D Animare il gruppo

Descrizione del dominio d'attività

Durante una visita, un'escursione, o altre attività professionali con dei clienti, l'Accompagnatore di escursionismo (AdE) pratica delle animazioni (preparate o spontanee) motivanti, adattate al gruppo, alla situazione e all'ambiente.
L'AdE predilige una pedagogia attiva che conduce i suoi clienti ad un'acquisizione di sapere.

La forma ed il contenuto dell'animazione costituiscono uno dei valori essenziali della professione in quanto le qualità di animatore contribuiscono in larga misura al riconoscimento professionale/reputazione dell'AdE.

Questi elementi sono ugualmente dei vettori di promozione e di vendita dei prodotti come pure di fidelizzazione della clientela.

Contesto

L'animazione esterna o interna ha un posto centrale nella presentazione dell'AdE. È suo compito gestire la frequenza e l'intensità dell'animazione in funzione della situazione attuale (ambiente, condizioni meteo e neve, fattore umano, imprevisti, …). Utilizza tutte le risorse ritenute adeguate alle circostanze ed al programma (documenti, persone, strumenti, …).

L'AdE da in tutte le circostanze priorità alla sicurezza.

Il campo di competenze *D – Animare il gruppo* è interconnesso con i campi seguenti:

C – Condurre un gruppo
E – Trasmettere le proprie conoscenze sull'ambiente naturale
F – Trasmettere le proprie conoscenze sulle attività umane

Competenze operative prof.	Specificazioni	Criteri di performanza
D1 – Disporre di differenti metodi di animazione	L'AdE mette in pratica dei metodi d'animazione variati per un pubblico dato.	L'AdE è capace di: – **Adattare l'animazione alla clientela (numero, età, motivazione, …), al tipo di prodotto e ai diversi temi abbordati.** – **Adattare l'attività purché il cliente vi trovi un senso (conoscenza, saper fare, saper'essere).** – **Prendere in considerazione la situazione attuale, come anche avvenimenti imprevisti.** – **Scegliere un luogo all'interno o all'esterno, giudiziosamente adattato per la didattica e la sicurezza.** – **Far partecipare il gruppo.** – **Trasmettere il proprio entusiasmo.** – **Esprimersi in pubblico.**
D2 – Privilegiare una pedagogia attiva	La pedagogia attiva implica la partecipazione attiva dei clienti.	
D3 – Adattare il metodo e la didattica alla situazione (gruppo, ambiente, territorio)	L'AdE mette in opera dei metodi d'animazione che tengono conto della diversità nel pubblico mirato (ambiente socioculturale, età dei partecipanti, mobilità, …).	
Competenze personali mobilizzate: H1 – Interconnettere i diversi domini di competenza del mestiere H3 – Essere rispettoso delle persone e dei luoghi H4 – Praticare l'autovalutazione H6 – Suscitare entusiasmo H9 – Prendere delle iniziative H10 – Adattarsi alle situazioni H11 – Dare prova di carattere socievole H12 – Dare prova di creatività H13 – Parlare in pubblico H14 – Possedere un buon senso dell'osservazione		