



COLORI E FANTASIA, I MIEI COMPAGNI INSEPARABILI

**“Un computer che comando con gli occhi
mí ha aiutato a riscoprire la passione per il disegno
che la malattia mí aveva tolto”**

Ho sempre amato disegnare. Matite, colori e fantasia sono stati i miei compagni di gioco ed il mio sfogo per anni fino a quando la malattia me l'ha impedito.

Sorprendentemente uno strumento all'apparenza così freddo come un computer mi ha permesso di riscoprire una passione che avevo dovuto mettere da parte.



Il sistema di puntamento oculare Eyegaze System infatti permette di controllare un computer con gli occhi, una telecamera ad altissima risoluzione posizionata sotto al monitor, registra lo sguardo sullo schermo: per attivare le funzioni occorre semplicemente mantenere lo sguardo per un determinato tempo sull'icona desiderata.

Il sistema può essere utilizzato per scrivere direttamente sul monitor del computer, guardando le lettere della tastiera virtuale si andranno a comporre le parole che volendo saranno emesse anche in voce attraverso la sintesi vocale.

(continua a pag. 3)

PERCHE' WheelDM

“

Il nome deriva dal termine inglese *wheel*, che significa *ruota*, chiaro riferimento alla carrozzella, compagna inseparabile delle persone con disabilità, che si pronuncia *uil*, guarda caso come le prime tre lettere dell'acronimo UILDM, fortunata coincidenza che non abbiamo esitato un attimo a sfruttare per la nostra “creatura”, il cui nome si pronuncia appunto *uildim*.

”



Per velocizzare il processo comunicativo, si ha a disposizione un sistema di griglie editabili dove si possono memorizzare messaggi prefissati utili alle situazioni comunicative ricorrenti.

Con il sistema di puntamento oculare è possibile gestire completamente l'ambiente Windows, utilizzando lo sguardo come emulazione del mouse, il movimento dell'occhio si trasforma nel movimento del mouse e per selezionare le icone occorrerà semplicemente "guardarle".

Io utilizzo il sistema come interfaccia di controllo del mio PC, in questo modo posso continuare ad utilizzare i miei programmi ed i miei file senza dover modificare le mie abitudini o spostare documenti. Una volta collegato il mio PC al dispositivo ed affiancati i due monitor i comandi dati al puntatore attraverso l'interfaccia grafica vengono attivati sul mio computer e visualizzati sul suo monitor.

In questo modo posso in autonomia informarmi navigando in rete, scrivere gli articoli per "WheelDM", comunicare attraverso l'e-mail e Skype e finalmente ritornare a disegnare.

Come i bambini che inizialmente imparano a tenere in mano i colori riempiendo gli spazi bianchi delle figure, io ho cominciato a far pratica con i programmi di grafica colorando immagini trovate in rete o miei vecchi disegni. Selezionavo le aree da colorare, per poi riempirle del colore voluto.

Il disegno qui sotto e quello in copertina sono di Luca Rigonat. Per vedere queste e altre sue creazioni vi invitiamo a visitare il suo profilo Facebook: www.facebook.com/luca.rigonat84



Dopo un po' di pratica con programmi come Gimp, prima, e Photoshop, poi, ho iniziato a studiare gli strumenti per la grafica vettoriale grazie ai quali adesso riesco a creare i miei disegni partendo dal "foglio bianco" proprio come facevo una volta con matite e colori.

Nei casi più gravi nella nostra regione i "comunicatori" come quello di Luca vengono assegnati gratuitamente. Per informazioni si rimanda al sito della UILDM di Udine - www.uildmudine.org - nella sezione "Leggi e contributi/Regione FVG - Fornitura gratuita di comunicatori".



WheelDM

è uno spazio aperto a tutti i soci!
Chiunque volesse collaborare, partecipare

alle riunioni della redazione o semplicemente inviare un suo contributo con testi, foto o suggerimenti, può farlo contattando la redazione attraverso i recapiti della segreteria della UILDM di Udine che trova nella prima pagina o scrivendo direttamente a info@wheeldm.org

