

# Percorso di apprendimento del controllo oculare con TD Pilot: Istruzioni e Risorse



## Che cos'è il Percorso di apprendimento del controllo oculare?

Il Percorso di apprendimento del controllo oculare è stato progettato per introdurre l'uso del controllo oculare come metodo di accesso a chi lo utilizza per la prima volta e per aumentare la competenza di chi già lo usa ma incontra difficoltà nell'accesso. Attraverso attività divertenti personalizzate in base agli interessi individuali, questo percorso può aiutare ad aumentare il coinvolgimento e a sviluppare le competenze.



**Percorso di apprendimento del controllo oculare con TD Pilot**

[qrco.de/bgcs1Y](https://qrco.de/bgcs1Y)

# Quali sono gli step del Percorso di apprendimento del controllo oculare?



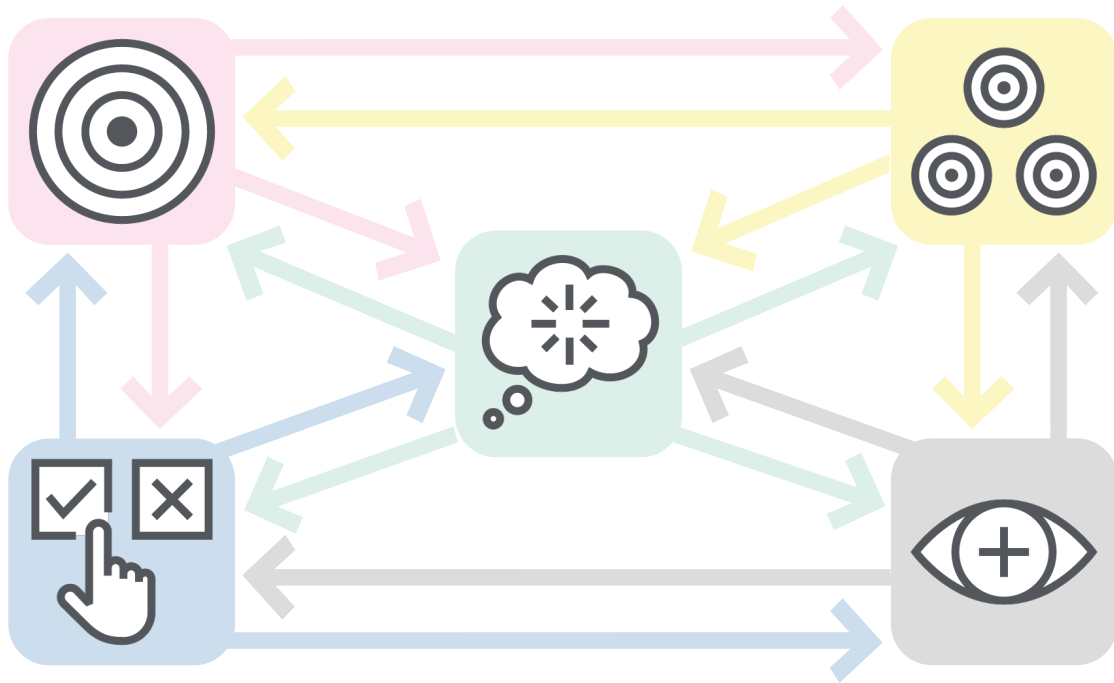
Incoraggiamo a rendere obiettivi e attività di ciascuno step personalizzati per ogni persona. Le loro motivazioni e i loro interessi dovrebbero guidare il percorso. Non tutti inizieranno dallo Step 1 e non tutti percorreranno il percorso allo stesso modo. Questa non è una ricetta lineare per il controllo oculare. Ognuno è diverso, quindi ti invitiamo a usare il tuo giudizio e i contributi della persona che utilizza il controllo oculare per creare il suo percorso verso l'indipendenza nell'uso del controllo oculare!

## Quando iniziare?

Inoltre, non esiste un momento giusto o sbagliato per iniziare questo percorso. Se qualcuno non ha mai usato l'interazione oculare prima, ma sembra essere un metodo di accesso possibile, questo è un ottimo momento per iniziare. Se qualcuno sta già utilizzando il controllo oculare su un dispositivo, ma ha limitazioni nell'accesso, questo è comunque il momento ideale per lavorare seguendo il Percorso di apprendimento del controllo oculare.

# Come dovremmo usare il Percorso di apprendimento del controllo oculare?

Mentre discutiamo i 5 passaggi per l'apprendimento, visualizzali come un processo integrato piuttosto che una scala. Si basano l'uno sull'altro, ma non sono prerequisiti per la competenza successiva, né devono essere mirati in un ordine particolare.



Se stai lavorando sulle abilità di uno step, non esitare a passare a quello successivo anche se non ritieni che quell'area sia stata completamente 'padroneggiata'. Altre attività possono incoraggiare l'utente a mostrare altre abilità e/o a rafforzare quelle su cui sta attualmente lavorando.

Puoi anche combinare abilità o attività provenienti da altri step, sia precedenti che successivi a quello in cui ti trovi attualmente. In ogni attività troverai suggerimenti su quando passare allo step successivo, ma la varietà è fondamentale.

Ogni passaggio fornirà anche esempi su come impostare obiettivi, mantenere dati e registrare progressi. Una buona osservazione può essere un ottimo modo per raccogliere dati in modo naturale e valutare i progressi.

# Promemoria importanti quando si lavora attraverso il Percorso di apprendimento del controllo oculare



Imposta **aspettative realistiche** con il team e con l'utente.

Acquisire le abilità di controllo oculare richiede tempo e pratica.

I passaggi non devono essere affrontati in modo lineare. Vai avanti e indietro secondo necessità.



Rendilo **Motivante!**

Interesse e motivazione sono fondamentali per ogni step. Prenditi il tempo per selezionare attività e obiettivi specifici per l'individuo.

Chiedi a familiari e coetanei di aiutarti a creare una lista di 'piace e non piace' da utilizzare durante le attività di pratica. Un esempio è fornito nelle FAQ.



Mantieni le sessioni **brevi!**

Questo è un lavoro impegnativo. Offri molte pause e lascia che siano loro a dirti quando hanno finito.



**Trova uno spazio** che consenta la concentrazione.

Per alcuni, una stanza silenziosa è la cosa migliore. Per altri, avere i compagni di classe preferiti nelle vicinanze è meglio. Pensa all'illuminazione: Questa persona sta meglio in un ambiente più luminoso o più buio?



**Fai attenzione** se l'utente ha un riflesso di sorpresa e **sii sensibile** nei confronti di chi non desidera tutti i suoni e le luci che accompagnano alcune attività.



**Rispondi a tutte le comunicazioni** e loda il loro duro lavoro, ma nota se stai dando troppi feedback verbali. Questo potrebbe diventare fonte di distrazione.



**Affronta le sfide** man mano che si presentano e pensa fuori dagli schemi. Potresti dover essere creativo!



Ricorda che **le prestazioni varieranno**. Ogni giorno può essere un po' diverso.



**Gioca e impara.**

Non fare quiz e test.



Ricorda a tutti che stanno imparando un nuovo modo di **giocare, comunicare e divertirsi!**

Invia attività divertenti da fare a casa e attività supplementari ogni volta che è possibile.

# FAQ e risorse aggiuntive

## Come terapeuta, come posso iniziare a valutare qualcuno per l'interazione oculare?

Il tracciamento oculare, o interazione oculare, è una tecnologia che consente a qualcuno di controllare il computer con gli occhi. Ci aiuta anche a vedere dove la persona sta guardando sullo schermo.

- La maggior parte delle persone che hanno almeno una minima capacità visiva può utilizzare il controllo oculare.
- Le persone che hanno difficoltà con altri metodi di accesso sono spesso buoni candidati per il tracciamento oculare.
- Alcuni utenti potrebbero preferire utilizzare il controllo oculare in aggiunta a un altro metodo di accesso. Rassicurati che possono passare da un metodo di accesso all'altro e utilizzare ciò che funziona meglio per loro (vedi in TD Snap®: azione > Cambia Metodo di Accesso).

Se sei interessato a saperne molto di più sull'uso del controllo oculare come metodo di accesso, vai sul Learning Hub di Tobii Dynavox per accedere ad altre risorse (in lingua inglese).



### Modulo di osservazione dell'interazione oculare

Durante il processo di valutazione, utilizza un modulo di raccolta dati come questo.

[qrco.de/egobfm](https://qrco.de/egobfm)



### Tobii Dynavox Learning Hub

Accedi al Learning Hub per accedere ai corsi.

[learn.tobiidynavox.com](https://learn.tobiidynavox.com)



### Eye Gaze Online Course

[qrco.de/lhegam](https://qrco.de/lhegam)



### Eye Gaze Course Summary

[qrco.de/bfRYvY](https://qrco.de/bfRYvY)



### Introduction to Eye Gaze: Steps to Success

[qrco.de/bfOwLo](https://qrco.de/bfOwLo)

## Ci sono prerequisiti per iniziare o proseguire nel percorso o per utilizzare un sistema di CAA con controllo oculare?

Non ci sono prerequisiti o abilità necessarie per utilizzare il controllo oculare. Se hai domande sull'acuità visiva dell'individuo, collabora strettamente con un neuro-oftalmologo, uno specialista della vista o il loro terapeuta occupazionale. Puoi modificare le impostazioni e selezionare attività in base al loro input.

## Le persone con CVI, sindrome di Rett o epilessia possono seguire il Percorso di apprendimento del controllo oculare?

Sì! Potrebbe essere necessario modificare le attività in base alle specifiche esigenze visive, ma non esiste un ordine "obbligatorio" per seguire questo percorso né sono richiesti requisiti specifici per progredire. I nostri tracker oculari sono sicuri per chi ha epilessia.



### CVI e CAA: guida pratica

[qrco.de/CVIguide](https://qrco.de/CVIguide)



### Epilessia e dispositivi a controllo oculare TD

[qrco.de/epegttd](https://qrco.de/epegttd)

## Quali sono le principali differenze se utilizzo un sistema basato su Windows rispetto a un sistema iOS?

L'eye tracker nei TD Pilot e TD I-Series è lo stesso. Tuttavia, poiché il TD Pilot è un dispositivo iPadOS e il TD I-Series è basato su Windows, le applicazioni e le impostazioni appariranno diverse. In iPadOS, una volta che esci da un'app TD, dovrai utilizzare l'AssistiveTouch di Apple per accedere alle altre app tramite il controllo oculare. Inoltre, alcune app sono disponibili solo su Windows o iPadOS, quindi abbiamo creato set di attività diversi in base all'hardware che stai utilizzando.

## Come posso saperne di più sul posizionamento?

Il posizionamento è uno degli elementi più importanti per un utilizzo efficace del controllo oculare. Le risorse seguenti ti aiuteranno a comprendere il corretto posizionamento e a ottimizzarlo per la persona. Se pensi che il loro posizionamento possa influenzare il successo del tracciamento oculare, lavora a stretto contatto con un terapista occupazionale o fisioterapista.



### Guida per il montaggio e posizionamento

[qrco.de/SC2en](https://qrco.de/SC2en)

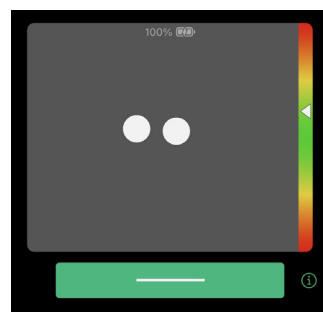


### Consigli per il montaggio - Video

[qrco.de/ismntV](https://qrco.de/ismntV)

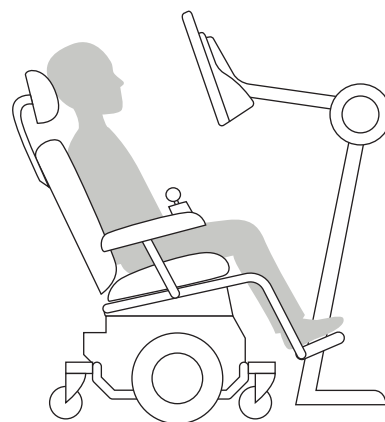
## Che cos'è lo Stato del tracciamento e come può aiutare con il posizionamento?

Apri l'app TD CoPilot su TD Pilot per avviare lo Stato del tracciamento. Lo Stato del tracciamento ci aiuta a posizionare l'utente all'interno di questo intervallo efficace del controllo oculare. Innanzitutto, la Finestra dello Stato del tracciamento ci fornisce una visualizzazione di dove si trovano gli occhi della persona sullo schermo. I loro occhi sono rappresentati dai punti bianchi. Se sbattono le palpebre o chiudono un occhio, uno dei punti scomparirà. Cerca di far sì che gli occhi della persona si posizionino circa al centro di questa casella. In secondo luogo, la barra laterale dello spettro dei colori mostra quanto la persona sia vicina allo schermo. Man mano che la distanza dell'utente aumenta o diminuisce, la freccia si muoverà su e giù. Come punto di partenza, può essere utile posizionare il dispositivo in modo che il triangolo bianco sia nell'area verde del misuratore di distanza.



Se l'utente riscontra problemi di tracciamento oculare, segui questi passaggi:

- Inizia posizionando l'utente in modo confortevole. Regola il supporto e il dispositivo in modo che siano adatti all'utente, non il contrario.
- Se l'utente è più a suo agio inclinato, sdraiato o reclinato, queste sono tutte posizioni valide! Usa la soluzione di montaggio per posizionare il dispositivo in modo appropriato.
- Assicurati che l'utente indossi gli occhiali, se ne ha bisogno, e che le lenti siano pulite.
- Orienta il dispositivo in modo che i loro occhi siano all'interno della Finestra dello Stato del tracciamento e possano vedere facilmente lo schermo del dispositivo.
- Se la testa dell'utente è inclinata verso sinistra o verso destra, il dispositivo dovrebbe essere inclinato di conseguenza.
- Cerca di avere i loro occhi nell'area verde della casella di tracciamento, se possibile.



## Quando è necessaria la ricalibrazione?

Potresti voler ricalibrare quando noti che la precisione è diminuita anche quando la posizione dell'utente nello stato di tracciamento sembra buona. Potrebbe valere la pena ricalibrare dopo cambiamenti di posizione significativi o cambiamenti di illuminazione notevoli nell'ambiente.



### Nota

Se la calibrazione non è possibile o è troppo stressante per l'utente, potresti non doverla fare affatto. Infatti, nei primi passi del Percorso di apprendimento del controllo oculare, non richiediamo la calibrazione per partecipare alle attività suggerite. Inoltre, non è necessario calibrare in ogni app. Tutte le app TD condividono le stesse informazioni di calibrazione.

Per informazioni più dettagliate sulla calibrazione, utilizza i link qui sotto:



#### TD Pilot: consigli per la calibrazione

Guarda questo video per suggerimenti che ti aiuteranno a ottenere una buona calibrazione.

[qrco.de/bfjKRx](https://qrco.de/bfjKRx)



#### TD Pilot: guida pratica sulla calibrazione

Consulta questa guida rapida per ulteriori informazioni sulla calibrazione.

[qrco.de/pegcEN](https://qrco.de/pegcEN)

## Cosa succede se riscontriamo difficoltà nella rilevazione degli occhi dell'utente?

Punti lampeggianti o in movimento nello Stato di tracciamento indicano che il tracciatore oculare non riesce a identificare costantemente i riflessi sugli occhi dell'utente. Questo può essere causato da luci intense dall'alto, luce solare diretta, superfici riflettenti intorno o dietro l'utente e occhi secchi. Prendi in considerazione la possibilità di posizionare l'utente in modo che la luce intensa non colpisca direttamente lo schermo. Indossare un cappello può anche migliorare la capacità del tracciatore oculare di catturare i riflessi sugli occhi.

La maggior parte degli occhiali e delle lenti a contatto non influiscono sul tracciamento oculare. Assicurati che la persona calibri con gli occhiali indossati, poiché la calibrazione sarà diversa con e senza occhiali. Le lenti più grandi e gli stili di occhiali senza montatura o parzialmente senza montatura sono i migliori, poiché è meno probabile che blocchino l'occhio. Si dovrebbero evitare montature scintillanti o estremamente lucide.

Alcune persone hanno naturalmente le palpebre cadenti, il che può interferire con il tracciamento oculare se il dispositivo è in una posizione bassa. Prova ad alzare il dispositivo in modo che l'utente guardi dritto davanti a sé o leggermente in alto verso lo schermo. In questo modo si solleva naturalmente la palpebra superiore, in modo che l'eye tracker possa vedere la pupilla in modo più costante.

La secchezza oculare può verificarsi per una serie di motivi. Prova a chiedere all'utente di interrompere il tracciamento oculare per qualche istante, in modo che sbatta le palpebre più volte o chiuda gli occhi per un po', in modo da ridistribuire la lacrimazione naturale. Consulta il loro medico per vedere se le gocce oculari lubrificanti potrebbero essere d'aiuto.

Contatta uno specialista della vista se hai domande o preoccupazioni specifiche.

## Come può l'utente esercitarsi nel controllo oculare a casa?

Invia a casa un elenco di attività per migliorare la generalizzazione dell'abilità in vari ambienti.

- 1 Se il dispositivo di interazione oculare è disponibile, invia un elenco di giochi, libri o attività che hai svolto sul sistema con istruzioni.
- 2 Se il dispositivo di interazione oculare non è disponibile, suggerisci di mettere un programma TV preferito, utilizzare un computer per mostrare foto o video motivanti e utilizzare giocattoli luminosi/sonori per esercitarsi a trovarli in giro per la stanza.
- 3 Crea sistemi cartacei, se applicabile, da utilizzare per la comunicazione. Per saperne di più, consulta le FAQ qui sotto.

## E se non disponiamo di un dispositivo ad alta tecnologia con controllo oculare? Ci sono opzioni cartacee?

Sì, un sistema ad alta tecnologia non è l'unico modo per utilizzare l'interazione oculare. Puoi tenere in alto oggetti, immagini o tabelle/tavole di comunicazione a seconda degli obiettivi che intendi raggiungere per l'interazione oculare. Esistono schede per il puntamento oculare che possono essere utilizzate per offrire più scelte. Questi template possono essere di carta o plastica e hanno l'area centrale tagliata in modo che, come interlocutore, tu possa vedere quale opzione stanno guardando intorno alla cornice. Anche quando è disponibile un dispositivo di interazione oculare, è importante avere un'opzione senza tecnologia da utilizzare come backup, se necessario. Se hai accesso a Boardmaker, possono essere creati e stampati sistemi personalizzati cartacei.



**Tabella di comunicazione stampabile**

[qrco.de/alscb](https://qrco.de/alscb)



**Come creare e usare una tavola E-Tran - Video**

[qrco.de/etrvd](https://qrco.de/etrvd)

## Dove posso andare per risolvere problemi generali di interazione oculare o problemi hardware?



**TD Support Articles (North America)**

[qrco.de/sprtclUS](https://qrco.de/sprtclUS)



**Contact (Global)**

Chiama o usa la chat del sito web.

[qrco.de/cntctTD](https://qrco.de/cntctTD)



**Articoli di supporto TD (Globale)**

[qrco.de/sprtcl](https://qrco.de/sprtcl)

## Perché non posso accedere alle app che richiedono Wifi?

I dispositivi di comunicazione dedicati vengono spesso spediti 'bloccati' a causa delle linee guida assicurative. Per sbloccare il dispositivo per accedere alle app e a internet, segui i passaggi nella guida Device Key Management Page.



### Device Key Management Page

[qrco.de/bf3as3](https://qrco.de/bf3as3)

## In che modo gli obiettivi DAGG-3 interagiscono con il Percorso di apprendimento del controllo oculare?



### DAGG-3

[qrco.de/daggPPEN](https://qrco.de/daggPPEN)

Il DAGG-3 (Griglia Dinamica degli Obiettivi della CAA - terza edizione) ha obiettivi operativi che possono essere raggiunti utilizzando il Percorso di apprendimento del controllo oculare.

## Che cos'è Sensory Eye FX2 sul mio TD Pilot?

L'uso di questo programma è a pagamento, ma sui dispositivi Tobii Dybavox usati in prova la versione completa è gratuita. Sensory Eye FX2 consente di utilizzare mappe termiche e altri modi per raccogliere registrazioni e dati integrati nelle attività



### Sensory Eye FX2 Quick Guide

Apri l'app Self Service sul tuo TD Pilot per scaricare Sensory Eye Fx2 se non vedi l'app sulla Home.

[qrco.de/sefx2qq](https://qrco.de/sefx2qq)



### Nota

Per uscire da un gioco Eye FX2, se la X nell'angolo superiore non è presente, guarda in basso a destra dello schermo per uscire o premi ESC su una tastiera.

## Quali impostazioni sono consigliate in Sensory Eye FX2?

Per chi inizia a utilizzare il controllo oculare (il facilitatore seleziona le attività):

Impostazioni Apple > Accessibilità > Touch > AssistiveTouch

- Controllo con ritardo = ON
- Tolleranza movimento = 0

Impostazioni Apple > Accessibilità > Touch > AssistiveTouch > Dispositivi > Tobii Dynavox Pilot

- Opacità = 0%
- Tempo = ON, 0,50 sec
- Visibilità = 0%

Impostazioni Apple > Accessibilità > Controllo puntatore

- Colore = Nessuno
- Dimensione = Minima (cursore tutto a sinistra)

Per gli utenti abituali del controllo oculare (l'utente seleziona autonomamente le attività):

Impostazioni Apple > Accessibilità > Touch > AssistiveTouch

- Controllo con ritardo = ON
- Tempo = 1,50 sec
- Tolleranza movimento = 25%+

Impostazioni Apple > Accessibilità > Touch > AssistiveTouch > Dispositivi > Tobii Dynavox Pilot

- Opacità = 0%
- Tempo = ON, 0,50 sec
- Visibilità = 5%

Impostazioni Apple > Accessibilità > Controllo puntatore

- Colore = scegliere la preferenza
- Dimensione = adattata alle preferenze dell'utente

## Come faccio a determinare cosa motiva l'utente?

Come hai letto in precedenza, la motivazione e l'interesse sono fondamentali. Stiamo puntando ad abilità di controllo oculare in situazioni di gioco che devono essere coinvolgenti e personalmente rilevanti per la persona. Dovrebbe essere una sfida divertente per loro, come un bel gioco, ma in realtà stiamo lavorando sull'apprendimento di una competenza attraverso il gioco. Controlla regolarmente le preferenze poiché gli interessi delle persone possono cambiare nel tempo o potrebbero stancarsi di un'attività particolare. Usa una tabella di preferenze per aiutare a costruire un repertorio di target e giochi personalmente motivanti. Di seguito viene fornito un esempio.

Area di interesse	Più apprezzato	Meno apprezzato
Serie TV		
Film		
Personaggio o persona		
Musica		
Colori		
Suoni		
Giocattoli e giochi		



## Configurazione per AssistiveTouch su TD Pilot



### Usa AssistiveTouch per accedere ad app e siti Web su TD Pilot

Per accedere alle app o al desktop al di fuori di TD Snap, utilizzerai una funzione di iPadOS chiamata AssistiveTouch. AssistiveTouch può essere usato per fare tutto ciò che fanno tastiera e mouse, ma oggi lo imposterai in modo che basti semplicemente attivare il clic. Questo è ciò che l'utente ha bisogno di imparare in questo momento.



Se non vedi l'icona AssistiveTouch nella schermata iniziale di TD Pilot, segui le istruzioni alle pagine 4-6 della Guida introduttiva di TD Pilot.

[qrco.de/bgcs4j](https://qrco.de/bgcs4j)



### Consiglio

Questa guida all'installazione ti aiuterà a configurare il tracciamento oculare sul TD Pilot nel modo più semplice possibile. Consulta le guide TD Pilot per una configurazione più approfondita quando necessario.

## Funzioni di accessibilità in iPadOS

Nel menu delle impostazioni di iPadOS, ci sono opzioni aggiuntive in Accessibilità e AssistiveTouch che possono migliorare l'esperienza dell'utente.

- 1 Vai a **Impostazioni > Accessibilità > Touch > AssistiveTouch**. Assicurati che AssistiveTouch sia attivo e che l'azione sia impostata su Tocco.
- 2 Nel menu Accessibilità è inoltre possibile modificare quanto segue:
  - Per raggiungere e attivare più facilmente gli elementi sullo schermo, attiva **Pressione prolungata**
  - **Dimensione del testo** può essere aumentato, il che renderà anche i pulsanti più grandi
  - **Controllo del puntatore** possono modificare l'aspetto del puntatore
  - **Tempo di permanenza** (anche se non è necessario per i passaggi iniziali) può essere impostato su meno di 1 secondo
  - Per sfumare il puntatore, attiva **Nascondi automaticamente**



Dai un'occhiata a questa guida rapida per ulteriori informazioni sulla selezione delle app per il TD Pilot.

[qrco.de/bf3YLS](https://qrco.de/bf3YLS)

## Esplora e prova a cliccare usando AssistiveTouch.

È importante capire come funziona l'interazione oculare sulle app.

- 1 Apri l'app TD CoPilot sulla Home e seleziona la finestra dello Stato di tracciamento per assicurarti che TD Pilot veda i tuoi occhi.
- 2 Apri l'app o il sito web che vuoi provare.
- 3 Esercitati a cliccare con il tracciamento oculare guardando gli elementi sullo schermo. Regolare le impostazioni in base alle esigenze.

## Utilizzo nelle attività al di fuori di TD Snap

- 1 Apri l'app TD CoPilot sulla Home e controlla lo Stato di tracciamento per assicurarti che il TD Pilot stia vedendo gli occhi della persona.
- 2 Apri l'app o il sito web che utilizzerai durante la sessione utilizzando il touch sullo schermo (ad esempio, YouTube Kids, Baby Piano, [eyegazegames.com](https://www.eyegazegames.com)).
- 3 Avviare l'attività.
- 4 Metti in pausa e riprendi secondo necessità utilizzando il menu AssistiveTouch.
- 5 Sarà necessario utilizzare il tocco per tornare al software di comunicazione una volta completata l'attività.



### Nota

Allo Step 5 vorrai andare oltre al clic. A quel punto, puoi aggiungere funzioni personalizzate al menu AssistiveTouch.

# Riferimenti

- Barnello, G. et al. (2020). Visual Function Classification System for children with cerebral palsy: development and validation. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 62(1), 104-110. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/dmcn.14270>
- Bekteshi, S., et al. (2021). Eye movements and stress during eye-tracking gaming performance in children with dyskinetic cerebral palsy. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 64(11), 1309-1424. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/dmcn.15237>
- Clarke, M., et al. (2022). Development and testing of the eye-pointing classification scale for children with cerebral palsy. [https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10106013/3/Clarke\\_Eye-pointing%20classification%20scale%20-%20Disb%20%26%20Rehab%20-%20Submitted%20R1%20FINAL%20Ver\\_2.0-2.pdf](https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10106013/3/Clarke_Eye-pointing%20classification%20scale%20-%20Disb%20%26%20Rehab%20-%20Submitted%20R1%20FINAL%20Ver_2.0-2.pdf)
- Donmez (2023). A systematic literature review for the use of eye-tracking in special education - <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1007/s10639-022-11456-z>.
- Farnsworth, B. (updated 2023) Most used eye tracking metrics. <https://imotions.com/blog/learning/10-terms-metrics-eye-tracking/#:~:text=1.-,Fixations%20and%20gaze%20points,the%20eyes%20are%20looking%20at>
- Griffiths, T., Clarke, M., & Swettenham, J. (2023). The ability of typically developing 2-3 year olds to infer the control mechanism for eye-gaze technology and the impact of causal language instruction. *Disability and Rehabilitation Assistive Technology*. <https://doi.org/10.1080/17483107.2023.2293874>
- Hsieh, Y. (2022). Eye-gaze assistive technology for play, communication and learning. [Doctoral Dissertation] <https://su.diva-portal.org/smash/get/diva2:1688403/FULLTEXT03.pdf>
- Karlsson, P., et al. (2021). Stakeholder consensus for decision making in eye-gaze control technology for children, adolescents and adults with cerebral palsy service provision: Findings from a Delphi study. *BMC Neurology*, 21. <https://bmcneurol.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12883-021-02077-z>
- Sowers, D. (2022). The effects of intermediary feedback on eye tracking as an access method for AAC. [Doctoral Dissertation] [https://etda.libraries.psu.edu/files/final\\_submissions/26559](https://etda.libraries.psu.edu/files/final_submissions/26559)
- Vessoyan, K., et al. (2023). A scoping review of eye tracking technology for communication: Current progress and next steps. *Current Developmental Disorders Report*, 10, 20-39.
- Wilkinson, K., Gilmore, R., & Qian, Y. (2022). Judicious arrangement of symbols on simulated augmentative and alternative communication display optimizes visual attention by individuals with Down Syndrome. *Journal of Speech, Language, and Hearing Research*, 66, 710-726.
- Wilkinson, K., O'Neill Zimmerman, T. & Light, J. (2021). Visual attention to cues targets in simulated aided augmentative and alternative communication displays for individuals with intellectual and developmental disabilities. *Journal of Speech, Language, and Hearing Research*, 64(5), 1726-1738. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8608184/>