

Ludotecario

SETTORE 19. [Servizi socio-sanitari](#)

REPERTORIO - Sicilia

AdA associate alla Qualificazione

ADA.19.02.19 (ex ADA.22.218.698) - Realizzazione di interventi di animazione sociale

Tabelle di equivalenza AdA

Animatore sociale	Campania
ANIMATORE SOCIALE	Emilia-Romagna
Animatore socio educativo	Liguria
Animatore socio-educativo	Piemonte
Tecnico delle attività di animazione sociale	Sardegna

Tabelle delle Qualificazioni dell'ADA

Qualificazioni che coprono tutti i RA dell'ADA

Qualificazione	Repertorio	RA coperti	RA1	RA2	RA3
Tecnico per l'animazione sociale	Basilicata	3	X	X	X
MEDIATORE DI RETE E DI COMUNITÀ	Liguria	3	X	X	X
Animatore per anziani	Marche	3	X	X	X

Qualificazioni che coprono uno o più RA dell'ADA

Qualificazione	Repertorio	RA coperti	RA1	RA2	RA3
Tecnico dell'animazione socio-educativa (Animatore Sociale)	Calabria	2	X	X	
Animatore sociale	Campania	2	X		X
Youth worker	Campania	2	X		X
ANIMATORE SOCIALE	Emilia-Romagna	2	X		X
Animatore sociale	Lazio	2	X		X
Animatore socio educativo	Liguria	2	X		X
Animatore di comunità	Lombardia	2	X		X
ANIMATORE DI LUDOTECA	Lombardia	2	X		X
ANIMATORE PER ANZIANI	Lombardia	1	X		
ANIMATORE SOCIALE	Lombardia	2	X	X	
Custode sociale	Lombardia	1		X	
Animatore residenze per anziani	Molise	1	X		
Animatore socio-educativo	Molise	1			X
Animatore sociale	Molise	2	X		X
Animatore socio-educativo	Piemonte	2	X		X
Animatore servizi all'infanzia	Piemonte	1	X		
Ludotecario	Piemonte	2	X		X
Tecnico dell'animazione sociale	Puglia	1			X

Qualificazione	Repertorio	RA coperti	RA1	RA2	RA3
Tecnico delle attività di animazione sociale	Sardegna	2	X		X
Animatore servizi all'infanzia	Sicilia	1	X		
Ludotecario	Sicilia	2	X		X
Animatore socio-educativo	Sicilia	2	X		X
Animatore sociale	Umbria	1		X	
ANIMATORE SOCIALE	Veneto	2	X		X

Qualificazioni che coprono una o più attività dell'ADA

Qualificazione	Repertorio	RA coperti	RA1	RA2	RA3
Tecnico del sistema educativo integrato dei servizi per la prima infanzia	Basilicata	0			
Elementi di assistenza ai servizi all'infanzia	Piemonte	0			

Competenze

Titolo: Progettare l'intervento ludico in funzione del target di utenza

Descrizione: Progettare l'intervento ludico in funzione del target di utenza

Obiettivo: Progettare l'intervento ludico in funzione del target di utenza

Attività associate alla Competenza

Attività dell' AdA ADA.19.02.19 (ex ADA.22.218.698) - Realizzazione di interventi di animazione sociale associate:

Risultato atteso:RA1: Definire le attività di animazione sociale, a partire dai fabbisogni degli utenti, elaborando e organizzando il materiale di supporto Individuazione dei fabbisogni e delle risorse degli utenti negli interventi di animazione sociale

Definizione delle attività di animazione (es. laboratori manuali, animazione motoria, ecc.)

Elaborazione e organizzazione del materiale di supporto (es. didattico, ludico, ricreativo, ecc.)

Risultato atteso: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

Realizzazione dell'attività di animazione sociale

Comunicazioni e collaborazione con la famiglia d'appartenenza

Comunicazioni e collaborazione con l'equipe di lavoro

CONOSCENZE

Elementi di Pedagogia

Elementi di progettazione

Principali teorie sul Gioco

Principi di base di Psicologia dello sviluppo e della famiglia

ABILITÀ/CAPACITÀ

Promuovere il progetto ludico nel contesto sociale e istituzionale

Declinare obiettivi, contenuti, strumenti, modalità del progetto ludico in funzione del target di utenza

Programmare le fasi di realizzazione del progetto ludico

Condurre le attività previste nel piano di promozione

Titolo: Gestire attività ludiche in funzione del target di utenza

Descrizione: Gestire attività ludiche in funzione del target di utenza

Obiettivo: Gestire attività ludiche in funzione del target di utenza

Attività associate alla Competenza

Attività dell' AdA ADA.19.02.19 (ex ADA.22.218.698) - Realizzazione di interventi di animazione sociale associate:

Risultato atteso:RA1: Definire le attività di animazione sociale, a partire dai fabbisogni degli utenti, elaborando e organizzando il materiale di supporto
Individuazione dei fabbisogni e delle risorse degli utenti negli interventi di animazione sociale

Definizione delle attività di animazione (es. laboratori manuali, animazione motoria, ecc.)

Elaborazione e organizzazione del materiale di supporto (es. didattico, ludico, ricreativo, ecc.)

Risultato atteso: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

Realizzazione dell'attività di animazione sociale

Comunicazioni e collaborazione con la famiglia d'appartenenza

Comunicazioni e collaborazione con l'equipe di lavoro

CONOSCENZE

Elementi di metodologia di didattica del gioco

Tecniche di conduzione dei gruppi

Tipologie di giochi in relazione alle diverse età dell'utenza

Tecniche di monitoraggio, documentazione e verifica

Il gioco e la multimedialità

ABILITÀ/CAPACITÀ

Monitorare e valutare l'andamento del progetto

Condurre dinamiche di gruppo e individuali

Favorire la partecipazione attiva e l'autonomia dell'utenza

Individuare la proposta adeguata in funzione del target di utenza

Applicare tecniche e metodiche ludiche

Titolo: Analizzare i contesti di intervento ludico

Descrizione: Analizzare i contesti di intervento ludico

Obiettivo: Analizzare i contesti di intervento ludico

Attività associate alla Competenza

Attività dell' AdA ADA.19.02.19 (ex ADA.22.218.698) - Realizzazione di interventi di animazione sociale associate:

Risultato atteso:RA1: Definire le attività di animazione sociale, a partire dai fabbisogni degli utenti, elaborando e organizzando il materiale di supporto Individuazione dei fabbisogni e delle risorse degli utenti negli interventi di animazione sociale

Definizione delle attività di animazione (es. laboratori manuali, animazione motoria, ecc.)

Elaborazione e organizzazione del materiale di supporto (es. didattico, ludico, ricreativo, ecc.)

Risultato atteso: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

Valutazione dei risultati/progressi raggiunti dagli utenti

CONOSCENZE

Legislazione di settore e programmi ministeriali

Principi di metodologia della ricerca

Cultura ludica nazionale e internazionale

Elementi di Sociologia e Psicologia Sociale

ABILITÀ/CAPACITÀ

Tradurre le esigenze del territorio in un progetto ludico

Utilizzare tecniche di lettura dei contesti di intervento

Collaborare con reti e istituzioni del territorio nell'interscambio di informazioni

Utilizzare tecniche di organizzazione delle informazioni

Consultare le fonti informative territoriali e web

Titolo: Gestire attività di laboratorio ludico

Descrizione: Gestire attività di laboratorio ludico

Obiettivo: Gestire attività di laboratorio ludico

Attività associate alla Competenza

Attività dell' AdA ADA.19.02.19 (ex ADA.22.218.698) - Realizzazione di interventi di animazione sociale associate:

Risultato atteso:RA1: Definire le attività di animazione sociale, a partire dai fabbisogni degli utenti, elaborando e organizzando il materiale di supporto Individuazione dei fabbisogni e delle risorse degli utenti negli interventi di animazione sociale

Definizione delle attività di animazione (es. laboratori manuali, animazione motoria, ecc.)

Elaborazione e organizzazione del materiale di supporto (es. didattico, ludico, ricreativo, ecc.)

CONOSCENZE

Metodologie e linguaggi laboratoriali

Differenti reti di promozione e distribuzione del materiale ludico e autori di giochi

Elementi di ricerca storica

Principi generali della normativa di sicurezza specifica dell'attività laboratoriale

ABILITÀ/CAPACITÀ

Favorire il riciclo, la trasformazione, l'innovazione dei materiali e dei giochi ludici in chiave creativa

Valorizzare la trasmissione intergenerazionale del gioco popolare

Promuovere la cultura ludica in chiave moderna e multimediale

Organizzare lo spazio ed i materiali in funzione dell'attività e dell'utenza

Codici ISTAT CP2021 associati

Codice	Titolo
3.4.5.2.0	Tecnici del reinserimento e dell'integrazione sociale

Codici ISTAT ATECO associati

Codice Ateco	Titolo Ateco
87.10.00	Strutture di assistenza infermieristica residenziale per anziani
87.20.00	Strutture di assistenza residenziale per persone affette da ritardi mentali, disturbi mentali o che abusano di sostanze stupefacenti
87.30.00	Strutture di assistenza residenziale per anziani e disabili
87.90.00	Altre strutture di assistenza sociale residenziale
88.10.00	Assistenza sociale non residenziale per anziani e disabili
88.91.00	Servizi di asili nido e assistenza diurna per minori disabili

Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche - Corso
d'Italia, 33 - 00198 Roma - C.F. 80111170587

Copyright 2025 INAPP | All Rights Reserved