FONDAZIONE BRUNO KESSLER
MAGAZINE

Gamification, un antidoto Hi-tech per il disturbo da ADHD

27 Agosto 2020

Dagli USA una nuova ricetta per contenere l'iperattività e la disattenzione.

Ancora una volta gli USA si aggiudicano la medaglia d'oro per l'innovazione e questa volta lo fanno rompendo gli schemi tradizionali della pedagogia.

Il fatto che i videogiochi possano attenuare un disturbo del comportamento ha destato la mia curiosità, e quella di molti educatori, sin dal primo istante.

Questo nesso scardina infatti molti luoghi comuni infondati, quali "I videogiochi generano violenza", "I videogiochi creano dipendenza e disturbi psicologici, oppure "I videogiochi causano asocialità".

È a partire da queste convinzioni diffuse che vorrei evidenziare i risultati di una interessante review condotta in America da un gruppo di ricercatori, molto attenti ai cambiamenti che la società digitale sta attraversando.

Akili Interactive, società con sede a Boston, ha sviluppato la prima generazione di "videogiochi medici" al mondo. Akili sta combinando il rigore scientifico e clinico con l'ingegnosità delle industrie tecnologiche e dell'intrattenimento per sfidare lo status quo della medicina.

Si tratta di un videogioco per il trattamento dei disturbi da ADHD (Deficit da attenzione ed iperattività) e ha realizzato un trial clinico che ha interessato circa 400 bambini. Il prodotto realizzato, l'applicazione per tablet AKL-T01, è stato approvato dalla Food and Drug Administration. Potrebbe essere la prima terapia digitale erogata attraverso un gioco basato su tablet. Il gioco è stato progettato per migliorare la funzione nella corteccia prefrontale del cervello coinvolgendo l'utente in attiva multi-task con livelli di complessità crescente.

Questo è solo uno dei più recenti sviluppi che sta cambiando l'approccio alle politiche educative e ai disturbi dell'apprendimento. Se per molto tempo i videogiochi sono stati additati come cause dei disturbi dell'attenzione, oggi sono visti in maniera diversa, addirittura come strumento per curare il problema. I compiti che prevedono un approccio "gamified" sono particolarmente interessanti per i ragazzi con ADHD perché forniscono ricompense rapide e feedback immediati, in sintesi sono in grado di fornire gli stimoli che il cervello con ADHD brama. Si tratta, ovviamente, di campi di studio sperimentali che sembrano facilitare il rilascio della dopamina (che negli ADHD è presente in misura maggiore) e favorire una maggiore concentrazione e attenzione, con un evidente

miglioramento delle prestazioni dei ragazzi.

Lo scorso giugno Akili ha ricevuto la certificazione del marchio Conformité Européenne (CE) per EndeavorRx (AKL-T01) come software terapeutico digitale; questo significa che, a breve, anche noi avremo a disposizione una nuova opzione di trattamento non farmacologico per i bambini con ADHD.

In futuro si parlerà sempre di più di gamification e sviluppo di applicazioni tese a migliorare la nostra qualità della vita. D'altronde, l'uso delle tecnologie digitali da parte delle comunità di utenti è uno dei campi di ricerca del gruppo di lavoro i3 in FBK, impegnato nello sviluppo di tecnologie innovative per facilitare l'interazione uomo-computer, nella realizzazione di interfacce intelligenti e nello studio dell'impatto delle tecnologie sulla nostra vita. Il tutto seguendo un approccio interdisciplinare preso in prestito dalle scienze cognitive e sociali per la progettazione di modalità di interazione con le tecnologie digitali. Tra le iniziative in campo educativo rientra Families_Share, progetto volto a sviluppare soluzioni di mutuo aiuto fra famiglie, con servizi di cura condivisa dei bambini, consulenza genitoriale e attività di doposcuola, nonché la partecipazione attiva attraverso la co-progettazione di servizi digitali.

Per quanto riguarda EndeavorRx (AKL-T01), cosa faremo in classe? Noi docenti saremo pronti ad introdurre questa strepitosa innovazione tecnologica per facilitare il processo di inclusione degli allievi con bisogni educativi speciali. Ogni innovazione è da studiare. Ogni strumento è da sperimentare. L'importante è aprirsi al progresso, anche e soprattutto in ambito educativo. Vivere di pregiudizi non fa bene. Accogliere, sperimentare e applicare è ciò che migliora il nostro compito di educatori.

LINK

https://magazine.fbk.eu/it/news/gamification-un-antidoto-hi-tech-per-il-disturbo-da-adhd/

TAG

- #accessibilità
- #ADHD
- #bes
- #digitalgames
- #hitech
- #innovation
- #scuola
- #societàdigitale

AUTORI

- Letizia Lacava