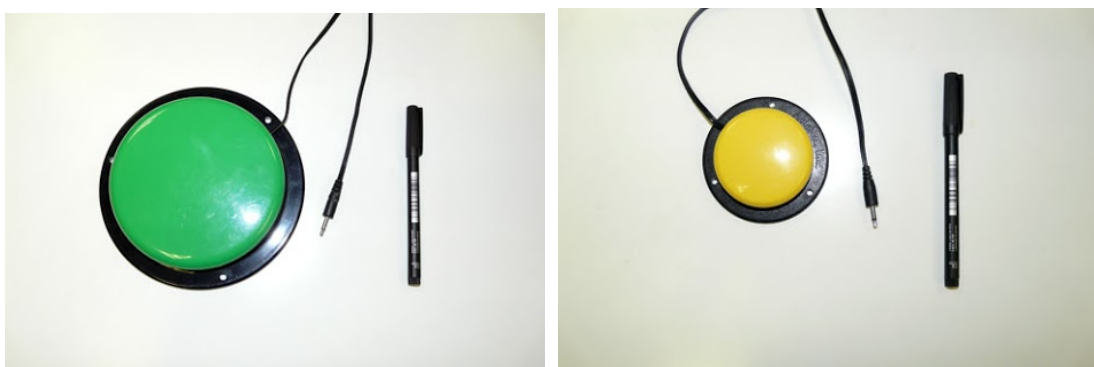


ACTIVITATS DE CAUSA EFECTE I ELS COMMUTADORS

Els commutadors són un dels productes de suport per l'accés tan per a la comunicació com per a l'adaptació de l'entorn i facilitar l'autonomia.

El commutador facilita a la persona amb mobilitat reduïda o dificultats per realitzar accions precises, a accionar qualsevol producte electrònic, per exemple: accedir a l'ordinador fent la funció del ratolí, fer funcionar una joguina amb piles i engegar un electrodomèstic com la batedora. N'hi ha de diferents tipus i mides, segons les necessitats del usuari i de la funció que se li vol donar.

Mai s'ha de comprar una ajuda tècnica sense haver-la provat abans per si és funcional i adequada a les característiques de l'usuari a que va destinat. Cal preguntar al especialista si és necessari i de quin tipus.



Activitats que realitzem a l'escola amb commutadors:

Ens és molt útil per donar autonomia als alumnes, així com treballar el causa-efecte. A la vegada fem diverses accions i preguntes per promoure la comunicació.

- **Fem suc a la batedora:** Connectem el commutador amb l'ajuda d'una caida de connexions a la batedora. Primer de tot mirem la fruita, la toquem i la olorem, així treballlem els sentits i el vocabulari. Després l'adult les neteja, pela i talla. Amb les mans ben netes posem la fruita dins la batedora.

- Qui vol fer suc?

Esperem resposta del nen/a oral i interpretem , que facin jo amb el gest o que ens entreguin el pictograma.

- Ahh molt bé! I accionem la batedora, quin soroll que fa!

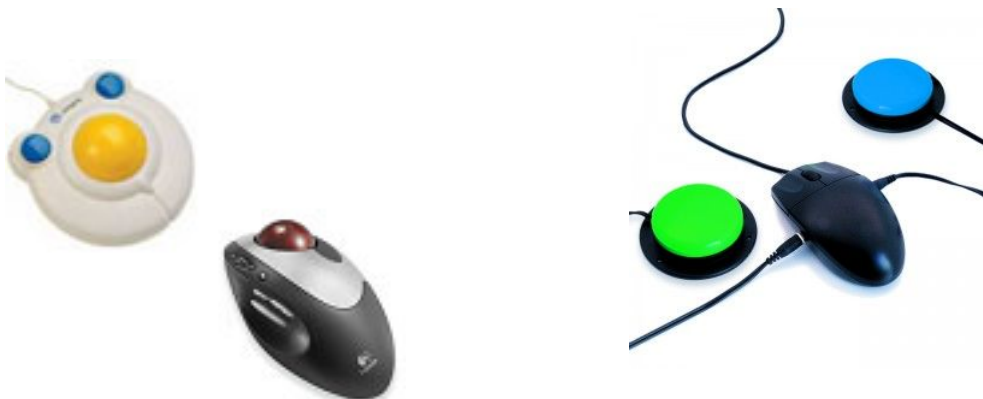
Després ens bevem el suc, què bo



- **Juguem amb joguines amb piles:** Posem al commutador a joguines que funcionen amb piles i es poden adaptar al commutador, facilitant al nen/a a engegar i apagar la joguina que es mou, fa soroll...



-**Juguem a l'ordinador a activitats de causa efecte:** Si posem el commutador al ratolí (especial amb ranura per connectar-lo) el commutador en fa l'acció de prémer el ratolí. També existeixen ratolí adaptats més fàcils de prémer. Si no, també podem posar un gomet visual al botó del ratolí de casa, perquè sigui més fàcil saber on accionar.



-Activitats a l'ordinador:

Jocs infantils pum: <https://www.juegosinfantilespum.com/>

Buho boo: <https://www.elbuhoboo.com/>

HelpKidzLearn: <http://habemusuntic.blogspot.com/2013/10/helpkidzlearn.html>

Causa – Efecte PEIX: <http://habemusuntic.blogspot.com/2013/03/causa-efecte-peix.html>

Pelotas saltarinas: <http://habemusuntic.blogspot.com/2013/05/pelotas-saltarinas.html>

Estratègies per a la comunicació

Durant les activitats podem afegir estratègies que permetin incentivar la comunicació, com hem posat d'exemple en l'activitat del suc. Algunes d'aquestes estratègies son:

- **Sobreinterpretar** els senyals que produeixen els infants com a senyals comunicatives: repetir el que creiem que volen dir, donant-li significat i resposta.
- **Estructurar** les activitats marcant un inici i final mitjançant signes senyal (pictogrames, signes, objecte real...) acompanyats de parla, Comencem! O ja està.
- Estratègies d'ensenyament - aprenentatge de **signes d'ús**:
 - Esperar, reaccionar
 - Interrompre, parar l'activitat i demanar si se'n vol més, esperant la reacció i demanda del infant.
 - Moldejar perquè demanin
- Estratègies d'ensenyament - aprenentatge de **signes de comprensió**:
 - Cridar l'atenció
 - Promoure el contacte visual
 - Utilitzar llenguatge clar i breu. Si cal acompanyar de pictogrames i/o signes.