

Une vie passée pour l'intégration des inhabiles

Jeudi, à Lugano, Monsieur Gabriele Scascighini recevra le prix de la Fondation Francesco Scazziga

Page par
Loris Fedele (journaliste chez TSI)

Le 21 février 2002, à Lugano, la Fondation Francesco Scazziga a donné un prix en argent au Centre d'informatique pour les inhabiles dirigé par Monsieur Gabriele Scascighini. Le Centre est formé par un petit groupe de personnes qui travaillent au profit de l'autonomie et de la communication des personnes inhabiles.

Monsieur Gabriele Scascighini, donc, est confronté avec cette problématique en tant qu'Inspecteur de l'Ecole spéciale tessinoise.

Monsieur Gabriele Scascighini, comment est-ce qu'un technicien aborde le problème de la communication avec une personne inhabile?

La communication, c'est un processus bidirectionnel. A l'école, l'échange se tient entre l'enseignant et l'élève de par une série de questions et de réponses. Dans la vie quotidienne, de l'autre côté, un enfant communique quand, d'une manière autonome, prend l'initiative de dire quelque chose aux autres. Tandis que dans le cas d'un inhabile, cela se complique beaucoup.

Quand on a devant soi un enfant qui ne communique pas, la première chose à faire, c'est d'observer les signaux volontaires qu'il peut fournir. Et le signal volontaire qu'on découvre – et j'aimerais souligner le mot "volontaire" car l'enfant peut donner beaucoup de signaux incontrôlés – nous, on prend ça comme si c'était le câble de connexion entre le sujet en tant que tel et le milieu. La communication entre les gens est souvent pleine de nuances et peut avoir lieu de par le mouvement des yeux, les regards, le sourire, les gestes: elle est composite et difficile à reproduire. Pour utiliser un ordinateur, il suffit d'avoir un signal binaire: un OUI et un NON. Pour aider un enfant inhabile qui a des problèmes de communication, les techniciens prendront le OUI comme un 1 et le NON comme un 0, ou vice-versa, et enverront cela à l'ordinateur – qui, de son côté, comprendra le 1 et le 0 – et développeront, d'une manière arborescente et selon la logique binaire, toute possibilité de communication.

L'identité psychologique naît quand l'enfant peut dire que non et quand il est en mesure de signaler sa propre volonté de se distinguer des autres en disant "qui je suis". Même l'inhabile a ce besoin primaire et le concrétise en exprimant volontairement un oui ou bien un non.

L'ordinateur peut donc devenir très important si cela est le seul signal que l'inhabile peut donner. Et si cela n'est pas le cas, alors, tout d'abord on peut utiliser les supports à basse technologie qui sont aussi intéressants et utiles: par exemple, les papier-tableaux, les photos, etc....

Ce qu'on vient de mentionner fait partie de ce qu'on appelle "Communication Alternative Augmentative?!"

La Communication Alternative Augmentative (CAA) est née aux Etats-Unis il y a à peu près 30 ans en relation avec la guerre du Vietnam, quand les médecins se sont trouvés devant des rescapés qui, à la suite de traumatismes ou de blessures, avaient perdu l'utilisation de la parole. On a donc découvert, dans ces cas-là, que le meilleur traitement, c'était d'utiliser un code pictographique pour communiquer, ce qui permettait de communiquer avec les images vu qu'il n'y avait pas de possibilités verbales et reliées à l'écriture. La CAA est donc un ensemble de techniques et d'interventions qu'on utilise quand il n'y a pas de communication verbale.

Monsieur Gabriele Scascighini, quand est-ce que vous avez pensé d'associer l'utilisation de l'ordinateur avec cette pratique?

Quand on veut résoudre le problème d'un enfant inhabile, on mobilise toute ressource possible. Personnellement, j'ai pensé que la technologie aurait pu être utilisée pour les écoles spéciales il y a déjà quelques ans. C'est un devoir professionnel de se tenir au courant des progrès technologiques. Si il y a quinze ans, il y en avait pas beaucoup qui pensaient à cela, aujourd'hui, on a beaucoup plus de confiance en ces moyens. Il y a dix ans, on a créé le Centre d'informatique pour les inhabiles (CID), qui est patronné par la Fondation informatique pour la promotion des personnes inhabiles (FIPPD). Selon moi, le CID, c'est une

expérience très importante: on cherche en fait à développer des instruments informatiques et électroniques pour les personnes inaptes. On a déjà développé des projets très avancés qui permettent d'améliorer la qualité de vie des inaptes en les faisant ainsi intégrer, d'une manière active, dans le monde qui se trouve autour d'eux.

En tant qu'Inspecteur de l'école spéciale, je dois souvent imaginer des programmes de communication. Quand une famille nous donne un enfant qui doit être éduqué, nous, en tant qu'école, on reçoit le devoir de le former pour qu'il puisse mûrir sa propre identité solide. A ce propos-là, le chemin de la recherche est encore assez long, mais les jeunes mêmes ainsi que les enseignants qui les suivent nous donnent des informations utiles pour continuer. Pour le CID, ça, c'est un rapport bidirectionnel très précieux.

Ce que vous développez pourra aussi être utilisé par quelqu'un d'autre en dehors du jeune pour le quel vous préparez le programme?

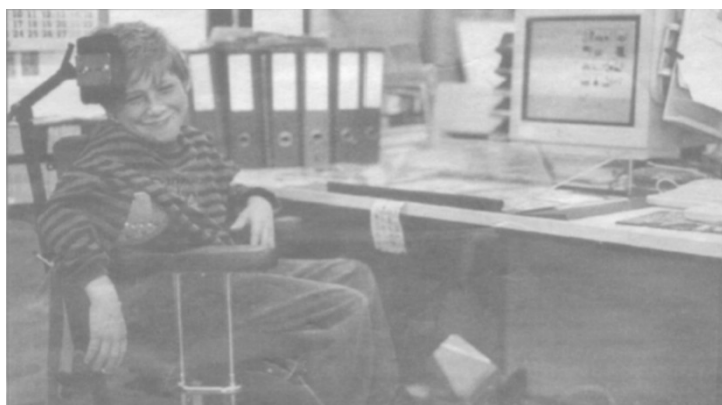
Une particularité du CID, c'est bien celle de réaliser une "action en conditions d'ignorance" et, par ça, je veux dire que quand on tâche de développer un software, on cherche à prévoir des programmes qui soient largement configurables. C'est une ligne de travail. Le plus le software peut être modifié par l'utilisateur, le plus il pourra aussi être utilisé par les autres. Un bon programme pour l'ordinateur doit pouvoir s'adapter aux besoins. Nos softwares demandent aux thérapeutes beaucoup d'engagement et de travail. Ils se présentent toujours avec un écran tout à fait noir et le vrai contenu pédagogique-didactique (c'est à dire les tableaux de communication) y est introduit par l'enseignant même.

Peut-on faire un exemple concret?!

Imaginons l'activité de mettre des petits cubes l'un sur l'autre. Tout enfant qui a une activité motrice normale fait ça. Ce genre de jeu, en fait, est très important pour le développement de l'enfant. Et c'est pour cela qu'au CID on a développé le programme qui s'appelle "Blocks in motion", avec le quel l'enfant inapte qui fait marcher l'ordinateur peut, virtuellement, jouer aux petits cubes. Il peut ainsi mettre les wagons tous ensemble pour former un petit train et il peut aussi le faire bouger.

Le software peut ainsi apporter une valeur de plus au jeu – par exemple, l'animation – qui, de par le système virtuel – enrichit la réalité.

Il faut de toute façon remarquer que quand on est autour d'une table avec les ingénieurs qui s'occupent des projets, on pense toujours à l'enfant inapte qui est intégré avec ses camarades et qui est privilégié par un software qui fait envie aux autres aussi, c'est à dire aux "normo-doués". Cela s'est passé avec "Blocks in Motion" et il est maintenant en train de se passer aussi avec le plus récent "Finger & Paint", qui vient de sortir sur le marché.

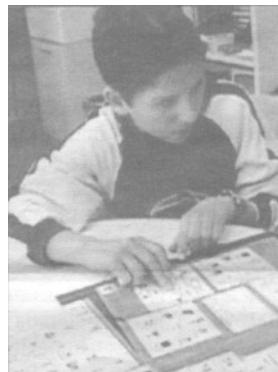


Ici à gauche, dans la photo, Roberto Rusconi, élève de l'Ecole spéciale de Lugano-Besso, protagoniste du documentaire "Sans aucun mot", qui a été réalisé par Massimo Donati et Loris Fedele, notre collaborateur, auquel on a demandé de présenter dans le GdP l'engagement du Centre informatique pour les inaptes. "Sans aucun mot" a été diffusé par la TSI le dernier mois de décembre. Dans les photos ci-dessous, à gauche, Gabriele Scascighini, qui a reçu le prix; à droite Fabio Inverno, ami et camarade de Roberto.



Le monde des méthodes alternatives de communication pour les personnes inaptes a atteint un public nombreux par le documentaire de la TSI "Sans aucun mot"

Quand il n'y a pas de possibilités verbales reliées à l'écriture, la communication alternative augmentative utilise un code pictographique



Le programme Finger & Paint

Un Laboratoire multi-médiale pour enfants et jeunes qui est aussi utile pour les normo-doués

Dans l'affiche où on fait de la publicité au programme "Finger & Paint", on écrit: "développé par le CID, il propose aux enfants un écran noir plein de possibilités de transformations, de séquences et d'animations graphiques. Par des gestes tous simples, on compose un document qui est accompagné par des coups de pinceau, des textes, des synthèses vocales en plusieurs langues, des petits films, des photographies, du son, des voix, des musiques animées séparément ou simultanément".



Que peut-on ajouter?

"Finger & Paint", c'est un laboratoire multi-médiale, un système-auteur pour des enfants et des jeunes qui veulent projeter et construire un document. Au début, l'écran noir qui se présente à la personne qui est en train de faire marcher l'ordinateur est un message important: cela, en fait, signifie que le devoir des auteurs du projet termine en ce moment-ci et là commence le devoir de l'enfant ou de l'adulte qui le suit. On veut avoir des enfants qui soient les auteurs de leur propre multi-médialité. On veut que l'enfant s'approprie des langages qui, en ce moment à nous historique, sont devenus très importants. L'utilisation passive de la TV ainsi que les vidéo-jeux peuvent être très dangereux. Bien sûr, derrière au "Finger & Paint", on voit notre "background" idéologique constructiviste: on veut un software qui soit en mesure de placer l'enfant en tout premier plan et qui permette d'avoir de la coopération entre les enfants. Seulement comme ça, l'adresse pédagogique est positif et intéressant. On a maintenant expérimenté "Finger & Paint" dans les classes de l'école primaire et secondaire et on a vu que tous les garçons coopéraient avec beaucoup de fantaisie et de créativité: chacun était un auteur.

Un des vos produits parmi les plus sophistiqués s'appelle "Adioscan", qu'est-ce que c'est ça?

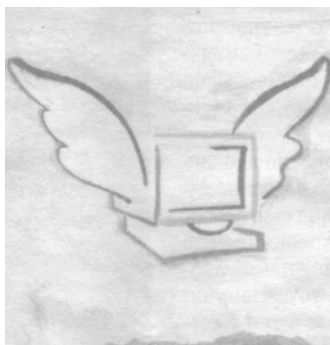
Adioscan, c'est un programme qui permet aux enseignants et aux thérapeutes de construire des systèmes de CAA électroniques et informatiques. Adioscan possède une particularité qui est unique dans le monde entier, qui est celle d'être en mesure de piloter des senseurs externes. Par exemple, c'est le seul programme qui permet à un enfant tétraplégique de jouer avec un vrai petit train électrique, de le faire partir et de le faire arrêter, d'allumer une ampoule, de jouer avec la grue et de faire des bulles de savon. Pourquoi est-ce qu'on l'a fait? Parce que le jeu, c'est un élément constitutif de la maturation et de la croissance affective et intellectuelle de chaque enfant. Donc, même quelqu'un qui est inhabile doit pouvoir y avoir accès. La communication et l'action sur les objets, selon nous, ont toujours été des éléments fondamentaux pour toute intervention éducative. (I. f.)

L'utilisation de l'ordinateur

La technologie est importante mais l'engagement de la personne reste de toute façon décisif

Laissons donc le jeu de côté pour un petit instant et passons nous à l'étude de quelque chose qui est peut être un peu moins amusant, les mathématiques. Si un enfant inhabile doit faire des calculs, il peut avoir des problèmes et s'il est tétraplégique, cela peut même être insurmontable. Je sais que vous avez pensé à ça aussi!

Le programme s'appelle "Access to Mat" et il permet d'accomplir une partie des activités arithmétiques qu'on apprend d'habitude à l'école primaire. Mettons-nous qu'on a un problème très facile à résoudre: à l'école primaire, on a appris à faire les additions en mettant en colonne les termes de l'addition. L'opération de les mettre en colonne correctement est fondamentale pour ne pas faire des erreurs. Si l'enfant est tétraplégique, il n'est pas en mesure de se servir d'un cahier quadrillé. "Access to Mat" met les numéros automatiquement en colonne sur l'écran de l'ordinateur en permettant ainsi de faire les opérations. Unités, dizaines, reste, retenue... Il est aussi utilisé par des enfants qui ont des incapacités motrices simples et utilisent donc la souris. Comment est-ce qu'on fait pour écrire un numéro? On utilise un clavier. Un enfant qui a des difficultés motrices a la possibilité d'écrire le numéro 2002, par exemple, en s'appuyant sur des petits claviers électroniques qui apparaissent sur l'écran et qui proposent à l'enfant, de par une scansion, un chiffre après l'autre: combien de milliers? Combien de centaines? Combien de dizaines? Combien d'unités? L'enfant choisira, un par un, les numéros désirés ainsi que leur juste collocation. Un parcours qui est assez long et fatiguant mais qui permet d'arriver à l'objectif. A ce propos-là, il faut souligner que, pendant la croissance d'un enfant, il n'y a pas de connaissances qu'on puisse acquérir sans vraiment s'engager! Et dans le cas d'un inhabile, cet engagement pour réussir devient même très important. Nos systèmes informatiques lui donnent la possibilité de s'exprimer par l'intermédiaire de mille stratégies, même s'ils demandent de s'engager et de travailler beaucoup.



Dans quelques-uns de vos produits, même la synthèse vocale joue un certain rôle?!

La synthèse vocale permet simplement de transformer un texte en voix. L'ordinateur lit les phrases et les répète avec sa propre voix. Cela peut jouer un rôle même assez important. Au CID, en fait, on se sert de produits italiens qui sont très très bien. C'est une connaissance technologique très répandue et on utilise un support additionnel qui peut être très utile pour quelqu'un qui n'arrive pas à communiquer verbalement ou pour les aveugles.

Peut-on donc dire que les instruments mis au point par le CID sont des produits à l'avant-garde?

Certainement, il s'agit de produits qui sont très avancés. De toute façon, je crois qu'il ne faut pas vénérer la technologie. Je pense plutôt qu'il est fondamental d'avoir très clair un projet qui soit pédagogique et éducatif pour l'enfant en utilisant ainsi tout moyen possible. La technologie est simplement un aspect de l'intervention que, à l'école, on doit être en mesure de proposer aux enfants inhabiles. **(I. f.)**