



Jeux vidéo et dyslexie

Une équipe italienne a mené une expérience avec près de 80 enfants pré-lecteurs présentant un risque de développer une dyslexie. Avec un jeu d'action (Space Invaders Extreme 2), ils ont obtenu ce résultat :

- Amélioration de la **conscience phonémique**, c'est-à-dire la capacité à discriminer les unités de base des mots (chez plus de 80% des enfants à risque et maintenue 6 mois après l'étude)



Les auteurs évoquent les **bénéfices** de ce type de jeu sur le plan **attentionnel**, qui pourraient expliquer les résultats. Affaire à suivre !

Source :

Bertoni, S., Andreola, C., Mascheretti, S., Franceschini, S., Ruffino, M., Trezzi, V., ... & Facchetti, A. (2024). Action video games normalise the phonemic awareness in pre-readers at risk for developmental dyslexia. *npj Science of Learning*, 9(1), 25.