

# Il progetto

“The Seeker” è un gioco in VR pensato per stimolare le funzioni esecutive che se alterate possono determinare disturbi cognitivi e dell’apprendimento. La piattaforma, dedicata a bambini di età 8-13 anni, è basata sull’IA, in quanto capace di adattare la difficoltà dei contenuti alle effettive performance dei giocatori e di generare dati consultabili da professionisti.

Il gioco si presenta come una caccia al tesoro ambientata in un bosco misterioso. Durante l’avanzamento dei livelli il bambino può interagire con i contenuti in chiave inclusiva, essendo predisposte funzioni per l’ascolto dei testi e per la personalizzazione dell’avatar in base alla propria percezione identitaria.



# Contatti



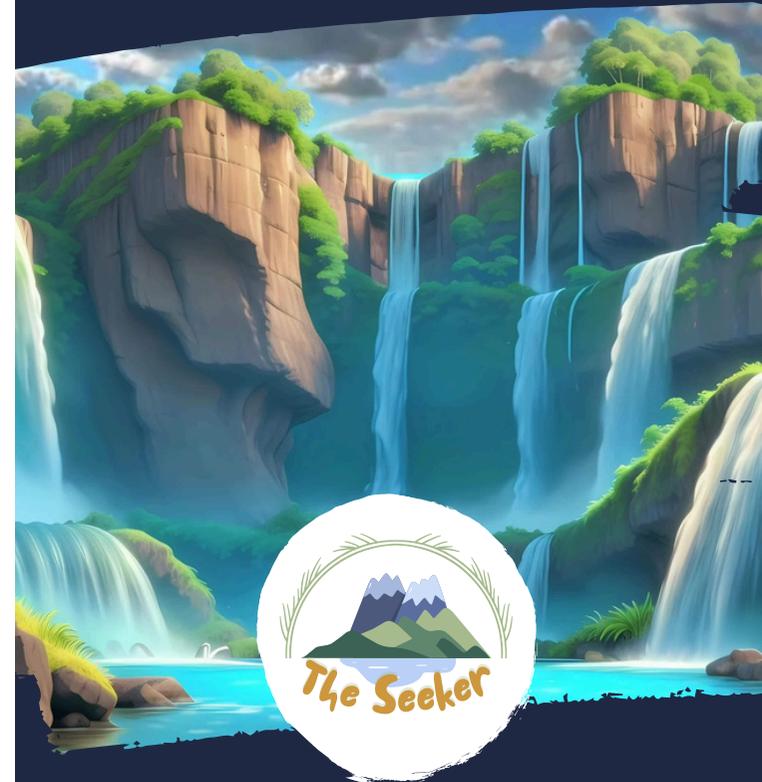
[the-seeker@wonderlab.it](mailto:the-seeker@wonderlab.it)



[www.the-seeker.it](http://www.the-seeker.it)



Scarica l'App su Meta Quest 2 e 3



# The Seeker

Sfida i tuoi domini cognitivi in  
Realtà Virtuale



Regione del Veneto – Programmazione Regionale e Comunitaria 2021-2027  
PR VENETO FESR Azione: 1.1.3 sub B Sostegno agli investimenti e alle attività di ricerca e di innovazione delle PMI



# I domini cognitivi

- Attenzione**  
 Valuta la capacità di concentrazione (anche per tempi prolungati) su compiti specifici, ignorando le distrazioni e alternando l'attenzione tra diversi compiti.
- Pianificazione mentale**  
 Valuta la capacità di elaborare e organizzare una sequenza di azioni complesse per un obiettivo specifico.
- Controllo inibitorio**  
 Valuta la capacità di sopprimere risposte automatiche o impulsive in favore di comportamenti più appropriati e deliberati.
- Flessibilità cognitiva**  
 Valuta la capacità di adattarsi a nuove informazioni, cambiare strategie e passare da un compito a un altro in modo efficace.
- Memoria di lavoro**  
 Valuta la capacità di mantenere e manipolare informazioni temporanee necessarie per compiere una vasta gamma di attività cognitive quotidiane.
- Apprendimento**  
 Valuta la capacità di acquisire nuove informazioni attraverso la lettura, l'elaborazione di calcoli, ecc.

# Le attività di gioco

Ambientate in paesaggi naturalistici veneti in VR



**Puzzle**



**Memory**



**Indovina il suono**



**Labirinto**



**N-Back**



**Colpisci la talpa**



**Costruire**



# Una soluzione per...



**Bambini di 8-13 anni**



**Terapeuti e specialisti**



**Scuole e docenti di sostegno**



**Famiglie**

