

[Home](#) > Job Labyrinth

Job Labyrinth

Lun, 24/09/2018 - 13:05 -- Giulia Zenone

Tipo di strumento :

Strumento multimediale - Relazione

Durata:

30-60 min

Argomenti affrontati :

Digitale

Politiche giovanili

Programmi europei

Job Labyrinth è un gioco digitale che, in modo attrattivo, favorisce l'integrazione scolastica, la formazione, l'orientamento e l'occupabilità dei giovani, migliorando la loro capacità di essere soggetti attivi nella ricerca del lavoro.

Finalità:

Lo strumento si propone due ordini di obiettivi:

1 - per i giovani, creare maggiore engagement verso percorsi di orientamento, sperimentando attraverso la gamification l'autovalutazione delle proprie competenze, imparando a scrivere il proprio CV, simulando il colloquio di lavoro, e in generale esplorando le possibilità formative e di ricerca del lavoro esistenti;

2 - creare una comunità di pratiche di centri, JobLab Spot, in cui scambiare buone prassi e favorire l'integrazione di strumenti di guidance all'interno delle pratiche degli operatori.

Attraverso il gioco i giovani riceveranno informazioni sui centri dei servizi al lavoro più vicini, e saranno stimolati a entrare in contatto con questi per proseguire il loro percorso e ricevere "il loro portfolio" derivato dall'aver passato i livelli di gioco.

Metodologia:

Lo strumento, sviluppato all'interno del programma Erasmus+, è il primo gioco digitale in questo ambito. Attraverso la metodologia del gaming è stato sviluppato un gioco finalizzato a favorire l'integrazione dei giovani, in particolare le categorie svantaggiate, nel mondo del lavoro.

Processo per fasi:

Il videogioco necessita inizialmente della registrazione dell'utente.

Dopo il login, la persona sceglie il proprio avatar con cui giocare, ed entra in un labirinto in cui sono presenti 5 stanze o ambienti in cui la persona può attivare le proprie capacità.

Durante il percorso, se necessario, sono sempre presenti le funzioni di aiuto per comprendere i livelli. Nella prima stanza il giovane è stimolato a svolgere dei compiti e nel contempo riceverà informazioni sul programma di Garanzia Giovani e, con la prosecuzione del gioco, dei poteri che lo aiuteranno nelle

fasi successive del gioco.

Nella seconda stanza è proposta in forma ludica una valutazione delle proprie competenze attraverso il test Riasec, basato sui tipi di Holland.

La terza stanza è pensata per aiutare la costruzione del CV.

Nella quarta l'avatar deve affrontare un colloquio di lavoro simulato.

Nella quinta la persona potrà scoprire il tesoro nascosto, entrare in contatto con i centri del network, attraverso la condivisione del portfolio.

Servono: tavolino, sedia, computer, prese per il pc, proiettore, cassa per l'audio.

Materiali e risorse:

Per mostrare il gioco serve una postazione con pc e un videoproiettore.

Per sperimentarlo in prima persona è necessario dotarsi di un account con password e un pc.

Valutazione:

Lo strumento è stato testato su quasi 1500 giovani in 10 stati europei, con età media di 23 anni.

I vantaggi sono: attirare giovani con uno strumento che comprendono, facilità di utilizzo, più lingue di utilizzo e diversità di informazioni in base al Paese di riferimento dei centri di servizi al lavoro. Creare uno standard qualitativo condiviso nelle prassi degli operatori dei centri aderenti al network attraverso la condivisione del materiale pedagogico sviluppato nei due anni di progetto e favorire l'adozione di strumenti innovativi di guidance.

Note per un uso ulteriore:

Il gioco è stato utilizzato anche nell'orientamento per un gruppo di giovani migranti, che stanno imparando l'italiano e si preparano ad entrare nel mondo del lavoro.

Rating:



Average: 3 (6 votes)

Documenti / Dispense:



[Allegato 1_Brochure JOB LAB.pdf](#) [1]

Source URL: <http://educationaltoolsportal.eu/it/tools/job-labyrinth>

Collegamenti

[1] http://educationaltoolsportal.eu/it/system/files/documents-handouts/Allegato%201_Brochure%20JOB%20LAB.pdf