



Adolescenti

**PROPOSTA FORMATIVA
PER AIUTO-ANIMATORI**

Incontro 1

Essere animatore

Struttura dell'incontro

- Attivazione (2 minuti)
- Patto formativo (3 minuti)
- Introduzione (5-10 minuti)
- Contenuto 1: motivazione (15 minuti)
- Contenuto 2: stile (15 minuti)
- Contenuto 3: cura (15 minuti)
- Sintesi (2 minuti)
- Preghiera (3 minuti)

Materiale necessario

	ONLINE	IN PRESENZA
ATTIVAZIONE	Avatar: whiteboard ¹ con schermo condiviso	Avatar: cartellone e pennarelli
PATTO FORMATIVO	Prezi ² o power point	Prezi o power point
INTRODUZIONE	Video Answer garden ³	Video Post-it e penne
CONTENUTO 1	Prezi o power point e avatar	Prezi o power point e avatar
CONTENUTO 2	Prezi o power point e avatar	Prezi o power point e avatar
CONTENUTO 3	Prezi o power point e avatar	Prezi o power point e avatar
SINTESI	Avatar	
PREGHIERA	Video Chat	Video Bigliettini e penna

- 1 Si possono trovare molte whiteboard online oppure scaricabili, a seconda del sistema operativo.
- 2 <https://prezi.com/it/> per le slide si possono creare molto semplicemente inserendo i contenuti nella forma che si preferisce (parole chiave o contenuto presente nella relazione)
- 3 <https://answergarden.ch/>

Attivazione

ONLINE

Introduzione all'incontro e spiegazione delle regole di un webinar, funzione della serata e delle piattaforme che verranno usate.

Presentazione dell'avatar dell'animatore: si mostra la sagoma di un omino e si chiede agli adolescenti, nel corso dell'incontro, di aiutare i formatori a vestire questo animatore con le caratteristiche che emergeranno lungo il percorso.

IN PRESENZA

Gli adolescenti arrivano e trovano la sagoma di un omino su un cartellone. Si può chiedere loro di indovinare di che cosa si tratta e a che cosa servirà durante l'incontro.

Presentazione dell'avatar dell'animatore.

Patto Formativo

ONLINE E IN PRESENZA

Spiegazione dell'incontro e di che cosa si andrà a trattare: il senso dell'essere animatori.

Tre premesse fondamentali per questa estate:

- Le cose non saranno come si è sempre fatto
- Sapersi adattare alle linee guida e agli orientamenti che vengono forniti dalle autorità
- Avere fiducia nei confronti del responsabile: maturità e capacità di capire la situazione

Introduzione

ONLINE E IN PRESENZA

 **YouTube** **Corto pixar PIPER**

[Clicca qui per guardare](#) *(oppure cerca su Youtube il titolo del video)*

Visione del corto Piper (oppure di un altro video/corto) per introdurre gli adolescenti al tema del prendersi cura.

ONLINE

Answer garden

Utilizzando un answer garden si chiede agli adolescenti di scrivere una caratteristica essenziale dell'animatore in oratorio (aggettivo, maschile, singolare). Le risposte ricorrenti appariranno più in grande.

IN PRESENZA

Sostituire l'answer garden con dei post-it. Si possono appendere tranquillamente sul cartellone dove è già presente la sagoma dell'omino (animatore).

Contenuto 1: LA MOTIVAZIONE

NB. Ci si può aiutare con il supporto di un prezzi, power point sia in presenza sia online.

Una caratteristica fondamentale per essere animatori è la motivazione. Ciascuno ha la propria personale motivazione che lo spinge ad essere qui, e questo fa parte del proprio percorso di crescita personale, del proprio cammino.

Essere animatori non significa solamente avere un buon comportamento in oratorio o soltanto durante le ore di servizio, ma è un tassello della propria identità. C'è una differenza tra fare l'animatore ed essere animatori. Un animatore è animatore sempre e in qualsiasi luogo.

Attività

ONLINE

Sulla base delle due parole più usate sull'answer garden (compariranno più in grande), chiedere agli adolescenti di scrivere in chat degli oggetti che possano rappresentare tali parole e con cui si possa vestire l'avatar dell'animatore. Ovviamente gli oggetti possono essere puramente simbolici.

IN PRESENZA

Leggendo i post-it si trovano due parole ricorrenti e si chiede agli adolescenti di proporre degli oggetti simbolici per vestire l'avatar.

Contenuto 2: LO STILE

L'animatore è caratterizzato dal proprio stile che presenta tratti singolari e identificativi: essere guida per gli altri, dare l'esempio, collaborare, ascoltare, essere attento a ogni singolo ragazzo e alle situazioni delicate di ognuno.

Regole: animatore guida

Gli adolescenti ricoprono in oratorio un ruolo di autorità e di guida. I bambini sono estremamente attenti alle azioni fatte dal proprio animatore, perché viene visto come esempio da seguire. Per questo è fondamentale dare l'esempio: avere un comportamento corretto, rispettare le persone e le regole è il modo migliore per guidare i bambini ad apprendere e comportarsi bene.

Collaborazione: animatore strumento

Le persone sono fatte per essere in relazione. Ciascuna azione dell'uomo ha bisogno dell'altro: nei momenti più difficili per essere di conforto, ma anche per condividere la gioia di un momento felice.

In oratorio si impara che l'amore non si divide, ma si moltiplica, specialmente quando è condiviso con gli altri. Più persone vengono raggiunte dall'azione di amore, più questo si diffonde.

Non si può pensare di fare sempre tutto da soli, è importante saper chiedere aiuto e fornire aiuto. In questo modo una persona può aiutare laddove si sente più competente ed essere aiutata se ha qualche difficoltà.

Contenuto 3: LA CURA

Esempio: animatore testimone

Un elemento fondamentale è il fatto di essere persone sempre credibili. Non è possibile “predicare bene e razzolare male”. I gesti dell'animatore sono la forma con cui si misura la credibilità e la coerenza tra parola e gesti. Per essere davvero testimoni con la propria vita bisogna quindi essere sempre fedeli a ciò che si è e si dice.

Attività

Riprendere le due parole chiave di questa parte di contenuti (TESTIMONE e STILE) e chiedere agli adolescenti di scrivere in chat, oppure di proporre, degli ulteriori oggetti. Disegnarli sull'avatar.

Prendersi cura degli altri è la cifra significativa dell'azione dell'animatore. Ci sono diversi modi per farlo.

Nuove forme

Nonostante tutti gli ostacoli e le limitazioni imposte, l'oratorio può comunque farsi sentire vicino ai ragazzi, utilizzando tutti i mezzi a disposizione. Fondamentale è mantenere i contatti, accompagnando i bambini e i ragazzi durante l'estate e il loro cammino di crescita.

Occhi che parlano

Sebbene la mascherina (elemento imprescindibile di questo periodo) copra parte del volto, questo non elimina la possibilità di sorridere. È importante non nascondere le proprie emozioni, sorridendo ai ragazzi, che sia attraverso uno schermo, oppure se li si incontra per strada o al supermercato. Il nostro sorriso sarà riflesso dal nostro sguardo, dei nostri occhi! Gli occhi devono poter comunicare la gioia di vedere questi bambini e ragazzi.

Attività

Riprendere le due parole chiave di questa parte di contenuti (CURA e CREATIVITÀ) e chiedere agli adolescenti di scrivere in chat, o di proporre, degli oggetti. Disegnarli sull'avatar.

Sintesi e rilettura condivisa

Riprendere l'avatar dell'animatore e fare sintesi del percorso fatto insieme.

Lasciare del tempo per eventuali domande e condivisioni libere.

Preghiera finale

La preghiera sarà un momento di riflessione personale che, però, verrà vissuto insieme agli altri. Il modo migliore per prendersi cura degli altri è affidarli nella preghiera.

Visione di un video con immagini dell'oratorio con una canzone preghiera delle estati passate.

(OGNI ORATORIO PUÒ FARE IL PROPRIO PRENDENDO LE IMMAGINI DI REPERTORIO)

ONLINE

I ragazzi scrivono in chat il nome di una persona che vogliono affidare nella preghiera.

IN PRESENZA

I ragazzi scrivono su un foglietto il nome di una persona che vogliono affidare nella preghiera e, uno alla volta, posizionano il foglietto in un luogo adibito. Oppure lo dicono ad alta voce.

Incontro 2

L'animazione

Struttura generale

- Accoglienza (5 minuti)
- Patto formativo (2 minuti)
- Introduzione e attivazione (10 minuti)
- Contenuto 1: (15 minuti)
- Contenuto 2: coinvolgimento di tutti (15 minuti)
- Contenuto 3: non solo balli (15 minuti)
- Sintesi (2 minuti)
- Preghiera (3 minuti)

Materiale necessario

	ONLINE	IN PRESENZA
ATTIVAZIONE	Video animazioni	Video animazioni
PATTO FORMATIVO		
INTRODUZIONE E ATTIVAZIONE	Power point, musica jamboard ⁴	Power point, musica, oggetti di recupero Post-it, penne
CONTENUTO 1	Slide, video e padlet ⁵	Slide, video, padlet (?)
CONTENUTO 2		Prezi o power point e avatar
CONTENUTO 3	Oggetti di recupero, padlet	Oggetti di recupero, padlet
SINTESI		
PREGHIERA	Video: lo si può creare usando powtoon ⁶ o altri strumenti per crearne uno	Video

⁴ <https://jamboard.google.com/>

⁵ <https://padlet.com/dashboard>

⁶ <https://www.powtoon.com>

Attivazione

ONLINE

Iniziare con delle canzoni e dei video di animazioni delle estati passate in attesa della connessione di tutti gli adolescenti.

IN PRESENZA

Mentre si attende l'arrivo di tutti gli adolescenti si possono mettere di sottofondo o proiettare le animazioni delle estati passate.

Patto Formativo

Introduzione dell'incontro e del contenuto: si può fare animazione sempre, in qualsiasi condizione.

Introduzione e attivazione

ONLINE

Presentazione degli strumenti del webinar.

Invitare gli adolescenti a recuperare gli oggetti che hanno intorno a loro (pennarelli, libri, post-it...) e che caratterizzano la loro vita quotidiana. Gli adolescenti hanno il tempo di una canzone (messa di sottofondo) per recuperare gli oggetti.

Poi attraverso un jamboard ciascun adolescente scrive una nota adesiva con il proprio nome e una parola che gli viene in mente pensando all'animazione. Gli educatori possono fare un tutorial per spiegare lo strumento.

IN PRESENZA

Gli adolescenti trovano nella stanza diversi oggetti di cartoleria o di riciclo. Avranno il tempo di una canzone per prendere 3-5 oggetti presenti nella stanza e tenerli con sé.

A ciascun adolescente viene consegnato anche un post-it su cui si deve scrivere il proprio nome e una parola che richiami l'animazione.

Contenuto 1: GESTI, MUSICA, STILE, ATTEGGIAMENTO

In oratorio l'animazione è fondamentale, infatti è il linguaggio tipico e significativo da usare con bambini e preadolescenti. Per questa ragione l'animazione deve avere delle caratteristiche valide per veicolare il giusto messaggio.

Attività

Vengono mostrati dei video (uno alla volta) in cui si mostrano diversi modi di fare animazione, diversi balli e diversi stili, facilmente recuperabili online oppure preparati ad hoc dagli educatori.

ONLINE

I ragazzi hanno a disposizione un padlet su cui scrivere le loro osservazioni riguardo ciascun video, seguendo alcune categorie.

- Gestì: ci sono gesti volgari? Sono facili? Vanno bene per tutte le età? Sono chiari o confusi? Sono coinvolgenti?

- Espressività/mimica: va bene in oratorio? È ballabile? Il testo ha dei contenuti adatti? Va bene per tutte le età?
- Musica: sono espressivi? Ci si immedesima? Si riesce a creare un contatto con il target? Ci si mette energia?
- Atteggiamento/stile: ballano per sé stessi o per far divertire gli altri? Come sono i vestiti? Sono coinvolgenti e convincenti?

Alla visione di ciascun video, segue la compilazione e il commento del padlet da parte dei formatori.

Non è necessario che i ragazzi commentino tutti i video, l'importante è avere abbastanza elementi per fare una ripresa alla fine.

IN PRESENZA

Si può proiettare il padlet oppure si possono usare cartelloni e condivisioni dirette per ciascun ballo.

Si può chiedere agli adolescenti di ballare tutti insieme e chiedere loro come si sono sentiti guardando le persone coinvolte nei diversi video.

Esempi di balli: i balli proposti sono semplicemente da esempio, nulla vieta che se ne utilizzino altri.

Super mascherina

Balla prima con la faccia che con il corpo, tutto emana energia ed è convinto e non ha paura di metterci la faccia.

<https://www.youtube.com/watch?v=HSBJZrHZ2tM> >
0:35 - 0:52

Caciara

Tecnicamente non sono il massimo, ma si buttano e cercano di coinvolgere al massimo le persone. I gesti consentono di essere visti da tutti e la mimica rende buffo e coinvolgente il tutto.
<https://www.youtube.com/watch?v=aIDNxBNuDeE> >
1:20 - 1:42

Pesciolino

Sebbene la canzone e il testo siano adatti ai bambini e all'oratorio, lo stile e la mimica non sono adatti. Forse eccessivamente coinvolgente.
https://www.youtube.com/watch?v=D7A35L_cNWI >
1:36 - 1:56

Pem Pem

Tecnicamente chi balla è capace ed è anche abbastanza coinvolgente. La musica e il testo non sono assolutamente adatti.
<https://www.youtube.com/watch?v=-PqyActntuE&feature=youtu.be> >
0:59 - 1:13

Contenuto 2: COINVOLGIMENTO DI TUTTI

Attività

ONLINE E IN PRESENZA

Si chiede a qualche adolescente di partecipare. Nella versione online, i volontari vengono abilitati ad attivare microfono e telecamera.

Utilizzando la parola scelta durante la presentazione, ognuno deve raccontare un pezzetto di una storia. Il formatore inizia dando l'incipit della storia e poi gli adolescenti ne raccontano man mano un pezzo. I relatori decidono l'ordine con cui gli adolescenti intervengono, chiamando via via la persona che deve parlare.

Rilettura

Questa è un'attività che coinvolge tutti perché ognuno dice/fa qualcosa. Chi ha raccontato la storia era protagonista in prima persona, mentre gli altri erano comunque attenti e coinvolti perché incuriositi dalla creatività dei compagni.

Così deve essere l'animazione, deve saper coinvolgere tutti. Per questo in oratorio è essenziale fare in modo che ogni bambino si senta coinvolto e protagonista. Durante l'animazione si possono fare balli/giochi/bans che coinvolgono i ragazzi di tutte le età (i cosiddetti balli jolly o balli per tutti oppure bans), ma è bene prestare attenzione anche all'animazione dei più piccoli, scegliendo anche attività adatte al loro target.

Animare non vuol dire creare un one man show, ma fare in modo che tutti siano protagonisti e si divertano.

Contenuto 3: **NON SOLO BALLI**

ONLINE E IN PRESENZA

Si chiede agli adolescenti di mettersi all'opera utilizzando la propria creatività: si chiede loro di rappresentare, con quello che hanno recuperato all'inizio (matite, penne, libri, fogli), l'idea che hanno di "ESTATE IN ORATORIO".

Una volta completato il proprio lavoro, lo si potrà condividere facendo una foto e caricandolo su un padlet, oppure lasciandolo in uno spazio dedicato così che tutti possano vederlo liberamente (senza condivisione, si lascia libera interpretazione). Si può chiedere anche di ricercare delle immagini dai social o dalla propria galleria che richiami questo concetto.

Si possono lasciare come sottofondo musicale delle canzoni di animazione.

Rilettura

Questa attività serve per usare la creatività in modo diverso. In questa situazione difficile e diversa dal solito è necessario usare la creatività per trovare modi di animare diversi da quelli convenzionali a cui si è abituati. Ciascun oratorio è chiamato a usare la propria creatività per creare nuovi giochi e attività.

Animazione non è solo fare i balli, è anche tanto altro: animazione può riguardare il gioco, la preghiera il pranzo.

Rilettura generale

Ricapitolare brevemente il senso della serata che si è vissuta insieme. Fare animazione significa creare una situazione in cui ciascuno possa sentirsi libero di esprimersi, non importa se in presenza, a distanza o online.

Preghiera

ONLINE E IN PRESENZA

Anche la preghiera può essere animata attraverso diversi metodi e mezzi. Si può creare un racconto, dei gesti da fare durante un canto preghiera, oppure si può creare un video.

Visione di un video animato creato dagli educatori. Insieme si leggerà la preghiera che compare sullo schermo.

Incontro 3

Il gioco

Struttura dell'incontro

- Accoglienza (5 minuti)
- Contenuto 1: elementi fondamentali del gioco (15 minuti)
- Contenuto 2: tipologie di gioco (15 minuti)
- Contenuto 3: il valore educativo del gioco (15 minuti)
- Sintesi (5 minuti)
- Preghiera (5 minuti)

Materiale necessario

	ONLINE	IN PRESENZA
ATTIVAZIONE	Kahoot	Kahoot
PATTO FORMATIVO	Slide	Slide
CONTENUTO 1	Slide e coggle	Slide e coggle o cartellone
CONTENUTO 2	Slide e padlet	Slide e padlet
CONTENUTO 3	Slide e google moduli o poll	Slide e scheda
SINTESI		
PREGHIERA	Slide preghiera e wordcloud	Slide preghiera e wordcloud

Attivazione

ONLINE E IN PRESENZA

Si introduce l'incontro spiegando i materiali e i mezzi che verranno usati.

Si inizia giocando attraverso lo strumento del Kahoot. Si possono creare dei quiz in cui si devono indovinare i nomi dei giochi, sport presentati nell'immagine (es. pallamano, hockey, palla prigioniera...) o altri simili.

Patto Formativo

Si spiega agli adolescenti che si andrà a trattare il tema del gioco, spiegando che questo è una cosa seria, strumento attraverso cui i bambini e i ragazzi hanno modo di sperimentare e di crescere. Durante la relazione ci si può aiutare con un powerpoint, da costruire con i contenuti che seguono.

Contenuto 1: ELEMENTI FONDAMENTALI DEL GIOCO

Attività

ONLINE E IN PRESENZA

Si chiede agli adolescenti di iniziare a elencare le caratteristiche principali di un gioco. Gli educatori iniziano quindi a creare una mappa concettuale suddivisa per concetti.

Nella versione online si può utilizzare coggle per creare la mappa concettuale.

A partire dalla condivisione degli adolescenti si possono delineare le caratteristiche che ogni gioco in oratorio deve avere con alcune indicazioni per rendere questo un'occasione di crescita.

Rilettura

Le aree in cui suddividere le diverse considerazioni degli adolescenti si suddividono nelle seguenti categorie:

- **Scopo:** breve, semplice e chiaro. Deve essere la prima cosa da dire.
- **Regole:** sono fondamentali per giocare e per rendere il gioco divertente. Non si devono mettere troppe regole e possono essere modificate per rendere equo il gioco. Devono poter garantire anche la sicurezza e devono essere adatte al target
- **Arbitro:** figura importante da rispettare e da non ostacolare. Fondamentale è la collaborazione tra arbitro e animatori. L'arbitro deve essere imparziale
- **Setting:** fondamentale è capire gli spazi che si hanno a disposizione per pensare bene un gioco.
- **Ambientazione:** rende il gioco sempre nuovo e innovativo. Basta ambientare aggiungendo una storia e degli elementi di sostegno per rendere coinvolgente un gioco. L'ambientazione deve tenere conto del target a cui è rivolto il gioco.
- **Materiali:** devono poter essere riutilizzati. Si possono fare moltissime cose interessanti anche con materiali di recupero. Devono essere sicuri
- **Progettazione e verifica:** è importante che un gioco non sia improvvisato e che tutte le sue parti siano pronte per l'inizio previsto del gioco. Prima di fare un gioco è sempre meglio provarlo. Al termine del gioco è fondamentale fare una verifica e ricevere dei feedback per migliorare l'esperienza.

Contenuto 2: TIPOLOGIE DI GIOCO

Attività

ONLINE E IN PRESENZA

Si chiede agli adolescenti, assieme agli educatori, di elencare alcune tipologie di gioco che si fanno in oratorio e ci si confronta sulla possibilità o meno di svolgere alcuni giochi in oratorio durante questa estate. Utilizzando un padlet o un cartellone si possono elencare alcuni famosi giochi tradizionali e si chiede agli adolescenti di trasformare le regole in modo tale da poterlo giocare nell'Estate Ragazzi 2020. Ci si può concentrare maggiormente su cacce al tesoro, giochi a stand, staffette...

Rilettura

Esistono moltissime tipologie di gioco che sono più o meno adatte a seconda del target e della situazione. Si possono riassumere in questo elenco:

- Stand
- Caccia al tesoro
- Staffetta
- Cooperativi
- Carte
- Giallo

- Tutto contro tutti
- A squadre
- Sportivo
- Gioco libero

Ovviamente la situazione attuale non permette di poter giocare a tutte le tipologie, ma sarà fondamentale creare dei giochi che si potranno adattare alla situazione, agli spazi, alle norme igieniche e ai regolamenti stabiliti dal Governo.

Contenuto 3: VALORE EDUCATIVO DEL GIOCO

Il gioco ha in sé un gran valore educativo, è capace di far crescere il singolo individuo su diversi piani attraverso attività progettate, preparate e condotte in gruppo o singolarmente.

Attraverso il gioco, i bambini, i ragazzi e gli adulti possono imparare, sperimentare, conoscere, socializzare con gli altri ed esplorare lo spazio intorno loro. Il gioco è una palestra di vita. Potremmo dire che il gioco è una simulazione della vita vera, ma in un ambiente protetto. Il gioco è uno strumento educativo fondamentale e non solo il momento in cui far sfogare i bambini.

Tutti possono e devono giocare, perché luogo di incontro e di crescita personale e interpersonale.

Attività

ONLINE E IN PRESENZA

Si può chiedere di rispondere personalmente a un quiz a domande. La forma con cui fare tale quiz può variare se si tratta di una relazione online o in presenza.

Le domande possono essere le seguenti:

- Un gioco senza scopo è come una ciambella senza...? BUCO
- Quando giocano, l'importante è che i bambini...? SI DIVERTANO
- Ordina le fasi di un gioco:
 1. Progettazione,
 2. Preparazione del materiale,
 3. Spiegazione,
 4. Gioco,
 5. Sistemazione del materiale, 6 Verifica
- Quale di questi aggettivi non si riferisce al materiale? ROTTO ed ESPLOSIVO
- Una ambientazione fantasiosa è un'ottima chiave per poter ... i bambini? COINVOLGERE

Rilettura generale

Si lascia del tempo per le domande e per riprendere i contenuti affrontati durante l'incontro.

Preghiera

ONLINE E IN PRESENZA

Viene mostrato il testo di una preghiera e si chiede agli adolescenti di pregare insieme. Successivamente viene lasciato il testo e nel tempo di una canzone (o di una musica opportuna), gli adolescenti possono scrivere una parola che vogliono condividere e portare a casa. In questo momento l'educatore può scrivere le parole su un sito per creare un wordcloud, che verrà condiviso alla fine del momento di preghiera.

Se si tratta di un incontro in presenza gli adolescenti possono dire ad alta voce la parola e si può creare assieme il wordcloud.