

*corso di formazione*

***“I DISTURBI DELLO SPETTRO AUTISTICO:  
DALLA CONOSCENZA AL PROGETTO EDUCATIVO”***

*Parma - Fidenza*

***Utilizzo delle tecnologie  
informatiche***

***Adriano Monica***

# PERCHE' USARE IL PC?



- Approccio visivo
- Presenta facilità di approccio dai soggetti ASD
- Facilita gli apprendimenti
- Rafforza la motivazione e l'interesse
- Facilita i processi di attenzione e concentrazione
- Migliora l'inserimento nel gruppo dei pari e rafforza una positiva coscienza di sé
- Offre nuove possibilità di comunicazione, di apprendimento ed interazione con il mondo
- Può aumentare l'attenzione condivisa e l'attenzione all'Altro
- Consente di sviluppare le abilità e di ridurre la disabilità

# PERCHE' USARE IL PC CON I RAGAZZI AUTISTICI?



- E' uno strumento multimediale, con un linguaggio prevalentemente visivo-spaziale e uditivo (punto di forza dei ragazzi autistici).
- Risponde alle loro esigenze di chiarezza, sobrietà e precisione comunicativa: il linguaggio dell'informatica è strutturato, chiaro e prevedibile, senza inferenze emotive o sottintesi.
- È un tassello del "sistema trattamento"

## OCCORRE

- Conoscere le **abilità e le potenzialità** della persona
- Conoscere le **preferenze** della persona
- La **conoscenza e padronanza** dello strumento

# Facilitazioni offerte dal software

Bisogni <b>AUTISMO</b>	Risposte <b>SOFTWARE</b>
Eterogeneità	Ampia scelta sw, adattamento
Estrema variabilità individuale	Personalizzazione dei percorsi
Necessità di prevedibilità	Pianificazione degli stimoli
Sfruttare abilità visuo-spaziali	Comunicazione per immagini
Necessità di ripetere per apprendere	Ripetizione automatica - infinita
Necessità di feedback sistematico	Feedback sistematico come rinforzo
Contrasto alla distraibilità	"trucchi" richiama attenzione Aiuto nella pianificazione
Difficoltà di interazione sociale	Simulazioni situazioni sociali mediatore – comunicatore sociale

# QUALE PC?



**PC PORTATILE  
NETBOOK**



**TABLET PC  
Con TOUCH SCREEN**



**TABLET**



**PALMARE**

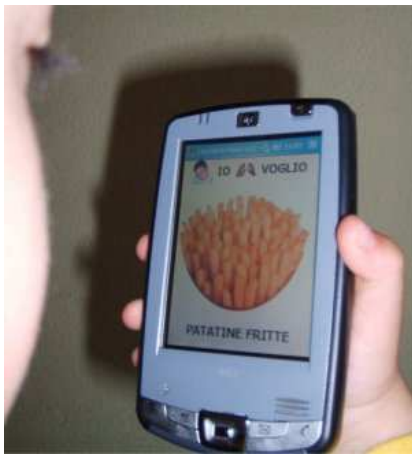
# Quale tablet?



**Tablet**



Il tablet favorisce la collaborazione



**Palmare  
Smartphone**



Ipad con guscio resistente  
Batteria e amplificatore per  
aumentarne l'autonomia, la  
robustezza e il volume del  
suono

# INTERFACCIA DEL PC



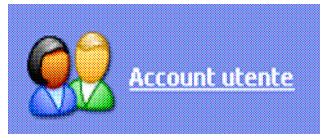
- SFONDO DI COLORE UNIFORME
- ICONE ACCATTIVANTI E/O SIGNIFICATIVE
- ICONE GRANDI E ORDINATE
- ICONE SU POSTO FISSO
- PUNTATORE ADEGUATO

- Sw per organizzare il desktop

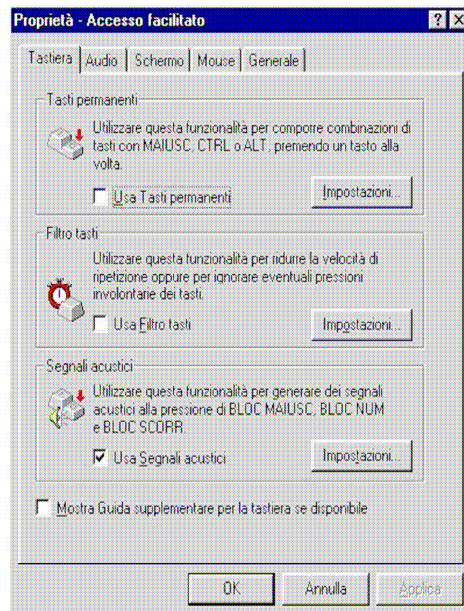
**FENCES**  
([www.fences.com](http://www.fences.com))



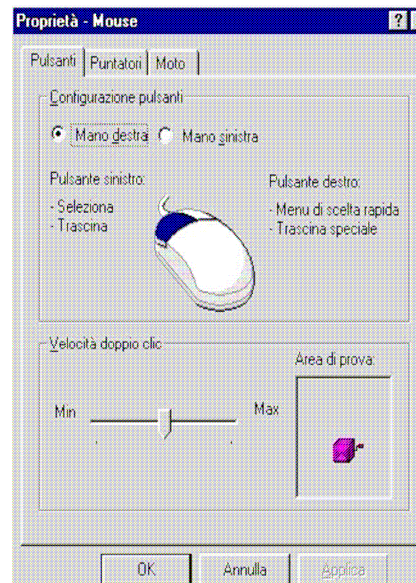
# La personalizzazione di windows



Creare un account dedicato in modo che siano presenti solo le icone essenziali e ben ordinate



Accesso facilitato per impostare la ripetizione dei tasti, le proprietà della tastiera la risposta del mouse



Bloc Num	/	*	- clic second.
↶	↑	↷	+ doppio clic
7	8	9	
↶ 4	5 clic	↷ 6	
1	2	3	
↶	↓	↷	
0	inizia il trascinamento	fine trascinam.	

Si possono utilizzare le frecce al posto del mouse



# Il Software deve

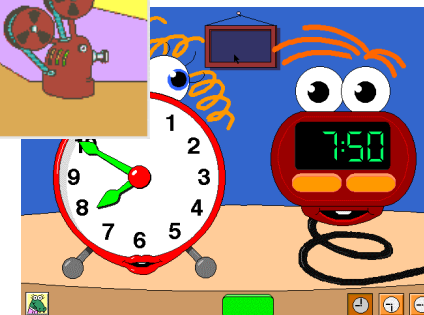
- Essere facilmente configurabile e personalizzabile
- Privilegiare l'uso delle immagini
- Accompagnare la frase scritta con la corrispondente immagine



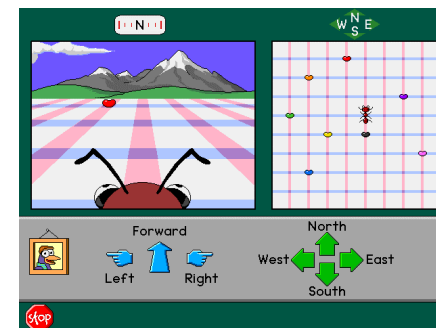
**Editori di software**  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it)  
[www.edmark.com](http://www.edmark.com)  
[www.anastasis.it](http://www.anastasis.it)  
[www.helpicare.com](http://www.helpicare.com)



La casa della  
scienza di Sammy



La casa dello  
spazio e del  
tempo di Trudy



# Tastiera dedicata per bambini e software interattivo

[www.comfyland.com](http://www.comfyland.com)

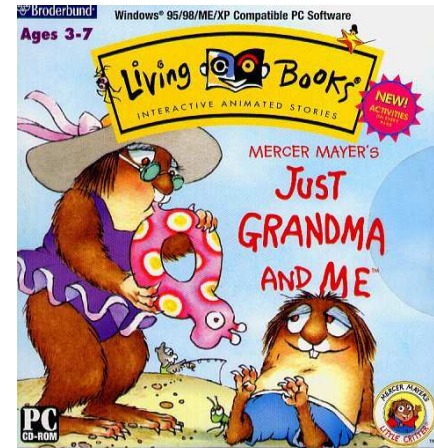
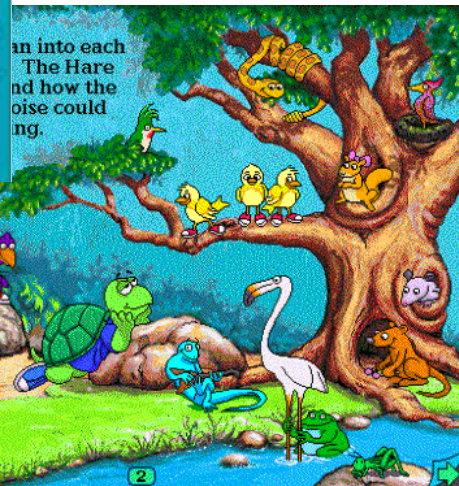
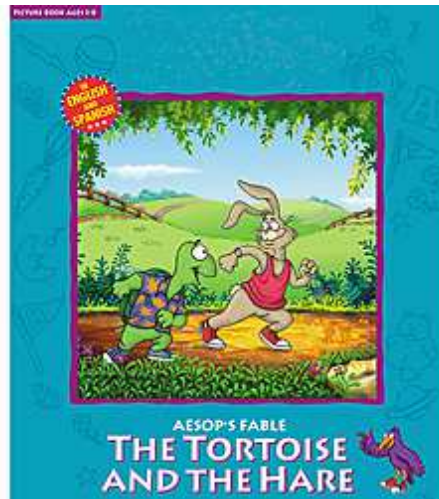


Easy PC Comfy Keyboard  
1-5 anni



# Libri animati multimediali interattivi

Sono libri digitali che raccontano delle storie (spesso in più lingue), le pagine presentano immagini, testi, suoni e la possibilità di attivare delle funzioni come effetti, giochi ecc.



...ice seashell for Grandma, full of a crab.



# Software per la scrittura con immagini

## Scriviimmagini (Ivana)



Permette di inserire immagini nel testo scritto,

le immagini si affiancano (o si sostituiscono) alle parole corrispondenti

La libreria di immagini è personalizzabile



## Superquaderno (anastasis)

## Storybook – l'inventastorie



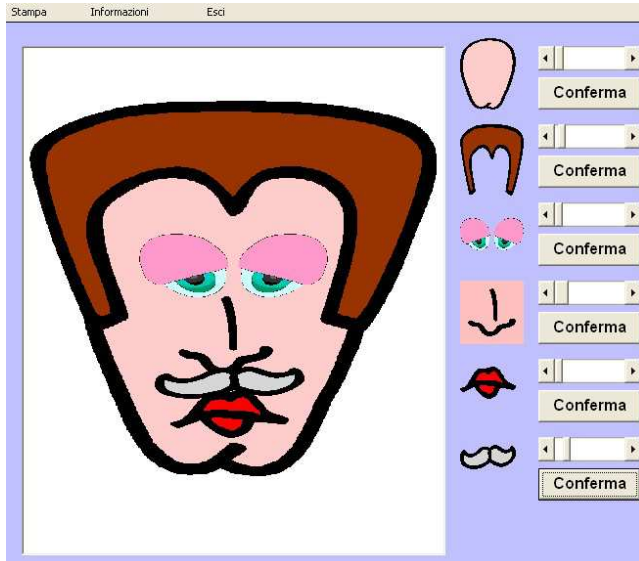
# CARATTERISTICHE delle IMMAGINI



IMMAGINI Ben definite  
(senza elementi di disturbo  
che possano distogliere  
l'attenzione dal soggetto)

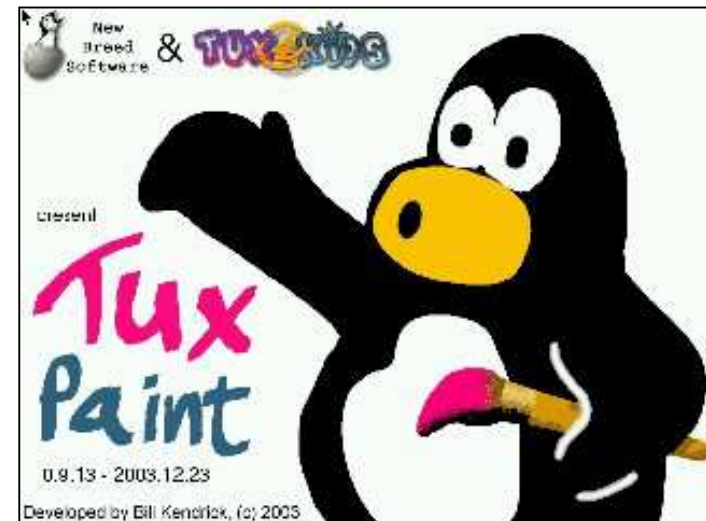


Se vengono usate più immagini mantenere l'uniformità  
dello sfondo e le caratteristiche dell'immagine



Facce buffe  
(Ivana)

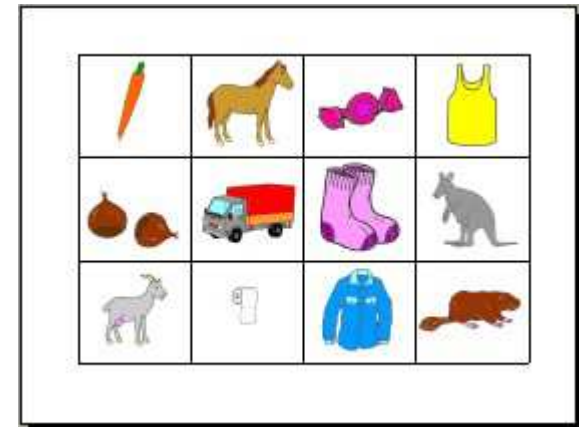
TuxPaint



# Il software autore

Permette di costruire delle attività multimediali interattive dedicate alla particolare abilità che si vuole sviluppare (esercizi, libri parlanti, album foto, presentazioni, racconti, ecc...)

- PowerPoint (MS Office)
- Clicker
- Impress (Open Office, Star office)
- Applicativi forniti con le LIM (notebook..)
- Google Docs



Tombola fonemica

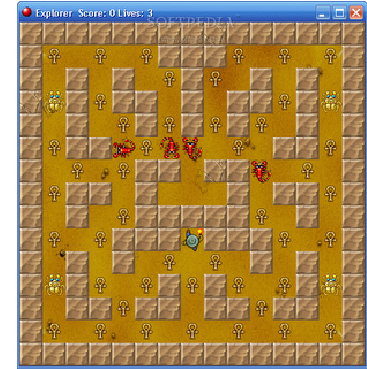


Associazioni testo immagine





## CREARE VIDEOGIOCHI (Game Maker)



- Creare videogiochi per esercitare abilità come la discriminazione percettiva, l'orientamento spaziale, il coordinamento motorio, la pianificazione di sequenze di azioni finalizzate.
- L'insegnante può valutare l'opportunità di condividere con il destinatario finale la fase di progettazione e di costruzione del gioco, organizzando un gruppo di lavoro con alcuni compagni di classe.
- Si possono realizzare giochi di piattaforma, puzzle games, labirinti, giochi di simulazione ...
- Software portable [www.gamemaker.it](http://www.gamemaker.it)

# SINTESI VOCALE INTERPRETE VOCALE



## SINTESI VOCALE

Converte i testi presenti nel PC in parole udibili dall'utente con gli altoparlanti

## SCREEN READER (lettore di schermo)

Traduce tutto ciò che viene scritto sullo schermo del PC in parole udibili dall'utente (Menu, testi, nomi icone, link) utile per l'utilizzo di interfacce grafiche, la navigazione in internet, uso dizionari ecc



## INTERPRETE VOCALE

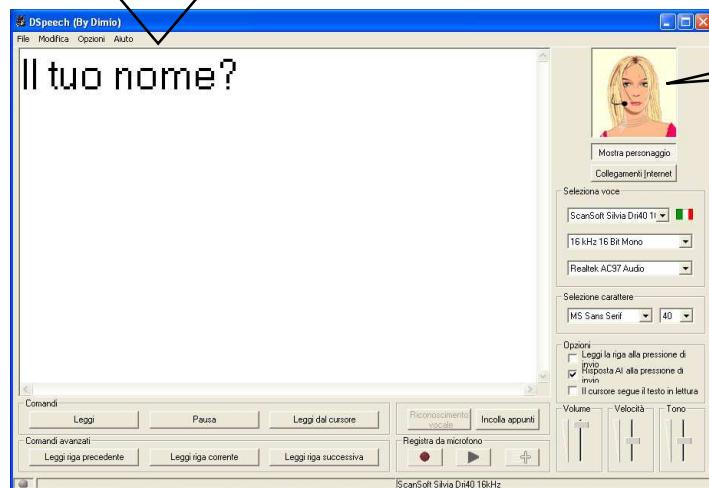
Interpreta e traduce in scrittura o azioni tutto ciò che viene dettato dall'utente attraverso il microfono o un registratore



Il tuo nome?

# Sintesi vocale

Il mio nome è Silvia



**Dspeech** è' una sintesi vocale che presenta anche un modulo di intelligenza artificiale. Il modulo permette di inserire un archivio di frasi e farle richiamare digitando testi che contengono la parola chiave associata alla frase.

Si crea un **dialogo tra utente e PC**

Le sintesi permettono di tradurre in voce il testo presente nella finestra principale.

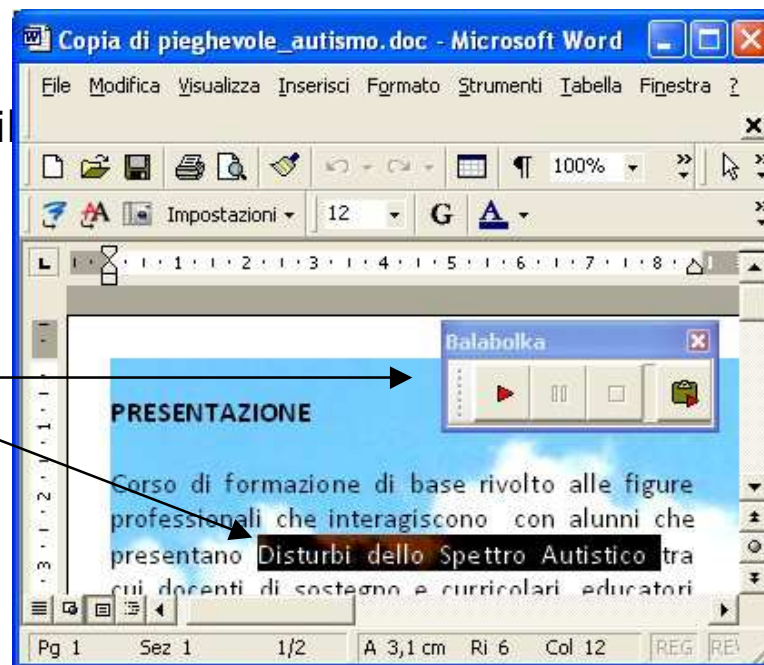
Alcune sintesi permettono di tradurre in voce il testo, una volta selezionato, presente in una finestra di qualsiasi software (es. word, acrobat reader, internet explorer, chrome...)

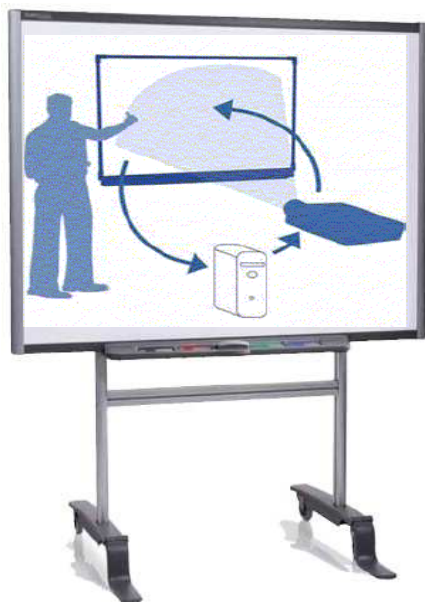
**Balabolka**

Leggi per me

Jump

Carlomobile (Anastasis)





# Lavagna Interattiva Multimediale

- Aumenta la motivazione, la partecipazione e il coinvolgimento degli studenti;
- Gli studenti hanno a disposizione tre differenti modalità di apprendimento: **visiva, uditiva, tattile**
- Favorisce diversi stili di apprendimento;
- Migliora la memorizzazione delle informazioni;
- Velocizza la preparazione delle lezioni.
- La lavagna offre la possibilità di scrivere sulla superficie con il dito della mano oppure con una penna digitale (nero, blu, rosso, verde)
- I docenti/studenti possono prendere un oggetto, muoverlo, ruotarlo, copiarlo, incollarlo e **salvare il lavoro e le lezioni in filmati** che diventano preziosi per un ulteriore utilizzo o per il recupero in caso di assenza.

# Applicazioni on line



(espressioni facciali)

<http://www.do2learn.com/games/facialexpressions/face.htm>

THE FEELINGS GAME  
riconoscimento delle  
emozioni e espressioni  
del viso

## Applicazioni WEB 2.0

siti web con un'[interfaccia](#) facile e con applicazioni che presentano una velocità d'uso simile ai tradizionali software stand-alone che gli utenti sono abituati a installare nei propri computer.

## Applicazioni in Flash

## Applicazioni on line condivise



[www.google.com/options/](http://www.google.com/options/)

Indirizzo <http://www.ivana.it/ad/doceboCms/>

# ivana.it Software Didattico Gratuito

Home page | Software didattico | Formazioni | Declic | Link

Home page 02-02-2009 10:37

02-02-2009 09:37  
**Pensare per Mappe**

Laboratorio per la costruzione di mappe concettuali multimediali  
 Corso autorizzato dall'Ufficio Scolastico Provinciale di Reggio Emilia  
 Venerdì 13 marzo 2009 - Reggio Emilia



Mi chiamo Ivana Sacchi. Ho 52 anni. Per circa 30 anni ho insegnato nella scuola elementare (quasi sempre area logico-matematica). Da circa due anni non insegno e mi sto dedicando in particolare alla formazione, sempre nel mondo della scuola. Abito a Gussago, un paese della provincia di Brescia. Ho molteplici interessi, ma in particolar modo amo utilizzare il computer per programmare. Nel sito puoi trovare software didattico liberamente scaricabile, destinato soprattutto agli alunni di scuola elementare.

# Siti di interesse

**Software** di qualità e personalizzabile

[www.ivana.it](http://www.ivana.it)

<http://usp.scuole.bo.it/ele>

[www.maestranonella.it](http://www.maestranonella.it)

[www.vbscuola.it](http://www.vbscuola.it)

[www.iocresco.it/materiale-di-ausilio](http://www.iocresco.it/materiale-di-ausilio)

<http://digilander.libero.it/sussidi.didattici>

[www.iprase.tn.it](http://www.iprase.tn.it)

[www.mammafelice.it](http://www.mammafelice.it)

[www.qualisoft.org](http://www.qualisoft.org) Progetto Qualisoft

Indirizzo <http://csa.scuole.bo.it/ele/index.htm>


## Attività sperimentale

### Anno Scolastico 2008-09

(CD Rom di software didattico di libero utilizzo per Windows)

I software sono stati testati con gli ultimi aggiornamenti di Norton ed Avast  
 E' possibile scaricare i file immagine, creati con Nero, e con questi masterizzarli su CD  
*(nella cartella etichette sono disponibili anche le etichette).*  
 E' inoltre possibile ricreare l'intera struttura del CD utilizzando il software free 7-Zip, scaricabile cliccando OUI.  
 In questo modo l'intero CD è disponibile sul PC.

per qualsiasi segnalazione:  
[softwaredidattico@usp.scuole.bo.it](mailto:softwaredidattico@usp.scuole.bo.it)

<b>Primi P@ssi</b> aggiornato il 28-01-2009  primipassi	<b>Immagine ISO del CD PrimiP@ssi</b> 371 Mb (dopo avere scaricato il file usare il programma di masterizzazione con l'opzione che consente di creare il CD a partire da questo file ISO selezionando una voce simile a: "masterizza immagine") CD-rom per la <b>scuola dell'infanzia</b> . Sezioni: causa ed effetto, uso di mouse e tastiera, percezione visiva ed uditiva, organizzazione spaziale, avvio alla lettura, logica.
<b>1&amp;2 ... ReSTART</b> aggiornato il 7-1-2009  1&2reStart	<b>Immagine ISO del CD 1&amp;2...reSTART</b> 682 Mb (dopo avere scaricato il file usare il programma di masterizzazione con l'opzione che consente di creare il CD a partire da questo file ISO selezionando una voce simile a: "masterizza immagine") CD-rom contenente software per la <b>scuola primaria - classi 1^, 2^, 3^</b> . Sezioni: per iniziare, italiano (esercitazioni, lettura e scrittura, comprensione, giochi linguistici), matematica (aritmetica, logica, insiemistica, problemi geometrici, strategia), storia e geografia, arte e immagine, lingua straniera.
<b>Start3</b> aggiornato il 23-1-2009	<b>Immagine ISO del CD Primaria - Secondaria</b> 674 Mb (dopo avere scaricato il file usare il programma di masterizzazione con l'opzione che consente di creare il CD a partire da questo file ISO selezionando una voce simile a: "masterizza immagine")

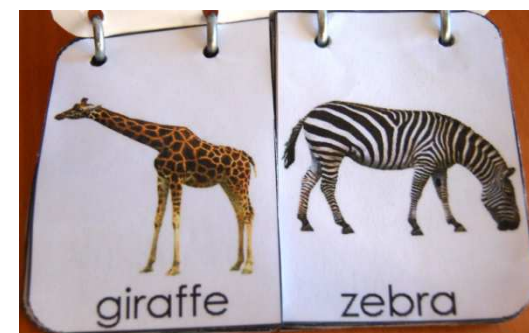
# Software progetto NTD azione 6 MIUR

<b>CAA</b> Comunicazione Aumentativa Alternativa con Immagini, simboli, colori, parole, linguaggio	<a href="http://www.123parola.it">www.123parola.it</a>
<b>MONDO MAGICO</b> : strumenti organizzativi per allievi con autismo e disabilità comunicative	<a href="http://scuole.comune.fe.it/index.phtml?id=84">http://scuole.comune.fe.it/index.phtml?id=84</a>
<b>CREALIBRO</b> , programma aperto che permette di realizzare libri multimediali contenenti testi, immagini, suoni e filmati.	<a href="http://www.icborgonciniduca.it/progetto-crealibro.html">http://www.icborgonciniduca.it/progetto-crealibro.html</a>
<b>FacilitOFFICE</b> : applicativo che rende accessibili i programmi per videoscrittura e presentazione agli studenti con disabilità cognitive, sensoriali, neuromotorie e DSA	<a href="http://www.facilitoffice.org/">http://www.facilitoffice.org/</a>
<b>JUMP</b> : Lettore con sintesi vocale di e-book	<a href="http://www.iav.it/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=69&amp;Itemid=94">http://www.iav.it/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=69&amp;Itemid=94</a>

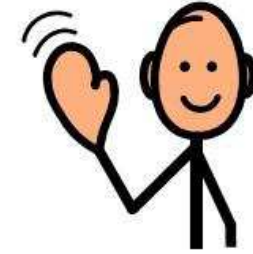
# Utilizzo del PC per creare Strumenti "poveri" per la CAA

## ALCUNI STRUMENTI

- Agenda oggettuale/simbolica
- Etichettatura
- Quaderno dei "resti"
- Organizzazione dell'ambiente
- Striscia dell'attività
- Passaporto
- Vocabolario dei gesti
- Libri modificati e personalizzati
- Tabelle tematiche
- Tabelle di comunicazione
- Tabelle alfabetiche
- Alfabetieri in plexiglas



# PECS e Ausili Software



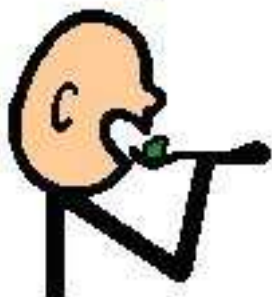
Software per realizzare tabelle cartacee:

- Librerie di immagini (es: PCS, Metafiles, Core, ...)
- Software specifici (es: Boardmaker, Clicker)
- Costruzione di tabelle attraverso editor di testi o presentazioni, anche con uscita sonora (office, open office, powerpoint, impress,..)
- Software per la scrittura in simboli  
( Symwriter, Misterbliss, ...)
- Software per la comunicazione su PC – tablet  
(immagine+testo+messaggio)  
(Clicker, Comunica, Mind Express, The Grid 2, ecc..)

# LIBRERIE DI SIMBOLI E SOFTWARE PER LA COSTRUZIONE DI STRUMENTI CARTACEI

- PCS / Core / Metafiles / WLS

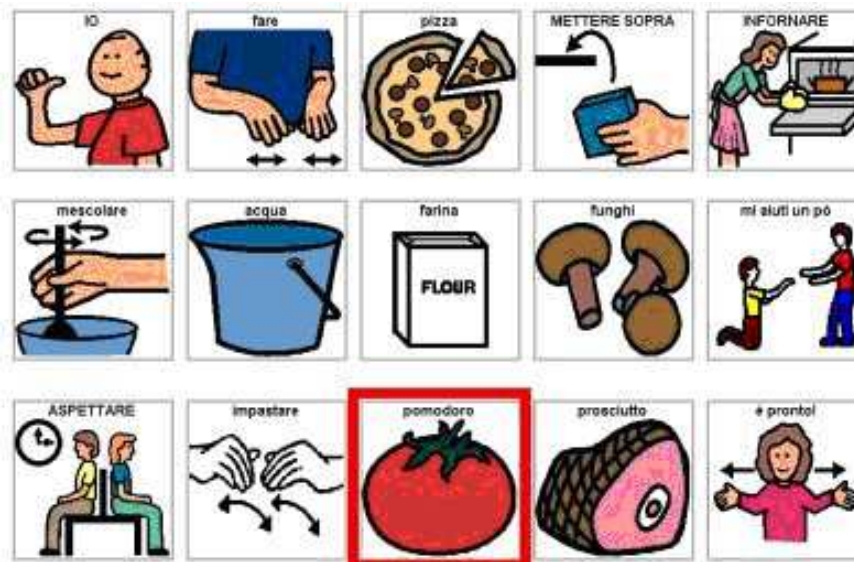
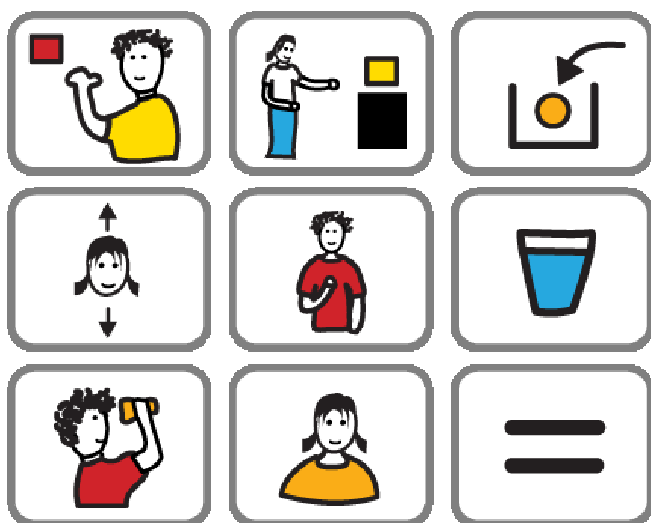
mangiare



pasta



carne/pesce





# Software per la realizzazione di tabelle / simboli



Clicker 4-5



Comunica

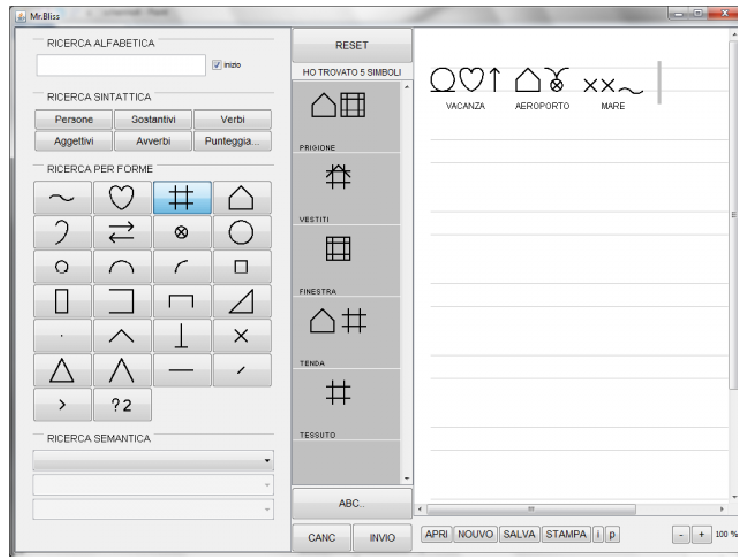


BoardMaker

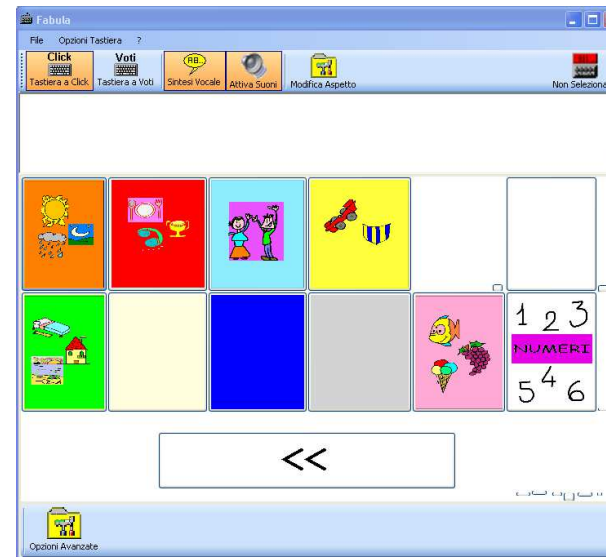


The Grid

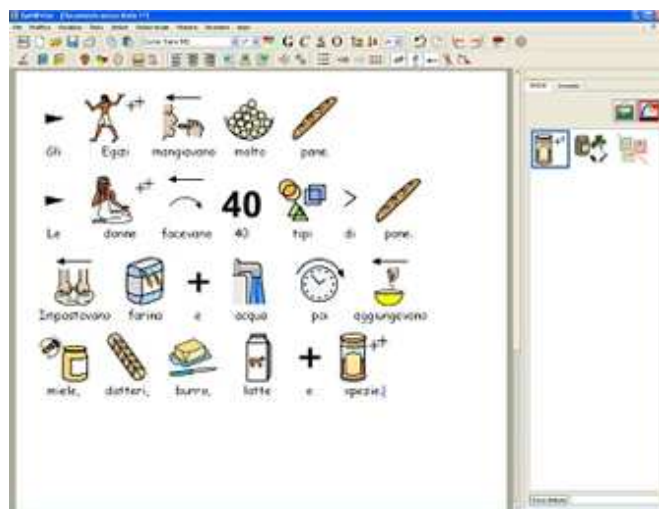
# Software per la realizzazione di tabelle / simboli



**Misterbliss** <http://www.misterbliss.it/demo>

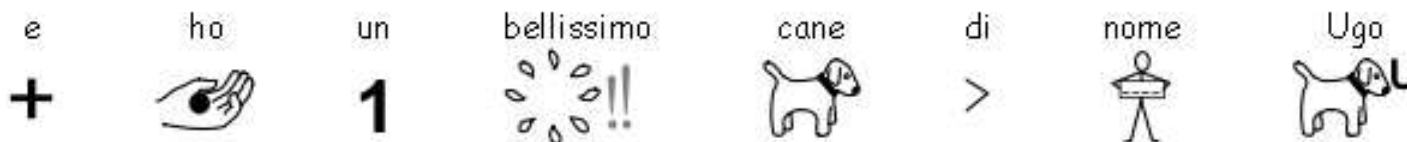
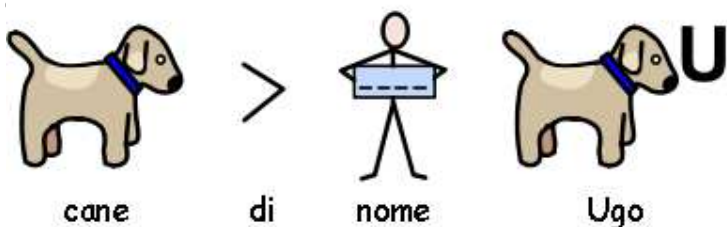
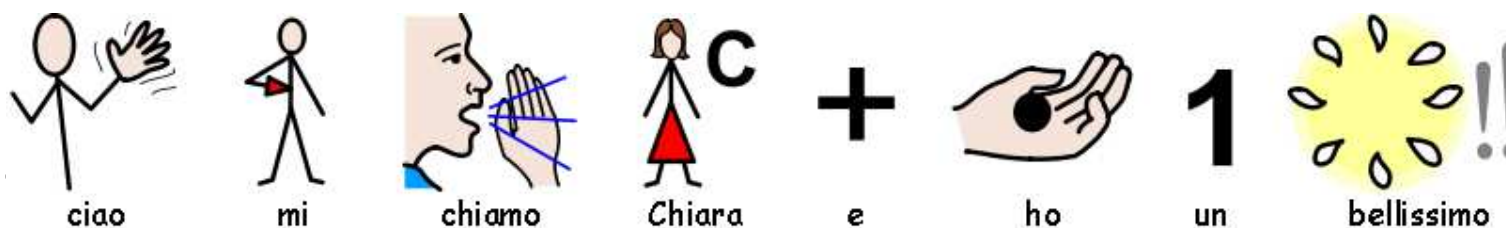


**Fabula** tastiera simbolica



**SymWriter** permette di scrivere testi con l'accoppiamento dei simboli alle parole. Associa i simboli alla scrittura tenendo conto dei plurali dei nomi e degli aggettivi, della persona e del tempo dei verbi, degli articoli e delle preposizioni.

# Il racconto con in simboli e le parole



- L'esperienza di Chiara: <http://digilander.libero.it/chiara.ca>

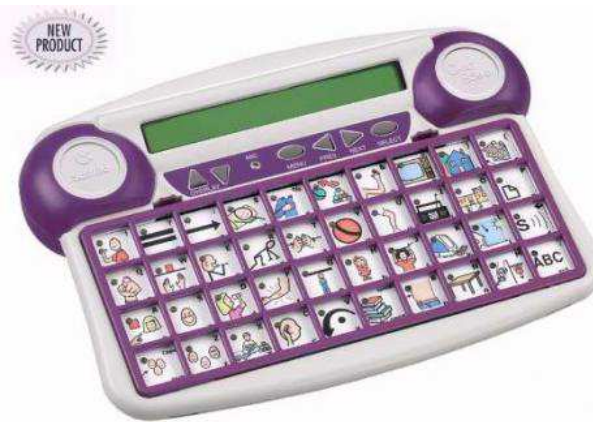
# COMUNICATORI



Su schede



Da polso



elettronici



# Comunicatori simbolici



Con uscita in voce (messaggi registrati)



# Comunicatori Alfabetici



Ciao

Mi chiamo Carletto

(Comunicatori con uscita su display e in voce)

## **Vantaggi dell'uscita in voce**

- Consente di richiamare l'attenzione dell'altro (anche senza aggancio diretto di sguardo)
- Permette scambi comunicativi anche con interlocutori casuali (anche se inesperti nell'uso di ausili)
- Permette di dialogare con più persone
- Consente di utilizzare strumenti come il telefono, citofono ecc

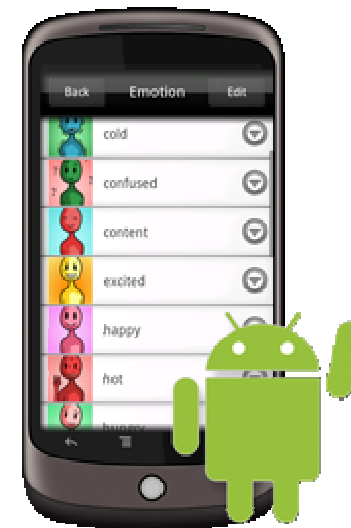
# Comunicatori su tablet-smartphone (Android)



## COMUNICATORE MULTIMEDIALE MULTILIVELLO



ALPACA



Voice4you

# Comunicatori su iPhone, iPod touch, iPad

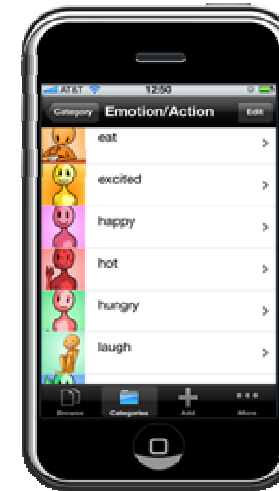


proloquo2Go

Voice4you

Grace

ioParlo (free)





# ALTRE APPLICAZIONI PER TABLET



ANDROID



WINDOWS



IPAD

## Software su ANDROID

<http://www.iautism.info/en/2011/03/25/list-of-apps-for-android/>

<http://www.androidup.com/vocal-slides-android-in-aiuto-delle-persone-con-autismo-7267.html>

<http://www.appbrain.com/app/habla%20C3%A1%20cil-autismo-diegodice/com.benitez.DiegoDiceSP>

# Applicazioni per PC (WINDOWS e LINUX), e NINTENDO DS – Progetto Sc@ut



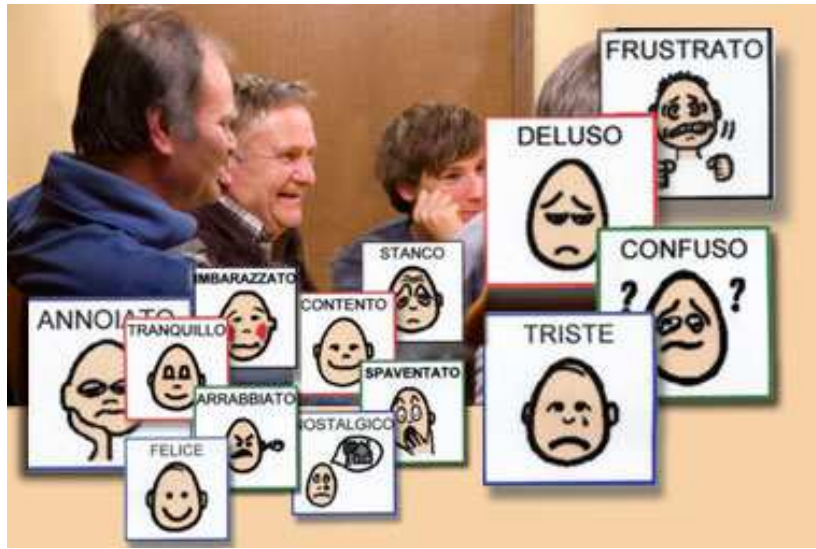
<http://asistic.ugr.es/scaut/>

**Sc@ut** è un progetto di ricerca dell'università di Granada che mira a migliorare le capacità di comunicazione delle persone con bisogni educativi speciali.

**ZAC** Browser gratuito specifico per i bambini con sindrome autistica, propone una selezione di attività e giochi adatti per bambini con disturbi che interessano la sfera socio-affettiva.

<http://zacbrowser.com/>

# Costruire libri e storie con i simboli



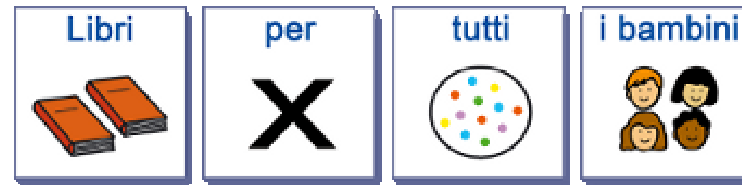
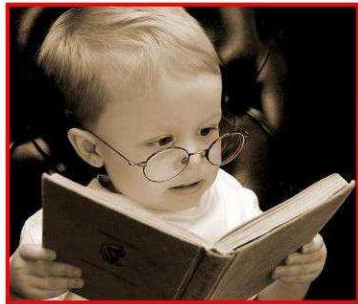
adattalibro



[www.auxilia.it](http://www.auxilia.it)

# Costruire libri e storie con la CAA

Gli IN-book per l'intervento precoce e l'inclusione



Alcune case editrici presentano libri con la storia descritta mediante PCS

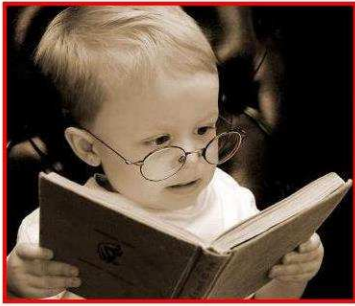
Racconti simili si possono realizzare utilizzando un libro (meglio se digitale) e un SW per la scrittura con simboli (es. symwriter) o un SW autore (powerpoint)

Costruire vocabolari per immagini con sw autore.



# Costruire libri e storie con la CAA

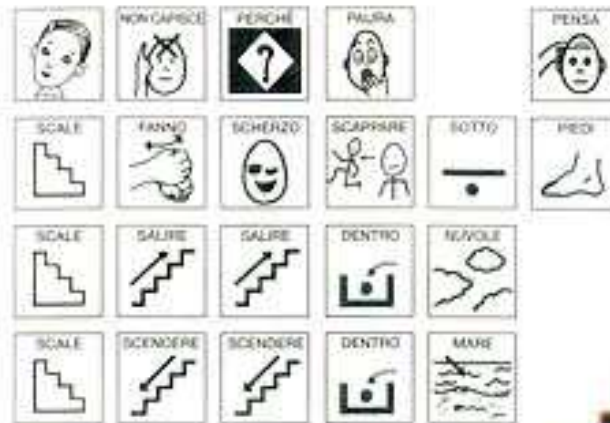
Gli IN-book per l'intervento precoce e l'inclusione



Libro con:

- Illustrazione
- Testo maiuscolo
- Testo tradotto con i simboli

MA SERENA NON SAPEVA SPIEGARE PERCHÉ AVESSE PAURA A SALIRE O A SCENDERE LE SCALE. SAPEVA SOLO CHE LE SCALE LA SPAVENTAVANO TANTO. FORSE PERCHÉ LE SEMBRAVA CHE OGNI SCALINO POTESSE SCAPPARE VIA DA SOTTO IL PIEDE. MAGARI PER FARLE UNO SCHERZO. FORSE PERCHÉ IMMAGINAVA DI SALIRE, SALIRE, SALIRE E CHE LA SCALA NON FINISSE MAI E DI FINIRE TRA LE NUVOLE OPPURE DI SCENDERE, SCENDERE, SCENDERE, FINO A PERDERSI IN FONDO AL MARE E POI ANCORA PIÙ SOTTO.



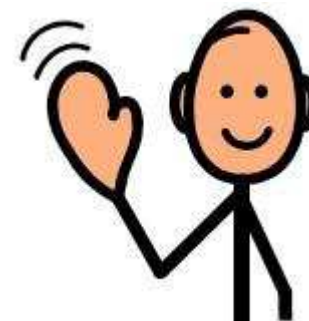
Case editrici

– [www.fabella.it](http://www.fabella.it)

– [www.uovonero.com](http://www.uovonero.com)

## **Raccolte di simboli PECS e immagini**

- <http://pdictionary.com/>
- [www.dotolearn.com](http://www.dotolearn.com)
- <http://trainland.tripod.com/pecs.htm>
- <http://www.mrsriley.com/>
- <http://www.mammafelice.it/>



## **Software di scrittura con aiuto visuale**

- [www.cricksoft.com](http://www.cricksoft.com) Clicker
- <http://www.learninggrids.com> risorse on line per clicker
- <http://www.mayer-johnson.com/> Boardmaker:
- <http://www.setbc.org/> risorse su Boardmaker

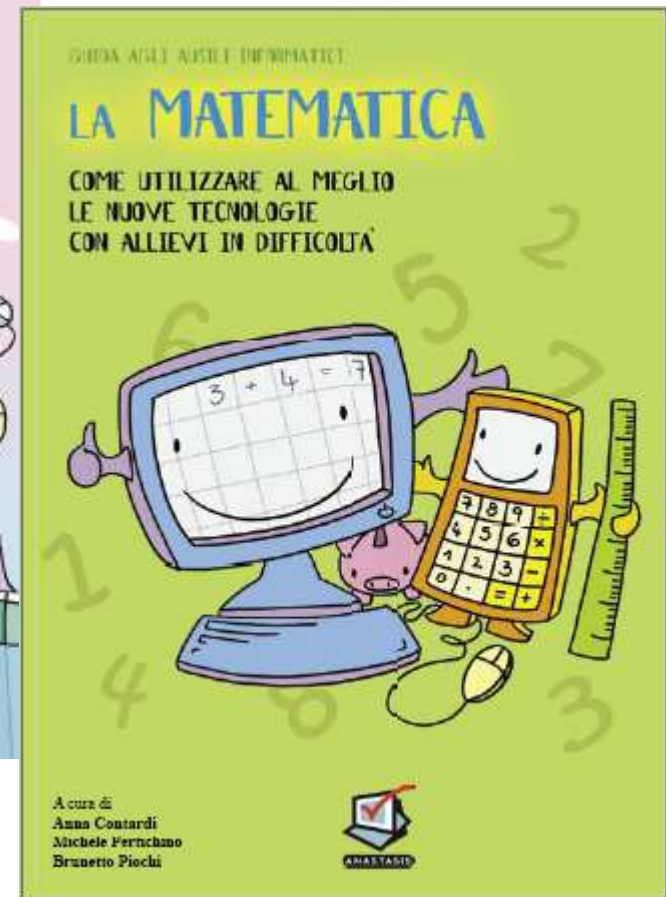
## **Editori di software**

- [www.erickson.it](http://www.erickson.it) Casa editrice Erickson

Altro:

- <http://www.bry-backmanor.org/> Ricette con simboli
- [www.isaacitaly.it](http://www.isaacitaly.it) Società Internazionale per la Comunicazione Aumentativa e Alternativa (ISAAC):
- <http://digilander.libero.it/chiara.ca/> L'esperienza di Chiara
- <http://www.corneliadelange.org/> Esperienze di vita

# Materiali utili



# Materiale utile

**Materiali** per la formazione in tema di autismo

[www.istruzioneer.it](http://www.istruzioneer.it)

[http://www.istruzioneer.it/page.asp?IDCategoria=430  
&IDSezione=1773&ID=419287](http://www.istruzioneer.it/page.asp?IDCategoria=430&IDSezione=1773&ID=419287)

**DOSSIER** N. 103/2004 Regione Emilia Romagna  
"Assistenza alle persone affette da disturbi dello  
spettro autistico"

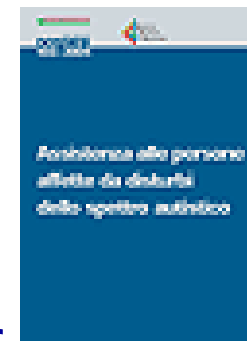
[http://www.saluter.it/documentazione/rapporti/dossier  
/dossier-n.-103-2004/view](http://www.saluter.it/documentazione/rapporti/dossier/dossier-n.-103-2004/view)

Serie di **link** sull'autismo

<http://www.integrazionescolastica.it/article/482>

Libro "**Autismo e computer**"

<http://asphi.integrazioni.it/asphi/Index>





# Le console per videogiocare

- Nintendo DS



- Nintendo Wii +Balance Board+accessori

- Microsoft Xbox con kinect



- Sony PlayStation Move



# La console

Presenta:

- Feedback visuale, l'AVATAR riproduce i movimenti della persona (attenzione a **NON “entrare”** nel monitor)
- Elementi legati all'acquisizione/apprendimento di sequenze di azioni, coordinamento
- Elementi legati all'acquisizione/rinforzo di comportamenti desiderabili

Durante l'utilizzo

- Affiancare e osservare il giocatore
- Limitare i tempi di gioco (45 min)
- Utilizzare schermi adeguati (occupare il campo visivo)

**Attenzione ad utilizzare giochi che presentano veloci cambiamenti di immagini, luci e suoni**



# AVVERTENZE per l'uso delle console

## **Epilessia**

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti o sequenze visive. Ciò può avvenire guardando la televisione o durante l'uso di videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.

- Coloro che hanno sofferto di crisi, perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.
- **Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano.** Interrompi il gioco e consulta un medico se tu o tuo figlio accusate sintomi quali:
  - Convulsioni
  - Contrazioni oculari o muscolari
  - Perdita di coscienza
  - Alterazione visiva
  - Movimenti incontrollati
  - Perdita di orientamento

## **Per ridurre al minimo il rischio di una crisi, seguire le seguenti indicazioni**

- Stai il più lontano possibile dallo schermo.
- Usa preferibilmente schermi piccoli.
- Non giocare se sei stanco o hai bisogno di dormire.
- Gioca sempre in un ambiente ben illuminato.
- Fai sempre una pausa di 10 –15 minuti dopo ogni ora di gioco.

(istruzioni Wii)

# Il futuro è adesso



KASPAR Facial motion



Le interazioni bambino-robot possono migliorare le abilità motorie e comunicative



PLEO



FURBY



# LINK dedicati all'autismo

[www.autismo33.it](http://www.autismo33.it)

[www.autismotv.it](http://www.autismotv.it)

[www.autismoperche.it](http://www.autismoperche.it)

[www.alihandicap.org](http://www.alihandicap.org)

[www.genitoricontrautismo.org](http://www.genitoricontrautismo.org)

[www.autismosardegna.org](http://www.autismosardegna.org)

[www.asperger.it](http://www.asperger.it)

[www.autismo-congress.net/psicoita2.html](http://www.autismo-congress.net/psicoita2.html)

## **VENDITA DI DISPOSITIVI SPECIALI HW E SW**

- [www.ausilionline.it](http://www.ausilionline.it)
- [www.auxilia.it](http://www.auxilia.it)
- [www.easylabs.it](http://www.easylabs.it)
- [www.helpicare.com](http://www.helpicare.com)
- [www.khymeia.com](http://www.khymeia.com)
- [www.leonardoausili.com](http://www.leonardoausili.com)
- [www.tiflossystem.it](http://www.tiflossystem.it)
- [www.campustore.it](http://www.campustore.it)
- [www.subvision.it](http://www.subvision.it)

# RISORSE PER LINUX



**146 software didattici open source in un solo DVD!**

<http://sodilinux.itd.cnr.it>

**Ogni DVD contiene il sistema operativo linux in versione LIVE**

**So.Di.Linux** è un progetto che si colloca nella linea di ricerca dell'Istituto per le Tecnologie Didattiche del CNR dedicata a "La scuola del futuro: modelli, metodologie e prototipi per l'innovazione educativa." Frutto della collaborazione scientifica fra [ITD-CNR](http://www.itd.cnr.it) e [AICA](http://www.aica.it) (Associazione Italiana per il Calcolo Automatico)

**Software per EEEPC selezionato dal CNR**

<http://eeedownload.cnr.com/>

*corso di formazione*

***“I DISTURBI DELLO SPETTRO AUTISTICO:  
DALLA CONOSCENZA AL PROGETTO EDUCATIVO”***

*Parma - Fidenza*

**GRAZIE PER L'ATTENZIONE**

Adriano Monica

[adriano.monica.pr@istruzione.it](mailto:adriano.monica.pr@istruzione.it)