



Erasmus+



# LABERINTO DE TRABAJO

El fomento de la educación inclusiva y la transición de los jóvenes a trabajar a través de enfoques basados en el juego  
Integración de empleo y orientación basada en la web  
activa en Europa 2016-1-IT01-KA202-005493



Madrid

07th-09th November 2016



Erasmus+



# Project description

Problemas y necesidades:

Hough UE está en camino de cumplir los objetivos de 2020 TIC es la educación, el progreso es el empleo irregular y pobres hay reducción de la pobreza: personas en riesgo de pobreza o exclusión social en 2013 son 122,6 millones de paro juvenil, mientras que la UE es del 22,7%; 4 países destinatarios Marcados Las tasas más altas LTU, SL ES & El más alto es de color blanco. Crisis indicaron un aumento en el año brecha y la necesidad de alinear las habilidades laborales oferta y demanda, qui est Aún más notable para Neets y jóvenes vulnerables sobre todo debido a la ineficacia y la mala pertinencia de las políticas activas de empleo



**Madrid**

07th-09th November 2016



Erasmus+



# Project description

lagunas:



Baja capacidad de la FP para interceptar los JPO y jóvenes en riesgo, para conectar de manera eficiente la oferta y demanda a sus necesidades; pobres habilidades de los centros juveniles para la evaluación para promover su Sus habilidades y profesionalismo.



Pobres de sinergia grupos de interés público y privado y la falta de Entre de una estrategia integrada de toda la vida y para facilitar su transición al trabajo.



El escepticismo y la poca conciencia que PES intensificado por la falta de información y de comunicación Entre los proveedores



**Madrid**

07th-09th November 2016



Erasmus+



# Project description

lagunas:

La falta de participación de los beneficiarios en su / su orientación, aprendizaje, proceso de inserción laboral: "hay una necesidad de dar a las personas la oportunidad de desarrollar su propio aprendizaje, aussi herramientas de adaptación de las TIC para facilitar su transición al trabajo.

Bajo la explotación de las prácticas de e-orientación eficaces: aunque las pruebas mostradas en la UE "lo significativo que la integración de las TIC en el asesoramiento es, lo que facilita la orientación en la transición de la escuela al trabajo, el proceso ha carecido de esfuerzos coordinados qui dificultado su impacto".



Madrid

07th-09th November 2016



Erasmus+



# Project description

Objetivo general: Fomentar la educación inclusiva, la formación y la empleabilidad de los jóvenes en Europa a través de un mejor acceso a la formación, y para una orientación más eficiente e integrada, servicios de empleo públicos y privados todo por los jóvenes desfavorecidos.

Objetivo específico: Para fortalecer la conciencia de, y el acceso al empleo activo más integrada y efectiva de los jóvenes en busca de empleo y estudiantes en desventaja 18-29 años de edad en Europa.



**Madrid**

07th-09th November 2016



Erasmus+



# Project description

Objetivos operativos:

1. Desarrollar basado en juegos electrónicos soluciones centradas en el alumno para aumentar la sensibilización de los jóvenes es ALMP medidas, que llevado a cabo políticas, y atraen En NEETs particulares y jóvenes vulnerables.
2. Aumentar la cooperación FP entre, el empleo y la orientación en la educación, la construcción de capacidades del personal para entregar evaluación de habilidades, asesoramiento y capacitación a través de "servicios a medida".
3. Incorporar en contextos formales y no formales (EFP, la educación, el trabajo con jóvenes, JPO público y privado) servicios de correo de orientación, pasando de las mejores prácticas financiados por la UE, integrándolos en el juego de laberinto TRABAJO y para permitir Comunidad de Prácticas habilidades de los beneficiarios tienen los solicitantes de empleo activas.
4. Desarrollar y difundir herramientas, directrices, caminos mezclados para fortalecer las capacidades de los actores de la UE es cómo utilizar herramientas electrónicas y permite a los clientes acceder a los servicios e información.



Madrid

07th-09th November 2016



Erasmus+



# Project description

salidas intelectuales

Project activity*	ott	nov	dic	gen	feb	mar	apr	mag	giu	lug	ago	set	ott	nov	dic	gen	feb	mar	apr	mag	giu	lug	ago	set
<b>O1 Good practices web/game base approaches</b>		■	■	■	■																			
O1/n.1 Analysis of gamification approaches		■																						
O1/n.2 Analysis web based guidance tools			■																					
O1/n.3 Pedagogical/technological guidelines				■																				
O1/n.4 Capitalization on the project			■	■	■																			
<b>O2 Repository on youth active employment</b>			■	■	■	■																		
O2/n.1 Data base framework			■																					
O2/n.2 gathering and updating information				■	■	■																		
O2/n.3 youth guidelines "How to move"						■																		
<b>O3 Capacity building modules</b>			■	■		■	■	■	■	■	■		■											
O3/n.1 Pedagogical/educational guidelines			■																					
O3/n.2 Methods/procedures to deliver and validate ToT					■	■																		
O3/n.3 Development of 4 ToT modules			■	■	■	■																		
<b>O4 JOB LABYRINTH Technological Framework</b>		■		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				■	■	■	■	■	■	■	■
O4/n.1 Technological learning environment		■		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				■	■	■	■	■	■	■	■
O4/n.2 Analysis and development of JL Game						■							■									■		
<b>O5 JOB LABYRINTH Community of Practices</b>						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
O5/n.1 Linguistic/pedagogical development etools						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
O5/n.2 Development of the Community of Practices							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
O5/n.3 Animation of the Community of Practices													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>O6 e-toolkit package and guidelines</b>									■	■	■	■	■				■	■	■	■	■	■	■	■
O6/n.1 Adaptation/development etools/guidelines									■	■	■	■	■				■	■	■	■	■	■	■	■
O6/n.2 Building packages and guidelines																	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>O7 Impact assessment and recommendation</b>					■	■			■	■	■	■		■		■	■	■	■	■	■	■	■	■
O7/n.1 Gathering data on impact					■	■			■	■	■	■		■		■	■	■	■	■	■	■	■	■
O7/n.2 Impact assessment										■	■	■					■	■	■	■	■	■	■	■
O7/n.3 Final Recommendation (development + promotion)																						■	■	■



Erasmus+



# Project description

Beneficiarios y grupos específicos:



Sobre 1.290 jóvenes estudiantes y buscadores de trabajo focalizados en diferentes entornos, como centros juveniles (JEC), escuelas (EDU) y los centros de formación profesional (EFP), agencias de empleo privadas y PES (SPP) en los 4Countries



Unos 664 formadores, educadores, trabajadores juveniles, operadores y personal que proporcionan una buena orientación, asesoramiento laboral y servicios orientados empleo para los jóvenes en el horno Targeted países en los entornos públicos y privados



Al menos 45 empresas y asociaciones de empleadores, agencias de empleo y las oficinas locales y regionales y los servicios públicos que firmará y acuerdo o memorando de entendimiento unirse a la Comunidad de Prácticas



Al menos 250 actores clave dirigidos multiplican a través de los 3 eventos de Eslovaquia, España e



**Madrid**

07th-09th November 2016

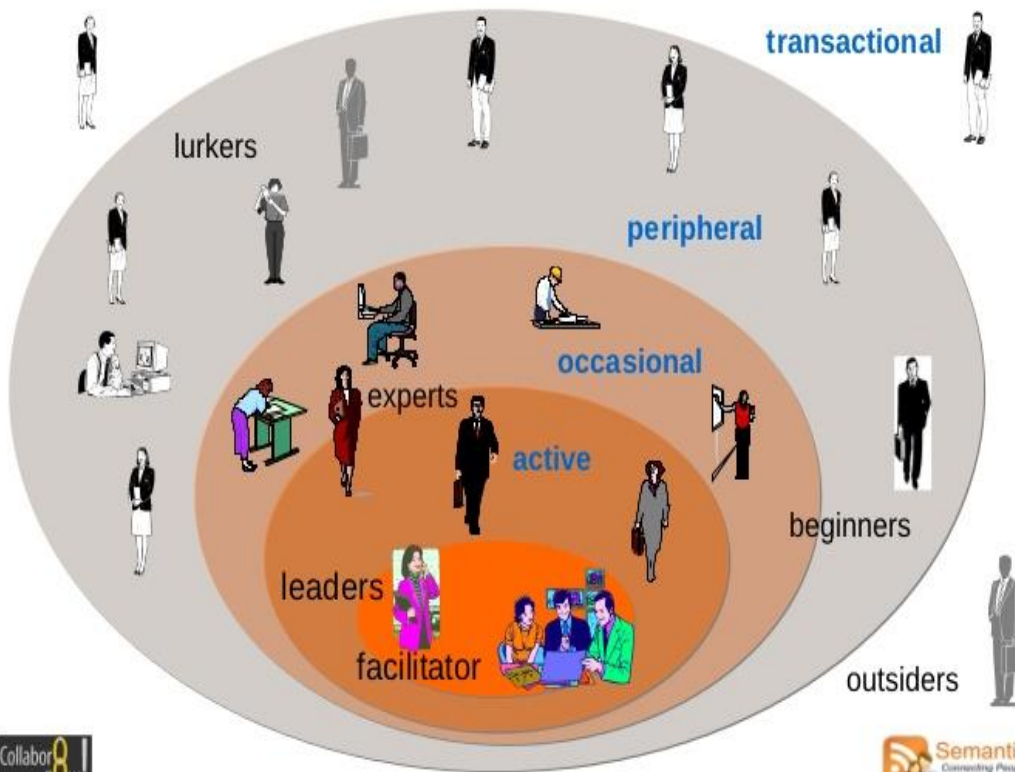


# Job Labyrinth

## Community of Practice



### Members of an active community



1290 jóvenes estudiantes y los solicitantes de empleo (15-29): Neets, en busca de un puesto de trabajo o fuera de los servicios cuyas necesidades como los migrantes y jóvenes con habilidades pobres y antecedentes 664 formadores, educadores, trabajadores juveniles, operadores y personal

45 empresas, pymes, asociaciones de empleadores, agencias, organismos activos en el campo de la orientación y la orientación profesional

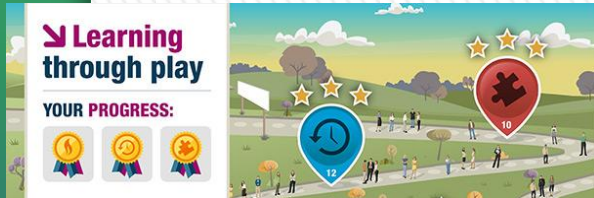
250 agentes del mercado, asociaciones de empleadores, los agentes nacionales de política clave, redes de la UE activos en políticas activas de empleo (PARES, la EPSO, PES, EEPO, ELGPN)

# Job Labyrinth

## Community of Practice



JSOs específicas en 5 ajustes diferentes



La innovación a través de juegos y e-orientación



Enfoque en políticas activas de empleo y orientación para fomentar el empleo de los jóvenes vulnerables

# O1 – Análisis y selección de buenas prácticas existentes y las TIC atractiva y juego de herramientas electrónicas en base a estimular el empleo activa

<b>Descripción de la salida</b>	<p>Los deberes de análisis se reúnen todas las mejores prácticas, enfoque metodológico y herramienta implementada con éxito en Europa.</p> <p>El resultado Producido permitirá a los socios para construir la columna vertebral de la marcos TRABAJO DE JUEGO LABERINTO Y TECNOLÓGICO Blended Learning AMBIENTE (O4), e incluyen:</p> <p>estudio es gamification y las perspectivas de gamification aplicar enfoques de orientación y servicios orientados al empleo y sobre su impacto potencial es la estimulación de los jóvenes marginados activa de empleo</p> <p>el análisis y la selección de la mayoría dentro basadas en web herramientas de orientación y de la UE bases de datos en bases nacionales emparejan oferta y la demanda del mercado.</p> <p>directrices tecnológicas y pedagógicas</p> <p>capitalizar las mejores prácticas y enfoques seleccionados en el proyecto: se incluirá sugerencias y solución tecnológica para incorporar enfoques basados gamification y herramientas web para el desarrollo del trabajo del juego Laberinto y comunitario de prácticas.</p>
<b>fecha de inicio</b>	11/2016
<b>fecha de finalización</b>	02/2017

# 02 – Repository/database on youth active employment and ALMPs, services, actors and initiatives

<b>Descripción de la salida</b>	<p>El repositorio constituirá una cartera integrada de servicios de información y directrices para ser más principales, se incluye en el juego LABERINTO DEL TRABAJO, ble para estimular a los jóvenes las habilidades activas de empleo y motivaciones, y ofreciéndoles una visión integrada de las iniciativas de formación profesional / educación / servicios orientados al empleo , actores focales.</p> <p>El repositorio se reunirán en los niveles nacionales y regionales de toda la información que se ocupan de:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Se lleva a cabo medidas en los países destinatarios en el marco de la garantía juvenil de la UE</li><li>- medidas aplicadas en los países destinatarios marco de la estrategia europea para el empleo, los Programas Nacionales de Reformas</li><li>- descripción de los servicios disponibles y las manos de la clave responsables de su aplicación en el campo de las medidas activas</li><li>- Las políticas activas de empleo / servicios / actores que actúan en los diferentes países y los asociados a nivel europeo</li><li>- base de datos de contactos de los operadores que se unió a la red LABERINTO DE TRABAJO Cuando el beneficiario podría abordarse.</li><li>- directrices de fácil jóvenes "cómo se mueven"</li></ul>
<b>fecha de inicio</b>	12/2016
<b>fecha de finalización</b>	03/2017

# O3 – Módulos de creación de capacidad

## Descripción de la salida

El resultado será un conjunto de módulos de aprendizaje, disponible en 5 idiomas y fácilmente descargable desde la plataforma, tratados específicamente para capacitar a profesores y entrenadores que participan en FP / escolares y de aprendizaje juvenil instituciones ambientes son las mejores prácticas, metodologías y enfoques que se trata de:

1. directrices y prácticas educativas pedagógicas y metodológicas para dirigirse a los jóvenes vulnerables
2. Los métodos y enfoques Habilidades Balance y evaluación de las competencias.
3. ¿Cómo reconocer, validar y transferir conocimientos formales e informales formal, no formal y la formación profesional en las vías educativas.
4. Orientación al cliente y orientación a medida y asesoramiento
5. cuyas necesidades de orientación enfoques basados en la web (Recursos HR)

Los módulos de formación se construirán las prácticas que sigue y el intercambio de conocimientos entre los socios a través de peer to peer de aprendizaje durante los eventos de capacitación del personal unidas previsto. Entonces será el marco básico para los seminarios y nacional de formación de formadores (TOT) organizados a nivel nacional por el punto de accionamiento central como multiplicadores, y la columna vertebral a ser aún más arriba desarrollado para la entrega de O6 (herramientas de creación de capacidad y directrices fáciles de usar ). Con respecto a esto, tutoriales en vídeo (qui, más aussi Desarrollado Top serán incluidos en O6) y las contribuciones de los facilitadores se producirá en 5 idiomas.

fecha de inicio

12/2016

fecha de finalización

03/2017

# Proceso de creación de capacidad

- ✦ n. 4 eventos de aprendizaje entre iguales personal adjunto (C1 sobre la integración social de los jóvenes vulnerables; C2 es la validación de las competencias no formales; Competencia C3 es bilance y orientación; C4 es el aprendizaje basado en las TIC / orientación)
- ✦ Módulos de creación de capacidad (O3), pasando de los resultados de aprendizaje entre iguales y de la experiencia de los socios.
- ✦ 2 Nacional de CpC (formación de formadores), direccionamiento 40 beneficiarios, y 2 seminarios web, dirigiéndose a 160 beneficiarios, para ampliar y multiplicar la creación de capacidad.



## n. 4 adjuntos personal de eventos de aprendizaje entre iguales

Personal de las trayectorias de formación serán el pilar fundamental de la trayectoria general de creación de capacidad, respondiendo a las necesidades señaló en el documento JOB fondo LAB:

✦ Baja capacidad de empleo Oficinas de colocación para que coincida y se dirigen a las categorías más en riesgo, como NEET y jóvenes excluidos del mercado de trabajo, y para conectar de manera eficiente la oferta y demanda a sus necesidades y perfiles;

✦ Baja capacidad de los proveedores de FP para interceptar los jóvenes en riesgo, para complementar la formación con las oportunidades de aprendizaje no formal y crear sinergias con los JPO / actores del mercado;

✦ Alta capacidad de los centros de la juventud y la educación para interceptar jóvenes más desfavorecidos, a pesar de habilidades muy pobres en cuanto a las competencias, la orientación, la formación y promover el profesionalismo y la empleabilidad de los jóvenes se refiere.

Peer objetivo de aprendizaje:

✦ Comparar practica y construir y compartir enfoques innovadores para interceptar y dirigirse a los jóvenes vulnerables en entornos formales y no formales de aprendizaje, estimulando significativo Su papel como demandantes de empleo activas.

✦ Para permitir que sus compañeros aprendan de las prácticas realizadas por los colegas en diferentes entornos, lo que facilita la capitalización y la replicación en el propio entorno de trabajo pares;

✦ Para facilitar los procesos en los pares construyen juntos y se unieron a las mejoras de calidad en sus servicios principales.

✦ Para permitir focales socios-tener-sido el personal cuyas capacidades incorporadas para actuar como multiplicadores en el proyecto, en cascada mejorada Sus conocimientos, habilidades y competencias son colegas de sus organismos nacionales a través de CpC (formación de formadores) eventos y seminarios web organizados por los socios.



# Proceso de creación de capacidad



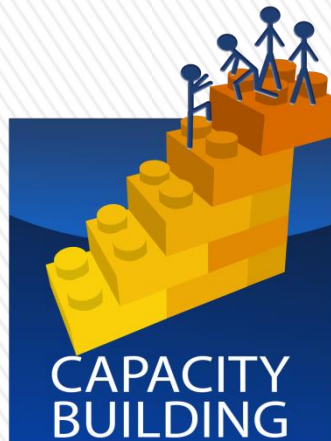
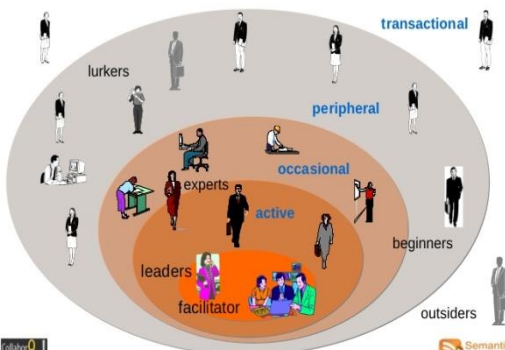
Partiendo de valor añadido de cada socio, aprender de las mejores prácticas y enfoques refrendado en el sector de las TIC / experiencia, la replicabilidad análisis en su servicio propio empleo en el sector

Herramientas: Acuerdo de estudios, programa de aprendizaje entre iguales, la descripción de los logros L.O., la transferencia y validación



JSOs focalizados en 5 ajustes diferentes a través del aprendizaje y de formación nacionales mutua  
Herramientas: aplazamientos transferimos y validación de Los CpC Webinar Nacional de CpC (formación de formadores)

## Members of an active community



La construcción de cuatro módulos de formación (O3) que se cargan y ampliadas por los expertos, entrenadores y operatros JSO de la Comunidad de empleo Laboratorio de Prácticas de  
Herramientas: módulos de formación y orientaciones pedagógicas (O3)



# Proceso de creación de capacidad



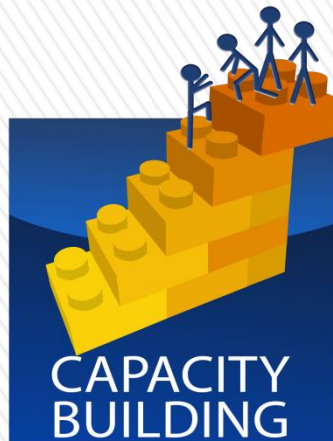
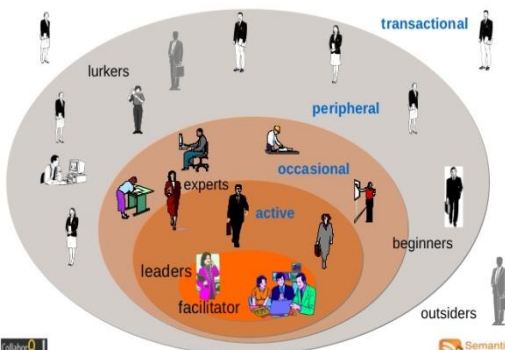
Partiendo de valor añadido de cada socio, aprender de las mejores prácticas y enfoques refrendado en el sector de las TIC / experiencia, la replicabilidad análisis en su servicio propio empleo en el sector

Herramientas: Acuerdo de estudios, programa de aprendizaje entre iguales, la descripción de los logros L.O., la transferencia y validación



JSOs focalizados en 5 ajustes diferentes a través del aprendizaje y de formación nacionales mutua  
Herramientas: aplazamientos transferimos y validación de Los CpC Webinar Nacional de CpC (formación de formadores)

## Members of an active community



La construcción de cuatro módulos de formación (O3) que se cargan y ampliadas por los expertos, entrenadores y operatros JSO de la Comunidad de empleo Laboratorio de Prácticas de  
Herramientas: módulos de formación y orientaciones pedagógicas (O3)

# O4 – TRABAJO LAB marco tecnológico

## Descripción de la salida

Elaboración de un marco tecnológico necesario para integrar las herramientas de orientación basados en la web seleccionados en O1, O2 base de datos de, y con el diseño y las pruebas alfa de la qui herramienta basada en juego más arriba se desarrollará, prueba integrada y en O5. Incluirá así:

- El marco entorno tecnológico, un dispositivo TIC abierta, donde los profesores / formadores / operadores y personal, junto con los beneficiarios serán ble para cargar y descargar materiales desarrollados. El contenido será absolutamente abierta y organizada por el sistema de gestión de contenidos (CMS). Habrá espacio de cooperación para la creación de conocimiento (wiki) para la comunicación entre los actores, para disfrutar de herramientas sociales, los blogs. Se adapta paso a paso, la retroalimentación aussi selon que reciben los beneficiarios, con el fin de aprovechar plenamente el potencial de las herramientas basadas en las TIC, la contribución de vídeo, seleccionado web herramientas de orientación basados (O1), Trabajo Laberinto juego (O4), y de las herramientas interactivas de CpC a producir dentro de O6 y más arriba a estar conectado con la información y los servicios Reunidos en (O2).

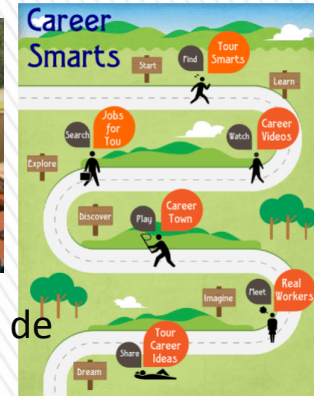
El marco de las TIC (entorno tecnológico y de juego) se desarrollará en Inglés, italiano y español, aunque el material puede estar en todos los 5 idiomas (también húngaro y eslovaco).

- Un primer demo del laberinto juego de empleo, desarrollado selon el enfoque de juego serio se pondrá a prueba en un pequeño grupo de 15 jóvenes vulnerables seleccionados en España e Italia y Hungría, y co-desarrollado con 4 operadores / formadores, con el fin de probar el atractivo y la juventud amabilidad del enfoque aprobado.

# O5 – LAB empleo en la Comunidad de Prácticas

<b>Descripción de la salida</b>	<p><u>La Comunidad de Prácticas será el principal medio de agrupamiento y salidas producidas por LABERINTO DEL TRABAJO, se acumulan a través de un proceso de construcción de la red a fondo para que aparezca pública y proveedores privados y de integrar y mejorado sus servicios mejorados para la orientación, el asesoramiento y la inserción laboral. La Comunidad de prácticas incrustará en los marcos tecnológicos de las TIC:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <u>las herramientas electrónicas y servicios en O1 seleccionado, adapté a Eslovaquia y los idiomas y las necesidades de Hungría</u></li><li>- <u>El juego LABERINTO trabajo serio (O4), y toda la información y los contactos que ALMP desarrollada en O2, con el fin de activar los jóvenes, y para hacer frente a ellos a los operadores y proveedores que se unieron a la CoP</u></li><li>- <u>material de formación y orientaciones pedagógicas con el fin de ampliar las iniciativas y acciones emprendidas por JL</u></li><li>- <u>conjunto de herramientas electrónicas para hacer frente a los proveedores de la UE en los diferentes sectores educativos (O6).</u></li><li>- <u>todo el ambiente de aprendizaje compartido incluido en O4</u></li><li>- <u>concienciación dirigida por jóvenes material de sensibilización para interceptar y activar sus compañeros lo largo de Europa (O6)</u></li></ul> <p><u>Una amplia red de actores privados se unirá a una audiencia y la comunidad de medios qui estarán animados, enriquecidos, y apoyados en todo el proyecto. El juego se pondrá a prueba en Italia y España, mientras que se fomentará un uso más frecuente de los servicios electrónicos, material de formación y las herramientas proporcionadas en Eslovaquia y Hungría, aussi Dirigiéndose PES, los agentes del mercado y de los centros educativos</u></p>
<b>fecha de inicio</b>	03/2017
<b>fecha de finalización</b>	09/2018

# O4 - O5 TRABAJO LAB Juego



- ✦ enfoque metodológico para la incorporación de los juegos serios en el ambiente de aprendizaje aússi la aprobación en curso Erasmus + iniciativa: 2015 Gamify Sus habilidades increasingvocational de enseñanza de los profesores de emprendimiento con el uso de gamification y el 2014 "Gamification para el difíciles de alcanzar respaldado".
- ✦ Incluyendo toda la información y los contactos que ALMP desarrollada en O2
- ✦ Desarrollado, probado en el IT, ES, HU e integrado en la Comunidad de prácticas en todo el proyecto, apoyando un robusto sistema de reporte de retroalimentación, involucrando a todas las partes interesadas:

**Co-desarrollo TRABAJO juego LABERINTO del Mar. 2017 para julio. 2017: a través de grupos focales fueron GOPP pequeño grupo de 15 jóvenes vulnerables seleccionados en España (5) e Italia (5) y Hungría (5), y co-desarrollado con 4 operadores / entrenadores (2 FP / EDU, 2 PPTE),**

**Las pruebas piloto de TRABAJO juego de laberinto y herramientas electrónicas (actividad A5) a partir de noviembre hasta febrero de 2017 2018 GOPP través de grupos focales, pruebas y simulaciones a 275 beneficiarios jóvenes (75 en la JEC, 75 en la EDU, 75, 50 en la FP en PPTE) y 60 formadores, educadores, trabajadores juveniles, operadores EPP (20 públicas y 40 privadas)**

**Amplia pruebas de ampliación de TRABAJO juego de laberinto y herramientas electrónicas (actividad A6) a partir de febrero 2018 a junio 2018: a través de grupos de enfoque GOPP, pruebas y simulaciones a unos 275 jóvenes beneficiarios (200 en 250 en la JEC EDU 400 en la FP, 150 en PPTE) y unos 280 formadores, educadores, trabajadores juveniles, operadores y personal que proporciona una buena orientación, asesoramiento laboral y los servicios orientados al empleo (80 públicas y 200 privadas);**



# 04 - 05 TRABAJO LAB Juego

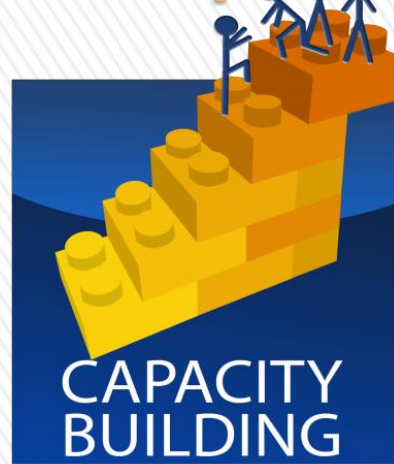
- ✦ TRABAJO LAB juego será alfa-probado por los grupos de usuarios en situaciones reales de trabajo / aprendizaje auténticas:
- ✦ un sistema de información de realimentación robusta (cuestionarios, entrevistas y salas de chat-videos registrados serán diseñados como método de diagnóstico para detectar las lagunas eventuales entre los modelos propuestos interactivos y los procesos adopté) será utilizado por los profesores, formadores, operadores y personal de PSA y el empleo servicios en sus entornos de trabajo con clientes / alumnos.
- ✦ Resultados / comentarios se utilizarán para promover Top mejorar los productos.



# Proceso de creación de capacidad

## CONTENIDO Y ACTIVOS

La vulnerabilidad de los jóvenes (España)  
 Habilidades no formales, herramientas  
 eguidance (Italia)  
 Evaluación de habilidades personales  
 (Eslovaquia)  
 TIC en la educación FP / calidad (Hungría)

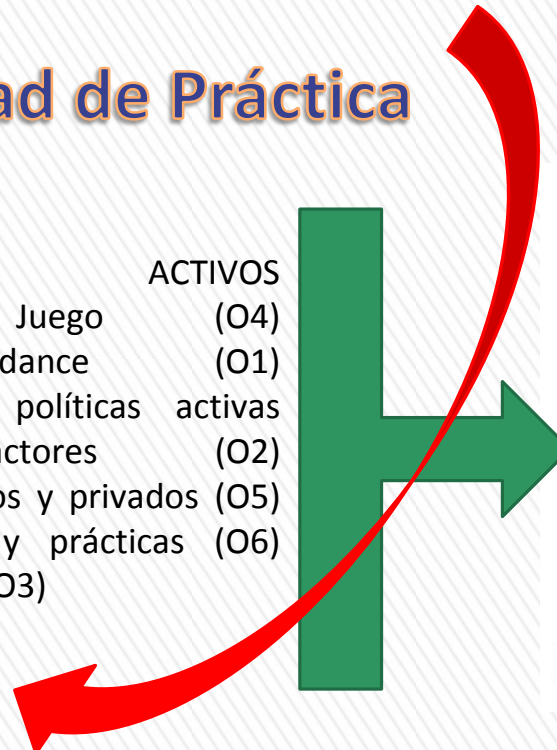


## AIM & RESULTS

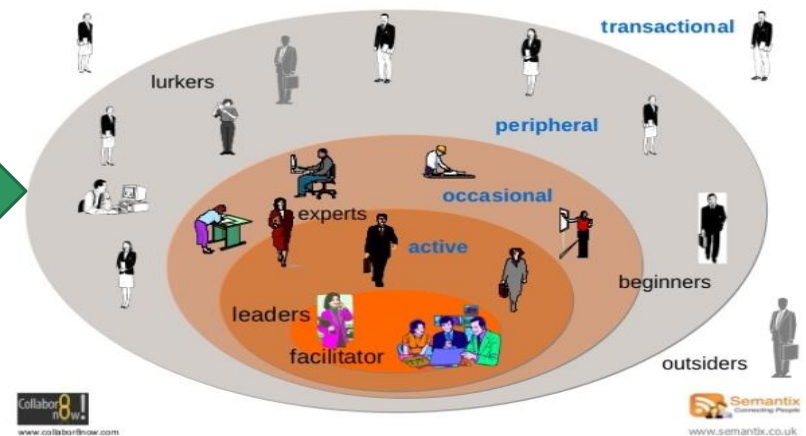
- Learn from partners' best practices and approaches endorsed in its sector, **OBJETIVO Y RESULTADOS**
- Aprender de las mejores prácticas de los socios y enfoques refrendado en el sector de las TIC, la replicabilidad análisis en su sector de servicios de empleo propio (VET, EDU, JUVENTUD, PES, JPO)
- Construcción de hasta cuatro módulos de formación (O3) que se cargan y ampliadas por los expertos, entrenadores y personal de la Comunidad JSO Trabajo de Laboratorio de Prácticanalyse replicability En su propio sector de servicios de empleo (EFP, EDU, JUVENTUD, PES, JPO)
- Construcción de hasta cuatro módulos de formación (O3) que se cargan y ampliadas por los expertos, entrenadores y personal de la Comunidad JSO Trabajo de Laboratorio de Prácticas

# Comunidad de Práctica

CONTENIDO	Y	ACTIVOS
LAB	TRABAJO	Juego (O4)
herramientas	eGuidance	(O1)
Base de datos sobre políticas activas	actores	(O2)
iniciativa y actores		(O5)
La red de actores públicos y privados		(O6)
Vídeo, experiencias y prácticas		(O3)
El material de formación		



## Members of an active community



## O6 - E-toolkit de uso fácil Laberinto de

<b>Descripción de la salida</b>	<p>El Toolkit final será vocación se ofrece practicante, el personal y los operadores de enteros a las filas de los centros y organismos Quién puede ser parte de la red Laberinto de empleo, una guía fácil de usar y un paquete a la medida de la e-orientación y sensibilización probado basado en juegos herramientas para hacer frente a los jóvenes vulnerables y guiarlos hacia la formación profesional basada calidad y caminos educativos o para facilitar su transición al mundo del trabajo. Una versión personalizada del módulo de acción aún más superior de ser desarrollado con el fin de ser adecuado para su difusión a las bases de datos y redes APROBACIÓN UE, sea totalmente explotables a través de los teléfonos inteligentes y tabletas, y para facilitar su difusión a través del aprendizaje social. Toolkit se aussi incluye:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- cuentacuentos, infografía y videocasts, utilizar para resaltar los resultados y los efectos logrados, e inclusión de las contribuciones de representante de todos los grupos focalizados Cada uno Resumiendo, desde su punto de vista el valor añadido de LABERINTO DE TRABAJO</li><li>- Un resumen de los uno directrices tecnológicas y pedagógicas para los profesionales y operadores, y una guía listos para el uso para los operadores que les gustaría explotar salidas LABERINTO DE TRABAJO</li><li>- Transmisión de vídeo de la formación nacional de los módulos formadores Entregado</li><li>- una demostración simplificada del juego, con un enlace a la tarea LABERINTO Comunidad para explotar plenamente</li><li>- tiene paquete seleccionado de los instrumentos de orientación web incorporado</li></ul>
<b>fecha de inicio</b>	06/2017
<b>fecha de finalización</b>	07/2018

# 07 – Evaluación del impacto y recomendación final

<b>Descripción de la salida</b>	<p><u>Las recomendaciones finales se abordará sobre todo a los actores clave de la política, la UE, los órganos regionales y nacionales y redes APROBACIÓN en el plan de difusión con el fin de sensibilizarlos sobre la importancia y el impacto del enfoque integrado propuesto para políticas activas de empleo, y sobre la eficacia de la herramientas y otros productos obtenidos como una agrupación medios para interceptar los jóvenes vulnerables y fomentar la inclusión social y activa su empleo.</u></p> <p><u>La salida será a vocación aussi Facilitar los procesos en curso a nivel nacional y los esfuerzos Producido Hacia la integración de servicios orientados al empleo (la próxima nueva Agencia de políticas laborales activas - ANPAL)</u></p> <p><u>Evaluación de impacto incluirá:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li><u>- Una presentación de la iniciativa y sobre los resultados obtenidos</u></li><li><u>- Una evaluación final de los aplazamientos mejorar la eficiencia y eficacia de los servicios conectados</u></li><li><u>- una evaluación de la calidad de éste ventajas conseguidas por el enfoque gamification a ALMP cuyas necesidades iniciativas y servicios</u></li><li><u>- Una evaluación de la pertinencia y la explotación del potencial de la iniciativa Laberinto TRABAJO</u></li></ul>
<b>fecha de inicio</b>	02/2017
<b>fecha de finalización</b>	09/2018





Erasmus+

# Partnership



## Applicant:

Federazione CNOS-FAP

## Co Applicants:

Federación de Plataformas Sociales Pindari

DGSSIS Community of Madrid

SZÁMALK Szalézi Szakközépiskola

RISORSE snc

NOVITER SRL

BKS Uspech

iTStudy

IT



ES



ES



HU



IT



IT



SL



HU





Erasmus+



Ivan Toscano – EU Project manager [i.toscano@cnos-fap.it](mailto:i.toscano@cnos-fap.it)