



Il Progetto Erasmus+ KA2 (partenariati strategici) dal titolo “Job Labyrinth – Fostering youth inclusive education and transition to work through game-based approaches integrating active employment and web-based guidance in Europe”, della durata di due anni, vede il CNOS-FAP come Capofila in partenariato con Federación de Plataformas Sociales Pinardi (Spagna), DGSSIS-Community of Madrid (Spagna), SZÁMALK Szalézi Szakközépiskola (Ungheria), RISORSE snc (Italia), Noviter srl (Italia), BKS Uspech (Slovacchia), iTStudy (Ungheria).

L’obiettivo del progetto è quello di sviluppare un gioco in grado di attivare i giovani svantaggiati alla ricerca del lavoro, a creare una Comunità di Pratiche che includa centri per l’impiego pubblici e privati, centri giovanili, scuole, enti pubblici e aziende al fine di favorire l’inserimento lavorativo dei beneficiari.

Gli allievi della Federazione del CNOS-FAP sono stati coinvolti attivamente partecipando ad un concorso per la creazione del Logo di progetto. Il vincitore è Simone Piatto del CFP Venezia Mestre.

Il progetto Job Labyrinth è stato ufficialmente avviato con il primo Meeting tenutosi a Madrid dal 7 al 9 novembre presso la sede della Federación de Plataformas Sociales Pinardi, durante il quale sono state fornite ai Coordinatori di progetto di ogni partner tutte le informazioni e le linee guida necessarie (gestionali e finanziarie). Durante la stessa settimana, in concomitanza con il Kick-off Meeting di progetto si è tenuto, sempre a Madrid, il primo Peer Learning. In questa occasione il gruppo tecnico, formato da esperti di ogni partner, ha avuto modo di ragionare e discutere sulle varie modalità di apprendimento nei diversi setting, con lo scopo di creare dei moduli formativi applicabili nelle realtà locali dei diversi partner.

Il gruppo di esperti si è nuovamente riunito dal 20 al 24 febbraio a Torino per il secondo Peer Learning ospitato dalla sede regionale del Piemonte della Federazione CNOS-FAP, durante il quale è stato approfondito il tema del riconoscimento delle competenze acquisite in modo informale e non formale.

In seguito BKS Uspech, partner slovacco del progetto, ha ospitato a Bratislava, dal 12 al 16 giugno, il secondo Project Meeting, il terzo Peer Learning ed il primo Multiplier Event, durante il quale sono state presentate le varie metodologie per il bilancio di competenze utilizzate in Slovacchia e in Francia.

Grazie ai diversi eventi di progetto e alla collaborazione dei partner per la creazione dei contenuti, nel mese di settembre è stata realizzata la prima versione del Job Lab Game. Ogni partner ha curato la sperimentazione dei primi due livelli del gioco chiedendo ad una decina di ragazzi appartenenti al target group di riferimento di testarlo e di dare dei feedback sull’attrattività ed intuitività del prodotto. I risultati del testing sono stati poi esposti e discussi durante l’incontro a Budapest dal 9 al 13 ottobre. In questa settimana il partner ungherese Szamalk ha ospitato l’ultimo Peer Learning ed il terzo Project Meeting.

Nel mese di gennaio i tecnici ungheresi di iTStudy hanno completato la creazione del gioco a seguito dello sviluppo degli ultimi tre livelli.

In occasione del 4° Meeting di Progetto tenutosi a Madrid dal 5 al 7 febbraio, i partner hanno fornito preziosi feedback sul prodotto finale raccolti durante il testing dei 5 livelli del gioco. Sempre a Madrid, il giorno 7 febbraio ha avuto luogo anche il secondo Multiplier Event, durante il quale è stato presentato agli

ospiti spagnoli ed internazionali il Job Labyrinth Game e i vantaggi della creazione di una Comunità di Pratiche avente come obiettivo principale l'inclusione sociale e l'inserimento lavorativo.

Il lancio del gioco è stato effettuato nel mese di maggio, è possibile giocare al Job Lab Game visitando il [sito ufficiale](#) dove è possibile ricevere ulteriori informazioni riguardo al progetto, entrare a far parte della Comunità di Pratiche come soggetto fornitore di servizi al lavoro o attore del mercato del lavoro o diventare un Job Lab Spot, diventando così il punto di riferimento nella propria città/regione per i giovani giocatori/beneficiari che cercheranno uno sportello per il lavoro a cui rivolgersi durante il gioco (i moduli di iscrizione e la descrizione dei requisiti minimi richiesti sono consultabili nella sezione "[Entra nella community](#)").

Con il terzo Multiplier Event organizzato dalla Sede Nazionale del CNOS-FAP sul tema dell' "occupabilità giovanile attraverso l'uso di metodologie di gamification e e-guidance" e tenutosi il 19 settembre presso l'Hotel Quirinale di Roma, si è concluso il progetto Job Labyrinth. Durante l'evento i partner di progetto hanno presentato alla platea composta da stakeholder nazionali e internazionali gli output prodotti e lo strumento creato a seguito di un lavoro in team durato due anni. Sono stati poi condivisi i dati statistici elaborati al termine della fase di testing del Job Lab Game, supportati dalle testimonianze dei ragazzi che hanno sperimentato il gioco e che erano presenti all'evento.