



**Intervento a due voci**

**Gabriele Gamberi – Fondazione ASPHI Onlus**

**Matteo Bortolotti – Scrittore, story teller**

# ASPHI NASCE COSI':

1979 – 1° edizione del  
corso Programmatori  
di elaboratori  
elettronici per non  
vedenti – Istituto  
Cavazza dei Ciechi di  
Bologna

27/01/2020

TEMA LAVORO



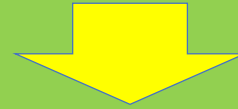
**Associazione ASPHI → Fondazione ASPHI Onlus**  
**i soci sono imprese pubbliche e private**



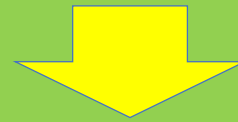
**vocazione caratteristica è quella di avere  
relazione con il mondo delle aziende**

- **supporto per la «gestione della disabilità in azienda»**
- **impegno aziendale «verso il territorio (scuola, servizi)**
- **«welfare aziendale» per i familiari dei dipendenti**

# Fondazione ASPFI verso le imprese



**prevenire il pericolo di «discriminazioni»**



**con la ricerca per evidenziare la causa di disagio lavorativo e identificare facilitatori e soluzioni**

**con azioni di formazione verso il sistema**

# **Le tre variabili da mantenere in equilibrio:**

**Le capacità e performance delle persone con disabilità (lavoratori);**

**L'ambito e l'organizzazione lavorativa (ruoli e mansioni);**

**Gli accomodamenti ragionevoli (tecnologie, ausili, tempi, ecc.)**

**un gioco collaborativo**  
**“gli accomodamenti ragionevoli**  
**per l’inclusione**  
**delle persone con disabilità in azienda”**

# Perché un gioco collaborativo:

- **permette interazione e coinvolgimento con i partecipanti molto più intensi di una modalità convegnistica;**
- **per formare «il sistema» a farsi delle domande finalizzate a definire meglio gli accomodamenti ragionevoli;**

«La drammaturgia è la vita  
senza le parti noiose.»

Alfred Hitchcock  
*dai che lo conoscete tutti*



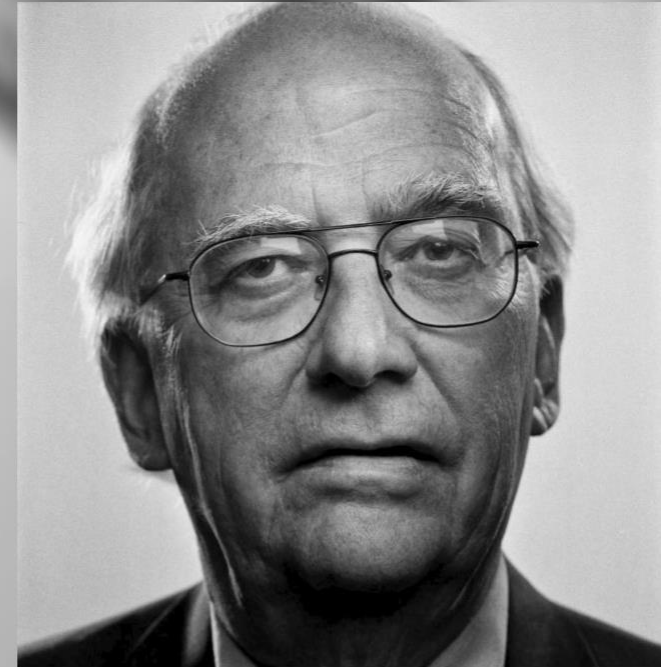


PERCHÈ CI

RACCONTIAMO

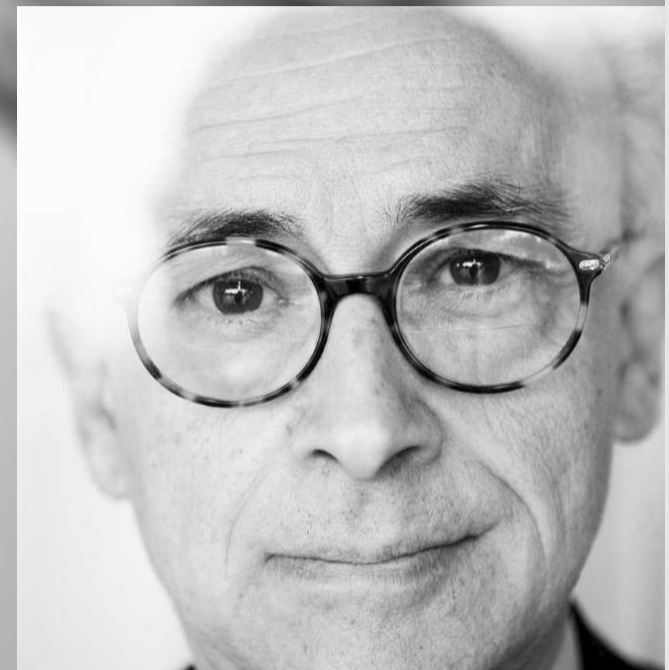
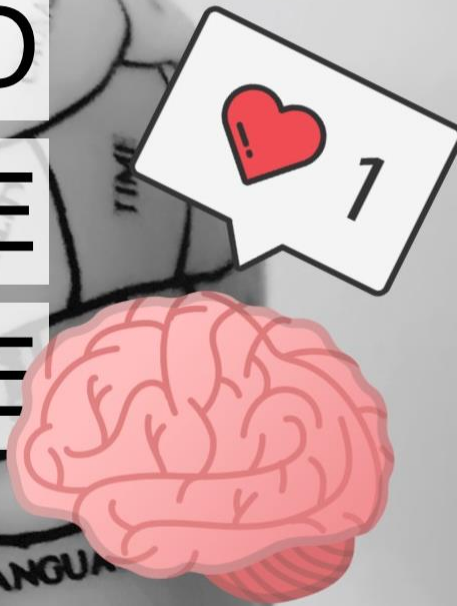
STORIE?

# UN INTERPRETE NEL CERVELLO



Michael Gazzaniga

**UN CERVELLO  
CHE SCEGLIE  
COL CUORE**

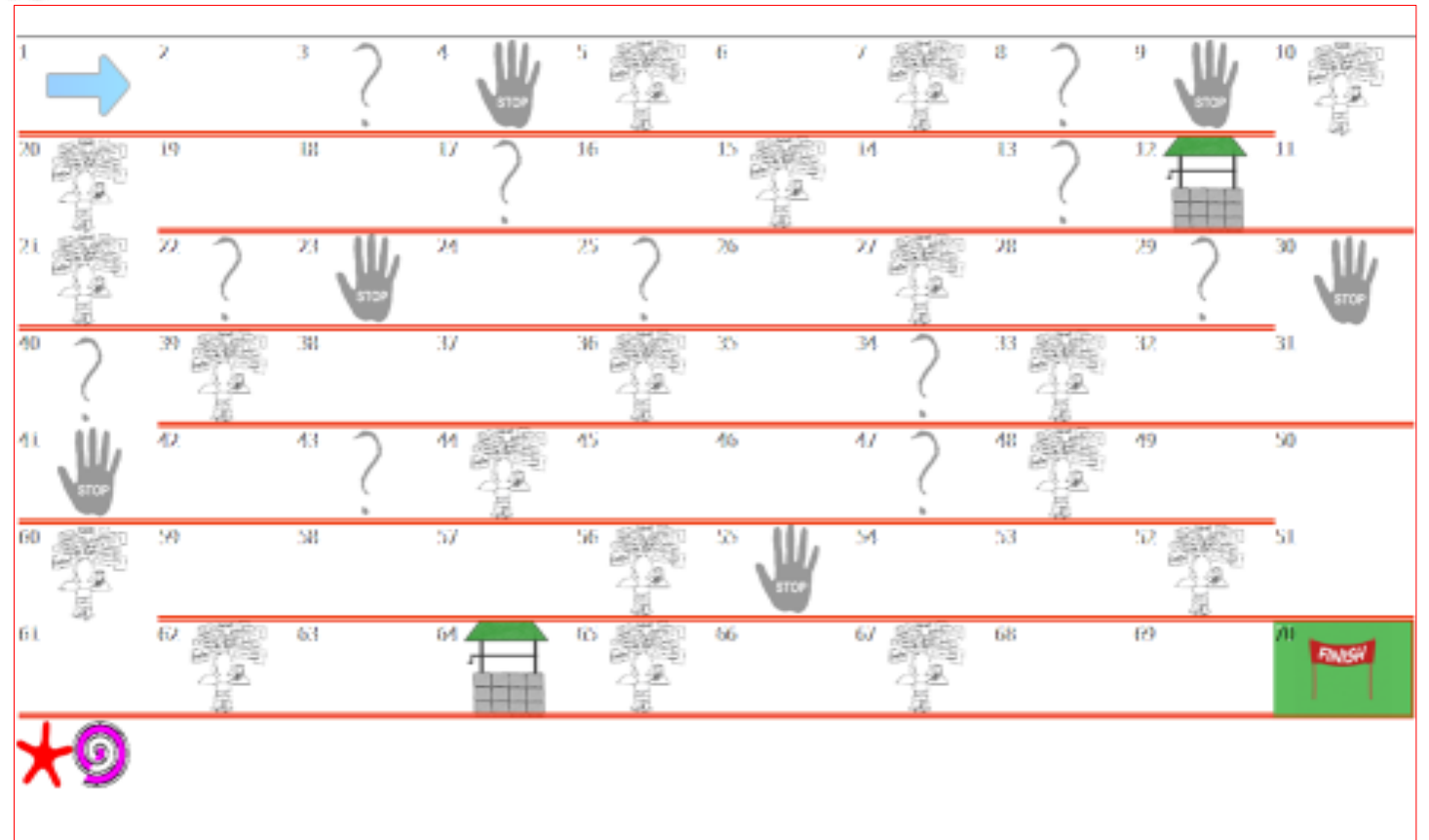
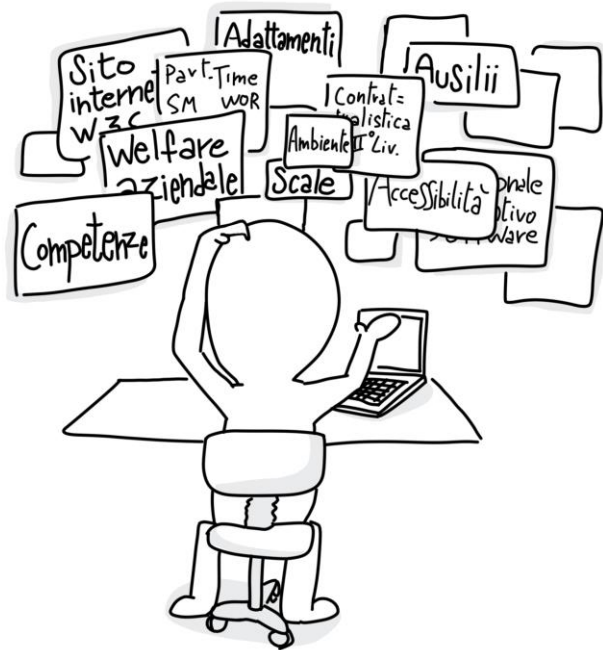


Antonio Damasio



**«LE STORIE SONO  
LA PRINCIPALE MONETA DI SCAMBIO  
DELLA NOSTRA ESPERIENZA UMANA.»**

# Il gioco collaborativo del Disability Management



## La location.

Dopo aver scelto “un territorio” nel quale realizzare il gioco, è necessario scegliere una location adatta, un ambiente attrezzato e flessibile nella logistica

Prima squadra di giocatori



Seconda squadra di giocatori

# **Le domande e le risposte**

## **Da chi sono proposte e come sono fatte ?**

**Vengono proposte da dei facilitatori, spesso presenti in sala.**

**Le domande possono essere a scelta multipla, quindi con una risposta o più risposte esatte o del tipo aperte.**

**In molti casi non c'è la soluzione, non c'è la risposta.**

**Il gioco ha l'obiettivo di ampliare la riflessione su alcune situazioni che si possono incontrare nei percorsi di inclusione lavorativa delle persone con disabilità.**



*un gioco collaborativo:*  
“gli accomodamenti ragionevoli per l’inclusione  
delle persone  
con disabilità in azienda”

**Secondo voi l'esonero ai sensi della Legge 68/99 è un  
accomodamento ragionevole? Avete idea di quante posizioni  
lavorative sono oggetto di esonero a livello nazionale ?**

**< 15.000**

**> 20.000**

**= 1.350**



about:blank



**Qual è il percorso corretto per un lavoratore con disabilità?**

- a. Inserimento, integrazione, inclusione, accoglienza aperta**
- b. Integrazione, inserimento, inclusione, accoglienza aperta**
- c. Accoglienza aperta, inserimento, integrazione, inclusione**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70







«Il contrario di **gioco** non è  
**lavoro.**  
È depressione.»

Peter Gray

*psicologo, research professor al Boston College*



IMPROVVISARE

ADATTARSI

RAGGIUNGERE LO SCOPO

Thomas "Gunny" Highway

LE STORIE SONO PROBLEM-SOLVING



«La soluzione definitiva a un problema è **razionale**; il **processo** per trovarla non lo è.»

**J. P. Guilford**

*psicologo, famoso per la sua 'struttura dell'intelletto'*