

Emulatori di... mouse

Per consentire alle persone in situazione di handicap di accedere al computer, vi sono gli emulatori di mouse. Si tratta di strumenti eterogenei tra loro che sfruttano le capacità motorie offrendosi quale alternativa al più tradizionale e noto sistema di puntamento. Sebbene il funzionamento del mouse appaia semplice, infatti, questo strumento può rivelarsi proibitivo per chi ha disabilità motorie che coinvolgono l'uso degli arti superiori

di VOLONTARI ABILBYTES

In questo articolo vi forniremo una panoramica sulle principali tipologie di emulatori di mouse presenti in commercio. Prima di addentrarci nel mondo degli emulatori di mouse però sembra utile precisare che alcuni sistemi operativi, oltre ad offrire la possibilità di modificare i parametri di funzionamento del mouse come la velocità di spostamento del puntatore, la velocità del doppio click o la grandezza del cursore sullo schermo, consentono anche di accedere alle funzioni del mouse (puntamento, click, doppio click e trascinarsi) utilizzando il tastierino numerico che si trova sul lato destro di una tastiera standard. In windows ad esempio questa specifica funzione si imposta attraverso il seguente percorso: PANNELLO DI CONTROLLO>ACCESSO FACILITATO>MOUSE>USA CONTROLLO PUNTATORE.

Disponibile in varie forme e dimensioni, le trackball altro non sono che dei mouse rovesciati: vi è infatti una sfera sul lato superiore della periferica che rimane ferma in una sola posizione sul tavolo: facendo ruotare la sfera con il solo movimento delle dita si sposta il puntatore sul monitor. I pulsanti di conferma si trovano normalmente sulla base della trackball, in una posizione accessibile. Rispetto alla scorrevolezza della pallina, alcune trackball risultano piuttosto veloci in quanto scorrono molto applicando poco sforzo mentre

altre offrono più resistenza al rotolamento e richiedono una spinta maggiore. In relazione alla disposizione dei tasti di conferma sulla base, essi, se troppo vicini alla pallina, rischiano di essere premuti involontariamente quando si agisce sulla sfera mentre se eccessivamente vicini fra loro premere il tasto desiderato potrebbe risultare difficile. Il joystick è uno strumento che naturalmente viene associato ai videogame. Si tratta di una leva verticale mobile inserita su una base fissa da appoggiare su un piano. Gli spostamenti della leva, che può essere piegata agevolmente nelle varie posizioni, vengono trasferiti sullo schermo al puntatore. Sulla base possono essere presenti pulsanti che riproducono le varie funzioni del mouse.

La leva, costruita con materiali diversi può presentare varie dimensioni. Questo ausilio può essere utilizzato anche da persone che non hanno una buona motricità fine in quanto solitamente la velocità con cui si sposta il puntatore sullo schermo resta inalterata anche se si spinge con più forza la leva, la cui impugnatura può essere facilmente adattata e modificata per consentire una migliore presa. I touch screen sono schermi tattili che consentono di selezionare i diversi "oggetti" disposti sul monitor del computer semplicemente appoggiandovi sopra il dito, dove si tocca lo schermo si posiziona il puntatore e restando in quella posizione oltre

un tempo predefinito si fa anche click.

Il touch screen risulta un emulatore molto utile nelle situazioni di disabilità intellettiva o in presenza di difficoltà della coordinazione oculo manuale mentre il suo utilizzo può rivelarsi complicato e faticoso in presenza di disabilità motorie che compromettono l'uso degli arti superiori. I touch pad infine sono delle tavolette quadrate o rettangolari e di dimensioni variabili con la superficie sensibile. Esse possono essere esterne oppure fissate al corpo del pc, come nel caso dei pc portatili.

Permettono di spostare il puntatore sul monitor agendo con una penna o con il dito sulla superficie sensibile. Naturalmente questo dispositivo risulta adatto a persone che conservano una ottima motricità delle dita. Vi sono touch pad assolute la cui superficie sensibile riproduce in scala lo spazio del video e touch pad relative in cui lo spostamento del dito sulla superficie sensibile produce uno spostamento proporzionale del cursore sullo schermo.

Nei casi in cui la disabilità motoria non consente l'uso delle braccia e delle mani, il puntatore sullo schermo, può essere direzionato utilizzando il movimento del capo o anche attraverso l'utilizzo di un software di riconoscimento vocale ma di queste tipologie di strumenti parleremo nel prossimo articolo della nostra rubrica!