COMUNICATORI DINAMICI:

da dove partire e proposte di attività

DOTT.SSA ANNA CINì- Logopedista

Centro Diagnosi Cura e Ricerca per l'Autismo

2022

AUSILI E TECNOLOGIE

AUSILI E TECNOLOGIE

Perché fare CAA? Quali sono gli obiettivi di un ausilio di CAA?

1. INTELLIGIBILITÀ: essere capito da tutti gli interlocutori
2. SPECIFICITÀ: presenza di un vocabolario personalizzato
3. EFFICIENZA: facilità di accesso e tempi rapidi
4. INDIPENDENZA: assenza di assistenza
5. RICONOSCIMENTO SOCIALE: favorire l'accesso nel gruppo dei coetanei

CAA MULTIMODALE

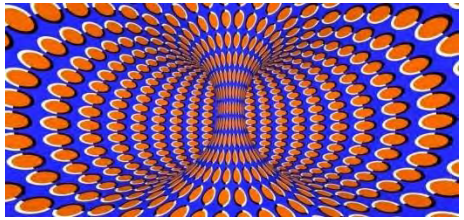
- I **DISPOSITIVI** per la **CAA** sono **molteplici** e possono essere utilizzati in un percorso di graduale apprendimento o anche simultaneamente

COME DECIDERE LO STRUMENTO GIUSTO

È NECESSARIO FARE UNA VALUTAZIONE DELL'ACCESSO AGLI STRUMENTI:

1. **VALUTAZIONE MOTORIA**, cioè la capacità di effettuare una selezione diretta con il dito/con la mano; presenza o meno del gesto di indicazione

2. **VALUTAZIONE PROBLEMATICHE VISUO-PERCETTIVE**, con lo scopo di definire i tipi di facilitazioni da promuovere nell'ambiente e le caratteristiche dei sistemi di CAA tecnologici e non



COME DECIDERE LO STRUMENTO GIUSTO

In una fase iniziale è indispensabile **FORMARE ABITUDINI** non tanto il sistema di comunicazione scelto

CLASSIFICAZIONE DEI DISPOSITIVI

- **DISPOSITIVI SENZA TECNOLOGIA O A TECNOLOGIA POVERA O PRIMITIVA**
- **DISPOSITIVI A TECNOLOGIA INTERMEDIA**
- **DISPOSITIVI A TECNOLOGIA AVANZATA**

DISPOSITIVI SENZA TECNOLOGIA

- GREMBIULI PER LA COMUNICAZIONE

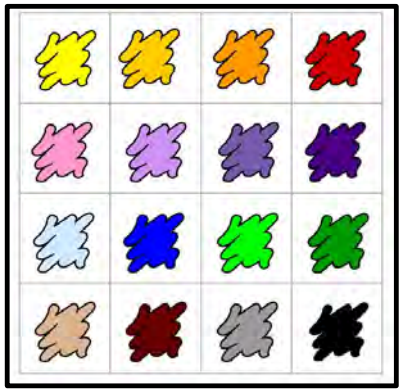
- PANNELLI PER LA COMUNICAZIONE

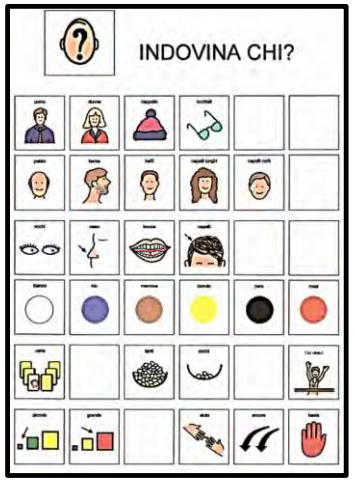
- QUADERNI DI COMUNICAZIONE

DISPOSITIVI SENZA TECNOLOGIA

- TABELLE DI COMUNICAZIONE PER SCEGLIERE UN GIOCO/UNA ATTIVITÀ

- TABELLE A TEMA PER SVOLGERE IL GIOCO/ATTIVITÀ SCELTA





VANTAGGI E SVANTAGGI

VANTAGGI

- Assenza di componenti elettroniche
- Impiego di **materiali concreti**
- Possibilità di usare sistemi grafici (es. foto, disegni, simboli ecc) e/o alfabetici
- **Buona portabilità**
- **Costi contenuti**
- Facilità di **gestione e di ampliamento del vocabolario** da parte dei caregiver e dell'utente

SVANTAGGI

- Necessità della **presenza di un interlocutore** che verbalizzi quanto selezionato
- **Lentezza negli scambi**
- Il metodo deve essere noto all'interlocutore
- Potenziale diminuzione della motivazione allo scambio comunicativo da parte dell'utente a causa della mancata comprensione di ciò che vuole comunicare, della **lentezza degli scambi**, del ridotto interesse per il materiale

DISPOSITIVI A TECNOLOGIA INTERMEDIA

- COMUNICATORI MONOMESSAGGIO (VOCAs)

- COMUNICATORI MONOMESSAGGIO IN SEQUENZA (VOCAs)

- COMUNICATORI DA 2 A 16 MESSAGGI

- COMUNICATORI CON PIU DI 16 MESSAGGI

VANTAGGI E SVANTAGGI dei VOCAs

VANTAGGI

- Pulsante di **grande** dimensioni
- **Registrazione di un unico messaggio/sequenza di messaggi** (attivazioni successive)
- Possono essere di **supporto** nelle fasi iniziali di un percorso di CAA
- Sono strumenti che offrono la possibilità di **richiamare l'attenzione**

SVANTAGGI

- Registrazione di un unico messaggio/pochi messaggi
- Le **pile** sono facilmente **scaricabili**
- Le attività devono essere altamente programmate e strutturate (soprattutto con pulsanti monomessaggi in sequenza)
- Con messaggi in sequenza le azioni che si susseguono sono sempre le stesse
- Potrebbe **non essere tollerata l'uscita in voce** del dispositivo o esserne talmente **attratto da perseverare nella selezione** ripetitiva degli stessi messaggi

VANTAGGI E SVANTAGGI

VANTAGGI

- Sono **una alternativa più sofisticata** ad una prima fase di esposizione alla CAA attraverso strumenti più poveri
- La **mascherina di plastica** facilita la precisione del gesto di indicazione se questo non è ancora presente
- Utile nel caso di dispercezioni visive che non permettono l'adozione di dispositivi ad alta tecnologia

SVANTAGGI

- **Costi** più elevati
- Complessità maggiore nella preparazione del materiale e nell'uso dello strumento
- Numero di **messaggi e tempi di registrazione limitati**
- Possibilità di scaricarsi (pile)
- Poca chiarezza nella **voce**
- Necessità della **presenza dell'interlocutore** per passare da un livello all'altro (da una scheda all'altra) o di buone capacità esecutive

AUSILI A TECNOLOGIA AVANZATA

- COMUNICATORI CON DISPLAY DINAMICI

Zo'è

Smart II

Tobii

Blu(e)

Dpad

- TABLET/PC DOTATI DI SOFTWARE/APP PER LA COMUNICAZIONE

Go Talk now

Let me talk

VANTAGGI E SVANTAGGI COMUNICATORI CON DISPLAY DINAMICI

VANTAGGI

- Accattivante e motivante
- **Buona uscita vocale**
- Buona **sensibilità al tocco**
- **Socialmente riconosciuto** e accettato
- Non accesso ad altre app/funzioni: è solo un comunicatore

SVANTAGGI

- **Costo molto elevato**
- Maggiore **complessità** di programmazione
- Necessità di un periodo di apprendimento da parte dell'utente, che può essere particolarmente impegnativo
- Alto grado di aggiornamento continuo e creatività (necessità di una connessione per gli aggiornamenti)

SOFTWARE/APP PER LA COMUNICAZIONE A PAGAMENTO

- The Grid 3 (Windows e iOS)
- Widgit Go (iOS)
- Proloquo2Go (iOS)
- Clicker 6 (Windows)
- Go Talk Now (iOS)
- Mind Express 4.3 (Windows)
- Verbo (Windows e Android)
- PiktoTEA (Android)
- TAAC (Android)
- Dialogo AAC Autism (Android)
- CommBoards AAC Speech Assistant (Android)
- Parla con un click (iOS)

SOFTWARE/APP PER LA COMUNICAZIONE GRATUITI

- AAC Speech (Android)
- Let me talk (Android e iOS)
- Alexicom AAC (Android e iOS)
- Free Speech (Android)
- aBoard CAA (Android)
- ioParlo (iOS)
- Nikitalk (Android e iOS)
- Aac talking tabs (Android)
- JABtalk (Android)
- I can communicate! AAC (Android)
- Dialogo AAC Lite Autism (Android)
- SymboTalk AAC Talker (Android e iOS)
- AAC Parlare (iOS)
- Parla con un click COMPACT (iOS)

SOFTWARE/APP PER LA COMUNICAZIONE

http://www.ausilitecnologici.it/software/software-android-ios/app-per-caa

VANTAGGI E SVANTAGGI TABLET CON SOFTWARE/APP

VANTAGGI

- Hanno **costi più contenuti** rispetto ai sistemi dedicati
- In commercio esistono software per la comunicazione per sistema iOS, Android, Windows 10

SVANTAGGI

- Necessità di avere un tablet da dedicare alla comunicazione
- Rischio che la comunicazione sia limitata all'espressione di **bisogni primari**
- Interfacce **infantili**
- **Copyright sui simboli** utilizzati
- Maggiore **complessità di programmazione**
- Necessità di un periodo di apprendimento da parte dell'utente, che può essere particolarmente impegnativo
- Necessità di una connessione per aggiornamenti
- Facile accesso ad altre app(youtube ecc..)

ASD E TECNOLOGIA AVANZATA

- Aumento dell'**iniziativa comunicativa, l'interazione** con l'altro, la **condivisione** di esperienze;
- **Maggior accettazione** dell' utente nel contesto sociale;

ASD E TECNOLOGIA AVANZATA

L’utilizzo di tablet potrebbe far scaturire reazioni inaspettate da parte dell’utente, quali un **incremento di stereotipie motorie o di comportamenti ripetitivi** (es. passare continuamente da una pagine all’altra; toccare sempre le stesse immagini per riascoltare determinati messaggi,…), un **aumento di dispercezioni sensoriali (**es. sguardo verso display luminoso) che potrebbero portare ad un aumento dell’isolamento.

Per ovviare a questi aspetti spesso le app consentono di bloccare alcuni comandi dati ripetitivamente o gestire la luminosità del display.

COME PROGRAMMARE UN COMUNICATORE

PROGRAMMAZIONE

Quando iniziamo a programmare un comunicatore dobbiamo seguire alcune semplici regole:

- Se è possibile è meglio scegliere comunicatori che siano facili e intuitivi da programmare (pensando a tutte le persone che concorreranno nella programmazione)
- Ogni comunicatore ha un suo modo di essere programmato, quindi è importante chiedere una consulenza a chi già lo conosce e guardarsi qualche tutorial (e poi vale la regola del provarci…non succede nulla se si sbaglia!!!)
- Il comunicatore è come un quaderno con infinite pagine il cui funzionamento è a cascata ; conviene farsi uno schema prima delle cose che voglio collegare in modo da poter procedere in maniera lineare
- Partite dal programmare poche pagine, con pochi elementi e verificate subito se la modalità scelta è chiara ed intuitiva per il bambino/ragazzo. Sarete sempre in tempo ad aggiungere nuovi elementi
- Se usate un software di comunicazione, potete fare le foto con la telecamera del dispositivo, in modo che rimangano archiviate e che possiate averle già tutte pronte nel momento in cui iniziate a programmare
- Controllate che vi sia il backup automatico

PAGINA HOME

PAGINA HOME

QUESTA SARÀ LA SCHERMATA INIZIALE DOVE DOVRANNO ESSERE PRESENTI TUTTI I BOTTONI PER ACCEDERE AI VARI CONTESTI

DOVRÀ ESSERE GENERALE E INTUITIVA

PAGINA HOME: esempio

CASA

MARZANA

SCUOLA

NUOTO

VOGLIO

CIAO

Esempio di una pagina home a sei pulsanti; posso averne di più o di meno

PAGINA HOME: esempio

CASA

MARZANA

SCUOLA

NUOTO

VOGLIO

CIAO

Sotto le parole inserirò una foto o un simbolo (la scelta dipenderà dal grado di astrazione che riesce a fare il bambino/ragazzo); nella stessa pagina posso avere sia foto che simboli (ricordiamoci il tempo e la dimensione)

PAGINA HOME: esempio

CASA

MARZANA

SCUOLA

NUOTO

VOGLIO

CIAO

È importante inserire dei pulsanti per poter esprimere alcuni concetti con maggiore velocità e rispondere alle domande «chiuse»; alcuni sistemi hanno una tendina a parte per questi comandi

ANCORA

BASTA

SI

NO

PAGINA HOME: esempio

INTERFACCIA PIÙ SEMPLICE

INTERFACCIA PIÙ COMPLESSO

PAGINA HOME: esempio

PULSANTI VELOCI

DAL PULSANTE ATTIVITÀ SI APRE LA FINESTRA CON I TRE LUOGHI PIÙ FREQUENTATI DAL BAMBINO

DALLA PAGINA HOME ALLA PAGINA SCUOLA

CASA

MARZANA

SCUOLA

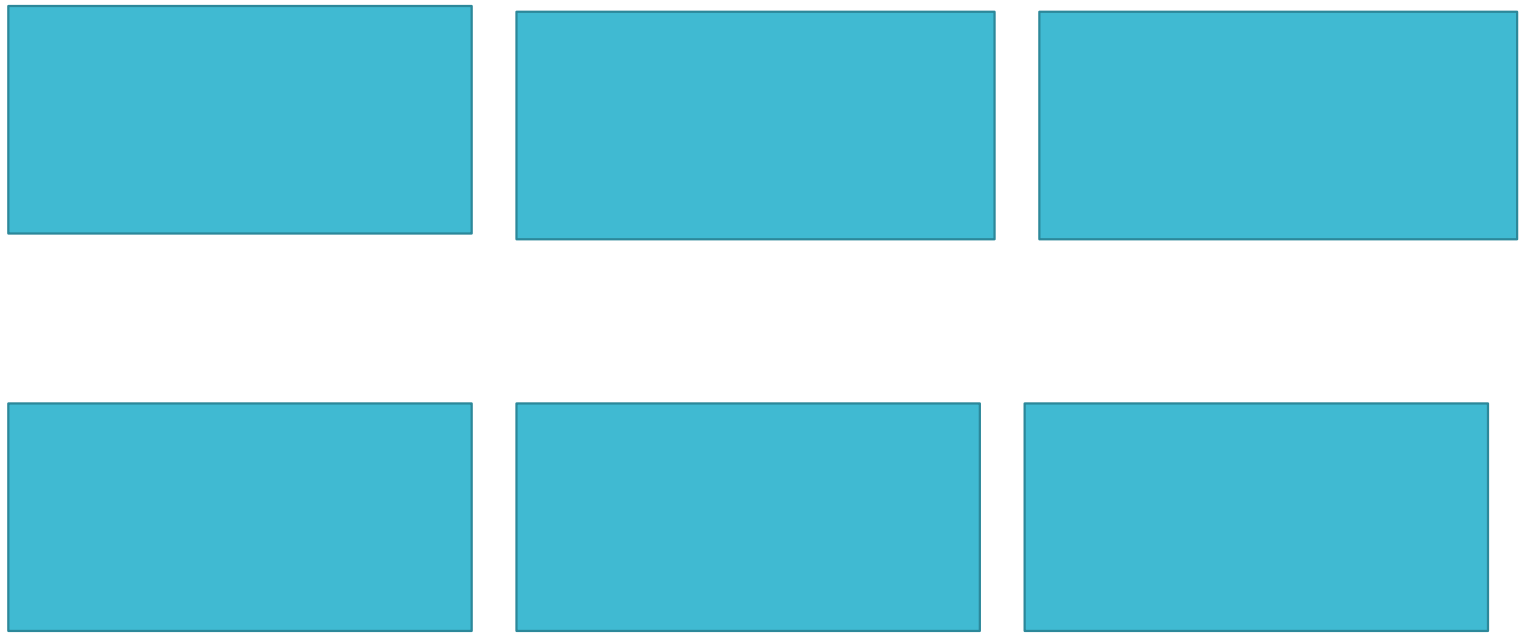
NUOTO

VOGLIO

CIAO

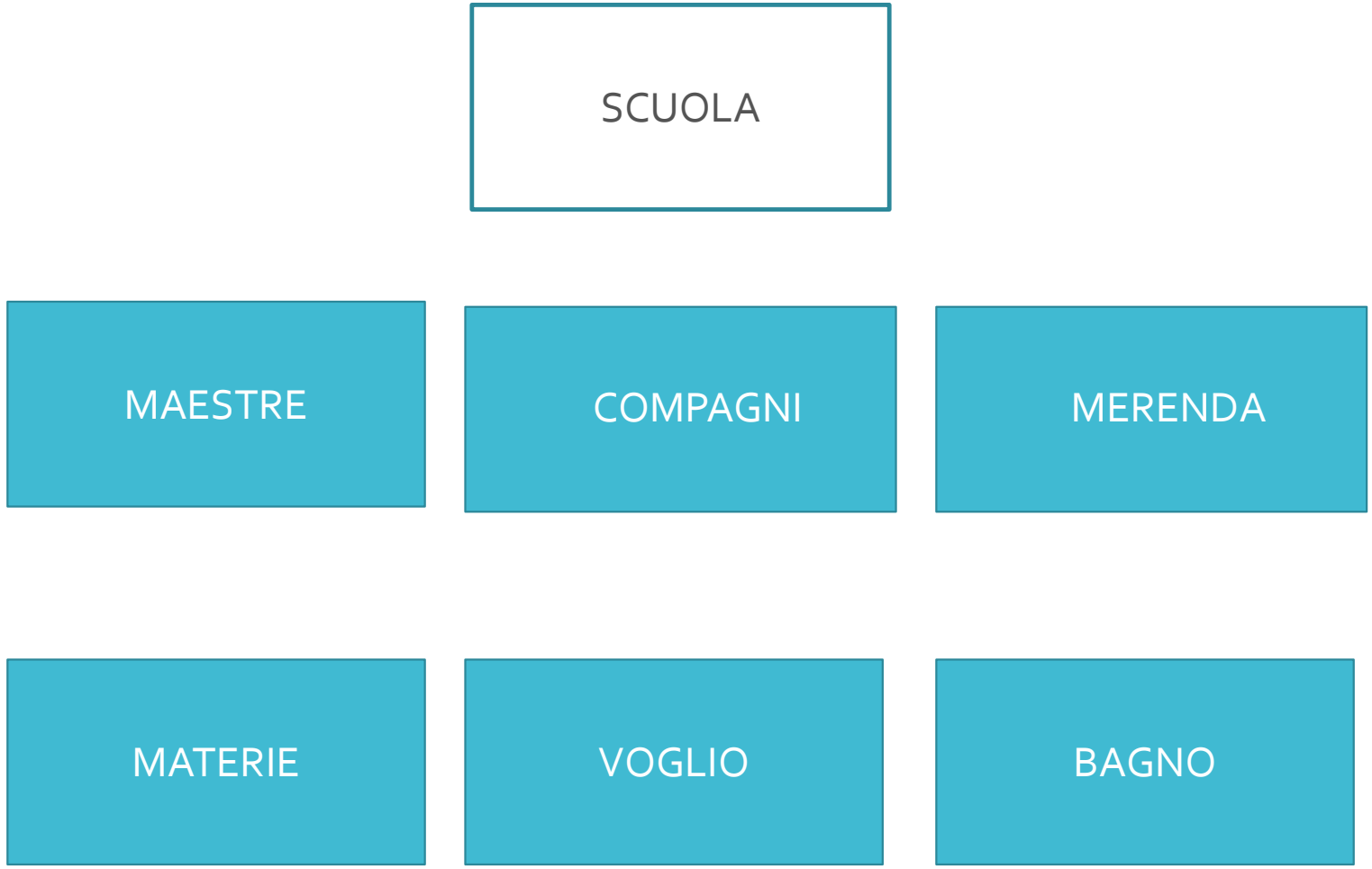
DALLA PAGINA HOME ALLA PAGINA SCUOLA

Dovrò collegare il pulsante scuola ad una pagina successiva in cui vi saranno dei pulsanti relativi solo alla scuola



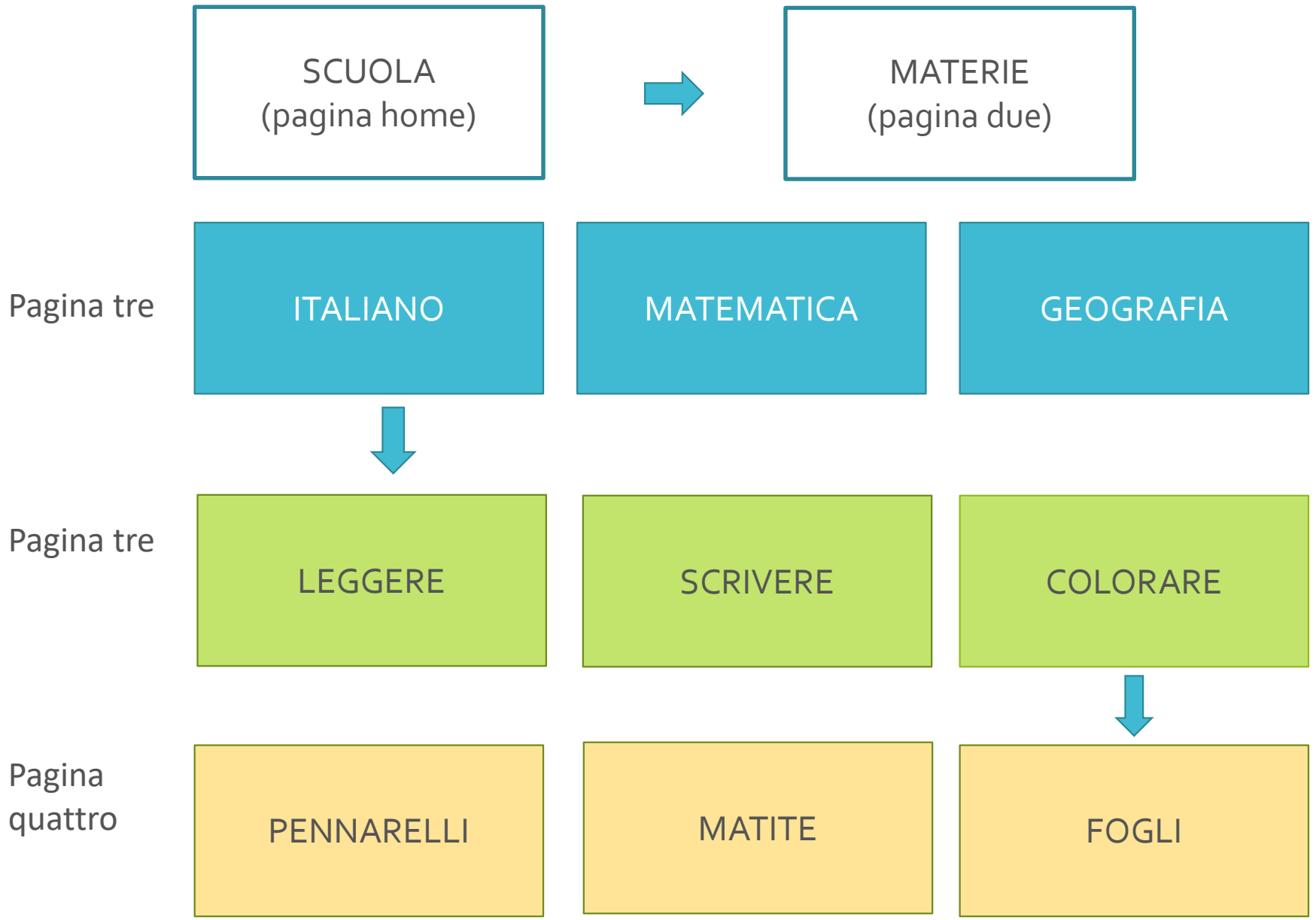
Anche in questo caso deciderò un numero di pulsanti da cui partire; ricordandosi sempre di inserire pulsanti per comunicazioni «veloci» (se non c’è una tendina a parte)

DALLA PAGINA HOME ALLA PAGINA SCUOLA: esempio



DALLA PAGINA HOME ALLA PAGINA SCUOLA: esempio

ESEMPIO: SCUOLA-MATERIE…



ESEMPIO

DAL PULSANTE ITALIANO SI APRE UNA FINESTRA CON UN LAVORO SULLA FRASE

ESEMPIO

DAL PULSANTE MATERIALI SI APRE UNA FINESTRA CON TUTTI I MATERIALI CHE IL BAMBINO PUÒ RICHIEDERE

ATTIVITÀ

Alcuni esempi…

ATTIVITÀ: RICHIEDERE UN GIOCO

- VIDEO 1 : scelta

ATTIVITÀ:
FARE UN GIOCO

- VIDEO 2: fare un gioco

ATTIVITÀ:
SI e NO

- VIDEO 3 : attività si e no

ATTIVITÀ:
CATEGORIZZAZIONE

- VIDEO 4 : CATEGORIZZAZIONE

ATTIVITÀ: LAVORO SUI VERBI

- VIDEO 5 : i verbi

ATTIVITÀ: COSTRUZIONE DELL A FRASE

- VIDEO 6 : costruzione frase

ATTIVITÀ: SCRITTURA

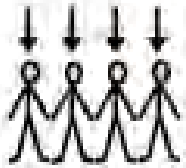
- VIDEO 7 : scrittura

FINE

GRAZIE

A

TUTTI



PER

L'ATTENZIONE