

BENEFICIARI

CIRCA
1290



giovani alla ricerca di un lavoro, provenienti dai 4 Paesi partner ed intercettati dai seguenti servizi: Centri di formazione professionale, scuole, oratori/centri giovanili, centri per l'impiego pubblici e privati.

CIRCA
664



formatori, educatori, operatori che forniscono servizi di orientamento ed inserimento lavorativo.

CIRCA
45



tra imprese, associazioni di categoria, centri per l'impiego, uffici pubblici locali e regionali che saranno coinvolti nella Comunità di Pratiche.

attori chiave coinvolti durante i 3 Multiplier Events in Slovacchia, Spagna ed Italia.

CIRCA
250



PARTENARIATO

CNOSFAP

Pinardi

Dirección General de Servicios Sociales e Integración Social
CONSEJERÍA DE POLÍTICAS SOCIALES Y FAMILIA
Comunidad de Madrid

SZÁMALK-SZALÉZI Szakközépiskola

RisorSe

PerformanSe Premium Partner

B.K.S. Uspech, s.r.o.
SPOLOČNOSŤ PORADCOV A KONZULTANTOV

NOVITER
PROJEKTY • SPOLUPRÁCE • VÝSKUM

ITS
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES TECNOLÓGICAS



JOB LABYRINTH

Fostering youth inclusive education and transition to work through game-based approaches integrating active employment and web-based guidance in Europe



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 GENERALE

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.



OBIETTIVI SPECIFICI

- Promuovere un approccio intersettoriale per lo sviluppo di soluzioni digitali con lo scopo di sensibilizzare i giovani sulle Politiche Attive del Lavoro, sulle politiche intraprese a livello regionale, nazionale e europeo favorendo il miglioramento della transizione scuola-lavoro.
- Implementare la conoscenza sulle PAL e facilitare l'inserimento lavorativo attraverso la cooperazione tra centri per l'impiego e servizi di orientamento.
- 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.
- 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.

COME RAGGIUNGERLI

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 (centri per l'impiego, 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 una rete tra sportelli Servizi Al Lavoro CNOS-FAP, centri per l'impiego pubblici e privati, oratori/centri giovanili, al fine di intercettare il maggior numero di giovani, specialmente quelli più in difficoltà o a rischio di esclusione sociale.

