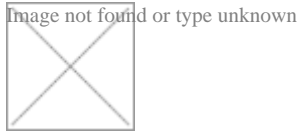


JOB LABYRINTH



Capofila: Federazione CNOS-FAP

Partner: 8 partner in Italia, Spagna, Ungheria e Slovacchia

Obiettivi: Promuovere e aumentare l'accesso (paritario/pari opportunità) a opportunità formative/educative di qualità o al mondo del lavoro, e le competenze trasversali (ricerca attiva) necessarie a orientarsi dei giovani (15-29 anni) in Europa, attraverso un approccio innovativo basato sulle tecniche di gamification, l'integrazione e l'efficacia dei servizi attivi per l'occupazione sul territorio.

Per approfondimenti consultare il sito [1] web dedicato alla piattaforma del progetto.

JOB LABYRINTH - Fostering youth inclusive education and transition to work through game-based approaches integrating active employment and web-based guidance in Europe. - 2016-1-IT01-KA202-005493

Background

L'ultima crisi economica ha mostrato un aumento del gap tra domanda e offerta di lavoro e la necessità di allineare le competenze utilizzabili nel mercato del lavoro. Il gap è ancora più notevole per NEET e giovani vulnerabili a causa dell'inefficacia e della scarsa rilevanza di politiche attive del lavoro e soprattutto per:

- la bassa capacità dei Centri Pubblici per l'Impiego e della formazione professionale di intercettare i giovani a rischio e dare una risposta concreta alle loro esigenze;
- la scarsa capacità di centri giovanili di aiutare i giovani a valutare le proprie competenze e promuovere la loro professionalità;
- la scarsa sinergia tra attori pubblici e privati, e la mancanza di una strategia integrata per facilitare la transizione dei giovani nel mondo del lavoro;
- la poca conoscenza dei giovani sui servizi erogati dai Centri Pubblici per l'Impiego, e lo scetticismo sulla loro reale efficacia;
- la mancanza di coinvolgimento dei giovani durante il loro percorso di orientamento, formazione ed inserimento lavorativo.
- il basso utilizzo di strumenti di e-guidance efficaci.

Obiettivo

Favorire, attraverso uno strumento attrattivo come il gioco, l'integrazione scolastica, la formazione, l'orientamento e l'occupabilità dei giovani (NEET, ai giovani vulnerabili e ai giovani esclusi dai percorsi scolastici tradizionali), migliorando inoltre la loro capacità di essere soggetti attivi nella ricerca del lavoro. Nello specifico, il progetto punta al raggiungimento dei seguenti obiettivi:

1. Promuovere un approccio intersettoriale per lo sviluppo di soluzioni digitali con lo scopo di sensibilizzare i giovani sulle PAL, sulle politiche intraprese a livello regionale, nazionale e europeo favorendo il miglioramento della transizione scuola-lavoro.

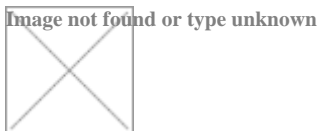
2. Implementare la conoscenza sulle PAL e facilitare l'inserimento lavorativo attraverso la cooperazione tra centri per l'impiego e servizi di orientamento.
3. Dare maggiore rilievo all'IeFP, adattando l'offerta alle esigenze individuali, rafforzando i servizi di orientamento e di consulenza per i giovani svantaggiati e creando dei legami con i servizi pubblici e privati.
4. Diffondere servizi di e-guidance efficaci in contesti formali e informali (IeFP, Istruzione, lavoro giovanile), sviluppare linee guida per l'aggiornamento delle competenze di insegnanti, formatori e operatori sull'utilizzo di suddetti strumenti, consentendo ai beneficiari l'accesso a servizi e informazioni.

Per il raggiungimento di tali obiettivi il progetto Job Labyrinth svilupperà, avvalendosi delle metodologie di gamification, un gioco interattivo in cui il giovane, dopo essersi registrato, potrà creare il proprio avatar e cominciare un percorso a livelli durante il quale acquisirà competenze, informazioni riguardanti il mercato del lavoro locale, e conoscenze sui luoghi che erogano servizi utili a rispondere alle sue necessità lavorative (CPI, sportelli Servizi Al Lavoro CNOS-FAP, Centri giovanili con servizi al lavoro...). Inoltre il beneficiario, attraverso il gioco, potrà compilare il proprio CV ed utilizzare strumenti per la creazione del suo profilo personale riguardante esclusivamente le sue soft skills.

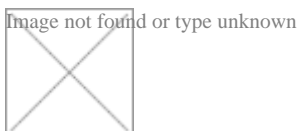
Un altro obiettivo del gioco sarà quello di creare rete tra sportelli Servizi Al Lavoro CNOS-FAP, CPI, oratori/centri giovanili, al fine di intercettare il maggior numero di giovani, specialmente quelli più in difficoltà o a rischio di esclusione sociale.

Il progetto si rivolgerà direttamente a: giovani (15-29), NEET, alla ricerca di un lavoro; erogatori pubblici e privati di servizi di orientamento, di consulenza e di occupazione; operatori di Centri pubblici per l'impiego. Beneficiari indiretti saranno gli attori del mercato, le associazioni di impresa, attori politici chiave.

Partenariato

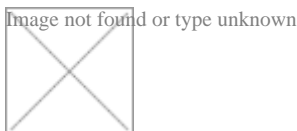


Federazione CNOS-FAP (Capofila)



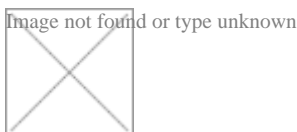
Federaci3n de Plataformas Sociales Pinardi (Spagna)

Organizzazione non-profit la cui missione è l'educazione integrale, in particolare di bambini, adolescenti e giovani a rischio di esclusione sociale, come strumento per lo sviluppo personale dell'individuo e la sua integrazione sociale e lavorativa.



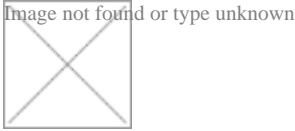
DGSSIS-Community of Madrid (Spagna)

Ente pubblico con l'obiettivo finale di raggiungere una migliore integrazione delle persone socialmente svantaggiate, con particolare attenzione alle famiglie vulnerabili di origine migrante, alla loro inclusione sociale e lavorativa.

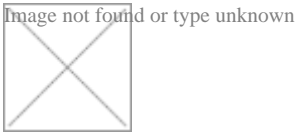


SZÁMALK Szalézi Szakközépiskola (Ungheria)

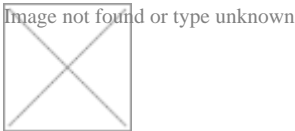
Istituto professionale di livello post-secondario.



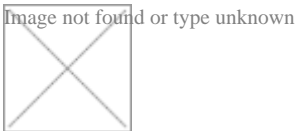
RISORSE snc (Italia)
Azienda di consulenza e formazione.



Noviter srl (Italia)
Azienda che effettua studi e ricerche nel campo dell'istruzione, della formazione e del mercato del lavoro. Noviter lavora anche per sviluppare progetti strategici e fornire assistenza operativa e supporto tecnico per istituzioni pubbliche e private a livello nazionale, regionale e locale.



BKS Uspech (Slovacchia)
Società che opera nel campo della formazione e dello sviluppo delle risorse umane per dirigenti e rappresentanti commerciali.



iTStudy (Ungheria)
Istituto specializzato in Information Technology che lavora nel campo della formazione professionale e formazione per adulti.

Output

Il progetto prevede la realizzazione di 7 output (prodotti) ognuno dei quali, coordinato da un leader e in collaborazione con gli altri partner, concorre al raggiungimento degli obiettivi del progetto.

O1 - Analisi e selezione delle buone pratiche esistenti e di strumenti informatici e game-based volti a favorire l'occupazione

Descrizione dell'output: L'analisi deve raccogliere tutte le migliori pratiche, gli approcci metodologici e gli strumenti già implementati con successo in Europa. Il risultato dell'output fornirà ai partner un quadro generale utile per lavorare sulla struttura del gioco.

Coordinatore dell'output: Risorse HR

O2 - Database sull'occupazione dei giovani e sulle PAL, i servizi, gli attori e le iniziative intraprese nei paesi partner

Descrizione dell'output: Il database raccoglierà informazioni, servizi e linee guida che verranno successivamente integrate all'interno del gioco, al fine di stimolare i giovani alla ricerca del lavoro e di offrire loro una panoramica sui servizi e sulle iniziative orientate all'istruzione, alla formazione e all'occupazione.

Coordinatore dell'output: Noviter

O3 - Moduli formativi per l'acquisizione di competenze

Descrizione dell'output: L'output consisterà in un insieme di moduli formativi, disponibili in 5 lingue e facilmente scaricabili dalla piattaforma, specificamente destinati a formare insegnanti e formatori appartenenti alla scuola, all'IeFP e alla formazione giovanile .

Coordinatore dell'output: BKS Uspech

O4 – Framework tecnologico del JOB LAB game

Descrizione dell'output: Sviluppo del framework tecnologico che dovrà includere gli strumenti di e-

guidance selezionati nell'Output 1, il database elaborato nell'O2, il gioco che verrà successivamente sviluppato, testato e integrato e gli strumenti interattivi per la formazione dei formatori che verranno prodotti all'interno dell'O6.

Il framework tecnologico e il gioco verranno sviluppati in inglese, italiano e spagnolo, sebbene il materiale contenuto potrà essere caricato in tutte e 5 le lingue dei partner del progetto.

Coordinatore dell'output: iTStudy

O5 – Comunità di pratiche

Descrizione dell'output: La Comunità di pratiche sarà il principale strumento e prodotto del progetto JOB LABYRINTH, sviluppata attraverso un completo processo di costruzione di rete. Attori pubblici e privati si uniranno alla Comunità di pratiche per integrare i propri servizi per l'orientamento, la consulenza e l'inserimento lavorativo.

Coordinatore dell'output: Federazione CNOS-FAP

O6 – Pacchetti di e-toolkit intuitivi

Descrizione dell'output: Il toolkit definitivo avrà l'obiettivo di fornire ai professionisti, allo staff e agli operatori dei centri e degli enti che fanno parte della rete Job Labyrinth, una guida e un pacchetto personalizzato di strumenti di e-guidance e di sensibilizzazione basati sul gioco che saranno indirizzati ai giovani vulnerabili per guidarli verso percorsi formativi e di IeFP o per facilitare la loro transizione verso il mondo del lavoro. Una versione personalizzata del toolkit verrà successivamente sviluppata per adattarla alla disseminazione nei database e nei network europei, all'uso sugli smartphone e tablet e per facilitarne la diffusione tramite l'apprendimento sociale.

Coordinatore dell'output: Risorse HR

O7 – Valutazione dell'impatto e raccomandazione finale

Descrizione dell'output: Le raccomandazioni finali riguarderanno maggiormente gli attori politici principali, europei, enti regionali e nazionali identificati nel piano di disseminazione, al fine di sensibilizzare sulla rilevanza e l'impatto dell'approccio integrato proposto e sull'efficacia degli strumenti e degli output prodotti come mezzo per intercettare i giovani vulnerabili e favorire la loro inclusione sociale e l'inserimento lavorativo.

Coordinatore dell'output: Noviter

In allegato il diagramma di Gantt del progetto per consultare i tempi [2] di realizzazione di ogni singolo output

Eventi

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* durante il quale un gruppo di esperti appartenenti a ogni partner, ha avuto modo di ragionare e discutere sulle varie modalità di apprendimento nei diversi setting, approfondendo in particolare le caratteristiche del target group dei destinatari della Federazione Pinardi, 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, durante il *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 stato 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 [3] 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 [4]").

Con l'ultimo *Project Meeting* e 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.

Per info contattare Ivan Toscano i.toscano@cnos-fap.it [5]

Programma:

Erasmus+ KA2 - Partenariati Strategici

Categoria progetto:

Europeo / Internazionale

Ente donatore:

Commissione europea

Anno di avvio:

2016

Stato:

Chiuso

URL di origine: <https://www.cnos-fap.it/node/43464>

Links

[1] <http://joblab.cnos-fap.it/>

[2] http://www.cnos-fap.it/sites/default/files/allegati-progetti/calendario_attivita_gantt-chart-template_en_0.pdf

[3] <http://joblab.cnos-fap.it>

[4] <http://joblab.cnos-fap.it/it/entra-nella-community>

[5] <mailto:i.toscano@cnos-fap.it>