

ANIMATORE GIOVANILE EUROPEO

Quadro delle competenze

PROGETTO N.: 2018-3-FR02-KA205-015158
PARTENARIATO STRATEGICO PER L'INNOVAZIONE

INDICE

IL PROGETTO.....	01
PRINCIPALI RISULTATI ATTESI.....	02
GRUPPO TARGET.....	02
PRESENTAZIONE DEL QUADRO DELLE COMPETENZE.....	03
COMPETENZA 1: PARTECIPARE AL FUNZIONAMENTO DELLA STRUTTURA.....	05
COMPETENZA 2 : CONDURRE UN GRUPPO.....	09
COMPETENZA 3 : GARANTIRE LA SICUREZZA DEI MEMBRI DEL GRUPPO.....	13
COMPETENZA 4 : LAVORARE IN UNA SQUADRA.....	17
COMPETENZA 5 : PROGETTARE, CONDURRE E VALUTARE ATTIVITÀ	21
COMPETENZA 6 : USARE METODI DI EDUCAZIONE NON FORMALE.....	25
COMPETENZA 7 : EDUCAZIONE AI DIRITTI UMANI.....	29
COMPETENZA 8 : ALLA SCOPERTA DELLA POLITICA GIOVANILE EUROPEA.....	33



IL PROGETTO

Il progetto European Animators For Youth (EAFY) mira a migliorare le conoscenze, abilità e competenze degli animatori giovanili a livello europeo.

Finanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea, il progetto è implementato da partner francesi, belgi, tedeschi e italiani.

Secondo la politica europea di riconoscimento delle competenze, non risulta esservi armonizzazione tra i paesi dell'UE in tale campo e gli animatori giovanili di un paese non sono qualificati secondo regole comuni agli Stati membri comunitari. Inoltre, tale assenza di armonizzazione non favorisce la mobilità degli animatori giovanili a livello europeo.

Per questo motivo, il progetto mira a fornire un programma europeo per animatori giovanili applicabile a tutti i paesi dell'UE. L'obiettivo è quello di progettare ed erogare un corso di formazione online a livello europeo, includendo i fondamenti da acquisire (conoscenze, abilità e competenze, secondo la terminologia del Cedefop), così come le competenze trasversali e personali essenziali per la gestione dei gruppi giovanili.

Al termine del progetto, sarà creato un nuovo quadro europeo delle qualifiche, permettendo a tutti i paesi di implementarlo nel proprio quadro nazionale delle competenze.

Il progetto European Animators for Youth svilupperà poi un corso di formazione modulare in cui gli obiettivi di apprendimento saranno definiti per soddisfare i requisiti delle diverse qualifiche nazionali. I contenuti formativi saranno progettati per sostenere lo sviluppo dei fondamenti necessari, e i discenti saranno valutati secondo strumenti europei (European Qualification Framework - EQF) e riceveranno un certificato rilasciato e firmato dai partner del consorzio.

La metodologia di valutazione sarà basata su esperienze pratiche, come laboratori di gruppo, case studies e presentazioni individuali. La formazione sarà effettuata online e in loco per quanto riguarda le attività pratiche.

PRINCIPALI RISULTATI ATTESI

- Creazione di un curriculum di base circa competenze comuni richieste dalla maggior parte dei Paesi membri UE per gestire un gruppo giovanile.
- Creazione di un nuovo quadro europeo delle qualifiche/certificazioni per diventare un animatore giovanile europeo.
- Creazione di un corso di formazione online per diventare animatore giovanile europeo.

GRUPPO TARGET

- Facilitatori, professionisti e volontari.
- Attori privati e pubblici coinvolti nel campo dello youth work e dell'educazione non formale (associazioni, centri sociali, centri giovanili, enti di formazione, municipalità....).
- Chiunque sia interessato a diventare animatore europeo.
- Chiunque sia interessato all'argomento.



Quest'opera è concessa in licenza secondo i termini della Creative Licenza Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 4.0 Internazionale (CCBY-NC- ND 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Avviso legale:

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa comunicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Accordo Erasmus Plus N°2018-3-FR02-KA205-015158

PRESENTAZIONE DEL QUADRO DELLE COMPETENZE

Uno dei risultati del progetto EAFY (Animatore giovanile europeo) è la costruzione di un quadro di riferimento di competenze e la sua traduzione in moduli formativi al fine di promuovere l'armonizzazione della formazione e lo sviluppo delle competenze tra gli animatori giovanili.

L'obiettivo è anche quello di sviluppare un quadro comune a livello europeo, poiché esiste una grande diversità di corsi di formazione dedicati alla supervisione dei gruppi giovanili.

Per saperne di più, consulta la nostra guida che introduce il curriculum di base delle competenze comuni richieste dalla maggior parte dei Paesi membri per gestire un gruppo giovanile.

Il quadro di riferimento proposto si basa sul Quadro europeo delle qualifiche, che è suddiviso in 8 competenze principali, di cui la prima corrisponde al livello principiante e l'ultima al livello avanzato.

Tali competenze sono tradotte in termini di conoscenze, abilità, autonomia e responsabilità.

Nell'ambito del progetto EAFY, il nostro quadro di riferimento comprende i primi 4 livelli di competenze del quadro europeo. Ciò corrisponde ad una laurea triennale.

Per la descrizione delle competenze, utilizziamo l'acronimo "KSC" per "Knowledge, Skills and Competences", quest'ultimo recentemente sostituito da "Autonomy/Responsibility", esistente nei quadri nazionali e nel Quadro europeo delle qualifiche.

La costruzione del quadro si è basata su studi analitici realizzati in ogni paese europeo. L'obiettivo è quello di elencare le competenze previste nei diversi diplomi (professionali e volontari) dedicati alla supervisione dei giovani.

Abbiamo poi mantenuto tutte le competenze comuni ai paesi europei, aggiungendo ciò che consideriamo essenziale per padroneggiare le funzioni di un animatore europeo.

Così, abbiamo selezionato 8 blocchi di competenze chiave che costituiscono i fondamenti della nostra formazione.

Ciascuna delle competenze è suddivisa in 4 livelli secondo il Quadro europeo delle qualifiche.

L'obiettivo del quadro di riferimento stabilito è quello di porre le basi di un quadro comune di dimensione europea al fine di armonizzare i corsi di formazione e quindi le pratiche professionali in ciascuno degli Stati membri dell'Unione europea.

Tale quadro comune permetterà a tutti gli operatori giovanili di acquisire le basi per operare a livello internazionale a stretto contatto con i giovani, in particolare nel contesto del programma Erasmus+.

L'obiettivo di questo documento è di diventare un modello di riferimento europeo nei paesi dell'Unione.

La presentazione dettagliata del quadro di riferimento è descritta nelle prossime pagine.

Di seguito, troverete un riassunto del quadro di competenze:

1-Partecipare al funzionamento della struttura

- 1.1 Situarsi nella propria struttura e nel proprio ambiente
- 1.2 Contribuire al progetto della struttura
- 1.3 Comunicare per e nell'organizzazione
- 1.4. Preparare un progetto e la sua valutazione

2 - Gestire un gruppo

- 2.1. Prendere in considerazione le caratteristiche del pubblico
- 2.2. Prendere in considerazione le risorse e i vincoli ambientali
- 2.3. Adattare la comunicazione a diversi tipi di pubblico
- 2.4. Adottare un approccio educativo inclusivo

3 - Garantire la sicurezza dei membri del gruppo

- 3.1 Essere consapevoli dei bisogni di sicurezza fisica, morale ed emotiva dei partecipanti
- 3.2 Conoscere la legislazione e le responsabilità (civile, penale e amministrativa)
- 3.3. Anticipare e prevenire i rischi
- 3.4. Agire in caso di emergenza/incidente

4 - Lavorare in squadra

- 4.1 Identificare il funzionamento di una squadra
- 4.2. Essere parte di una squadra
- 4.3. Fare proposte e prendere in considerazione le opinioni dei membri del team
- 4.4. Dirigere e sviluppare il lavoro di squadra

5 - Progettare, condurre e valutare le attività

- 5.1. Definire gli obiettivi pedagogici
- 5.2. Pianificare la realizzazione di un'attività
- 5.3. Facilitare un'attività
- 5.4. Valutare un'attività

6 - Usare metodi di educazione non formale

- 6.1. Conoscere i principi di base dell'educazione non formale
- 6.2. Utilizzare diversi strumenti e tecniche che promuovono la partecipazione, lo scambio di idee e collaborazione
- 6.3. Utilizzare il gioco e l'esperienza per sostenere la comprensione
- 6.4. Analizzare le difficoltà sul campo e considerare le soluzioni

7 - Educare ai diritti umani

- 7.1. Comprendere i diritti umani e la loro evoluzione
- 7.2. Conoscere i diversi approcci all'educazione ai diritti umani
- 7.3. Avere familiarità con gli strumenti internazionali dei diritti umani
- 7.4. Agire per i diritti umani

8 - Scoprire la politica giovanile europea

- 8.1. Identificare le principali tappe della politica europea per la gioventù
- 8.2. Conoscere le diverse iniziative dell'Unione europea a favore della gioventù
- 8.3. Attuare la strategia europea per la gioventù
- 8.4. Avviare un processo di dialogo strutturato

1. PARTECIPARE AL FUNZIONAMENTO DELLA STRUTTURA

1.1 SITUARSI NELLA PROPRIA STRUTTURA E NEL PROPRIO AMBIENTE

Livello EQF	Conoscenza	Competenze/know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Conoscere lo status giuridico della propria organizzazione e i suoi valori (etica e deontologia)	Rispettare la gerarchia degli attori e agite di conseguenza. Rispettare i valori e le procedure stabilite dall'organizzazione	Comprendere l'importanza dello stato giuridico nella gestione della struttura Promuovere i valori dell'organizzazione
Livello 2 EQF	Identificare gli attori della tua organizzazione, le loro azioni e il loro ruolo	Costruire un organigramma della struttura	Articolare la propria pratica con i luoghi e le funzioni dei diversi attori.
Livello 3 EQF	Identificare il suo posto, il livello di autonomia e l'ambito di responsabilità nella struttura	Collocarsi nel proprio ruolo e nella propria funzione di facilitatore.	Articolare gli interventi con i membri del team
Livello EQF 4	Identificare gli attori del tuo ambiente professionale, le loro azioni e il loro ruolo	Adattare la sua azione educativa alle specificità del territorio	Comprendere l'importanza del networking territoriale e il suo impatto sulla vita della struttura (lavoro di squadra multiprofessionale e multidisciplinare)

1. PARTECIPARE AL FUNZIONAMENTO DELLA STRUTTURA

1.2. CONTRIBUIRE AL PROGETTO DELLA STRUTTURA

Livello EQF	Conoscenza	Competenze/know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Conoscere i diversi tipi di progetti nella struttura, i loro obiettivi e la loro articolazione.	Differenziare e articolare i diversi progetti.	Comprendere l'importanza dell'approccio piramidale ai progetti nel sistema educativo. Comprendere le questioni, gli scopi, gli obiettivi e i vincoli di un progetto
Livello 2 EQF	Conoscere i fondamenti della metodologia di progetto	Partecipare allo sviluppo di progetti	Condividere e trasmettere conoscenze ed esperienze
Livello 3 EQF	Elencare i criteri e gli indicatori proposti dalla squadra per valutare un progetto	Costruire dashboard per garantire la valutazione e il monitoraggio del progetto	. Condividere con la squadra e riadattare se necessario
Livello EQF 4	Identificare i criteri per la fattibilità e la pertinenza dei progetti ai bisogni identificati	Analizzare i risultati e condividerli con la squadra.	Essere una forza di proposta Argomentare le proprie scelte

1. PARTECIPARE AL FUNZIONAMENTO DELLA STRUTTURA

1.3. COMUNICARE PER E NELL' ORGANIZZAZIONE

Livello EQF	Conoscenza	Competenze/know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Identificare i diversi tipi di comunicazione all'interno della tua organizzazione	Ordinare i tipi di comunicazione secondo gli obiettivi e i destinatari	Identificare i vantaggi e gli svantaggi di ogni tipo di comunicazione
Livello 2 EQF	Identificare i diversi strumenti e mezzi di comunicazione usati nella tua organizzazione	Ordinamento dei materiali e degli strumenti in base agli obiettivi e ai destinatari	Capire l'importanza di sviluppare materiali e contenuti adatti al pubblico di riferimento.
Livello 3 EQF	Capire l'importanza della comunicazione	Utilizzare, testare strumenti di comunicazione vari e adattati (verbali, non verbali, digitali, ecc.)	Analizzare i risultati e gli impatti della scelta dello strumento, tenendo conto degli obiettivi e dei destinatari.
Livello EQF 4	Conoscere i passi di una strategia di comunicazione di successo	Proporre e realizzare una strategia di comunicazione per la tua organizzazione	Capire come definire una strategia di comunicazione

1. PARTECIPARE AL FUNZIONAMENTO DELLA STRUTTURA

1.4. PREPARARE UN PROGETTO E LA SUA VALUTAZIONE

Livello EQF	Conoscenza	Competenze/know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Definire gli obiettivi del progetto	Identificare i bisogni del pubblico di riferimento	Collocare la sua azione nel quadro degli orientamenti e dei valori della struttura
Livello 2 EQF	Proporre approcci educativi adattati agli obiettivi e al pubblico	Organizzare l'attuazione di approcci partecipativi.	Descrivere il processo di convalida del suo progetto. Argomentare le sue scelte pedagogiche
Livello 3 EQF	Definire i mezzi necessari per la realizzazione del progetto Conoscere le attività in diversi campi: sport, cultura, scienza e tecnologia.....	Elaborazione di un bilancio provvisorio Scegliete le vostre attività	Inserire il progetto in un quadro normativo e finanziario Controllare la coerenza tra gli obiettivi, il pubblico target e le attività proposte.
Livello EQF 4	Differenziare i metodi di valutazione in base al loro scopo	Partecipare alla valutazione della sua azione creando criteri e indicatori	Analizzare criticamente la propria azione e riadattare i propri metodi di intervento in base alle esigenze e ai risultati della valutazione

2. GESTIRE UN GRUPPO

2.1. PRENDERE IN CONSIDERAZIONE LE CARATTERISTICHE DEL PUBBLICO

Livello EQF	Conoscenza		Competenze / know-how		Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Identificare e descrivere i fondamenti dello sviluppo dell'adolescent e e del giovane adulto	Conoscere i codici sociali e culturali del gruppo	Osservare l'impatto di questi fondamenti sull'individuo e sul gruppo	Osservare l'impatto dei codici sociali e culturali sull'individuo e sul gruppo	Saper utilizzare le conoscenze di base e l'esperienza precedente
Livello 2 EQF	Identificare ed elencare le somiglianze e le differenze tra persone abili e disabili		Prendere in carico il pubblico, tenendo conto delle sue caratteristiche		Prendere in considerazione le caratteristiche del pubblico per svolgere la sua azione
Livello 3 EQF	Spiegare le implicazioni di queste caratteristiche per gli obiettivi e gli interventi educativi		Adattarsi alla situazione, ai pericoli, agli imprevisti e ai diversi pubblici e contesti.		Padroneggiare la conoscenza del pubblico e le sue conseguenze sull'intervento educativo
Livello EQF 4	Analizzare l'impatto di queste caratteristiche sui bisogni e le aspettative del pubblico		Valutare la cura del pubblico secondo i suoi bisogni e le sue aspettative		Analizzare criticamente le proprie azioni

2. GESTIRE UN GRUPPO

2.2. PRENDERE IN CONSIDERAZIONE LE RISORSE E I VINCOLI AMBIENTALI

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Identificare le caratteristiche specifiche di un ambiente	Utilizzare le risorse informative esistenti (interne ed esterne)	Saper osservare il proprio ambiente
Livello 2 EQF	Identificare ed elencare le risorse e i vincoli dell'ambiente in relazione al pubblico e all'azione pianificata	Tenere conto delle caratteristiche dell'ambiente nelle sue azioni	Comprendere che l'ambiente deve essere preso in considerazione in ogni azione educativa
Livello 3 EQF	Determinare gli obiettivi e le modalità organizzative della sua azione in relazione all'analisi dell'ambiente	Promuovere la relazione e l'interazione del pubblico con il suo ambiente. Progettare situazioni educative che incoraggino il pubblico a relazionarsi con il proprio ambiente	Padroneggiare la conoscenza dell'ambiente per svolgere la sua azione
Livello EQF 4	Analizzare l'impatto dell'ambiente sull'azione intrapresa	Valutare la sua azione e prendere in considerazione i suoi risultati	Analizzare criticamente le proprie azioni

2. GESTIRE UN GRUPPO

2.3. ADATTARE LA COMUNICAZIONE A DIVERSI TIPI DI PUBBLICO

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Conoscere i fondamenti della comunicazione interpersonale	Distinguere tra le diverse modalità di scambio e saper scegliere i media più appropriati	Comprendere i fondamenti della comunicazione orale
Livello 2 EQF	Essere consapevoli del proprio stile di comunicazione	Identificare le tue preferenze di comunicazione	Analizzare gli effetti dello stress sul tuo stile di comunicazione
Livello 3 EQF	Distinguere le specificità e i bisogni dei diversi pubblici	Capire le motivazioni del suo pubblico e analizzare i bisogni.	Sviluppare una comunicazione mirata ed efficace
Livello EQF 4	Adattare la vostra comunicazione	Imparare a riformulare e riformulare	Adattare il suo intervento secondo le esigenze del pubblico

2. GESTIRE UN GRUPPO

2.4. ADOTTARE UN APPROCCIO EDUCATIVO INCLUSIVO

Livello EQF	Conoscenza		Competenze / know-how		Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Conoscere l'intelligenza emotiva		Essere consapevoli delle proprie emozioni e controllarle	Attenzione e rispetto	Mostrare / Avere un atteggiamento esemplare: rispettoso, empatico e caloroso
Livello 2 EQF	Definire l'inclusione	Conoscere le tecniche che promuovono le dinamiche di gruppo	Promuovere l'inclusione e l'espressione di tutti i membri del gruppo		Prendere in considerazione e valorizzare il posto di ogni persona nel gruppo
Livello 3 EQF	Conoscere i bisogni dei partecipanti	Conoscere le basi della comunicazione non verbale	Adattare gli interventi in base allo stato (fisico, mentale...) dei membri del gruppo		Riadattare l'intervento in base allo stato del gruppo
Livello EQF 4	Conoscere le basi della comunicazione non violenta		Reagire a situazioni di disfunzione, tensione e conflitto nel gruppo.		Analizzare le ragioni del problema e risolverlo con le parti interessate (e altri attori se necessario).

3. GARANTIRE LA SICUREZZA DEI MEMBRI DEL GRUPPO

3.1. ESSERI CONSAPEVOLI DEI BISOGNI DI SICUREZZA FISICA, MORALE ED EMOTIVA DEI PARTECIPANTI

Livello EQF	Conoscenza			Competenze/know-how			Autonomia e responsabilità		
	Sicurezza fisica	Sicurezza morale	Sicurezza emotiva	Sicurezza fisica	Sicurezza morale	Sicurezza emotiva	Sicurezza fisica	Sicurezza morale	Sicurezza emotiva
EQF Livello 1	Scegliere luoghi adatti che siano coerenti con l'attività	Conoscere l'inclusione e le dinamiche di gruppo	Identificare le emozioni dei partecipanti in una situazione	Fare attività in spazi sicuri	Assicurarsi che ogni partecipante trovi il suo posto nel gruppo con gli stessi diritti e doveri	Osservare da vicino l'espressione orale e fisica dei partecipanti	Saper osservare e analizzare il potenziale del proprio ambiente	Costruire le regole della vita con i partecipanti	Saper utilizzare le conoscenze di base e l'esperienza precedente
Livello 2 EQF	Conoscere il ritmo biologico dei partecipanti	Identificare leggi, regole, tradizioni culturali e codici sociali	Permettere ai partecipanti di esprimere le loro emozioni	Adattare le attività al ritmo biologico dei partecipanti	Far rispettare leggi, regole, tradizioni culturali e codici sociali	Promuovere l'empatia e la consapevolezza sociale	Riadattare l'intervento in base allo stato del gruppo	Applicare misure di regolamentazione e rispettare la diversità culturale e sociale	Dimostrare empatia e avere un atteggiamento esemplare
Livello 3 EQF	Spiegare le basi dell'educazione sanitaria	Spiegare il significato e il valore dei regolamenti, delle tradizioni culturali e dei codici sociali	Aiutare il partecipante ad imparare a riconoscere le proprie emozioni e i loro effetti	Avere e promuovere uno stile di vita sano	Promuovere i valori di rispetto, democrazia, laicità, uguaglianza/equità, libertà di espressione	Sviluppare l'autoconsapevolezza emotiva	Essere consapevoli del peso delle disuguaglianze sociali nella salute nel comportamento	Integrare tutte le regole sociali, le tradizioni e i codici nelle loro attività	Valutare l'importanza dell'impatto delle emozioni sulla vita quotidiana e sulle relazioni
Livello EQF 4	Utilizzare strumenti educativi per sostenere le capacità dei partecipanti di fare scelte sane	Spiegare perché ogni partecipante ha l'obbligo di rispettare i diritti umani degli altri.	Spiegare l'importanza delle emozioni e il loro impatto sulle nostre relazioni	Sostenere i partecipanti ad essere attori della prevenzione	Promuovere il dialogo interculturale e la cittadinanza attiva	Sviluppare la capacità dei partecipanti di affermarsi senza aggressione o manipolazione	Analizzare le questioni relative all'educazione alla salute	Assicurare e controllare il rispetto delle regole, delle tradizioni e dei codici sociali	Analizzare il tuo stile di comunicazione essendo assertivo

3. GARANTIRE LA SICUREZZA DEI MEMBRI DEL GRUPPO

3.2. CONOSCERE LA LEGISLAZIONE E LE RESPONSABILITÀ (CIVILE, PENALE E AMMINISTRATIVA)

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Conoscere le tue varie responsabilità normative come facilitatore	Prendersi la responsabilità delle proprie azioni	Sii responsabile delle tue scelte e azioni
Livello 2 EQF	Identificare gli standard normativi associati alle attività e al pubblico	Sapere come cercare informazioni, capirle e appropriarsene	Attingere alle risorse esistenti (interne ed esterne)
Livello 3 EQF	Applicare misure di regolamentazione	Rispettare e far rispettare gli standard normativi	Adattarsi alla situazione
Livello EQF 4	Valutare la conformità dei partecipanti agli standard normativi	Rispondere alla non conformità con gli standard normativi	Analizzare le ragioni del problema e risolverlo con le parti interessate (e altri attori se necessario).

3. GARANTIRE LA SICUREZZA DEI MEMBRI DEL GRUPPO

3.3. ANTICIPARE E PREVENIRE I RISCHI

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Identificare i rischi	Fare una lista il più completa possibile di tutti gli eventi a rischio.	Brainstorming in team per identificare tutti i possibili pericoli
Livello 2 EQF	Valutare e dare priorità ai rischi	Concentrarsi sui rischi più importanti e probabili	Determinare le azioni prioritarie da intraprendere per controllare i rischi
Livello 3 EQF	Affrontare i rischi	Attuare azioni preventive e correttive.	Analizzare i risultati delle azioni realizzate
Livello EQF 4	Monitoraggio e controllo dei rischi	Rivedere regolarmente i rischi aggiornando la lista delle minacce potenziali, rivalutandole e assicurando che le azioni di prevenzione siano ancora appropriate.	Monitorare i rischi durante il progetto e come squadra

3. GARANTIRE LA SICUREZZA DEI MEMBRI DEL GRUPPO

3.4. AGIRE IN CASO DI EMERGENZA/INCIDENTI

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Identificare il problema	Diagnosticare e analizzare le circostanze del problema	Segnalare la natura del problema e avvertire
Livello 2 EQF	Conoscere le procedure	Identificare la procedura appropriata e proporre una soluzione	Far controllare la pertinenza della sua soluzione
Livello 3 EQF	Spiegare le procedure, i metodi più adatti	Attuare una procedura adatta al problema riscontrato	Agendo in accordo con gli attori e le autorità competenti
Livello EQF 4	Valutare i risultati dell'azione intrapresa	Analizzare i punti di forza e di debolezza dell'azione intrapresa.	Come squadra, proporre correzioni e aggiustamenti per anticipare e prevenire i problemi

4. LAVORARE IN SQUADRA

4.1. IDENTIFICARE IL FUNZIONAMENTO DI UNA SQUADRA

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Conoscere le basi di come funziona una squadra	Elencare i principi di base del lavoro di squadra	Essere consapevoli dei fondamenti del funzionamento della squadra
Livello 2 EQF	Conoscere il contenuto di una diagnosi di funzionamento del team	Sviluppare e realizzare una diagnosi operativa	Analizzare i risultati e condividerli con il team
Livello 3 EQF	Conoscere le 7 chiavi del lavoro di squadra	Completare il questionario dedicato e proporlo ad ogni membro del team	Analizzare e discutere i risultati come una squadra
Livello EQF 4	Sintetizzare i risultati della diagnosi e del questionario	Presentare una sintesi dei risultati	Essere una fonte di proposte per migliorare il funzionamento della squadra

4. LAVORARE IN SQUADRA

4.2. ESSERE PARTE DI UNA SQUADRA

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Identificare il tuo posto nella squadra	Redigere un organigramma per la squadra	Conoscere lo stato di ogni membro del team
Livello 2 EQF	Identificare le competenze di ogni membro di una squadra	Sviluppare un documento che specifichi chi fa cosa nella squadra	Conoscere le funzioni di ogni membro del team
Livello 3 EQF	Conoscere il progetto della struttura e le sue missioni	Contribuire alla coerenza della sua azione educativa in linea con il progetto e le missioni della struttura	Condividere e confrontare le osservazioni e le analisi
Livello EQF 4	Conoscere i fondamenti delle dinamiche di gruppo	Promuovere una dinamica di lavoro di squadra	Analizza la tua azione e condividila con il tuo team per migliorare

4. LAVORARE IN SQUADRA

4.3. FARE PROPOSTE E PRENDERE IN CONSIDERAZIONE LE OPINIONI DEI MEMBRI DEL TEAM

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Comunicare con il team (professionisti e volontari)	Partecipare alle riunioni	Scrivere documenti semplici: rapporti, bilanci
Livello 2 EQF	Adottare un atteggiamento premuroso al lavoro	Fare proposte e accettare di negoziarle	Partecipare attivamente al lavoro collettivo
Livello 3 EQF	Segnalazione alla direzione	Sapere come mettere in discussione i propri superiori quando necessario	Adattare il vostro stile di comunicazione alla persona con cui state parlando
Livello EQF 4	Sapersi mettere in discussione per progredire	Accettare le critiche	Analizzare le critiche per riadattare la propria azione

4. LAVORARE IN SQUADRA

4.4. DIRIGERE E SVILUPPARE IL LAVORO DI SQUADRA

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Conoscere i fondamenti delle dinamiche di gruppo	Identificare le risorse di ogni membro del team	Ascolto. Dimostrare empatia e intelligenza collettiva
Livello 2 EQF	Saper incanalare e contenere ciò che emerge per indirizzarlo verso l'obiettivo della squadra. Sapere come registrare il contenuto degli scambi	Confrontarsi con le idee	Sapere come distribuire la parola per permettere ad ogni persona di essere una forza di proposta
Livello 3 EQF	Conoscere i fondamenti dell'intelligenza collettiva	Sviluppare l'intelligenza collettiva	Mobilizzare la squadra per promuovere il lavoro collaborativo garantendo la sicurezza psicologica di ogni membro
Livello EQF 4	Essere consapevoli dei diversi metodi e strumenti per permettere la riflessività dei membri del team	Regolazione e misurazione dei risultati	Sostenere il team nell'analisi dei risultati. Mettere in prospettiva gli sviluppi previsti.

5. PROGETTARE, CONDURRE E VALUTARE ATTIVITÀ

5.1. DEFINIRE GLI OBIETTIVI PEDAGOGICI

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Conoscere la differenza tra un obiettivo educativo e un obiettivo pedagogico	Definire gli obiettivi concreti dell'attività	Capire e usare il metodo SMART per scrivere obiettivi
Livello 2 EQF	Conoscere i diversi modi di apprendimento	Creare un piano sequenziale strutturato di attività logicamente collegate	Selezione di metodi di insegnamento appropriati
Livello 3 EQF	Conoscere diversi metodi di valutazione	Sviluppare una griglia di valutazione in linea con gli obiettivi educativi	Fare testare la griglia di valutazione in squadre. Analizzare i risultati e correggere se necessario
Livello EQF 4	Conoscere i diversi tipi di risorse esistenti: umane, materiali, finanziarie...	Identificare le risorse necessarie per realizzare l'attività	Comprendere l'importanza delle risorse nello sviluppo degli obiettivi di apprendimento. Capire la differenza tra "il desiderato" e "il realizzabile".

5.PROGETTARE, CONDURRE E VALUTARE ATTIVITÀ

5.2. PIANIFICARE LA REALIZZAZIONE DI UN'ATTIVITÀ

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Identificare ed elencare i diversi compiti da fare per completare l'attività	Attuare i diversi compiti per svolgere l'attività	Capire che un'attività è costruita su compiti successivi e logici
Livello 2 EQF	Conoscere i vincoli e le precauzioni da prendere per svolgere l'attività	Organizzare l'attività tenendo conto dei vincoli e delle precauzioni da prendere.	Capire che l'attività si svolge in un quadro specifico con vincoli che devono essere presi in considerazione.
Livello 3 EQF	Identificare i membri del team internazionale	Assegnare i ruoli all'interno del team	Facilitare e sviluppare il lavoro collettivo
Livello EQF 4	Identificare possibili cambiamenti o problemi	Affrontare le possibili reazioni dei partecipanti	Anticipare e pianificare i possibili imprevisti

5. PROGETTARE, CONDURRE E VALUTARE LE ATTIVITÀ

5.3. FACILITARE UN'ATTIVITÀ

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Conoscere il ruolo e i compiti di un facilitatore	Adattare la propria postura in base al pubblico	Comprendere l'importanza della postura educativa del facilitatore.
Livello 2 EQF	Determinare come organizzare la vostra attività	Creare le condizioni giuste per rispettare i bisogni individuali e collettivi dei partecipanti	Comprendere l'importanza di fornire un ambiente sicuro
Livello 3 EQF	Conoscere le basi della psicologia dell'adolescente e del giovane adulto	Adattare gli interventi in base ai segni di stanchezza o disagio dei partecipanti	Rispondere a situazioni di disfunzione e tensione all'interno del gruppo
Livello EQF 4	Conoscere i diversi tipi di attività	Accompagnare il pubblico nella scoperta di attività diversificate	Incoraggiare l'espressione dei partecipanti in tutta sicurezza

5. PROGETTARE, CONDURRE E VALUTARE LE ATTIVITÀ

5.4. VALUTARE UN'ATTIVITA'

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Avere familiarità con diversi metodi e strumenti di valutazione	Selezionare e preparare i metodi e gli strumenti scelti	Condividere le scelte in un team internazionale e riadattare se necessario
Livello 2 EQF	Scopri la piattaforma di valutazione degli Incontri Internazionali della Gioventù (i-eval.eu)	Utilizzare la piattaforma di valutazione degli eventi internazionali per i giovani (i-eval.eu)	Promuovere questo tipo di strumento europeo dedicato all'autovalutazione dei partecipanti
Livello 3 EQF	Sviluppare strumenti di valutazione	Valutare la sua attività con i partecipanti e la squadra	Analizzare i risultati e scrivere un rapporto
Livello EQF 4	Riflettere su possibili sviluppi e adattamenti dell'attività, tenendo conto delle valutazioni dei partecipanti e del team	Adattare l'attività in base ai risultati delle valutazioni	Anticipare le prospettive di sviluppo del business

6. USARE METODI DI EDUCAZIONE NON FORMALE

6.1. CONOSCERE I PRINCIPI DI BASE DELL'EDUCAZIONE NON FORMALE

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Conoscere le differenze tra educazione formale, non formale e informale	Costruire un progetto di attività tenendo conto dei principi fondamentali dell'educazione non formale	Sapere come adattare la vostra attività per scopi di educazione non formale
Livello 2 EQF	Avere familiarità con il concetto di inclusione e dinamiche di gruppo	Progettare, implementare e facilitare situazioni educative e di apprendimento che tengano conto della diversità dei partecipanti	Organizzare e garantire un funzionamento del gruppo che promuova l'apprendimento e la socializzazione dei partecipanti
Livello 3 EQF	Conoscere le basi dell'educazione alla cittadinanza europea	Progettare e realizzare approcci educativi che incoraggino la partecipazione, l'emancipazione dei partecipanti e l'apertura culturale.	Contribuire all'implementazione dell'educazione trasversale, compresa l'educazione alla salute, l'educazione alla cittadinanza, l'educazione allo sviluppo sostenibile e l'educazione artistica e culturale.
Livello EQF 4	Conoscere i principi etici e deontologici della professione di facilitatore	Progettare e realizzare approcci educativi che promuovano la convivenza	Agire come un facilitatore responsabile ed etico

6. USARE METODI DI EDUCAZIONE NON FORMALE

6.2. UTILIZZARE DIVERSI STRUMENTI E TECNICHE CHE PROMUOVONO LA PARTECIPAZIONE, LO SCAMBIO DI IDEE E LA COLLABORAZIONE

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Conoscere le basi della facilitazione di gruppo	Sapere come usare le tue capacità e la tua esperienza	Capire che perché il gruppo diventi autonomo, è necessario accettare di lasciare andare il potere, non lavorare sul controllo del contenuto, ma solo sul processo
Livello 2 EQF	Elencare i metodi e gli strumenti di partecipazione	Scegliere e adattare metodi e strumenti in base agli obiettivi, al quadro d'intervento e al pubblico	Sapere perché e come usarli nell'animazione
Livello 3 EQF	Far parlare e confrontarsi i partecipanti	Far emergere le idee. Identificare gli ostacoli. Confronta le rappresentazioni. Dibattito.	Creare condizioni motivanti per i partecipanti per essere coinvolti e prendere possesso di ciò che deve essere fatto. Creare il desiderio e fornire un quadro adeguato.
Livello EQF 4	Costruire comprensione e soluzioni	Analizzare le cause. Lavorare sulle rappresentazioni. Creare una cultura condivisa. Far collaborare le persone. Promuovere il processo decisionale collettivo.	Riappropriarsi di metodi e strumenti coerenti con i valori e le intenzioni dell'educazione non formale

6. USARE METODI DI EDUCAZIONE NON FORMALE

6.3. USARE IL GIOCO E L'ESPERIENZA PER SOSTENERE LA COMPrensIONE

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Elencare i motivi per cui ci piace giocare	Usare i giochi come strumento di animazione e pedagogico	Capire che i giochi sono uno strumento per manipolare il contenuto, riflettere e trasmettere
Livello 2 EQF	Conoscere le differenze fondamentali tra la pedagogia classica e quella attiva	Progettare un gioco per l'apprendimento attivo	Capire che un gioco è : -obiettivi - vincoli -mezzi di azione -scelte -interazioni Capire che il game design consiste nell'articolare questi diversi elementi per dare un'esperienza coerente, coinvolgente e piacevole.
Livello 3 EQF	Conoscere la rappresentazione della nostra realtà secondo Edgar Morin	Testare e analizzare la sua rappresentazione utilizzando immagini con interpretazioni multiple.	Comprendete che non è facile cambiare una rappresentazione perché è coerente e stabile. È la rappresentazione che abbiamo di un oggetto, una persona, una disciplina o una situazione che ci porterà ad agire in un modo o nell'altro.
Livello EQF 4	Usare immagini con interpretazioni multiple con i partecipanti	Facilitare l'attività per incoraggiare il dibattito e l'analisi nel rispetto dell'altro.	Sviluppare l'apertura mentale dei partecipanti e l'accettazione della diversità delle realtà.

6. USARE METODI DI EDUCAZIONE NON FORMALE

6.4. ANALIZZARE LE DIFFICOLTÀ SUL CAMPO E CONSIDERARE LE SOLUZIONI

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Conoscere il metodo SWOT	Sapere come cercare informazioni	Sapere come usare il metodo SWOT
Livello 2 EQF	Identificare i contenuti da considerare per il metodo SWOT nel contesto dell'educazione non formale	Lavorare in squadra sul contenuto previsto e sulle domande da porre	Saper osservare le realtà sul terreno
Livello 3 EQF	Costruire matrici SWOT per ogni contenuto elencato (ad esempio, diversità dei partecipanti, team internazionale, metodi di insegnamento, lingua di lavoro, locali, ecc.)	Completare le matrici SWOT come una squadra	Analizzare i risultati osservati e condividerli con il team
Livello EQF 4	Elencare e riflettere sulle difficoltà derivanti dai risultati (debolezze e minacce)	Adattare il suo intervento per ridurre le difficoltà incontrate o elencate	Anticipare le difficoltà di azione nell'educazione non formale

7. EDUCAZIONE AI DIRITTI UMANI

7.1. COMPRENDERE I DIRITTI UMANI E LA LORO EVOLUZIONE

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Definire il concetto di diritti umani	Spiegare cos'è un diritto umano	Sapere come usare la conoscenza e l'esperienza
Livello 2 EQF	Elencare i valori chiave associati ai diritti umani	Fare il collegamento tra i valori e la loro attuazione nelle società	Capire che i valori chiave dei diritti umani sono accettati in quasi tutte le culture. Hanno una dimensione universale.
Livello 3 EQF	Conoscere le caratteristiche di base dei diritti umani	Fare il collegamento tra le caratteristiche fondamentali e la loro attuazione nelle società	Comprendere che le caratteristiche fondamentali dei diritti umani formano un fondamento giuridico vincolante
Livello EQF 4	Conoscere le 3 principali generazioni di diritti umani	Spiegare perché i diritti umani cambiano nel tempo.	Comprendere che i diritti umani rispondono a bisogni fondamentali che si evolvono nel tempo e nelle società.

7. EDUCAZIONE AI DIRITTI UMANI

7.2. CONOSCERE I DIVERSI APPROCCI ALL'EDUCAZIONE AI DIRITTI UMANI

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Scoprire diversi approcci pedagogici all'educazione ai diritti umani	Sapere come cercare fonti di informazione affidabili e pertinenti	Utilizzare le conoscenze e le risorse informative esistenti
Livello 2 EQF	Elencare i diversi tipi di apprendimento dedicati all'educazione ai diritti umani per i giovani	Essere in grado di spiegare le caratteristiche essenziali di ogni tipo di apprendimento	Comprendere che i metodi di insegnamento e il contenuto sono interconnessi e interdipendenti
Livello 3 EQF	Elencare i settori educativi legati all'educazione ai diritti umani	Definire i principali obiettivi di ogni settore educativo elencato	Comprendere che l'educazione ai diritti umani implica la presa in considerazione di settori educativi complementari
Livello EQF 4	Elencare i diversi temi associati ai diritti umani	Saper identificare i principali tipi di discriminazione che possono esistere nel contesto di un'attività.	Anticipare le difficoltà e le potenziali fonti di conflitto tra i partecipanti

7. EDUCAZIONE AI DIRITTI UMANI

7.3. AVERE FAMILIARITA' CON STRUMENTI INTERNAZIONALI DEI DIRITTI UMANI

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Conoscere il quadro dei diritti umani	Elencare le principali convenzioni delle Nazioni Unite sui diritti umani	Capire che una dichiarazione deve essere tradotta in norme e standard internazionali per avere una reale forza legale
Livello 2 EQF	Definire il concetto di ratifica	Spiegare le conseguenze della ratifica per uno stato e i suoi cittadini	Comprendere che la ratifica è un impegno giuridico vincolante per lo Stato e un'opportunità per i suoi cittadini
Livello 3 EQF	Scoprire le diverse fasi della costruzione di una convenzione	Saper spiegare le diverse fasi	Comprendere la metodologia usata negli standard internazionali
Livello EQF 4	Conoscere i meccanismi dei diritti umani del Consiglio d'Europa	Elencare le principali carte e convenzioni del Consiglio d'Europa sui diritti umani	Comprendere l'articolazione dei diritti umani tra il livello internazionale (Nazioni Unite) e quello regionale (Consiglio d'Europa)

7. EDUCAZIONE AI DIRITTI UMANI

7.4. AGIRE PER I DIRITTI UMANI

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Elencare le diverse forme di partecipazione dei cittadini	Descrivere i vantaggi e gli svantaggi di ogni forma di azione	Capire che l'azione è multiforme e risponde sempre a un bisogno
Livello 2 EQF	Conoscere i passi di un piano d'azione	Sostenere i partecipanti nello sviluppo di un piano d'azione	Supervisione del lavoro per raggiungere i risultati
Livello 3 EQF	Organizzare l'attuazione del piano d'azione	Creare una tabella di distribuzione dei compiti	Gestire team di lavoro e delegare responsabilità
Livello EQF 4	Eseguire l'azione	Valutare l'azione con i partecipanti	Analizzare i risultati per migliorare l'azione

8. SCOPRIRE LA POLITICA GIOVANILE EUROPEA

8.1. IDENTIFICARE LE PRINCIPALI TAPPE DELLA POLITICA EUROPEA PER LA GIOVENTU'

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Raccolta di informazioni	Identificare le informazioni raccolte	Registra correttamente le tue fonti
Livello 2 EQF	Ordinare le informazioni	Selezione dei dati rilevanti	Mettere in dubbio l'affidabilità delle informazioni
Livello 3 EQF	Elaborazione delle informazioni	Analizzare le diverse informazioni raccolte	Confrontarsi con informazioni diverse
Livello EQF 4	Sintetizzare le informazioni	Organizzare, strutturare e dare priorità alle informazioni	Produrre un documento che presenti le principali tappe di Youth Europe

8. SCOPRIRE LA POLITICA GIOVANILE EUROPEA

8.2. CONOSCERE LE DIVERSE INIZIATIVE DELL'UNIONE EUROPEA A FAVORE DELLA GIOVENTU'

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Ricerca di informazioni sul web	Sistemare le informazioni sulla strategia per i giovani	Organizzare e strutturare le informazioni
Livello 2 EQF	Sintetizzare le informazioni sulla strategia per i giovani	Costruire una sintesi storica della strategia per i giovani	Analizzare le sfide della strategia per la gioventù
Livello 3 EQF	Elencare i diversi programmi e iniziative dell'Unione Europea per la gioventù	Spiegare i principali obiettivi dei diversi programmi e iniziative	Comprendere la base dei diversi programmi e iniziative
Livello EQF 4	Elencare i diversi siti web dedicati alla strategia per la gioventù e ai programmi e alle iniziative dell'UE a favore della gioventù	Redigere una scheda pratica che riassume le informazioni	Condividere i risultati all'interno del team e con i partecipanti

8. SCOPRIRE LE POLITICHE GIOVANILI EUROPEA

8.3. ATTUARE LA STRATEGIA EUROPEA PER LA GIOVENTÙ

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Conoscere i 3 campi d'azione della strategia europea per la gioventù (2019-2027)	Spiegare il significato delle 3 aree di azione (Mobilitare-Connettere-Potenziare)	Fare propri i fondamenti della strategia europea per la gioventù
Livello 2 EQF	Scopri i principali siti europei dedicati alla gioventù	Consultare i siti per conoscere tutte le risorse esistenti	Aggiorna le tue conoscenze
Livello 3 EQF	Scopri il kit per il dibattito sulla strategia europea per la gioventù	Condivisione di pensieri in squadre per preparare il dibattito	Per appropriarsi dei contenuti e dell'approccio
Livello EQF 4	Prepararsi al dibattito	Condurre il dibattito	Valutare e analizzare i risultati con i partecipanti, la squadra e gli eletti

8. SCOPRIRE LE POLITICHE GIOVANILI EUROPEA

8.4. AVVIARE UN PROCESSO DI DIALOGO STRUTTURATO

Livello EQF	Conoscenza	Competenze / know-how	Autonomia e responsabilità
EQF Livello 1	Conoscere il processo di dialogo strutturato europeo	Utilizzando il kit d'azione esistente	Acquisire familiarità con il metodo
Livello 2 EQF	Scoprire il programma erasmus +	Sviluppare un Foglio riassuntivo delle azioni chiave 3 - Dialogo strutturato	Condividere il lavoro con la squadra
Livello 3 EQF	Consultare i giovani sulle questioni che desiderano affrontare	Utilizzando il metodo del dialogo strutturato	Essere coinvolti e appropriarsi del processo di dialogo strutturato
Livello EQF 4	Sviluppare un piano d'azione con i giovani	Realizzare il progetto con i giovani	Valutare e analizzare i risultati con i giovani e l'équipe

I PARTNER DI PROGETTO

Coordinamento del progetto

MAIRIE DE CARBON-BLANC (Francia)

Avenue Vignau Anglade- 33560 CARBON-BLANC
www.carbon-blanc.fr
Tel : +33 557 776 868
Contatto : Véronique GAMONET
v.gamonet@carbon-blanc.fr



AUX COULEURS DU DEBA (Francia)

31 allée de la forêt - 33600 PESSAC
www.auxcouleursdudeba.unblog.fr
Tel : +33 533 480 266
Contatto : Yasmina-Délila NAKIB
auxcouleursdudeba33@gmail.com



CIAPE (Italia)

Via della Badia di Cava 104 - 00147 ROME
www.ciape.it
Tel : +393270227471
Contatto : Antonella MENNA
menna.ciape@gmail.com



BUSINESS TRAINING SA (Belgio)

Rue de la Régence 58 - 1000 BRUXELLES
www.businesstraining.be
Tel : +3225034040
Contatto : Thierry HOLOFFE
t.holoffe@businessict.eu



STADT BOCHUM (Germania)

Willy Brandt Platz 2-6 - 44787 BOCHUM
www.bochum.de
Tel : +492349102998
Contatto : Torsten RUTINOWSKI
trutinowski@bochum.de

