

Denominazione Figura / Profilo / Obiettivo	Ludotecario
Edizione	2016
Professioni NUP/ISTAT correlate	<ul style="list-style-type: none"> • 3.4.5.2.0 - Tecnici del reinserimento e dell'integrazione sociale • 5.4.4.2.0 - Addetti alla sorveglianza di bambini e professioni assimilate
Attività economiche di riferimento: ATECO 2007/ISTAT	<ul style="list-style-type: none"> • 88.91.00 - Servizi di asili nido; assistenza diurna per minori disabili • 88.99.00 - Altre attività di assistenza sociale non residenziale nca • 85.10.00 - Istruzione di grado preparatorio: scuole dell'infanzia, scuole speciali collegate a quelle primarie
Area professionale	SERVIZI ALLA PERSONA
Sottoarea professionale	Servizi di educazione e formazione

Descrizione	<p>Il/la Ludotecario/a è la figura professionale che si occupa dell'organizzazione e della gestione della ludoteca. Svolge interventi di animazione ludica, pedagogici e socioculturali, che si integrano nella rete dei servizi educativi e culturali del territorio di riferimento, rivolti a bambini in età evolutiva, ad adolescenti e ad adulti. Il suo intervento è finalizzato:</p> <ul style="list-style-type: none"> • alla realizzazione di eventi ludici specifici e/o azioni di integrazione alla rete dei servizi del territorio di riferimento • alla gestione e organizzazione di progetti articolati per tipologie e fasce di età di utenza diversificate: bambini in età evolutiva, adolescenti, adulti, comunità locali, gruppi informali e formali, scuole, famiglie • alla catalogazione e classificazione di giochi e giocattoli • alla promozione e gestione di servizi di prestito di giochi e giocattoli • alla sperimentazione di interventi ludici innovativi. <p>Il/la Ludotecario/a opera per trasmettere agli utenti una cultura ludica. Il gioco, in ogni sua dimensione e sfaccettatura è il principale elemento del suo intervento. È un esperto/a delle diverse tipologie di gioco, dal gioco della tradizione popolare sino a quello multimediale, con particolare riferimento al gioco simbolico, di imitazione, di movimento, di costruzione, di ruolo e di società. È uno specialista nella gestione di laboratori ludici, creativi, espressivi e nella costruzione di giochi e giocattoli. È inoltre in grado di riproporre, in chiave innovativa, la cultura ludica della tradizione regionale/nazionale, attraverso interventi di sperimentazione, ricerca e di reinvenzione dei materiali ludici. Nell'ambito delle finalità descritte esercita competenze, conoscenze e abilità orientate a progettare, programmare, pianificare e condurre attività di gioco, contestualizzandole in base all'obiettivo, al tipo di utenza, alla fascia d'età, al territorio. Attraverso il gioco, il/la Ludotecario/a è in grado di promuovere il benessere e l'agio dell'individuo, di promuovere il sostegno alla genitorialità attraverso la prospettiva della prevenzione e dell'inclusione sociale, di favorire esperienze di svago, socializzazione, integrazione in chiave educativa e ludica, di provvedere alla catalogazione e classificazione di giochi e giocattoli promuovendo servizi di prestito. Ha competenze di carattere teorico, pratico, metodologico, pedagogico e psicologico, relazionali, di gestione d'équipe di lavoro, d'interazione e collaborazione con i servizi ludici, educativi, culturali e scolastici del territorio di riferimento. Il/la Ludotecario/a svolge la propria attività presso le ludoteche (pubbliche o private) e i ludobus. Trova inoltre impiego in tutti gli ambiti/istituzioni che individuano nel gioco una funzione di aggregazione (spazi gioco, centri bambini genitori, centri estivi, centri sportivi, centri culturali, centri per il tempo libero per la famiglia, centri di aggregazione giovanile). Il profilo è stato introdotto in regime sperimentale, per</p>
Livello EQF	4

Certificazione rilasciata	SPECIALIZZAZIONE
Processo di lavoro caratterizzante	<p>ATTIVAZIONE DI SERVIZI DI INTERESSE PUBBLICO DESTINATI E DEDICATI AL GIOCO</p> <ul style="list-style-type: none"> • A - Elaborazione del progetto di ludoteca • B - Organizzazione e gestione dei servizi della ludoteca

PROCESSO DI LAVORO - ATTIVITA'	COMPETENZA
<p>A - Elaborazione del progetto di ludoteca ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisi delle esigenze del territorio, della committenza e dell'utenza • Definizione degli obiettivi e delle finalità generali del progetto • Definizione di spazi, arredi, attrezzature e materiali in funzione dell'età degli utenti, delle tipologie delle attività e dei servizi offerti • Definizione del piano di gestione delle risorse necessarie • Individuazione dei canali di promozione del progetto • Predisposizione delle attività di verifica e di monitoraggio 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 - Analizzare i contesti di intervento ludico • 2 - Progettare l'intervento ludico in funzione del target di utenza
<p>B - Organizzazione e gestione dei servizi della ludoteca ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accoglienza e accompagnamento dell'utenza • Attivazione di laboratori manuali, creativi, espressivi e di costruzione • Catalogazione, classificazione e prestito dei giochi e dei giocattoli • Ideazione e organizzazione di interventi ludici tematici • Consulenze e formazione relativa al gioco e al giocattolo (tradizionale e attuale) 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 - Gestire attività ludiche in funzione del target di utenza • 4 - Gestire attività di laboratorio ludico

COMPETENZE TECNICO PROFESSIONALI

- 1 - Analizzare i contesti di intervento ludico
- 2 - Progettare l'intervento ludico in funzione del target di utenza
- 3 - Gestire attività ludiche in funzione del target di utenza
- 4 - Gestire attività di laboratorio ludico

COMPETENZA N. 1

Analizzare i contesti di intervento ludico

ABILITA' MINIME

- Consultare le fonti informative territoriali e web
- Collaborare con reti e istituzioni del territorio nell'interscambio di informazioni
- Utilizzare tecniche di organizzazione delle informazioni
- Utilizzare tecniche di lettura dei contesti di intervento
- Tradurre le esigenze del territorio in un progetto ludico

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Principi di metodologia della ricerca
- Cultura ludica nazione e internazionale
- Legislazione di settore e programmi ministeriali
- Elementi di Sociologia e Psicologia Sociale

COMPETENZA N. 2

Progettare l'intervento ludico in funzione del target di utenza

ABILITA' MINIME

- Declinare obiettivi, contenuti, strumenti, modalità del progetto ludico in funzione del target di utenza
- Programmare le fasi di realizzazione del progetto ludico
- Promuovere il progetto ludico nel contesto sociale e istituzionale
- Condurre le attività previste nel piano di promozione

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Principali teorie sul Gioco
- Elementi di progettazione
- Elementi di Pedagogia
- Principi di base di Psicologia dello sviluppo e della famiglia

COMPETENZA N. 3**Gestire attività ludiche in funzione del target di utenza****ABILITA' MINIME**

- Individuare la proposta adeguata in funzione del target di utenza
- Applicare tecniche e metodiche ludiche
- Condurre dinamiche di gruppo e individuali
- Favorire la partecipazione attiva e l'autonomia dell'utenza
- Monitorare e valutare l'andamento del progetto

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Elementi di metodologia de didattica del gioco
- Tipologie di giochi in relazione alle diverse età dell'utenza
- Il gioco e la multimedialità
- Tecniche di conduzione dei gruppi
- Tecniche di monitoraggio, documentazione e verifica

COMPETENZA N. 4**Gestire attività di laboratorio ludico****ABILITA' MINIME**

- Organizzare lo spazio ed i materiali in funzione dell'attività e dell'utenza
- Favorire il riciclo, la trasformazione, l'innovazione dei materiali e dei giochi ludici in chiave creativa
- Promuovere la cultura ludica in chiave moderna e multimediale
- Valorizzare la trasmissione intergenerazionale del gioco popolare

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Metodologie e linguaggi laboratoriali
- Elementi di ricerca storica
- Differenti reti di promozione e distribuzione del materiale ludico e autori di giochi
- Principi generali della normativa di sicurezza specifica dell'attività laboratoriale