



## 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)

*Federación 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.