



Helpimeeting 2024
Mercoledì 15 Maggio
Hotel Leopardi
Via Leopardi 16, Verona

**Tecnologie Assistive Digitali:
risorse, esperienze, novità.**

Helpimeeting, giunto alla sua 6^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



www.helpicare.com



AGENDA DELLA GIORNATA

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

10.00 - 10.20 > La nuova frontiera dell'accessibilità al gaming; 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. Nuove interfacce per il controllo dei giochi adattati e per la gestione delle funzioni del pc attraverso sensori. **David Gilbert**, Account Manager, Pretorian - Inghilterra.

10.20 - 10.40 > *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.

10.40 - 11.00 > *Giocare, comunicare, partecipare. L'importanza del gioco nel progetto di CAA.*

Anna Erba, Neuropsichiatra infantile, Centro Benedetta D'Intino.

11.00 - 11.30 > Pausa caffè.

11.30 - 11.50 > *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.

11.50 - 12.10 > *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.

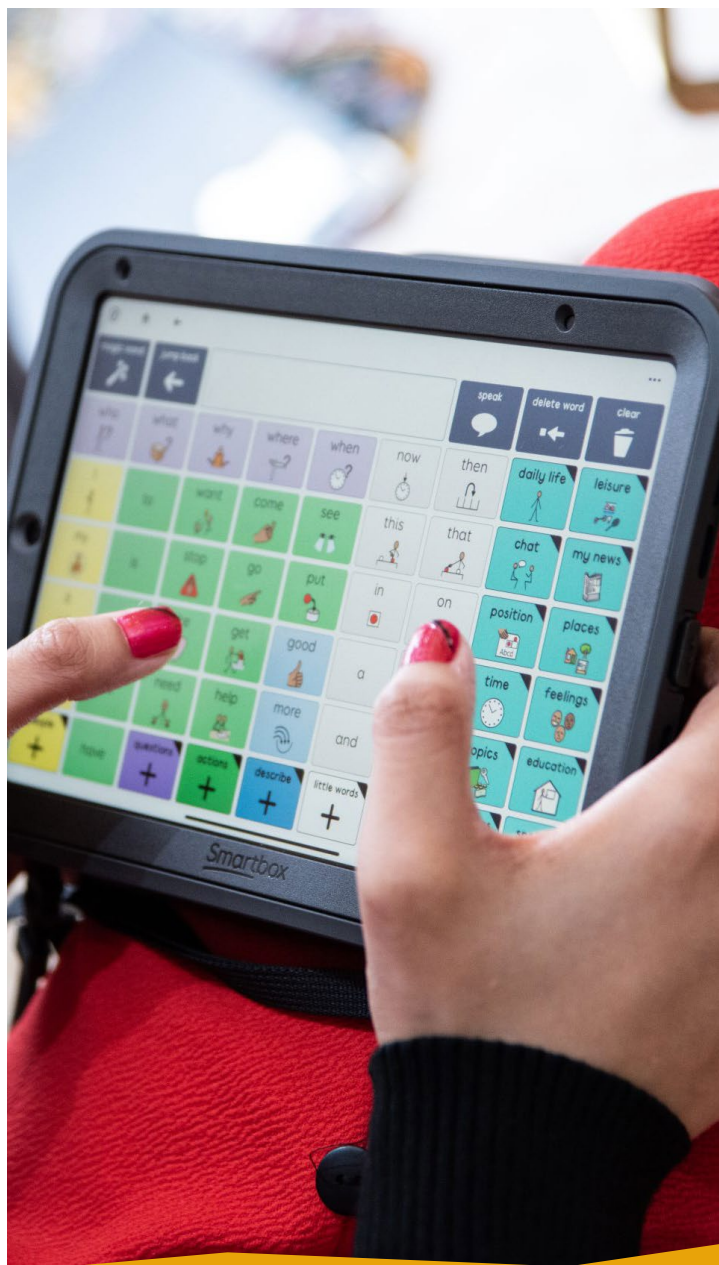
Il contributo propone alcune considerazioni che riguardano possibili interventi ambientali, anche a carattere tecnologico, in particolare considerando fra questi la linguistica, tecnologia prettamente umana. Qui in una sua possibile declinazione con la CAA.



12.10 - 12.30 > "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.



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

13.00 - 14.00 > Pranzo libero

14.00 - 14.30 > *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.

14.30 - 14.50 > *I movimenti oculari nei disturbi dell'apprendimento*. Il puntatore oculare: un metodo sperimentale.

Barbara Della Casa - Riabilitatrice della visione

I movimenti oculari hanno un ruolo significativo nell'orientare l'attenzione visiva, nell'eseguire un'esplorazione rapida, nel discriminare somiglianze e differenze fra due target visivi, attraverso un'esplorazione lenta, nello spostamento nei diversi punti della riga e nell'andare correttamente a capo alla riga successiva.

Sebbene non sia ancora completamente accertata la loro influenza nei disturbi dell'apprendimento, si è notata una forte correlazione. Dall'altra parte, un miglioramento dei movimenti oculari in molti casi ha contribuito a significativi miglioramenti nelle prestazioni della lettura, in particolare, ma anche di altri disturbi dell'apprendimento.

Il puntatore oculare richiede un controllo dei movimenti oculari, oltre che una corretta postura ed un'attenzione prolungata. Un allenamento attraverso questo strumento, associato a software adeguati e sufficientemente accattivanti, sta dando risultati interessanti in termini di miglioramento, sostenuti da risultati positivi dei test effettuati.

14.50 - 15.10 > *L'uso di soluzioni tecnologiche connesse tra loro per promuovere la gestione autonoma della posizione allettata*.

Giordana Donvito - Terapista occupazionale, Nemolab



Modulo d'iscrizione all'Helpimeeting

Iscrizione gratuita, mandando il modulo di iscrizione alla email info@helpicare.com o la foto del modulo di iscrizione al numero whatsapp 351/9390968

Nome

Cognome

Professione

Centro/struttura di appartenenza

E-mail

Tel/Cellulare

Accetto la normativa privacy* sul trattamento dei dati personali

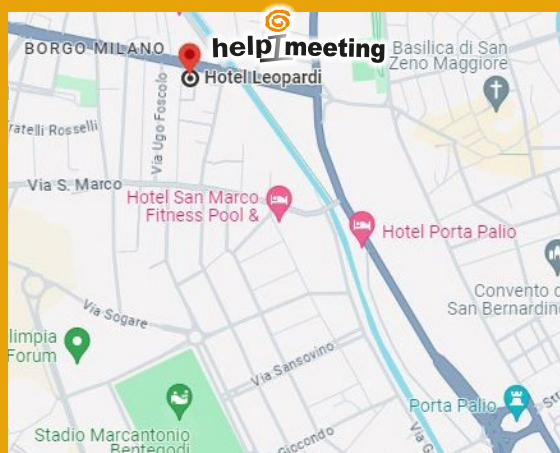
Presto il consenso all'utilizzo di foto e video realizzati durante l'evento

Necessità dell'attestato di partecipazione

SI

NO

*L'acquisizione dei dati personali verrà effettuato nel rispetto del D. Lgs. 196/03 e successive modificazioni. Il trattamento dei dati personali forniti dal richiedente verrà effettuato nel pieno rispetto della Legge sulla privacy e succ. mod. I dati verranno utilizzati in primo luogo per scopi di cui all'oggetto della presente e relative implicazioni. L'accettazione in calce al modulo d'iscrizione all'evento dichiara pertanto presa visione e accettazione della politica di privacy di DIDACARE SRL e il consenso a che DIDACARE SRL utilizzi i dati per le comunicazioni relative alla trasmissione di eventuali attestati di partecipazione all'evento, altresì il consenso all'inserimento nella mailing list per l'invio di newsletter e comunicazioni periodiche a mezzo mail. Con la sottoscrizione della seconda voce in calce si presta il consenso alla pubblicazione di materiale fotografico e/o video in cui compare il sottoscritto, realizzati durante l'evento. Altresì si manifesta la presa coscienza che DIDACARE SRL custodisce i dati personali, non li cede, non li vende ed in qualsiasi momento è possibile visionarli, ottenerne una copia oppure richiederne la cancellazione definitiva esercitando l'opt-out tramite invio mail a info@helpicare.com



www.helpicare.com

