

APPRENDIMENTO ANALOGICO BASATO SUL GIOCO PER AFFRONTARE LA SOTTO-OCCUPAZIONE DELLE PERSONE CON DISABILITÀ INTELLETTUALE: RISORSE E BUONE PRASSI

João Léste - PUC-Rio, LINC-Design, Brasile (0000-0001-7723-5041)

Carla Sousa - Lusófona University, CICANT, Portogallo (0000-0003-1036-963X)

Abstract

In questo capitolo si delinea un'indagine sui tassi di disoccupazione generali tra le persone con disabilità (PcD), concentrandosi sugli impedimenti sistemici e sui pregiudizi sociali che precludono la loro piena partecipazione al mercato del lavoro. Si introduce poi l'apprendimento basato sul gioco (ABG) come uno dei possibili percorsi di intervento per migliorare queste disparità, in particolare per le persone con disabilità intellettive (PcDI). Gli obiettivi includono un esame critico delle attuali sfide occupazionali affrontate da queste persone, un'esposizione dell' ABG e del suo potenziale pedagogico, e una presentazione di prove empiriche che sottolineano l'efficacia dei ABG nel coltivare competenze cruciali orientate all'occupazione. Inoltre, vengono esaminati attentamente i ruoli strumentali degli operatori di supporto nella creazione di iniziative di ABG, nell'elaborazione di strategie attuabili per le esigenze delle PcD, nell'esplorazione del terreno etico, e nell'implementazione di adattamenti ragionevoli e tecnologie assistive. Infine, si suggerisce un impegno valutativo preliminare, con giochi selezionati da parte di facilitatori pedagogici, per garantire la corrispondenza tra i requisiti di sviluppo specifici e le aspirazioni del target demografico.

Parole chiave: Apprendimento Basato sul Gioco; Disabilità Intellettuale; Occupazione; Giochi Analogici; Accessibilità.

Rilevanza del Capitolo per le Persone con Disabilità Intellettiva (PcDI)

Il capitolo delinea le strategie per migliorare l'occupabilità degli individui con disabilità intellettiva, utilizzando l'apprendimento basato sul gioco (ABG). Si esplora l'efficacia dell'ABG nel perfezionare le competenze vitali per l'integrazione della forza lavoro, migliorando le capacità di negoziazione e comunicazione tra le persone con disabilità (PcD). Evidenziando giochi specifici progettati per coltivare queste competenze essenziali, nel capitolo si valuta la loro utilità nel preparare le PcD alle sfide occupazionali. Si affrontano inoltre i potenziali ostacoli all'implementazione dell'ABG per le PcD, compresi i problemi di accessibilità, la possibile necessità di modifiche del gioco, e il superamento dei pregiudizi sociali e istituzionali contro l'occupabilità delle PcDI.

Obiettivi di Questa Formazione

- Fare luce sugli attuali tassi di disoccupazione delle PcD, nonché sulle principali sfide che tengono questo gruppo demografico lontano dalla forza lavoro.
- Condurre una panoramica dell'ABG e dei suoi vantaggi per le PcDI.
- Presentare documenti che supportino il modo in cui i giochi possono aiutare a sviluppare competenze chiave auspicabili per combattere i tassi di disoccupazione delle PcD.
- Discutere il ruolo di Educatori, Terapisti e Assistenti nel facilitare l'ABG per le PcDI.
- Sviluppare strategie per applicare l'ABG a questo specifico gruppo demografico, considerando gli adattamenti ragionevoli e applicabili.
- Discutere le considerazioni etiche nell'implementazione di adattamenti ragionevoli e TA, considerando fattori come

l'autonomia individuale, la dignità e le pari opportunità.

Citare como: Léste, J., & Sousa, C. (2024). Apprendimento Analogico Basato sul Gioco per Affrontare la Sotto-Occupazione delle Persone Con Disabilità Intellettuale: Risorse e Buone Prassi. In C. Sousa, J. Pereira, & C. Casimiro (A c Di.), *Nessun Ostacolo: Strategie e Buone Pratiche per L'inserimento Lavorativo di Persone con Disabilità Intellettiva* (pp. 139-153).

Edições Universitárias Lusófonas. <https://doi.org/10.24140/nobarriers.v2.p02.06>

Introduzione

Negli ultimi anni c'è stato un crescente interesse nell'uso dell'ABG analogico per affrontare diverse sfide educative e di sviluppo (Maratou et al., 2023; Sousa et al., 2023a). Questa crescita di interesse verso l'analogico può essere una risposta naturale all'aumento della digitalizzazione, all'uso del digitale e, allo stesso tempo, alle barriere tecnologiche che esistono in alcuni contesti educativi (Marenco, & Seidl, 2021; Sousa et al., 2023b). Questa tendenza si è estesa fino ad includere un'ampia gamma di persone, comprese coloro che incontrano difficoltà nel trovare lavoro a causa dello stigma e delle barriere sistemiche imposte alle PcDI.

I giochi analogici forniscono una piattaforma diversa per coltivare la competenza in vari settori. Di conseguenza, ha acquisito slancio il loro utilizzo per soddisfare i requisiti delle PcDI, e se ne è enfatizzato il potenziale per colmare il divario tra l'acquisizione di competenze e la ricerca di opportunità di lavoro. Questa introduzione mira a esaminare l'abbinamento dell'ABG analogico, l'importanza di affrontare le questioni occupazionali della disabilità intellettiva in una comunità, e il ruolo sostanziale che i giochi svolgono nel miglioramento delle competenze, in particolare come mezzo per migliorare l'occupabilità.

Apprendimento Analogico Basato su Giochi nello Sviluppo delle Competenze

Secondo il rapporto 2021 di Inclusion Europe, mentre il tasso di occupazione della popolazione europea è del 74,8%, solo il 50,8% delle PcD è occupato. Se si considera nello specifico le PcDI, questo numero scende drasticamente: 36% in Irlanda, 6% in Scozia e 3% in Portogallo. Un altro fattore importante da considerare è che questo tasso di occupazione è composto principalmente da quelli

che vengono chiamati “laboratori protetti” – che nella maggior parte dei casi sono lavori non regolamentati, temporanei e poco retribuiti (Inclusion Europe, 2021). Inoltre, analizzando l’Obiettivo di Sviluppo Sostenibile (SDG) 8 – che mira a offrire pari accesso alle opportunità di lavoro – e, più specificamente, l’SDG 8.5 – che si concentra su genere, giovani e disabilità – non c’è stato un solo rapporto sui progressi compiuti rispetto allo sviluppo delle valutazioni e degli standard di occupabilità delle PcD a partire dal 2016, cosa che indica come non ci sia stato uno sviluppo significativo su quel fronte per quasi un decennio (Nazioni Unite, n.d.). Inoltre, bisogna prendere in considerazione la Convenzione delle Nazioni Unite sui Diritti delle Persone con Disabilità (CDDP), la quale afferma che “la disabilità è un concetto in evoluzione e che la disabilità risulta dall’interazione tra persone con disabilità e barriere attitudinali e ambientali, che ne ostacolano la partecipazione piena ed effettiva alla società su base di uguaglianza con gli altri” (Nazioni Unite, 2006). A questo proposito, una delle barriere più diffuse e ripide all’accesso delle PcD alle pari opportunità di lavoro è l’istruzione (European Disability Forum, 2023, p.107). I luoghi di lavoro considerano sempre più la comunicazione, il lavoro di squadra, la gestione del tempo – che vengono spesso definiti “competenze trasversali” – come requisiti per l’inserimento lavorativo, e l’apprendimento basato sul gioco ha dimostrato di essere un percorso efficace per colmare il divario tra disoccupazione e PcDI. I giochi, in questo contesto, possono essere strumenti potenti per incoraggiare il pensiero critico, il processo decisionale, la risoluzione dei problemi, l’interazione e la comunicazione e le abilità emotive (Vygotsky, [1926] 2004, apud Quast, 2022, p.55).

Inoltre, i giochi analogici, in particolare, si basano sull’interazione tra i giocatori per funzionare, poiché tutti i giocatori devono essere consapevoli delle regole per poter giocare in modo efficace. Questa “intelligenza collettiva” che i giochi analogici richiedono ai giocatori è la differenza fondamentale tra un gioco da tavolo e un gioco digitale: i pezzi vengono spostati solo se qualcuno li muove, e le regole si applicano solo se tutti i giocatori ne sono consapevoli e sono d’accordo, al contrario dei giochi digitali, in cui un computer funge da controllore delle regole per i giocatori e facilita la dinamica del gioco

(Léste, 2021, p.47).

Quando si confrontano i giochi che esistono sia su supporto fisico che digitale, [nei giochi digitali] i giocatori non hanno bisogno di comprendere le regole in modo completo per giocare. Physical Pandemic [un gioco da tavolo] è semplicemente una scatola di oggetti assortiti finché un giocatore non decide di leggere il regolamento. Poiché la versione digitale [dello stesso gioco] reagisce automaticamente alle loro azioni, i giocatori possono esplorare i meccanismi del gioco e imparare come funzionano nel tempo. (Stolee, 2020, p.15)

Inizialmente, ciò può essere percepito come un aspetto positivo dell'utilizzo dei giochi digitali, soprattutto se si considera che le PcDI potrebbero affrontare sfide particolari quando tentano di giocare da soli. Tuttavia, è proprio perché i giochi analogici richiedono ai giocatori di avere piena consapevolezza e controllo degli elementi del gioco, che offrono vantaggi più importanti alle strategie di apprendimento basate sul gioco, soprattutto se devono essere applicate al di fuori dell'ambito del gioco – in questo caso, concentrarsi su abilità che possono essere trasferibili ad attività e scenari lavorativi, come la coordinazione occhio-mano, la gestione delle risorse, la comprensione e il rispetto delle regole, ecc.

Inoltre, oltre a non offrire barriere di accesso legate all'alfabetizzazione digitale, lo sviluppo dell'intelligenza collettiva per giocare richiede spesso che i giocatori siano in grado di scendere a compromessi, comunicare, trovare punti comuni, che sono anche competenze preziose da avere nel contesto di un posto di lavoro.

Attualmente uno dei migliori esempi di giochi commerciali che hanno adottato questo approccio è l'iniziativa Asmodee Access+ (Asmodee, n.d. a). Asmodee, uno dei più grandi editori di giochi al mondo, ha collaborato con professionisti del settore sanitario per adattare alcuni dei loro giochi per promuovere la parità di accesso alle PcD nei giochi da tavolo. Attualmente, entro il 2024, ci sono tre giochi già adattati: Dobble, Timeline e Cortex Challenge, che sono stati valutati anche nell'efficacia con cui aiutano a sviluppare 8 diverse abilità: Coinvolgimento Emotivo, Memoria a breve termine, Parola e Discorso, Pianificazione, Abilità Motorie, Relazioni Sociali, Elaborazione visuo-

spaziale e Imaging mentale.

Ognuno degli specialisti coinvolti nel progetto ha offerto anche testimonianze personali che approfondiscono i vantaggi di giocare con i pazienti negli scenari sanitari; tuttavia, due dei punti più interessanti che sottolineano in questo contesto sono che: l'uso dei giochi come strumenti consente ai giocatori di sviluppare abilità senza rendersi conto dello sforzo specifico che stanno facendo (Asmodee, n.d. b); e il gioco incoraggia l'uguaglianza tra i giocatori, offuscando la separazione tra i professionisti dell'assistenza sanitaria [assistenti e formatori, che a volte possono essere percepiti come in una posizione di potere] e pazienti [PcDI, che possono talvolta essere percepite come in una posizione di vulnerabilità] (Asmodee, n.d. b). Queste prospettive sono particolarmente importanti da tenere a mente, perché mettono in luce come l'ABG possa distogliere il focus dell'attività da "qualcuno che fornisce aiuto o formazione alle persone con disabilità" – cosa che approfondisce la loro dipendenza dagli altri – per, invece, promuovere un'attività più egualitaria, che avrà benefici diretti o indiretti per tutti gli attori in modi individuali, promuovendo così l'indipendenza e l'empowerment.

Un altro esempio molto positivo è l'uso di giochi di ruolo da tavolo per migliorare le abilità sociali dei giovani nello spettro autistico, attraverso sessioni di terapia di gruppo (Henning, et al. 2024). Gli autori correlano lo sviluppo delle abilità sociali con molti risultati desiderabili, alcuni dei quali sono direttamente correlati all'occupabilità, come: formazione interpersonale nelle aziende, formazione all'autoconsapevolezza, formazione nelle tecniche di vendita (p.2); e fare amicizia e costruire relazioni positive e sane (p.2), che sono strumenti utili per fare rete. L'utilizzo dei giochi di ruolo, che sono meno strutturati rispetto ai giochi da tavolo, ha anche il vantaggio di consentire una maggiore personalizzazione delle esperienze e degli obiettivi di sviluppo.

Per questo motivo, in preparazione allo studio, i terapeuti hanno anche condotto interviste individuali con i partecipanti e i loro genitori, al fine di formulare comportamenti target specifici desiderabili per ogni singolo partecipante. Durante le sessioni, questi comportamenti target venivano costantemente rafforzati dai terapeuti – tramite elogi diretti, ricevendo bonus per i loro personaggi (nuovo equipaggiamento, abilità

o ricompense monetarie nel gioco), o avanzando verso obiettivi di gruppo. Pertanto, sebbene l'attività sia stata condotta in gruppi, ogni partecipante aveva obiettivi e sfide particolari che era incoraggiato ad affrontare all'interno di uno spazio sicuro (p.5).

Inoltre, il team ha ideato una versione rivista del metodo Goal Attainment Scaling (Kiresuk, Sherman 1968), che hanno chiamato "Homework scale" (p.4). Questa scala ruota attorno alla selezione di punti di valutazione adattati alle esigenze particolari di ciascun partecipante – in collaborazione con loro e i loro genitori –, che erano legati a compiti che potevano svolgere al di fuori delle sessioni di gruppo (ad esempio: parlare con qualcuno nuovo a scuola, per un partecipante che ha affrontato sfide particolari nell'impegnarsi in conversazioni con persone al di fuori dei loro circoli sociali regolari). Pertanto, mentre le sessioni hanno consentito ai partecipanti di praticare il comportamento target in un ambiente sicuro, la struttura e gli obiettivi dello studio hanno anche incoraggiato il trasferimento di queste competenze a scenari di vita reale.

Migliori Pratiche per L'implementazione dell'ABG

Già nel 1965 Robert M. Gagné scriveva nel suo libro "Le condizioni dell'apprendimento" che, affinché il processo di apprendimento sia efficace, lo studente deve sentire che ciò che sta imparando può essere applicabile al suo particolare contesto e situazioni di vita reale (1970 [1965]). Per questo motivo, il primo requisito per applicare l'ABG è identificare quali abilità ogni singola persona ha già padroneggiato, che a volte vengono chiamate "Adaptive Behavior Scale (ABS)", "Short Adaptive Behavior Scale (SABS)" (Hatton, et al., 2001), "Adult Independence Living Measurement Scale (AILMS)" (Zorzi et al., 2023), o "Independent Living Scale (ILS)" (Centre for Neuro Skills, 1986).

Sebbene ci siano molte opzioni tra cui scegliere, quella più facilmente disponibile è la scala per la vita indipendente del Center for Neuro Skills. Il documento, tuttavia, è stato prodotto nel 1986 e, quindi, include alcuni termini non aggiornati sul come riferirsi nel modo più etico alle PcDI. È anche importante tenere presente che la maggior

parte di questi moduli sono molto estesi e possono includere domande che potrebbero essere di scarsa rilevanza per scenari specifici. Per questo motivo, se scelti come linea guida, consigliamo anche di adattare i moduli affinché siano il più breve possibile – includendo solo le domande rilevanti per il contesto – e di utilizzare un linguaggio più positivo e inclusivo in generale, come dettagliato nel capitolo 3 di questo libro. Inoltre, molte istituzioni locali che lavorano con le PcDI dispongono già di strumenti di valutazione specifici che, pertanto, saranno molto probabilmente preferibili, poiché saranno più adattati alla particolare comunità in cui verrà applicato l'approccio dell'ABG. Dopo aver determinato le competenze già sviluppate, il passo successivo è determinare quali obiettivi avrà ciascun partecipante nel proprio percorso di ABG. Hanno in mente particolari obiettivi o prospettive lavorative, che richiederebbero competenze specifiche da affinare? Sentono il bisogno di migliorare in un aspetto particolare della loro vita? Esistono programmi specifici di inserimento lavorativo locale (specifici o meno per le persone con disabilità intellettive) che hanno requisiti espliciti e competenze desiderabili?

Questa parte del processo sarà senza dubbio estremamente particolare per ogni istituzione e studente, proprio come un “Piano di sviluppo individuale”, un “Piano di transizione individuale” (Agenzia europea per lo sviluppo dell'istruzione per bisogni educativi speciali, 2006), un “Piano individuale per l'inclusione”, o “Progetto Educativo Individuale”, ma ci sono alcune linee guida che vanno sempre tenute presenti:

- Prima di tutto, seguire sempre il motto del Movimento Globale delle Persone con Disabilità: “Nothing For Us Without Us” (Sasaki, 2007): ogni fase del processo dovrebbe coinvolgere le PcDI.
- Dar sempre per scontata la competenza. Se l'individuo mostra un'esigenza particolare, offrirgli i necessari adattamenti in base ai requisiti del livello di assistenza.
- Consultare i propri tutori primari e gli operatori sanitari secondo necessità, ma senza mai invalidare le dichiarazioni o i desideri dell'individuo.
- Informarli dei loro diritti ad avere persone di fiducia che li accompagnino in ogni fase del percorso.

- Se possibile, coinvolgere un team multidisciplinare, che possa includere terapisti, terapisti occupazionali e altre specialità, se necessario.
- Determinare gli obiettivi che dovrebbero essere raggiunti durante le sessioni di ABG, e altri obiettivi che potrebbero essere raggiunti al di fuori del contesto dell'intervento. Questi obiettivi, naturalmente, dovrebbero essere coerenti tra loro, in modo che ci sia una maggiore probabilità che avvenga il trasferimento di competenze.

Una volta definiti gli obiettivi e le competenze di ogni studente, è il momento di scegliere giochi che miglioreranno le competenze già esistenti o aiuteranno a svilupparne di nuove, ma, preferibilmente, entrambe le cose. Il modo più semplice per farlo è sfogliare i siti Web degli editori di giochi per cercare giochi e fare riferimento alle meccaniche di gioco dei potenziali giochi. Ad esempio, se desideriamo sviluppare competenze finanziarie, potremmo selezionare giochi che coinvolgano il “lavoratore”, competenze di “posizionamento” e “gestione delle risorse”, come Carcassonne; se desideriamo sviluppare riflessi rapidi, potremmo selezionare giochi di abbinamento sensibili al tempo, come “Dobble/Spot It” o “Ghost Blitz”; e se desideriamo sviluppare la motricità fine, possiamo selezionare giochi che ruotano attorno all'equilibrio e all'impilamento, come “Jenga”. Per un elenco completo dei giochi e delle meccaniche di gioco, consigliamo boardgamegeek.com e il libro “Building Blocks of Tabletop Games” (Engelstein, Shalev, 2022).

Di seguito, presentiamo un elenco di abilità desiderabili e di giochi che aiutano a svilupparle, basato sul “Catalogo dei giochi educativi” (Galápagos Jogos, 2022 [traduzione libera]), che è un documento che mette in relazione i giochi con lo sviluppo della “Teoria delle Intelligenze Multiple” (MI), coniata da Howard Gardner (1983):

- Intelligenza linguistica: Black Stories Jr. (collezione), Concept/Concept Kids, Dixit, Dream On, Imagine, Story Cubes;
- Intelligenza Logico/Matematica: Concept/Concept Kids, Dobble/Spot it, Dream On, Imagine, SET, Timeline;
- Intelligenza spaziale: Dobble/Spot it, Imagine, SET;

- Intelligenza interpersonale: Black Stories Jr. (collezione), Concept/ Concept Kids, Dixit, Dream On, Imagine, SET;
- Intelligenza intrapersonale: Black Stories Jr. (collezione), Concept/ Concept Kids, Dixit, Dream On, Imagine, SET;

Inoltre, presentiamo un altro elenco di abilità desiderabili e di giochi che aiutano a svilupparle, basato su “BNCC e giochi da tavolo” (Devir Escolas, 2018 [traduzione libera]), che è un documento che mette in relazione i giochi con lo sviluppo delle abilità dettagliate nel “Common National Curriculum Base” brasiliano (*Base Nacional Comum Curricular*, traduzione libera):

- Comunicazione: Paura del Fast Food!;
- Ragionamento Logico: SET;
- Negoziazione: Checkpoint Charlie, Carcassonne;
- Lavoro di Squadra: Codenames, Fast Food Fear!.

In definitiva, l'implementazione dell'ABG per le PcDI richiede un approccio attento e premuroso da parte del personale di supporto, degli insegnanti e familiari. Centrale in questo processo è il principio del coinvolgimento diretto di queste persone nei giochi stessi prima di introdurli agli studenti con disabilità. Questa fase preliminare serve non solo a valutare l'idoneità di un gioco alle esigenze e alle capacità specifiche dell'individuo o del gruppo, ma anche a familiarizzare i facilitatori con le meccaniche del gioco e i potenziali risultati di apprendimento. Usando prima i giochi, gli educatori e gli operatori sanitari possono adattare meglio l'esperienza di apprendimento alle competenze sviluppate, agli obiettivi personali e agli interessi della PcDI, garantendo un percorso di apprendimento più efficace e significativo. Questa pratica è in linea con l'obiettivo generale dell'ABG: creare un ambiente educativo inclusivo, coinvolgente e responsabilizzante in cui le PcD possano prosperare e raggiungere il loro massimo potenziale.

Affrontare la “Mancanza di Prove” dell’ABG come Strumento Educativo Efficace

Molti studi condotti sull’ABG in genere concordano che c’è una mancanza di dati statisticamente rilevanti per concludere che esso è uno strumento educativo efficace. Tuttavia, la maggior parte di questi studi è incentrata su quella che viene chiamata l’ipotesi dell’“effetto scacchi” (Sala, Foley, Gobet, 2017), ovvero l’idea che gli scacchi, in quanto gioco cognitivamente impegnativo che coinvolge ragionamenti logici e spaziali, possa essere in grado di influenzare positivamente il rendimento scolastico degli studenti. Questo fenomeno sarebbe quello che viene chiamato “far transfer”, il che significa che la generalizzazione delle abilità legate agli scacchi è così lontana da ciò che viene valutato dal rendimento accademico che sono solo vagamente correlate (Sala, Foley, Gobet, 2017), il che è supportato da altri studi che suggeriscono che le abilità legate agli scacchi sono legate al contesto (Islam, Lee, Nicholas, 2021) e quindi non applicabili alle impostazioni e alle valutazioni in classe.

A questo proposito, il problema con l’attuale valutazione dell’ABG riguarda i metodi scelti – valutazioni statistiche dei cambiamenti di grado a lungo termine rispetto ai gruppi di controllo – e l’oggetto della valutazione – poiché le abilità specifiche sviluppate dagli scacchi non sono ciò che viene valutato. Proprio per questo motivo questo capitolo è inflessibile riguardo allo sviluppo di piani educativi individuali per studenti o gruppi, che siano focalizzati su abilità specifiche che sono importanti da sviluppare e riguardo allo scegliere giochi specifici che si riferiscono a tali abilità, al fine di aumentare la propensione al trasferimento di prossimità.

Conclusione

Nel suo libro “Homo Ludens”, Johan Huizinga (2016[1938]) parla a lungo del gioco come fenomeno culturale intrinsecamente legato allo sviluppo dell’umanità. Nonostante la critica moderna ad alcune sue idee, bisogna riconoscere il merito che il gioco è, senza dubbio, un’occasione per sperimentare scenari, attività, dinamiche sociali e competenze diverse. A questo proposito, dobbiamo considerare che,

a parte i benefici educativi, sociali e cognitivi del gioco che sono stati esposti in tutto il capitolo, il gioco in sé è un'attività gratificante e dovrebbe essere considerata come tale.

Ciò nonostante, l'obiettivo di questo capitolo è dimostrare i benefici dell'ABG nell'affrontare i tassi di disoccupazione delle PcD. Come accennato in precedenza, i giochi offrono un'opportunità molto importante per riprodurre scenari e testare le abilità in un ambiente sicuro – e, si spera, divertente – alleviando parte della pressione che alcune persone potrebbero sentire quando viene detto loro che devono praticare una specifica abilità o compito per raggiungere un particolare obiettivo.

Un altro aspetto importante dell'ABG specificamente analogico è che, per giocare, tutti i giocatori devono essere in grado di soddisfare due requisiti fondamentali: comprendere e seguire le regole, ed essere in grado di essere d'accordo con gli altri su quali siano tali regole. Inoltre, la maggior parte dei giochi stimola l'interazione dei giocatori, una sana competizione, la cooperazione e molte altre competenze trasversali considerate sempre più importanti sul posto di lavoro.

Inoltre, questo capitolo indica anche alcuni giochi adatti a sviluppare determinate abilità, tipi di intelligenza e capacità, offrendo anche alcune risorse e siti Web per coloro che sono interessati a condurre le proprie ricerche di approfondimento. Inoltre, indichiamo il ruolo che gli assistenti, gli operatori sanitari e gli educatori dovrebbero assumere per l'approccio dell'ABG e suggeriamo alcuni modi per valutare le competenze già sviluppate, oltre a stabilire degli obiettivi educativi individuali – in collaborazione con le PcDI e il loro sistema di supporto. Infine, affrontiamo alcune delle critiche più comuni all'ABG, vale a dire che la maggior parte degli studi si concentra sul trasferimento (o trasferimento lontano) di abilità da un contesto educativo non formale/informale a uno formale – normalmente considerando solo i cambiamenti statistici che vengono valutati da possibili miglioramenti dei voti del sistema scolastico, pur non essendo strettamente correlati alle competenze che i giochi in questione avrebbero dovuto contribuire a sviluppare.

Riconoscimenti

Questo studio è stato finanziato da fondi nazionali attraverso la FCT - Foundation for Science and Technology, I.P., nell'ambito del progetto GameIN (2022.07939. PTDC) - disponibile su <https://doi.org/10.54499/2022.07939.PTDC>. The authors would also like to acknowledge the support of the No Barriers to Employment project (2022-1-SE01-KA220-ADU-000089826). Questo studio è stato anche parzialmente finanziato dal Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Finance Code 001, e dalla FAPERJ – Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro, Processo *SEI E-26/201.579/2023*.

Riferimenti e Bibliografia

- Asmodee (n.d.) ACCESS+. Retrieved from <https://www.asmodee.ca/access-plus/>
- Asmodee (n.d.) What our experts say. Retrieved from <https://www.accessplus-asmodee.com/en/what-our-experts-say#tro-mathilde>
- Centre for Neuro Skills. (1986). Independent living scale. <https://www.tbims.org/ils/ils2012b.pdf>
- Devir Escolas. (2018). BNCC e jogos de mesa. (Electronic). <https://devir.com.br/escolas/arquivos/BNCCJogosDeMesa.pdf>
- Engelstein, G., & Shalev, I. (2022). Building blocks of tabletop game design: An encyclopedia of mechanisms (2nd ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003179184>
- European Agency for Development in Special Needs Education. (2006). Individual transition plans: Supporting the move from school to employment. (Electronic) 87-91500-87-7.
- European Disability Forum. (2023). European Human Rights Report: Issue 7 – 2023. Retrieved from https://www.edf-feph.org/content/uploads/2023/05/hr7_2023_press-accessible.pdf#page56
- Galápagos Jogos. (2022). Catálogo de jogos educativos 2022. (Electronic). <https://anyflip.com/hcrv/qucx/>
- Gagné, R. (1970 [1965]). The conditions of learning (2nd ed.). Holt, Rinehart & Winston.
- Gardner, H. (1983). Frames of mind: The theory of multiple intelligences. New York: Basic Books.
- Hatton, C., Emerson, E., Robertson, J., Gregory, N., Kessissoglou, S., Perry, J., et al. (2001). The adaptive behavior scale-residential and community (part I): towards the development of a short form. *Research in Developmental Disabilities*, 22(3), 273-288.

- Henning, G., de Oliveira, R., de Andrade, M., Gallo, R., Benevides, R., Gomes, R., Fukue, L., Lima, A., de Oliveira, M., de Oliveira, D., Werpp, M., Moraes, L., & Neto, F. (2024). Social skills training with a tabletop role-playing game, before and during the pandemic of 2020: in-person and online group sessions. *Front. Psychiatry*, 14, 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1276757>
- Huizinga, J. (2016[1938]). *Homo ludens*. Angelico Press.
- Inclusion Europe. (2021). Better job opportunities for people with intellectual disabilities. Retrieved from <https://www.inclusion-europe.eu/employment-jobs-people-intellectual-disabilities/>
- Islam, A., Lee, W.-S., & Nicholas, A. (2021). The effects of chess instruction on academic and non-cognitive outcomes: Field experimental evidence from a developing country. *Journal of Development Economics*, 150, 0304–3878.
- Kiresuk, T. J., & Sherman, R. E. (1968). Goal attainment scaling: A general method for evaluating comprehensive community mental health programs. *Community Mental Health Journal*, 4(6), 443–453. <https://doi.org/10.1007/BF01530764>
- Léste, J. (2021) *The Informational Ergonomics of Tabletop Games' Rulebooks: an analysis on informational hierarchy and organization*. pp.160. (Master's thesis, Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brazil). Retrieved from <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/53646/53646.PDF>
- Maratou, V., Ennami, F., Luz, F., Abdullahi, Y., Medeišiene, R. A., Ščiukauskė, I., Chaliampalias, R., Kameas, A., Sousa, C., & Sara, S. (2023). Game-based learning in higher education using analogue games. *International Journal of Film and Media Arts*, 8(1), 63–83. <https://doi.org/10.24140/ijfma.v8.n1.04>
- Marenco, M., & Seidl, T. (2021). The discursive construction of digitalization: A comparative analysis of national discourses on the Digital Future of Work. *European Political Science Review*, 13(3), 391–409. <https://doi.org/10.1017/s175577392100014x>
- Quast, K. (2022). O que está em jogo quando jogamos? In P. Piccolo & A. Carvalho (Eds.), *Jogos de tabuleiro na educação*, 54–65. Devir.
- Sala, G., Foley, J. P., & Gobet, F. (2017). The effects of chess instruction on pupils' cognitive and academic skills: State of the art and theoretical challenges. *Frontiers in Psychology*, 8, 238. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00238>
- Sasaki, R. (2007). Nada sobre nós, sem nós: Da integração à inclusão - Parte 1. *Revista Nacional de Reabilitação*, 10(57), 8–16.
- Sousa, C., Neves, P., & Luz, F. (2023b). Barriers and hindrances to the effective use of games in education: Systematic literature review and intervention strategies. In *Proceedings of the 17th European Conference on Games Based Learning, ECGBL 2023*, (pp. 611-620). <https://doi.org/10.34190/ecgbl.17.1.1472>
- Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P. J., Perim, C., Mansuklal, S., & Ennami, F. (2023a). Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591>

- Stolle, M. J. (2020) An Object-focused Approach to Analog Game Adaptation. (Master's thesis, University of California, California, United States of America). Retrieved from <https://escholarship.org/uc/item/80p2b848>
- United Nations. (2006). United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities. Retrieved from https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convention_accessible_pdf.pdf#page56
- United Nations (n.d.). 8 Promote sustained, inclusive and sustainable economic growth, full and productive employment and decent work for all. Retrieved from <https://sdgs.un.org/goals/goal8>
- Zorzi, S., Dalmonego, C., De Vreese, L. P., & Gomiero, T. (2023). Adult Independence Living Measurement Scale: Psychometric validation of a scale to estimate personal skills for independent living in people with intellectual and developmental disabilities. *Journal of Intellectual Disability Research*, 67(6), 560-572. <https://doi.org/10.1111/jir.13028>