REPERTORIO DEI TITOLI E DELLE QUALIFICAZIONI DELLA REGIONE CAMPANIA

QUALIFICAZIONE PROFESSIONALE	
Denominazione qualificazione	**Youth worker**
Livello EQF	5
Settore Economico Professionale	SEP 19 - Servizi socio-sanitari
Area di Attività	ADA.19.02.19 - Realizzazione di interventi di animazione sociale
Processo	Erogazione di interventi nei servizi sociali
Sequenza di processo	Progettazione ed erogazione di servizi socio-educativi, socio-ricreativi e assistenziali in strutture semi-residenziale e residenziali
Descrizione sintetica della qualificazione	Lo youth worker svolge attività con e a favore di giovani e gruppi giovanili volte al raggiungimento di condizioni di autonomia, empowerment, inclusione sociale, promozione, valorizzazione e attivismo giovanile, partecipazione democratica. Attraverso metodologie e pratiche educative non formali e in contesti non convenzionali, supporta i giovani nei processi di costruzione identitaria e definizione del ruolo sociale, ne valuta le capacità e individua propensioni e talenti (scouting), li orienta e li supporta nei percorsi di vita (formativi, lavorativi, familiari, culturali, sociali, politici, di cittadinanza, etc.), favorisce la creazione di capitale sociale, sostiene il riconoscimento di responsabilità, lo sviluppo di progettualità personale e collettiva e il coinvolgimento dei giovani nella vita pubblica, ingaggia i giovani in pratiche collaborative, partnership di lavoro e cooperazione cross-settoriale. Svolge attività di mediazione relazionale, in contatto con istituzioni e gruppi informali presenti nel territorio. Lo youth worker opera in stretta collaborazione con altre figure professionali e con i servizi del territorio. Trova collocazione, come dipendente o autonomo, in strutture e progettualità pubbliche e pubblico-private in cui si svolgono attività finalizzate alla promozione giovanile, alla partecipazione e autostima individuali e collettive, alla prevenzione delle marginalità e del disagio sociale, alla integrazione e alla partecipazione nell'impegno sociale, politico e civico.
Referenziazione ATECO 2007	Q.88.99.00 - Altre attività di assistenza sociale non residenziale nca
Referenziazione ISTAT CP2021	2.6.5.4.0 - Consiglieri dell'orientamento 3.4.5.2.0 - Tecnici del reinserimento e dell'integrazione sociale

ELENCO DELLE UNITA' DI COMPETENZA

1. Progettazione di interventi di empowerment, inclusione e animazione socio-culturale per i giovani (3288)
2. Realizzazione di interventi per la valorizzazione e l'empowerment dei giovani (3289)
3. Realizzazione di interventi per l'inclusione sociale e la cittadinanza attiva dei giovani (3290)
4. Monitoraggio e valutazione di interventi di empowerment, inclusione e animazione socio-culturale per i giovani (3291)

DETTAGLIO UNITA' DI COMPETENZA n.1	
Denominazione unità di competenza	**Progettazione di interventi di empowerment, inclusione e animazione socio-culturale per i giovani**
Livello EQF	5
Descrizione della performance da osservare	Elaborare progetti di empowerment, inclusione e animazione socio-culturale rivolti ai giovani attraverso: applicazione di metodi e tecniche di ricerca-azione; raccolta e analisi dei dati; applicazione di tecniche di progettazione.
Descrizione breve	Non prevista
Abilità	1. Costruire partenariati e networking 2. Applicare tecniche di progettazione delle attività di animazione sociale 3. Applicare tecniche di progettazione di interventi rivolti ai giovani 4. Applicare tecniche e metodi per decodificare bisogni e aspettative dei giovani e degli stakeholder territoriali 5. Applicare metodi e tecniche di ricerca-azione 6. Applicare tecniche di progettazione partecipata 7. Utilizzare approcci e tecniche di educazione non formale 8. Identificare gli attori territoriali 9. Individuare e classificare le diverse categorie di giovani 10. Utilizzare strumenti per la raccolta e l'analisi dei dati 11. Attivare modelli di partecipazione e cittadinanza attiva 12. Applicare tecniche di europrogettazione
Conoscenze	1. Elementi di metodologia e tecnica della ricerca sociale 2. Teoria e tecnica dell'animazione sociale 3. Elementi di statistica sociale 4. Elementi di politiche pubbliche giovanili 5. Tecniche di analisi dei fabbisogni delle popolazioni giovanili 6. Metodi e tecniche di ricerca-azione 7. Strumenti e tecniche di progettazione degli interventi 8. Tecniche di progettazione condivisa 9. Tecniche e modalità di networking 10. Approcci e tecniche di educazione non formale 11. Sistema dei servizi socio-educativi, culturali, ricreativi del territorio 12. Modelli di partecipazione e cittadinanza attiva 13. Principali programmi e bandi europei rivolti ai giovani 14. Principali tecniche e strumenti di europrogettazione
Referenziazione ISTAT CP2021	2.6.5.4.0 - Consiglieri dell'orientamento 3.4.5.2.0 - Tecnici del reinserimento e dell'integrazione sociale
Risultati attesi	RA.19.02.19.1 - RA1: Definire le attività di animazione sociale, a partire dai fabbisogni degli utenti, elaborando e organizzando il materiale di supporto
Attività	5061 - Individuazione dei fabbisogni e delle risorse degli utenti negli interventi di animazione sociale 5063 - Definizione delle attività di animazione (es. laboratori manuali, animazione motoria, ecc.)

DETTAGLIO UNITA' DI COMPETENZA n.2	
Denominazione unità di competenza	**Realizzazione di interventi per la valorizzazione e l'empowerment dei giovani**
Livello EQF	5
Descrizione della performance da osservare	Predisporre e gestire interventi di valorizzazione ed empowerment giovanile attraverso: elaborazione e organizzazione del materiale di supporto; implementazione delle azioni/interventi progettati.
Descrizione breve	Non prevista
Abilità	1. Applicare tecniche di ascolto attivo 2. Utilizzare attrezzature multimediali e social media 3. Applicare tecniche di animazione sociale 4. Applicare tecniche motivazionali e di empowerment 5. Utilizzare tecniche di gestione dei conflitti 6. Applicare tecniche di informazione e orientamento 7. Applicare le tecniche di rafforzamento delle relazioni interpersonali 8. Organizzare l'attività dei partecipanti e stabilire compiti e obiettivi 9. Gestire le relazioni con i giovani in contesti non convenzionali 10. Predisporre e gestire attività di assessment psico-sociale 11. Implementare azioni ed interventi per la valorizzazione e l'empowerment dei giovani
Conoscenze	1. Elementi di sociologia 2. Elementi di psicologia dell'adolescenza e dei giovani 3. Tecniche di motivazione ed empowerment 4. Metodi di mediazione dei conflitti 5. Teoria e tecnica dell'animazione sociale 6. Tecniche di assessment psico-sociale 7. Tecniche di informazione e orientamento 8. Tecniche di animazione territoriale 9. Teorie e tecniche di comunicazione 10. Tecniche di gestione degli interventi per la valorizzazione e l'empowerment dei giovani 11. Metodologie e tecniche della relazione di aiuto 12. Funzionamento delle principali piattaforme social
Referenziazione ISTAT CP2021	2.6.5.4.0 - Consiglieri dell'orientamento 3.4.5.2.0 - Tecnici del reinserimento e dell'integrazione sociale
Risultati attesi	RA.19.02.19.1 - RA1: Definire le attività di animazione sociale, a partire dai fabbisogni degli utenti, elaborando e organizzando il materiale di supporto RA.19.02.19.2 - RA2: Realizzare le attività di animazione sociale per il recupero e lo sviluppo delle potenzialità personali e della partecipazione sociale dei soggetti, collaborando con la famiglia d'appartenenza e promuovendo la comunicazione all'interno dell'equipe
Attività	5064 - Elaborazione e organizzazione del materiale di supporto (es. didattico, ludico, ricreativo, ecc.) 5065 - Realizzazione dell'attività di animazione sociale

DETTAGLIO UNITA' DI COMPETENZA n.3	
Denominazione unità di competenza	**Realizzazione di interventi per l'inclusione sociale e la cittadinanza attiva dei giovani**
Livello EQF	5
Descrizione della performance da osservare	Predisporre e gestire interventi per l'inclusione sociale e la cittadinanza attiva dei giovani attraverso: elaborazione e organizzazione del materiale di supporto; implementazione delle azioni/interventi progettati.
Descrizione breve	Non prevista
Abilità	1. Applicare tecniche di conduzione di gruppo 2. Utilizzare attrezzature multimediali e social media 3. Applicare tecniche di animazione sociale 4. Applicare tecniche di informazione e orientamento 5. Organizzare l'attività dei partecipanti e stabilire compiti e obiettivi 6. Gestire le relazioni con i giovani in contesti non convenzionali 7. Applicare tecniche di negoziazione nel processo partecipativo 8. Organizzare iniziative ed eventi di inclusione sociale, partecipazione e cittadinanza attiva 9. Applicare modalità di coinvolgimento degli attori territoriali 10. Predisporre strumenti e materiali informativi cartacei e/o digitali a supporto di iniziative di inclusione e partecipazione attiva
Conoscenze	1. Comunicazione multimediale 2. Elementi di sociologia 3. Tecniche di gestione e conduzione dei gruppi 4. Sistema dei servizi sociali, culturali, ricreativi del territorio 5. Risorse e opportunità del territorio 6. Approcci e tecniche di educazione non formale 7. Tecniche di informazione e orientamento 8. Strumenti e tecniche di gestione degli interventi di inclusione sociale, partecipazione e cittadinanza attiva 9. Tecniche di negoziazione nel processo partecipativo 10. Teoria e tecnica dell'animazione sociale dei gruppi
Referenziazione ISTAT CP2021	2.6.5.4.0 - Consiglieri dell'orientamento 3.4.5.2.0 - Tecnici del reinserimento e dell'integrazione sociale
Risultati attesi	RA.19.02.19.1 - RA1: Definire le attività di animazione sociale, a partire dai fabbisogni degli utenti, elaborando e organizzando il materiale di supporto RA.19.02.19.2 - RA2: Realizzare le attività di animazione sociale per il recupero e lo sviluppo delle potenzialità personali e della partecipazione sociale dei soggetti, collaborando con la famiglia d'appartenenza e promuovendo la comunicazione all'interno dell'equipe
Attività	5064 - Elaborazione e organizzazione del materiale di supporto (es. didattico, ludico, ricreativo, ecc.) 5065 - Realizzazione dell'attività di animazione sociale

DETTAGLIO UNITA' DI COMPETENZA n.4	
Denominazione unità di competenza	**Monitoraggio e valutazione di interventi di empowerment, inclusione e animazione socio-culturale per i giovani**
Livello EQF	5
Descrizione della performance da osservare	Monitorare e valutare interventi di empowerment, inclusione e animazione socio-culturale per i giovani mediante: elaborazione di procedure e strumenti per il monitoraggio/valutazione; elaborazione di report ed analisi dei dati raccolti.
Descrizione breve	Non prevista
Abilità	1. Predisporre procedure e strumenti di monitoraggio e valutazione dell'intervento 2. Predisporre la reportistica relativa alla valutazione dell'intervento 3. Utilizzare teorie e metodologie della valutazione psico-pedagogica 4. Utilizzare sistemi di autovalutazione 5. Utilizzare tecniche di rappresentazione dei dati 6. Gestire i dati personali nel rispetto della normativa sulla privacy 7. Utilizzare i principali software di office automation 8. Utilizzare tecniche di analisi qualitativa e quantitativa dei dati 9. Elaborare report di monitoraggio ed analisi degli interventi realizzati
Conoscenze	1. Elementi di statistica 2. Metodi e tecniche di valutazione 3. Normativa sulla privacy e la tutela dei dati personali 4. Elementi di metodologia e tecnica della ricerca sociale 5. Strumenti e tecniche per la produzione di reportistica 6. Teorie e metodologie della valutazione psico-pedagogica 7. Sitemi di autovalutazione 8. Principali software di office automation per la gestione delle diverse tipologie di dati 9. Tipologie e caratteristiche di interventi rivolti ai giovani: interventi di inclusione sociale e cittadinanza attiva, interventi di empowerment e valorizzazione
Referenziazione ISTAT CP2021	2.6.5.4.0 - Consiglieri dell'orientamento 3.4.5.2.0 - Tecnici del reinserimento e dell'integrazione sociale
Risultati attesi	RA.19.02.19.3 - RA3: Verificare l’efficacia degli interventi e i progressi raggiunti dagli utenti, a partire da una valutazione degli esiti tenendo conto degli indicatori previsti in fase di programmazione delle attività
Attività	5068 - Valutazione dei risultati/progressi raggiunti dagli utenti