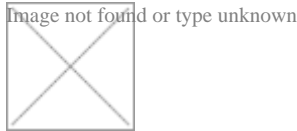


## JOB LABYRINTH



**Organisme demandeur** : Fédération CNOS-FAP

**Partenaires** : 8 partenaires en Italie, Espagne, Hongrie, et Slovaquie.

**Objectifs** : Promouvoir et augmenter l'accès (équitable/égalité des chances) à des opportunités de formation/éducatives de qualité ou au monde du travail, ainsi que les compétences transversales (recherche active) nécessaires pour orienter les jeunes (15-29 ans) en Europe, grâce à une approche innovante basée sur les techniques de la gamification, l'intégration et l'efficacité des services actifs de l'emploi sur le territoire.

Pour plus d'informations, veuillez consulter le site [1] [web](#) dédié à la plateforme de projets.

***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***

### Contexte

La dernière crise économique a montré un écart toujours majeur entre l'offre et la demande de travail et la nécessité d'aligner les compétences qui peuvent être utilisées sur le marché du travail. L'écart est encore plus prononcé pour les NEET (ni en emploi, ni en études, ni en formation) et les jeunes vulnérables en raison de l'inefficacité et du manque des politiques actives du marché du travail, en particulier en ce qui concerne :

- la faible capacité des centres publics pour l'emploi et de la formation professionnelle à détecter les jeunes à risque et à fournir une réponse concrète à leurs besoins ;
- la faible capacité des centres de jeunesse à aider les jeunes à évaluer leurs compétences et à promouvoir leur professionnalisme ;
- le manque de synergie entre les acteurs publics et privés et l'absence de stratégie intégrée pour faciliter la transition des jeunes dans le monde du travail ;
- le manque de connaissance des jeunes sur les services fournis par les centres publics pour l'emploi et leur scepticisme quant à leur efficacité réelle ;
- le manque d'implication des jeunes lors de leur orientation, leur formation et leur insertion professionnel.
- la faible utilisation d'outils d'orientation en ligne efficaces.

### Objectif

Promouvoir, grâce à un outil attrayant tel que le jeu, l'intégration scolaire, la formation, l'orientation et l'employabilité des jeunes (NEET, jeunes vulnérables et jeunes exclus de l'enseignement ordinaire). Cet outil leur permettra d'acquérir des nouvelles capacités pour être des demandeurs d'emploi actifs.

Plus précisément, le projet vise à atteindre les objectifs suivants :

1. Promouvoir une approche intersectorielle pour le développement de solutions numériques dans le but de sensibiliser les jeunes aux politiques actives de l'emploi, aux politiques entreprises aux niveaux régional, national et européen en favorisant le passage de l'école au monde du travail.
2. Mettre en œuvre les connaissances sur politiques actives de l'emploi et faciliter le placement grâce à la coopération entre les centres pour l'emploi et les services d'orientation.
3. Mettre davantage l'accent sur l'EFP, en adaptant l'offre aux besoins individuels, en renforçant les services d'orientation et de consultation pour les jeunes défavorisés et en créant des liens avec les services publics et privés.
4. Diffuser des services d'orientation en ligne efficaces dans des cadres formels et informels (EFP, éducation, emploi des jeunes), élaborer des lignes directrices pour actualiser les compétences des enseignants, des formateurs et des opérateurs sur l'utilisation de ces outils en permettant aux bénéficiaires d'accéder aux services et aux informations.

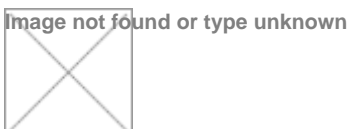
Afin d'atteindre les objectifs, le projet Job Labyrinth développera, en utilisant des méthodologies de gamification, un jeu interactif dans lequel le jeune, après s'être inscrit, pourra créer son propre avatar et entamer un parcours à des niveaux au cours desquels il acquerra des compétences, des informations sur le marché du travail local et des connaissances sur les lieux qui fournissent des services utiles pour répondre à ses besoins professionnels (Centres pour l'emploi, guichets d'aide à l'emploi du CNOS-FAP, Centres de jeunes avec services de l'emploi...). En outre, le bénéficiaire, grâce au jeu, pourra remplir son CV et utiliser des outils pour la création de son profil personnel concernant exclusivement ses compétences personnelles.

Un autre objectif du jeu sera de créer un réseau entre le CNOS-FAP, les Centres pour l'emploi, les oratoires/centres de jeunes, afin d'intercepter le plus grand nombre de jeunes, en particulier ceux qui sont le plus en difficulté ou qui risquent l'exclusion sociale.

Le projet s'adressera directement aux jeunes (15-29 ans), aux NEET, aux demandeurs d'emploi, aux prestataires de services d'orientation publics et privés, aux services de consultation et d'emploi, aux opérateurs des centres publics pour l'emploi.

Les bénéficiaires indirects seront les acteurs du marché, les associations d'entreprises, les principaux acteurs politiques.

## **Partenariat**



**Federazione CNOS-FAP** (Organisme demandeur)

Image not found or type unknown



### **Federación de Plataformas Sociales Pinardi**

(Espagne) Organisation à but non lucratif dont la mission est l'éducation intégrale, des enfants, des adolescents et des jeunes à risque d'exclusion sociale, comme outil de développement personnel de l'individu et de son intégration sociale et professionnelle.

Image not found or type unknown



### **DGSSIS-Community of Madrid** (Espagne)

Organisme public dont l'objectif final est de parvenir à une meilleure intégration des personnes socialement défavorisées, en accordant une attention particulière aux familles vulnérables d'origine immigrée, à leur inclusion sociale et professionnelle.

Image not found or type unknown



### **SZÁMALK Szalézi Szakközépiskola** (Hongrie)

École professionnelle de niveau postsecondaire.

Image not found or type unknown



### **RISORSE snc** (Italie)

Entreprise de consultation et de formation.

### **Noviter srl** (Italie)

Une entreprise qui réalise des études et des recherches dans le domaine de l'éducation, de la formation et du marché du travail. Noviter travaille également au développement de projets stratégiques et fournit une assistance opérationnelle et un soutien technique aux institutions publiques et privées aux niveaux national, régional et local.

Image not found or type unknown

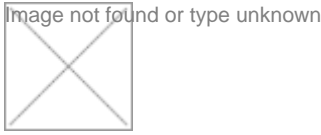


### **BKS Uspech** (Slovaquie)

Société opérant dans le domaine de la formation et du développement des ressources humaines pour les dirigeants et les représentants commerciaux.

Image not found or type unknown





## **iTStudy (Hongrie)**

Institut spécialisé dans les technologies de l'information travaillant dans le domaine de la formation professionnelle et de l'éducation des adultes.

### **Résultats**

Le projet prévoit la réalisation de 7 résultats (produits) dont chacun, coordonné par un chef de file et en collaboration avec les autres partenaires, contribue à la réalisation des objectifs du projet.

#### **R1 - Analyse et sélection des bonnes pratiques existantes et des outils informatiques et ludiques pour favoriser l'emploi**

Description : L'analyse devrait rassembler toutes les meilleures pratiques, les approches méthodologiques et les outils déjà mis en œuvre avec succès en Europe. Le résultat de la production fournira aux partenaires un cadre général utile pour travailler sur la structure du jeu.

*Coordinateur* : Risorse HR

#### **R2 - Base de données sur l'emploi des jeunes et les politiques actives de l'emploi, les services, les acteurs et les initiatives entrepris dans les pays partenaires**

Description : La base de données rassemblera des informations, des services et des lignes directrices qui seront ensuite intégrés au jeu, afin de stimuler les jeunes à la recherche d'un emploi et de leur donner un aperçu des services et des initiatives orientés vers l'éducation, la formation et l'emploi. *Coordinateur* : Noviter

#### **R4 - Cadre technologique du jeu JOB LAB**

Description : Développement du cadre technologique qui comprendra les outils d'e-guidance sélectionnés dans le cadre de l'output 1, la base de données développée dans le R2, le jeu qui sera ensuite développé, testé et intégré et les outils interactifs pour la formation des formateurs qui seront produits dans le R6. Le cadre technologique et le jeu seront développés en anglais, en italien et en espagnol, mais le contenu peut être téléchargé dans les cinq langues des partenaires du projet.

*Coordinateur* : iTStudy

#### **R5 - Communauté de pratiques**

Description : La Communauté de pratiques sera le principal outil et produit du projet JOB LABYRINTH, développé à travers un processus complet de construction de réseau. Les acteurs publics et privés rejoindront la Communauté de pratiques pour intégrer leurs services d'orientation, de conseil et de placement.

*Coordinateur* : Fédération CNOS-FAP

## **R6 - Outils électroniques intuitifs**

Description : L'ensemble d'outils final visera à fournir aux professionnels, au personnel et aux opérateurs des centres et des institutions qui font partie du réseau Job Labyrinth un guide et un ensemble personnalisé d'outils de sensibilisation et d'orientation en ligne sous forme de jeux qui s'adresseront aux jeunes vulnérables afin de les guider vers des parcours d'EFP et de formation ou de faciliter leur transition vers le monde du travail. Une version personnalisée des outils sera ensuite développée pour l'adapter en vue de sa diffusion dans les bases de données et les réseaux européens, pour l'utiliser sur les smartphones et les tablettes et pour faciliter sa diffusion par l'apprentissage social.

*Coordinateur* : Risorse HR

## **R7 - Analyse d'impact et recommandation finale**

Description : Les recommandations finales seront focalisées sur les principaux acteurs politiques européens, régionaux et nationaux identifiés dans le plan de dissémination, afin de sensibiliser sur la pertinence et l'impact de l'approche intégrée proposée et sur l'efficacité des outils et des résultats produits comme moyen d'intercepter les jeunes vulnérables et de favoriser leur inclusion sociale et leur placement professionnel.

*Coordinateur* : Noviter

Vous trouverez ci-joint le diagramme de Gantt du projet pour consulter le **calendrier [2]** de chaque résultat.

## **Évènements**

Le projet Job Labyrinth a été officiellement lancé lors de la première réunion qui s'est tenue à Madrid du 7 au 9 novembre au siège de la Federación de Plataformas Sociales Pindari, au cours de laquelle les coordinateurs de projet de chaque partenaire ont reçu toutes les informations et les lignes directrices nécessaires concernant la gestion et les finances.

Au cours de la même semaine, en conjonction avec la réunion de lancement du projet, le premier Peer Learning s'est tenu à Madrid. Au cours de cet événement un groupe d'experts appartenant à chaque partenaire, a eu l'occasion de discuter et de débattre des différentes manières d'apprendre dans les différents contextes, en approfondissant notamment les caractéristiques du groupe cible de la Fédération Pindari, dans le but de créer des modules de formation applicables dans les réalités locales des différents partenaires.

Le groupe d'experts s'est réuni à nouveau du 20 au 24 février à Turin, lors du Peer Learning organisé par le siège régional du Piémont de la Fédération CNOS-FAP, au cours duquel le thème de la reconnaissance des compétences acquises de manière informelle et non formelle a été discuté en profondeur.

Ensuite, BKS Uspech, partenaire slovaque du projet, a organisé la deuxième réunion du projet, le troisième Peer Learning et le premier Multiplier Event, à Bratislava, du 12 au 16 juin. Lors de cette période, les différentes méthodologies de bilan de compétences utilisées en Slovaquie et en France ont été présentées.

Grâce aux différents événements du projet et à la collaboration des partenaires pour la création des contenus, en septembre, la première version du **Job Lab Game** a été réalisée.

Chaque partenaire a pris en charge l'expérimentation des deux premiers niveaux du jeu, en demandant à une douzaine de jeunes appartenant au groupe cible de le tester et de donner leur avis sur l'attrait et l'intuitivité du produit.

Les résultats des tests ont ensuite été exposés et discutés lors de la réunion qui s'est tenue à Budapest du 9 au 13 octobre. Le partenaire hongrois Szamalk a accueilli le dernier Peer Learning et du troisième Project Meeting.

En janvier, les techniciens hongrois de l'ITStudy ont achevé la création du jeu après le développement des trois derniers niveaux.

À l'occasion du quatrième Project Meeting qui s'est tenu à Madrid du 5 au 7 février, les partenaires ont fourni de précieux commentaires sur le produit final recueilli lors des tests des 5 niveaux du jeu. Le deuxième Multiplier Event a eu lieu le 7 février, toujours à Madrid au cours duquel le Job Labyrinth Game et les avantages de la création d'une Communauté de Pratiques ayant pour objectif principal l'inclusion sociale et le placement professionnel ont été présentés à des invités espagnols et internationaux.

Le lancement du jeu a eu lieu en mai. Vous pouvez jouer au Job Lab Game en vous rendant sur le site officiel [3] où vous pouvez recevoir de plus amples informations sur le projet, rejoindre la Communauté de pratiques en tant que prestataire de services pour l'emploi ou acteur du marché du travail ou devenir un Job Lab Spot, devenant ainsi le point de référence dans votre ville/région pour les jeunes joueurs/bénéficiaires qui chercheront un guichet d'emploi vers lequel se tourner pendant le jeu (les formulaires d'inscription et la description des exigences minimales se trouvent dans la section "Join the Community [4]").

Lors du dernière Project Meeting et du troisième Multiplier Event organisés par le siège national du CNOS-FAP sur "l'employabilité des jeunes par l'utilisation des méthodologies de gamification et d'e-guidance" et qui se sont tenus le 19 septembre à l'hôtel Quirinale à Rome, le projet Job Labyrinth s'est terminé. Au cours de l'évènement, les partenaires du projet ont présenté au public composé d'acteurs nationaux et internationaux les résultats produits et l'outil créé à l'issue de deux années de travail d'équipe. Les données statistiques élaborées à l'issue de la phase de test du Job Lab Game ont ensuite été partagées, étayées par les témoignages des jeunes qui ont fait l'expérience du jeu et qui étaient présents à l'évènement. Pour plus d'informations, veuillez contacter Ivan Toscano [i.toscano@cnos-fap.it](mailto:i.toscano@cnos-fap.it) [5]

Programma:

Erasmus+ KA2 - Partenariats Stratégiques

Categoria progetto:

Europeo / Internazionale

Ente donatore:

Commission européenne

Anno di avvio:

2016

Stato:

Chiuso

---

**URL di origine:** <https://cnos-fap.it/node/65984>

## Links

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

[2] [https://www.cnos-fap.it/sites/default/files/allegati-progetti/calendario\\_attivita\\_gantt-chart-template\\_en\\_0.pdf](https://www.cnos-fap.it/sites/default/files/allegati-progetti/calendario_attivita_gantt-chart-template_en_0.pdf)

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

[4] <http://joblab.cnos-fap.it/en/join-community>

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