



LA PARTNERSHIP

AIF

A.I.F. è un'associazione senza scopo di lucro nata nel 2000. Con Determinazione n. D1039 del 20/04/2009 ha ottenuto l'accreditamento definitivo per la formazione superiore e continua. Negli anni ha sviluppato iniziative volte ad analizzare i bisogni, progettare, promuovere, coordinare, organizzare, realizzare e gestire, sia direttamente che attraverso terzi, tutte le attività e le opere connesse con i fini di formazione professionale, di ricerca ed orientamento. Obiettivo generale è quello di rappresentare, per la Regione Lazio, le Provincie, le imprese ed i potenziali allievi, un punto di riferimento qualificato per l'individuazione dei fabbisogni formativi e la conseguente erogazione di servizi efficaci, efficienti, puntuali e rispondenti alle esigenze del territorio e delle persone. Per realizzare i suoi obiettivi interagisce con il sistema scolastico, con le imprese private, con le Università, con le Forze sociali e sindacali e con quanti altri interessati e coinvolti nelle politiche attive del lavoro e dei processi formativi.

A.I.F. si dedica alla progettazione ed all'erogazione di corsi finanziati per disoccupati/inoccupati, fasce di popolazione in condizione di svantaggio, occupati desiderosi di perfezionare o migliorare la propria posizione lavorativa, aziende che riconoscono la gestione della conoscenza quale requisito strategico indispensabile per rigenerarsi e raggiungere uno status di equilibrio dinamico in mercati sempre più variabili e competitivi.

Associazione Juppiter

L'Associazione Juppiter svolge in maniera permanente e continuativa dal 1992 molte attività con bambini, preadolescenti ed adolescenti, nell'area del disagio e non solo. Oltre tremila giovani della Regione Lazio partecipano così ogni anno alla vita associativa. Inoltre Juppiter agisce oggi direttamente in 4 province della Regione Lazio attraverso interventi mirati alla prevenzione dell'esclusione sociale, alla promozione culturale ed alla sensibilizzazione giovanile. Juppiter

è parte integrante della Fondazione Exodus che conta 40 realtà ad essa collegate sul territorio Nazionale. L'intervento dell'Associazione produce un significativo impatto sul territorio, contribuendo ad elevare il livello dell'offerta aggregativa esistente, promuovendo momenti d'incontro e di scambio nella popolazione giovanile e rispondendo ad un bisogno diffuso, e spesso non espresso, di una socialità più inclusiva. L'associazione rappresenta il luogo dove i giovani diventano protagonisti di tante attività; uno spazio dove confrontarsi cogliendo e valorizzando così l'importanza delle diversità come

punto di incontro di accoglienza e non di divisione, di rifiuto. La finalità è la riduzione dei processi di marginalizzazione attraverso la creazione di spazi e momenti di scambi, relazioni, divertimento e svago che contribuiscano ad attivare risorse, capacità proprie e far stare bene i ragazzi. L'obiettivo è fare prevenzione nell'accezione più ampia del termine, offrendo ai giovani alcuni tra gli Attraverso le attività creative l'associazione svolge in maniera permanente laboratori, corsi di formazione, incontri, eventi nelle seguenti aree: Sociale - Cultura: - Sport.



IL PROGETTO

Il progetto FSE “Crea – Crescere e aggregare” ha promosso un percorso formativo per “animatori giovanili”, cioè per operatori che si trovano a lavorare “con e per” adolescenti e giovani, direttamente o coordinando servizi, interventi, spazi, luoghi, progetti per i ragazzi. È una professionalità che in Europa è presente da oltre 20 anni, mentre nel nostro Paese è stata spesso relegata al volontariato o confinata in altre professionalità (es. educatore). Eppure il Trattato costitutivo dell'Unione Europea (Maastricht, 1992) parlava già di “animazione giovanile” ed “educazione non formale”. Rinnovare la progettualità formativa verso chi si occupa di giovani generazioni è stata la “mission” del ATS composta dall'AIF (associazione italiana formazione) e l'Associazione giovanile

di promozione sociale Juppiter nel 2012/2013. Da qui l'idea di un percorso formativo, proposto come esperienza di apprendimento dentro i “casi ed i progetti”, andando ad occuparsi di spazi e luoghi giovanili, progetti di partecipazione attiva, di cittadinanza giovanile, ma anche orientamento, formazione e volontariato giovanile. Per fare formazione su queste tematiche, l'ipotesi è di costituire una equipe di lavoro con i partecipanti fornendo le competenze necessarie al gruppo per poter progettare e mettere in relazione adolescenti e giovani tra loro e con il resto della comunità locale. Ma anche sviluppare competenze comunicative e di aggancio, tra social network e la strada.



GLI ANIMATORI GIOVANILI - "YOUTH WORKER"

Attraverso il progetto sono stati formati 42 giovani animatori. I corsi sono iniziati ad ottobre 2012

La durata di 200 ore con le seguenti materie:

24 ore di pedagogia;

24 ore di sociologia;

12 ore Tecniche di Animazione e Comunicazione Sociale;

12 Informatica applicata all'animazione e comunicazione sociale;

4 Progettazione e gestione degli interventi;

12 Sicurezza ai sensi del D. Lgs. 81/2006;

40 Project Work.

60 stage

MODALITÀ ED APPROCCIO FORMATIVO

L'approccio proposto ha dato grande importanza, alla partecipazione attiva, in quanto dimensione indispensabile alla ri-elaborazione della rilettura delle proprie esperienze di lavoro, facendo riferimento ai concreti casi incontrati; dalla sperimentazione attraverso tecniche di simulazione e dalla successiva analisi dell'accaduto; da riferimenti teorici all'analisi di riferimenti normativi. Il formatore ha avuto il compito di accompagnare e stimolare l'attenzione su diversi livelli di analisi: quello cognitivo, andando a coniugare la riflessione teorica e la pratica di lavoro; quello affettivo illuminante nel definire i modi di porsi nei confronti dei giovani; quello sistemico, che permette di considerare nella loro complessità i diversi soggetti coinvolti e le loro relazioni.



LE COMPETENZE ACQUISITE

- Costruzione del gruppo come luogo di formazione e apprendimento per il lavoro con i giovani;
- Le rappresentazioni del mondo giovanile e i modi di rapportarsi ad esso da parte degli operatori;
- La rilevazione delle attese e dei bisogni di adolescenti e giovani;
- Accenni alle politiche giovanili nazionali e locali. I "Piani Locali Giovani";
- Le peculiarità, i punti di forza e le criticità delle varie tipologie di interventi giovanili;
- Animazione sociale e culturale come approccio metodologico strategico nel lavoro con i giovani: il significato dell'animazione e dell'agire animativo, il ruolo del giovane come "animatore giovanile";
- Gli strumenti di lavoro con i giovani, ovvero la conoscenza e l'uso professionale delle tecniche con gruppi di giovani, la conoscenza e l'uso professionale dei new media, la conoscenza e l'uso professionale dei social network;
- La gestione, l'organizzazione e la promozione di un progetto per i giovani;
- Il Dialogo strutturato con i giovani e lo sviluppo della cittadinanza attiva giovanile;
- La progettazione sociale: lavoro di rete per la costruzione di canali di comunicazione e cambiamento tra diverse generazioni, nel territorio e con la comunità;
- La progettazione e l'utilizzo consapevole dei diversi e specifici contesti di lavoro con i giovani: spazio, strada, scuola, servizi, contesti urbani del divertimento e dell'aggregazione;
- Individuazione e l'analisi del contesto in cui opera per programmare processi educativi;
- I vari modelli teorici e gli strumenti metodologici di pedagogia più idonei al target;
- Individuare le potenzialità educative e formative di rapporti interpersonali e all'interno di gruppi formali e informali;
- I processi formativi ed educativi nei gruppi e nelle istituzioni sociali per prevenire e recuperare situazione di marginalità e di esclusione sociale;
- Come applicare le conoscenze acquisite in campo sociologico per l'attivazione dei processi di comunicazione e di

integrazione sociale;

- *Guidare il gruppo e il singolo all'ottimizzazione delle proprie potenzialità e all'utilizzo delle stesse come strumento di apprendimento;*
- *Le modalità ludiche e le tecniche di animazione più idonee a seconda del target e della tipologia di attività;*
- *Gli strumenti di comunicazione più idonei al tipo di attività e di target assicurando il coinvolgimento e la partecipazione dei destinatari e della comunità locale;*
- *I social network più in uso per la gestione di specifiche attività di animazione dei giovani;*
- *Pianificare un'attività formativa e sviluppare un progetto in tutte le sue fasi;*
- *Scegliere le tecniche di animazione e le modalità ludiche più idonee considerando le caratteristiche personali e del gruppo;*
- *Utilizzare la musica e il teatro come strumento nei processi di apprendimento;*
- *Coordinare e facilitare un'attività di gruppo;*
- *Guidare il gruppo nella progettazione di un'attività ottimizzando le risorse del gruppo stesso;*
- *Facilitare l'identificazione dei ruoli che ogni singolo individuo può svolgere all'interno di un gruppo e per un'attività specifica;*
- *Facilitare lo sviluppo dei rapporti interpersonali e la comunicazione efficace fra i componenti di un gruppo;*
- *Facilitare il coinvolgimento di individui a rischio di esclusione sociale;*
- *Utilizzare il metodo della peer education per prevenire e recuperare situazione di marginalità e di esclusione sociale.*



**2007
2013 POR**
PROGRAMMA OPERATIVO
REGIONE LAZIO

FONDO SOCIALE EUROPEO
Obiettivo Competitività Regionale
e Occupazione



**REGIONE
LAZIO**

Assessorato alla Formazione,
Università, Scuola e Ricerca

Realizzato all'interno del progetto “CREA! Crescere ed Aggregare” cod. RL022901