

HORIZON
2020

FocusLocus: ADHD management Gaming System for educational achievement and social inclusion

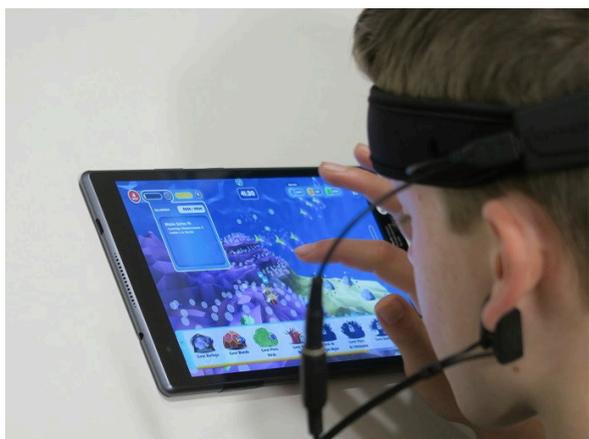
Risultati in breve

Programma di intervento basato sul gioco fondamentale per aiutare i bambini affetti da ADHD

Il disturbo da deficit di attenzione e iperattività (ADHD, Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder) colpisce il 7 % della popolazione e comporta problemi comportamentali, limitazioni dell'apprendimento ed esclusione sociale. Un progetto finanziato dall'UE offre un innovativo sistema di gioco quale trattamento alternativo dell'ADHD.



SOCIETÀ



© Stelios C. A. Thomopoulos

«L'obiettivo del progetto [FocusLocus](#) era mettere a disposizione un programma di intervento innovativo e rivoluzionario basato sul gioco per aiutare i bambini a gestire e superare i sintomi dell'ADHD», spiega Stelios C. A. Thomopoulos, coordinatore del progetto. Supportato da una solida ricerca nel campo delle scienze cognitive, FocusLocus ha portato all'elaborazione del sistema di gioco REEFOCUS, che include metodi di formazione multisensoriale per il cambiamento comportamentale e per l'acquisizione di abilità

motorie e mentali. «La soluzione REEFOCUS vuole essere un'alternativa efficiente ed economica per il trattamento dell'ADHD, senza gli effetti indesiderati degli approcci attualmente affermati (ad esempio i farmaci)», aggiunge Thomopoulos.

Riflettori accesi su REEFOCUS

Il gioco REEFOCUS è ambientato in uno scenario sottomarino e ruota attorno al tema della conservazione e dell'espansione della vita nel contesto di un ecosistema della barriera corallina. «REEFOCUS è un gioco non violento e neutro dal punto di vista del genere e del contesto culturale, con un carattere pedagogico che promuove la consapevolezza ambientale», riferisce Thomopoulos.

Per migliorare i sintomi dell'ADHD, REEFOCUS è stato creato per allenare determinate abilità cognitive specifiche, note per essere associate al disturbo, attraverso una serie di esercizi sotto forma di mini-giochi. «Con il mini-gioco è possibile mantenere l'interesse e il coinvolgimento del giocatore, al contrario degli esercizi di training proposti nei contesti clinici», sottolinea Thomopoulos. Inoltre, il formato del mini-gioco permette di valutare le prestazioni in maniera affidabile e di regolare il livello di difficoltà degli esercizi di training delle abilità cognitive. «I mini-giochi attualmente installati in REEFOCUS si concentrano su avversione al ritardo, controllo inibitorio, miglioramento dell'attenzione, coordinamento motorio, memoria di lavoro e attenzione selettiva».

Il gioco offre trattamenti personalizzati, incentrandosi sui deficit diagnosticati e sulla condizione particolare di ogni bambino e adattando i metodi di training ai progressi ottenuti nel gioco. È inoltre accompagnato dall'applicazione web REEFOCUS che attua principi di «privacy fin dalla progettazione» e a cui è possibile accedere da qualsiasi browser web. Genitori, medici ed educatori BES possono gestire i profili dei pazienti, monitorare i progressi del bambino, rivedere le informazioni statistiche relative alle prestazioni e personalizzare le impostazioni di gioco e il programma degli interventi.

REEFOCUS è stato testato nell'ambito di uno studio clinico pilota nel 2018, presso l'ospedale San Joan de Déu di Barcellona, in Spagna. Nello studio sono stati coinvolti 75 bambini con diagnosi di ADHD. «Tutte le sessioni sono state monitorate attraverso la telemetria REEFOCUS conforme al GDPR, su VPN sicuro», spiegano Adam Doulgerakis, dirigente tecnico, e Maria Bessa, responsabile attuazione e deontologia del progetto pilota. «L'analisi iniziale dei dati telemetrici suggerisce un netto miglioramento delle prestazioni dei bambini in tutte le aree di training cognitivo utilizzate nei mini-giochi», aggiungono Tassos Kanellos, dirigente del progetto, e Eftichia Georgiou, responsabile dell'analisi dei dati.

Il futuro

«REEFOCUS è stato testato con successo in uno studio clinico pilota. La ricchezza dei dati raccolti attraverso la telemetria FocusLocus ha evidenziato i potenziali sviluppi positivi del gioco come strumento non medico nel trattamento dell'ADHD»,

afferma Thomopoulos. Tra i passi successivi del progetto vi è l'intenzione di portare avanti uno studio clinico pilota su larga scala per convalidare l'approccio proposto e procedere verso la commercializzazione di REEFOCUS.

«Ci stiamo muovendo in diverse direzioni ed esaminando diverse opportunità e strumenti di finanziamento per raccogliere capitali per commercializzare REEFOCUS», sottolinea Thomopoulos. Parallelamente, è in corso la negoziazione per ulteriori studi pilota con un numero maggiore di partecipanti e si sta lavorando sull'analisi comparativa del gioco nella popolazione sana, nonché sulla sua estensione ad altri disordini cognitivi.

Parole chiave

FocusLocus

REEFOCUS

ADHD

intervento basato sul gioco

sistema di gioco

trattamento ADHD

abilità cognitiva

disturbo da deficit di attenzione e iperattività

Scopri altri articoli nello stesso settore di applicazione



Aggiornamento su iSIM: svelare la discriminazione razziale nel reclutamento della forza lavoro in Europa

29 Settembre 2023



Etichette di classe energetica retrofit per i vecchi apparecchi di riscaldamento

29 Marzo 2023





La radio dà voce alle comunità emarginate

25 Febbraio 2022



Alla ricerca di collaborazione tra le organizzazioni del sistema penitenziario

23 Dicembre 2022



Informazioni relative al progetto

FocusLocus

ID dell'accordo di sovvenzione: 732375

[Sito web del progetto](#)

DOI

[10.3030/732375](https://doi.org/10.3030/732375)

Progetto chiuso

Data della firma CE

27 Ottobre 2016

Data di avvio

1 Novembre 2016

Data di completamento

31 Gennaio 2019

Finanziato da

INDUSTRIAL LEADERSHIP - Leadership in enabling and industrial technologies - Information and Communication Technologies (ICT)

Costo totale

€ 1 110 991,08

Contributo UE

€ 999 562,50

Coordinato da

"NATIONAL CENTER FOR SCIENTIFIC RESEARCH ""DEMOKRITOS""

Greece

Articoli correlati



PROGRESSI SCIENTIFICI

Una migliore alimentazione e una quantità minore di farmaci per il disturbo da deficit d'attenzione e iperattività



13 Gennaio 2023



PROGRESSI SCIENTIFICI

Il rischio di sviluppare malattie cardiovascolari è maggiore tra gli adulti con disturbo da deficit di attenzione e iperattività?



4 Ottobre 2022



PROGRESSI SCIENTIFICI

Disturbo da deficit di attenzione e iperattività, disturbi da comportamento dirompente e aggressività: una questione genetica



23 Marzo 2021

Ultimo aggiornamento: 25 Ottobre 2019

Permalink: <https://cordis.europa.eu/article/id/411417-game-based-intervention-programme-key-to-helping-children-with-adhd/it>

European Union, 2025