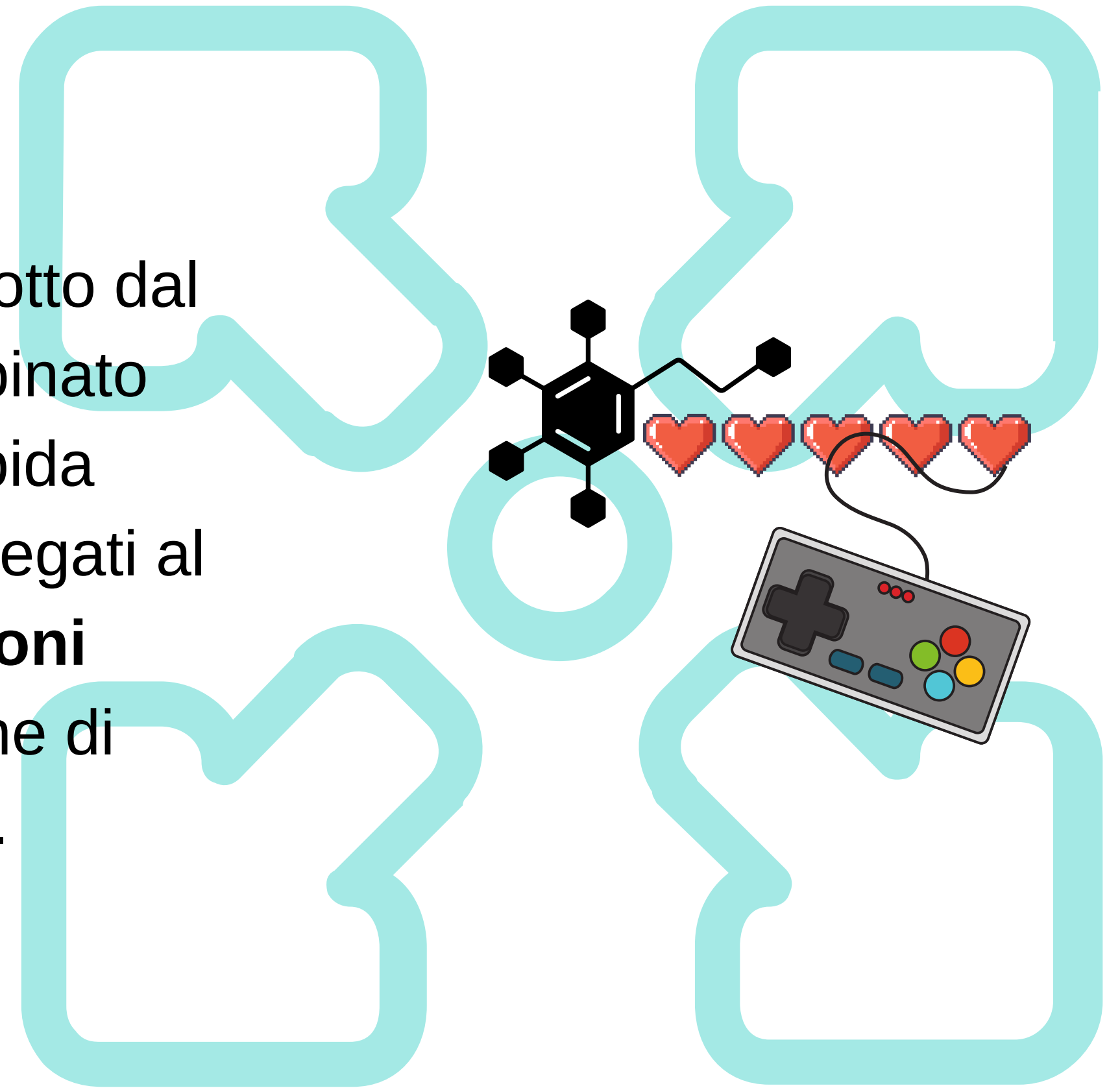
## Memoria Implicita



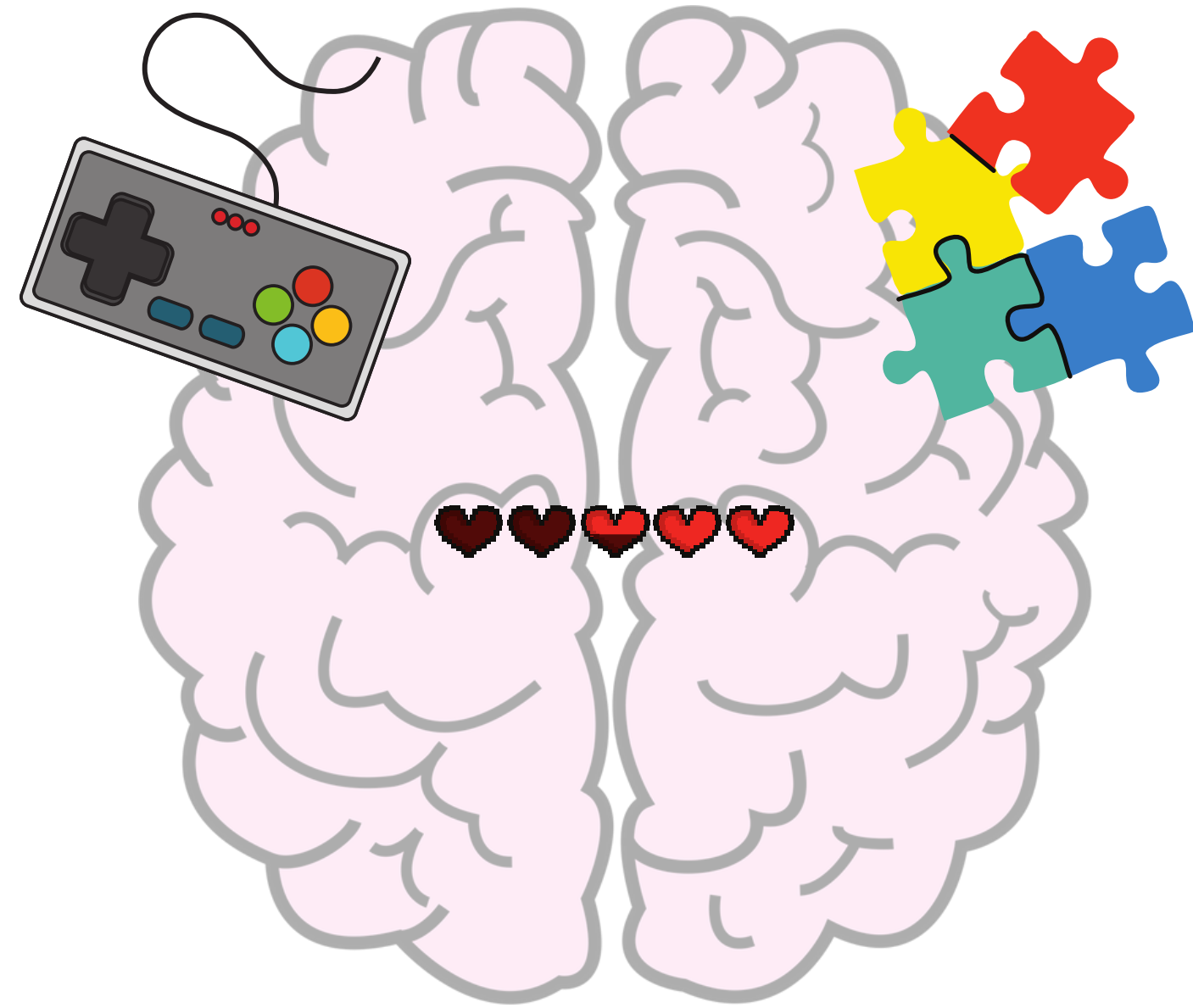
Giovanna Puccio, Università degli Studi di Padova  
giovannaliberapuccio@gmail.com

## Discussioni Generali

L'allargamento del focus attentivo indotto dal divertimento e dall'attivazione, combinato all'intensa stimolazione periferica rapida dell'**AVG**, possono essere causalmente legati al potenziamento di specifiche funzioni cognitive che richiedono l'integrazione di molteplici sorgenti di informazione.







**Grazie per l'attenzione!**

