



Corso di certificazione competenze
PROFILO RRPQ di riferimento
44 – Tecnico delle attività di animazione sociale

UNITÀ DI COMPETENZA OGGETTO DI CERTIFICAZIONE	
CODICE UC/AdA	DENOMINAZIONE
536/1001	Realizzazione delle attività di animazione sociale, educativa e ludica
545/1474	Analisi dei bisogni educativi dell'individuo/gruppo cui è rivolto l'intervento di animazione
LIVELLO EQF	4
DURATA IN ORE	200 di cui 90 svolte in azienda
N. DESTINATARI	12 – Linea 1: giovani 18-35 anni d'età
SEDE ATTIVITÀ	OROSEI
CODICE DCT/PERCORSO	2021SS2A2052949 - 1873

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

Mettere in atto le iniziative di animazione coinvolgendo attivamente gli individui e integrandosi nell'equipe degli operatori coinvolti

Identificare i bisogni educativi dei soggetti destinatari degli interventi di animazione nei diversi contesti (ludoteche, laboratori, soggiorni estivi, centri infanzia adolescenza famiglia etc)

CONTENUTI FORMATIVI:

UC 536	Realizzazione delle attività di animazione sociale, educativa e ludica	100 h.
ABILITÀ E CONOSCENZE	<ol style="list-style-type: none">1. Condurre interventi di animazione (teatrale, musicale, ludica, motoria ed espressiva) applicando tecniche ed utilizzando oggetti appropriati all'età e condizioni dei soggetti coinvolti;2. Stimolare e motivare gli utenti a partecipare alle attività proposte, attraverso il coinvolgimento diretto nella realizzazione delle stesse;3. Sviluppare e mantenere la relazione operatore-utenti;4. Utilizzare in modo creativo i diversi strumenti e materiali ludici;5. Valutare i tempi e gli spazi per lo svolgimento delle attività di animazione (teatrale, musicale, ludica, motoria ed espressiva) sulla base di quanto previsto nei programmi di lavoro;	

UC 545	Analisi dei bisogni educativi dell'individuo/gruppo cui è rivolto l'intervento di animazione	100 h.
ABILITÀ E CONOSCENZE	<ol style="list-style-type: none">1. Analizzare le condizioni organizzative e strutturali di realizzazione dell'intervento al fine di individuare soluzioni operative adeguate;2. Comprendere le specifiche esigenze dell'individuo verso cui è indirizzato l'intervento al fine di progettare azioni di animazione adeguate ed al contempo compatibili con le condizioni7vincoli di contesto;3. Individuare in collaborazione con gli altri operatori e ruoli coinvolti i bisogni del gruppo di utenti dell'azione di animazione in relazione al contesto educativo	