



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

Giovanna Puccio ¹, Sara Bertoni,^{1,2} Sandro Franceschini ^{1,3} & Andrea Facoetti¹

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).



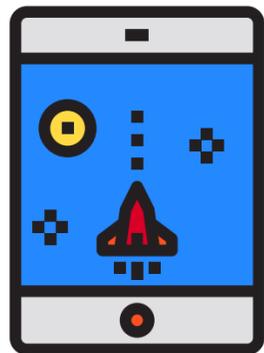
Quali sono gli effetti a breve termine del divertimento nel gioco?



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

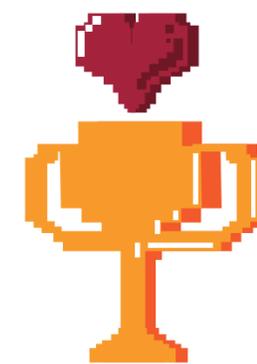
Sandro Franceschini^{1,2} · Sara Bertoni^{1,3} · Matteo Lulli⁴ · Telmo Pievani⁵ · Andrea Facoetti¹

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

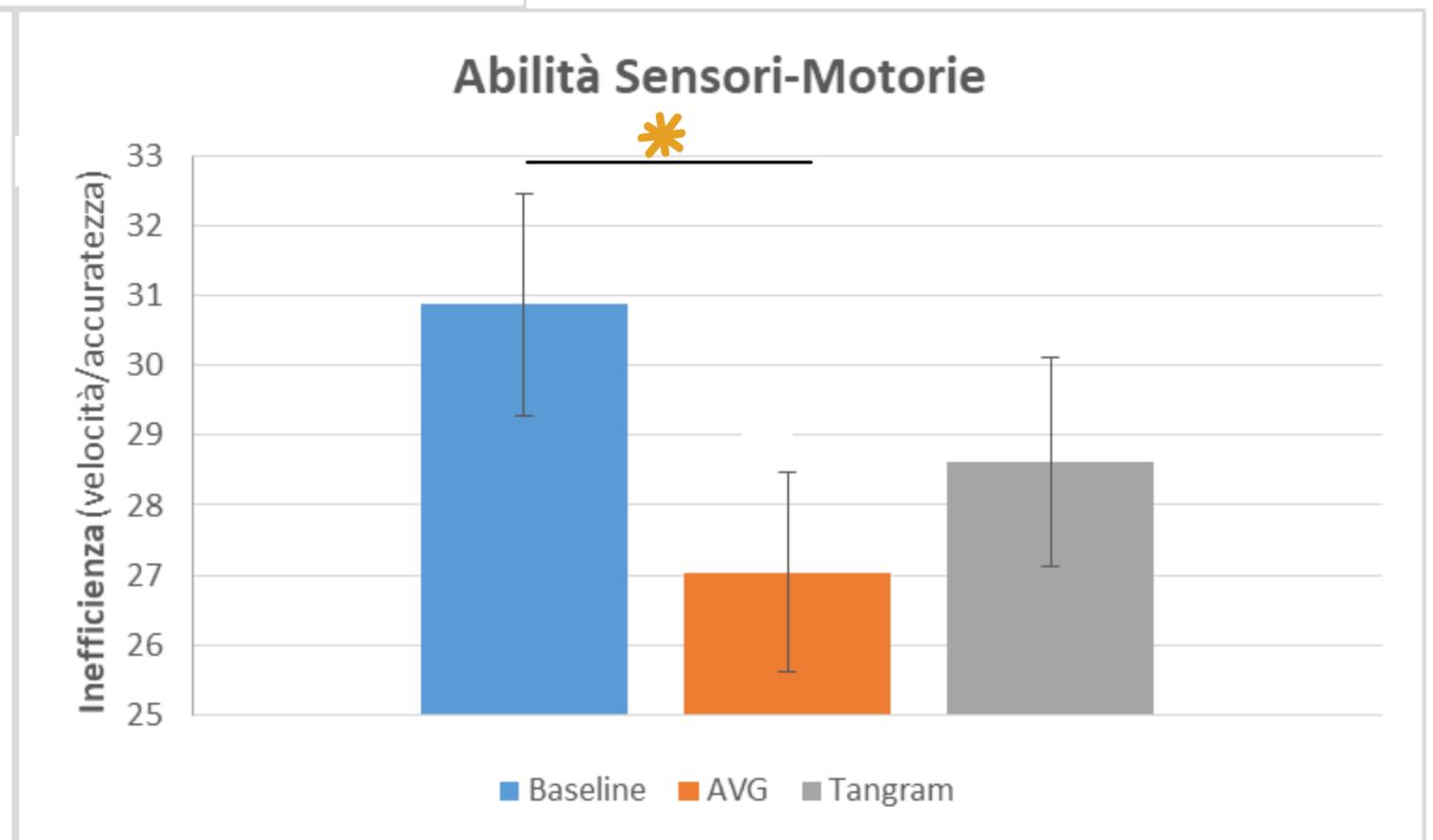
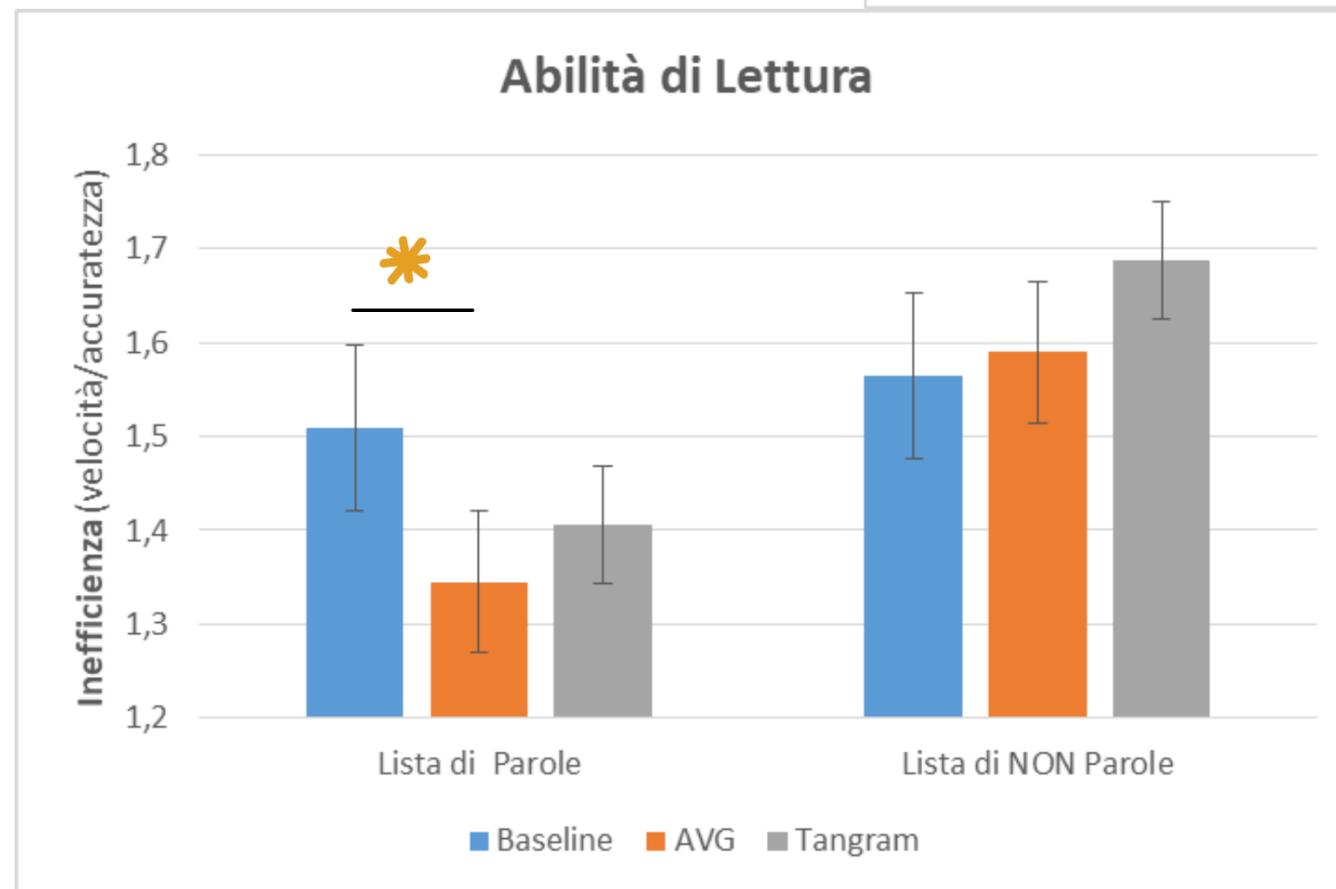
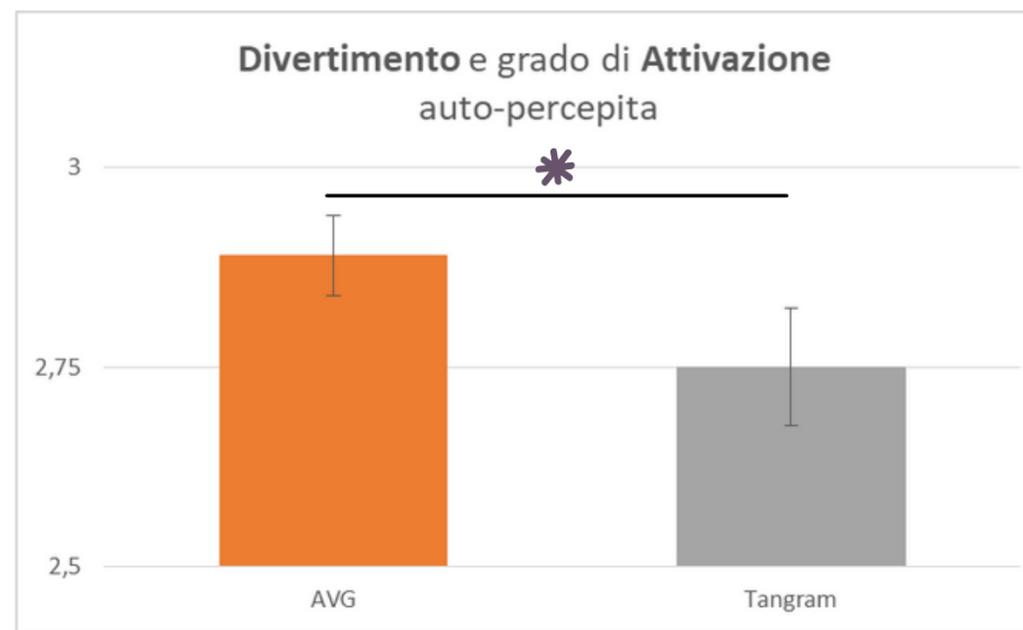


3 giorni

Seconda Sessione

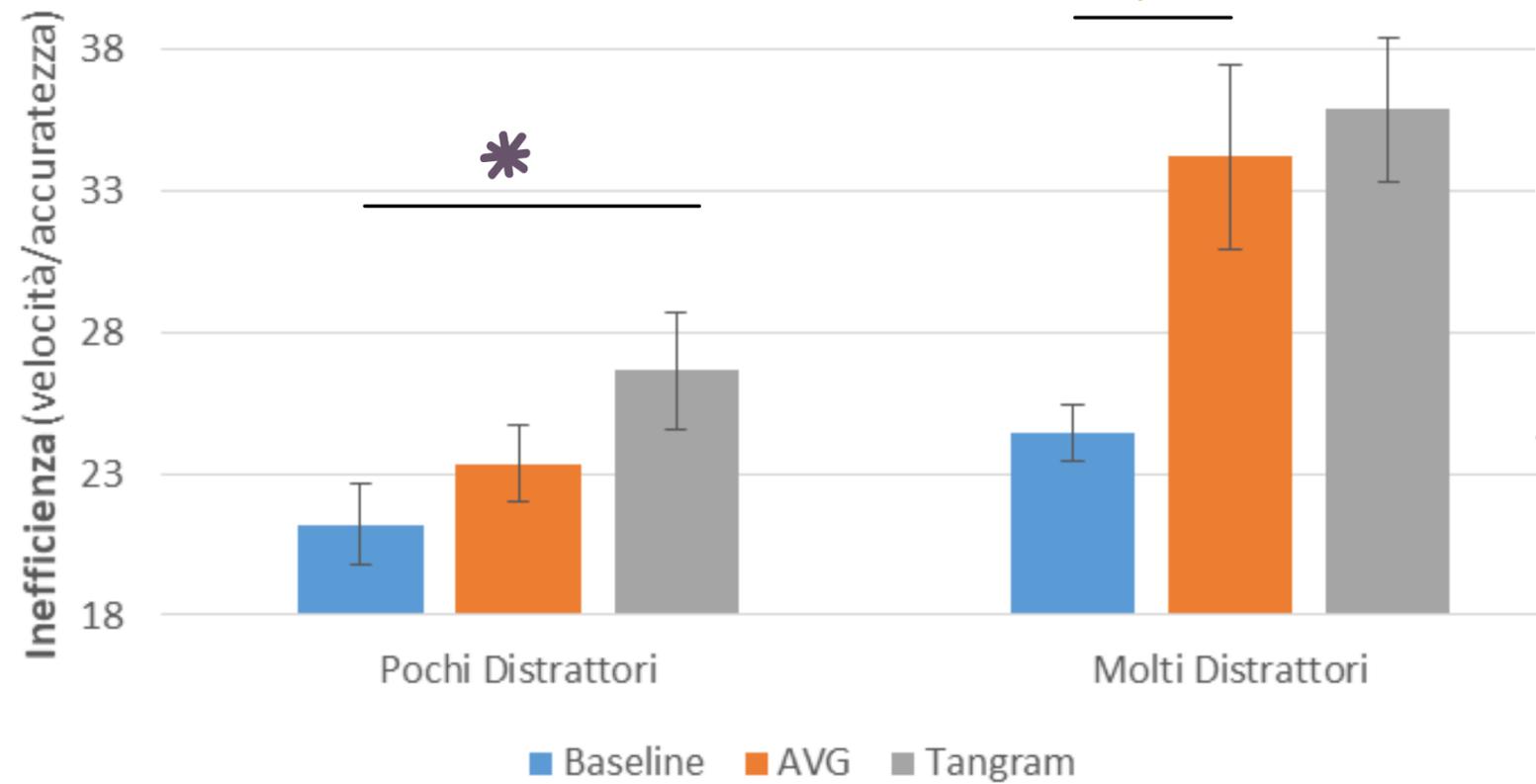
20 minuti di gioco
+
valutazione baseline e
questionario sulle emozioni

Risultati

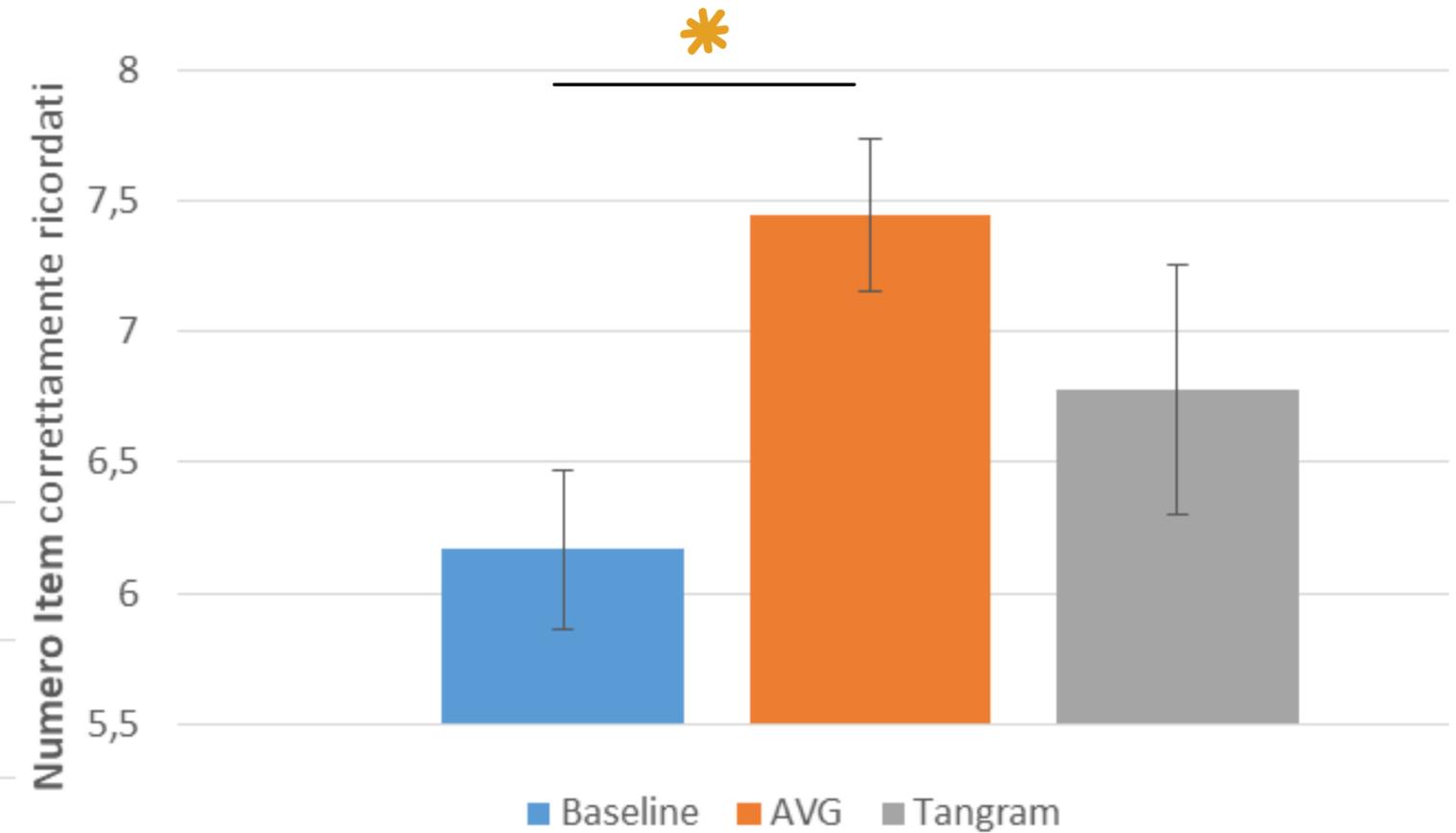


Risultati

Ricerca Visiva



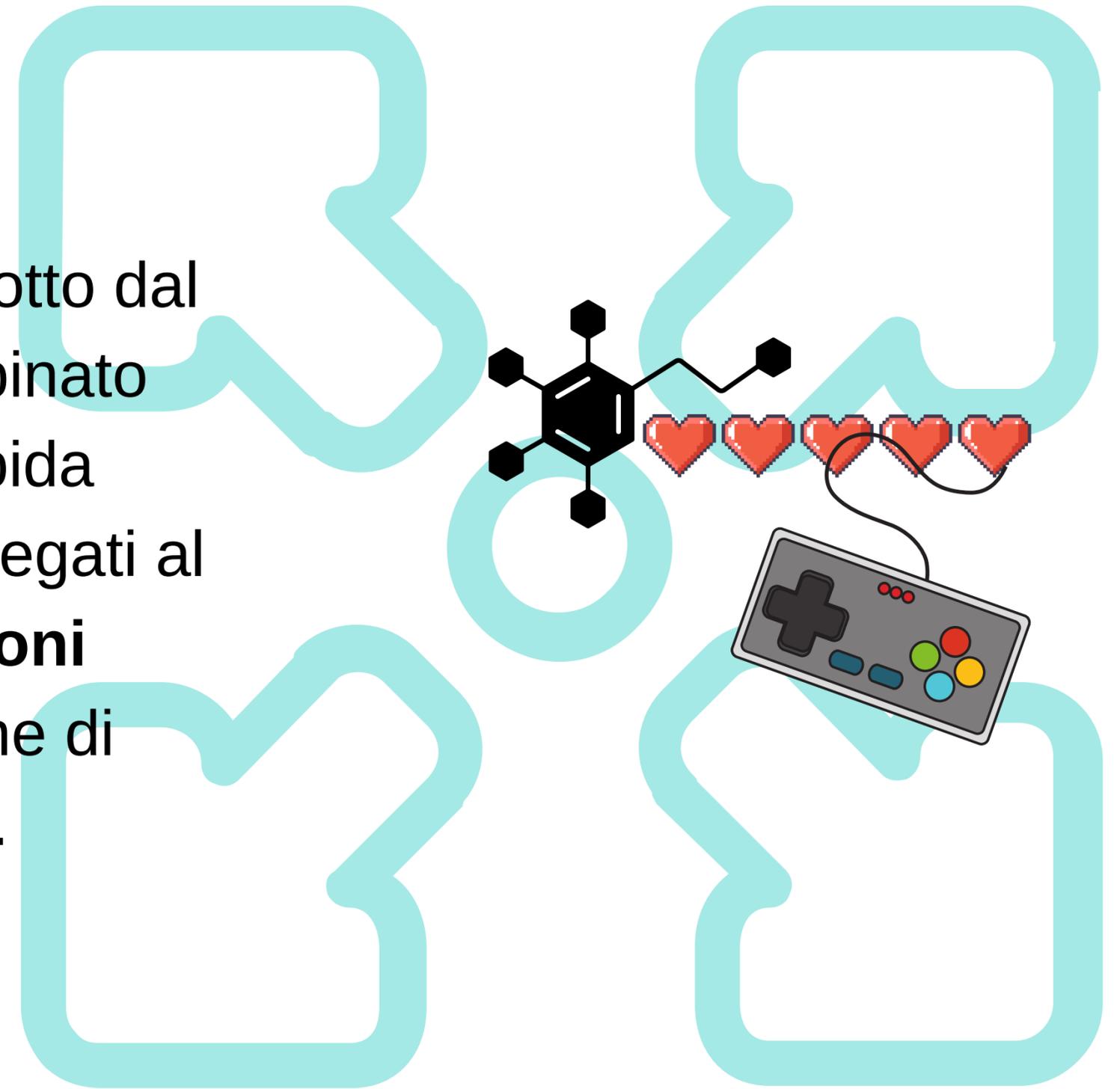
Memoria Implicita

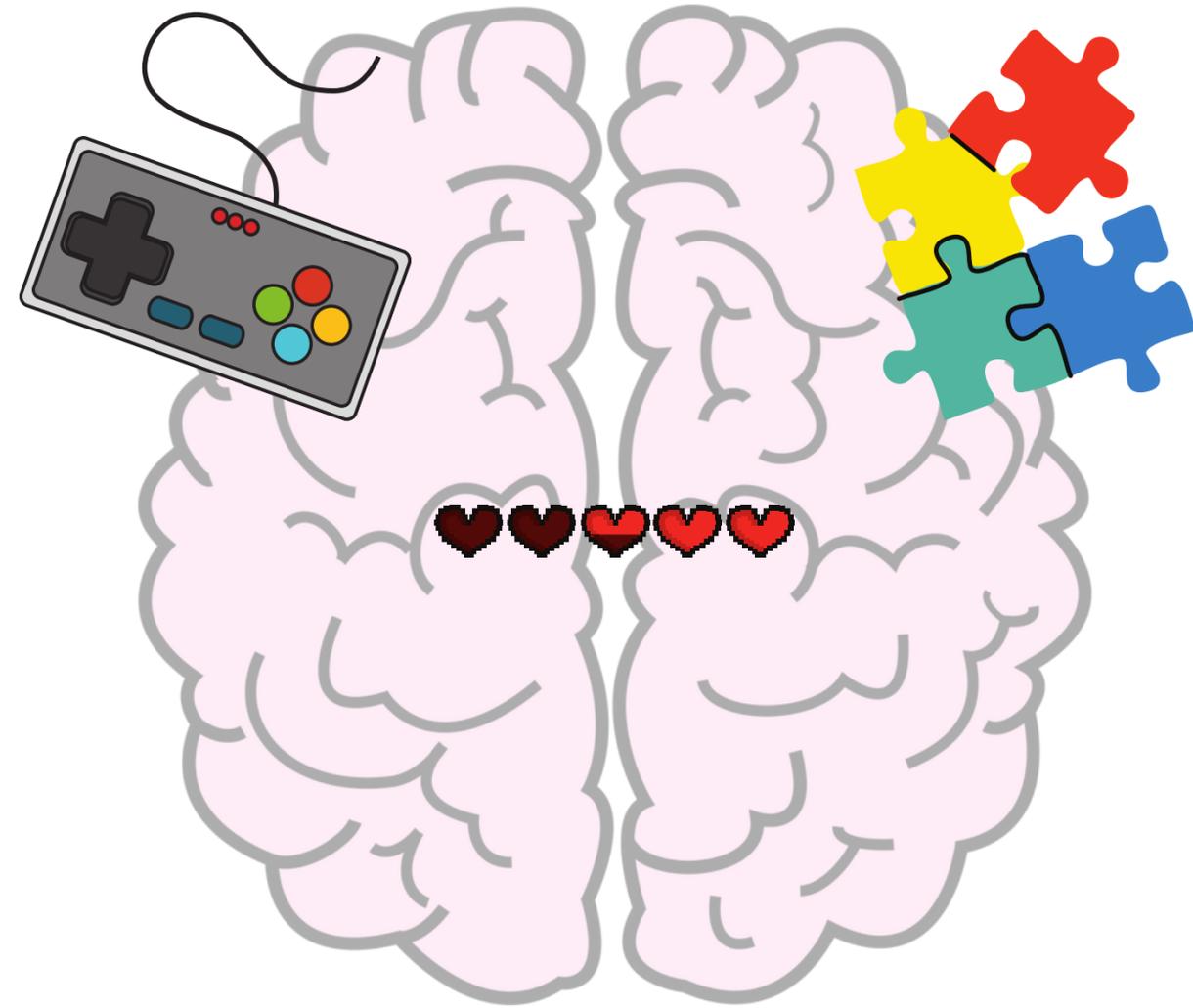


Giovanna Puccio, Università degli Studi di Padova
giovannaliberapuccio@gmail.com

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!

