

# CAA- STRUMENTI E SOLUZIONI INNOVATIVE

## FREE E LOW COST PER POTENZIARE LA MOTIVAZIONE ALLA COMUNICAZIONE E L'APPRENDIMENTO DI AUTONOMIE

**ONLINE** 15-17 marzo 2024

### DOCENTI

**Alberto BARBERO**

Docente di Tecnologie per l'istruzione e l'apprendimento presso l'Università di Torino

**Fulvio CORNO**

Ingegnere e P.A., Dip. di Automatica e Informatica del Politecnico di Torino

**Luciano DESTEFANIS**

Logopedista, Centro Autismo e Sindrome di Asperger, ASL CN1, Cuneo-Mondovì

**Luca ERRANI**

Educatore professionale presso la comunità L'Arcobaleno Onlus, Bologna

**Cristian LEORIN**

Logopedista, esperto in tecnologie assistive per persone con disabilità, docente presso le Università di Padova e di Modena e Reggio Emilia

**22 ECM**

Logopedisti, Fisioterapisti (titolo equipollente DM 2717/00), TNPEE, Psicologi, Terapisti occupazionali, Odontoiatri Medici (Neurologia, Fisiatria, Pediatria, Audiologia e Foniatria, MMG, Otorinolaringoiatria) e Studenti dell'ultimo anno del CdL

€ 490 IVA inclusa



**RISPARMIA - consulta le OFFERTE**



L'obiettivo di questo corso è quello di aumentare le conoscenze in ambito riabilitativo relativamente all'uso delle tecnologie prevalentemente a basso costo. Verranno illustrati i principi che rendono un oggetto, dispositivo o applicazione accessibile e fruibile ad un maggior pubblico (anche portatore di disabilità); seguirà il tema del gioco accessibile e di come le persone che presentano difficoltà comunicative possono, se adeguatamente facilitate, giocare insieme a chi non ha una disabilità comunicativa.

I discenti potranno apprendere l'uso di Scratch, un software di programmazione completamente gratuito e caratterizzato dall'uso di un linguaggio di programmazione di tipo grafico, utilizzabile per progetti pedagogici, riabilitativi e di intrattenimento che spaziano dalla matematica alla scienza, consentendo la realizzazione di simulazioni, visualizzazione di esperimenti, animazioni, musica, arte interattiva e semplici giochi.

Seguirà una parte pratica, dove i discenti, organizzati in piccoli gruppi online, saranno supportati nella creazione di un'attività ludico-riabilitativa da loro ideata.

## PROGRAMMA

### Prima giornata - h. 9.00-19.00

#### C. Leorin - G. Nicoli

- Introduzione all'uso delle tecnologie in ambito riabilitativo
- Le tecnologie assistive, l'e-health e l'universal design
- Interazione comunicativa e gioco attraverso le tecnologie assistive (serious games, social robots e BCI - Brain Computer Interface)
- Esperienze di co-design nella progettazione e nello sviluppo di soluzioni low cost

#### L. Errani

- Ma posso giocare anch'io? L'esperienza dei giochi da tavolo all'interno di un centro diurno.
- Il gioco da tavolo: uno spazio ludico, didattico o educativo?
- Analisi di alcuni giochi da tavolo
- Il tavolo fa le regole: alcuni esempi di adattamento di giochi per renderli più inclusivi
- E adesso giochiamo: prova sul campo ... anzi sul tavolo
- Laboratorio: Come possiamo giocare a ... laboratorio per l'adattamento di un gioco da tavolo

### Seconda giornata - h. 9.00-18.00

#### A. Barbero - L. Destefanis

- Che cos'è il coding e come può essere utilizzato in ambito abilitativo-riabilitativo
- Analisi di alcuni strumenti per il coding
- Sviluppo di progetti che diano a coloro che ascolteranno indicazioni utili su come poter utilizzare il coding nelle loro attività lavorative
- I pro e contro di un approccio abilitativo-riabilitativo di questo tipo
- Esperienze di uso del coding con i disturbi dello spettro autistico



### Terza giornata - h. 9.00-16.00

#### F. Corno - S. Aced Lopez

- Introduzione alle tecnologie da "makers".
- Interazione uomo-macchina accessibile (tecniche di elaborazione degli input: scansione, emulatori, Dasher, ...).
- Gioco accessibile: Switch Gaming, GNomon
- Interfacce hardware programmabili: Arduino, Makey-Makey, esempi di giocattoli resi accessibili
- Robotica interattiva: Ozobot
- Robotica interattiva più avanzata: Lego Mindstorms EV3
- Interazione tramite Eye Tracker

#### ESERCITAZIONI PRATICHE ONLINE A GRUPPI

Valutazione ECM

Il corso, se svolto a completamento del Corso di Alta Formazione **COMUNICAZIONE AUMENTATIVA E ALTERNATIVA E TECNOLOGIE ASSISTIVE**, consente di acquisire il certificato di **MASTER IN COMUNICAZIONE AUMENTATIVA E ALTERNATIVA**

