

# Percorso di apprendimento del controllo oculare con TD Pilot



## Benvenuto nel Percorso di apprendimento del controllo oculare

L'obiettivo di questo percorso è guidare famiglie, professionisti e utenti che utilizzano il puntamento oculare, come metodo di accesso, attraverso attività mirate che favoriscano un utilizzo efficace. I temi più importanti sono esplorare, giocare e divertirsi!



Per istruzioni e risorse di supporto, vedere il Percorso di apprendimento del controllo oculare con TD Pilot: Istruzioni e Risorse.

[qrco.de/bgcs6V](https://qrco.de/bgcs6V)



## Step 1: Attivare l'interesse

### Obiettivi dell'attività

Scegli uno o più di questi obiettivi di esempio, da affrontare in qualsiasi ordine, oppure creane di tuoi:

- Ottenere una maggiore tolleranza nel consentire il posizionamento dell'attrezzatura per il puntamento oculare vicino a sé.
- L'utente dimostra di mantenere lo sguardo sullo schermo per più di brevi istanti.
- In risposta a diversi stimoli sullo schermo, la persona mostra segni osservabili di coinvolgimento (ad es. espressioni facciali, vocalizzazioni, movimenti del capo).
- Aumento del numero di volte in cui la persona dirige lo sguardo verso lo schermo quando vengono presentati stimoli motivanti.

### Comunicazione in questo step

Il partner comunicativo reagisce ai movimenti sullo schermo. Assicurati che i tuoi commenti non siano fonte di distrazione, ma piuttosto reindirizzino l'attenzione allo schermo e rafforzino il fatto che stanno controllando l'interazione. Ad esempio: "Hai appena fatto esplodere la stella quando l'hai guardata!"



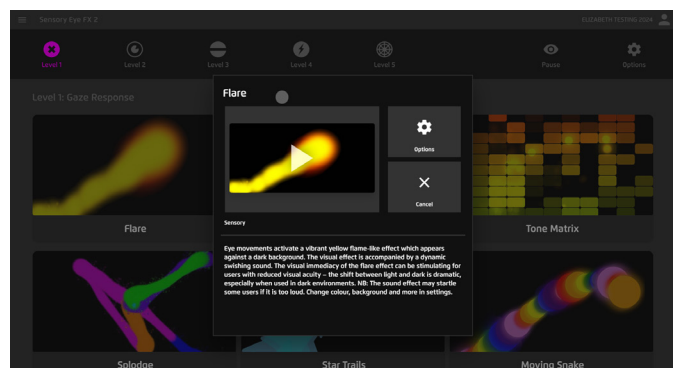
#### Nota

Questo passaggio richiede Sensory Eye FX2 o un'altra attività interattiva basata su schermo. Le opzioni per altre attività si trovano nella tabella a Pagina 3.

Alcuni dispositivi di prova TD Pilot vengono forniti con una prova gratuita di Sensory Eye FX2. La versione completa è a pagamento.

### Attività Sensory Eye FX2





- 1 Se disponibile, apri Sensory Eye FX2 dalla Home di TD Pilot.
- 2 Crea un utente se desiderato.
- 3 Posiziona l'utente in modo che sia comodo e ben supportato.
- 4 Posiziona il dispositivo nel modo più adatto alla persona. Consulta le FAQ nel documento [Percorso di apprendimento per il controllo oculare con TD Pilot: Istruzioni e Risorse](#) per ulteriori informazioni sul posizionamento.
- 5 Assicurati che gli occhi dell'utente siano visibili nella Finestra dello Stato del tracking e utilizza la calibrazione predefinita. Non è necessario che la persona esegua la calibrazione per questo passaggio. La Finestra dello Stato del tracking si trova nell'app TD CoPilot.
- 6 Nelle Opzioni di Sensory Eye FX2 in Impostazioni di sistema, imposta un tempo di permanenza inferiore a 0,8 secondi.
- 7 Sotto Impostazioni Globali, seleziona **Pulsante Uscita Attività** come mostrato se non desideri l'uscita nascosta nell'angolo in basso a destra dello schermo.
- 8 Riduci le distrazioni nell'ambiente.
- 9 Sotto Attività, seleziona **Livello 1** e scegli uno dei giochi che sembrano più motivanti per il tuo utente.






- 10 Ogni gioco ha il proprio menu delle opzioni, accessibile nella versione completa. Sfoglia e modifica i colori, i video o i suoni preferiti secondo le necessità.
- 11 Nella Libreria multimediale, puoi caricare file multimediali: foto di famiglia o video di animali domestici funzionano meglio per stimolare l'interesse dell'utente.
- 12 Consulta la guida completa per ulteriori informazioni su Sensory Eye FX2 e su come personalizzare gli stimoli:  
<http://qrco.de/sefx2qg>

## Attività aggiuntive per lo Step 1: Attivare l'interesse

Usa la tabella qui sotto per trovare attività alternative o aggiuntive per il tuo dispositivo TD Pilot. Potrebbe volerci del tempo affinché l'utente si renda conto di avere il controllo dello schermo, quindi la ripetizione con diverse attività sarà utile.

App/Sito/Software	Attività specifica	Impostazioni da regolare	Note
 Libreria Boardmaker nel Pannello di Controllo di TD Snap®  Richiede un account myTobiiDynavox gratuito con accesso in TD Snap® e un account myBoardmaker gratuito.   Richiede inizialmente una connessione internet. Le attività scaricate possono essere utilizzate offline.	Giochi emergenti – Colori e forme	Assicurati che il metodo di accesso a controllo oculare sia abilitato in TD Snap®	Non disponibile in tutte le lingue  Consulta la sezione <a href="#">Manuale dell'utente di TD Snap</a> <i>Gioca alle attività di Boardmaker in TD Snap</i> per le istruzioni.
<a href="#">App Peekaboo Barn</a> Acquisto una tantum nell'app store.	Giochi di animali da fattoria per bambini in età prescolare	Dovrai utilizzare AssistiveTouch	Richiede solo clic
<a href="http://www.jacksonpollock.org">www.jacksonpollock.org</a> Sito web accessibile tramite browser sulla Dashboard TD Pilot	Pittura di base	Dovrai utilizzare AssistiveTouch	Consulta la Guida alla configurazione nel documento <a href="#">&gt;Percorso di apprendimento per il controllo oculare: Istruzioni e Risorse</a> per ulteriori informazioni.
 Player di YouTube in TD Snap (aggiungi un link di YouTube a un pulsante ovunque in TD Snap con tempi di inizio/fine personalizzati)   Richiede una connessione internet.	Riproduci un video preferito all'interno di TD Snap	L'interazione non è richiesta in questa fase, basta guardare i video	Riproduci video preferiti in modalità schermo intero e osserva dove guardano e per quanto tempo prestano attenzione.
Keynote o Google Slide (Google Slides è disponibile tramite un browser web o scaricato come app)	Crea una presentazione con foto, video e suoni su misura per gli interessi dell'utente	Dovrai utilizzare AssistiveTouch	Può essere inviato a casa per accedervi anche su altri dispositivi

<a href="http://www.theapogeeproject.com/studios">www.theapogeeproject.com/studios</a>  Richiede una connessione internet.	Scene visive, fiamme sensoriali, scatola dei suoni, ecc.	Dovrai utilizzare AssistiveTouch	Usa la Pagina iniziale per avviare il browser.  Gratuito per la modalità Single User. Abbonamento richiesto per la modalità Multi User.
<a href="http://www.helpkidzlearn.com">www.helpkidzlearn.com</a> (Tecnologie Inclusive)  Richiede una connessione internet.	Giochi di interazione precoce - Stanza sensoriale	Impostazioni disponibili per ogni gioco	Usa la Pagina iniziale per avviare il browser.  Abbonamento richiesto per accedere a tutti i giochi (compila un modulo di richiesta per una prova).

## Suggerimenti per lo Step 1: Attivare l'interesse



Non esistono valutazioni standardizzate o formali per il controllo oculare, quindi sarà necessario basarsi sulle osservazioni.



Le prestazioni del movimento oculare possono variare di giorno in giorno o addirittura di ora in ora. Mantieni le sessioni brevi e nei giorni in cui questo è più difficile, prova qualcosa di più facile o passa a qualcosa di nuovo.



Sensory Eye FX 2 dispone di raccolta dati integrata e mappatura termica per ottenere maggiori informazioni su dove stanno guardando lo schermo e per quanto tempo. Per vedere una mappa termica durante un'attività, premi il tasto H e per registrare premi R su una tastiera esterna. (Una tastiera wireless può essere utile.)



Non rimanere bloccato in questo passaggio. L'utente non deve raggiungere un'accuratezza specifica per procedere. Usa il giudizio clinico e l'osservazione per determinare come progredire in questo passaggio e quando passare al successivo.



Dimostra l'attività con i tuoi occhi se possibile.



Per accedere a Sensory EyeFX 2 e ad altre attività a controllo oculare al di fuori di TD Snap®, utilizzerai un programma chiamato AssistiveTouch. Consulta la Guida alla configurazione nel documento [Percorso di apprendimento per il controllo oculare: Istruzioni e Risorse](#) per assistenza nella configurazione.



Incoraggia la concentrazione sullo schermo gesticolando verso di esso senza bloccare la telecamera con la mano quando indichi e senza toccare lo schermo. In questo passaggio, potrebbe essere importante mantenere al minimo i segnali uditivi e visivi per non distrarre dall'uso del dispositivo.

## Come si riconosce il progresso nello Step 1?

- 1 L'utente presta attenzione allo schermo per intervalli di tempo più lunghi.
- 2 L'utente presta attenzione allo schermo per più tipi di stimoli rispetto a prima.
- 3 L'utente si muove verso lo schermo o usa espressioni facciali per mostrare interesse.
- 4 L'utente sembra concentrarsi sullo schermo in situazioni motivanti.
- 5 L'utente guarda verso lo schermo più volte durante una sessione rispetto a prima.

**Passa allo Step 2 in qualsiasi momento poiché puoi presentare più passaggi contemporaneamente.** 



## Step 2: Grandi target

### Obiettivi dell'attività

Scegli uno o più di questi obiettivi di esempio, da affrontare in qualsiasi ordine, oppure creane di tuoi.

- L'utente localizzerà le immagini target che lo motivano su uno schermo altrimenti vuoto.
- L'utente manterrà lo sguardo su target grandi, animati e motivanti in varie parti dello schermo.
- Quando viene presentata una scena visiva o uno sfondo affollato, l'utente presterà attenzione a uno stimolo grande e interessante con l'aiuto di suggerimenti.

### Comunicazione in questo step

L'interlocutore reagisce ai movimenti sullo schermo. Questi commenti sono direttamente collegati a dove sta guardando l'utente. Assicurati che i tuoi commenti non siano distraenti, ma piuttosto reindirizzino l'attenzione verso lo schermo e rafforzino il fatto che stanno controllando l'interazione. Ad esempio, "hai trovato [il target] nell'angolo!"



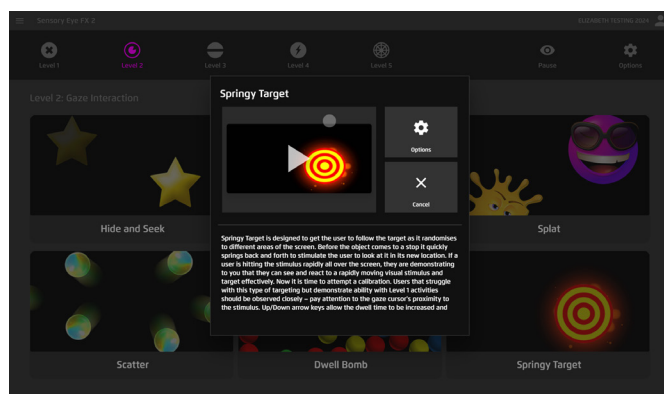
#### Nota

Questo passaggio richiede Sensory Eye FX2 o un'altra attività interattiva basata su schermo. Le opzioni per altre attività si trovano nella tabella a pagina 6.

Alcuni dispositivi di prova TD Pilot vengono forniti con una prova gratuita di Sensory Eye FX2. La versione completa è a pagamento.

### Attività Sensory Eye FX2

- 1 Posiziona l'utente in modo che sia comodo e ben supportato.
- 2 Posiziona il dispositivo nel modo più adatto alla persona. Controlla la guida Montaggio e posizionamento per l'Eye Tracking per suggerimenti: <http://qrco.de/SC2en>
- 3 Imposta il tempo di permanenza a meno di 1 secondo nel menu delle impostazioni.
- 4 Assicurati che gli occhi dell'utente siano visibili nella finestra dello Stato del tracking e utilizza la calibrazione predefinita. Non è necessario che la persona esegua la calibrazione per questo passaggio. La finestra dello Stato del tracking può essere aperta utilizzando l'app TD CoPilot nella Home.
- 5 Riduci le distrazioni nell'ambiente in modo che sia più facile per l'utente mantenere l'attenzione sull'attività.
- 6 Apri Sensory Eye FX2.
- 7 Se non vuoi l'uscita nascosta nell'angolo in basso a destra dello schermo, vai a *Opzioni > Impostazioni di Sistema > Mostra Pulsante di Uscita Attività*.
- 8 Sotto Attività, seleziona Livello 2 e scegli uno dei giochi che sembrano più motivanti per l'utente.





- 9 Ogni gioco ha il proprio menu delle opzioni, accessibile nella versione completa. Sfoglia le opzioni e modifica i colori, i video o i suoni preferiti secondo le necessità.
- 10 Nella Libreria multimediale, puoi caricare file multimediali: foto di famiglia o video di animali domestici funzionano meglio per stimolare l'interesse dell'utente.
- 11 Consulta la guida completa per ulteriori informazioni su Sensory Eye FX2 e su come personalizzare gli stimoli: <http://qrco.de/sefx2qg>

## Attività aggiuntive per lo Step 2: Grandi target

Se scegli di non utilizzare i giochi Sensory Eye FX2 per questo passaggio, o se vuoi provare altre opzioni, utilizza la tabella sottostante per trovare attività. Potrebbe volerci del tempo affinché l'utente si renda conto di avere il controllo dello schermo, quindi la ripetizione con varietà sarà utile.

App/Sito/Software	Attività specifica	Impostazioni da regolare	Note
 Libreria Boardmaker nel Pannello di Controllo di TD Snap®  Richiede un account myTobiiDynavox gratuito con accesso in TD Snap® e un account myBoardmaker gratuito.   Richiede inizialmente una connessione internet. Le attività scaricate possono essere utilizzate offline.	Cartella Giochi Emergenti – Tutti i giochi	Assicurati che il metodo di accesso a controllo oculare sia abilitato in TD Snap®	Non disponibile in tutte le lingue
 Player di YouTube in TD Snap  (aggiungi un link di YouTube a un pulsante ovunque in TD Snap con tempi di inizio/fine personalizzati)   Richiede una connessione a Internet	Riproduci un video preferito all'interno di TD Snap	L'interazione non è richiesta in questo step, solo prestare attenzione ai video	Metti i video preferiti in modalità schermo intero e osserva dove guarda e per quanto tempo presta attenzione
App Onni & Ilona  <a href="https://apps.apple.com/us/app/onni-ilona-happy-shapes/id1347231473">apps.apple.com/us/app/onni-ilona-happy-shapes/id1347231473</a>	Puzzle semplici	Utilizza l'impostazione "solo tocco"	Ideale per i bambini piccoli, poiché il contenuto è pensato per i più piccoli
<a href="http://www.theapogeeproject.com/studios">www.theapogeeproject.com/studios</a>   Richiede una connessione a Internet	Floating Faces, Eye Paint, Visual Scenes, etc.	Dovrai utilizzare AssistiveTouch	Utilizza la Home per localizzare il Browser Web   Gratuito per la modalità Single User. Abbonamento richiesto per la modalità Multi User.

<a href="http://www.helpkidzlearn.com">www.helpkidzlearn.com</a> (Tecnologie Inclusive)  Richiede una connessione a Internet	Giochi di attenzione e tempo, causa-effetto, ecc.	Impostazioni disponibili per ogni gioco  Dovrai utilizzare AssistiveTouch	Utilizza la Home per localizzare il Browser Web   È previsto un costo di abbonamento per accedere a tutti i giochi, ma è possibile compilare un modulo di richiesta per una prova gratuita
Giocattoli controllati da app	Giocattoli telecomandati	Dimensione dei target, contrasto, tempo di permanenza	Alcuni giocattoli hanno app per iOS che ti permetteranno di controllare il giocattolo dal tuo TD Pilot.

## Suggerimenti per lo Step 2: Grandi target



Non viene fornita una misura specifica di ciò che è considerato "grande", poiché questo può avere significati diversi per ciascuno in base all'acuità visiva e ad altre considerazioni visive. Rivolgiti ad un clinico per suggerimenti e indicazioni.



In questa fase potrebbe essere necessaria una ripetizione significativa, con varietà (ad esempio la stessa attività ma con target diversi), affinché la persona rimanga coinvolta e comprenda di avere il controllo dello schermo.



Non esistono valutazioni standardizzate o formali per il controllo oculare, quindi sarà necessario basarsi sulle osservazioni. In Sensory Eye FX2 puoi utilizzare scorciatoie da tastiera (H e R) per le mappe termiche e per registrare le sessioni.



Modella o dimostra l'attività con i tuoi occhi o toccando lo schermo con il dito.



Varia gli stimoli, lo sfondo e i segnali audiovisivi. Ad esempio, prova uno sfondo nero semplice con target luminosi e rumorosi o una scena visiva con target in movimento.



L'aspetto più importante è rendere le attività divertenti e motivanti. Concentrati sul mantenere l'attività semplice, a basso stress e coinvolgente. Presta attenzione ai giochi che preferiscono e a ciò che li motiva di più.



Per accedere a Sensory EyeFX 2 e ad altre attività di fissazione oculare al di fuori di TD Snap, utilizzerai un programma chiamato AssistiveTouch. Consulta la Guida alla configurazione nel documento [Percorso di apprendimento del controllo oculare con TD Pilot: Istruzioni e Risorse](#) per assistenza nella configurazione di Assistive Touch.

## Come si riconosce il progresso nello Step 2?

- 1 L'utente partecipa ad un'attività sullo schermo per intervalli di tempo più lunghi.
- 2 L'utente presta attenzione allo schermo per più tipi di stimoli rispetto a prima.
- 3 L'utente si concentra su grandi target che trova interessanti.
- 4 L'utente traccia o segue un target animato mentre si muove sullo schermo.
- 5 L'utente inizia a capire che fissando un grande target, accadrà qualcosa di interessante.

**Passa allo Step 3 in qualsiasi momento poiché puoi presentare più passaggi contemporaneamente.** 



## Step 3: Target più piccoli

### Obiettivi dell'attività

Scegli uno o più di questi obiettivi di esempio, da affrontare in qualsiasi ordine, oppure creane di tuoi.

- L'utente osserverà e individuerà bersagli personalmente motivanti su uno schermo semplice, senza distrazioni.
- Quando viene presentata una scena visiva o uno sfondo affollato, l'utente presterà attenzione a uno stimolo di dimensioni ridotte e interessante, con l'uso di suggerimenti.
- Aumento delle selezioni di target più piccoli in varie parti dello schermo, con o senza intenzione.
- Utilizzando l'esplorazione attiva, l'individuo attiverà target motivanti con indicazioni.

### Comunicazione in questo step

Le interazioni vengono generate dall'osservazione dell'utente e dalla risposta del partner di comunicazione. Il vocabolario modellato dall'interlocutore dipende da ciò che l'utente sta guardando e qualsiasi tentativo di comunicazione dovrebbe essere riconosciuto. Ad esempio, "Hai fatto muuare la mucca!" Esercitatevi a usare il controllo oculare su target più piccoli per comunicare scelte o commenti. Questo può essere fatto con simboli cartacei o sul dispositivo.



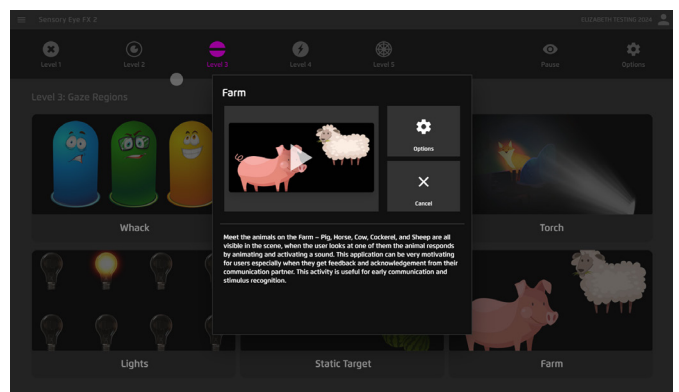
#### Nota

Questo passaggio richiede Sensory Eye FX2 o un'altra attività interattiva basata su schermo. Le opzioni per altre attività si trovano nella tabella a pagina 9.

Alcuni dispositivi di prova TD Pilot vengono forniti con una prova gratuita di Sensory Eye FX2. La versione completa è a pagamento.

### Attività Sensory Eye FX2






- 1 Posiziona l'utente in modo che sia comodo e ben supportato.
- 2 Posiziona il dispositivo nel modo più adatto alla persona. Consulta le FAQ nel documento [Percorso di apprendimento per il controllo oculare con TD Pilot: Istruzioni e Risorse](#) per ulteriori informazioni sul posizionamento.
- 3 Mantieni il tempo di permanenza intorno a 1 secondo nel menu delle Impostazioni.
- 4 Assicurati che gli occhi dell'utente siano visibili nella finestra dello Stato del tracking. Questo è un buon momento per provare la calibrazione. Consulta la Pagina 8 nelle FAQ per ulteriori informazioni sulla calibrazione. È possibile proseguire con questo step anche se la persona ha difficoltà a eseguire la calibrazione.
- 5 Riduci le distrazioni nell'ambiente.
- 6 Apri Sensory Eye FX2 nella Home.
- 7 Sotto Attività, seleziona Livello 3 o 4 e scegli uno dei giochi che sembrano più motivanti per il tuo utente.



- 8 Ogni gioco ha il proprio menu delle opzioni, accessibile nella versione completa. Sfoglia e modifica i colori, i video o i suoni preferiti secondo le necessità.
- 9 Nella Libreria multimediale, puoi caricare file multimediali: foto di famiglia o video di animali domestici funzionano meglio per stimolare l'interesse dell'utente.
- 10 Consulta la guida completa per ulteriori informazioni su Sensory Eye FX2 e su come personalizzare gli stimoli: <http://qrco.de/sefx2qg>

### Attività aggiuntive per lo Step 3: Target più piccoli

Se scegli di non utilizzare i giochi di Sensory Eye FX2 per questo passaggio, o se vuoi provare altre opzioni, usa la tabella qui sotto per trovare attività. Potrebbe volerci del tempo affinché l'utente si renda conto di avere il controllo dello schermo, quindi la ripetizione con varietà sarà utile.

App/Sito/Software	Attività specifica	Impostazioni da regolare	Note
 Libreria Boardmaker nel Pannello di Controllo di TD Snap®  Richiede un account myTobiiDynavox gratuito con accesso a TD Snap e un account myBoardmaker gratuito	Accedi alla cartella Giochi	Assicurati che il metodo di accesso a controllo oculare sia abilitato in TD Snap®	Non disponibile in tutte le lingue
<a href="http://www.theapogeeproject.com/studios">www.theapogeeproject.com/studios</a>   Richiede una connessione a Internet	Eye Paint Detailed, Free Kick, etc.	Dovrai utilizzare AssistiveTouch	💰 Gratuito per la modalità Single User. Abbonamento richiesto per la modalità Multi User.
<a href="http://www.helpkidzlearn.com">www.helpkidzlearn.com</a> (Tecnologie Inclusive)   Richiede una connessione a Internet	Target in movimento e giochi di causa-effetto, ecc.	Impostazioni disponibili per ogni gioco	💰 Gratuito per la modalità Single User. Abbonamento richiesto per la modalità Multi User.
<a href="http://www.eyegazegames.com/carousel">www.eyegazegames.com/carousel</a> Giochi online gratuiti   Richiede una connessione a Internet	Forza 4, Open Drive e altri giochi	Impostazioni di base disponibili, sarà necessario utilizzare AssistiveTouch	Per ulteriori informazioni vai a <a href="http://www.specialeffect.org.uk/how-we-can-help/eye-gaze-games">www.specialeffect.org.uk/how-we-can-help/eye-gaze-games</a>
 Communication Software TD Snap	Crea una pagina divertente con pulsanti di dimensioni adeguate oppure utilizza i modelli Libri e Foto presenti nel pannello di controllo	Utilizza le impostazioni software necessarie per l'utente	Crea una pagina con foto e registrazioni, con un mix di target personalizzati e divertenti

<p>Audiolibri o libri digitali: Epic Kids (<a href="http://www.getepic.com">www.getepic.com</a>), Kindle. Audible, o <a href="http://Monarchreader.com">Monarchreader.com</a></p>	<p>Leggi libri digitali o ascolta audiolibri</p>	<p>Dovrai utilizzare AssistiveTouch</p>	<p>Monarch Reader è gratuito per la maggior parte dei libri digitali che possono essere utilizzati online tramite il riconoscimento oculare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>💰 Epic ha una tariffa di abbonamento</li> <li>💰 Kindle/Audible addebiterà per la maggior parte dei libri</li> </ul>
---	--	---	--

## Suggerimenti per lo Step 3: Target più piccoli



Non viene fornita una misura specifica di ciò che è considerato “piccolo”, poiché questo può variare da persona a persona in base all’acuità visiva e ad altre caratteristiche visive. Rivolgiti ad uno specialista della vista per suggerimenti e indicazioni. In alcuni casi, potrebbe essere opportuno saltare Target più piccoli e passare direttamente allo step successivo.



Continua a fare in modo che l'attività sia divertente. Concentrati sul mantenere le attività semplici e a basso stress, trasformandole in un gioco o in un momento di svago per l'utente.



Per le nuove attività, continua a mostrare o dimostrare prima con i tuoi occhi oppure indicando lo schermo, facendo attenzione a non toccare lo schermo o a non ostruire la telecamera.



Stiamo insegnando all'utente a seguire oggetti sullo schermo e a usare lo sguardo per raggiungere i target desiderati, ma si tratta di un esercizio senza errori. Non c'è giusto/sbagliato.



Durante questo percorso, varia gli stimoli e lo sfondo, insieme agli stimoli visivi e uditivi. Ad esempio, prova uno sfondo scuro e semplice con target luminosi e rumorosi, oppure una scena visiva con target in movimento.



Per accedere ad attività al di fuori di TD Snap®, utilizzerai un'app chiamata AssistiveTouch. Consulta la Guida alla configurazione nel documento [Percorso di apprendimento del controllo oculare con TD Pilot: Istruzioni e Risorse](#) per assistenza nella configurazione di Assistive Touch.

## Come si riconosce il progresso nello Step 3?

- 1 L'utente inizia a cercare target specifici.
- 2 L'utente si diverte con attività che richiedono azioni di “guarda e trova”.
- 3 L'utente si concentra su target più piccoli che trova interessanti.
- 4 L'utente segue un piccolo target mentre si muove sullo schermo.
- 5 L'utente inizia a capire che fissando un piccolo target, accadrà qualcosa di interessante

**Passa allo Step 4 in qualsiasi momento poiché puoi presentare più passaggi contemporaneamente.** 



## Step 4: Fare scelte

### Obiettivi dell'attività

Scegli uno o più di questi obiettivi di esempio, da affrontare in qualsiasi ordine, oppure creane di tuoi:

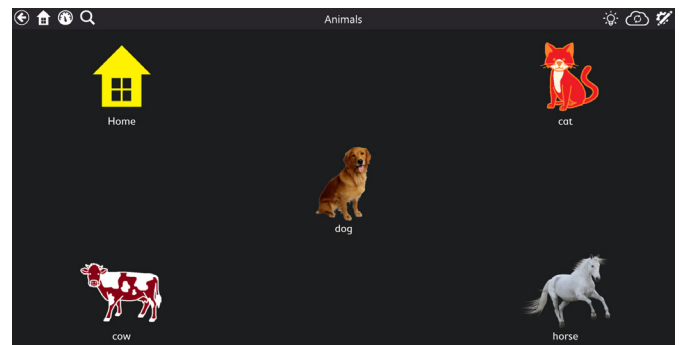
- L'utente selezionerà target motivanti tramite il controllo oculare con tempo di permanenza o sensore.
- L'utente fa selezioni intenzionali durante un'attività interessante in varie aree dello schermo.
- L'utente comunica le scelte preferite attraverso lo sguardo verso target preferenziali.
- L'utente guarderà e manterrà lo sguardo per produrre un effetto desiderato o comunicare una scelta.

### Comunicazione in questo step

La comunicazione può diventare bidirezionale in questo passaggio, incluse scelte funzionali fatte dall'individuo. Le scelte effettuate all'interno di una scena visiva, di una griglia di comunicazione o di un gioco portano a una comunicazione bidirezionale completa, in cui il partner di comunicazione risponde in modo appropriato alle scelte effettuate, assistendo con l'azione o la richiesta espressa dall'utente. Fare scelte può andare oltre la richiesta, puoi anche lavorare sulla comunicazione di pensieri, domande o opinioni.

### Configurazione

- 1 Assicurati di posizionare correttamente sia il dispositivo che l'utente. Completa la calibrazione se non è già stata effettuata.
- 2 Consulta le FAQ nel documento [>Percorso di apprendimento del controllo oculare con TD Pilot: Istruzioni e Risorse](#) per ulteriori informazioni sulla calibrazione.
- 3 Aumenta leggermente il tempo di permanenza se si verificano selezioni accidentali. Inizia intorno a 1 secondo.
- 4 Riduci le distrazioni nell'ambiente.
- 5 Apri il software di comunicazione preferito (es. TD Snap® o Communicator 5).



#### Nota

Se non hai ancora determinato un software di comunicazione, o se preferisci fare un'attività diversa, consulta la tabella per altri suggerimenti.

## Attività: Fare scelte

- 1 Potrebbe essere necessario modificare una pagina, nascondere alcune scelte o cambiare lo sfondo. Nota che lo screenshot sopra è tratto da CVI Pagine Esempio in Pageset Central per TD Snap®.
- 2 Aggiungi foto reali utilizzando la ricerca web o simboli divertenti per migliorare la motivazione dell'utente. Usa parole e target che siano di particolare interesse per loro.
- 3 Modella con i tuoi occhi o indica con il dito prima di iniziare l'attività.
- 4 Non fare domande o quiz (ad esempio, "Trova il \_\_\_"), ma mostra invece come usare i simboli per fare delle scelte, per esempio: "Ho guardato il cavallo perché voglio riattivare quel video del cavallo."
- 5 Regola i target, le impostazioni e l'interazione secondo necessità per mantenerlo funzionale, rispondendo al contempo a tutti i tentativi di comunicazione (ad esempio, "mi hai detto di lanciare lo slime!")

## Suggerimenti per lo Step 4: Fare Scelte



Questo è un ottimo passo per introdurre un uso più autonomo e l'esplorazione del sistema CAA. Inizia con concetti e vocaboli che l'utente conosce e che lo motivano, in modo da ridurre le richieste cognitive dell'attività (ad esempio: suoni di animali, tipi di camion, cantanti preferiti).



In questo passaggio, le prestazioni possono ancora variare di giorno in giorno o persino di ora in ora. Mantieni le sessioni brevi e, nei giorni in cui risulta più difficile, prova qualcosa di più semplice o passa a un'attività nuova.



Stiamo iniziando a cercare un intento significativo quando si seleziona una scelta o un target da un campo di altre selezioni. Usa il gioco e interazioni significative, non quiz e test. Ad esempio, invece di dire, "Guarda il cane." Prova a dire qualcosa come "Mi chiedo quali animali ti piacciono."



Varia le tue attività e evita compiti che coinvolgono abilità linguistiche. Ad esempio, non fare un gioco che richiede il riconoscimento delle parole se non sei ancora sicuro che riescano a leggere a livello di parola. Inoltre, non fare domande con risposte specifiche se non hai ancora valutato la comprensione e le competenze linguistiche.



Continua a rendere l'apprendimento del controllo oculare divertente ed emozionante! Concentrati nel mantenere le cose semplici e a basso stress, continuando a lavorare con attività motivanti e interessanti.



Per accedere ad attività al di fuori di TD Snap, utilizzerai l'app AssistiveTouch. Consulta la Guida alla Configurazione nel documento [Percorso di apprendimento del controllo oculare con TD Pilot: Istruzioni e Risorse](#) per assistenza nella configurazione di AssistiveTouch.


## Come si riconosce il progresso nello Step 4?

- 1 L'utente inizia a comunicare le scelte preferite ed evita le opzioni non preferite.
- 2 L'utente attiva target di varie dimensioni con vari sfondi.
- 3 L'utente si concentra sugli oggetti intorno allo schermo e muove gli occhi per trovarli.
- 4 L'utente seleziona intenzionalmente scelte in una varietà di attività o giochi.
- 5 L'utente inizia a capire che attivando un target, sta comunicando una scelta o controllando un'azione

**Passa allo Step 5 in qualsiasi momento poiché puoi presentare più passaggi contemporaneamente.** 

## Attività aggiuntive per lo Step 4: Fare scelte

Se scegli di non utilizzare software di comunicazione per questo passaggio, o se vuoi provare altre opzioni, utilizza la tabella sottostante per trovare attività.

App/Sito/Software	Attività specifica	Impostazioni da regolare	Note
App Sensory Eye FX2 (ha il tracciamento oculare integrato)	Giochi di Livello 5 Memory	Colori/Suoni/ Personalizza Stimoli e Sfondo (importa foto o video)	Se necessario, attiva la funzione di registrazione per vedere esattamente dove stanno guardando  Richiede l'acquisto, una volta scaduto il periodo di prova, per la versione completa
 Libreria Boardmaker nel Pannello di Controllo di TD Snap®	Libreria per libri, accedi alla cartella Giochi	Assicurati che il metodo di accesso a controllo oculare sia abilitato in TD Snap®	Non disponibile in tutte le lingue
<a href="http://www.theapogeeproject.com/studios">www.theapogeeproject.com/studios</a>  Richiede una connessione a Internet	Cacce al tesoro, tiri a sorpresa, giochi di esplorazione	Dovrai utilizzare AssistiveTouch	 Gratuito per la modalità Single User. Abbonamento richiesto per la modalità Multi User.
<a href="http://www.helpkidzlearn.com">www.helpkidzlearn.com</a> (Tecnologie Inclusive)  Richiede una connessione a Internet	Introduci i giochi di scelta	Impostazioni disponibili per ogni gioco	 Gratuito per la modalità Single User. Abbonamento richiesto per la modalità Multi User.
<a href="http://www.eyegazegames.com/carousel">www.eyegazegames.com/carousel</a> Giochi online gratuiti  Richiede una connessione a Internet	Othello, Dama, Serpenti e Scale, ecc.	Dovrai utilizzare AssistiveTouch	Ulteriori informazioni: <a href="http://www.specialeffect.org.uk/how-we-can-help/eye-gaze-games">www.specialeffect.org.uk/how-we-can-help/eye-gaze-games</a>
Album fotografico TD Snap® nel Pannello di controllo di TD Snap®	Crea una pagina fotografica con scelte preferite e non preferite	Utilizza le impostazioni software necessarie per l'utente (ad es. dimensione del testo)	Crea un libro di foto e registrazioni con un mix di scelte personalizzate e divertenti
Siti di video in streaming come YouTube Kids o Netflix  Richiede una connessione a Internet	In una pagina di video preferiti e non preferiti, effettua selezioni e controlla la riproduzione/pausa	Dovrai utilizzare AssistiveTouch	Per ottenere successo, chiudi tutti i pop-up e cerca di nascondere le pubblicità per migliorare l'accesso ai target



## Step 5: Espandere l'uso

### Obiettivi dell'attività

Scegli uno o più di questi obiettivi di esempio, da affrontare in qualsiasi ordine, oppure creane di tuoi:

- L'utente attiva in modo indipendente i target desiderati tramite il controllo oculare con tempo di permanenza o sensore.
- L'utente può utilizzare strumenti come scorrimento o clicca e trascina.
- L'utente utilizza strumenti come Pausa/Riprendi controllo oculare secondo necessità in attività specifiche.
- L'utente modifica le proprie impostazioni o modalità con assistenza per migliorare la precisione dello sguardo.
- L'utente riferisce di sentirsi efficiente quando utilizza il controllo oculare come metodo di accesso.
- L'individuo partecipa attivamente alla risoluzione dei problemi con il proprio dispositivo a controllo oculare, se necessario.

### Configurazione

- 1 Completa la calibrazione se non è stata ancora completata.  
Se l'illuminazione o la posizione dell'individuo non sono cambiate, non è necessario ripetere la calibrazione.
- 2 Comprendere le modalità di controllo oculare in AssistiveTouch per funzioni avanzate.  
Vedi la pagina successiva per ulteriori risorse per TD Pilot.
- 3 Avere informazioni aggiuntive su altri programmi a controllo oculare disponibili per i caregiver e il personale di supporto se necessario. Vedi la pagina successiva per ulteriori informazioni e risorse.

### Suggerimenti per lo Step 5: Espandere l'uso



Potresti dover considerare le dimensioni dei target sullo schermo per garantire il successo nelle attività funzionali.



Usa questo passaggio per assicurarti che tutti i caregiver o operatori di supporto siano sicuri nell'installazione, nell'uso e nella risoluzione di eventuali problemi legati al controllo oculare.



Coinvolgi l'utente nella decisione su quali competenze specifiche puntare in questa fase.



Chiedi all'utente quali programmi vorrebbe aggiungere al proprio dispositivo di comunicazione. Usa questo tempo per esercitare attività come fare telefonate, inviare messaggi, leggere email, fare acquisti online, ecc. Assicurati che abbiano accesso a quelle app e possano tornare facilmente al loro software di comunicazione.

## Link per saperne di più sugli strumenti di a controllo oculare per iPadOS

### Quick Guides

Per ulteriori informazioni su app e navigazione, consulta queste Quick Guides.



#### Choosing the Best Apps for your TD Pilot: Quick Guide

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



#### Online Browsing Tips for TD Pilot: Quick Guide

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

### Learning Hub

All Access Life ha collaborato con Tobii Dynavox per creare un corso sull'uso di AssistiveTouch in modo più approfondito. Prima, accedi al Learning Hub, poi seleziona il seguente link per accedere al corso.



#### Tobii Dynavox Learning Hub

Accedi al Learning Hub per accedere ai corsi.

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



#### TD Pilot Top Tips for AssistiveTouch from All Access Life

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

### Menu di AssistiveTouch

In questo passaggio potresti voler introdurre il menu completo di AssistiveTouch. Per informazioni su come personalizzare il menu, vedere "AssistiveTouch - Using Apps" e "AssistiveTouch - Practice Ideas" in TD Talk Training Cards.



#### TD Talk for iPadOS and AssistiveTouch Training Cards

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

## Come si riconosce il progresso nello Step 5?

- 1 L'utente comincia a utilizzare programmi al di fuori del proprio software di comunicazione tramite il controllo oculare.
- 2 L'utente mette in pausa e riprende l'uso del controllo oculare in modo indipendente, se necessario.
- 3 L'utente comprende e utilizza diversi scopi di attivazione (ad es., clic e trascina, clic destro, scorrimento).
- 4 L'utente si concentra sugli elementi intorno allo schermo su una pagina web e seleziona l'elemento desiderato.
- 5 L'utente utilizza il controllo oculare in modo indipendente per partecipare a tutte le attività funzionali al di fuori del proprio software di comunicazione (accesso al computer, attività educative, controllo ambientale).

## Attività per lo Step 5: Espandere l'uso

Focalizzati su ciò che è motivante per l'utente. Usa la tabella sottostante per trovare attività che possono essere utilizzate durante questo passaggio.

App/Sito/Software	Attività specifica	Eventuali impostazioni da regolare	Note
Scattare foto e utilizzare l'app PhotoBooth	Utilizza le funzionalità Assistive Touch e Snap To Item per accedere alla fotocamera, salvare foto e scegliere filtri fotografici	Modifica il Menu di Assistive Touch in base alle esigenze dell'utente	Per un passaggio più avanzato, scarica app per utilizzare le foto per creare album o opere d'arte
Shopping online tramite Safari o app	Vai su un sito preferito per esercitarti con lo scorrimento/clic	iPadOS offre una vasta gamma di impostazioni sotto Accessibilità	Mentre sei in app esterne, esercitati a utilizzare il Pulsante Pagina iniziale in AssistiveTouch per uscire dalle applicazioni e tornare al software di comunicazione
<a href="http://www.eyegazegames.com/carousel">www.eyegazegames.com/carousel</a> Giochi online gratuiti	Solitario, Scacchi, ecc.	Impostazioni di base disponibili, sarà necessario utilizzare AssistiveTouch	Ulteriori informazioni: <a href="http://www.specialeffect.org.uk/how-we-can-help/eye-gaze-games">www.specialeffect.org.uk/how-we-can-help/eye-gaze-games</a>
App di social media e intrattenimento come Spotify, Netflix o TikTok	Esercitati a usare scorrimento, selezione e regolazione del volume	Assicurati che il menu AssistiveTouch includa lo scorrimento	Chiedi all'utente quali app di social media o intrattenimento gli piacciono di più e inizia da lì

# Percorso di apprendimento del controllo oculare: istruzioni per il monitoraggio dei progressi

- 1 Inserisci la data della sessione e il numero dello Step su cui stai lavorando.
- 2 Scrivi l'obiettivo su cui stai lavorando e l'attività o le attività che stai utilizzando.
- 3 Usa la sezione Dati e Osservazioni come preferisci, ad esempio:
  - Annota le osservazioni sui comportamenti o sulle espressioni facciali dell'utente
  - Annota il tempo trascorso con l'attività o gli stimoli preferiti
  - Usa numeri o +/- per indicare se l'abilità è stata osservata o meno
  - Segnala i suggerimenti necessari per dimostrare le abilità



## Nota

Ogni step ti darà esempi e idee su come annotare i progressi.

Il Percorso di apprendimento del controllo oculare non ha una progressione fissa. Un utente può lavorare contemporaneamente su fasi diverse e, a volte, può essere necessario fare un passo indietro o avanti per consolidare le competenze.

Guarda l'esempio qui sotto per capire come utilizzare questo foglio dati:

Data e Step #	Obiettivo	Attività utilizzate	Dati	Osservazioni
02/02/2024 Passo 1 - Attivare l'interesse	Ottenere più che sguardi fugaci sullo schermo	Fiamme colorate e camion dei pompieri con sirena	5 su 10 7 su 10	Attività 1: 3 volte in modo indipendente, 2 volte con suggerimento verbale  Attività 2: 2 volte in modo indipendente, 5 volte dopo il tocco dello schermo, notato sorriso più grande con il camion dei pompieri
03/01/2024 Passo 2 - Grandi target	Individua target personalmente motivanti su uno schermo altrimenti vuoto	Album fotografico TD con la foto di sua sorella	+ + + - - +	La foto della sorella su sfondo nero ha funzionato meglio, notando le vocalizzazioni felici ogni volta che guardava in alto e la vedeva

# Percorso di apprendimento del controllo oculare: Monitoraggio dei progressi

Nome dell'utente: \_\_\_\_\_

Periodo di riferimento: \_\_\_\_\_

Nome dell'osservatore: \_\_\_\_\_

Data e Step #	Obiettivo	Attività utilizzate	Dati	Osservazioni

## Note e osservazioni aggiuntive