VALUTAZIONE D'IMPATTO E RACCOMANDAZIONI FINALI

Output 7

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

2018

Index

Introduzione *2*

1. Valutazione d'impatto *3*

1.1 Utenti registrati online al JobLab game *3*

1.2 Questionari per gli studenti *5*

1.2.1 Italia – Federazione CNOS-FAP 6

1.2.2 Spagna - Federación de Plataformas Sociales Pinardi 6

1.2.3 Ungheria - SZÁMALK-Szalézi Szakgimnázium 6

1.2.4 Risultati dei test 7

1.3 Questionario per gli operatori/formatori/insegnati *10*

2. Raccomandazioni finali *13*

1. Strumenti digitali **13**

2. Creazione di rete e cooperazione **13**

3. Formatori **13**

4. Comunicazione **14**

Introduzione

Il progetto *Job Labyrinth* si fonda sul presupposto che esiste un legame diretto tra la disoccupazione, la povertà e l'esclusione sociale: infatti, a seguito di un'approfondita analisi condotta a livello eurepeo e nazionale si è chiarito come Italia, Spagna, Ungheria e Slovacchia abbiano raggiunto il livello più alto e persistente di disoccupazione a lungo termine.

Il progetto coinvolge partner che hanno competenze complementari fra loro e comprendono: centri di istruzione e formazione in 3 diversi contesti, un organismo che fornisce assistenza e consulenza agli attori politici delle politiche attive del lavoro, esperti di orientamento ed esperti di servizi digitali e di ambienti di apprendimento basati sul gioco.

Si è così creato un quadro completo capace di integrare le politiche attive del lavoro, i servizi pubblici e privati dell'impiego e i servizi di orientamento al fine di offrire una chiave di accesso efficace ai giovani svantaggiati e ai NEET per la partecipazione all'istruzione e formazione, per facilitare la transizione al lavoro e per favorire l'integrazione sociale.

Inoltre, il Job Labyrinth esplora e realizza il potenziale della *gamification* per migliorare l'attrattiva dei servizi tradizionali e per incoraggiare l'impegno dei giovani come studenti attivi e in cerca di lavoro. È stata attuata dunque una strategia multilivello volta a sviluppare soluzioni digitali basate sul gioco (il Job Labyrinth Game) per sensibilizzare i giovani riguardo le misure di politiche attive del lavoro, e per incentivare in particolare i NEET e i giovani svantaggiati, aiutandoli a prendere coscienza delle opportunità formative e lavorative di cui dispongono.

Il presente rapporto presenta i risultati ottenuti dal progetto Erasmus+ Job Labyrinth ed è diviso in due capitoli principali: la valutazione dell'impatto (§ 1) e le raccomandazioni finali (§ 2).

Attraverso l'analisi dei dati monitorati, la prima parte fornisce una panoramica sull'efficacia e sull'efficienza dei servizi connessi al progetto e restituisce il valore aggiunto degli e-services e degli strumenti di orientamento digitali in esso sviluppati. Pertanto, viene compiuta una valutazione della qualità dei vantaggi ottenuti tramite l'approccio basato sulla *gamification* in merito sia alla maggiore capacità di intercettare i giovani vulnerabili, sia alla facilitazione nella costruzione del loro percorso professionale.

La seconda parte riguarda le raccomandazioni finali che sono rivolte principalmente agli attori e agli organi politici (Agenzie ed Enti europei, nazionali e regionali), al fine di aumentare la loro consapevolezza sulla pertinenza dell'approccio integrato alle politiche del lavoro e sull'efficacia degli strumenti forniti per intercettare i giovani vulnerabili e favorire la loro inclusione sociale nonché l'occupazione attiva.

Al fine di raggiungere gli obiettivi del progetto, quindi, sono stati monitorati i dati relativi agli utenti registrati alla piattaforma di gioco online del Job Labyrinth. Sono stati tracciate e raccolte informazioni sul numero, l'età e la nazionalità degli utenti: in questo modo, è stato possibile avere una panoramica immediata relativa all'ampiezza della diffusione europea del gioco, che è liberamente disponibile online sin dalle sue prime fasi di sviluppo (http://joblab.cnos-fap.it/).

Inoltre, è stato condotto un monitoraggio interno che ha coinvolto i partner del progetto. Infatti, questi hanno organizzato sessioni di prova del gioco, coinvolgendo il target di giovani cui fanno riferimento: attraverso alcuni eventi, realizzati principalmente da maggio a luglio 2018, è stato possibile testare il gioco con diverse tipologie di giovani in situazioni supervisionate dagli operatori e dai formatori.

Ai giovani studenti e alunni sono stati somministrati due questionari online che hanno permesso di esaminare l'impatto delle informazioni fornite nel gioco. Inoltre, i formatori coinvolti da ciascun partner hanno potuto esprimere la loro opinione sul gioco e, più in generale, sugli strumenti di e-guidance per l'orientamento e la formazione degli studenti.

La tabella seguente fornisce un riepilogo dei principali numeri della fase di test.

Nazione	Alunni	Formatori/Insegnanti
Italy	54	5
Spain	96	7
Hungary	178	9
Slovakia	-	5
Total	**328**	**26**

Tabella 1 – Numeri di alunni e formatori

1. Valutazione d'impatto

1.1 Utenti registrati online al JobLab game

Dal mese di maggio 2017 a quello di settembre 2018 sono state monitorate le registrazioni online degli utenti al Job Labyrinth game.

Gli utenti registrati includono i giovani che hanno partecipato alla fase di test organizzata dai partner e coloro che hanno provato autonomamente il gioco raggiungendolo tramite altri canali di comunicazione. Sommando questi utenti ai giovani giocatori delle fasi di test, aumentano significativamente i Paesi europei di provenienza, come illustrato dalla tabella e dalla mappa sottostante.

Nazione	Utenti	Età media
Albania	1	18
Croatia	2	31
Hungary	485	18
Italy	868	29
Luxembourg	1	47
Monaco	1	23
Poland	3	48
Romania	2	26
Slovakia	37	32
Spain	95	25
Total	**1.498**	**25**

Tabella 2 – Nazionalità ed età media degli utenti online



Figura 1 – Mappa dei Paesi coinvolti

1.2 Questionari per gli studenti

I giovani che hanno preso parte ai test erano invitati a rispondere a due questionari, validati e condivisi in precedenza dai partner.

Il questionario era costruito su uno schema temporale: infatti, gli studenti dovevano rispondere prima e dopo aver giocato al gioco online. Ogni utente era chiamato a valutare quanto ritenesse di essere d'accordo con alcune frasi riguardanti i contenuti informativi del gioco. La scala di valutazione utilizzata comprendeva un range da 1 a 4 corrispondenti a: disaccordo (1), parzialmente in disaccordo (2), d'accordo (3), completamente d'accordo (4).

I questionari permettono dunque di effettuare un'autovalutazione riguardo quanto si ritenga di sapere sui temi affrontati dal gioco e quanto si pensa di aver imparato dopo avervi giocato.

Il primo questionario era necessario per valutare quanto ogni utente ritesse di sapere su alcuni dei temi esposti più ampiamente nel gioco. Lo stesso questionario è stato poi riproposto una volta completato il gioco in tutti i suoi livelli: così, una volta comparate le diverse risposte "prima e dopo" il gioco, è stato possibile misurare l'aumento della conoscenza e della consapevolezza dei giovani, assieme all'efficacia del gioco.

n.		1/disagree	2/partially disagree	3/agree	4/really agree
1.	I know about the local Job Service Offices.				
2.	I know about the Youth Guarantee Programme and its main actions				
3.	I feel ready to look for a job.				
4.	I know the best way to find a job.				
5.	I know who to ask for information and career guidance				
6.	I know how to behave during a job interview				
7.	I know how to write a successful CV				
8.	I know about these types of services:				
	a. Balance of competences				
	b. VET courses				
	c. Apprenticeship				
	d. Training				
	e. Job opportunities				

Tabella 3 - Questionario studenti

Come si evince dalla tabella precedente, sono state proposte due tipologie di asserzioni:

- dalla 1 alla 7 le asserzioni riguardano le tematiche affrontate nel gioco;
- l'ottava asserzione, invece, è declinata in cinque ulteriori tematiche che elencano i servizi erogati dai partner e che sono a loro volta oggetto di approfondimento all'interno dei livelli del gioco.

Per alcuni dei Paesi di provenienza dei partner è stato possibile monitorare e raccogliere la tipologia, il numero e l'età dei giovani grazie alla realizzazione delle fasi di test condotte dagli operatori.

1.2.1 Italia – Federazione CNOS-FAP

In Italia I test sono stati effettuati in quattro diversi centri di formazione della rete del CNOS-FAP. Gli studenti che vi hanno preso parte sono stati in totale 54, 18 dei quali non sono di origine italiana. Alcune delle nazionalità registrate degli studenti stranieri sono: Macedonia, Albania e Marocco.

	Nazionalità		Età	Età media
	Italiani	Stranieri		
Agenzia Piemonte Lavoro	5	-	18-23	20,2 anni
CFP Alessandria	2	3	-	-
CFP Perugia	7	3	16-18	17
CFP Roma	15	5	13-15	14
CFP Catania	7	7	16-20	18
Totale	**36**	**18**		

1.2.2 Spagna - Federación de Plataformas Sociales Pinardi

In Spagna, i giovani hanno giocato durante due fasi di test realizzate nel mese di luglio 2018. Sono stati in totale 96 studenti, di cui 24 erano migranti (pari al 25,26% del totale).

Nazionalità	Numero	Età	Età media
Stranieri	24	18-25	21,5
Spagnoli	72		
Totale	96		

Di seguito la lista delle nazionalità registrate relative ai giovani migranti che hanno provato il gioco.

Nazionalità	Numero
Afghanistan	3
Colombia	3
pubblica Dominicana	3
Ecuador	3
Honduras	1
Marocco	6
Perù	1
Russia	1
Russia e Spagna	1
Siria	1
Venezuela	1
Totale	**24**

1.2.3 Ungheria - SZÁMALK-Szalézi Szakgimnázium

Számalk ha organizzato una fase di test molto ampia che ha riguardato giovani svantaggiati e/o giovani con un background sociale difficile.

Nazionalità	Numero	Età	Età media
Ungheria	178	15-19	17

1.2.4 Risultati dei test

I dati che sono stati raccolti in seguito alla fase dei test e alla compilazione dei questionari sono stati elaborati: in totale i giovani che hanno risposto sono stati 328. Tuttavia, alcune risposte sono espunte a causa di errori nella compilazione o dell'incompletezza di alcuni questionari. Inoltre, sono state cancellate alcune risposte riguardanti utenti che avevano risposto al secondo questionario senza aver completato in precedenza il gioco. Tenendo conto di queste limitazioni, il numero di risposte di cui di seguito sono mostrati i risultati sono 189 (nel primo gruppo) e nel secondo gruppo, invece, sono variabili, per motivi che saranno specificati.

Mediamente in tutte le risposte si può riconoscere un innalzamento del livello di accordo con le asserzioni proposte durante la seconda somministrazione del questionario. Il simbolo t_0 corrisponde al primo questionario, invece, t_1 è relativo al secondo.

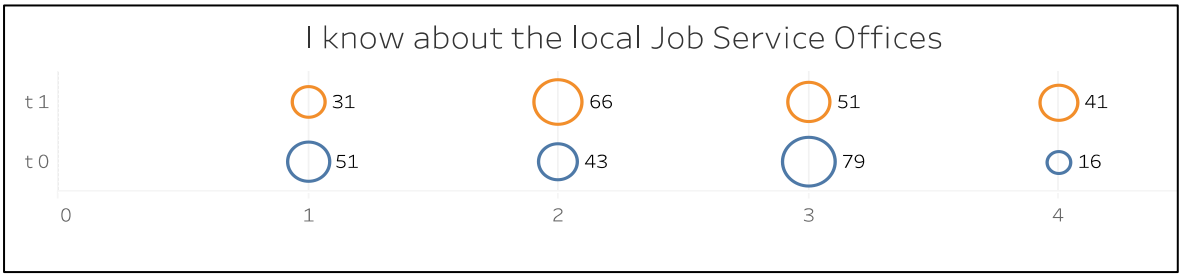


Grafico 1 - Local Job Service Offices (n. 1)

Riguardo il grafico 1, nella comparazione fra i due momenti della valutazione le risposte negative (1) diminuiscono in modo significativo, mentre quelle positive (4) aumentano da 16 a 41.

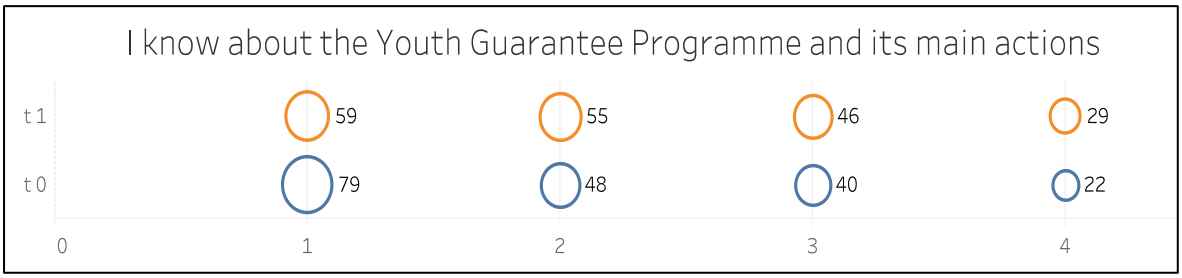


Grafico 2 - Youth Guarantee (n. 2)

Le risposte negative (1) del grafico 2 diminuiscono, mentre in generale aumenta il livello di accordo. Lo stesso vale anche per i grafici sottostanti dove, in maniera variabile, si conferma il tendenziale miglioramento delle risposte.

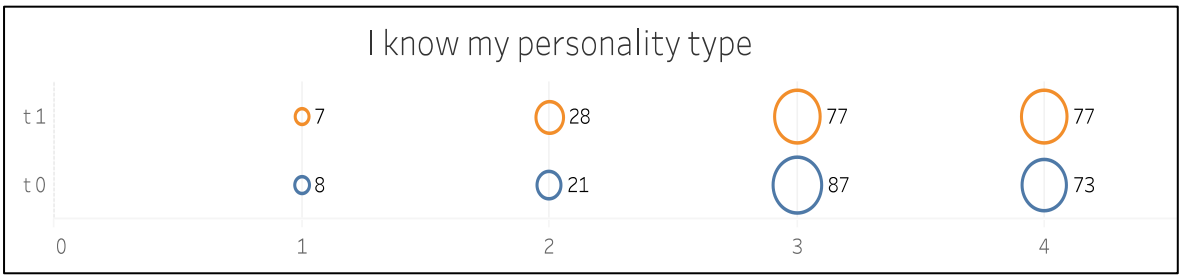


Grafico 3 - Personality type (n. 3)

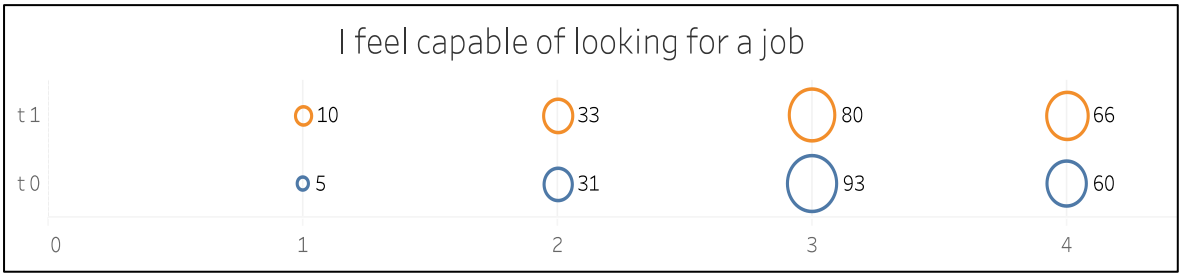


Grafico 4 - Looking for a Job (n. 4)

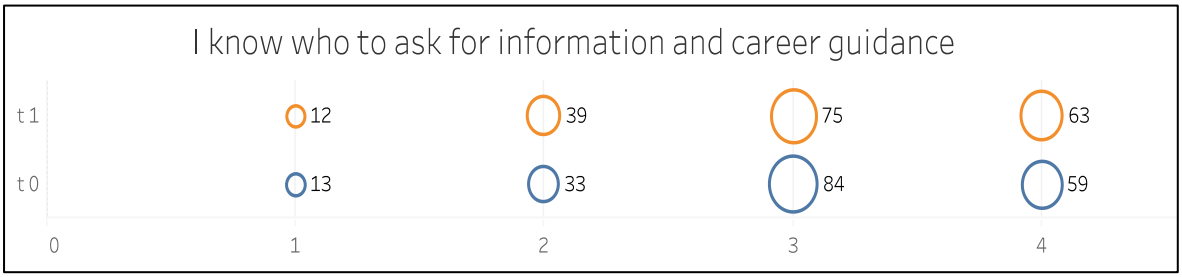


Grafico 5 - Career guidance (n. 5)

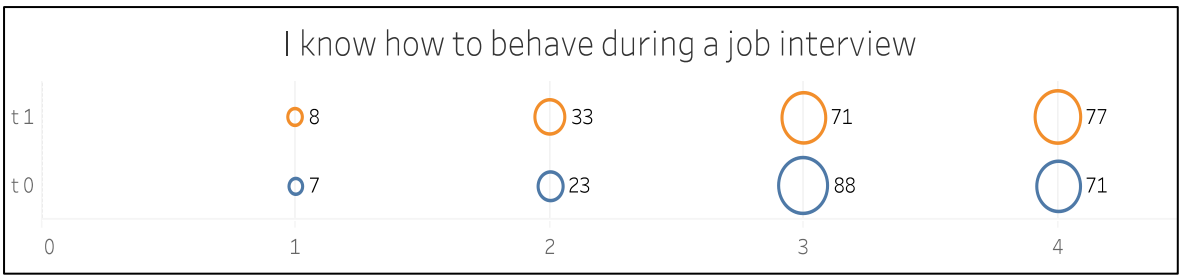


Grafico 6 - Job interview (n. 6)

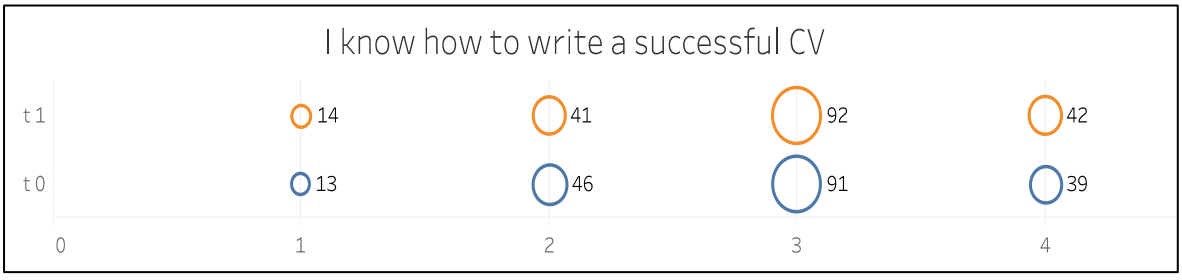


Grafico 7 - Successful CV (n. 7)

Nei grafici da 8 a 12 si nota un leggero miglioramento anche nel livello di accordo riguardante le affermazioni relative ai servizi (asserzione n. 8 e declinazioni).

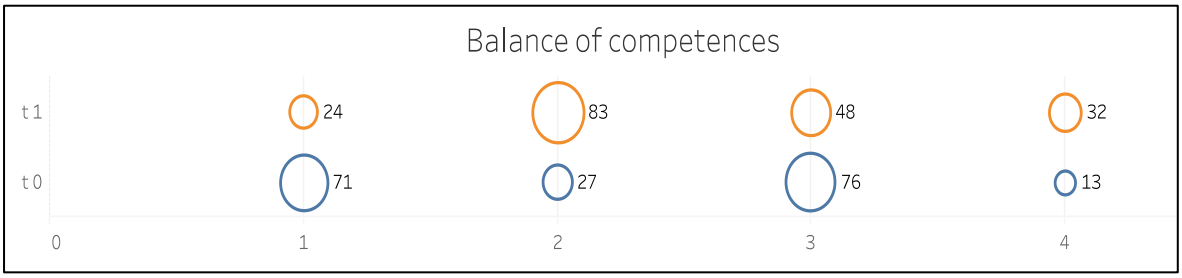


Grafico 8 - Balance of competences (n. 8a)

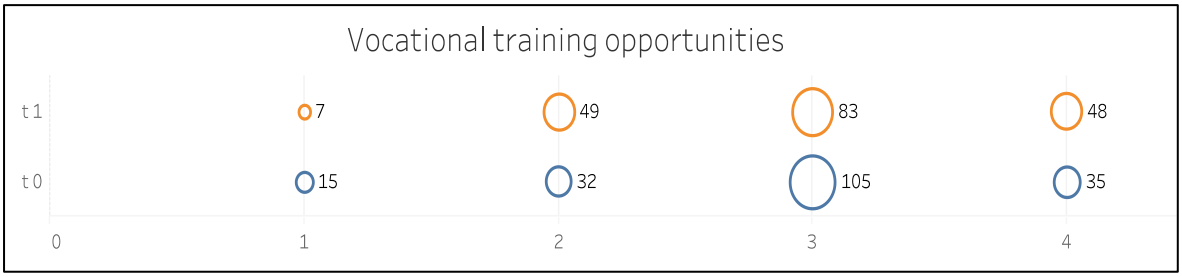


Grafico 9 - Vocational training (n. 8b)

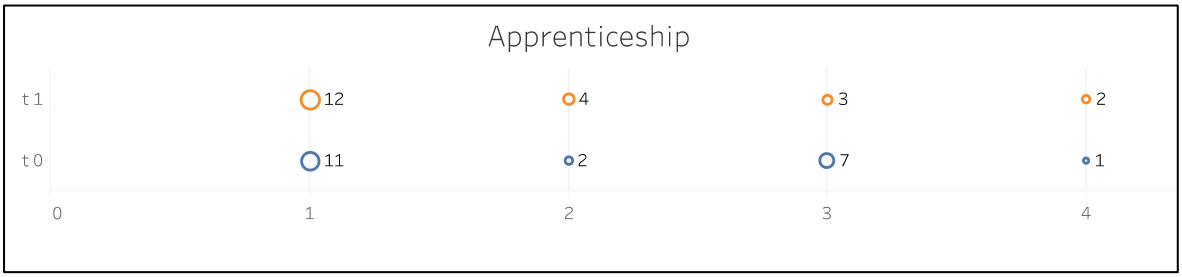


Grafico 10 – Apprenticeship (n. 8c)

Le risposte riguardanti l'apprendistato sono in numero inferiori poiché dipendono fortemente dai contesti nazionali di riferimento. In particolare, in Ungheria non è possibile distinguere nettamente fra tirocinio e apprendistato, quindi i giovani studenti ungheresi non hanno risposto a questo item.

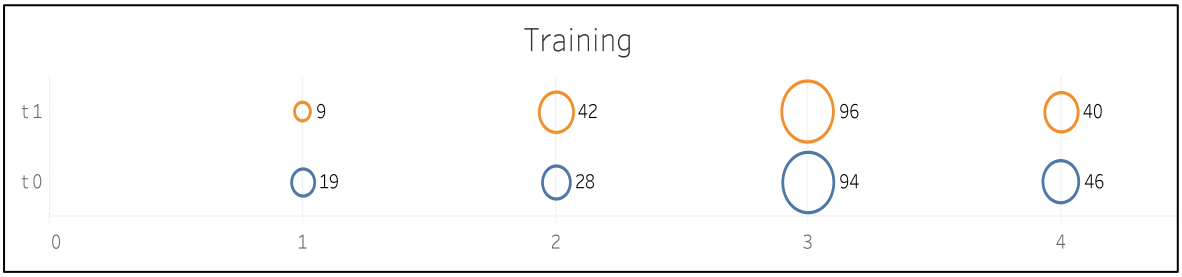


Grafico 11 – Training (n. 8d)

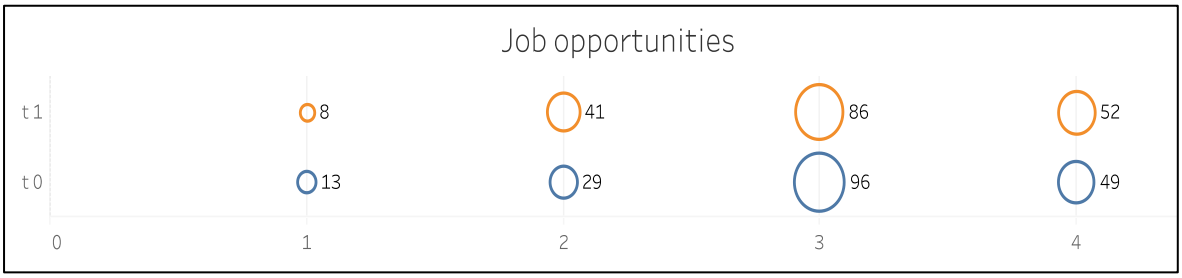


Grafico 12 - Job opportunities (n. 8e)

1.3 Questionario per gli operatori/formatori/insegnati

Un altro questionario è stato preparato appositamente per i formatori e gli insegnati che hanno preso parte ai test. Alle domande era possibile rispondere solo in seguito al completamento del gioco, al fine di poterne valutare l'efficacia e l'utilità.

Il questionario è composto da 11 asserzioni, riguardo le quali ogni operatore poteva esprimere il proprio grado di accordo su una scala da 1 a 4 (da "disaccordo" a "molto d'accordo"). Le frasi proposte, condivise e validate preventivamente dai partner, non riguardano solo i temi e i servizi affrontati dal gioco, ma più genericamente sono rivolte all'utilità e alla sostenibilità di strumenti digitali innovativi nella costruzione di percorsi formativi e di orientamento al lavoro.

n.		1/disagree	2/partially disagree	3/agree	4/really agree
1.	The game helps users to acquire more information about employment and training				
2.	The tools provided allow a faster and better first interview				
3.	The game and tools promote/enhance the attractiveness of JSOs				
4.	The use of digital tools facilitates guidance activities				
5.	The game promotes the participation of disadvantaged groups targeted by JSOs				
6.	The game encourages the participation of NEETs in orientation and guidance services				
7.	The tools provided improve the identification of user's behavioural characteristics				
8.	The tools help to evaluate the user in a more objective way				
9.	The tools allow to monitor the growth of the user's autonomy				
10	The tools allow to make a first assessment of personal skills				
11.	The tools help to customize the user's training/educational path				

Tabella 4 - Questionario operatori

In totale hanno risposto al questionario 18 operatori provenienti da quattro Paesi (Italia, Spagna, Ungheria, Slovacchia).

Il grafico seguente espone le risposte: i rettangoli colorati mostrano dove si collochi il range di risposta più frequente, mentre i numeri al centro delle caselle trasparenti sono la media aritmetica delle risposte. Una valutazione trasversale indica che la frequenza più alta di risposte si assesta fra le risposte 2 e 3 (parzialmente in disaccordo e parzialmente d'accordo). Inoltre, è da notare che l'asserzione n. 4 riguardante l'utilizzo di strumenti digitale per le attività di orientamento raggiunge il livello più alto di accordo fra gli operatori coinvolti. Come si evince dal grafico, in

particolare dall'altezza del rettangolo giallo si registrano infatti molte risposte n. 4 (molto d'accordo).

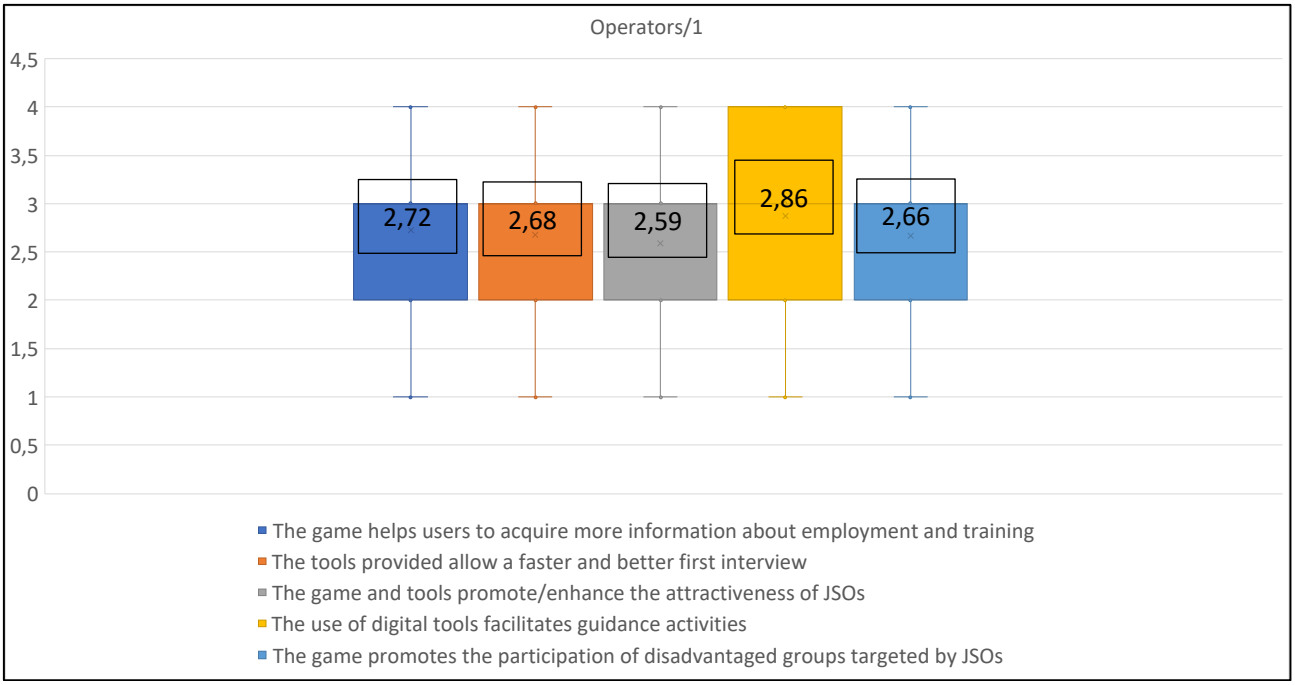


Grafico 13 – Risposte Operatori pt.1

Invece, nella porzione di grafico seguente (14), anche se la media aritmetica è simile, il primo rettangolo arancione, riguardante l'affermazione "il gioco incoraggia la partecipazione dei NEET ai servizi di orientamento", mostra un più ampio range di risposte (da n. 2 a n. 4) rispetto all'ultimo rettangolo verde scuro ("il gioco aiuta a personalizzare il percorso formativo/educativo dell'utente"), per il quale le risposte si concentrano maggiormente intorno alla n.3.

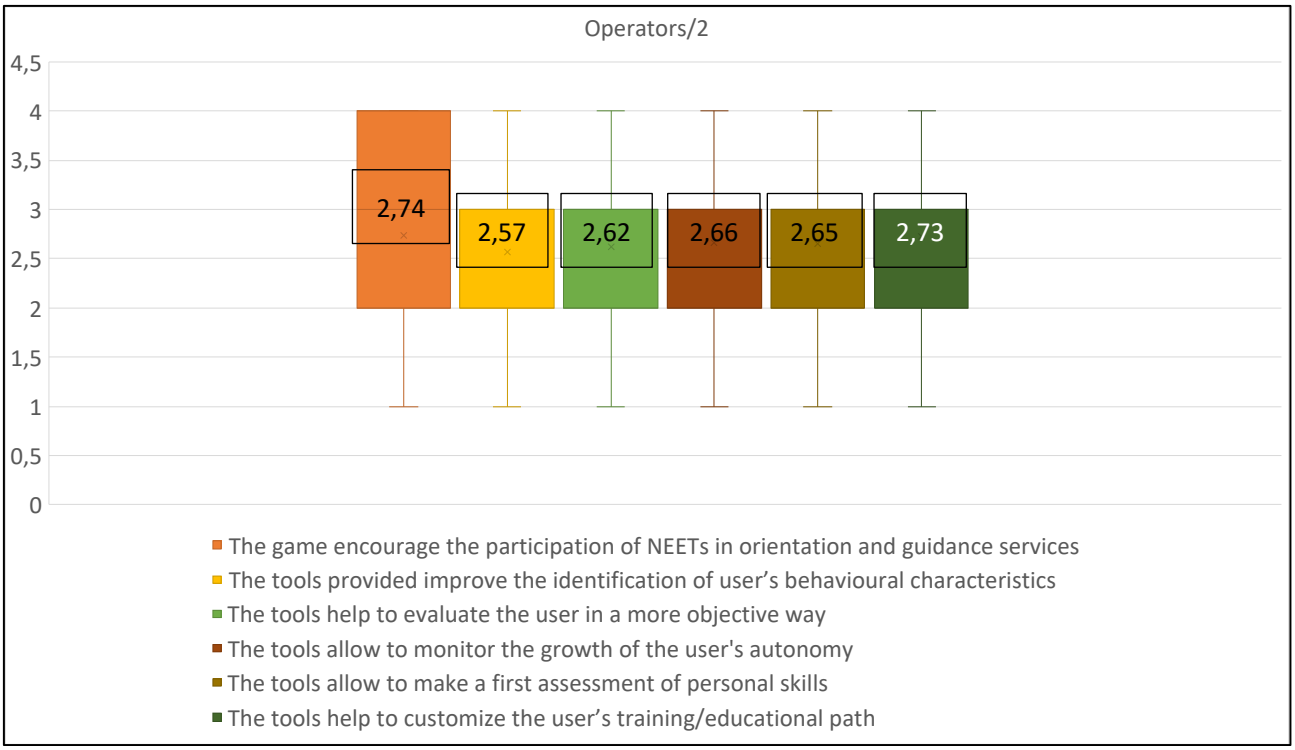


Grafico 14 -Risposte operatori pt.2

È da sottolineare come le affermazioni n. 4 e n. 6, riguardanti rispettivamente l'utilità degli strumenti digitali e il coinvolgimento dei NEET tramite il gioco, sono le due che hanno ottenuto il livello medio di accordo più alto. Quindi formatori e insegnanti mostrano un discreto interesse nei confronti degli strumenti digitali di e-guidance per facilitare la formazione e l'orientamento dei giovani allievi. Inoltre, essi vedono nel JobLab game un buono strumento per coinvolgere con maggior efficacia una più ampia platea di NEET.

Anche l'affermazione n. 11 risulta avere un buon impatto, ottenendo una media di risposte che si assesta a 2,73. Tuttavia, in questo caso, la frequenza delle risposte si stabilizza intorno alla n. 3 (parzialmente d'accordo): può essere dunque riconosciuta una buona predisposizione nei confronti degli strumenti offerti dal gioco al fine di personalizzare i percorsi educativi e formativi degli studenti.

Affermazioni	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Media	2,72	2,68	2,59	2,86	2,66	2,74	2,57	2,65	2,66	2,65	2,73

2. Raccomandazioni finali

Le raccomandazioni finali sono finalizzate allo sviluppo del progetto Job Labyrinth verso servizi integrati di collocamento e le politiche attive del lavoro, sostenendo il valore aggiunto di questo approccio sulla base dei risultati ottenuti dalla partnership di progetto.

Le raccomandazioni sono divise in 4 tematiche: strumenti digitali; creazione di rete e cooperazione; formatori; comunicazione. Facendo riferimento ad alcuni tag si indica in quale output la tematica è stata maggiormente affrontata nel corso del progetto.

1. Strumenti digitali

*tag: **Output 1** - Report; **Output 3** - Training Modules; **Output 4** - JobLab Game*

- Migliorare gli standard di qualità e l'innovazione nei servizi per l'impiego e la formazione
- Aggiornamento e manutenzione della piattaforma online e dei siti dei partner
- Promuovere l'integrazione di strumenti di e-guidance innovativi e tradizionali
- Incoraggiare gli approcci non formali all'orientamento e alla formazione professionale
- Promuovere l'uso di strumenti digitali per migliorare le competenze trasversali e l'apprendimento in situazione (lingua, conoscenza di base, orientamento)
- Monitorare l'applicazione degli strumenti di e-guidance
- Implementare un sistema di valutazione terzo
- Promuovere l'uso di strumenti che facilitino la creazione di relazioni positive tra utenti e operatori, comprendendo l'importanza del supporto e dell'accompagnamento emotivo per i giovani vulnerabili (sia a livello professionale che personale)

2. Creazione di rete e cooperazione

*tag: **Output 2** - ALMP's report; **Output 5** - Community of practice; **Output 6** - E-toolkit*

- Incoraggiare l'adozione di uno statuto legale della rete del JobLab
- Sviluppare dinamiche regolari e chiare di entrata, uscita e gestione della rete
- Incoraggiare le attività di apprendimento reciproco, i gruppi di lavoro, la condivisione di buone pratiche e l'apprendimento condiviso all'interno della rete
- Migliorare il supporto peer-to-peer all'interno della rete per ricevere assistenza o consigli da altri membri
- Stabilire standard di qualità condivisi su cooperazione, formazione e supporto
- Promuovere l'allargamento della rete in una prospettiva di apprendimento permanente che coinvolga i Centri del pubblico impiego, le aziende, le agenzie giovanili, le parti sociali ecc.
- Stipulare accordi territoriali, regionali e nazionali tra membri della comunità o tra i JobLab Spot e altri attori territoriali finalizzati all'utilizzo del gioco

3. Formatori

*tag: **Output 3** - Training Modules; **Output 7** - Impact assessment*

- Promuovere la presenza di personale dedicato al Job Lab, formato all'uso degli strumenti

- Organizzare percorsi di capacity building, riconosciuti attraverso certificati, indirizzati agli operatori/formatori, riguardanti: formazione e aggiornamento sulle politiche attive del lavoro, nuove comunicazioni e competenze digitali
- Sviluppare un quadro per gli standard degli insegnanti/formatori dell'Istruzione e formazione professionale
- Coordinare un gruppo di lavoro tra i partner della rete per la formazione dei formatori
- Stabilire un gruppo di studio e un processo consultivo più ampio per approfondire gli standard formativi degli insegnanti/formatori dell'Istruzione e formazione professionale

4. Comunicazione

tag: ***Output 4*** *- JobLab Game;* ***Output 7*** *- Impact assessment*

- Promuovere la partecipazione di esperti di comunicazione per rendere il gioco più attraente per i giovani utenti
- Migliorare la comunicazione interna al gioco: sviluppare un linguaggio educativo e pedagogico più prossimo per gli utenti svantaggiati
- Promuovere la comunicazione esterna del gioco attraverso l'integrazione con nuovi media e social media
- Sviluppare il monitoraggio riguardante la soddisfazione degli utenti