



Programma svolto
a. s. 2021/2022

Classe: 1 As

Materia: Metodologie operative

Docente: Anna Maria Aprea

L'elenco che segue è stato letto dal docente ai delegati della classe

Elenco dei contenuti

1. L'operatore e i servizi
 - 1.1 Chi è l'OSS
 - 1.2 Percorso di studi per lavorare come OSS in ambito sanitario e in ambito socio-educativo
 - 1.3 Le competenze dell'OSS
 - 1.4 Gli ambiti lavorativi
2. La progettazione
 - 2.1 Cos'è la progettazione e cos'è un progetto
 - 2.2 Fasi del progetto
 - 2.3 Costruzione di una scheda progetto
 - 2.4 Strumenti di valutazione (griglie di osservazione, questionari, interviste)
 - 2.5 Esercitazioni pratiche di semplici progetti di attività di animazione e casi clinici
3. I gruppi
 - 3.1 Definizione di gruppo
 - 3.2 Caratteristiche generali e dinamiche dei gruppi
 - 3.3 I gruppi primari e i gruppi secondari
 - 3.4 I gruppi di lavoro
 - 3.5 I gruppi di auto mutuo aiuto
 - 3.6 I gruppi terapeutici
4. La comunicazione
 - 4.1 Definizione di comunicazione e aspetti generali
 - 4.2 Gli assiomi della comunicazione
 - 4.3 La comunicazione nei gruppi
 - 4.4 La comunicazione nei gruppi di lavoro
5. La famiglia e le strutture
 - 5.1 Definizione di famiglia e aspetti generali
 - 5.2 Tipologie di famiglia (patriarcale, monogenitoriale, nucleare, mista, di fatto, adottiva, affidataria, multiproblematica)
 - 5.3 Servizi e strutture a sostegno della famiglia (SSN, NPI, servizi sociali, consultorio familiare, scuola, comunità, associazione di volontariato, centri diurni, assistenza domiciliare, strutture residenziali per anziani e disabili)
6. Le figure professionali
 - 6.1 L'assistente sociale (titolo di studio, ambiti lavorativi e competenze)
 - 6.2 L'educatore professionale (titolo di studio, ambiti lavori e competenze)



6.3 L'animatore sociale (titolo di studio, ambiti lavorativi e competenze)

6.4 Lo Psicologo (titolo di studio, ambiti lavorativi e competenze)

7. Laboratorio

7.1 Definizione di animazione e caratteristiche generale

7.2 Le principali tecniche di animazione (attività musicali, attività teatrali, attività creative, marionette eburattini)

7.3 Il gioco (gioco simbolico, gioco di ruolo, giochi di movimento, giochi di regole)