



Helpimeeting 2023
Venerdì 1 Dicembre
NH Hotel De La Gare
Piazza XX Settembre 2, Bologna

Tecnologie Assistive Digitali: risorse, esperienze, novità.

Helpimeeting, giunto alla sua 4^a edizione, è una giornata dedicata all'incontro di professionisti che condividono esperienze e risorse in relazione al mondo delle tecnologie assistive digitali. I temi che verranno affrontati sono molteplici così come gli ambiti di applicazione delle tecnologie che vanno dalla CAA al controllo ambientale, dall'accesso al PC ai dispositivi di puntamento oculare fino all'accessibilità dei giochi/videogiochi.

La partecipazione è in presenza e gratuita, riservata ai professionisti della riabilitazione, medici prescrittori, specialisti di CAA, familiari di utenti interessati, insegnanti di sostegno e DATS (Digital Assistive Technology Specialists). I posti disponibili in presenza sono 60. La giornata non prevede ECM, ma su richiesta verrà rilasciato un attestato di partecipazione.

In questa edizione, oltre allo spazio riservato alle Relazioni sarà disponibile una sala dove si potranno provare le seguenti soluzioni basate sulle Tecnologie Assistive Digitali:

- postazioni di videogiochi accessibili con joystick, sensori, emulatori di mouse a capo e sistemi di puntamento oculare per Windows, Xbox e Nintendo; a cura di Pretorian - Inghilterra.
- innovazioni nei sistemi di puntamento oculare: nuove tecnologie di puntamento e software per l'addestramento all'uso dei puntatori; a cura di Smartbox - Inghilterra.
- interfaccia per il controllo della carrozzina elettrica con sistemi di puntamento oculare; a cura di Aabentoft - Danimarca

AGENDA DELLA GIORNATA

9.50 - 10.00 > Presentazione della giornata a cura di **Giulio Vaccari**, Helpicare.

10.00 - 10.20 > *Pieno controllo delle carrozzine elettroniche* con sistemi di puntamento oculare grazie all'interfaccia Ability Drive.

Harald Lund, Specialista di Prodotto Aabentoft - Danimarca.

10.20 - 10.40 > *Il futuro del puntamento oculare con Smartbox*, nuove tecnologie di puntamento oculare e software per l'addestramento all'utilizzo.

Emma Haines, Account Manager, Smartbox - Inghilterra.

10.40 - 11.00 > *Impatto della CAA sulla SLA: modello organizzativo ed esperienza di Modena*.

Jessica Mandrioli, Dipartimento di Scienze Biomediche, Metaboliche e Neuroscienze, Università di Modena e Reggio Emilia, Dipartimento di Neuroscienze testa collo, Azienda ospedaliero Universitaria di Modena.

La Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA) può migliorare la qualità della vita del paziente affetto da SLA, aiutando a preservare le funzioni residue, assistendo nel processo decisionale e fornendo molte opportunità personali e familiari. La CAA è pertanto di fondamentale importanza nella gestione medica di una persona affetta da SLA e contribuisce a soddisfare gli obiettivi generali delle cure palliative. Per questa ragione i percorsi per ottenere i dispositivi di CAA dovrebbero essere semplici e brevi e la risoluzione dei problemi che ne influenzano l'uso, parte integrante del percorso multidisciplinare di cura del paziente con SLA. L'intervento porterà l'esperienza e il modello organizzativo di un centro di riferimento per la diagnosi e cura della SLA, discutendo le soluzioni di comunicazione e i fattori che possono influenzare l'uso di questi sistemi.

11.00 - 11.30 > Pausa caffè

11.30 - 11.50 > *Voice for Purpose: una piattaforma e un servizio dedicato al voice banking*.

Giordana Donvito, Terapista Occupazionale, Nemolab.

Il progetto Voice for Purpose vuole creare le condizioni affinché ogni persona con SLA possa accedere ad un servizio di Voice Banking per conservare la propria voce e beneficiare dell'utilizzo della sintesi vocale (personale o donata), quando la comunicazione verbale è possibile solo con l'ausilio di supporti e dispositivi tecnologici di Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA). La finalità di tale attività è quella di consentire alle persone, che vivono la perdita della loro voce, di mantenere la propria identità anche con l'ausilio di tecnologie di CAA, che ad oggi sono dotate di una sintesi vocale standard robotica e metallica.

11.50 - 12.10 > *Play4all - Videogames accessibili per tutti*.

Nicola Gencarelli, Asphi - Bologna.

Il mondo dei videogames, reso accessibile attraverso l'impiego di tecnologie assistive, adattamenti e metodologie specifiche, rappresenta una risorsa d'inclusione tra le più significative per bambini, ragazzi e adulti con disabilità.

Da una parte rappresenta una straordinaria risorsa di apprendimento, dall'altra permette di partecipare, condividere e comunicare alla pari. Dal 2015, Fondazione ASPHI Onlus ha investito nella ricerca e sperimentazione di soluzioni tecnologiche e metodologiche che permettono a bambini, ragazzi e adulti di giocare e interagire in ambienti digitali di eSports e videogames. Nella nostra esperienza, quasi decennale sul tema, abbiamo capito quanto spesso il gioco digitale possa rappresentare la porta di ingresso per tutti gli utenti con disabilità complesse al fine di una valutazione reale delle sue competenze da parte degli operatori sociosanitari ed educativi. Questo perché si tratta di un'attività significativa, coinvolgente, motivante che permette di giocare alla pari con gli altri (ad esempio adottando, per le disabilità più complesse, la modalità cooperativa dove si gioca in squadra ed ognuno secondo le sue abilità). Inoltre, spesso attraverso il videogames, si possono sviluppare ed allenare prerequisiti per la comunicazione, per l'interazione, per l'espressione del sé, imparando anche a familiarizzare con ausili digitali che saranno poi determinanti per la vita in generale.



12.10 - 12.30 > *Accessibilità comunicativa: alla cultura, all'arte, alla cittadinanza partecipe*.

Antonio Bianchi, Ingegnere Elettronico, Centro sovrazonale di comunicazione aumentativa, Fondazione IRCCS Ca' Granda Ospedale Maggiore Policlinico di Milano. Consigliere di Ledha, lega per i diritti delle persone con disabilità. Consulente per l'accessibilità web per Fondazione Asphi - Bologna.



Quando sentiamo parlare di accessibilità pensiamo subito al superamento di gradini o barriere architettoniche. Meno frequentemente al superamento di barriere sensoriali. Riguardo l'accessibilità comunicativa, la percezione collettiva è ancora in larga parte da costruire e anche l'accezione con cui si considera non è univoca.

Un interessante elemento di confronto da considerare può derivare dall'interrogare una piattaforma di intelligenza artificiale generativa. La natura intelligente di questi strumenti viene messa in discussione, a favore di una loro dimensione aggregativa di conoscenza esistente e di erudizione artificiale. La risposta che si ottiene è, quindi, interessante perché ci consegna lo stato dell'arte della percezione collettiva su quel certo argomento.

In questo caso la risposta è abbastanza condivisibile sul "cosa" (in cosa consista l'accessibilità comunicativa) mentre sul "come" debba essere resa disponibile, resta su un sentire comune che consegna al singolo l'onere di "attrezzarsi". È come se, estremizzando, davanti ad un palazzo pubblico con una lunga scalinata che porta all'ingresso, invece di attendersi che l'istituzione che lì ha sede offra alternative accessibili, si chiedesse al cittadino con disabilità motoria di dotarsi personalmente di un esoscheletro che gli permetta di affrontare l'ascesa della scalinata.

Il contributo propone alcune considerazioni che riguardano possibili interventi ambientali, anche a carattere tecnologico, in particolare considerando fra questi la linguistica, tecnologia prettamente umana. Qui in una sua possibile declinazione con la CAA.

12.30 - 13.00 > Spazio per provare le Tecnologie Assitive Digitali, a cura di Helpicare, Smartbox, Pretorian e Aabentoft.

13.00 - 14.00 > Pranzo libero

14.00 - 14.20 > "Da grande vorrei... essere autonomo" Case report: applicazioni cliniche in età evolutiva.

Samantha Bontempelli – Terapista Occupazionale Centro Cardinal Ferrari, Fontanellato (PR), coautore
Matteo Cantoni – Coordinatore Terapista Occupazionale Centro Cardinal Ferrari, Fontanellato (PR).

Siamo oramai abituati ad utilizzare le tecnologie assistive per la comunicazione e per attività che riguardano la condivisione di messaggi ed informazioni. Ma se guardassimo oltre, all'interno di un percorso riabilitativo, questi dispositivi possono essere utilizzati "off-label" per raggiungere nuove autonomie. Un comunicatore dinamico, ad esempio, può diventare uno strumento utile alla stimolazione cognitiva e all'apprendimento di nuove sequenze per la partecipazione alle attività della vita quotidiana. In questo case report verranno analizzati gli aspetti qualitativi e quantitativi di una particolare soluzione assistiva, applicata al processo riabilitativo in età evolutiva.

14.20 - 14.40 > *La robotica sociale assistiva e non solo:* esplorare le nuove potenzialità delle soluzioni digitali connesse nei percorsi educativi e per le autonomie.

Massimiliano Malavasi, Centro Regionale Ausili - Bologna.

Il settore ICT propone, con costanza, sempre nuove soluzioni; tuttavia la loro reale applicazione a supporto delle persone con disabilità spesso richiede ulteriori evoluzioni e lo sviluppo di adeguati scenari di utilizzo. Partendo dall'ambito della robotica sociale assistiva e con esempi concreti di utilizzo, esamineremo alcune di queste soluzioni cercando di comprendere se siano ancora in parte "eterne promesse" o strumenti già oggi utilizzabili con semplicità ed efficacia in contesti operativi reali.

14.40 - 15.00 > *AfriCAA: Comunicazione Aumentativa e Tecnologie Assistive in Tanzania*, esperienze di partecipazione, inclusione e di vita indipendente.

Francesco Ganzaroli, docente di sostegno e docente Master CAA del Consorzio Humanitas San Raffaele

Roberta Cristofani, Terapista Occupazionale esperta di CAA.

15.00 - 15.20 > *ParlaConMe, un possibile approccio linguistico alla CAA:* buone pratiche ed utilizzo nella quotidianità.

Azzurra Baldi, Educatrice, Esperta in CAA

L'efficacia del dispositivo tecnologico nell'intervento educativo volto ad aumentare le capacità comunicative e di autonomia della persona, consentendole un'interazione con l'ambiente e con i partner comunicativi e migliorandone la qualità di vita.

15.20 - 15.40 > *Nuovi comunicatori dinamici per la comunicazione simbolica/alfabetica* basati su hardware iOS.

Emma Haines, Account Manager, Smartbox - Inghilterra.

15.40 > Saluti finali e spazio per provare gli ausili tecnologici.



