

CAA & Mind Express

A cura di Fiorella Messina
mfquinn@srt.com

Programma

Mercoledì 13 Marzo 2019

TEMATICHE:

Informazioni generali sulla CAA

Scrivere, Imparare, Comunicare con Mind Express

COMUNICARE=

non solo parlare ma instaurare una relazione e quindi uno **scambio** tra individui di informazioni di varia natura

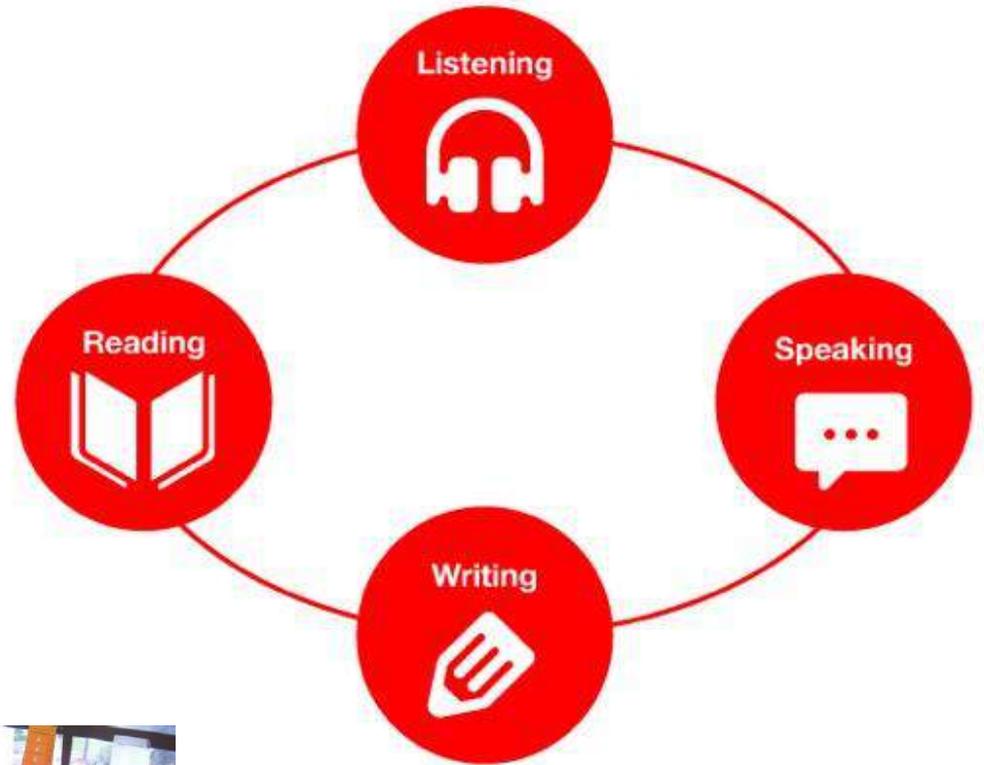


COMUNICARE=

non solo parlare ma instaurare una relazione e quindi uno **scambio** tra individui di informazioni di varia natura

-  **Linguaggio verbale**, tipicamente umano, che avviene attraverso l'uso della lingua, sia scritta che orale, e che dipende da precise regole sintattiche e grammaticali
-  **Linguaggio non verbale o del corpo**, che avviene attraverso espressioni del volto, sguardi, gesti, posture
-  **Linguaggio para verbale**, che riguarda il tono, il volume e il ritmo della voce ma anche le pause e altre espressioni sonore come schiarirsi la voce o giocherellare con qualsiasi cosa capiti a tiro di mano.

A scuola gli alunni partecipano in attività di produzione espressiva, ascolto, scrittura e lettura



Interazione sociale

Queste attività richiedono determinate abilità linguistiche e possono essere molto difficoltose e frustranti per individui con BCC e comunicatori emergenti



Typically Developing Peers

- **Expressive Vocabulary**
 - 3 yr. old over 1,000 words
 - 5 yr. old up to 3,000 words
- **Brown's Stage V and Post V- 1973**
 - MLU 3.75 to 4.5+
 - Begins to use “wasn't”, “wouldn't”, “couldn't” and “shouldn't”
 - Clausal conjoining with “if” appears
 - Adds indefinite forms “nobody”, “no one”, “none” and “nothing”
 - Questions other than one-word “why” questions appear
 - Gerunds appear for example “Swimming is fun”
 - Clausal conjoining with “because” appears with “when”, “but” and “so”.

AAC Users

- **Expressive Vocabulary**
 - 0-100 words
 - Using single words or early word combinations
 - Telegraphic speech
- **Brown's Stage I or II**
 - MLU 1.75
 - Syntax – action object, action locator, noun action
 - Negation – no, not, don't
 - Possession - my

An important goal is generative, novel communication. This can only be achieved by teaching language. We need language to learn more language.

Vocabulary Size

| | |
|-----------------------------------|-------------------|
| 2 year old | 500 words |
| 3 year old | over 1,000 words |
| 5 year old | up to 3,000 words |
| (Smith, 1973; McNamara 1982) | |
| 6 year old (receptive vocabulary) | 14,000 words |
| (Cary, 1978) | |
| 8 year old | 30,000 words |

80 / 20 Rule



80% core

20% fringe

Core: parole ad alta frequenza; usate ogni giorno, poche centinaia

Essenziali per lo sviluppo del linguaggio

Fringe: migliaia di parole; basate su un argomento, legate a situazioni specifiche

Core

Usually includes pronouns, helping verbs, prepositions, articles, and common verbs

Examples:

I, he/she, like, play, have, turn, on, open, help, more, can, do, it, not

You can create a sentence using only core words: "I like to play", "I need help", "you can do it"

Multiple meanings:

Turn on/off the water/light; turn the page, my turn, turn the door knob, leaves turn red

Difficult to visualize

Fringe

Mostly nouns

Examples:

Dog, teacher, pasta, car

You cannot create a sentence using only fringe words

Easy to visualize

Sviluppare il linguaggio non solo per fare richieste su cose specifiche ma per poter esprimere 'cosa', 'quando', 'come'

Funzioni comunicative

La comunicazione è basata sull'interazione che avviene per vari motivi. La comunicazione simbolica può essere utilizzata non solo per esprimere richieste e bisogni di base, ma per molti altri scopi quali ad esempio:

- ✓ Rifiutare: No, grazie
- ✓ Richiamare l'attenzione: Vieni qui
- ✓ Salutare: Ciao, Come stai?
- ✓ Commentare: Mitico! Questo è divertente!
- ✓ Descrivere eventi passati e futuri: sono andato in piscina
- ✓ Condividere informazioni: la mamma sta male
- ✓ Fare richieste: Chiudi la porta, per favore
- ✓ Fare domande: Chi è?
- ✓ Esprimere sentimenti e condizioni fisiche: sono stanco
- ✓ Condividere/ mostrare oggetti: Guarda!
- ✓ Accettare: Va bene
- ✓ Scherzare: che sciocco che sei
- ✓ Esprimersi educatamente: Grazie, mi dispiace, prego, scusa
- ✓ Contrattare: Dai, giochiamo ancora un po'
- ✓ Affermare autonomie: faccio io, faccio da solo

100 Frequently Used Core Words

Interjections (social words)

| | |
|------------|----------|
| yes | no |
| thank you | please |
| hi / hello | good-bye |
| let's | |

Pronouns

| | |
|-----|------|
| I | me |
| my | mine |
| you | it |
| he | she |
| we | they |

Question Words

| | |
|-------|------|
| what | when |
| where | who |
| why | how |

Preverbs (helping words)

| | |
|------|------|
| be | is |
| am | are |
| was | were |
| do | did |
| can | have |
| will | |

Adjectives (descriptive words)

| | |
|--------|-----------|
| more | one |
| big | little |
| fast | slow |
| same | different |
| pretty | red |
| blue | yellow |
| good | bad |
| new | old |
| happy | sad |

Prepositions (placing words)

| | |
|-------|------|
| on | off |
| in | out |
| up | down |
| to | for |
| under | with |

Determiners (pointer words)

| | |
|------|------|
| this | that |
| some | all |

Conjunctions (connecting words)

| | |
|-----|-----|
| and | but |
|-----|-----|

Adverbs (tell when, where, how)

| | |
|-------------|-------|
| not / don't | now |
| here | there |
| away | again |

Verbs (action words)

| | |
|---------------------|-------|
| go | stop |
| turn | make |
| look | see |
| find | put |
| open | close |
| eat | drink |
| get | help |
| want | need |
| say | tell |
| come | read |
| like | feel |
| work | play |
| color | |
| finished / all done | |

80 / 20 Rule



80% core

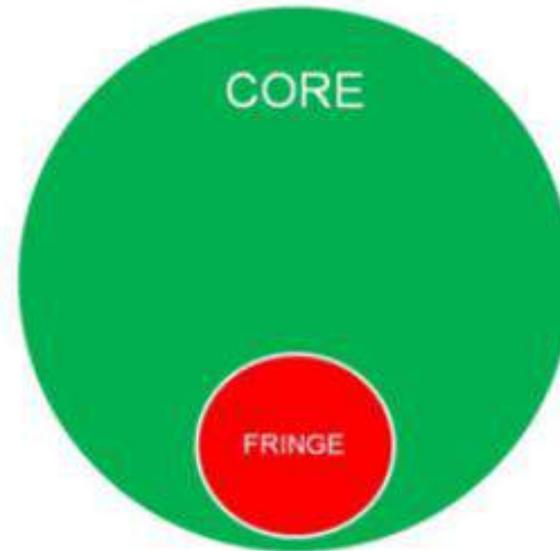
20% fringe

Quantità di parole



Amount of Words

Frequenza d'uso



Usage Frequency

www.attipscast.com

Cosa vuoi fare?"



"Non lo so,"
"Perché non vieni
qua e guardiamo un
film insieme?"



Questa conversazione contiene 15 parole.
Quante appartengono al Core?
Quante appartengono al Fringe?

CAA=Comunicazione Aumentativa Alternativa

La **Comunicazione Aumentativa e Alternativa** rappresenta un'area della pratica clinica, che cerca di ridurre, contenere, compensare la disabilità temporanea e permanente di persone che presentano un grave disturbo della comunicazione sia sul versante espressivo sia sul versante ricettivo, attraverso il potenziamento delle abilità presenti, la valorizzazione delle modalità naturali e l'uso di modalità speciali.

La CAA è l'insieme di conoscenze, strategie, tecniche e tecnologie usate per integrare, aumentare o sostituire il linguaggio orale di bambini ed adulti con grave disabilità comunicativa.

L'aggettivo *aumentativa* indica come le modalità di comunicazione utilizzate siano tese non a sostituire, ma ad accrescere la comunicazione naturale esistente.

In pratica la Comunicazione Aumentativa è tutto quello che aiuta chi non può parlare a comunicare: strumenti, tecniche, ausili ma soprattutto partner comunicativi che interagiscono realmente con chi non può parlare e ne facilitano la comunicazione.

CAA=Comunicazione Aumentativa Alternativa

L'intervento di C.A.A. ha *lo scopo di supportare la comunicazione naturale* esistente e *di fornire soluzioni* che facilitino da subito l'interazione fra il bambino e il suo ambiente di vita.

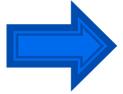
Le limitazioni gravi alla comunicazione orale ostacolano in modo evidente gli scambi interpersonali e riducono la possibilità di partecipazione sociale, generando processi di emarginazione relazionale e frustrazione della persona.

L'apertura dell'*Ambiente di Vita* del bambino nei confronti della C.A.A. è *elemento chiave* per la riuscita dell'intervento: è essenziale il coinvolgimento dei principali partner comunicativi del bambino (famiglia, insegnanti, amici), perché l'efficacia della C.A.A. dipende dall'acquisizione delle strategie da parte di tutti i partner.

Principi della C.A.A.

- ➔ C.A.A. significa **Sistema Multimodale**
 - tutte le modalità che una persona con disabilità comunicativa usa a livello intenzionale e non intenzionale per interagire con l'ambiente circostante
 - sistema di comunicazione personale
 - conoscere bisogni e occasioni di comunicazione in tutti gli ambienti di vita
- ➔ C.A.A. significa **non richiedere prerequisiti**
 - L'unico prerequisito per avviare un intervento di C.A.A. è la presenza di **reali** opportunità di comunicazione
 - Presume competence!
- ➔ C.A.A. significa lavorare con e sull'**ambiente di vita**
 - La responsabilità della comunicazione si sposta dall'individuo con BCC a quanti lo circondano nei vari ambienti di vita
 - creare opportunità comunicative reali, non solo C.A.A. in terapia
 - non si può insegnare a comunicare se non comunicando

Principi della C.A.A.



- C.A.A. significa modalità di insegnamento **pragmatica e concreta**
- qualsiasi abilità specifica va appresa in situazioni comunicative reali e va subito tradotta in obiettivi funzionali
 - Imparare ad usare i simboli grafici, o una tabella di comunicazione oppure un ausilio con uscita in voce sono tutte cose che richiedono un percorso che va pianificato
 - Il fatto che un simbolo rappresenti persone, cose o attività non presenti è sicuramente un apprendimento che avviene solo all'interno di situazioni naturali e **motivanti** per la persona

-Centro Benedetta D' Intino Onlus

Aided Language Input

Un importante fattore che può determinare il successo nell'uso di un sistema di CAA consiste nell'avere un **buon partner di comunicazione**

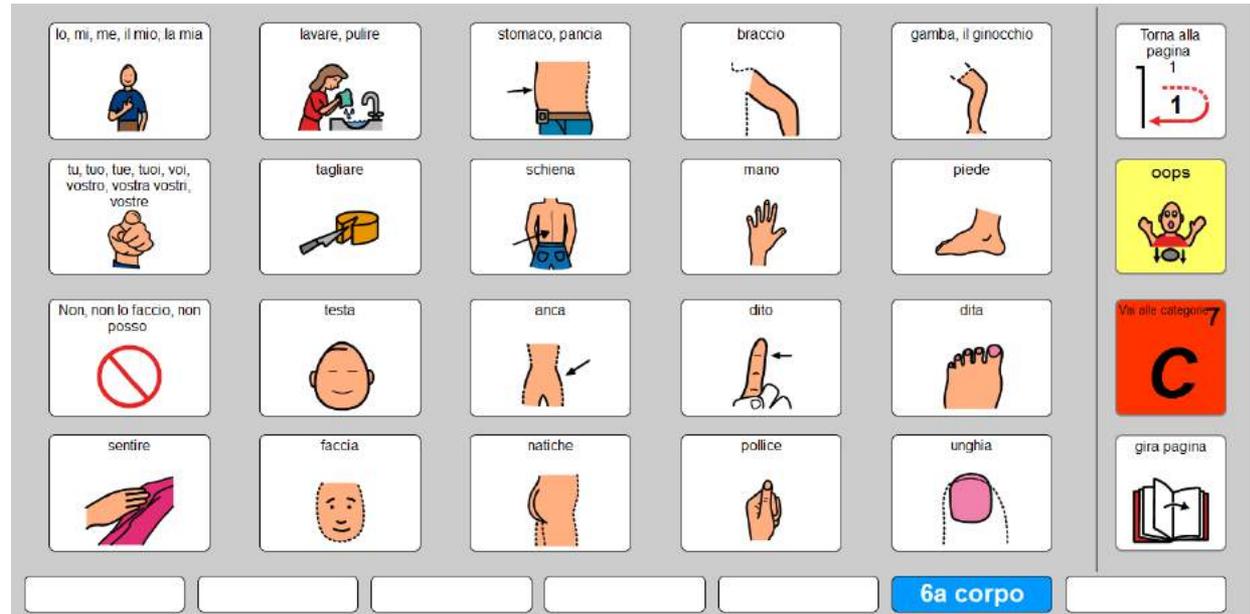
Cosa fa un "buon partner di comunicazione"?

1. Capisce che la comunicazione va oltre: "Voglio ..", "È..."
2. Non mette mai in dubbio la **competenza** nel bambino anche quando non è così evidente
3. **Modella** la comunicazione per immagini (Aided language input)
4. Crea continue **opportunità** per insegnare comunicazione significativa e funzionale
5. Sa leggere i **segnali non verbali** del bambino e risponde ad essi in modo appropriato
6. Costruisce e mette in atto un **piano di comunicazione** che comprende:
 - a. routine specifiche
 - b. parole/messaggi specifici
 - c. prompt organizzati gerarchicamente
 - d. feedback che aiuta il bambino a costruire una comunicazione dalla base solida

Aided Language Input

PODD=Pragmatic Organization Dynamic Display

“Nel PODD (Porter et al., 1998; Porter, 2007) vengono utilizzati dei «marcatori pragmatici» prima della frase, per contestualizzare da subito quanto si andrà a dire. Essi vengono utilizzati prima di tutto dal partner comunicativo in entrata, e divengono progressivamente anche strumento dell'utente in uscita. Sono parte integrante del messaggio e aiutano a indirizzare il focus dell'interazione comunicativa.



Esempi di marcatori pragmatici:

- Mi piace...
- Non mi piace...
- Io sto pensando una cosa...
- C'è qualcosa di sbagliato...
- Io voglio una cosa...
- Io voglio andare in un posto...
- Sto facendo una domanda...
- Ti voglio dire una cosa...
- Io ho un'idea...
- Sto raccontando una storia...
- Vuoi sentire una barzelletta?
- Facciamo finta...
- Io voglio fare qualcosa...
- Io voglio farti vedere qualcosa ...
- Ti spiego come si fa..."

Costruire libri e storie con la CAA
a cura di Maria Antonella Costantino
ed. Erickson, Trento, 2011

CAA: strumenti



Strumenti low-tech
Tabelle cartacee,
Etran



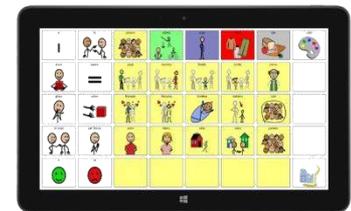
Strumenti per
la CAA

VOCAs



Sistemi dedicati
con display
dinamico
Comunicatori
alfabetici con
sintesi vocale

Software per la
comunicazione e
relativi supporti



CAA: tabelle di comunicazione

Una tabella è un'insieme **strutturato** di **rappresentazioni**

Ha lo scopo di permettere una comunicazione **condivisa** e **comprensibile** con i partner comunicativi

Permette alla persona non parlante di **andare oltre il concreto** e di esprimere **direttamente** bisogni, sentimenti, pensieri

Contribuisce ad **aumentare la competenza comunicativa** e **l'interazione sociale** del bambino, ed in modo significativo anche la sua **comprensione linguistica**.



CAA: tabelle di comunicazione

Tabelle a tema

Tabelle minime

Tabelle a scelta multipla

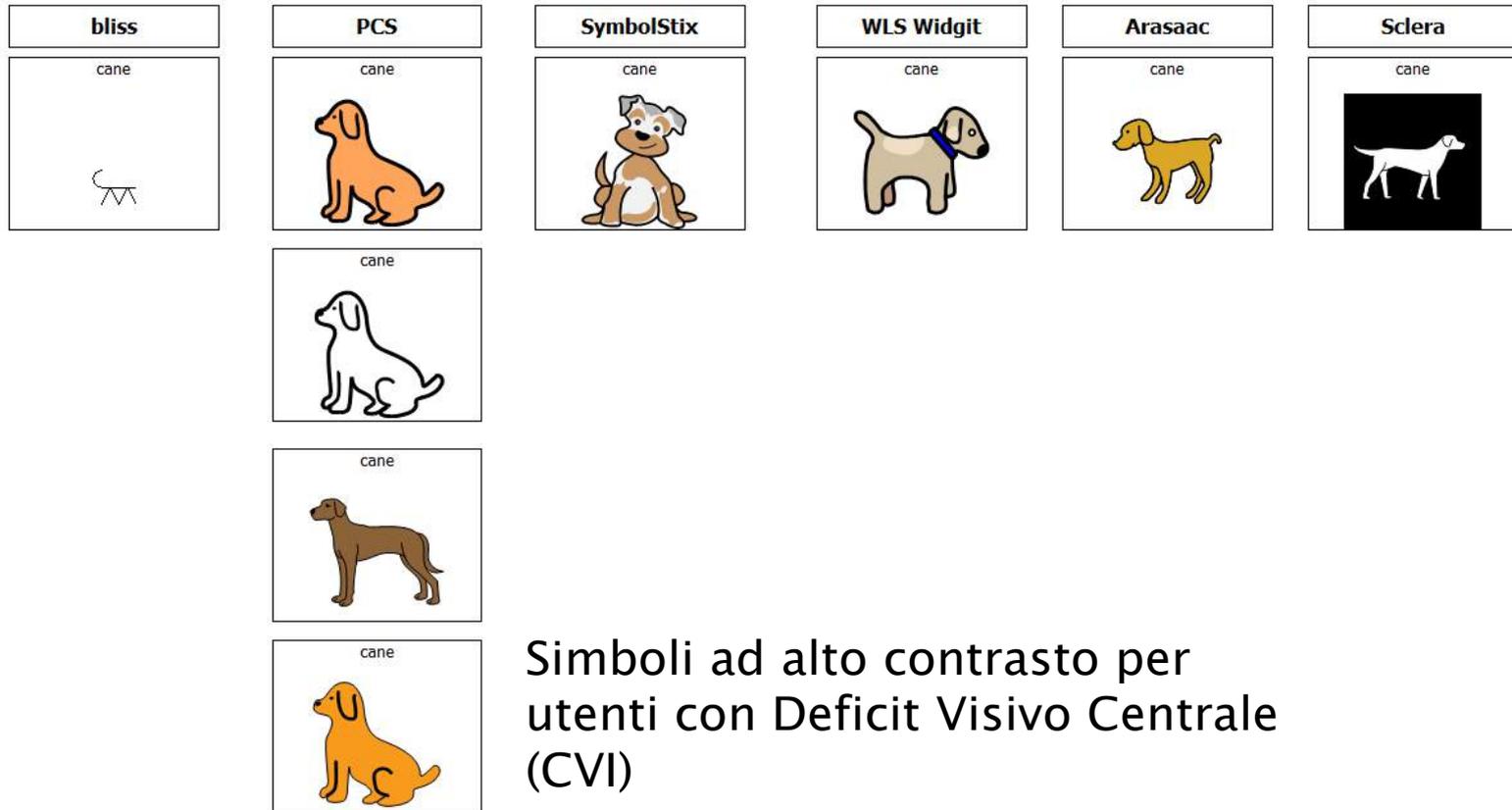
Tabelle ad albero

Maschere per VOCA

Tabelle didattiche

File Mind Express: esempi tabelle

CAA: simboli

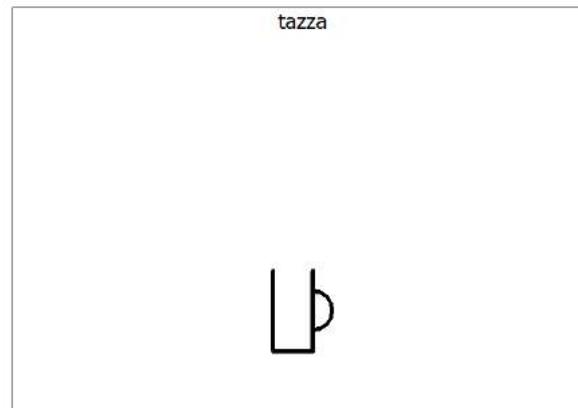


Simboli ad alto contrasto per utenti con Deficit Visivo Centrale (CVI)

File Mind Express: simboli overview

CAA: simboli

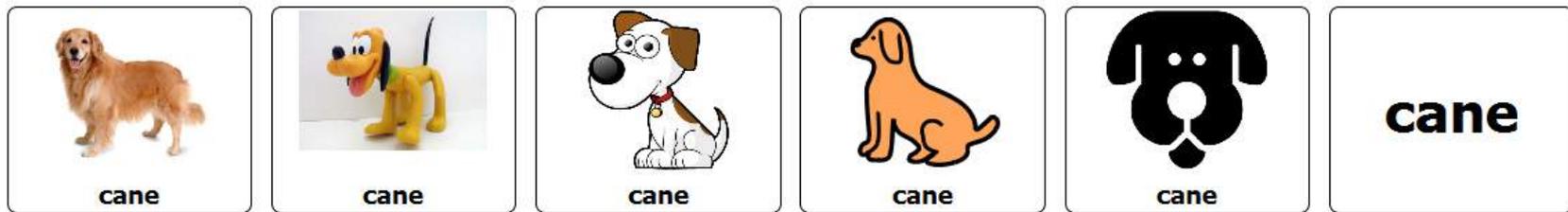
- Oggetti tangibili
- Gest
- Rappresentazioni grafiche (foto, clipart, lettere, parole, simboli da sistemi simbolici)



CAA: simboli

Supporti visivi di vario tipo: generalizzazione

Promuovere l'autonomia utilizzando il tipo di supporto più adatto alle capacità cognitive e comunicative dell'alunno.



concreto

- foto
- oggetti
- clipart
- simboli
- icone
- testo

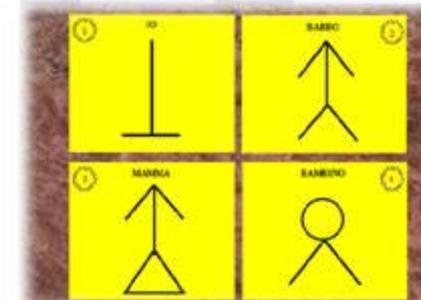
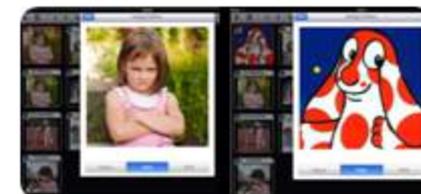
astratto

CAA: simboli

I sistemi simbolici

Sostituiscono con una rappresentazione grafica le parole della lingua parlata o scritta

CAA



CAA: maschere per VOCA



- Offrono una rappresentazione grafica dei messaggi registrati sul VOCA
- Sono in genere a tema



Software di comunicazione

iOS (iPad, iPhone, iPod)

- GoTalk NOW Ita
- The Grid (player)
- Niki Talk

Android (smartphone)

- Piktoplus
- Verbo (player)

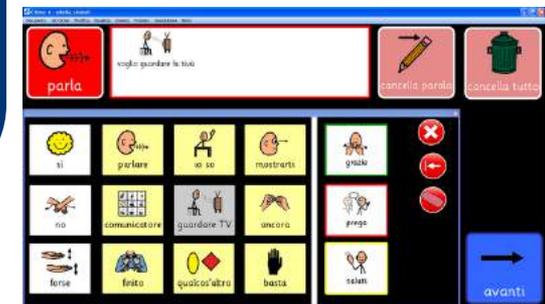
Windows –escluso RT–
(computer e alcuni tablet)

- Mind Express
- Clicker 6
- The Grid
- Symwriter
- Verbo
- Boardmaker
- Araword

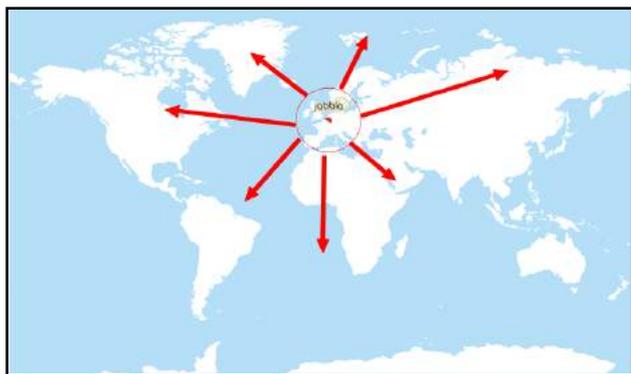
Software di comunicazione



- Sintesi vocale e registrazione
- Simboli
- Tastiera e predizione
- Grammatica
- Accesso
- Collegamenti tra tabelle
- Altre attività (didattica, mail, internet, musica, video...)



- ▶ È un software aperto e multimediale, intuitivo, flessibile e versatile che può essere utilizzato in ambito didattico, comunicativo, terapeutico e riabilitativo. È prodotto da Jabbla, una ditta Belga leader e innovativa nel settore della tecnologia assistiva.



possibilità di personalizzare aspetto, contenuti, modalità di accesso di tutti i materiali che si possono creare col software



Mind Express

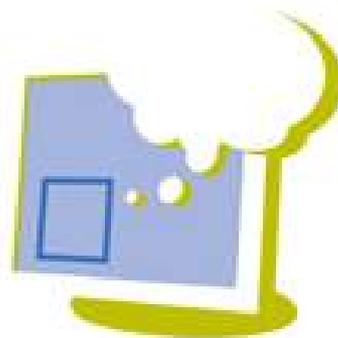
- ▶ Da anni Jabbla produce software e hardware per sostenere le persone con bisogni speciali, soprattutto nell'area della comunicazione.



Zingui



Smart



Mind Express 4.3



Allora



Eurovocs Suite



Sprint



Mobi



Woodpecker



Tellus



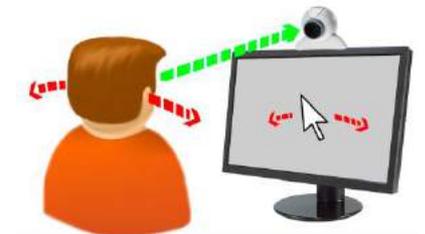
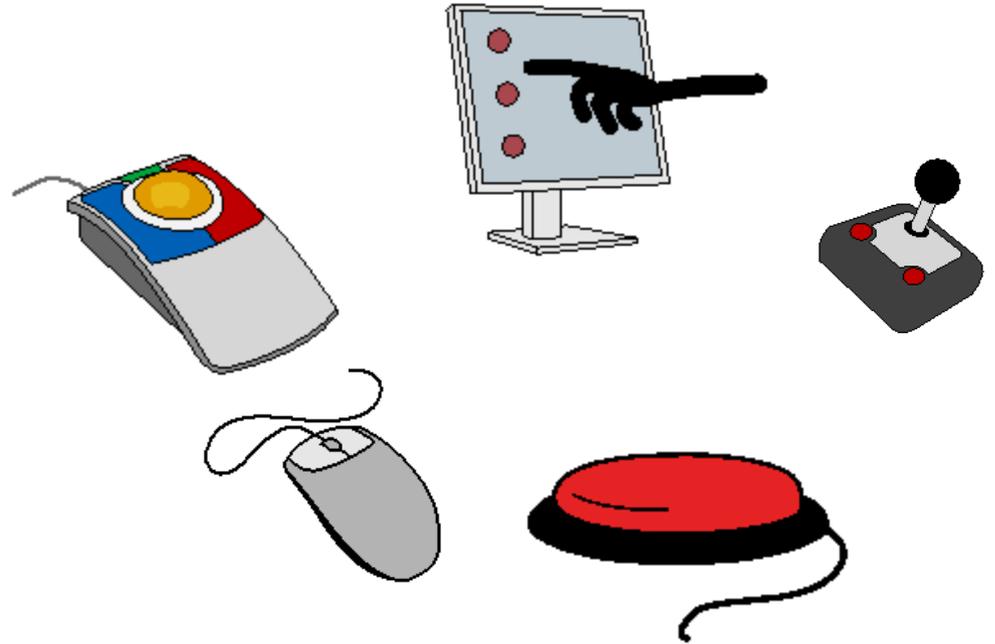
Accessibilità

- mouse/ trackball/joystick
- schermo tattile
- scansione

uno o due sensori
acustica

- mouse a testa
- puntamento oculare

Eyetech, Tobii, Alea, LC, MyGaze

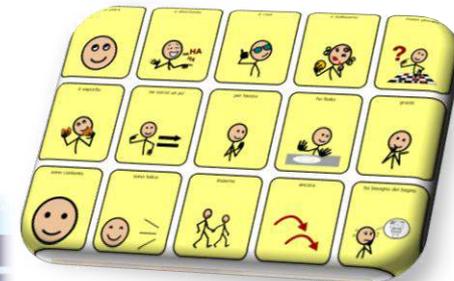


Mind Express

- stili personalizzabili
- celle multisimbolo
- multiutente
- possibilità di navigazione internet, gestione posta elettronica, gestione sms, controllo ambientale, gestione files audio/video, ecc, gestione agenda personale
- script con programmazione in Phyton
- diverse opzioni di programmazione per esercizi didattici e riabilitativi
- licenza software con doppia installazione per utenti privati, con player multipli per scuole, licenze speciali per insegnanti delle scuole titolari di licenza
- 3 tipi di licenza: full, solo stampa, solo eseguibile
- sito costantemente aggiornato di risorse gratuite in italiano
- possibilità di importare files da The Grid 2 e Boardmaker



Tre tipi di licenza:
full, print, player



Scaricare il demo di Mind Express

- ▶ Versione completa
- ▶ Dura 60 gg
- ▶ Contiene moltissime risorse già pronte

1. Collegarsi a questo indirizzo: <http://bit.ly/2fCqFPe>

2. Fare clic su DEMO GRATUITA



3. Compilare il modulo con i propri dati e fare clic su “Richiedi demo link”

4. Scaricare il programma di installazione dal link ricevuto e installare il demo nel proprio computer

Nome: *

Indirizzo e-mail: *

Telefono:

Professione/ente:

Indirizzo: *

CAP: *

Città: *

Paese: *

6 0 6 0 6 0 

Digita il testo:

Richiedi demo link 

Esempi: presentazione

parla

cancella

cancella tutto

Luca

io

mi chiamo

Luca.

Joe

E tu?

Mi presento

Esempi: comunicazione

il livello modifica il messaggio



Libro di comunicazione

Esempi: comunicazione e apprendimento

| | | | | |
|--|---|---|---|--|
| <p>nome</p>  | <p>la routine del mattino</p>  | <p>classe di lettura</p>  | <p>classe di matematica</p>  | <p>comunicatore</p>  |
| <p>ciao</p>  | <p>classe di scienze</p>  | <p>cibo</p>  | <p>classe di storia e geografia</p>  | <p>ho bisogno di aiuto</p>  |
| <p>arrivederci</p>  | <p>argomenti speciali</p>  | <p>compagni di classe e insegnanti</p>  | <p>parliamo</p>  | <p>vieni qua</p>  |
| <p>indietro</p>  | <p>tastiera</p>  | <p>elimina tutto</p> | <p>cancella parola</p> | <p>pagina master</p> |

AACI Scuola Page Set

Esempi: didattica

Antico Egitto e non solo...

leggi

scrivi

metti l'etichetta

associa

conta e colora

problemi e operazioni

tabella interrogazione

tabella bisogni

rispondi sì o no

Egitto e non solo...

Esempi: osservo e descrivo

Cosa fa?

Play

Stop



Elimina tutto

Rileggi

Elimina parola

Babbo Natale

suona il pianoforte

trasporta un sacco

cammina

balla

fa ginnastica

suona la chitarra

va sulla slitta

scrive al computer

Avanti

Gif animate

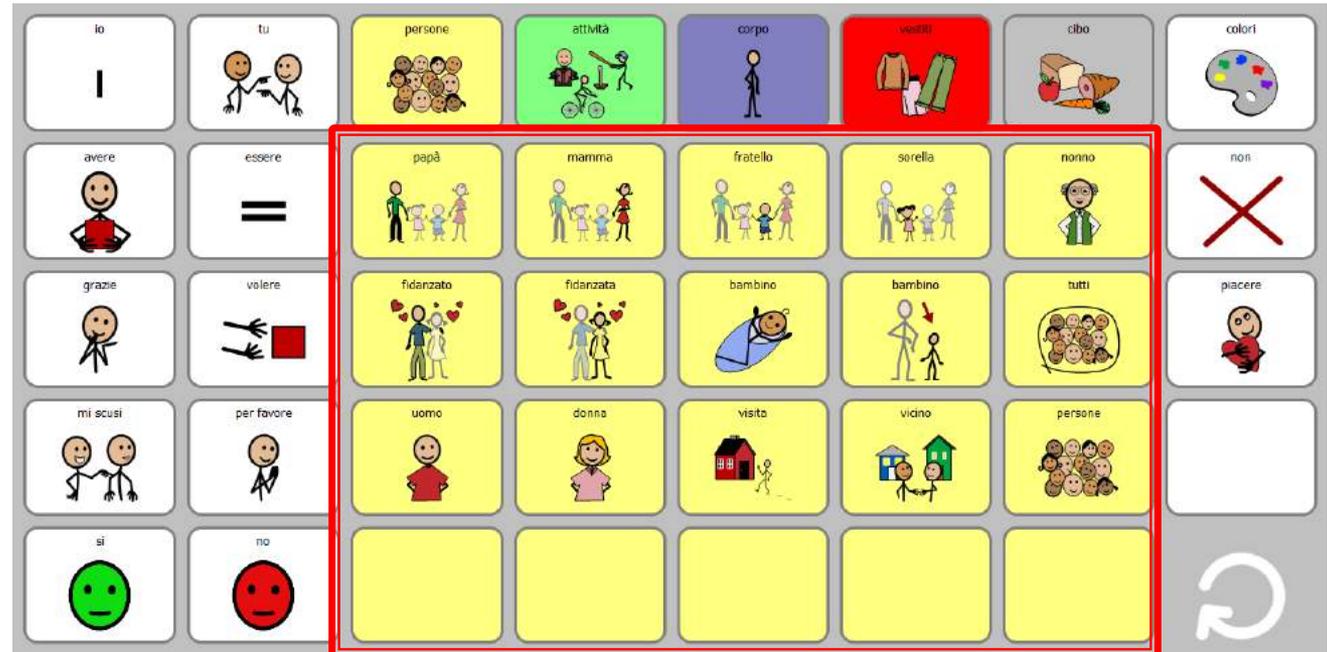
Esempi: emozioni



Crea la faccia

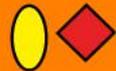
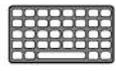
Esempi: pagina dinamica

- ▶ Solo la parte centrale della pagina cambia a seconda della categoria selezionata in alto.

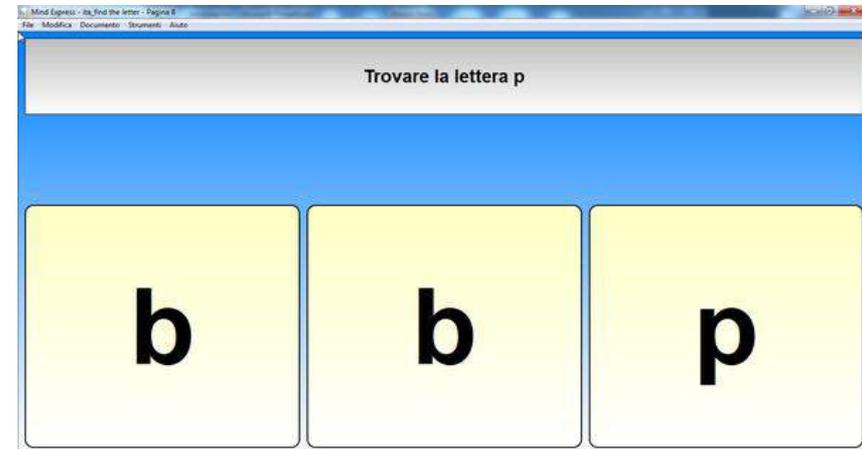
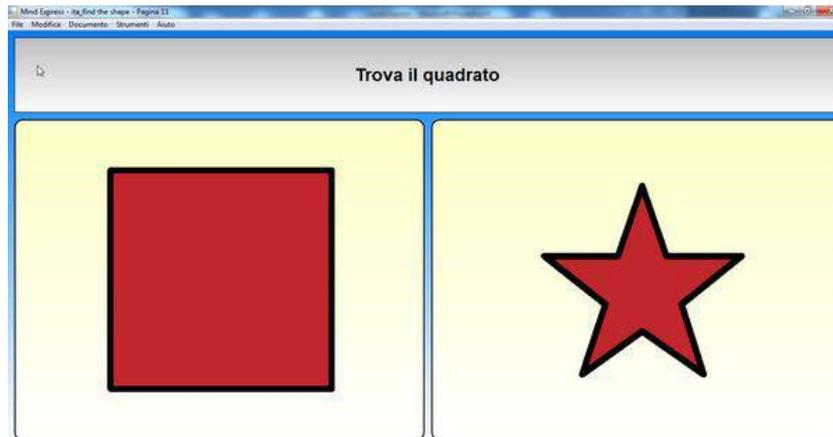


Esempio di pagina dinamica

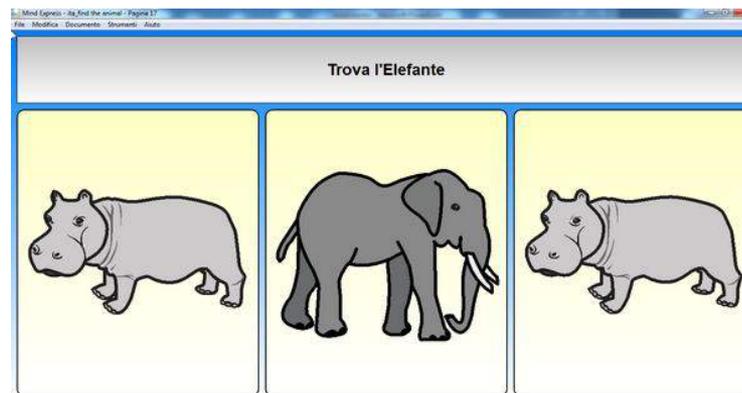
Esempi: comunicazione con pagina dinamica

| | | | | | | | | |
|---|--|---|--|--|---|---|---|---|
| frasi  | persone  | attività  | corpo  | vestiti  | cibo  | sentimenti  | colori  | numeri 1 4 9 5 2 8 |
| io  | tu  | facciamo un'altra cosa  | telefona alla mamma  | quando ci vediamo?  | sono pronto  | non lo so  | tastiera  | cancella tutto  |
| avere  | essere =  | sto bene  | come stai?  | giociamo?  | devo dire una cosa  | aspetta  | basta  | ancora  |
| volere  | mi scusi  | sto male  | dove stiamo andando  | | mi sto divertendo  | | ciao  | e + |
| non  | per favore  | | | | mi leggi una storia?  | di più  | grazie  | |
| si  | no  | | | | | | cancella parola  |  |

Esempi: uso dei sensori

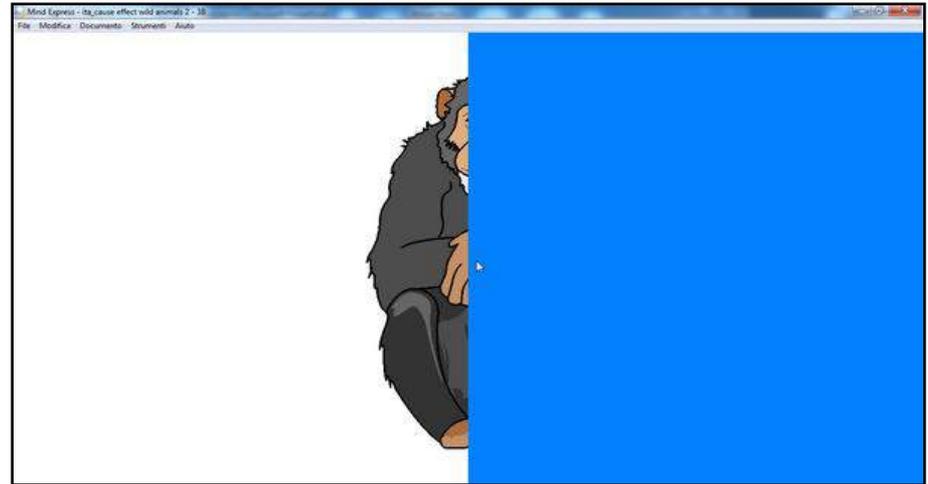


Riconoscere forme,
lettere, animali



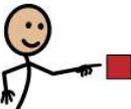
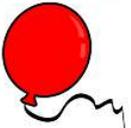
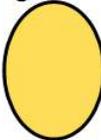
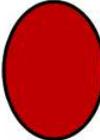
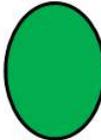
Esempi: uso dei sensori

Causa-Effetto
Animali della fattoria
Livello 1



Esempi: scrivere frasi

| | | |
|---|--|--|
| scrivi  | | cancella  |
| parla  | | pagina successiva  |

| | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|---|
| Questo  | palloncino  | è  | giallo  | rosso  | verde  | . |
|---|---|--|--|--|--|---|

Le frasi vengono scritte facendo clic sulle celle

Esempi: contare, calcolare, operazioni

Quanti sono?



?

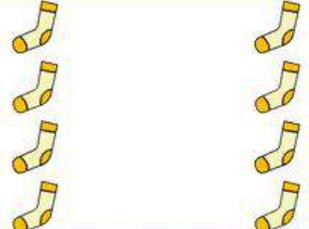
1 2 3 4 5

Quanti sono? Conta gli oggetti e trascina i numeri che corrispondono alle quantità.

| | |
|---|--|
|  | |
|  | |
|  | |
|  | |
|  | |

4
2
1
3
5

How many?



8

6 7 8 9 10

Aggiungi tutto (All)

| | | |
|---|---|---|
| 4 | 0 | + |
| 3 | 3 | = |
| | | |

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

← ✓



2
due

| | | | | |
|---|---|---|---|--|
| 6 | + | 3 | = | |
|  | |  | | |

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Esempi: testi con simboli



| | | | |
|--|---|---|---|
| La lepre  | era  | molto  | veloce  |
| Ogni giorno  | prendeva in giro  | la tartaruga  | |
| Ahahah  | ! Anche  | una 1 | lumaca  |
| è  | più veloce  | di te  | |
| diceva  | la lepre  | | |



Esempi: giochi didattici

Quiz Game

| L'ultima frontiera | Corpi celesti | Movimento dello spazio | Esplorare il pianeta |
|--------------------|---------------|------------------------|----------------------|
| 100 | 100 | 100 | 100 |
| 200 | 200 | 200 | 200 |
| 300 | 300 | 300 | 300 |
| 400 | 400 | 400 | 400 |

giocatore 1 giocatore 2

Quiz a squadre

- Balloon-Man**
un gioco simile all'impiccato
- Riordina le lettere**
a b p
- Ortografia**
a ? e
- Trova la lettera mancante**
- ABC**
Ordine alfabetico
- Caccia alle parole**

Gioca con le parole

controlla ✓

elimina tutto

riavvia

Sudoku

stanco

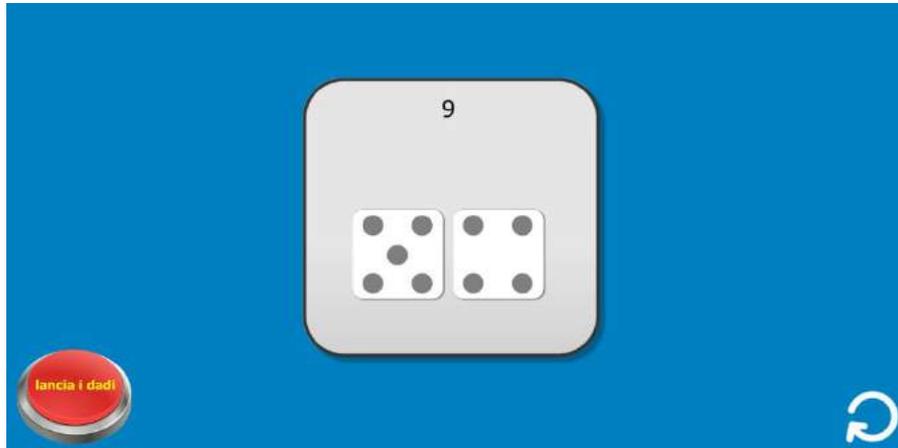
friste

Coppie trovate: 0/4

Numero di tentativi: 1

Memory

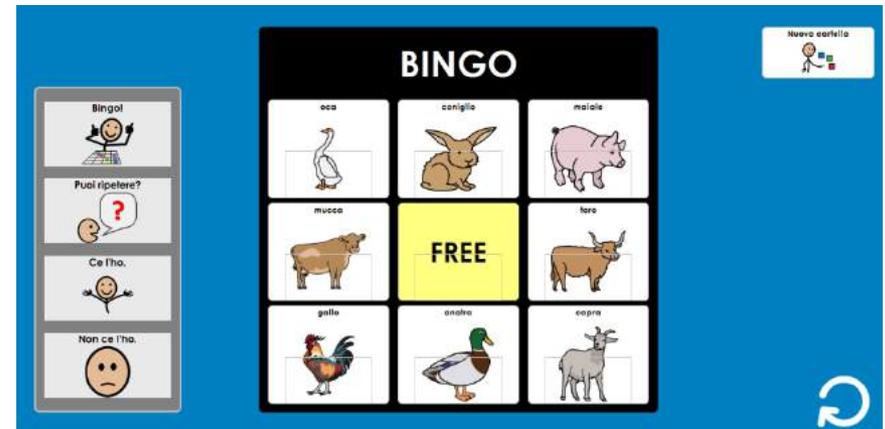
Esempi: giochi, competenze sociali



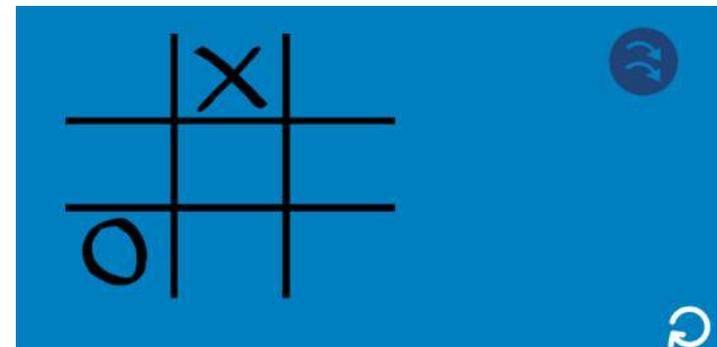
Lancia i dadi



Sasso, carta, forbice

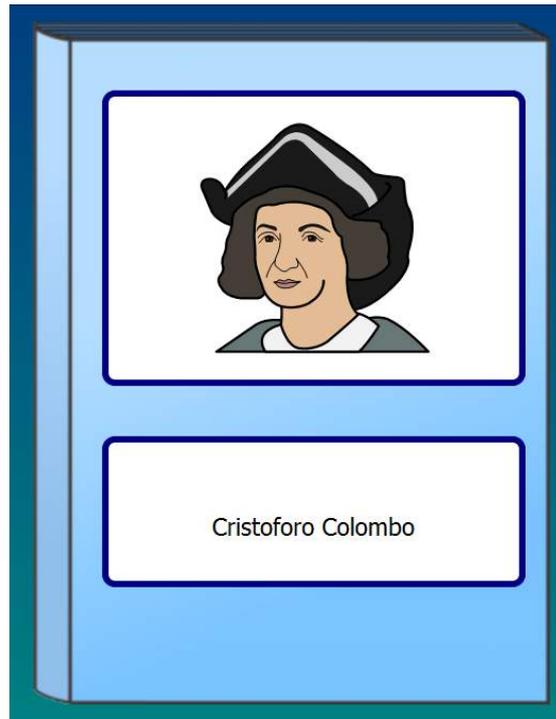


Bingo



Tris

Esempi: costruire e dimostrare conoscenze



testo informativo

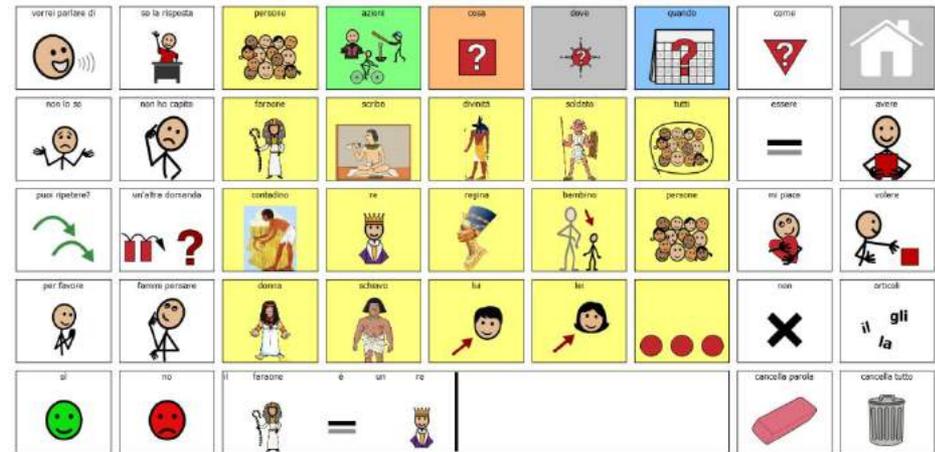


griglia per rispondere alle domande

Esempi: costruire e dimostrare conoscenze



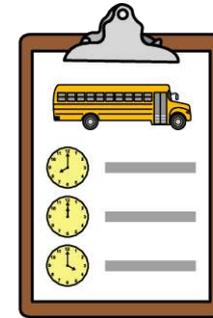
testo informativo



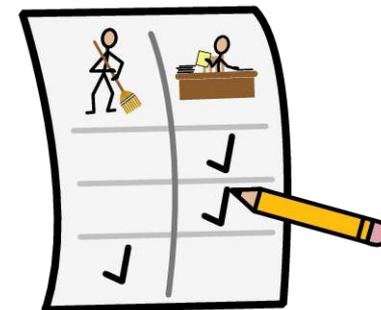
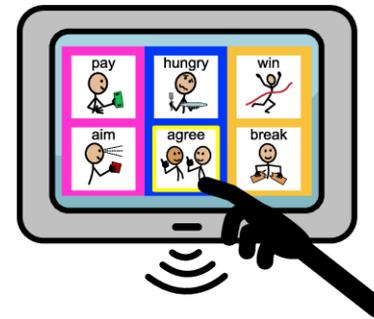
griglia per rispondere alle domande
o scrivere un testo

Altri materiali: low-tech, high-tech

Supporti visivi di vario tipo, che offrono all'alunno le informazioni necessarie a garantire una partecipazione proficua e di successo alle varie attività della giornata: routine, sequenze, calendari, orari, tabelle per la scelta, checklist.

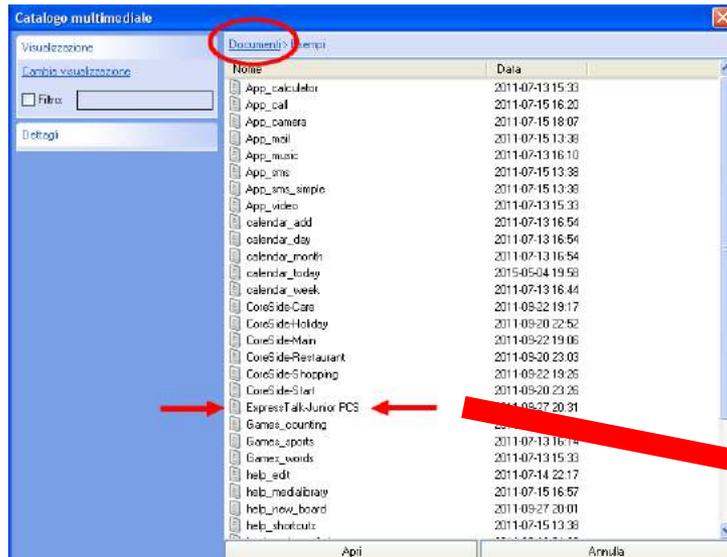


| SCHEDULE | |
|-----------------|---------|
| 1. | bus |
| 2. | reading |
| 3. | math |
| 4. | lunch |
| 5. | recess |

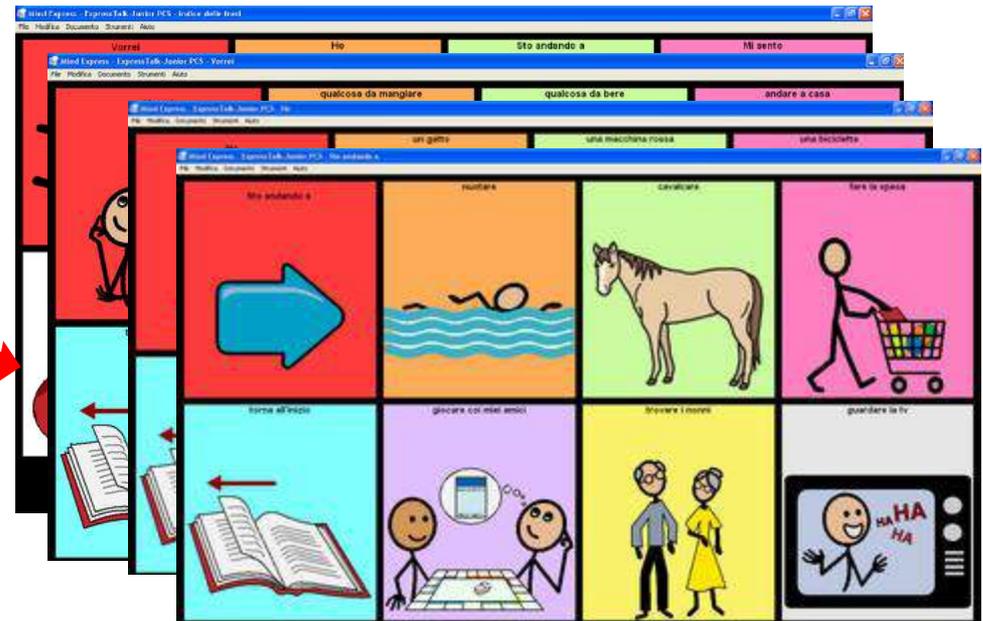


Come fare.....

- ▶ Permette di creare documenti (file)
- ▶ Ogni documento può avere una o più pagine



Documento: Espresso Talk-Junior PCS



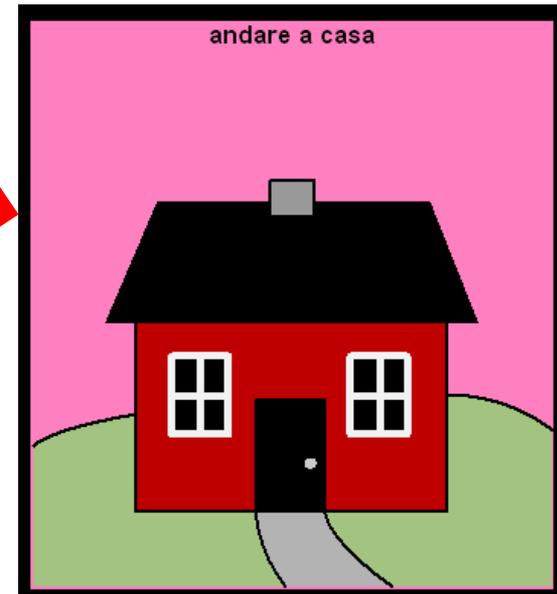
Documento composto da più pagine collegate tra loro

Come fare.....

- ▶ Ogni pagina può contenere una o più celle
- ▶ Ogni cella può contenere una o più immagini (simboli, foto, clipart), testo (parole, frasi, paragrafi), azioni



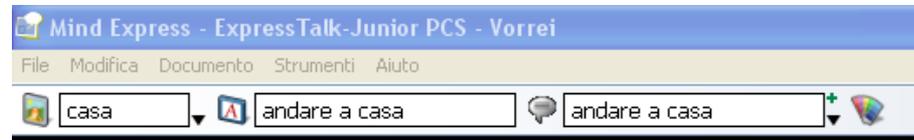
Pagina con 8 celle



- La cella contiene
- il simbolo "casa"
 - l'etichetta testuale "andare a casa"
 - il messaggio "andare a casa"
 - l'azione "leggere tutto"

Come fare.....modificare le celle

- ▶ Le celle si modificano velocemente grazie a un editor potente e facile da utilizzare. Per accedere all'editor, bisogna attivare la **Modalità Modifica** (dal menù Modifica, selezionare Modalità modifica – o premere il tasto F2 sulla tastiera. Premendo di nuovo F2 si esce dalla Modalità modifica).



In Modalità modifica, il contenuto della cella si può cambiare 1) con gli strumenti della barra in alto, oppure 2) dalla finestra Modifica, alla quale si accede facendo doppio clic sulla cella che si desidera modificare

Come fare.....modificare lo stile

- ▶ Ogni cella ha inoltre uno **stile** che ne determina l'aspetto (forma della cella, colore di sfondo, livello di trasparenza, tipo di carattere, dimensione e colore del carattere, posizione dell'etichetta testuale, posizione e dimensione del simbolo, bordo sì/bordo no, colore e spessore del bordo, ecc).

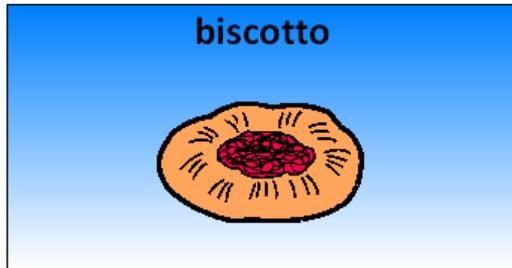


Stessa cella con alcuni parametri modificati

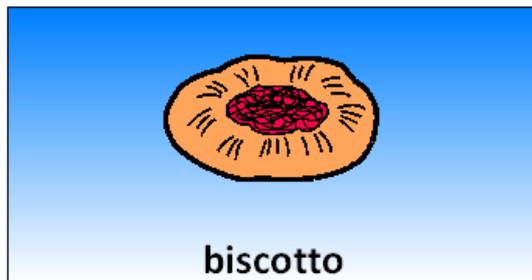
Gli stili si possono modificare ed è possibile creare stili nuovi che poi si possono salvare ed utilizzare in altri documenti

Come fare.....modificare le etichette

- ▶ Ogni simbolo può essere corredato da un'etichetta testuale costituita da una parola o da una frase

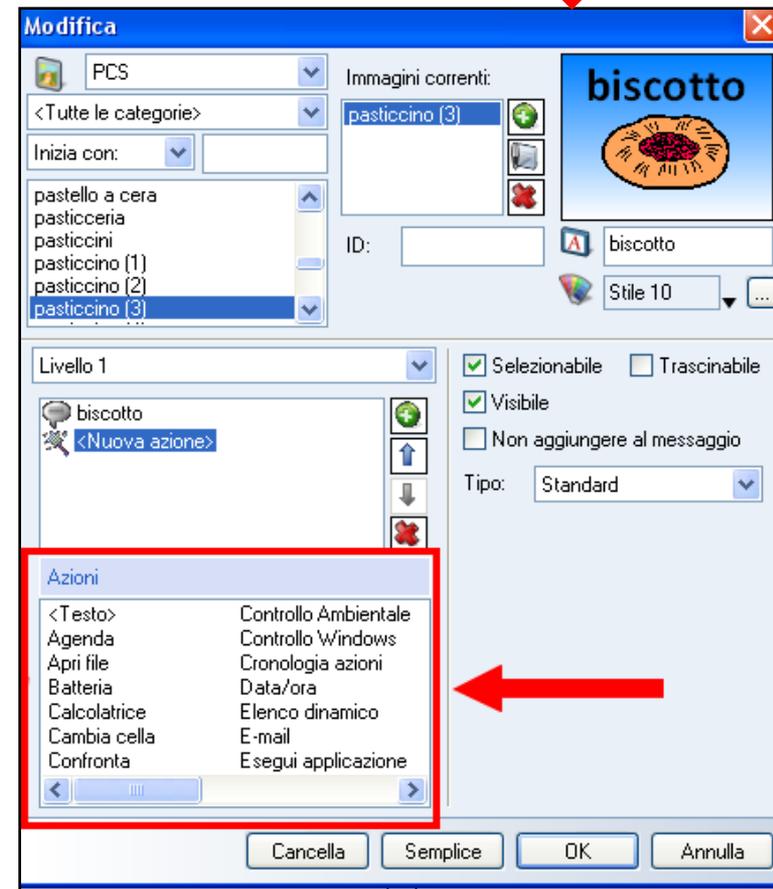
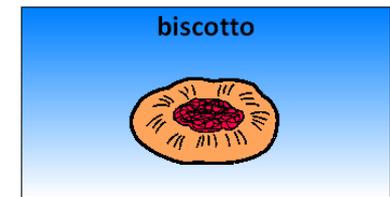


- ▶ La posizione dell'etichetta in rapporto al simbolo può variare in base allo stile scelto



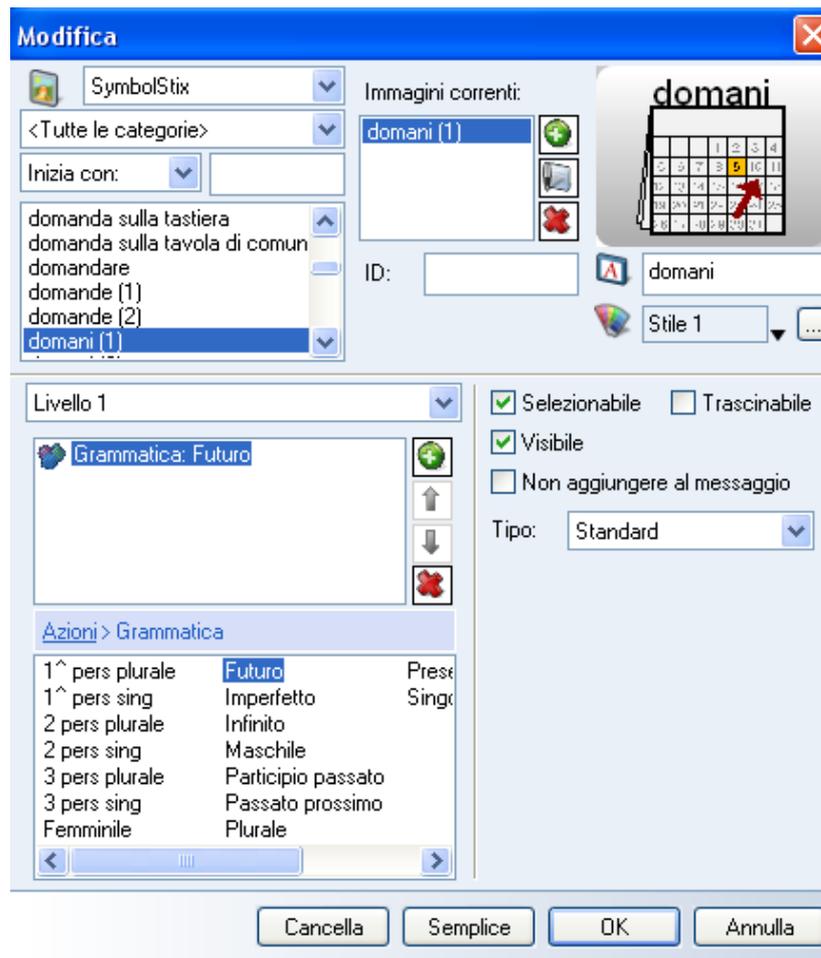
Come fare.....modificare le azioni

- ▶ Le celle possono anche contenere azioni
 - Leggere le etichette o altri messaggi con la sintesi vocale
 - Eseguire file audio (effetti sonori o registrazioni vocali)
 - Eseguire file musicali o filmati
 - Attivare funzioni grammaticali
 - Navigare a una pagina differente
 - Avviare la calcolatrice
 - Inserire appuntamenti in calendario o in una agenda
 - Inviare un messaggio di posta elettronica
 - Inviare un SMS o fare una telefonata
 - Navigare in internet
 - Avviare la webcam e scattare foto
 - Avviare una presentazione
 - Aprire un file
 - Eseguire un'altra applicazione
 - Modificare il volume
 -e molto altro



Come fare.....comandi per la grammatica

Sono disponibili svariati comandi per supportare, automatizzare e semplificare il processo la scrittura.



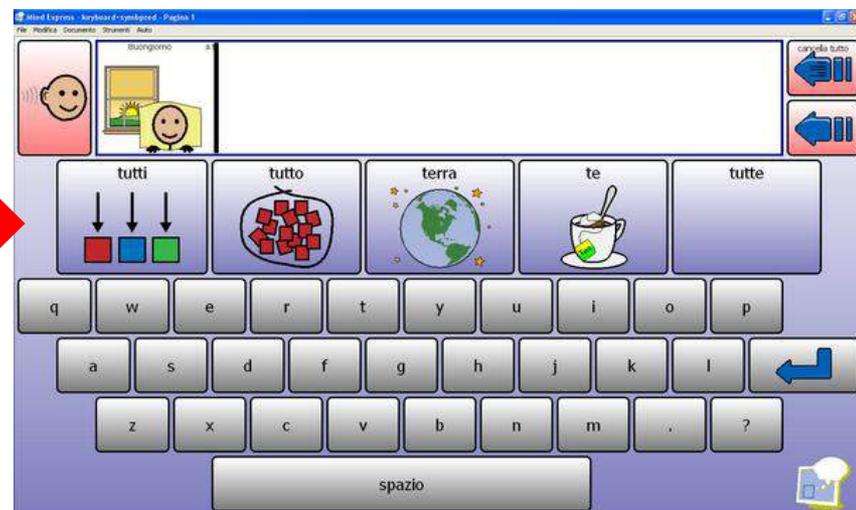
I comandi per la grammatica sono visualizzati nella finestra delle azioni in basso a sinistra

Come fare.....predizione di parola

- ▶ Una cella può essere programmata per visualizzare la **previsione di parola**. Mind Express effettua la previsione di parola partendo dalle singole lettere o simboli in qualsiasi tabella e può anche predire la parola successiva a quella precedentemente digitata.



Celle di predizione solo con testo



Celle di predizione con testo e simboli

Come fare.....sintesi vocale

- ▶ Mind Express consente di comporre parole e frasi selezionando immagini e simboli; le frasi così composte possono essere lette ad alta voce grazie alla sintesi vocale di alta qualità integrata nel programma.



Esempio Kommunikate con PCS – testo supportato da simboli

Come fare.....sintesi vocale

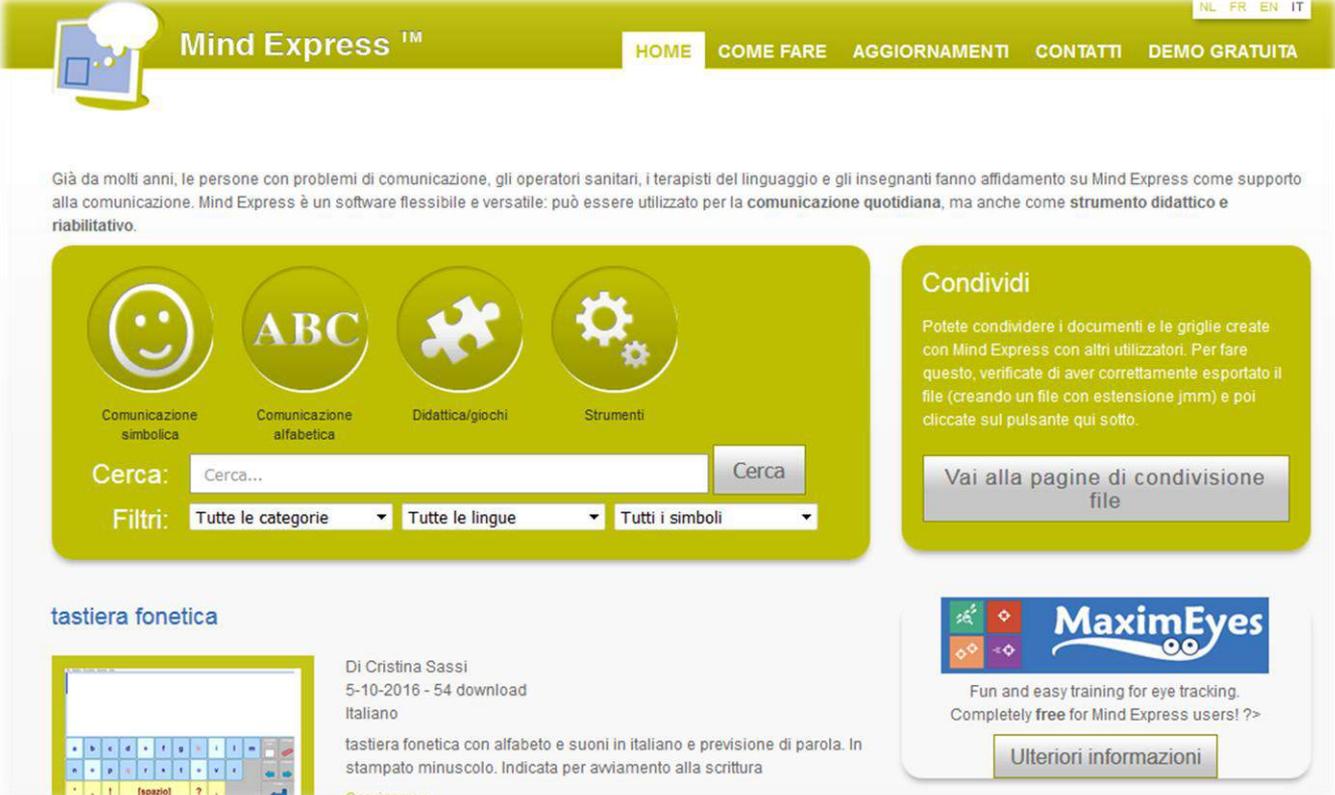
- ▶ Mind Express offre varie opzioni: griglie con supporto simbolico o solo testo. La sintesi vocale legge quanto inviato alla cella messaggio.



Esempio Espresso- testo senza simboli

Materiali condivisi pronti da usare

- ▶ Molti materiali gratuiti in varie lingue, tra cui l'Italiano, sono disponibili sul sito di Jabbla (Mind Express Community) all'indirizzo www.mindexpress.it



The screenshot shows the Mind Express website interface. At the top, there is a green navigation bar with the Mind Express logo on the left and a language selector (NL, FR, EN, IT) on the right. Below the logo, the text "Mind Express™" is displayed. The navigation bar contains links for "HOME", "COME FARE", "AGGIORNAMENTI", "CONTATTI", and "DEMO GRATUITA".

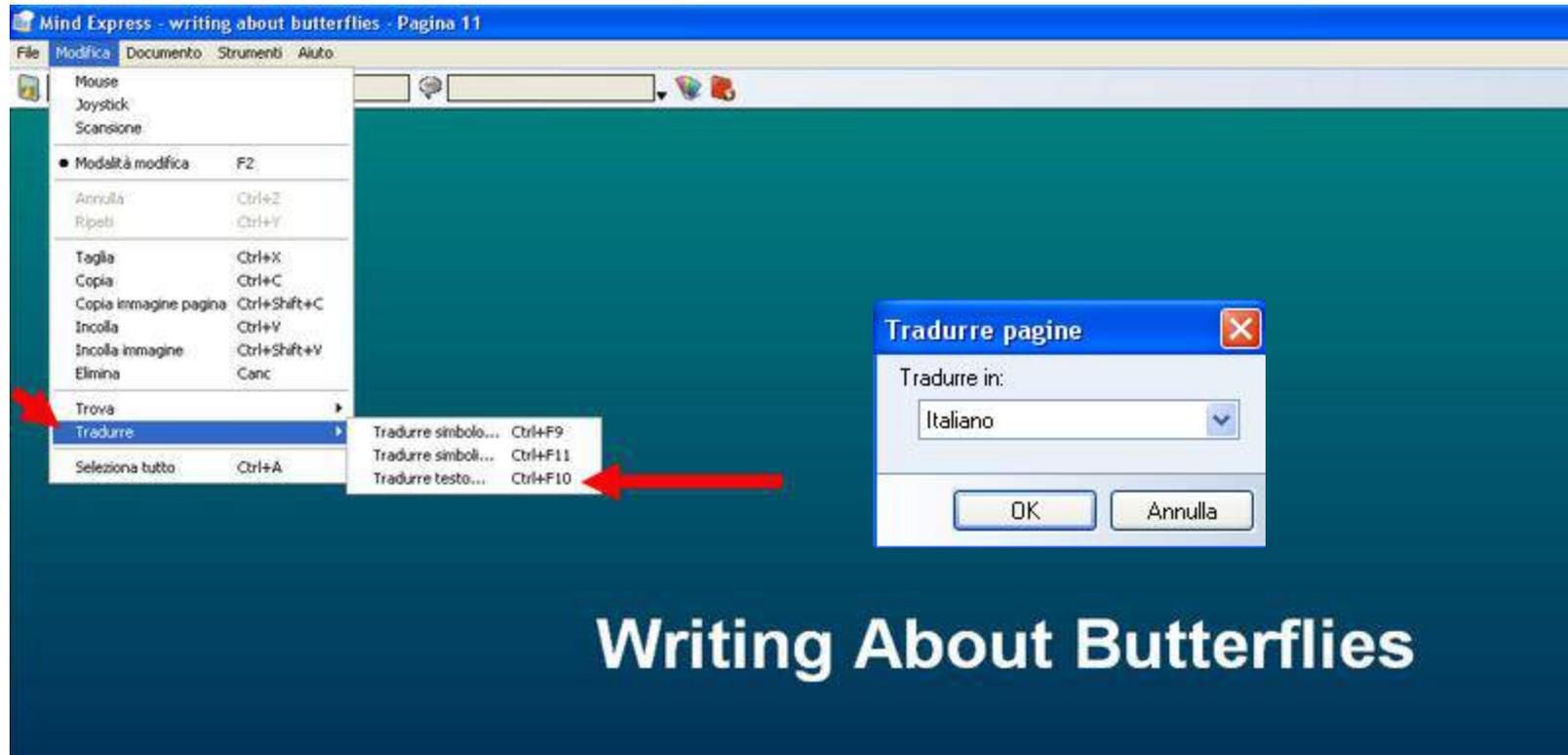
Below the navigation bar, there is a paragraph of text: "Già da molti anni, le persone con problemi di comunicazione, gli operatori sanitari, i terapeuti del linguaggio e gli insegnanti fanno affidamento su Mind Express come supporto alla comunicazione. Mind Express è un software flessibile e versatile: può essere utilizzato per la comunicazione quotidiana, ma anche come strumento didattico e riabilitativo."

The main content area is divided into several sections:

- Communication Tools:** A row of four circular icons: a smiley face (Communication simbolica), "ABC" (Comunicazione alfabetica), puzzle pieces (Didattica/giochi), and gears (Strumenti).
- Search and Filters:** A search bar with the text "Cerca:" and "Cerca...", and three filter dropdown menus: "Filtri: Tutte le categorie", "Tutte le lingue", and "Tutti i simboli".
- Condividi (Share):** A section with the heading "Condividi" and text: "Potete condividere i documenti e le griglie create con Mind Express con altri utilizzatori. Per fare questo, verificate di aver correttamente esportato il file (creando un file con estensione jmm) e poi cliccate sul pulsante qui sotto." Below this is a button: "Vai alla pagine di condivisione file".
- tastiera fonetica (Phonetic Keyboard):** A section with the heading "tastiera fonetica" and a small image of a keyboard. To the right of the image, it says: "Di Cristina Sassi", "5-10-2016 - 54 download", "Italiano", "tastiera fonetica con alfabeto e suoni in italiano e previsione di parola. In stampato minuscolo. Indicata per avviamento alla scrittura", and a link "Scaricare>>".
- MaximEyes:** A section with the MaximEyes logo and text: "Fun and easy training for eye tracking. Completely free for Mind Express users! ?>". Below this is a button: "Ulteriori informazioni".

Risorse in altre lingue: procedura traduzione

- È anche possibile utilizzare materiali creati in lingue differenti che grazie alla funzione “Tradurre” si possono predisporre in Italiano direttamente da Mind Express e in poco tempo. Questa la procedura:

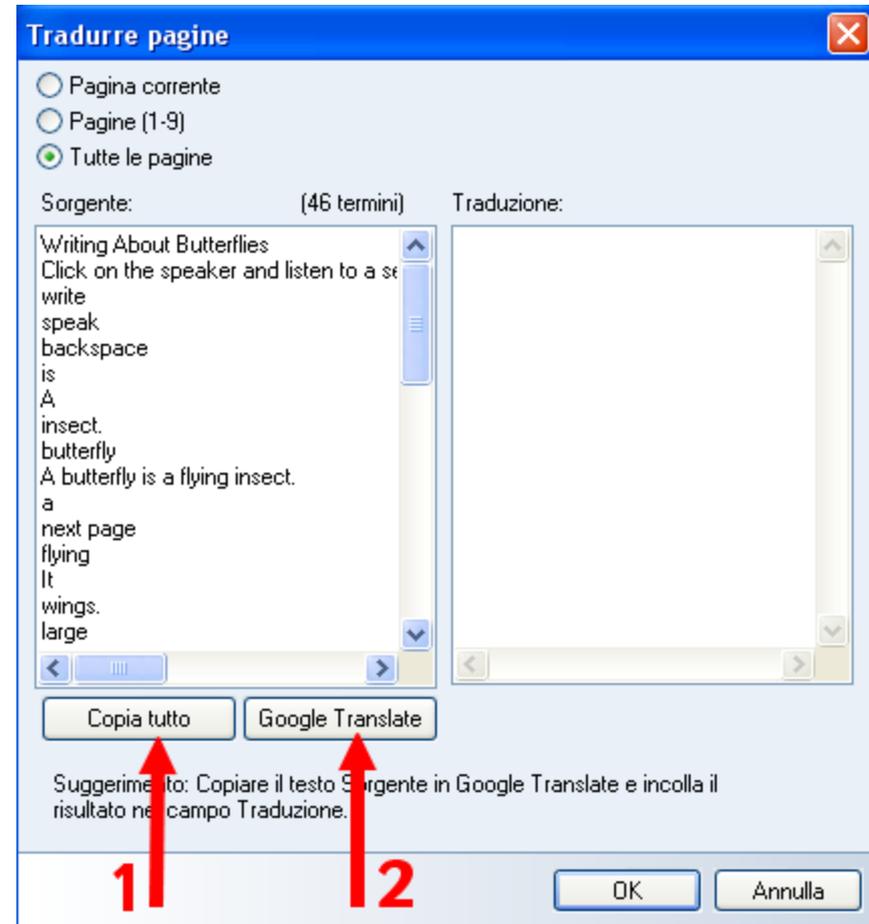


1. Andare in modalità modifica
2. Selezionare la voce “Tradurre”
3. Selezionare “Tradurre testo”
4. Scegliere l’Italiano e confermare con OK

Risorse in altre lingue: procedura traduzione

Tutto il testo, in lingua originale, apparirà nella colonna a sinistra

1. Selezionare il pulsante “Copia tutto”
2. Selezionare, poi, il pulsante “Google Translate” che avvierà il vostro browser e aprirà la pagina di Google Translate



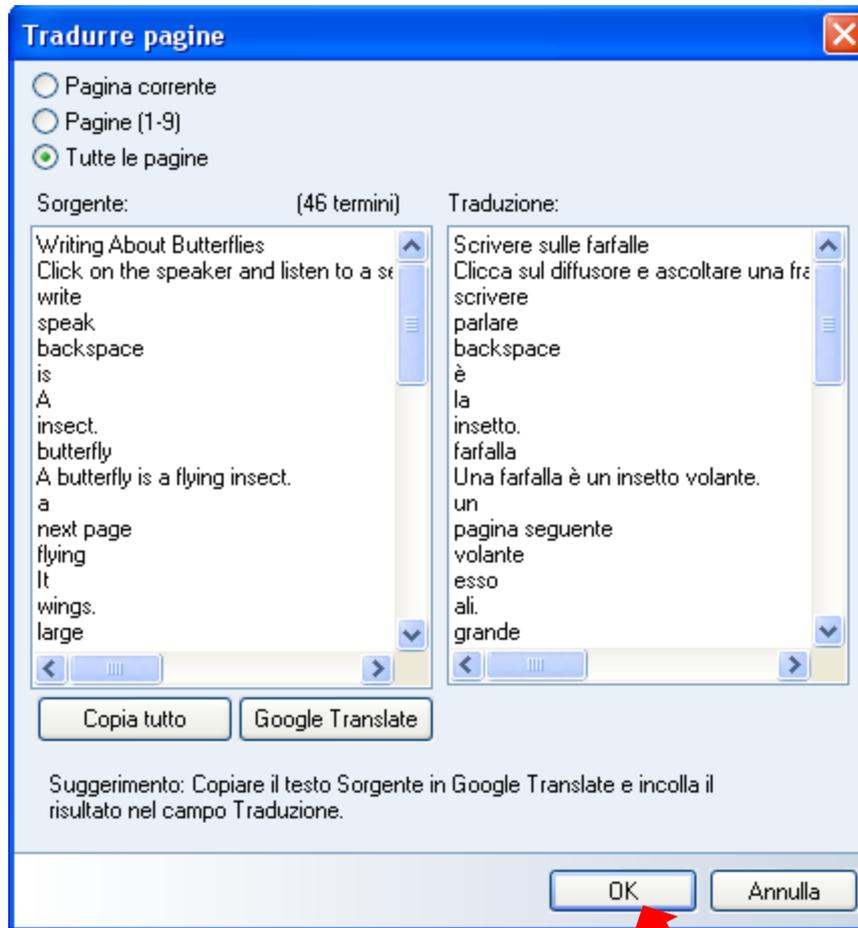
Risorse in altre lingue: procedura traduzione

The screenshot shows the Google Translate interface. The source text on the left is: "Writing About Butterflies. Click on the speaker and listen to a sentence. Then, write the sentence by selecting the words in the correct order. write speak backspace is A insect butterfly A butterfly is a flying insect. a next page flying It wings large two It has two large wings. has with feelers. A butterfly smells with its feelers. its smells its narti". The target language is set to Italian. The translated text on the right is: "Scrivere sulle farfalle. Clicca sul diffusore e ascoltare una frase. Quindi, scrivere la frase selezionando le parole nell'ordine corretto. scrivere parlare backspace è la insetto farfalla Una farfalla è un insetto volante. un pagina seguente volante esso ali grande due Ha due grandi ali. ha con antenne. Una farfalla odori con le sue antenne. la sua odori la sua narti".

3. Copiare il testo in Italiano e tornare a Mind Express

1. Incollare il testo nella colonna a sinistra
2. Nella colonna a destra, selezionare l'Italiano come lingua per la traduzione

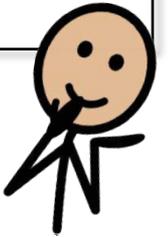
Risorse in altre lingue: procedura traduzione



Controllare il testo in Italiano e modificare, eventualmente, i termini che Google ha tradotto male.

Fare clic su OK

Grazie della partecipazione!



Prof.ssa Fiorella Messina
mfquinn@srt.com

Rivenditore in Italia



Per ulteriori informazioni, contattare
www.leonardoausili.com

Leonardo Ausilionline srl

via Nobel, 88

42124 Reggio Emilia - ITALIA

tel. **0522/923770** 0522/272369 051/0516600 (Bologna)

cell. 3408685900 fax 0522/272586

e-mail: staff@leonardoausili.com

Rivenditore in Italia

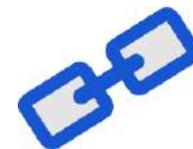


<http://www.leonardoausili.com/category/catalogo/comunicazione/software-di-comunicazione>

<http://www.leonardoausili.com/catalog/ausili-informatici/sistemi-di-fissaggio>

<http://www.leonardoausili.com/catalog/ausili-informatici/accessori>

Altri link utili



<http://tarheelreader.org/?locale=it>

<http://www.sovrazonalecaa.org/costruirelibriestorieconlacaac>

<http://sovrazonalecaa.org/inbook>

<http://csinbook.altervista.org/>

[Costruire libri e storie con la CAA - Erickson](#)

<http://blogdellaca.blogspot.com/>

[CAA e sindrome di Angelman](#)

<https://sourceforge.net/projects/araword/files/?source=navbar>

<http://www.simcaa.it/presentazione/index.html>