

DIFFICOLTA' DI
COMUNICAZIONE

SISTEMI HARDWARE E
SOFTWARE

Prof.ssa Serafina Olmo

LA COMUNICAZIONE È UN DIRITTO!

Essa rappresenta uno **strumento** attraverso il quale:

- esprimere i nostri pensieri
- domandare quello che ci serve sapere
- conversare con gli altri
- porci in relazione con il mondo esterno.

Quando, a causa di una patologia,
le capacità comunicative sono
compromesse,

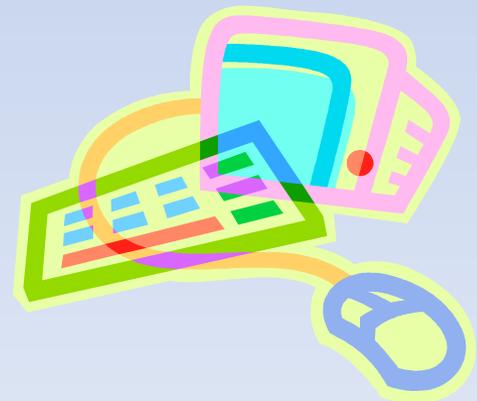
si rischia di restare in una condizione di
isolamento e di **frustrazione.**

E' necessario, in questi casi, cercare di trovare

strategie e strumenti alternativi

che consentano alla persona che ha difficoltà di comunicare in maniera

“efficace”



Un bambino con
DISTURBO DELLO SPETTRO AUTISTICO

Può migliorare sul piano delle relazioni sociali, della comunicazione, cognitivo e dell'autonomia.

Ausili e software per la comunicazione

- Sistemi di **simboli** per la comunicazione
- **Comunicatori** simbolici
- **Software** didattici e strumenti per la comunicazione

SISTEMA DI SIMBOLI

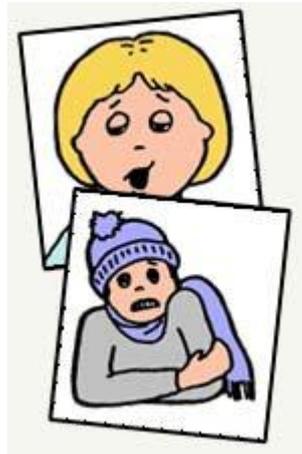
I SISTEMI GRAFICI

Sono **insiemi di simboli** che vengono impiegati, soprattutto, nell'ambito degli interventi di **comunicazione alternativa e aumentativa**.

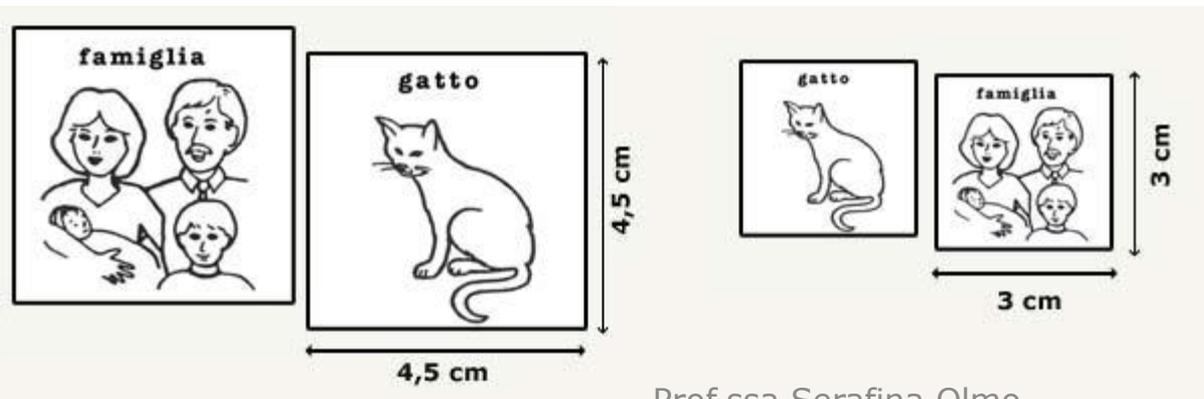
I sistemi grafici si trovano sotto forma di **libri**, in forma di **fascicoletti** contenenti **etichette** adesive staccabili, raccolti in **CD-Rom** e altro ancora.

I PRIMI SISTEMI SIMBOLICI:

SISTEMA GRAFICO CORE



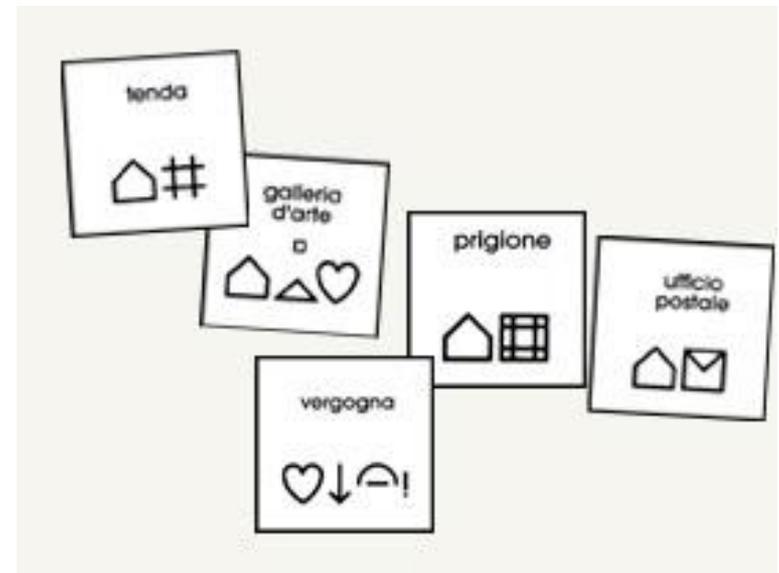
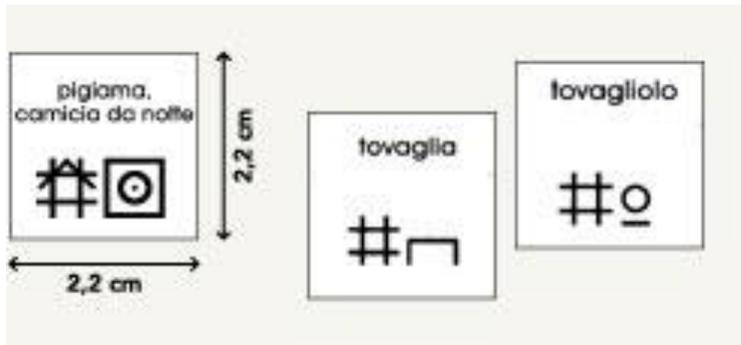
Si tratta di una piccola collezione di **160 immagini**, in bianco-nero e a colori, formata da disegni molto semplici e realistici.



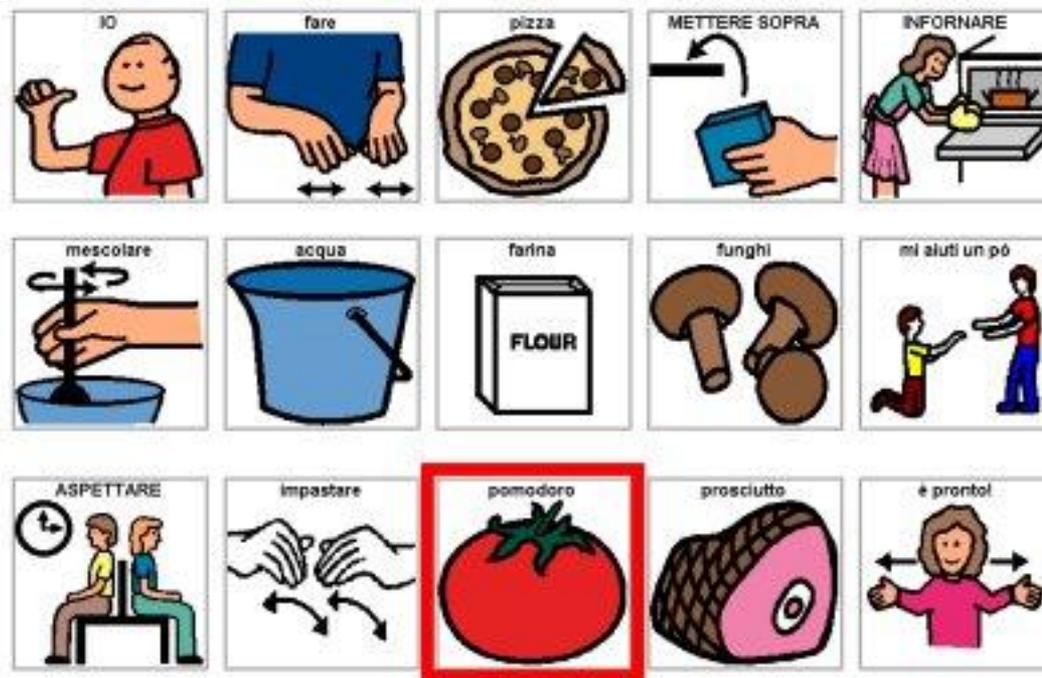
Il CORE viene fornito con un fascicolo cartaceo e un CD-ROM

IL SISTEMA BLISS

costituisce un vero e proprio linguaggio grafico, con **precise regole di composizione simbolica** che permettono di rappresentare **concetti** anche **molto astratti** ed evoluti.



I **SIMBOLI PCS** sono semplici disegni, accompagnati o meno dalle parole corrispondenti al loro significato.



3000 simboli su CD

CAMPI DI ESPERIENZA DA CONSIDERARE IN UN INTERVENTO

BISOGNI PRIMARI

**SCANSIONE TEMPORALE DI
AZIONI QUOTIDIANE**

SEMPLICI ESPERIENZE

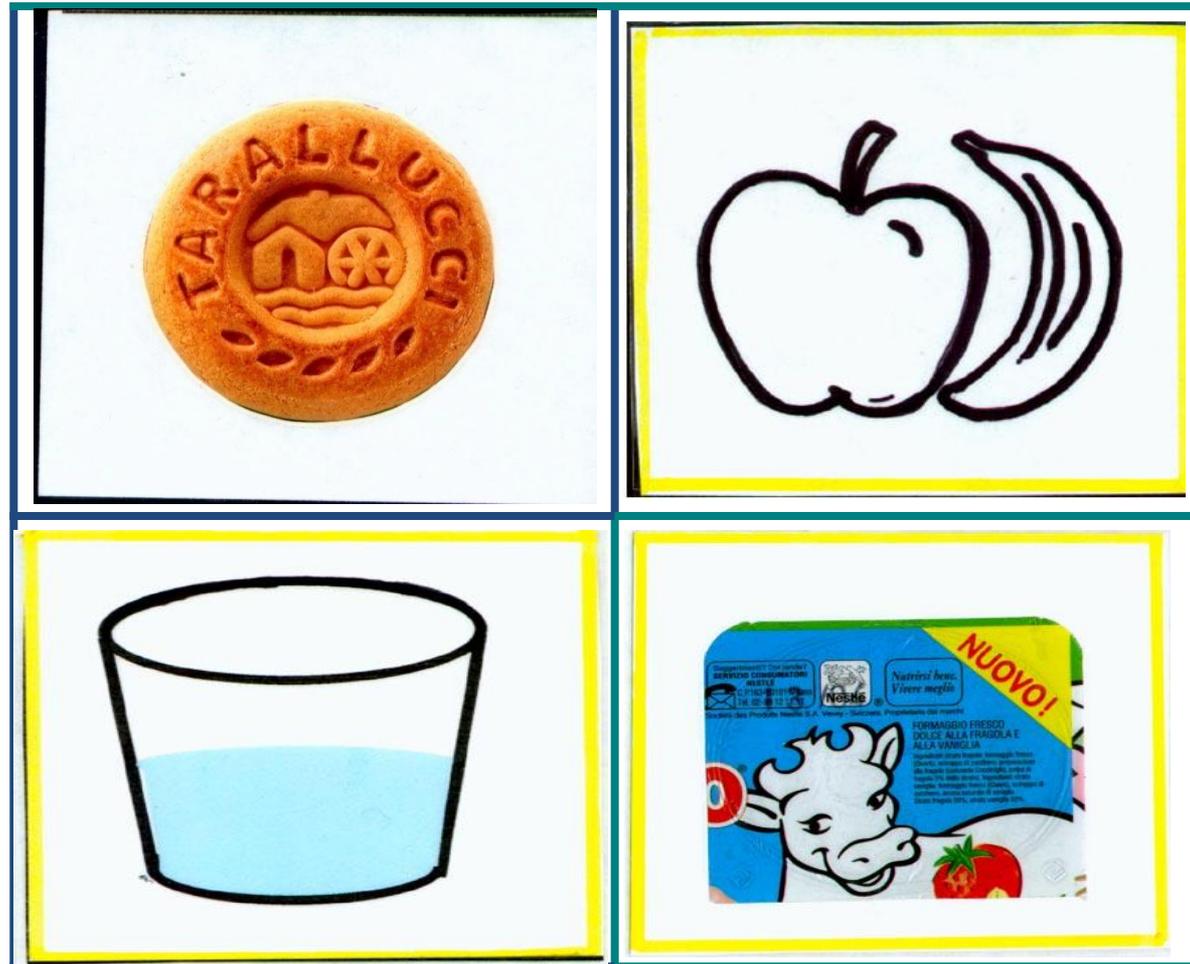
**FAMIGLIA E
PERSONE CONOSCIUTE**

AMBIENTI CONOSCIUTI

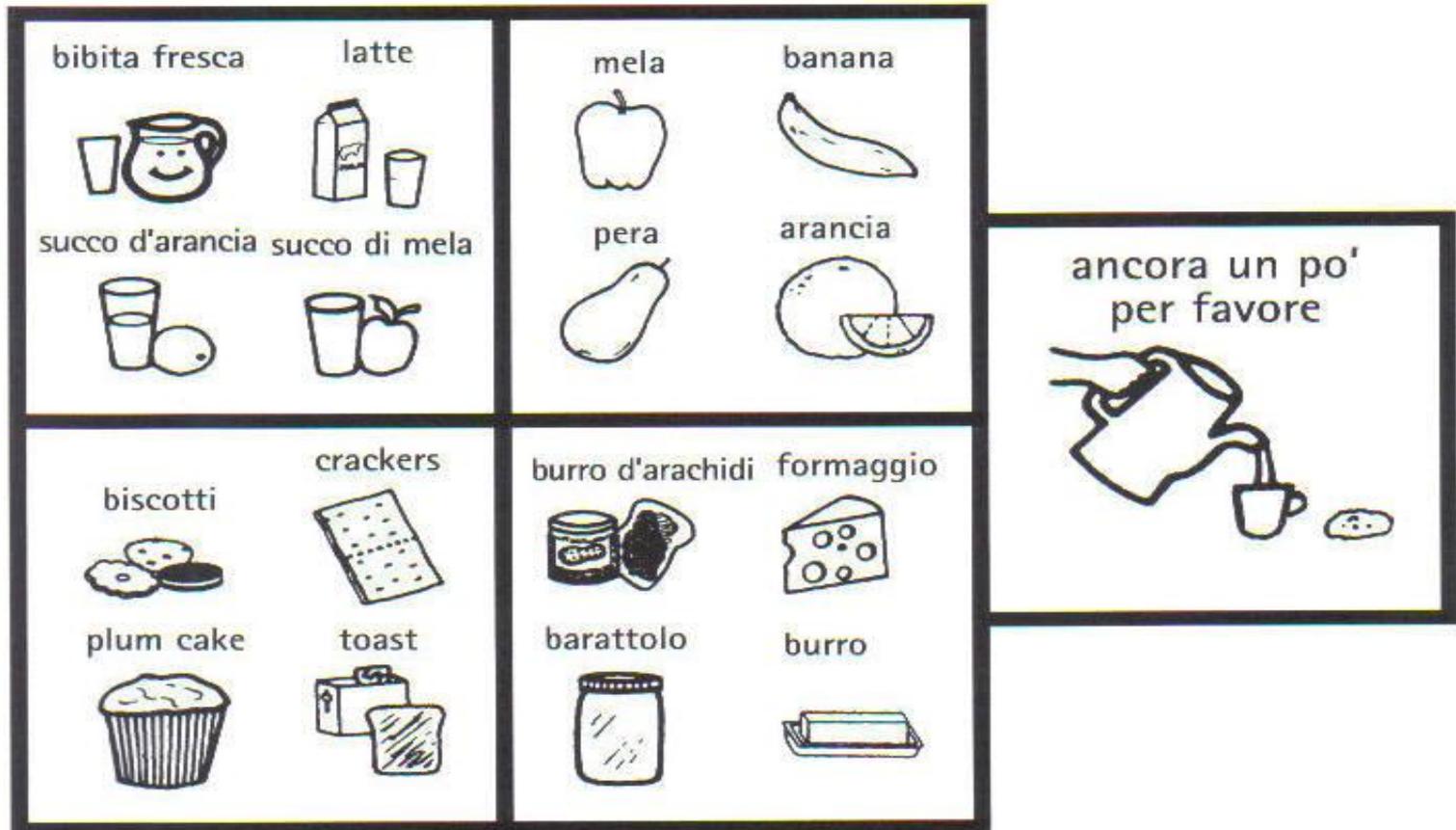
Vocabolario:le parole necessarie

Sociali	Persone	Azioni	Oggetti	Aggettivi
ciao si no 'notte	mamma papà io tu mio	volere andare fermare lavare baciare	palla tazza penna sedia libro	grande pulito caldo piccolo bello

Una tabella semplice di comunicazione

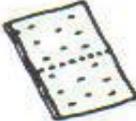
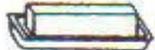


Una tabella di comunicazione più complessa



Una tavola di comunicazione per lo spuntino

Una tabella di comunicazione più complessa

<p>bibita fresca</p>  <p>succo d'arancia</p> 	<p>latte</p>  <p>succo di mela</p> 	<p>mela</p>  <p>pera</p> 	<p>banana</p>  <p>arancia</p> 
<p>biscotti</p>  <p>plum cake</p> 	<p>crackers</p>  <p>toast</p> 	<p>burro d'arachidi</p>  <p>barattolo</p> 	<p>formaggio</p>  <p>burro</p> 

ancora un po'
per favore



Una tavola di comunicazione per lo spuntino

AUSILI CHE COMPENSANO LE DIFFICOLTA' DI COMUNICAZIONE

COMUNICATORI

```
graph TD; A[COMUNICATORI] --- B[COMUNICATORI SIMBOLICI]; A --- C[COMUNICATORI ALFABETICI]; A --- D[COMUNICATORI DINAMICI];
```

**COMUNICATORI
SIMBOLICI**

**COMUNICATORI
ALFABETICI**

**COMUNICATORI
DINAMICI**

COMUNICATORI SIMBOLICI

Sequencer è un VOCA che permette la riproduzione di messaggi in sequenza che verranno riprodotti nello stesso ordine in cui sono stati registrati.

E' possibile registrare **due sequenze** di messaggi (per ascoltare il livello non immediatamente attivo è sufficiente spostare il pulsante sulla superficie laterale -Play 1 e Play 2-).



Go Talk 4 + è un VOCA (comunicatore con uscita in voce) che consente la registrazione di 4 messaggi su ognuno dei **cinque livelli**, per un totale di 20 messaggi disponibili.



GO TALK 9



CHAT BOX

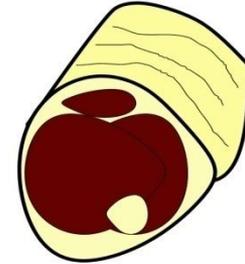




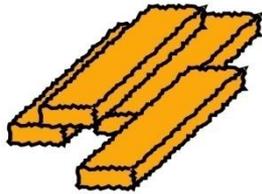
PATATINE



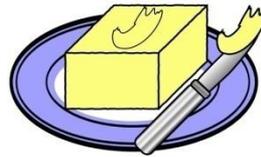
CRACKERS



BISTECCA



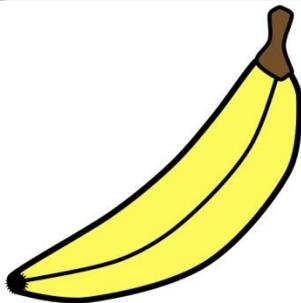
BASTONCINI DI
PESCE



BURRO



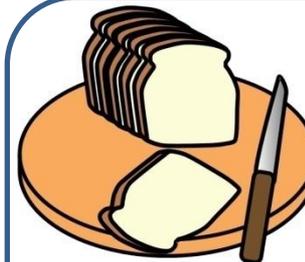
PIADINA



BANANA



Prof. 500
FORMAGGINI Olmo

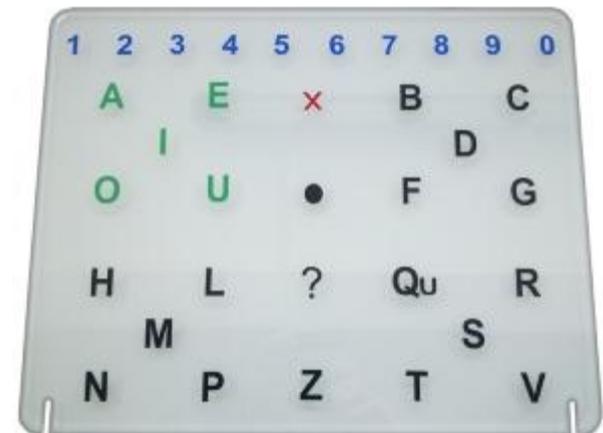
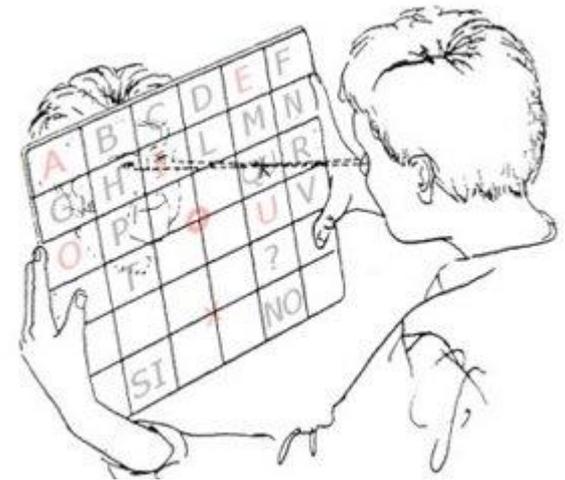


PANE

COMUNICATORI ALFABETICI

E-TRAN comunicatore viso a viso

Il pannello trasparente viene posizionato fra la persona priva di linguaggio e il suo interlocutore. Quando il primo guarda una lettera sul pannello, il secondo - che gli sta di fronte - può vedere **dove si dirigono gli occhi** e "leggere" ciò che viene indicato.



Allora è un **comunicatore alfabetico** con sintesi vocale molto semplice da utilizzare.

Ogni messaggio **scritto sul display** viene letto in modo chiaro e comprensibile da una **sintesi vocale** di alta qualità.



NEO 2 memorizza automaticamente il testo scritto (fino a circa 200 pagine) e ne consente **il trasferimento sul computer** o la stampa con cavo USB. NEO 2 permette di aprire direttamente fino a 8 file memorizzati, digitando il numero corrispondente.

MyWriter



è una **app per tablet Android**, per la comunicazione di persone che possono utilizzare la scrittura alfabetica in sostituzione del linguaggio parlato.

La schermata principale si presenta così:

Impostazioni:
volume e velocità della sintesi vocale,
ripetizione automatica delle parole,
dimensione del carattere di scrittura

Cancellazione dell'intero messaggio

Apri la lista dei messaggi memorizzati

Memorizza il messaggio

Predizione di parola

Attiva la ripetizione in voce del messaggio

I SOFTWARE DIDATTICI

comunicatori dinamici

I SOFTWARE DIDATTICI

sono programmi che affiancano e facilitano l'acquisizione di competenze e abilità.

All'interno di un contesto individualizzato, il software diventa uno **strumento didattico prezioso** che consente interattività e la presentazione di contenuti attraverso canali sensoriali diversi.

SOFTWARE PER LA COMUNICAZIONE

- THE GRID
- COMUNICA
- BOARDMAKER
- CLICKER 4/5
- SYM WRITER
- MIND EXPRESS

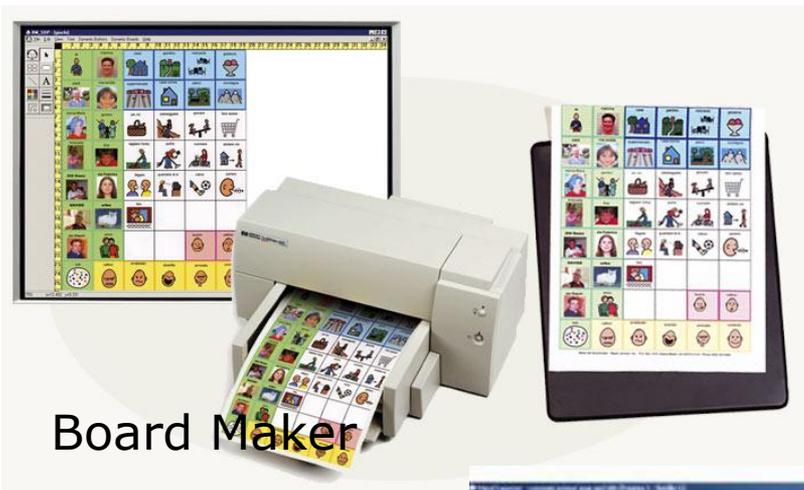
commerciali

The grid

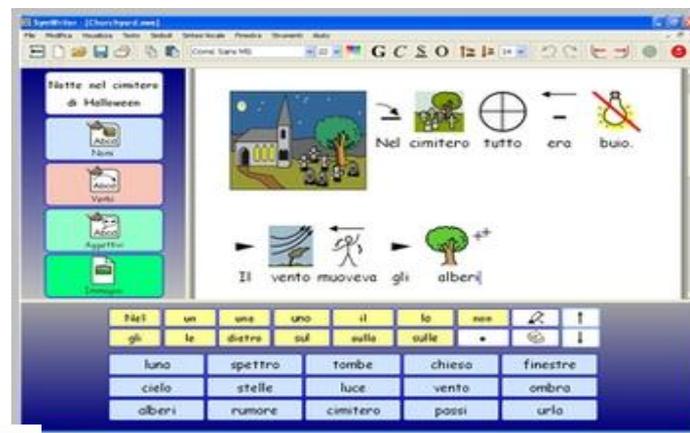


Comunica

Clicker



Board Maker



Sym Writer



Mind express

COMUNICA

COMUNICA con **simboli PCS** è un software di comunicazione con **uscita in voce**.

Permette di **creare tabelle** di comunicazione **personalizzate**, da usare dinamicamente sul **computer**, con possibilità di uscita in voce digitalizzata, è stato ideato **per persone** con difficoltà nell'espressione verbale o totale assenza di linguaggio e con disabilità motorie, sensoriali o ritardo cognitivo.



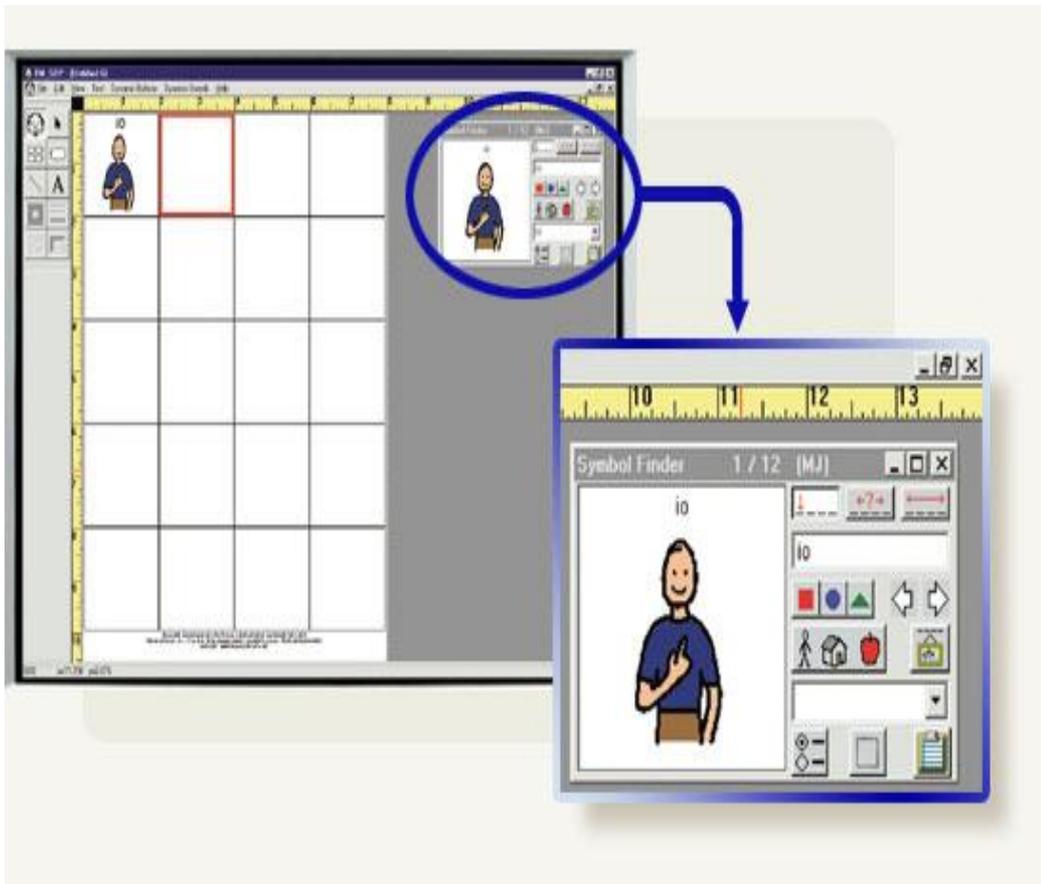
BOARDMAKER

È un programma grafico che contiene più di 3500 simboli P.C.S.



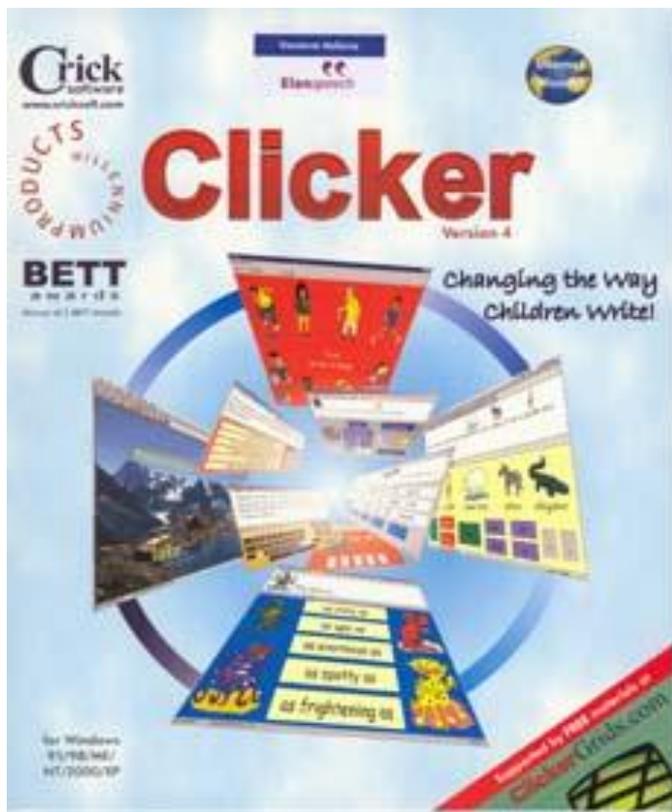


Per predisporre tabelle di comunicazione, Board Maker mette a disposizione oltre **250 tabelle-campione** già pronte nelle quali poter direttamente inserire i simboli.



La ricerca dei simboli nell'archivio è semplicissima: basta scrivere il nome nella finestrella di ricerca ed esso viene immediatamente visualizzato

CLICKER

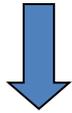


Grigliata mista

Software aperto che permette di creare tabelle a video con immagini e suoni e parole.
Scansione. Struttura ad albero.

CLICKER CI PERMETTE DI:

Utilizzare
PAROLE, TESTI, IMMAGINI
con un semplice clic del mouse



Anche soggetti che
non hanno capacità di
LETTO-SCRITTURA
sono in grado di
comporre una frase

Utilizzare SUONI e VIDEO



diventa strumento
MULTIMEDIALE



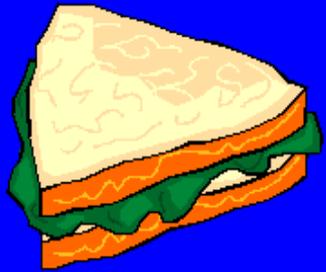
banana



mela



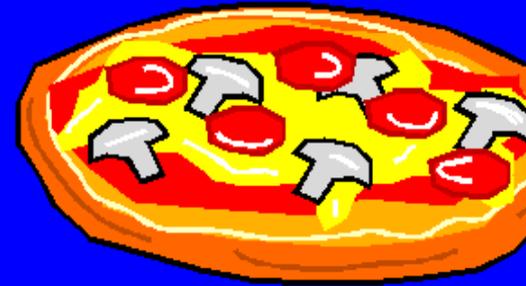
gelato



panino



cioccolata



pizza



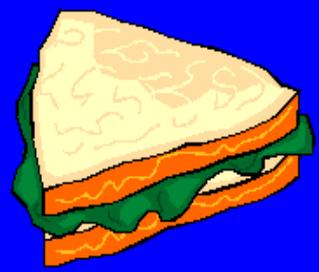
banana



mela



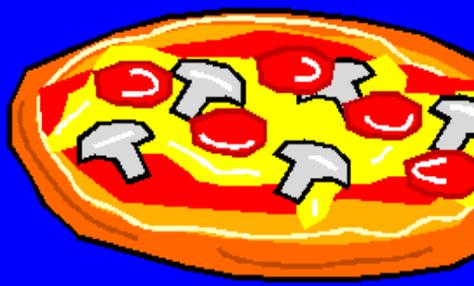
gelato



panino



cioccolata



pizza

SYM WRITER

Sym writer è un programma innovativo e potente per **scrivere testi** che vengono automaticamente tradotti anche in **forma simbolica**.

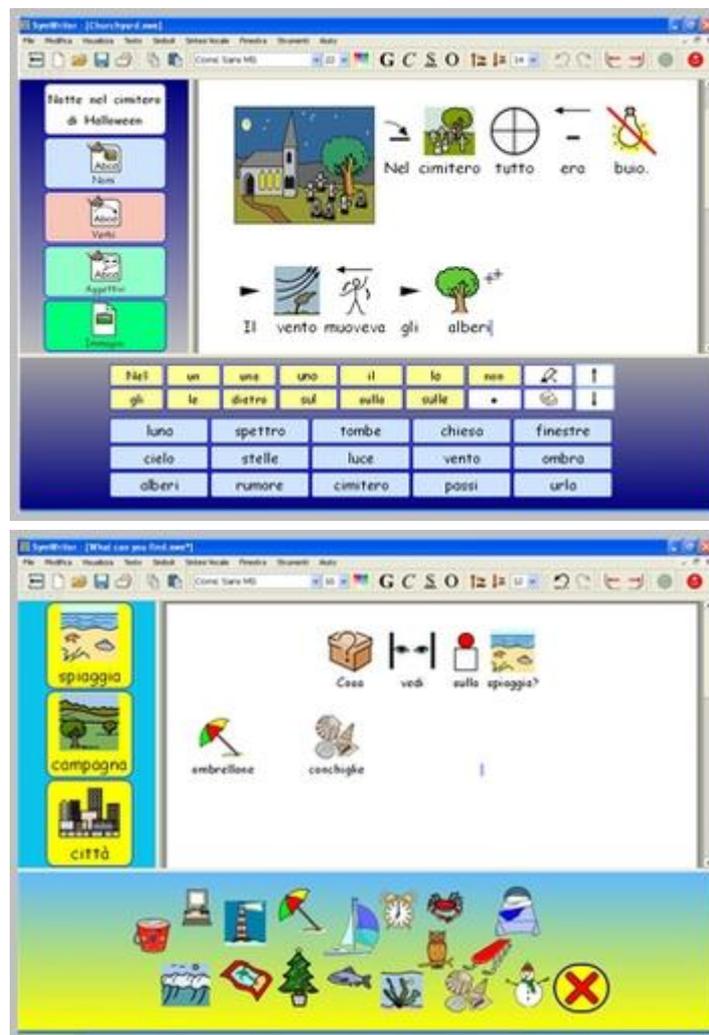
Symwriter

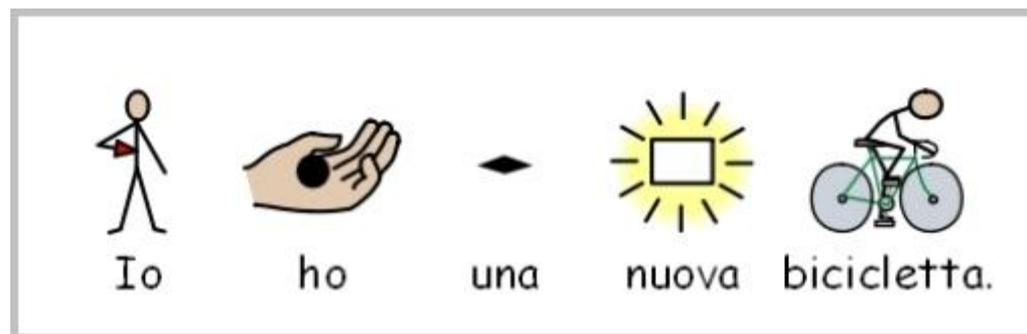
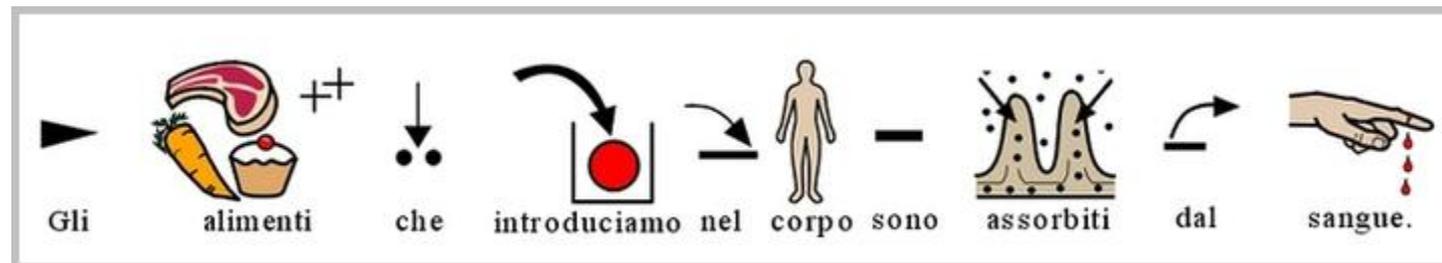
è costituito da due strumenti fondamentali

1. L'editor di testi col quale, durante la scrittura, si ottiene l'immediato accoppiamento dei simboli alle parole.



2. Gli **ambienti** all'interno dei quali è possibile creare matrici (griglie) di simboli, immagini, parole, frasi per una grande varietà di attività didattiche.

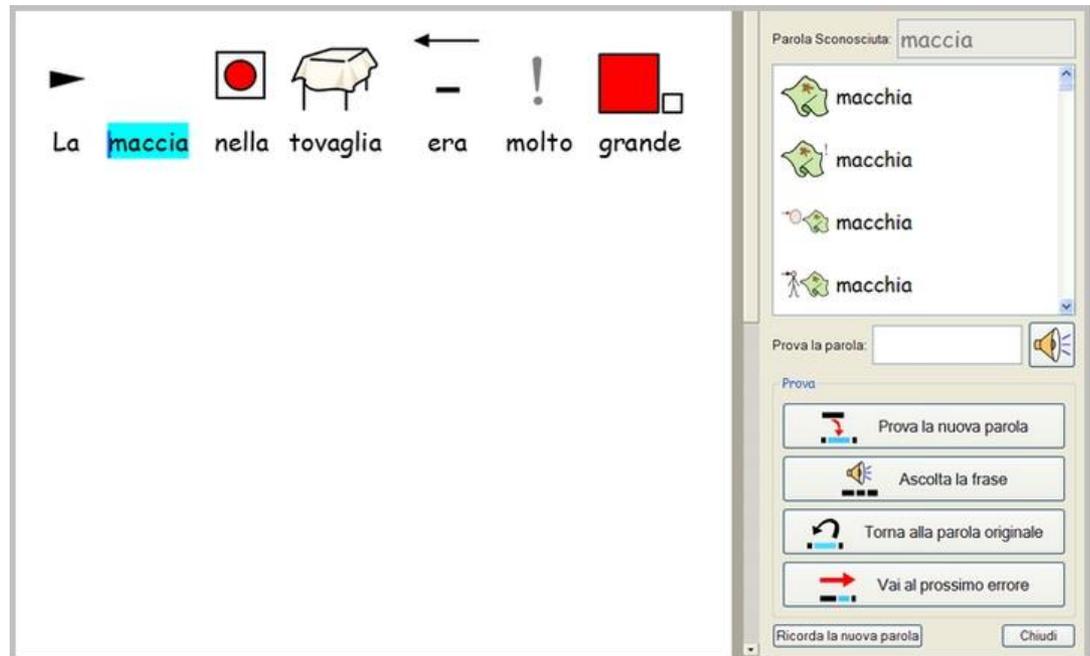




Il correttore ortografico

Lo studente può poi richiamare la funzione di **controllo dell'ortografia** che propone un elenco di suggerimenti per la **correzione**, ciascuno corredato di simbolo e possibilità di **ripetizione in voce**.

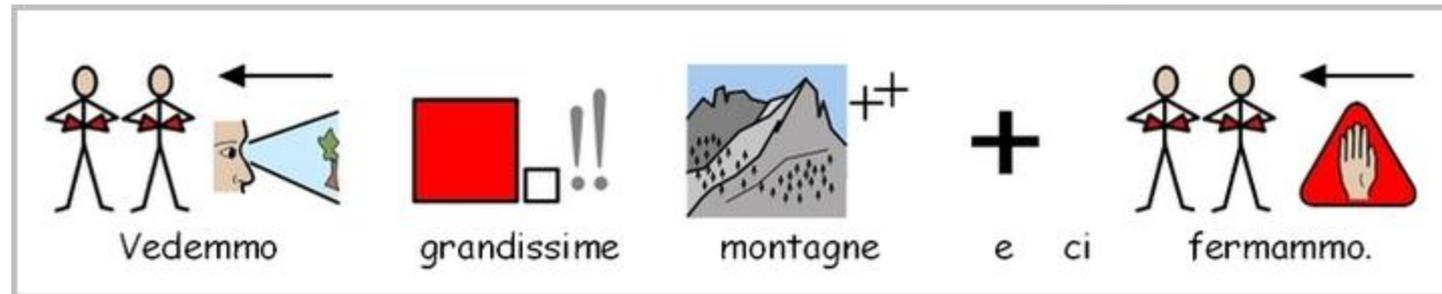
Il vocabolario dei suggerimenti per la correzione può essere gestito in modo **personalizzato**.



Graduare la complessità della simbolizzazione

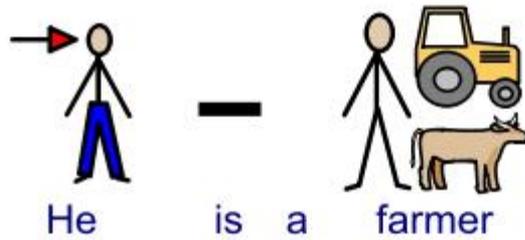
Sym writer simbolizza i testi tenendo conto

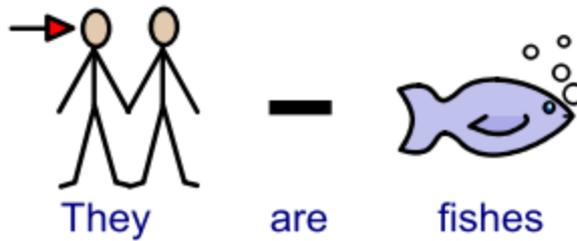
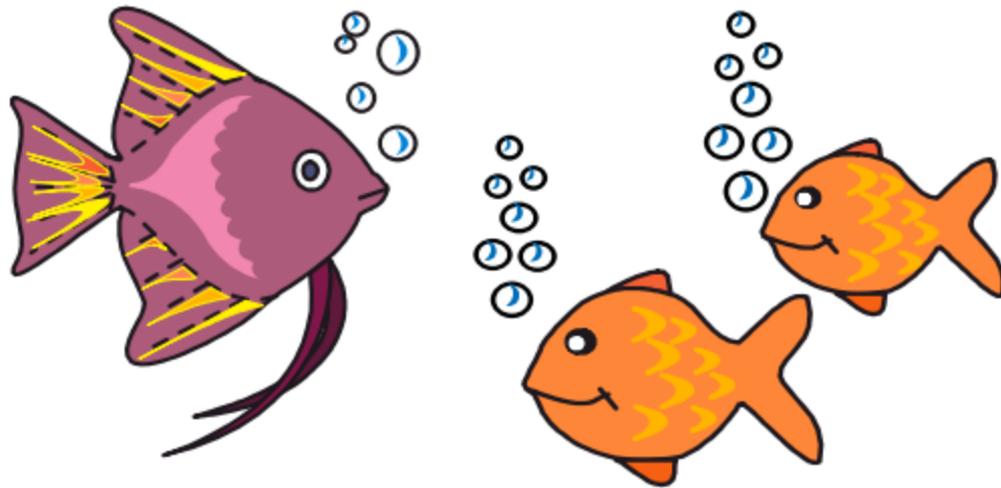
- del **tempo** del verbo (passato prossimo, passato remoto, presente, futuro)
- della **persona** del verbo (singolare, plurale, maschile, femminile, neutro)
- dei **superlativi**
- del **plurale** di nomi e aggettivi
- di **articoli e congiunzioni**.



Esempi per la lingua inglese







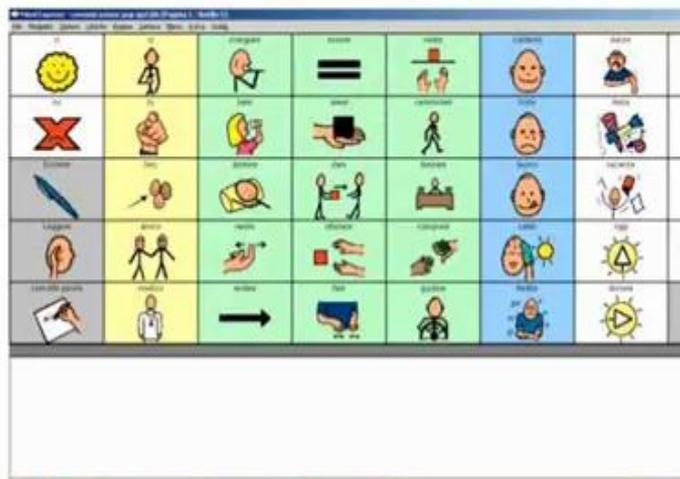
MIND EXPRESS



Comunicare con i sistemi simbolici graf

Software: Mind Expre

- Facile da usare
- Simboli PCS e Bliss
- Comunicazione
- Attività didattiche
- Giochi



VIDEO TUTORIAL

Prof.ssa Serafina Olmo

TECH/TOUCH



TECH/Touch è un ausilio a display dinamico

TECH/Touch viene fornito con i software **Boardmaker** + Speaking Dynamically Pro in italiano.

La selezione dei messaggi può avvenire a **tocco sullo schermo**; a **scansione** con uno o due sensori; mediante il **mouse** o un **emulatore**.

Sul dorso di TECH/Touch sono integrati **4 altoparlanti** per l' emissione dei messaggi vocali.

Silvano Solari
con la collaborazione di
Giampaolo Betti

Comunicazione aumentativa e apprendimento della letto-scrittura

Percorsi operativi per bambini con disturbi
dello spettro autistico



Erickson
SOFTWARE



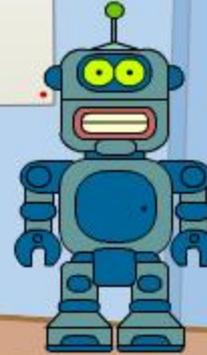
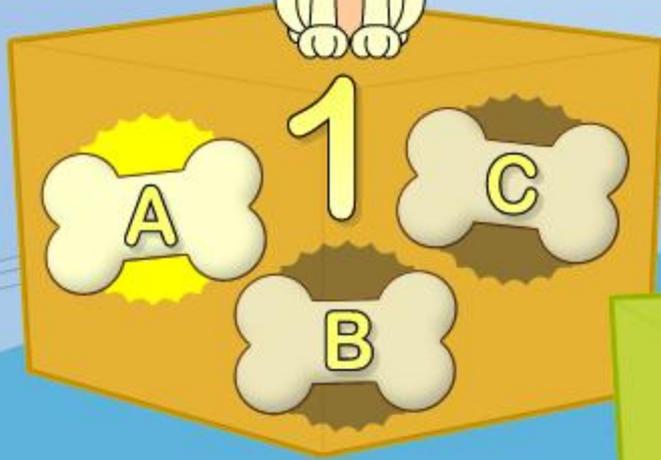
Prof.ssa Serafina Olmo

Il software intende sviluppare

- La capacità di **riconoscimento degli oggetti** (associazione tra oggetto e immagine corrispondente)
- Il **riconoscimento di immagini** e il loro utilizzo per comunicare
- L'**associazione** tra immagini e simboli
- L'emergere progressivo del **linguaggio**, man mano che si struttura quello non verbale



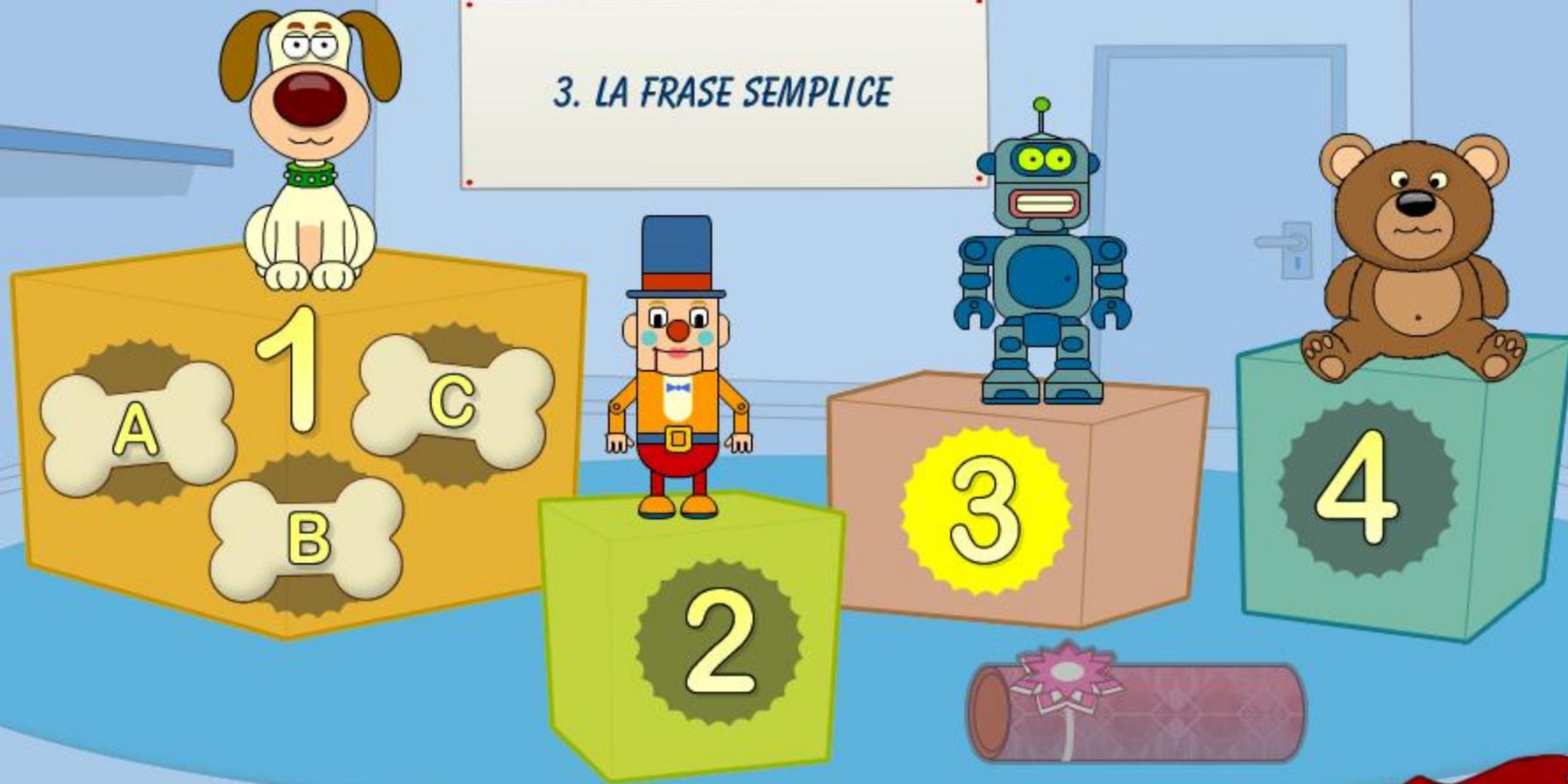
1. GIOCHIAMO CON LE PAROLE
QUAL È L'IMMAGINE GIUSTA?



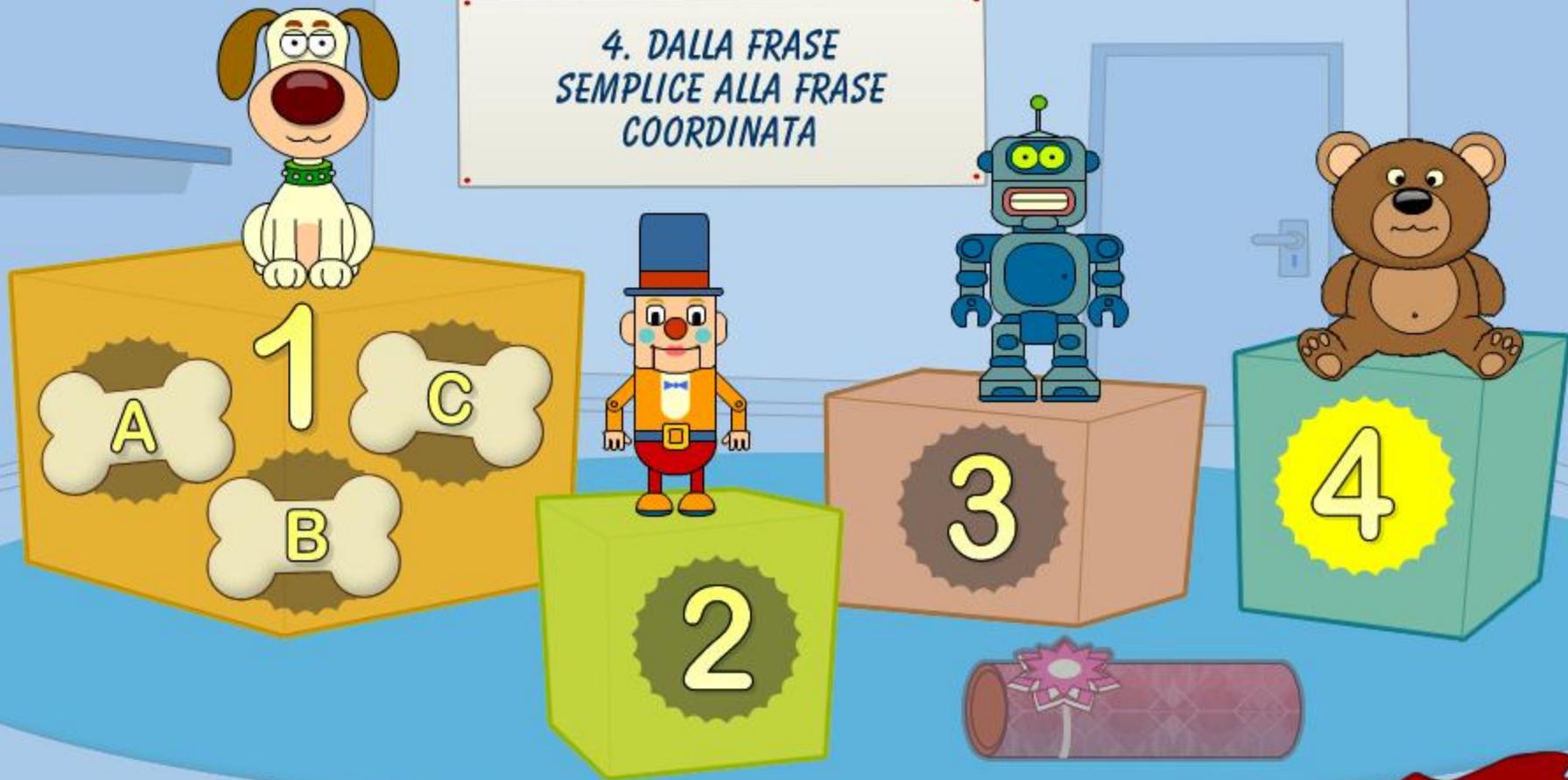
2. DALLA PAROLA
ALLA FRASE



3. LA FRASE SEMPLICE



4. DALLA FRASE
SEMPLICE ALLA FRASE
COORDINATA



1. GIOCHIAMO CON LE PAROLE - QUAL È L'IMMAGINE GIUSTA?



MELA



PERA



UVA



Prof.ssa Serafina Olmo



LABORATORIO SOFTWARE

Un esempio realizzato con jclic
Software free

http://www.ctsipsiasbt.it/nuovi_sw/caa/index.htm

ABCD SW

Accedi al **Software didattico**

per bambini con sindrome dello spettro autistico a basso funzionamento (fascia 2-6 anni)

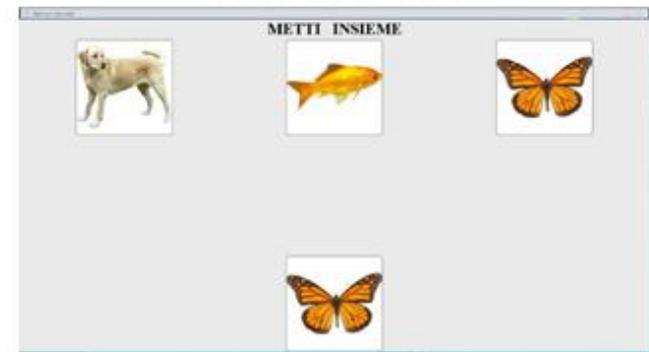
Requisiti: **connessione a Internet**



Convegno "Autismo: conoscere, cooperare, crescere"
Cortona, 12-13 aprile 2013



Interfaccia bimbo



Pannello di controllo del tutor

Sequenza	Articolo 1	Articolo 2	Articolo 3	Completato	Articolo
1	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
2	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
3	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
4	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
5	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
6	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
7	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
8	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
9	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
10	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
11	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
12	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
13	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
14	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
15	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
16	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
17	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
18	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
19	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
20	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
21	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
22	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
23	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
24	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
25	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
26	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
27	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
28	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
29	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
30	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
31	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
32	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
33	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
34	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
35	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
36	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
37	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
38	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
39	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
40	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
41	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
42	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
43	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
44	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
45	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
46	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
47	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
48	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
49	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
50	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
51	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
52	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
53	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
54	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
55	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
56	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
57	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
58	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
59	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
60	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
61	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
62	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
63	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
64	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
65	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
66	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
67	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
68	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
69	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
70	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
71	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
72	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
73	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
74	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
75	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
76	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
77	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
78	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
79	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
80	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
81	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
82	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
83	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
84	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
85	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
86	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
87	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
88	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
89	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
90	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
91	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
92	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
93	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
94	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
95	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
96	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
97	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
98	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
99	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME
100	PAROLA	CANE	PELLE	PAROLA	METTI INSIEME

COMPLETATO

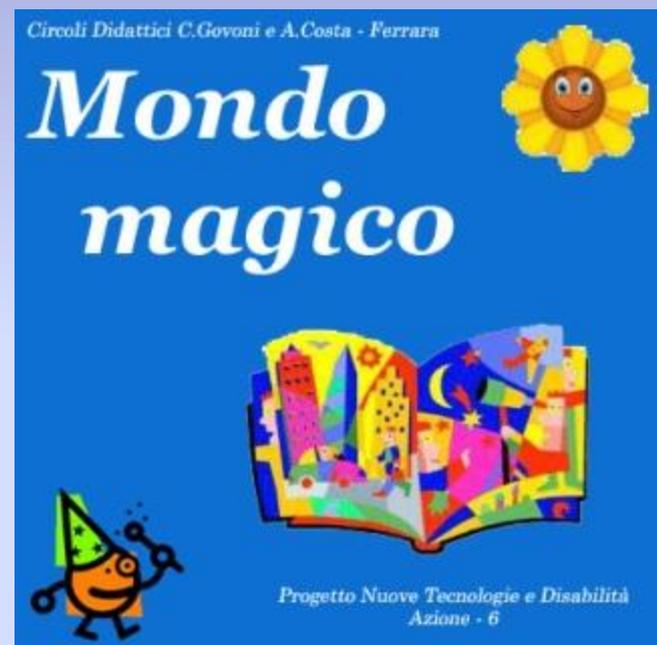
Interfaccia bimbo



Strumenti organizzatori per allievi con autismo e disabilità comunicative: Software Mondo magico

*(Progetto approvato e finanziato dal Ministero
dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca)*

E' una raccolta di **strumenti multimediali** per la strutturazione della didattica in modo coerente con i bisogni degli allievi autistici. E' suddiviso in **sezioni** che comprendono diverse proposte didattiche ed è personalizzabile con i contenuti (immagini, testi, video) utilizzati nella didattica quotidiana del docente.



Prof.ssa Serafina Olmo



Elenco dei software del CD

Elenco dei software Mondo Magico

Elenco software personalizzabili

Per tutti:
vedi *Manuale tecnico personalizzazione* per i nomi e le estensioni dei file

1) Agenda



Software Mondo magico per costruire l'agenda giornaliera con l'uso di video e immagini. Si possono personalizzare diversi schemi di attività distribuite nell'arco della giornata inserendo i file .jpg ,rtf e wmv nella cartella "Giornata" in C:\Mondo magico.

2) Sequenze (Nella casa del tempo)



Software Mondo magico per costruire sequenze ordinate di azioni.

Si possono personalizzare sequenze con 2-3-4-5 immagini e video.

Modalità:

a) trascinamento oppure b) clic(per alunni con difficoltà motorie)

Per la personalizzazione occorre inserire i file .jpg e .wmv nella cartella "Sequenze" in C:\Mondo magico.

3)Prima dopo (Nella casa del tempo)



Software Mondo magico per suddividere un evento temporale in una successione di azioni che si sfogliano come pagine di un libro con filmato iniziale e ricostruzione logica delle sequenze, con stampa, alla fine.

Personalizzazioni:

- a)Prima dopo mattino
- b)Prima dopo scuola
- c)Prima dopo tavola
- d)Prima dopo pomeriggio
- e)Prima dopo sera
- f)Prima dopo generico

Inserire i file .jpg - .wmv - .rtf nelle rispettive cartelle in C:\Mondo magico.

4) **Audiolibri personalizzati** (Libri e Libri)



Software Mondo magico per realizzare, personalizzandoli, libri multimediali. La personalizzazione viene fatta nell'apposita cartella in C:\Mondo magico ed il libro viene fruito dal cd.

Gli audiolibri in Flash sono di “La cartellabella”

5) **Il libro dei miei animali** (Libri e libri)



Software Mondo magico per realizzare un libro multimediale personalizzato che parla degli animali del bambino. La personalizzazione viene fatta nell'apposita cartella in C:\Mondo magico ed il libro viene fruito dal cd.

6) **Il libro della mia famiglia** (Libri e libri)



Software Mondo magico per realizzare un libro multimediale personalizzato che parla della famiglia del bambino. La personalizzazione viene fatta nell'apposita cartella in C:\Mondo magico ed il libro viene fruito dal cd.

7) **Il libro delle mie emozioni** (Libri e libri)



Software Mondo magico per realizzare un libro multimediale personalizzato che parla degli animali del bambino. La personalizzazione viene fatta nell'apposita cartella in C:\Mondo magico ed il libro viene fruito dal cd.

8) **Il mio libro dei numeri** (Libri e libri)



Software Mondo magico per realizzare un libro multimediale personalizzato in cui il bambino esprime il proprio rapporto con le conoscenze logico-matematiche. La personalizzazione viene fatta nell'apposita cartella in C:\Mondo magico ed il libro viene fruito dal cd.

9) Il libro che parla di me



Software Mondo magico per realizzare un libro multimediale personalizzato in cui il bambino racconta la propria storia personale. La personalizzazione viene fatta nell'apposita cartella in C:\Mondo magico ed il libro viene fruito dal cd.

10) I libri delle storie (Libri e libri)



Serie Mondo magico di software per raccontare storie per immagini e suoni personalizzate. La personalizzazione viene fatta nell'apposita cartella in C:\Mondo magico ed il libro viene fruito dal cd.

11) Lavagne parlanti (Lavagne)



Ampia raccolta di software Mondo magico che presentano contemporaneamente un contenitore di immagini e didascalie a destra e S.E.L.F.(Scrittura e Lettura Facilitate) ridimensionabile sulla sinistra: questo rende possibile la visualizzazione di immagini a tema e la scrittura di testi illustrati sostenuti da lettura vocale di ogni fonema, di ogni parola e dell'intera frase.

Gli argomenti sono: Abiti, Al mare, Attrezzi, Cibi, Corpo, Festa, Giocattoli, Io sono, Scuola, Scienza, Parco, Azioni.

I software sono personalizzabili: esistono anche 4 cartelle con argomenti a scelta.

Per attingere alla raccolta delle immagini interne al CD seguire il percorso:

*risorse del computer

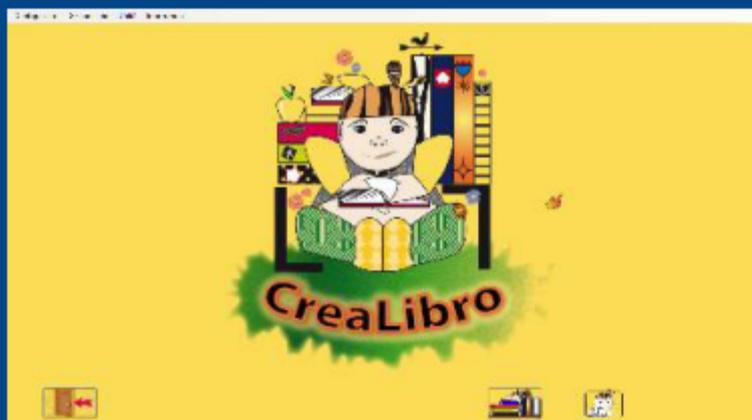
*Mondo magico: Apri

*Immagini per lavagne parlanti

*Copia – Incolla nelle apposite cartelle in C:\Mondo magico.

LEGGERE I LIBRI

LA SCHERMATA DI AVVIO



La **SCHERMATA DI AVVIO** permette di accedere a tutte le aree del programma.

In basso sono presenti i pulsanti, destinati alle funzioni di lettura dei libri.

I pulsanti possono essere utilizzati da mouse, tastiera, oppure a scansione mono/bi-tasto.

In alto, dal menù, è possibile accedere alle funzioni di configurazione, gestione dei libri e informazioni.

Il programma utilizza un cursore a forma di manina.

Se necessario è possibile disabilitarlo (**CONFIGURAZIONI**) ed utilizzare il puntatore impostato nel sistema.



Quando il cursore è su un pulsante, questo assume un colore diverso.



Escr: esce dal programma.
Da tastiera **E** oppure **ESCAPE**.



BIBLIOTECA: apre la biblioteca per la scelta del libro.
Da tastiera **B**.

LA SALA DI LETTURA



Entrando nella **SALA DI LETTURA**, il libro selezionato si presenta aperto alla prima pagina.

Nell'esempio viene visualizzato il libro **CHE BUIO!**, di Annalisa Strada – illustrazioni di Raffaella di Vaio.



Il libro può essere sfogliato con il mouse sia trascinando un angolo del foglio sia mediante un click (sempre sull'angolo del foglio).



LEGGI: avvia la riproduzione del testo (alternativamente la pagina sinistra/destra). Se presente verrà utilizzata la registrazione audio, in caso contrario il testo verrà riprodotto da sintesi vocale.
Da tastiera **L**.



PRIMA PAGINA: riporta il libro alla prima pagina.
Da tastiera **P** oppure **↑**.



PAGINA PRECEDENTE: pagina precedente.
Da tastiera **I** (indietro) oppure **←**.



PAGINA SUCCESSIVA: pagina successiva.



VIDEO: visibile solo se in una delle due pagine visualizzate è presente un video. Avvia la finestra di riproduzione video.
Da tastiera **V**.

Java is required for this program. If you do not see a face in this window, click [here](#) to download and install Java.

RESET motion

afraid interested sad ashamed
 disgusted surprised happy angry

	KEY		ACTION
brows and lids	BROWS	<input type="checkbox"/> up <input type="checkbox"/> mid <input type="checkbox"/> down	
	OPEN	<input type="checkbox"/> wide <input type="checkbox"/> open <input type="checkbox"/> squint <input type="checkbox"/> shut	
	LIDS UP	<input type="checkbox"/> up <input type="checkbox"/> mid <input type="checkbox"/> down	
gaze	LEFT/RIGHT	<input type="checkbox"/> left <input type="checkbox"/> mid <input type="checkbox"/> right	
	UP/DOWN	<input type="checkbox"/> up <input type="checkbox"/> mid <input type="checkbox"/> down	
	LEFT/RIGHT	<input type="checkbox"/> left <input type="checkbox"/> mid <input type="checkbox"/> right	
head	UP/DOWN	<input type="checkbox"/> up <input type="checkbox"/> mid <input type="checkbox"/> down	
	TILT	<input type="checkbox"/> left <input type="checkbox"/> mid <input type="checkbox"/> right	
mouth	OPEN	<input type="checkbox"/> mmm <input type="checkbox"/> eh <input type="checkbox"/> ah <input type="checkbox"/> oh	
	WIDE	<input type="checkbox"/> pucker <input type="checkbox"/> middle <input type="checkbox"/> wide	
	SMILE	<input type="checkbox"/> smile <input type="checkbox"/> middle <input type="checkbox"/> frown	
	SNEER	<input type="checkbox"/> relax <input type="checkbox"/> middle <input type="checkbox"/> sneer	
		<input type="checkbox"/> Left side only <input type="checkbox"/> Right side only	





<http://www.do2learn.com/games/facialexpressions/face.htm>

AAC Talking Tabs - un semplice software per Android Tablets and Smartphone

Aac Talking Tabs è un semplice dispositivo AAC (Comunicazione Aumentativa Alternativa).

- Si possono **creare tabelle** oppure **memorizzare storie da raccontare.**

- Le **tabelle sono suddivise in 9 categorie:** Persone, Azioni, Oggetti, Cibo, Posti, Emozioni, Aggettivi, Altro.

Si può costruire una semplice frase oppure ascoltare l'immagine con un tap.

Per approfondire

<https://play.google.com/store/apps/details?id=it.ac19.aac>



Una bella realtà marchigiana...

PREMEDIA
idee per la comunicazione



Zo'è" è un **comunicatore dinamico**, leggero e versatile che può essere sfruttato per qualsiasi applicazione nell'ambito della **comunicazione aumentativa e alternativa** per lo sviluppo della Comunicazione Funzionale e della Comunicazione come scambio sociale.

Per questo Zo'è è in grado di fornire un **mezzo alternativo di comunicazione** a chi non è in grado di utilizzare la voce o i gesti per esprimere le proprie necessità.

PAROLE CON SILLABA PIANA

Bisillabe

Trisillabe

Plurisillabe

Ascolto

Comprensione

PAROLE CON SILLABA COMPLESSA

(R / L / N)
+ consonante

ST / SC / SP



TUTTE LE PAROLE

Favorisce la **costruzione del vocabolario** e comprende **le categorie** degli oggetti, degli animali, del cibo, dell'abbigliamento.

E' stato pensato **per catturare l'attenzione** attraverso effetti sonori e motori attraenti e sviluppare la fonologia. Le parole sono state **graduate** in base alla complessità sillabica.

<http://www.ctsipsiasbt.it>
<http://www.123parola.it/>
<http://www.do2learn.com/games/facialexpressions/face.htm>
<https://www.google.it/#q=mondo+magico+software+download>
<http://www.iautism.info/en/2011/03/25/list-of-apps-for-android/>
<http://www.leonardoausili.it>
<http://www.auxilia.it>
<http://www.androidup.com/vocal-slides-android-in-aiuto-delle-persone-con-autismo-7267.html>
<http://www.appbrain.com/app/habla%20con%20la%20mano/com.benitez.DiegoDiceSP>
<http://asistic.ugr.es/scout/>
<http://pdictionary.com/>
<http://www.dotolearn.com>
<http://trainland.tripod.com/pecs.htm>
<http://www.mrsriley.com/>
<http://www.mammafelice.it/>
www.isaacitaly.it
<http://digilander.libero.it/chiara.ca/>
<http://asphi.integrazioni.it/asphi/Index>
<http://www.autismo33.it>
<http://www.autismotv.it>
<http://www.autismoperche.it>
<http://www.alihandicap.org>
<http://www.genitoricontrautismo.org>
<http://www.autismosardegna.org>
<http://www.asperger.it>
<http://www.autismo-congress.net/psicoita2.html>
<http://eeedownload.cnr.com/>

GRAZIE PER L'ATTENZIONE