



**TD E
DISABILITÀ**

a cura di
Abdel Aziz Rouame
e Valeria Viglietti
Ausilioteca-AIAS, AUS
Bologna

Software e bambini disabili

Le osservazioni di seguito riportate si riferiscono alle esperienze sorte all'interno di un Servizio Pubblico che si occupa di erogare consulenze per quanto riguarda l'applicazione delle tecnologie elettroniche-informatiche quali ausili alle persone con prevalente disabilità motoria.

A tale scopo sono sorte diverse attività sia di raccolta e valutazione di prodotti (hardware e software) che di consulenza e di diffusione dell'informazione. All'interno delle molteplici attività svolte dal Servizio due sono di particolare interesse per quanto riguarda l'uso del software da parte dei bambini disabili: la Consulenza alla Persona e il Servizio Software.

L'utenza che fruisce dell'attività di consulenza della Ausilioteca presenta quasi sempre necessità a cui non è possibile rispondere in modo standardizzato. Si possono verificare situazioni in cui le problematiche vanno da lievi difficoltà funzionali risolvibili con semplici accorgimenti, a situazioni in cui gli elementi deficitari riguardano in modo consistente gli aspetti motorio, comunicativo, cognitivo, percettivo; in questi casi le facilitazioni da adottare riguarderanno una complessità di proposta che coinvolge non solo l'aspetto tecnologico di accesso ma soprattutto quello di contenuto dello strumento. È in seguito a ciò che si è pensato di porre un'attenzione particolare alla raccolta di software creando una consulenza specifica che ci permette di effettuare un'azione filtro fra il mercato del software educativo e gli operatori della scuola e della riabilitazione consentendo loro di prendere visione delle risorse esistenti.

Dall'attività della consulenza software, che quotidianamente colloca a confronto il bisogno con le opportunità offerte dai prodotti, emergono le osservazioni che seguono:

- L'attuale offerta del mercato non è adeguata alla richiesta: il reperimento di prodotti, che rispondano in maniera soddisfacente a situazioni di integrazione definite e ben precise, comporta tuttora un impegno notevole e a volte infruttuoso malgrado molti prodotti informatici, non speciali, siano oggi facilmente reperibili nelle reti com-

merciali della grande distribuzione e nelle librerie. Le richieste che rimangono senza adeguate risposte riguardano in particolare i seguenti settori:

- programmi che si riferiscono all'area logico matematica: esistono software per l'introduzione del concetto di numero e quantità e per le operazioni di addizione e sottrazione, la situazione è particolarmente critica qualora si vogliano trattare argomenti quali la moltiplicazione e la sottrazione, le espressioni e l'algebra ;
- programmi che prevedono input alternativi alla tastiera e alle normali periferiche: in quest'area i più diffusi sono i programmi per la videoscrittura, mancano al contrario programmi per la grafica, per le attività prescolari e per la matematica;
- programmi di gioco proponibili a bambini con disabilità motoria e/o cognitiva.
- Per molti anni la carenza del software educativo in Italia è stata arginata dai prodotti americani (in particolare dai cosiddetti shareware) e dai programmi autoprodotti. Il futuro dell'intero settore si annuncia incerto se si considera che:
 - oggi i software shareware sono limitati nelle funzioni e hanno l'obiettivo di pubblicizzare prodotti che occorre necessariamente comperare, in netta contraddizione con la logica originale che prevedeva un prodotto funzionante che aveva come scopo quello di fornire all'acquirente l'opportunità di valutare il programma prima di procedere all'acquisto della versione commerciale. L'abbandono di questa forma di diffusione della informazione da parte degli autori è il risultato dell'atteggiamento di molti utilizzatori che si accontentavano (per così dire) della versione shareware;
 - attualmente i programmi americani non tradotti (compresi i prescolari) prevedono la voce digitalizzata come forma di interazione con il bambino, ciò comporta, ovviamente, che questi abbia una buona conoscenza della lingua inglese per poter usare il prodotto in tutte le sue parti;
 - i programmi autoprodotti, che molti operatori realizzavano per fronteggiare situa-

zioni di disagio specifico, sono in netta diminuzione. Al loro posto è subentrata la creazione di ipertesti realizzati, all'interno di attività scolastiche sperimentali, dall'intero gruppo classe. Questi programmi risultano spesso inutilizzabili per la natura degli argomenti trattati che sono difficilmente generalizzabili e proponibili ad altri ragazzi.

- L'utilizzo degli strumenti informatici in situazione di handicap è ormai diffuso patrimonio culturale di chi opera nei diversi settori della riabilitazione, scuola, formazione ecc.; alla perplessità circa la metodologia d'uso e l'applicabilità del software si sostituisce ora una richiesta sempre più mirata che considera: le difficoltà specifiche dei soggetti disabili, l'aspetto tecnico e la semplicità d'uso per l'utente, il loro contenuto didattico e/o riabilitativo. A questo non sempre corrisponde, però, un'autonomia "tecnologica" degli operatori che hanno difficoltà nel mantenersi aggiornati tanto rapidamente quanto evolvono le tecnologie.
- Le difficoltà legate all'utilizzo del software educativo, come supporto ai bambini disabili, sono spesso dovute alla carenza di informazioni efficaci sui prodotti disponibili e sulle loro applicazioni. Infatti, se molti programmi non venissero "rappresentati in situazione" facendo esempi d'uso concreto e sperimentato, finirebbero per essere scartati. Ad esempio, il software di grafica Fine Artist se viene illustrato come "paint" non viene preso in considerazione; viceversa se se ne mostra l'utilizzo come possibile creatore di esercizi, viene apprezzato al di là delle sue sole caratteristiche grafiche.
- È sempre più diffusa la tendenza degli operatori ad essere fruitori e non fornitori di prodotti, esperienze, informazioni. I sistemi aperti o sistemi autore, che riscuotono oggi un generale consenso ed in alcuni casi sono l'unica soluzione, rimangono inutilizzati perchè non dispongono di unità, eserciziari o materiali di supporto preconfezionati; spesso gli operatori ne apprezzano la qualità, la flessibilità, ma sono pochi quelli che li richiedono, sapendo che occorre allestire, ad esempio, una libreria di immagini, e, qualora gli operatori non siano scoraggiati dall'impegno richiesto, difficil-

mente mettono a disposizione le unità didattiche prodotte o la documentazione delle esperienze d'uso.

- Vi è una carenza di informazioni sulle risorse economiche per l'acquisto di strumenti informatici: l'apparato scolastico, ad esempio, ha difficoltà, nella gestione dell'informazione, e spesso gli insegnanti non sono al corrente di eventuali disponibilità di fondi a cui la scuola può accedere per acquistare supporti informatici per i ragazzi disabili inseriti.
 - Nell'analizzare ulteriori problematiche notiamo che spesso il prodotto italiano, nato e proposto come software per ragazzini in difficoltà, ha prezzi troppo elevati e affronta contenuti legati soprattutto al settore della lettura e della scrittura per la fascia di età della scuola elementare. In questo settore sono inoltre critici:
 - gli aspetti di modalità della fornitura della proposta di apprendimento che non sempre sfrutta la strategia del gioco come veicolo di presentazione privilegiata;
 - i prodotti attualmente in circolazione sono etichettati per target specifici di difficoltà (ad es. disturbi di apprendimento della lettura) e questo limita la loro diffusione a circuiti conosciuti da pochi, nonostante gli argomenti trattati siano di evidente interesse ad un pubblico più ampio.
- In conclusione possiamo affermare che il settore del software educativo non ha subito cambiamenti sostanziali, per quanto concerne la capacità di dare risposte adeguate a bisogni specifici. Se consideriamo la situazione attuale, alla luce della rapida evoluzione che interessa il mondo dell'informatica, possiamo dire che l'ambito "informatica-disabilità" non abbia raggiunto una stabilità di conoscenze ed applicazioni che lo possono far considerare un settore a regime; occorrono nuove idee e nuove strategie per superare le difficoltà e le problematiche che si trascinano da anni e quelle che affiorano tutti i giorni. È essenziale a questo proposito prevedere collegamenti solidi ed efficaci tra i vari protagonisti del settore (operatori, servizi e autori), atti a creare le condizioni necessarie per filtrare e indirizzare conoscenze, esperienza, esigenze e disponibilità. In questo senso è necessario prevedere la creazione di punti di riferimento equamente distribuiti e coordinati.

