

Un gioco per favorire l'occupabilità

EVENTO CONCLUSIVO PCTO – 04-05-2022

IN COLLABORAZIONE CON IL COMUNE DI ROMA

ANTONIA CASTELLANI

Il progetto ITER - Improving Transitions, Enabling Results



-GEMS NI (**Capofila**),
-Time Associates,
-Extern NI,
-University of Huddersfield



-Antares Srl,
-Eulab Consulting



-Desincoop Guimaraes

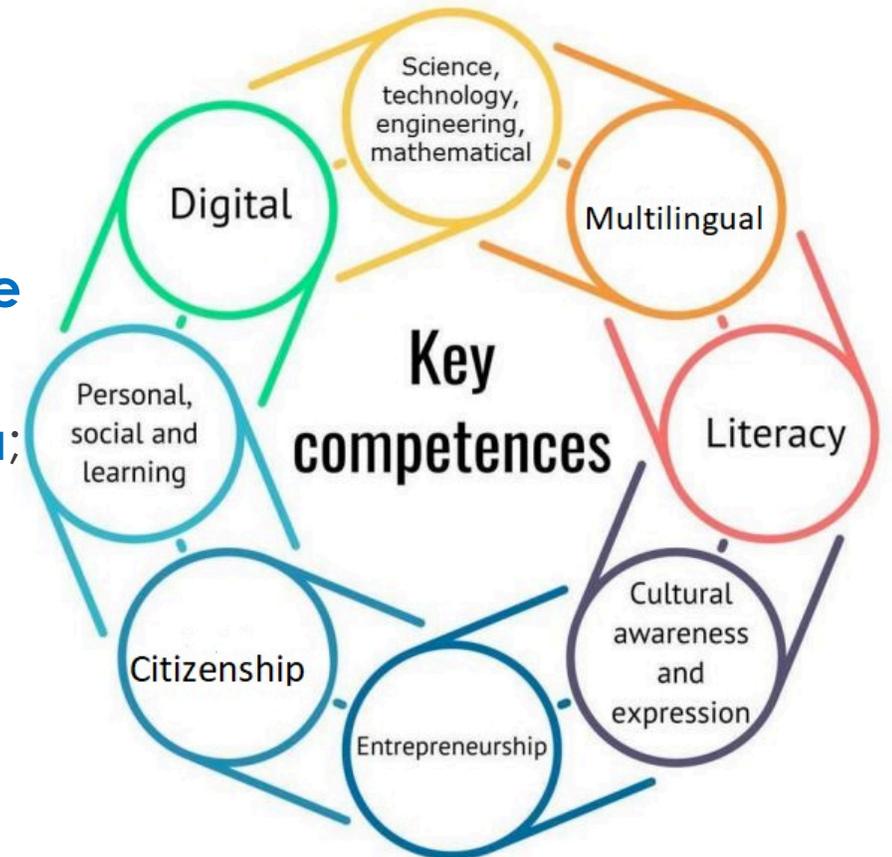
-Università Politecnica
di Bucharest

-Centro per l'Impiego
Regionale di Békés



➤ Competenze-chiave sviluppate

- ▶ competenza **digitale**;
- ▶ competenza **personale, sociale** e **capacità di imparare ad imparare**;
- ▶ competenza sociale e civica in materia di **cittadinanza**;
- ▶ competenza **imprenditoriale**;
- ▶ competenza in materia di **consapevolezza ed espressione culturali**.



Mentoring attraverso un Gioco

Una **piattaforma interattiva**, attraverso la quale possiamo aiutare i giovani a seguire un percorso di **Mentoring**, utilizzando il **Metodo CO-MENT***.

*Collaborative Mentoring



Scegli il tuo Eroe

I partecipanti sono invitati a scegliere il proprio **personaggio**. Gli Eroi li aiutano ad entrare in un **mondo di fantasia**, dove imparano attraverso le **Metafore**.



Gioca con la piattaforma

La piattaforma è un **parco giochi** pieno di attività, dove i giovani possono giocare e imparare a interagire con persone e situazioni diverse.

La **semplicità** della piattaforma è stata appositamente studiata.



Il questionario CO-MENT

Tra le attività proposte, c'è il **questionario CO-MENT***, attraverso il quale si può monitorare mensilmente il progresso dei ragazzi.

*Collaborative Mentoring



Life Zone - Physical Health

- 1 No Barrier
- 2 Low Barrier
- 3 Medium Low Barrier
- 4 Medium High Barrier
- 5 High Barrier
- 6 Very High Barrier

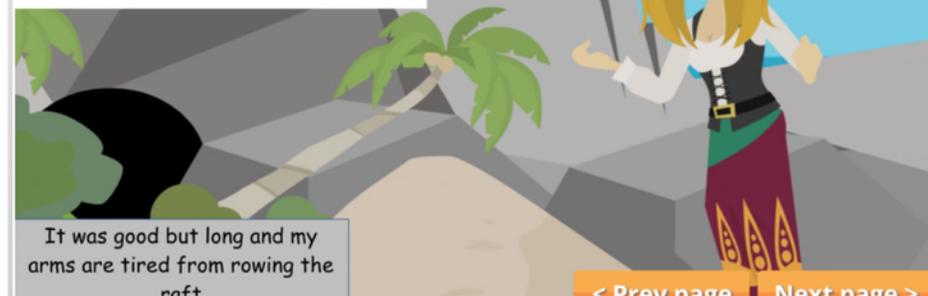
Rispondi alle domande...

CONFIRM



Good day traveler! How was your journey from Life to Leisure Island?

Then you must try to earn new rewards to improve your means of travel



Come si gioca?

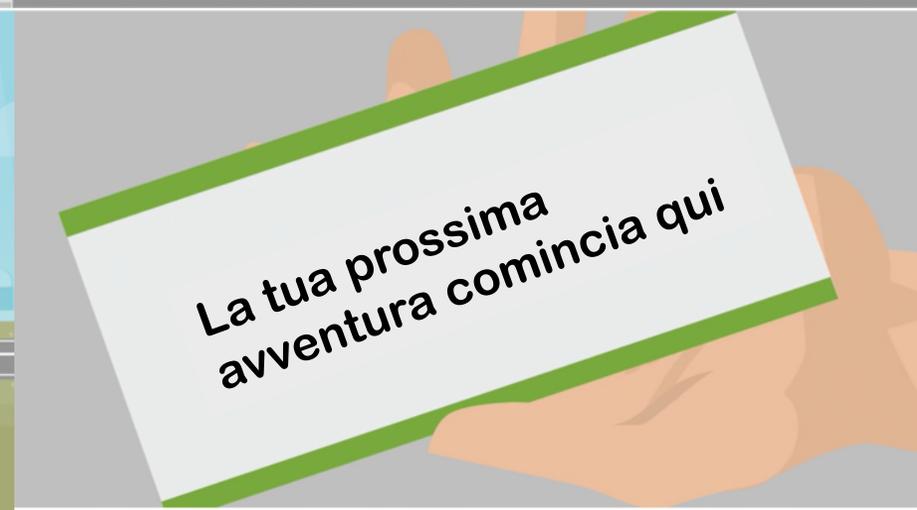
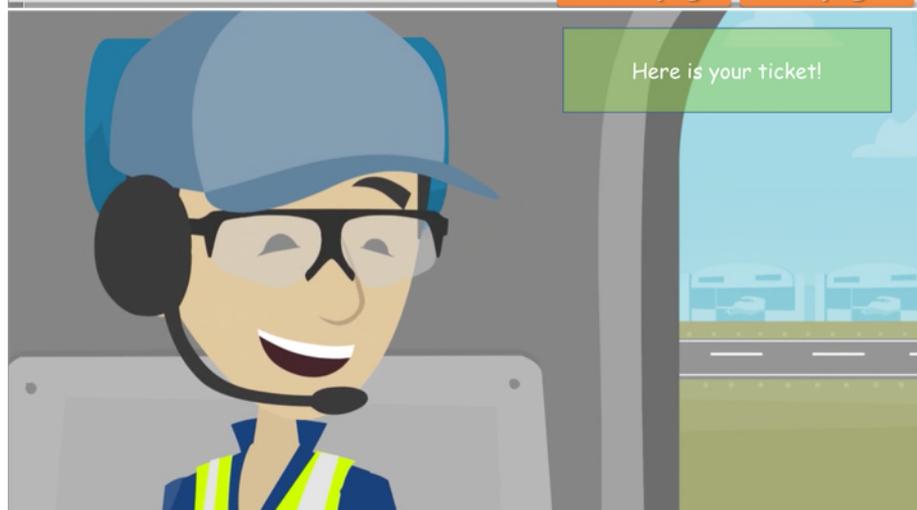
A ogni incontro, i partecipanti troveranno i personaggi che abitano le isole, alle prese con **avventure sempre nuove**.

Ogni volta, il compito dei partecipanti sarà di **aiutare a risolvere** un problema.



Alla fine del percorso...

Alla fine del percorso di Mentoring, il partecipante lascerà le Isole, pronto per **una vita più adulta**.



<https://iter.lmsformazione.it/login/index.php>



Le Mentor:

- Valentina Vinotti
- Micol Ansini
- Lucilla Cuomo
- Silvia Bonamano
- Elena Giamboni

Il Management di progetto:

- Lavinia Mazzocchetti
- Antonia Castellani
- Anastasia Murzenkova