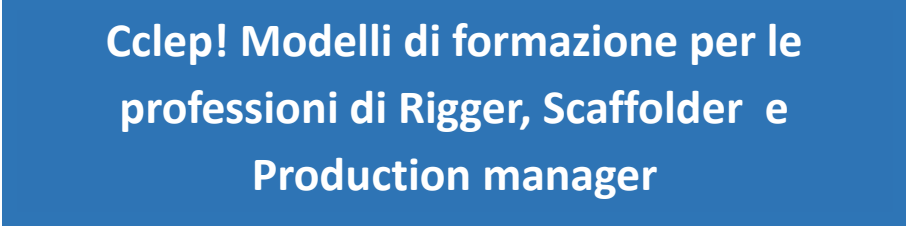




cCLEP!

cCLEP! - Certified Competences for Live Event Professionals

Programma Erasmus Plus
Partenariati Strategici VET



**Cclep! Modelli di formazione per le
professioni di Rigger, Scaffolder e
Production manager**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



M.E.S.O.



Il progetto

Questa pubblicazione è uno dei prodotti finali del progetto cCLEP! Certified Competences for Live Event Professionals, Programma Erasmus Plus - Partenariati strategici per l'istruzione e la formazione professionale - Project Number 2017-1-IT01-KA202_006231.

Scopo del progetto era promuovere il riconoscimento e la convalida ufficiali delle qualifiche, abilità e competenze di alcune professioni chiave del settore degli eventi live. In particolare i profili professionali su cui ci siamo focalizzati sono:

- Rigger (Tecnico delle lavorazioni in quota);
- Scaffolder;
- Production Manager.

In merito a queste figure professionali gli eventi live riguardano:

- Musica dal vivo;
- TV in diretta, ad esempio; sport, premi, talent show ecc.;
- Corporate events, quali convegni, sfilate di moda, politici e religiosi ecc..

<https://www.cclep.eu>

Partenariato

- Assomusica Associazione (Coordinatore)
- Patou International / Eclée(Fr)
- Epralima_Escola Profissional Do Alto Lima, C.I.P.R.L. (Pt)
- Mousikes Ekdilosis Syntonismos Organosi (Gr)
- Regione Emilia Romagna (It)
- PLASA -Professional Lighting And Sound Association (UK)¹

Autori

Questa pubblicazione è stata realizzata con il contributo di: Alberto Artese, Fabio Fila, Michele Marini, Andrea Ciantar (Assomusica Associazione - Coordinatore), Omero Marongiu (Patou International - Fr), Deolinda Silva (Epralima_Escola Profissional Do Alto Lima, CIPRL - Pt), George Perot, Nick Barpakis (Mousikes Ekdilosis Syntonismos Organosi (Gr), Rossana Rinaldi (Regione Emilia Romagna - It), Nicky Greet, Peter Heath (Professional Lighting And Sound Association - Regno Unito) e altri professionisti del settore provenienti da tutti i paesi partner del progetto.

Licenza

Il presente documento è disponibile al pubblico attraverso licenza [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Disclaimer

Il supporto della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflettono solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

¹ PLASA ha fornito solo un contributo relativo alla professione di rigger .

Indice

INTRODUZIONE	5
I.Rigger	6
1.1.Descrizione	6
1.2. Target group	6
1.3. Durata	7
1.4. Numero dei Partecipanti	7
1.5. Certificazioni rilasciate e EQF	8
1.6. Riconoscimento dei riggers	8
1.7. Contenuti del Modulo Formativo per Rigger	12
II.Scaffolder	18
2.1. Descrizione	18
2.2. Target Group	19
2.3. Durata	19
2.4. Numero of Partecipanti.....	20
2.5. Certificazioni rilasciate e EQF	20
2.6. Riconoscimento degli scaffolders	20
III.Production Manager	32
3.1. Descrizione	32
3.2. Target Group	33
3.3. Durata	33
3.4. Numero dei partecipanti	33
3.5. Certificazioni rilasciate e EQF	33
3.6. Riconoscimento del Production Managers.....	34
3.7. Contenuti Modulo Formativo Training per Production Manager.....	37
IV. Valutazione	41

4. Domini di valutazione e descrittori del livello di prestazione.....	41
4.1. Colloquio tecnico	42
4.2. Griglia di valutazione degli esercizi pratici	43
4.3. Descrittori del livello di prestazione	43
4.4. Griglia di osservazione delle prestazioni sul posto di lavoro	44

Introduzione

Queste linee guida riguardano la formazione dei ruoli professionali di Rigger, Scaffolder e Production Manager. Volevamo creare un documento che potesse essere valido a livello europeo, basato soprattutto sulle esperienze sviluppate da coloro che lavorano in questo settore, sia nella formazione di queste figure professionali (se presenti), sia come professionisti in questo settore.

Ecco alcuni elementi di base per comprendere e utilizzare queste linee guida:

- La formazione in questi tre ruoli professionali riguarda persone che hanno già acquisito una precedente esperienza professionale; per esempio, per l'occupazione di Rigger e Scaffolder, alcune persone potrebbero già avere esperienze nel lavoro in quota. Allo stesso modo, le persone che vogliono diventare Production Manager potrebbero aver lavorato in uno o più ruoli rilevanti nel settore dell'intrattenimento, incluso il background aziendale come quelli che hanno lavorato con agenti, promotori o musicisti; oppure provengono da posizioni tecniche come direttore di scena, rigger, tecnico del suono, delle luci e video o operatori.
- Questi corsi di formazione, all'interno dei sistemi formativi dei paesi partner del Progetto cCLEP!, così come all'interno dei paesi europei in generale, possono essere considerati come corsi specializzati, rivolti a persone che hanno già una qualifica professionale o esperienza professionale, che intendono approfondire le loro conoscenze e abilità nel settore professionale di loro interesse.
- Gli organismi di formazione devono adattare i loro corsi alle rispettive normative nazionali, in termini di ore, certificazioni, metodi di riconoscimento delle competenze precedenti, ecc.

I.Rigger

1. Titolo: Rigger

1.1. Descrizione

Questo corso di formazione mira a preparare per l'occupazione di rigger nel campo degli eventi dal vivo. I Riggers sono tecnici specializzati che lavorano in quota e a terra nella progettazione, preparazione, posizionamento e installazione di sistemi di rigging, realizzati con diversi tipi di elementi di sollevamento e accessori, progettati per supportare attrezzature tecniche, scenografiche e strutturali, nonché di artisti e performer. Il loro lavoro è importante in molti tipi di produzioni e luoghi, dai club alle arene e agli stadi, dai teatri ai luoghi all'aperto temporanei.

I Rigger svolgono le seguenti funzioni:

- Montare, sollevare e collegare i punti di rigging alle strutture di supporto;
- Collegare i dispositivi di sollevamento ai punti di rigging;
- Assemblare e collegare attrezzature di rigging come Trusse/Americane;
- Collegare i carichi alle attrezzature di sollevamento ed eseguire le operazioni di sollevamento;
- Assemblare l'alimentazione elettrica e i controller per i paranchi;
- Effettuare la ricerca guasti e la manutenzione delle attrezzature di lavoro;
- Azionare le attrezzature di sollevamento durante la performance;
- Abbassare i carichi, smontare l'attrezzatura e imballare per il trasporto.

Queste funzioni si evolvono in base ai tre livelli della professione del rigger: Rigger, rigger supervisore e head rigger. Per ogni livello, le linee guida forniscono:

- un percorso di riconoscimento delle competenze precedenti, sia per l'accesso al primo livello che per i livelli successivi; ciò consente sia di verificare quali sono i requisiti necessari per l'accesso, sia di comprendere quali competenze il professionista che vuole specializzarsi deve integrare, riconoscendo quelle che potrebbero già esistere; ad esempio, la NRC e altri certificati potrebbero fornire esperienza o apprendimento precedenti accreditati per Rigger o Rigging Supervisor che possono quindi essere associati alla formazione qui suggerita.
- Conoscenze e abilità che compongono un percorso formativo completo, per ogni livello.

1.2. Target group

Requisiti minimi:

- avere 18 anni (i candidati tra 16-18 anni devono lavorare sotto supervisione diretta);
- essere idoneo dal punto di vista medico al lavoro in quota;

- avere alcune precedenti esperienze e qualifiche di lavoro nel settore, secondo la legislazione nazionale.

1.3. Durata

Le seguenti linee guida tracciano alcuni parametri medi e propongono percorsi secondo un modello sviluppato dai partner del progetto. Il percorso è organizzato in base ai diversi livelli di Rigger che devono essere seguiti in ordine:

1.3.1 Rigger

- Formazione teorica in aula:** circa 56 ore
- Formazione pratica in un ambiente di lavoro simulato:** circa 56 ore
- Apprendistato nell'ambiente di lavoro:** lavorare sotto stretta supervisione in almeno 20 eventi dal vivo come parte del team di rigging
- Durata stimata del percorso di specializzazione:** 18 mesi

1.3.2. Rigging Supervisore

- Formazione in aula:** circa 56 ore
- Formazione pratica in un ambiente di lavoro simulato:** circa 56 ore
- Apprendistato nell'ambiente di lavoro:** lavorare su almeno 25 eventi di musica dal vivo come Rigger
- Durata stimata del percorso di specializzazione:** un anno

1.3.3. Head Rigger

- Formazione in aula:** circa 56 ore
- Formazione pratica in un ambiente di lavoro simulato:** circa 56 ore
- Apprendistato nell'ambiente di lavoro:** lavorare in almeno 30 eventi di musica dal vivo come Rigger supervisore²
- Durata stimata del percorso di specializzazione:** un anno

1.4. Numero dei Partecipanti

Per quanto riguarda il numero di partecipanti, non dovrebbero esserci più di 6 tirocinanti per formatore.

²**Nota Importante:** per quanto riguarda l'apprendistato nell'ambiente di lavoro, si tenga presente che questa è solo una guida, il tipo di lavoro, la frequenza, le ore e l'esperienza offerte, insieme alla capacità dell'individuo determineranno il numero di lavori richiesti.

1.5. Certificazioni rilasciate e and EQF

La certificazione rilasciata dipende dalla normativa nazionale del settore VET e pertanto differisce da Paese a Paese.

Anche per quanto riguarda la corrispondenza al livello EQF, i paesi che hanno già un riconoscimento di questa figura professionale non convergono sempre nell'attribuzione del livello. Tuttavia, secondo il quadro EQF, i livelli di Rigger precedentemente descritti possono essere posizionati come segue:

- a) Rigger (L1) – EQF 3
- b) Rigging Supervisore (L2) – EQF 4
- c) Head Rigger (L3) – EQF 5

1.6. Riconoscimento dei rigger

Il percorso di riconoscimento identifica quali sono i requisiti necessari per l'accesso e quali competenze il professionista che vuole specializzarsi deve integrare, riconoscendo quelle che potrebbero già esistere;

I metodi di riconoscimento delle competenze includono:

- ✓ test pratici;
- ✓ certificazioni;
- ✓ prova dell'esperienza lavorativa pertinente;
- ✓ test teorici.

Di seguito è riportato un possibile schema di riconoscimento delle competenze precedenti.

Un ulteriore aspetto riguarda il sistema di valutazione, che qui ad esempio si svolge su una scala da uno a cinque. Questa scala può variare, ovviamente, a seconda dei sistemi nazionali, ma lo scopo di questo lavoro è di proporre contenuti che, se adottati a livello europeo, unifichino questi profili in modo transnazionale.

1.6.1. Riconoscimento del Rigger

Unità di competenza (UC) predefinite per Rigger

Compiti	Competenze	Valutazione (da 1 a 5)
UC 1 – Matematica & fisica		
1.1 – Capacità di effettuare calcoli di base	1.1.1 Comprensione delle forze semplici in relazione ai carichi sospesi e supportati	
UC 2 – Leggere un piano		
2.1 – Capacità di interpretare un piano	2.1.1 Capacità di leggere un piano e comprendere tutti i simboli e riferimenti.	
2.2 – Capacità di scambiare informazioni utilizzando le ITC	2.2.1 Capacità di utilizzare software generico, ad es. office	
UC 3 – Rigging		
3.1 – Capacità di lavorare in sicurezza	3.1.1 Capacità di accedere in sicurezza all'area di lavoro in quota, incluso l'accesso motorizzato. 3.1.2 Capacità di lavorare in sicurezza in quota. 3.1.3 Capacità di utilizzare apparecchiature elettroniche e tecniche. 3.1.4 Capacità di eseguire controlli pre-utilizzo delle apparecchiature e di identificare i potenziali rischi derivanti dalle loro condizioni.	
3.2 – Capacità di utilizzare DPI e DPI di terzo livello per lavori in quota	3.2.1 Scelta e verifica prima dell'utilizzo di DPI e DPI di terzo livello per lavori in quota. 3.2.2 Usare DPI e DPI di terzo livello correttamente.	
3.3 – Capacità di eseguire operazioni di sollevamento	3.3.1 Capacità di eseguire controlli pre-utilizzo sulle attrezzature e identificare eventuali rischi derivanti dalle loro condizioni. 3.3.2 Possibilità di assemblare e disassemblare le attrezzature seguendo le istruzioni del produttore. 3.3.3 Installazione, uso e smontaggio utilizzando attrezzature di sollevamento in linea con la legislazione pertinente e i codici di condotta del settore.	
UC 4 – Management		
4.1 – Capacità di lavorare in gruppo	4.1 Capacità di lavorare efficacemente come parte del Rigging team	
4.2 – Capacità di scambiare informazioni in una squadra	4.2 Capacità di comunicare efficacemente, dare e ricevere informazioni pertinenti.	
UC 5- Lingue		
5.1 – Capacità di comunicare in inglese	5.1.1 Capacità di leggere informazioni in inglese. 5.1.2 Capacità di parlare in inglese.	

1.6.2. Riconoscimento del Rigger Supervisore

Unità di competenza (UC) predefinite per Rigger Supervisore

Compiti	Competenze	Valutazione (da 1 a 5)
UC 1 – Matematica e fisica		
1.1 – Capacità di effettuare calcoli	1.1.1 Esecuzione di calcoli vettoriali in relazione a carichi sospesi. Per esempio. Distribuzione del carico su bridle, tenendo conto del carico dinamico.	
UC 2 – Leggere I piani		
2.1 – Capacità di leggere e seguire un piano	2.1.1 Capacità di leggere un piano e comprendere tutti i simboli e riferimenti. 2.1.2 Capacità di fornire un feedback al Head Rigger e agli ingegneri sull'implementazione tecnica.	
2.2 – Capacità di scambiare informazioni utilizzando le ITC	2.2.1 Capacità di utilizzare software generico, ad es.office. 2.2.2 Capacità di utilizzare software relativo al rigging.	
UC 3 – Rigging		
3.1 – Capacità di supervisione e lavoro in sicurezza	3.1.1 Capacità di supervisione e accesso in sicurezza all'area di lavoro in quota, incluso l'accesso motorizzato. 3.1.2 Capacità di lavorare in sicurezza in quota. 3.1.3 Capacità di supervisione e utilizzo di apparecchiature elettroniche e tecniche. 3.1.4 Capacità di supervisione ed esecuzione ispezioni visive e tattili dei materiali e delle attrezzature utilizzate, identificare i potenziali rischi derivanti e come controllarne l'utilizzo in sicurezza	
3.2 – Capacità di supervisionare e utilizzare i DPI e DPI di terzo livello per lavori in quota	3.2.1 Selezionare ed eseguire controlli pre-utilizzo di DPI e DPI di terzo livello per lavori in quota. 3.2.2 Supervisionare e utilizzare correttamente DPI e DPI di terzo livello.	
3.3 – Capacità di supervisionare ed eseguire operazioni di sollevamento	3.3.1 Capacità di supervisionare ed eseguire controlli pre-utilizzo per le attrezzature e identificare eventuali rischi derivanti dalle loro condizioni. 3.3.2 Capacità di supervisionare, assemblare e disassemblare le attrezzature seguendo le istruzioni del produttore. 3.3.3 Supervisionare ed eseguire l'installazione, l'installazione, l'uso e il de-rig utilizzando attrezzature di sollevamento in linea con la legislazione pertinente e i codici di condotta del settore.	
UC 4 – Management		
4.1 – Capacità di supervisionare e lavorare in gruppo	4.1.1 Capacità di lavorare efficacemente come parte del team di produzione. 4.1.2 Capacità di supervisionare una parte di una squadra.	
4.2 – Capacità di scambiare informazioni con il team	Capacità di comunicare efficacemente, dare e ricevere informazioni pertinenti.	
UC 5- Lingue		
5.1 – Capacità di comunicare in inglese	5.1.1 Capacità di leggere informazioni in inglese. 5.1.2 Capacità di parlare in inglese.	

1.6.3. Riconoscimento del Head Rigger

Unità di competenza (UC) predefinite per Head Rigger

Compiti	Competenze	Valutazione (da 1 a 5)
UC 1 – Matematica e fisica		
1.1 – Capacità di effettuare calcoli	1.1.1 Esecuzione di calcoli vettoriali in relazione a carichi sospesi. Per esempio. Distribuzione del carico su bridle, tenendo conto del carico dinamico.	
UC 2 – Leggere e sviluppare piani		
2.1 – Capacità di seguire un programma e realizzare indicazioni di un piano di rigging	2.1.1 Capacità di pianificare il lavoro e interpretare un piano. 2.1.2 Capacità di fornire un feedback agli ingegneri, al Production Manager sull'implementazione tecnica. 2.1.3 Capacità di sviluppare gli elementi di pre-produzione richiesti quali selezionare l'attrezzatura di accesso appropriata per i lavori in quota.	
2.2 – Capacità di scambiare informazioni utilizzando le ITC	2.2.1 Capacità di utilizzare il pacchetto Office. 2.2.2 Capacità di utilizzare software relativi al rigging	
UC 3 – Rigging		
3.1 – Capacità di gestire il lavoro in sicurezza	3.1.1 Capacità di gestire e accedere in sicurezza all'area di lavoro in quota, incluso l'accesso motorizzato. 3.1.2 Capacità di lavorare in sicurezza in quota. 3.1.3 Capacità di gestire e utilizzare apparecchiature elettroniche e tecniche. 3.1.4 Capacità di gestire effettuare ispezioni visive e tattili dei materiali e delle attrezzature utilizzate, identificare i potenziali rischi derivanti e come controllarne l'utilizzo in sicurezza	
3.2 – Capacità di supervisionare e utilizzare i DPI e DPI di terzo livello per lavori in quota	3.2.1 Selezionare ed eseguire controlli pre-utilizzo di DPI e DPI di terzo livello per lavori in quota. 3.2.2 Supervisionare e utilizzare correttamente DPI e DPI di terzo livello.	
3.3 – Capacità di gestire ed eseguire operazioni di sollevamento	3.3.1 Capacità di pianificare, gestire ed eseguire controlli pre-utilizzo delle attrezzature e identificare eventuali rischi derivanti dalle loro condizioni. 3.3.2 Capacità di gestire il montaggio e lo smontaggio delle attrezzature seguendo le istruzioni del produttore. 3.3.3 Gestire ed eseguire l'installazione, l'uso e lo smontaggio utilizzando attrezzature di sollevamento in linea con la legislazione pertinente e i codici di condotta del settore.	
UC 4 – Management		
4.1 – Capacità di lavorare in gruppo	4.1.1 Capacità di lavorare efficacemente nel team di Rigging. 4.1.2 Capacità di gestire una squadra.	

4.2 – Capacità di scambiare informazioni in una squadra	4.2.1 Capacità di comunicare, fornire e ricevere informazioni in modo efficace.	
4.3 Capacità di monitorare e rivedere le attività lavorative pianificate	4.3.1 Capacità di controllare che il lavoro venga svolto come previsto. 4.3.2 Capacità di intraprendere il monitoraggio del carico. 4.3.3 Capacità di coordinare e gestire la supervisione delle operazioni di sollevamento. 4.3.4 Capacità di comunicare le modifiche al piano a tutti i soggetti coinvolti	
UC 5- Lingue		
5.1 – Capacità di comunicare in inglese	5.1.1 Capacità di leggere informazioni in inglese. 5.1.2 Capacità di parlare in inglese.	

1.7. Contenuti del Corso di Formazione per Rigger

Contenuti del Corso (CC) per Rigger

Unità	Moduli	In Aula	Pratica simulata	Ambiente di lavoro
UC 1 – Scienze				
1.1 – Matematica	1.1.1 Calcoli di base della forza (Livello 1). 1.1.2 Resistenza e caratteristiche dei materiali. (Livello 1) d	x		
1.2 – Strutture	1.2.1 Interpretazione dei piani di rigging 1.2.2 Comprensione dei simboli comuni utilizzati nei piani	x	x	x
1.3 – ICT	1.3.1 Introduzione al software generico, ad es. Pacchetto Office 1.3.2 Introduzione ai software comuni relativi al rigging	x		
UC 2 – Pratica				
2.1- Pratica	2.1.1 Materiali e attrezzature per eventi dal vivo. 2.1.2 Fondamenti sull'uso dell'attrezzatura di sollevamento 2.1.3 Fondamenti di assemblaggio e smontaggio. 2.1.4 Fondamenti delle operazioni di sollevamento.	x	x	x
UC 3 – Salute e Sicurezza sul lavoro				
3.1 – Legislazione	3.1.1 Fondamenti delle direttive UE e della legislazione degli Stati membri 3.1.2 Legislazione e codici di pratiche del settore applicabili alla sicurezza degli eventi live. 3.1.3 Il ruolo del rigger, responsabilità individuali e comprensione dei limiti di competenza.	x		
3.2 – Regole di sicurezza	3.2.1 Norme di sicurezza relative all'uso di attrezzature DPI e DPI di terzo livello. 3.2.2 Fondamenti dei requisiti per l'ispezione 3.2.3 Fondamenti dell'uso di apparecchiature elettroniche e tecniche. 3.2.4 Fondamenti delle azioni per ridurre il rischio o lesioni a sé o ad altri. 3.2.5 Fondamenti del lavoro in quota.	x		

UC 4 – Management				
4.1 – Team building	4.1.1 Principi e organizzazione di una squadra di rigging. 4.1.2 Stakeholder di eventi live e strutture organizzative tipiche.	x		
4.2 – Comunicazione	4.2.1 Fondamenti di comunicazione in una squadra di rigging. 4.2.2. Comunicazione in quota.	x	x	x
UC 5- Lingue				
5.1 – Inglese	5.1.1 Istruzioni tecniche (livello 1). 5.1.2 Comunicazione in inglese (livello 1).	x	x	x

Contenuti del Corso (CC) per Rigging Supervisor

Unità	Moduli	In Aula	Pratica simulata	Ambiente di lavoro
UC 1 – Scienze				
1.1 – Matematica	1.1.1 Calcoli delle forze (livello 2) 1.1.2 Resistenza e caratteristiche dei materiali (livello 2) 1.1.3 Impatto delle variazioni dinamiche ad es. tempo (livello 2).	x		
1.2 – Strutture	1.2.1 Interpretazione dei piani. 1.2.2. Progettazione dei piani (livello 2).	x	x	x
1.3 – ICT	1.3.1 Office pack (livello 2). 1.3.2 Software relativo al rigging (livello 2).	x		
UC 2 – Pratica				
2.1 Pratica	2.1.1 Uso di dispositivi di sollevamento e accessori (livello 2). 2.1.2 Montaggio e smontaggio (livello 2). 2.1.3 Operazioni di sollevamento (livello 2).	x	x	x
UC 3 – Salute e Sicurezza sul lavoro				
3.1 – Legislazione	3.1.1 Applicazione della legislazione sulla sicurezza in qualità di supervisore del team.	x	x	x
3.2 – Regole di sicurezza	3.2.1 Norme di sicurezza relative all'uso di attrezzature DPI e DPI di terzo livello. 3.2.2 Fondamenti per l'ispezione e la supervisione di DPI e DPI di terzo livello. 3.2.3 Fondamenti sull'uso di apparecchiature elettroniche e tecniche. 3.2.4 Fondamenti della valutazione del rischio. 3.2.5 Fondamenti di supervisione del lavoro in quota	x	x	x
UC 4 – Management				
4.1 – Team building	4.1.1 Supervisionare una squadra di rigging. 4.1.2 Mantenere buoni rapporti con gli stakeholder.	x	x	x
4.2 – Comunicazione	4.2.1 Curare la comunicazione in un team di rigging. 4.2.2. Supervisionare la comunicazione in quota..	x	x	x
UC 5- Lingue				
5.1 – Inglese	5.1.1 Istruzioni tecniche (livello 2). 5.1.2 Comunicazione in inglese (livello 2).	x	x	x

Contenuti del Corso (CC) per Head Rigger

Unità	Moduli	In Aula	Pratica simulata	Ambiente di lavoro
UC 1 – Scienze				
1.1 – Matematica	1.1.1 Calcoli delle forze (Livello 3) 1.1.2 Resistenza e caratteristiche dei materiali (livello 3) 1.1.3 Impatto dei cambiamenti ambientali ad es. tempo (Livello 3).	x		
1.2 – Strutture	1.2.1 Interpretazione dei piani. 1.2.2. Progettazione dei piani (livello 2).	x	x	x
1.3 – ICT	1.3.1 Pacchetto Office (livello 3). 1.3.2 Software relativi al rigging (livello 2).	x		
UC 2 – Pratica				
2.1 Pratica	2.1.1 Uso di dispositivi di sollevamento e accessori (livello 2). 2.1.2 Montaggio e smontaggio (livello 3). 2.1.3 Operazioni di sollevamento (livello 2).	x	x	x
UC 3 – Salute e Sicurezza sul lavoro				
3.1 – Legislazione	3.1.1 Applicazione della legislazione sulla sicurezza come team manager (livello 3).	x	x	x
3.2 – Regole di sicurezza	3.2.1 Norme di sicurezza relative alla pianificazione e all'uso delle attrezzature DPI e DPI di terzo livello. (Livello 3). 3.2.2 Regole di ispezione per la gestione delle attrezzature DPI e DPI di terzo livello e del personale di rigging. 3.2.3 Fondamenti di pianificazione e utilizzo di apparecchiature elettroniche e tecniche. 3.2.4 Fondamenti di gestione del rischio e rischio dinamico. 3.2.5 Fondamenti di gestione del lavoro in quota.	x	x	x
UC 4 – Management				

4.1 – Team building	4.1.1 Gestire una squadra di rigging come Head Rigger. 4.1.2 Gestione delle relazioni con le parti interessate.	x	x	x
4.2 – Comunicazione	4.2.1 Gestire la comunicazione in un team di rigging 4.2.2. Gestire la comunicazione in quota.	x	x	x
UC 5- Lingue				
5.1 – Inglese	5.1.1 Istruzioni tecniche (livello 3). 5.1.2 Comunicazione in inglese (livello 3).	x	x	x

II.Scaffolder

2. Title: Tecnico Scaffolder

2.1. Descrizione

Questa formazione mira alla preparazione per la professione di Scaffolder nel campo di eventi e spettacoli dal vivo.

Il compito principale dello Scaffolder, il cui nome tradizionale è stato recentemente aggiornato a "Costruttore di strutture temporanee smontabili" (TDSB), è quello di assemblare strutture temporanee, di solito costituite da componenti prefabbricati, in più configurazioni, in grado di supportare tutti le attrezzature tecnici (rigging, audio, luci, video, ecc.) nonché elementi scenici, artistici e performativi dello spettacolo.

Gli Scaffolder montano e smantellano vari tipi di strutture temporanee come palcoscenici, sostegni a terra, torri, piattaforme, tetti e grandi tende. Le strutture sono generalmente costituite da elementi modulari prefabbricati che sono spesso pre-assemblati a terra, secondo le norme di sicurezza. In collaborazione con il team del responsabile del sito, gli scaffolder spesso supervisionano la scelta del materiale e le attività per la protezione e la rinforzo del pavimento, in base al tipo di superficie.

a) Lo Scaffolder capo svolge le seguenti funzioni:

- Interpreta il progetto e stabilisce il modo più efficiente per gestirlo, assegnando ruoli e compiti a ogni singolo membro del suo team.
- Esegue un controllo diretto della conformità e delle condizioni del luogo / posizione, in particolare della superficie del suolo che ospiterà e sosterrà le strutture.
- Esegue rilievi geodetici e topografici con strumenti quali Teodolite e livelle di vario tipo.
- Contrassegna a terra i punti principali che determinano il posizionamento preciso delle strutture in base al progetto.
- Verifica costantemente la conformità tra il progetto e il progressivo allestimento delle strutture.
- Si coordina con il team di rigging per l'installazione di qualsiasi attrezzatura di sollevamento sulle strutture temporanee.

b) Gli Scaffolder svolgono le seguenti funzioni:

- Supervisionare e gestire le attività di scarico dei materiali dai camion e di posizionamento sul terreno nel modo più appropriato secondo le procedure e le sequenze di installazione.
- Supervisionare la gestione di tutti i macchinari necessari per spostare e sollevare i materiali e gli elementi strutturali pre-assemblati.
- Coordinare l'equipaggio dedicato allo spostamento di materiale strutturale (macchinisti e scalatori), consigliando il modo migliore per gestirlo (gestire lo spostamento) manualmente, in particolare gli elementi non standard.
- Eseguire direttamente l'attività manuale di installazione e smantellamento dei singoli componenti delle strutture.
- Gestire e/o coordinare la corretta installazione delle coperture delle strutture per la protezione dalle intemperie, sia in quota che a terra.
- Durante il carico, supervisionare e gestire tutte le attività di carico dei materiali strutturali nei camion

2.2. Target Group

Requisiti minimi:

- essere maggiorenne (18 anni)
- essere fisicamente idoneo per arrampicarsi in sicurezza;
- avere alcune precedenti esperienze e qualifiche, anche secondo le normative nazionali (ad esempio, in Italia, è obbligatoria l'abilitazione a lavorare in quota con le corde e ad avere un certificato di sicurezza di base).

2.3. Durata

Le seguenti linee guida tracciano alcuni parametri medi e propongono percorsi secondo un modello sviluppato dai partner del progetto. Il percorso è organizzato in base ai diversi livelli del profilo.

2.3.1 Scaffolder

a) Formazione in aula: circa 40 ore

b) Formazione pratica in un ambiente di lavoro simulato: circa 40 ore

c) Apprendistato nell'ambiente di lavoro: lavorare almeno in 20 produzioni live uniformemente distribuite

d) Durata stimata del percorso di specializzazione: 18 mesi

2.3.2. Scaffolder Avanzato

- a) **Formazione in aula:** circa 60 ore
- b) **Formazione pratica in un ambiente di lavoro simulato:** circa 60 ore
- c) **Apprendistato nell'ambiente di lavoro:** lavorare almeno in 25 produzioni live
- d) **Durata stimata del percorso di specializzazione:** un anno

2.3.3. Scaffolder Capo

- a) **Formazione in aula:** circa 60 ore
- b) **Formazione pratica in un ambiente di lavoro simulato:** circa 60 ore
- c) **Apprendistato nell'ambiente di lavoro:** lavorare almeno in 30 produzioni live
- d) **Durata stimata del percorso di specializzazione:** un anno

2.4. Numero dei Partecipanti

Per quanto riguarda il numero di partecipanti, gli unici aspetti che devono essere considerati come linee guida riguardano il numero max. dei partecipanti alla pratica **in ambiente di lavoro simulato**, che non devono essere più di 6.

2.5. Certificazioni rilasciate e EQF

La certificazione rilasciata dipende dalla normativa nazionale del settore VET e pertanto differisce da Paese a Paese.

Anche nel caso degli Scaffolder, per quanto riguarda la corrispondenza al livello EQF, i paesi che hanno già un riconoscimento di questa figura professionale non convergono sempre nell'attribuzione del livello. Tuttavia, secondo il quadro EQF, i livelli di Scaffolder precedentemente descritti possono essere posizionati come segue:

- a) Scaffolder (L1) – EQF 3
- b) Scaffolder Avanzato (L2) – EQF 4
- c) Scaffolder Capo (L3) – EQF 5

2.6. Riconoscimento degli scaffolders

Il percorso di riconoscimento identifica quali sono i requisiti necessari per l'accesso e quali competenze il professionista che vuole specializzarsi deve integrare, riconoscendo quelle che potrebbero già esistere;

I metodi di riconoscimento delle competenze includono:

- ✓ test pratici;
- ✓ certificazioni;
- ✓ test teorici.

2.6.1 Riconoscimento dello Scaffolder

Unità di Competenza (UC) Pre- Definite per Scaffolder

Compiti	Competenze	Valutazione (da 1 a 5)
UC 1 –Matematica, fisica e meteorologia		
1.1 – Capacità di calcoli semplici	1.1.1 Avere una nozione di base di matematica, fisica e meccanica in relazione alla loro applicazione a strutture temporanee.	
1.2- Capacità di comprendere l'impatto del cambiamento delle condizioni meteo	1.2.1 Comprendere le responsabilità e le procedure in materia di salute e sicurezza in caso di condizioni meteorologiche avverse.	
UC 2 – Interpretazione dei disegni		
2.1 – Capacità di realizzare il disegno	2.1.1 Capacità di interpretare i requisiti tecnici dei disegni. 2.1.2. Comprendere la procedura per segnalare eventuali modifiche o varianti al supervisore.	
UC 3 – Salute e sicurezza sul lavoro		
3.1 - Capacità di lavorare in sicurezza	3.1.1 Capacità di lavorare in sicurezza in quota. 3.1.2. Capacità di eseguire ispezioni a vista dei materiali utilizzati e di identificare i potenziali rischi derivanti dalle loro condizioni.	
3.2 - Capacità di utilizzare DPI e DPI di terzo livello	3.2.1 Capacità di ispezionare e utilizzare DPI e DPI di terzo livello.	
3.3 - Capacità di eseguire operazioni di sollevamento	3.3.1 Utilizzare le apparecchiature di accesso, comprese le apparecchiature mobili di accesso mobile.	
3.4- Capacità di supervisione sugli aspetti di salute e sicurezza	3.4.1. Capacità di lavorare in sicurezza, conoscere i limiti individuali, garantire il rispetto dei requisiti di salute e sicurezza, compresa la movimentazione manuale, il lavoro in quota.	
UC 4 – Management		
4.1 - Capacità di lavorare come parte di una squadra	4.1.1 Capacità di lavorare come parte di una squadra. 4.1.2. Capacità di gestire e rispettare il cronoprogramma di lavoro.	
4.2- Capacità di comunicare	4.2.1. Capacità di comunicare e ricevere istruzioni da altri.	
UC 5- Lingue		
5.1 – Capacità di comprendere semplici istruzioni in inglese	5.1.1 Avere una conoscenza di base dell'inglese.	
UC6 – Struttura, Architettura e Operazioni		

6.1. Capacità di assemblare e disassemblare strutture	6.2.1. Capacità di assemblare e disassemblare le strutture seguendo le istruzioni. 6.2.2 Capacità di valutare la stabilità statica durante l'installazione di una struttura e segnalare eventuali modifiche al supervisore.	
6.3. Capacità di realizzare materiali delle strutture	6.3.1. Capacità di selezionare e utilizzare i materiali corretti, impostare e smontare i materiali dei componenti; 6.3.2. Eseguire le attività di caricamento dei materiali strutturali nei camion	

2.6.2 Riconoscimento dello Scaffolder Avanzato

Unità di Competenza (UC) Pre- Definite per Scaffolder Avanzato		
Compiti	Competenze	Valutazione (da 1 a5)
UC 1 –Matematica, fisica e meteorologia		
1.1 – Capacità di calcoli semplici	1.1.1 Avere nozioni generali di matematica, fisica e meccanica in relazione alla loro applicazione a strutture temporanee.	
1.2- Capacità di comprendere l'impatto del cambiamento delle condizioni meteo	1.2.1 Comprendere le responsabilità e le procedure in materia di salute e sicurezza in caso di condizioni meteorologiche avverse.	
UC 2 – Interpretazione dei disegni		
2.1 - Capacità di realizzare il disegno	2.1.1 Capacità di interpretare i requisiti tecnici dei disegni; 2.1.2. Comprendere la procedura per la consultazione e la verifica del disegno con lo Scaffolder Capo; 2.1.3 Capacità di realizzare il disegno.	
UC 3 – Salute e sicurezza sul lavoro		
3.1 - Capacità di lavorare in sicurezza	3.1.1 Capacità di lavorare in sicurezza in quota. 3.1.2. Capacità di eseguire ispezioni a vista dei materiali che stanno utilizzando e di identificare i potenziali rischi derivanti dalle loro condizioni.	
3.2 - Capacità di utilizzare DPI e DPI di terzo livello	3.2.1 Capacità di ispezionare e utilizzare DPI e DPI di terzo livello.	
3.3 - Capacità di eseguire operazioni di sollevamento	3.3.1 Utilizzare le apparecchiature di accesso, comprese le apparecchiature mobili di accesso mobile.	
3.4- Capacità di supervisione di salute e sicurezza	3.4.1. Capacità di supervisionare il team garantendo che siano soddisfatti tutti i requisiti di salute e sicurezza, compresa la movimentazione manuale, lavorando in quota	
3.5. Capacità di eseguire operazioni di salvataggio	3.5.1. Capacità di effettuare la valutazione del rischio. 3.5.2. Capacità di eseguire operazioni di salvataggio in quota.	
UC 4 – Management		
4.1 - Capacità di collaborare con il team di produzione	4.1.1 Capacità di collaborare con il team di produzione. 4.1.2. Capacità di gestire e rispettare il cronoprogramma di	

	lavoro.	
4.2-Capacità di supervisionare una squadra	4.2.1. Capacità di supervisionare una squadra 4.2.2 Capacità di coordinare efficacemente il team, comunicare, dare e ricevere istruzioni con gli altri.	
UC 5- Lingue		
5.1 – Capacità di comunicare in inglese	5.1.1 Capacità di leggere informazioni in inglese. 5.1.2 Capacità di parlare in inglese	
UC6 – Struttura, Architettura e Operazioni		
6.1. Capacità di svolgere sondaggi sul sito	6.1.1. Capacità di eseguire un controllo diretto della conformità e delle condizioni del luogo, in particolare della superficie del suolo che ospiterà e sosterrà le strutture. 6.1.2 Capacità di delineare i punti principali che determinano il posizionamento preciso delle strutture in base alla planimetria 6.1.3 Possibilità di manipolare apparecchiature elettroniche e tecniche, in particolare per le fasi di leva e di squadratura.	
6.2. Capacità di assemblare e disassemblare strutture	6.2.1. Capacità di supervisionare il modo più efficace per assemblare e disassemblare le strutture seguendo le istruzioni tecniche. 6.2.2 Capacità di valutare la stabilità statica durante l'installazione di una struttura.	
6.3. Capacità di supervisione dei materiali delle strutture	6.3.1. Capacità di coordinare la corretta installazione e smantellamento dei materiali monocomponente; 6.3.2. Supervisionare la corretta installazione delle coperture resistenti alle intemperie, sia in altezza che a terra; 6.3.3. Supervisionare tutte le attività di carico dei materiali strutturali nei camion durante il carico.	
6.4. Capacità di controllare il funzionamento di impianti e macchinari	6.4.1. Capacità di controllare il funzionamento di impianti e macchinari.	

2.6.3 Riconoscimento dello Scaffolder Capo

Unità di Competenza (UC) Pre- Definite per Scaffolder Capo

Compiti	Competenze	Valutazione (da 1 a 5)
UC 1 –Matematica, fisica e meteorologia		
1.1 – Capacità di calcoli semplici	1.1.1 Avere nozioni generali di matematica, fisica e meccanica in relazione alla loro applicazione a strutture temporanee.	
1.2- Capacità di comprendere l'impatto del cambiamento delle condizioni meteo	1.2.1 Comprendere le responsabilità e le procedure in materia di salute e sicurezza in caso di condizioni meteorologiche avverse.	
UC 2 – Interpretazione dei disegni		
2.1 - Capacità di realizzare il disegno	2.1.1 Capacità di interpretare i requisiti tecnici dei disegni; 2.1.2. Comprendere il processo di verifica del disegno con ingegneri strutturali; 2.1.3 Capacità di realizzare il disegno.	
UC 3 – Salute e sicurezza sul lavoro		
3.1 - Capacità di lavorare in sicurezza	3.1.1 Capacità di lavorare in sicurezza in quota. 3.1.2. Capacità di eseguire ispezioni a vista dei materiali utilizzati e di identificare i potenziali rischi derivanti dalle loro condizioni.	
3.2 - Capacità di utilizzare DPI e DPI di terzo livello.	3.2.1 Capacità di ispezionare e utilizzare DPI e DPI di terzo livello.	
3.3 - Capacità di eseguire operazioni di sollevamento	3.3.1 Utilizzare le apparecchiature di accesso, comprese le apparecchiature mobili di accesso.	
3.4- Capacità di supervisione di salute e sicurezza	3.4.1. Capacità di supervisionare il team garantendo che siano soddisfatti tutti i requisiti di salute e sicurezza, compresa la movimentazione manuale, lavorando in quota.	
3.5. Capacità di eseguire operazioni di salvataggio	3.5.1. Capacità di effettuare la valutazione del rischio. 3.5.2. Capacità di organizzare e supervisionare le operazioni di salvataggio in quota.	
UC 4 – Management		
4.1 - Capacità di collaborare con il team di produzione	4.1.1 Capacità di lavorare efficacemente come parte del team di produzione. 4.1.2. Capacità di gestire e rispettare il	

	cronoprogramma di lavoro.	
4.2-Capacità di supervisionare una squadra	4.2.1. Capacità di gestire una squadra 4.2.2 Capacità di coordinare efficacemente l'equipaggio, comunicare, dare e ricevere istruzioni con gli altri.	
UC 5- Lingue		
5.1 – Capacità di comunicare in inglese	5.1.1 Capacità di leggere informazioni in inglese. 5.1.2 Capacità di parlare in inglese	
UC6 – Struttura, Architettura e Operazioni		
6.1. Capacità di svolgere sondaggi sul sito	6.1.1. Capacità di eseguire un controllo diretto della conformità e delle condizioni del luogo, in particolare della superficie del suolo che ospiterà e sosterrà le strutture. 6.1.2 Capacità di evidenziare i punti principali che determinano il posizionamento preciso delle strutture in base alla planimetria 6.1.3. Capacità di manipolare apparecchiature elettroniche e tecniche, in particolare per le fasi di leva e di squadratura.	
6.2. Capacità di assemblare e disassemblare strutture	6.2.1. Capacità di decidere il modo più efficace per assemblare e disassemblare le strutture seguendo le istruzioni tecniche. 6.2.2 Capacità di valutare la stabilità statica durante l'installazione di una struttura.	
6.3. Capacità di supervisione dei materiali delle strutture	6.3.1. Capacità di gestire e coordinare la corretta installazione e smantellamento dei materiali monocomponente; 6.3.2. Gestire la corretta installazione delle coperture resistenti alle intemperie, sia in altezza che a terra; 6.3.3. Supervisionare e gestire tutte le attività di carico dei materiali strutturali nei camion.	
6.4. Capacità di controllare il funzionamento di impianti e macchinari	6.4.1. Capacità di coordinare e supervisionare il funzionamento di impianti e macchinari.	

2.7. Contenuti Corso di Formazione per Scaffolder

Contenuti Corso (CC) per Scaffolder

Unità	Moduli	In Aula	Pratica simulata	Ambiente di lavoro
UC 1 – Scienze				
1.1 - Matematica	1.1.1 Nozioni di base di matematica da applicare in strutture temporanee	x	x	
1.2 - Fisica	1.2.1. Nozioni di base di fisica da applicare in strutture temporanee	x	x	
1.3- Meccanica	1.3.1. Nozioni di base di meccanica da applicare in strutture temporanee	x	x	
1.4- Meteorologia	1.3.1. Nozioni di base sulle responsabilità in materia di salute e sicurezza in caso di condizioni meteorologiche avverse. 1.3.2. Procedure in caso di condizioni meteorologiche avverse.	x	x	x
1.5- Disegno	1.5.1. Interpretazione dei disegni. 1.5.2. Procedure per segnalare modifiche o varianti al supervisore	x	x	x
UC 2 – Salute e Sicurezza sul lavoro				
2.1. Legislazione	2.1.1 Fondamenti della legislazione dell'UE. 2.1.2 Legislazione sulla sicurezza degli eventi di musica dal vivo. 2.1.3 La professione di Scaffolder.	x		

2.2 – Regole di sicurezza	2.2.1. Regole di sicurezza per lavorare in quota. 2.2.2. Norme di sicurezza per l'utilizzo di DPI e DPI di terzo livello. 2.2.3. Utilizzare le apparecchiature di accesso, comprese le apparecchiature mobili di accesso mobile. 2.2.4 Rischi potenziali 2.2.5. Fondamenti delle regole di ispezione.	x	x	x
UC 3 - Management				
3.1 – Team building	3.1.1 Principi di lavoro in gruppo. 3.1.2 Stakeholder di eventi live. 3.1.3. Interpretazione dei programmi.	x	x	
3.2 – Comunicazione	3.2.1 Fondamenti di comunicazione in una squadra di scaffolder 3.2.2. Comunicazione in quota. 3.2.3. Ascolto e interpretazione di istruzioni di terzi. 3.2.4 Comunicazione con il supervisore	x	x	
UC 4- Lingue				
4.1 - Inglese	4.1.1 Istruzioni tecniche (livello 1). 4.1.2 Comunicazione in Inglese (livello 1).	x	x	x
UC5 – Struttura, Architettura				
5.1. Struttura	5.1.1. Montare e smontare le strutture seguendo le istruzioni	x	x	x
5.2. Architettura	5.2.1. Stabilità statica - valutazione e modifiche.	x	x	
UC6 – Operazioni pratiche				
6.1. Disegno	6.1.1. Realizza la struttura seguendo il disegno.	x	x	x
6.2. Materiali	6.2.1. Selezione e utilizzo di materiali corretti. 6.2.2. Attività di carico	x	x	x

Contenuti Corso (CC) per Scaffolder Avanzato

Unità	Moduli	In Aula	Pratica simulata	Ambiente di lavoro
UC 1 – Scienze				
1.1 - Matematica	1.1.1 Nozioni di base di matematica da applicare in strutture temporanee	x	x	
1.2 - Fisica	1.2.1. Nozioni di base di fisica da applicare in strutture temporanee	x	x	
1.3- Meccanica	1.3.1. Nozioni di base di meccanica da applicare in strutture temporanee	x	x	
1.4- Meteorologia	1.3.1. Nozioni di base sulle responsabilità in materia di salute e sicurezza in caso di condizioni meteorologiche avverse. 1.3.2. Procedure in caso di condizioni meteorologiche avverse.	x	x	x
1.5- Disegno	1.5.1. Interpretazione dei disegni. 1.5.2. Procedure per la consultazione e la verifica del disegno. 1.5.3 Realizzare i disegni.	x	x	x
UC 2 – Salute e Sicurezza sul lavoro				
2.1. Legislazione	2.1.1 Fondamenti della legislazione dell'UE. 2.1.2 Legislazione sulla sicurezza degli eventi di musica dal vivo. 2.1.3 La professione di Scaffolder.	x		
2.2 – Regole di sicurezza	2.2.1. Regole di sicurezza per lavorare in quota. 2.2.2. Norme di sicurezza per l'utilizzo di DPI e DPI di terzo livello. 2.2.3. Utilizzare le apparecchiature di accesso, comprese le apparecchiature mobili di accesso. 2.2.4 Rischi potenziali 2.2.5. Fondamenti delle regole di ispezione.	x	x	x
2.3 Coordinamento	2.3.1. Supervisione della salute e della sicurezza del team	x	x	x

della sicurezza				
2.4. Operazioni di salvataggio	2.4.1. Valutazione del rischio 2.4.2. Operazioni di salvataggio in quota.	x	x	x
UC 3 - Management				
3.1 - Team building	3.1.1 Lavorare con il team di produzione. 3.1.2 Stakeholder di eventi live. 3.1.3. Programmi - interpretazione e realizzazione.	x		
3.2- Supervisione del team	3.2.1. Supervisione del team - dare e ricevere istruzioni	x	x	x
3.3 - Comunicazione	3.3.1 Fondamenti di comunicazione in una squadra di scaffolder. 3.3.2. Comunicazione in quota. 3.3.3. Ascolto e interpretazione di istruzioni di terzi. 3.3.4 Comunicazione con il supervisore	x	x	x
UC 4- Lingue				
4.1 - English	4.1.1 Istruzioni tecniche (livello 2). 4.1.2 Comunicazione in Inglese (livello 2).	x	x	x
UC5 – Struttura, Architettura				
5.1- Strutture	5.1.1. Supervisione dell'assemblaggio e dello smontaggio delle strutture seguendo le istruzioni 5.1.2. Stabilità statica - valutazione e modifiche 5.1.3- Caratteristiche del terreno - valutazione e procedure	x	x	x
5.2-Architecture	5.2.1. Marcare i punti principali per determinare la posizione delle strutture 5.2.2 Stabilità statica - valutazione e modifiche	x	x	x
UC6 – Operazioni pratiche				
6.1-Disegno	6.1.1. Realizzare la struttura seguendo il disegno.	x	x	x
6.2-Materiali	6.2.1. Selezione e utilizzo di materiali corretti. 6.2.2. Attività di carico	x	x	x

6.3-Valutazione della sede	6.3.1. Verifica della conformità e delle condizioni della sede	x	x	x
6.4- Smontaggio strutture	6.4.1. Coordinamento dello smantellamento di materiali monocomponenti 6.4.2. Installazione di coperture resistenti alle intemperie (in altezza e a terra) Supervisione 6.4.3- Attività di carico - Supervisione	x	x	x
6.5. Funzionamento di impianti e macchinari	6.5.1. Funzionamento di impianti e macchinari - Supervisione	x	x	x
6.6. Apparecchiature elettroniche e tecniche	6.6.1 Manipolazione di apparecchiature elettroniche e tecniche - fasi di leva e di squadratura	x	x	x

Contenuti Corso (CC) per Scaffolder Capo

Unità	Moduli	In Aula	Pratica simulata	Ambiente di lavoro
UC 1 – Scienze				
1.1 - Matematica	1.1.1 Nozioni di base di matematica da applicare in strutture temporanee	x	x	
1.2 - Fisica	1.2.1. Nozioni di base di fisica da applicare in strutture temporanee	x	x	
1.3- Meccanica	1.3.1. Nozioni di base di meccanica da applicare in strutture temporanee	x	x	
1.4- Meteorologia	1.3.1. Nozioni di base sulle responsabilità in materia di salute e sicurezza in caso di condizioni meteorologiche avverse. 1.3.2. Procedure in caso di condizioni meteorologiche avverse.	x	x	x
1.5- Disegno	1.5.1. Interpretazione dei disegni. 1.5.2. Procedure per la consultazione e la verifica del disegno. 1.5.3 Realizzare i disegni.	x	x	x
UC 2 – Salute e Sicurezza sul lavoro				
2.1. Legislazione	2.1.1 Fondamenti della legislazione dell'UE. 2.1.2 Legislazione sulla sicurezza degli eventi di musica dal vivo. 2.1.3 La professione di Scaffolder.	x		
2.2 – Regole di sicurezza	2.2.1. Regole di sicurezza per lavorare in quota. 2.2.2. Norme di sicurezza per l'utilizzo di DPI e DPI di terzo livello. 2.2.3. Utilizzare le apparecchiature di accesso, comprese le apparecchiature mobili di accesso. 2.2.4 Rischi potenziali 2.2.5. Fondamenti delle regole di ispezione.	x	x	x
2.3 Coordinamento della sicurezza	2.3.1. Supervisione della salute e della sicurezza dell'equipaggio	x	x	x

2.4. Operazioni di salvataggio	2.4.1. Valutazione del rischio 2.4.2. Organizzazione e supervisione delle operazioni di salvataggio in quota.	x	x	x
UC 3 - Management				
3.1 - Team building	3.1.1 Lavorare con il team di produzione. 3.1.2 Stakeholder di eventi live. 3.1.3. Pianificazione, interpretazione e realizzazione.	x	x	
3.2- Supervisione del team	3.2.1. Gestione del team: dare e ricevere istruzioni. 3.2.2. Coordinare il team: dare e ricevere istruzioni.	x	x	x
3.3 - Comunicazione	3.3.1 Fondamenti di comunicazione in una squadra di scaffolder. 3.3.2. Comunicazione in quota. 3.3.3. Ascolto e interpretazione di istruzioni di terzi. 3.3.4 Comunicazione con il supervisore.	x	x	x
UC 4- Lingue				
4.1 - English	4.1.1 Comunicazione in inglese - Lettura e conversazione (livello 2)	x	x	xx
UC5 – Struttura, Architettura				
5.1- Strutture	5.1.1. Supervisione dell'assemblaggio e dello smontaggio delle strutture seguendo le istruzioni 5.1.2. Stabilità statica - valutazione e modifiche 5.1.3 Caratteristiche del terreno - valutazione e procedure.	x	x	x
5.2-Architecture	5.2.1.Marcare i punti principali per determinare la posizione delle strutture 5.2.2 Stabilità statica - valutazione e modifiche.	x	x	x
UC6 – Operazioni pratiche				
6.1-Disegno	6.1.1. Realizzare la struttura seguendo il disegno.	x	x	x
6.2-Materiali	6.2.1. Selezione e utilizzo di materiali corretti. 6.2.2. Attività di carico.	x	x	x
6.3-Valutazione della sede	6.3.1. Verifica della conformità e delle condizioni della sede.	x	x	x

6.4- Smontaggio strutture	6.4.1. Coordinamento di materiali monocomponenti 6.4.2. Installazione di coperture resistenti alle intemperie (in quota e a terra - Supervisione 6.4.3- Attività di carico - Supervisione 6.4.4. Smontaggio - Decisione del modo più efficace.	x	x	x
6.5. Funzionamento di impianti e macchinari	6.5.1. Funzionamento di impianti e macchinari – Supervisione.	x	x	x
6.6. Apparecchiature elettroniche e tecniche	6.6.1 Manipolazione di apparecchiature elettroniche e tecniche - fasi di leva e di squadratura.	x	x	x

III. Production Manager

3. Titolo: Production Manager

3.1. Descrizione

Il lavoro di Production Manager (PM) è esclusivamente manageriale. Il Production Manager si assicura che tutto avvenga al momento giusto, nel rispetto del budget e in base al progetto. Il PM può essere un manager, un direttore o un dirigente, a seconda del livello di anzianità. Negli eventi di musica dal vivo, il PM è la persona incaricata dal produttore dell'evento per gestire e coordinare l'evento dalla fase di progettazione fino alla fine del progetto, in tutti gli aspetti, tra cui finanziari, legali, di salute e sicurezza, tecnico, logistico e artistico.

Il PM supervisiona la preparazione, la gestione del budget e il buon andamento del progetto e della produzione, partecipando sia alla gestione strategica che a quella effettiva. Il PM è coinvolto nelle fasi di analisi, processo decisionale e attuazione del progetto. Il PM deve essere flessibile e assumere diversi ruoli in modo rapido ed efficiente, deve essere multitasking e delegare in modo appropriato. Nel caso di tour, il PM partecipa anche alle decisioni sull'itinerario e sulla prenotazione dei luoghi..

Durante le fasi di progettazione e preparazione, il PM lavora spesso in ufficio con produttori, progettisti, fornitori e registi per interpretare un progetto e identificare le risorse di produzione necessarie per consegnare il progetto o l'evento. A questo punto, sono di solito necessarie ispezioni frequenti del sito. Secondo le caratteristiche del luogo, il PM lavora sia all'interno che all'esterno.

Il Production Manager svolge le seguenti funzioni:

- Definizione della scheda tecnica dell'evento derivata dalle indicazioni dei clienti, quale elemento informativo per i fornitori.
- Gestire e coordinare il processo di progettazione con i vari fornitori delle parti tecniche e di altri servizi, quali: luci, audio, video, scenografia, rigging, distribuzione elettrica, effetti speciali, trasporti, catering, ingegneri, architetti e consulenti in materia di salute e sicurezza, il team di security.
- Sviluppo e implementazione di programmi per l'intero processo di produzione.
- Creazione e gestione di budget per un progetto e collaborazione con un team finanziario per la gestione del piano aziendale.
- Assemblaggio e guida del team di produzione.
- Scelta dei fornitori più adatti.
- Garantire il rispetto di tutti i requisiti legislativi del progetto.
- Collaborare attivamente alla progettazione e realizzazione dei sistemi di sicurezza più adatti all'evento.

- Sviluppo, assemblaggio e supervisione di tutti i documenti, diagrammi e piani tecnici, produttivi e logistici.
- Preparazione dei programmi di produzione e delle schede tecniche per l'evento.
- Management del personale durante il processo di produzione.

3.2. Target Group

La complessità e la responsabilità di questa figura professionale richiede - come requisito per l'accesso a un corso di specializzazione - una precedente esperienza pertinente, come:

- aver lavorato per almeno due anni come assistente di un direttore di produzione;
- almeno due anni di esperienza nella produzione di eventi di intrattenimento dal vivo di media o grande scala.

L'età minima raccomandata per i destinatari di un corso di formazione per Production Manager, per i prerequisiti sopra descritti, è di 24 anni.

3.3. Durata

3.3.1 Production Manager

a) Formazione in Aula: circa 200 ore.

c) Apprendistato in ambiente lavorativo: lavoro almeno in 20 produzioni live di media o grande scala.

d) Durata stimata del percorso di specializzazione : 24 mesi

3.4. Numero dei partecipanti

Per quanto riguarda il numero di partecipanti, il numero massimo è 14.

3.5. Certificazioni Rilasciate e EQF

La certificazione rilasciata dipende dalla normativa nazionale del settore VET e pertanto differisce da Paese a Paese.

Per quanto riguarda la corrispondenza al livello EQF, in base al Quadro EQF il profilo del Production Manager sembra corrispondere al livello 6-7.

È importante notare che il PM può essere un manager, un direttore o un dirigente, a seconda del livello di anzianità.

3.6. Riconoscimento del Production Manager

Il percorso di riconoscimento identifica quali sono i requisiti necessari per l'accesso e quali competenze il professionista che vuole specializzarsi deve integrare, riconoscendo quelle che potrebbero già esistere.

I metodi di riconoscimento delle competenze includono:

- ✓ test pratici;
- ✓ certificazioni;
- ✓ test teorici.

Unità di Competenza (UC) Pre- Definite per Production Manager

Compiti	Competenze	Valutazione (da 1 a 5)
UC1- Programmazione di eventi live		
1.1 - Processo di progettazione di eventi live	1.1.1 Tipi di eventi e progettazione degli eventi. 1.1.2. Ideazione e programmazione delle attività dell'evento 1.1.3 Aspetti generali di progettazione e gestione.	
1.2 Metodologie efficaci di produzione	1.2.1 Conoscenza e pratica di metodologie efficaci di produzione secondo l'approccio PDCA - Plan, Do, Check, Act (Pianificare, Fare, Controllare, Agire)	
1.3 - Gestione dei fornitori di produzione	1.3.1 Gestire e coordinare il processo di progettazione con i vari fornitori delle parti tecniche e di altri servizi, quali: luci, audio, video, scenografia, rigging, distribuzione elettrica, effetti speciali, trasporti, catering, ingegneri, architetti e consulenti in materia di salute e sicurezza, il team di security.	
1.4 Pianificazione di un processo di produzione	1.4.1 Pianificare un processo di produzione per eventi dal vivo.	
1.5. Logistica di un processo produttivo	1.5.1 Logistica del processo di produzione 1.5.2. Logistica internazionale.	
UC 2 - Conoscenze e competenze tecniche		
2.1 - Nozioni di base sugli elementi strutturali, meccanici, elettrici	2.1.1 Distinguere i diversi dispositivi di protezione elettrica 2.1.2 Utilizzare le specifiche di sicurezza e protezione 2.1.3 Scegliere i dispositivi di protezione più idonei. 2.1.4 Identificare la tipologia di	

	fusibili e degli interruttori di circuito. 2.1.5 Corretto dimensionamento degli elementi di protezione dei circuiti elettrici.	
2.2- Aggiornamento costante di tecnologie e attrezzature	2.2.1 Conoscere l'evoluzione dell'attrezzatura e le sue specificità	
2.3. IT e software pertinenti	2.3.1 Applicazioni di gestione del computer 4.3.2. Applicazioni informatiche per la gestione delle risorse umane	
UC 3 - Economia, amministrazione e marketing		
3.1- Pianificazione e controllo finanziario	3.1.1. Applicare metodi e tecniche di analisi finanziaria e gestione del budget come strumenti per la gestione aziendale 3.1.2 Preparare i budget e analizzare le variazioni di budget.	
3.2- Strategie finanziarie e di bilancio	3.2.1. Budgeting e strategie finanziarie applicate agli eventi di produzioni live.	
3.3- Scelta e contratti dei fornitori	3.3.1. Scelta e contratti di fornitori per eventi di produzioni dal vivo.	
3.4- Applicazioni fiscali	3.4.1 Principi di tassazione 3.4.2. Riconoscere l'attività finanziaria dello stato 3.4.3. Definire, interpretare e applicare i principi fiscali 3.4.4 Riconoscere il sistema fiscale territoriale 3.4.5. Descrivere, interpretare e applicare i concetti relativi all'imposta sul reddito.	
3.5- Sistemi di ticketing	3.5.1. Applicare principi di auditing che consentano la verifica del progetto e il controllo interno dell'organizzazione.	
3.6- Mercati tecnici, artistici, di sponsorizzazione	3.6.1 Riconoscere e interagire con i diversi mercati.	
UC 4 – Ambito Legislativo		
4.1 - Salute e sicurezza, lavoro e welfare	4.1.1. Elaborazione di piani di gestione della sicurezza in occasione di eventi 4.1.2. Preparazione di piani per il mantenimento dell'igiene e della sicurezza degli eventi 4.1.3 Elaborazione di piani per affrontare le situazioni di emergenza 4.1.4. Individuare le principali problematiche ambientali 4.1.5 Promuovere l'applicazione delle buone pratiche per l'ambiente 4.1.6 Individuare gli obblighi del datore di lavoro e del dipendente in conformità con la legislazione in vigore 4.1.7 Individuare i principali rischi presenti sul luogo di lavoro e nell'attività del professionista e applicare le opportune misure di prevenzione e protezione. 4.1.8 Riconoscimento dei segnali di sicurezza e di salute 4.1.9 Riconoscimento degli standard di sicurezza elettrica.	
4.2- Licenze e ordine pubblico	4.2.1. Legislazione commerciale	
4.3-Gestione della catena dei fornitori	4.3.1 Individuare i concetti di base del controllo di gestione 2.3.2 Eseguire il bilancio ed eseguire il controllo di bilancio 2.3.3. Implementare i sistemi di controllo di gestione 2.3.4. Gestione dei reclami e dei conflitti con clienti / fornitori 2.3.5 Sistematizzare le	

	procedure inerenti all'acquisizione di attrezzature e servizi	
UC 5- Comunicazione		
5.1 - Abilità comunicative	5.1.1. Comunicare in modo efficace, sia verbalmente che utilizzando la tecnologia 5.1.2. Individuare e superare le barriere che sorgono nelle diverse fasi del processo di comunicazione.	
5.2 - Comunicazione e marketing	5.2.1 Identificare le esigenze e le motivazioni del cliente 5.2.3. Conoscere il processo comunicativo nella vendita 5.2.4 Applicare tecniche di negoziazione 5.2.5 Sviluppare una comunicazione assertiva nel contesto della gestione dei reclami	
5.3 - Comunicare in inglese	5.3.1 Lingua inglese per la progettazione e la promozione 5.3.2. Inglese nel contesto socioprofessionale 5.3.3 Lingua inglese nella pianificazione e gestione delle risorse	
UC 6- Team Management		
6.1 - Abilità manageriali generali	6.1.1 Leadership; 6.1.2 Capacità di Empatia; 6.1.3 Rimanere obiettivi e lavorare in modo sicuro ed efficiente, anche quando si è sotto pressione; 6.1.4 Capacità di problem solving.	
6.2 – Competenze come leader di gruppo	6.2.1. Team Management 6.2.2 Capacità di connettere e armonizzare tutti i dipartimenti; 6.2.3 Dirigere, motivare e gestire i team di produzione.	
6.3 - Gestione delle risorse umane	6.3.1 Organizzare i processi di reclutamento, selezione, ammissione e valutazione delle risorse umane. 6.3.2 Riconoscere le politiche di gestione tecnica delle risorse umane 6.3.3 Organizzare i processi di reclutamento, selezione, ammissione e valutazione delle risorse umane 6.3.4. Pianificare la formazione delle risorse umane 6.3.5 Eseguire le procedure amministrative delle risorse umane 6.3.6. Riconoscere le politiche di gestione tecnica delle risorse umane	
6.4 - Gestione della catena di fornitori	6.4.1 Gestire la gestione della catena di fornitori negli eventi live.	

3.7. Contenuti Corso di Formazione per Production Manager

Unità di Competenza (UC) Pre- Definite per Production Manager
--

Compiti	Competenze	In Aula	Ambiente di lavoro
UC1- Programmazione di eventi live			
1.1 - Processo di progettazione di eventi live	1.1.1 Tipi di eventi e progettazione degli eventi. 1.1.2. Ideazione e programmazione delle attività dell'evento 1.1.3 Aspetti generali di progettazione e gestione.	x	x
1.2 Metodologie efficaci di produzione	1.2.1 Conoscenza e pratica di metodologie efficaci di produzione secondo l'approccio PDCA - Plan, Do, Check, Act (Pianificare, Fare, Controllare, Agire)	x	x
1.3 - Gestione dei fornitori di produzione	1.3.1 Gestire e coordinare il processo di progettazione con i vari fornitori delle parti tecniche e di altri servizi, quali: luci, audio, video, scenografia, rigging, distribuzione elettrica, effetti speciali, trasporti, catering, ingegneri, architetti e consulenti in materia di salute e sicurezza, il team di security.	x	x
1.4 Pianificazione di un processo di produzione	1.4.1 Pianificare un processo di produzione per eventi dal vivo.	x	x
1.5. Logistica di un processo produttivo	1.5.1 Logistica del processo di produzione 1.5.2. Logistica internazionale.	x	x
UC 2 - Conoscenze e competenze tecniche			
2.1 - Nozioni di base sugli elementi strutturali, meccanici, elettrici	2.1.1 Distinguere i diversi dispositivi di protezione elettrica 4.1.2 Utilizzare le specifiche di sicurezza e protezione 4.1.3 Scegliere il materiale di protezione attraverso i cataloghi 4.1.4 Classificare i	x	x x

	fusibili e gli interruttori automatici 4.1.5 Protezioni dimensionali di circuiti e macchine elettriche.		
2.2- Aggiornamento costante di tecnologie e attrezzature	2.2.1 Riconoscere l'evoluzione dell'attrezzatura e le sue specificità	x	x
2.3 - IT e software pertinenti	2.3.1 Applicazioni di gestione del computer 4.3.2. Applicazioni informatiche per la gestione delle risorse umane	x	x
UC 3 - Economia, amministrazione e marketing			
3.1- Pianificazione e controllo finanziario	3.1.1. Applicare metodi e tecniche di analisi finanziaria e gestione del budget come strumenti per la gestione aziendale 3.1.2 Preparare i budget e analizzare le variazioni di budget.	x	x
3.2- Strategie finanziarie e di bilancio	3.2.1. Budgeting e strategie finanziarie applicate agli eventi di produzioni live	x	x
3.3- Scelta e contratti dei fornitori	3.3.1. Scelta e contratti di fornitori per eventi di produzioni dal vivo	x	x
3.4- Applicazioni fiscali	3.4.1 Principi di tassazione 3.4.2. Riconoscere l'attività finanziaria dello stato 3.4.3. Definire, interpretare e applicare i principi fiscali 3.4.4 Riconoscere il sistema fiscale territoriale 3.4.5. Descrivere, interpretare e applicare i concetti relativi all'imposta sul reddito	x	x
3.5- Sistemi di ticketing	3.5.1. Applicare principi di auditing che consentano la verifica del progetto e il controllo interno dell'organizzazione	x	x
3.6- Mercati tecnici, artistici, di sponsorizzazione	3.6.1 Riconoscere e interagire con i diversi mercati	x	x
UC 4 – Ambito Legislativo			
4.1 - Salute e sicurezza, lavoro e welfare	4.1.1. Elaborazione di piani di gestione della sicurezza in occasione di eventi 4.1.2. Preparazione di piani per il mantenimento dell'igiene e	x	x

	della sicurezza degli eventi 4.1.3 Elaborazione di piani per affrontare le situazioni di emergenza 4.1.4. Individuare le principali problematiche ambientali 4.1.5 Promuovere l'applicazione delle buone pratiche per l'ambiente 4.1.5 Individuare gli obblighi del datore di lavoro e del dipendente in conformità con la legislazione in vigore 4.1.6 Individuare i principali rischi presenti sul luogo di lavoro e nell'attività del professionista e applicare le opportune misure di prevenzione e protezione. 4.1.7 Riconoscimento dei segnali di sicurezza e di salute 4.1.8 Riconoscimento degli standard di sicurezza elettrica		x
4.2- Licenze e ordine pubblico	4.2.1. Legislazione commerciale	x	x
4.3-Gestione della catena dei fornitori	4.3.1 Individuare i concetti di base del controllo di gestione 4.3.2 Eseguire il bilancio ed eseguire il controllo di bilancio 4.3.3. Implementare i sistemi di controllo di gestione 4.3.4. Gestione dei reclami e dei conflitti con clienti / fornitori 4.3.5 Sistematizzare le procedure inerenti all'acquisizione di attrezzature e servizi	x	x
UC 5- Comunicazione			
5.1 - Abilità comunicative	5.1.1. Comunicare in modo efficace, sia verbalmente che utilizzando la tecnologia 5.1.2. Individuare e superare le barriere che sorgono nelle diverse fasi del processo di comunicazione.	x	x
5.2 - Comunicazione e marketing	5.2.1 Identificare le esigenze e le motivazioni del cliente 5.2.3. Conoscere il processo comunicativo nella vendita 5.2.4 Applicare tecniche di negoziazione 5.2.5 Sviluppare una comunicazione assertiva nel contesto della gestione dei reclami	x	x
5.3 - Comunicare in inglese	5.3.1 Lingua inglese per la progettazione e la promozione 5.3.2. Inglese nel contesto socioprofessionale 5.3.3 Lingua inglese nella pianificazione e gestione delle risorse	x	x

UC 6- Team Management			
6.1 - Abilità manageriali generali	6.1.1 Autorità e Leadership; 6.1.2 Empatia; 6.1.3 Rimanere obiettivi e lavorare in modo sicuro ed efficiente, anche quando si è sotto pressione; 6.1.4 Capacità di problem solving.	x	x x
6.2 – Competenze come leader di gruppo	6.2.1. Team Management 6.2.2 Capacità di connettere e armonizzare tutti i dipartimenti; 6.2.3 Dirigere, motivare e gestire i team di produzione	x	x
6.3 - Gestione delle risorse umane	6.3.1 Organizzare i processi di reclutamento, selezione, ammissione e valutazione delle risorse umane. 6.3.2 Riconoscere le politiche di gestione tecnica delle risorse umane 6.3.3 Organizzare i processi di reclutamento, selezione, ammissione e valutazione delle risorse umane 6.3.4. Pianificare la formazione delle risorse umane 6.3.5 Eseguire le procedure amministrative delle risorse umane 6.3.6. Riconoscere le politiche di gestione tecnica delle risorse umane	x	x
6.4 - Gestione della catena di fornitori	6.4.1 Gestire la gestione della catena di fornitori negli eventi live.	x	x

IV. Valutazione

"La valutazione è un processo che regola l'insegnamento e l'apprendimento, che guida il processo di insegnamento/apprendimento degli studenti/tecnici e certifica l'apprendimento sviluppato e/o acquisito. L'obiettivo principale della valutazione è migliorare l'insegnamento e l'apprendimento sulla base di un processo di intervento pedagogico.

La valutazione può essere sommativa o formativa.

"La valutazione formativa assume un carattere continuo e sistematico, al servizio dell'apprendimento, utilizzando una varietà di procedure, tecniche e strumenti di raccolta delle informazioni, adattati alla diversità degli apprendimenti, dei destinatari e delle circostanze in cui si verificano. È la principale modalità di valutazione e consente di ottenere informazioni privilegiate e sistematiche nei diversi settori curriculari.

La valutazione sommativa si traduce nella formulazione di un giudizio globale sull'apprendimento eseguito dagli studenti / tecnici, con l'obiettivo di classificazione e certificazione formative.

3 Domini di valutazione e descrittori del livello di prestazione

Domini dell'apprendimento		Criteri	Strumenti di Valutazione	Ponderazione
Valori: Saper essere; Saper vivere insieme;	Attitudini e valori	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Responsabilità e integrità; ✓ Partecipazione, cooperazione e lavoro di squadra; ✓ Autonomia e sviluppo personale; ✓ Personale e cittadinanza; ✓ Curiosità, riflessione e innovazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Checklists; ✓ Griglie di osservazione diretta; 	(Valori di valutazione: Da 1 a 20) 30%
Saperi:		Conoscenze e competenze specifiche di ciascun modulo e/ UC e capacità di	Fogli di prova e valutazione;	(Valori di valutazione:

saper fare		comunicazione trasversale:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tipo di lavoro (gruppo / individuo); ✓ Project Work; ✓ Lavori sperimentali; ✓ Presentazioni orali; ✓ Dibattiti; ✓ Intervista tecnica; ✓ Lavoro pratico in workshop/laboratori; ✓ E-portfolio per le prove di apprendimento; ✓ Relazioni; ✓ Griglie di osservazione diretta. 	Da 1 a 20) 70%
		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Acquisizione di conoscenze / abilità all'interno dell'area disciplinare; ✓ Applicazione di conoscenze / abilità all'interno dell'area disciplinare / disciplinare; ✓ Capacità di analizzare, sintetizzare, applicare, mettere in relazione e valutare le conoscenze; ✓ Comunicazione / espressione orale e scritta; ✓ Alfabetizzazione digitale e ICT; ✓ Pensiero critico e creativo; ✓ Autonomia, ragionamento e risoluzione dei problemi. 		

4.1. Colloquio tecnico

Questo strumento di valutazione ha come obiettivo principale di analizzare il dominio delle competenze attraverso una serie di domande che consentono di valutare lo svolgimento delle azioni, nonché le conoscenze sociali e relazionali associate alle competenze professionali.

L'esecuzione del colloquio tecnico con il candidato si basa su una serie di domande tecniche riferite ai compiti e alle conoscenze predefinite nella struttura curriculare del corso di formazione.

4.1.1 Scala di punteggio

- a) "5" - Esegue molto bene l'attività
- b) "4" - Esegue bene l'attività
- c) "3" - Esegue l'attività in modo soddisfacente

d) "2" - Esegue l'attività in modo non soddisfacente

e) "1" - Non esegue l'attività

4.2. Griglia di valutazione degli esercizi pratici

Il formatore applica questo strumento di valutazione per valutare le UC/compiti attraverso l'osservazione dell'esecuzione dei compiti in un contesto di pratica simulato.

Questo strumento di valutazione ha una matrice di analisi che integra i compiti. Il formatore indica con un (Y) "Sì" quando i criteri sono soddisfatti o con un (N) "No" quando i criteri non sono soddisfatti. L'attività viene convalidata quando almeno la metà dei criteri è stata valutata con "Sì".

4.3. Descrittori del livello di prestazione

I descrittori del livello di prestazione consentono di mettere in evidenza le prove di apprendimento al livello desiderato. Questi descrittori sono stati creati al fine di rendere più trasparente il processo di valutazione.

Livelli / descrittori di prestazione		Classificazione
Insufficiente	Non è riuscito a raggiungere gli obiettivi e ha presentato molte difficoltà, sia in termini di conoscenza sia nelle capacità che intendeva raggiungere. Difficoltà dimostrate nell'interazione e nell'espressione orale e / o scritta. A volte non è responsabile, non soddisfa i compiti richiesti, non rispetta le scadenze, non è assiduo o puntuale, non porta i materiali richiesti. A volte presenta un atteggiamento che non è molto corretto nei confronti tutti gli elementi della comunità educativa.	Da 0 a 9
Sufficiente	Ha raggiunto una parte degli obiettivi stabiliti e sviluppa in modo soddisfacente le attività, il che dimostra di aver acquisito le competenze trasversali e specifiche. Si esprime in modo ragionevole in forma orale e scritta. È responsabile, soddisfa i compiti richiesti, quasi sempre entro le scadenze stabilite. È	Da 10 a 13

	relativamente assiduo e puntuale. Utilizza regolarmente i materiali richiesti. Presenta un atteggiamento corretto nei confronti di tutti gli elementi della comunità educativa.	
Buono	Ha raggiunto la maggior parte degli obiettivi stabiliti e svolge con qualità le attività, il che dimostra di aver acquisito gran parte delle competenze trasversali e specifiche. Si esprime senza difficoltà in forma orale e scritta. Mostra grande responsabilità, adempiendo con diligenza ai compiti richiesti entro le scadenze stabilite, è quasi sempre assiduo, è puntuale, usa sempre i materiali richiesti. Presenta un atteggiamento corretto nei confronti a tutti gli elementi della comunità educativa.	Da 14 a 17
Eccellente	Ha Raggiunto gli obiettivi prefissati e sviluppato con rigore e alta qualità le azioni, il che dimostra di aver acquisito competenze trasversali e specifiche. Si esprime correttamente in forma orale e scritta. È sempre responsabile nell'eseguire tutti i compiti nei tempi richiesti con diligenza e utilizza sempre i materiali richiesti.	Da 18 a 20

4.4. Griglia di osservazione delle prestazioni sul posto di lavoro

Questo strumento di valutazione che il formatore può utilizzare per valutare l'UC/i compiti consiste nella griglia di osservazione delle prestazioni sul posto di lavoro, in cui vi è la registrazione della valutazione del candidato nella dimostrazione pratica dei compiti nel suo contesto di lavoro.

In questo contesto, previa identificazione delle attività che devono essere osservate nel lavoro, il formatore valuta ciascuna delle attività in base ai criteri identificati nella griglia di valutazione.