

ARCIDIOCESI DI PESARO.
Ufficio Pastorale per gli Oratori
Via Rossini, 62. PESARO. 61100.
Tel. 072130043 – Fax: 072132422

PROGETTO CORSO DI FORMAZIONE
ANIMATORI ORATORIO

“TESTA, MANI, GINOCCHIA E PIE”.

Referente del Progetto

Fabbrini don Giuseppe
Via Flaminia, 1. Pesaro. 61100. PU
Tel. 0721.390606.
Fax. 0721.398392
Cell. 348.8225507
e mail: peppefaber@libero.it

Descrizione sintetica del Progetto:

Corso di Formazione per coloro che si impegneranno nei ruoli di Animatori ed Educatori nelle attività di Oratorio delle singole Parrocchie dell'Arcidiocesi. Corso a diversi 'livelli' riferiti ad adolescenti, giovani, adulti e genitori.

Motivazione del Progetto:

Motiva tale Progetto la consapevolezza che operare in Oratorio non è solo atto di buona volontà o disponibilità da parte degli operatori stessi. Per un corretto e costruttivo approccio con i fruitori dell'Oratorio; per riconoscere il ruolo insostituibile educativo dei genitori; per proporre i valori di un'antropologia evangelica cui l'Oratorio si ispira; per non lasciare le attività al caso, ma dare loro la orma di strumentazione pedagogico-educativa; per raggiungere gli obiettivi che ogni progetto di Oratorio propone, nonché percorrere la strada educativa con le sue tappe intermedie: puntiamo sulla formazione di coloro che nell'ambito oratoriano si presenteranno come Animatori ed Educatori.

Obiettivo generale del presente Progetto:

Offrire a coloro che si propongono di svolgere il loro operato in Oratorio quali Animatori o Educatori una formazione sui principi pedagogici, progettuali, educativi, organizzativi necessari per qualificarsi. Con particolare attenzione all'età di coloro che approcciano il Corso; attenzione a chi non ha mai svolto attività in Oratorio; attenzione a chi ha già svolto attività in Oratorio; attenzione ai Genitori.

Argomenti del Progetto in riferimento al 'titolo' e agli obiettivi:

TESTA: Dal pensiero, dall'intuizione, dal 'leggere dentro', dalle idee, la persona inizia a considerare la motivazione del cammino e la scelta dell'obiettivo da raggiungere e della strada da percorrere, nonché le modalità di 'viaggio'.

MANI: Dall'attività che precede il viaggio, quali l'elencazione del materiale da viaggio utile e non utile, la preparazione, la logica del bagaglio, dipenderà poi l'utilizzo responsabile del necessario e la capacità altrettanto responsabile dell'operosità.

GINOCCHIA e PIE': Dal mettersi in gioco nel cammino intrapreso, dal sapere ascoltare anche la fatica e i momenti di scoraggiamento e le fermate necessarie, dal rallentamento o dalla facilità del viaggio, dipende lo sguardo di speranza che sorregge l'intero cammino verso una meta prefissata. Acquisire questo atteggiamento richiede tempo, pazienza dell'attesa, responsabilità e maturità in ogni passo.

Tutta la persona è coinvolta, in ciò che ha 'dentro' e 'fuori'; spirito, anima e corpo; comunicatore con parole e gesti, segni e movimenti; in relazione e confronto, dialogo e talvolta 'scontro'. Capace comunque di attenzione, ascolto e accoglienza, mai chiusura e disperazione. La persona è coinvolta nella consapevolezza che ad ogni viaggio esteriore corrisponde un viaggio interiore: un pellegrinaggio che mentre orienta ad una meta, conduce sempre alla meta del proprio 'cuore'.

Suddivisione del Progetto in 'livelli' per Genitori, Animatori o Educatori di oratorio con esperienza, per adolescenti che si affacciano all'Oratorio:

I. livello 'propedeutico'

Si specifica per i preadolescenti i quali esprimono interesse e desiderio di presentarsi quali animatori in Oratorio, o ai quali si vuole presentare l'opportunità di avviarsi nel servizio di animazione in Oratorio.

Il Progetto prevede alcuni momenti formativi (relazioni) legati a laboratori che attuano quanto presentato facendo sperimentare ai fruitori il piacere di esprimersi in prima persona e operare in sinergia in un continuo confronto con altri.

I temi loro proposti riguardano l'organizzazione e l'attuazione di tornei sportivi ed espressioni corporee, giochi vari, attività manuali, teatro.

A. Animatore, perché no?

Incontro incentrato sulle motivazioni che spingono il ragazzo e il giovane a volersi proporre (o ad accogliere la proposta) di essere animatore in Oratorio. I criteri per identificarsi 'animatori': la scelta, il servizio, l'operato. L'accoglienza, l'attenzione alla persona, l'ascolto. Il lavoro di equipe (confronto, progettazione e collaborazione con altri).

In questa fase si incontrano i Genitori dei ragazzi per renderli partecipi della proposta presentata ai figli per animare l'Oratorio. La loro presenza in Oratorio non come 'animatori' (il che santurerebbe il ruolo genitoriale), ma 'dilatando' paternità e maternità in un servizio di presenza educativa. La presenza dei genitori in Oratorio per 'giocare' (valenza educativa dei giochi 'per' e 'con' i figli); gestire le relazioni educative del 'parlare' e 'ascoltare'; i 'sì' e i 'no' efficaci.

Durata:

Un incontro coi ragazzi e giovani. Due incontri di laboratorio. Un incontro di verifica.

Tre incontri coi Genitori a cui seguono altrettanti laboratori e verifiche.

B. Tornei sportivi, espressioni corporee.

Si presenta l'utilità dello sport quale opportunità aperta a tutti secondo capacità e interesse. Alcuni fruitori già praticano determinati sport; altri frequentano scuole di danza. Perché non favorire ciò che già hanno scelto come attività e guidarli a viverlo in spirito di servizio?

Il relatore potrà far 'leggere' lo sport e la danza quali espressioni corporee per 'dire' e comunicare anche valori che sono necessari e utili per la vita.

L'accoglienza, la comunicazione di uno specifico, la lealtà e la correttezza, la sana competizione per essere protagonisti non in antitesi agli altri. Vincere o perdere; riuscire o non riuscire.

L'attenzione, per una partecipazione attiva in questo ambito, ai diversamente abili.

I laboratori nascono per ideare e progettare i tornei sportivi; la danza per esprimere immagini, sentimenti, comunicare idee. Oltre al beneficio di fornire elementi del progettare, vengano espressi i valori del servire, dell'essere a favore di altri da coinvolgere.

Durata: Un incontro per relazione. Tre incontri laboratori. Un incontro di verifica.

C. Giochi.

Ogni gioco va presentato, ha un obiettivo, uno svolgimento, delle regole da rispettare: fasi, queste da suddividere e su cui relazionare. Come trasmettere valori attraverso il gioco. L'inserimento dei diversamente abili nel gioco comune.

I laboratori di seguito potranno aiutare ad esprimere con fantasia e creatività nuovi giochi nascenti anche attorno a particolari: c'è bisogno di aggregare per conoscere; c'è necessità di trasmettere un correttivo; c'è opportunità di esprimere e presentare un valore.

Durata: un incontro di presentazione. Tre incontri laboratorio. Un incontro verifica.

D. Attività manuali.

Tra le tecniche di animazioni abbiamo anche le attività manuali che portano a realizzare lavori utili ad espressioni comunitarie: dagli oggetti del Natale, alle maschere di Carnevale, ai plastici, ecc.

Il relatore insegnerà la tecnica utile per realizzare ciò che è obiettivo da raggiungere.

I laboratori di 'mani abili' saranno la programmazione del lavoro, la raccolta di materiale, il lavoro manuale per realizzare quanto richiesto, l'utilizzo del prodotto finito.

L'opportunità del laboratorio 'mani abili' per i diversamente abili.

Durata: un incontro esplicativo. Quattro incontri laboratorio. Un incontro di verifica.

E. Teatro.

Il relatore presenterà le tecniche di teatro, di espressioni corporee; il modo per la presentazione di una storia che sia tratta dalla favolistica o dalla elaborazione di argomenti di interesse comune dei fruitori.

I laboratori offriranno l'opportunità di stesura testi, musiche, costumistica, danza, scenografia, regia, luci e attrezzistica varia. La partecipazione attiva dei diversamente abili.

Non potrà mancare il laboratorio che 'assemblea' il prodotto dei suddetti laboratori e che determinerà lo spettacolo teatrale quale sintesi finale.

Durata: incontro esplicativo. Cinque incontri laboratorio. Incontro di verifica.

Complessivamente questa parte del corso avrà come obiettivo specifico fare provare all'adolescente il sano protagonismo che emerge dal mettere a frutto e a servizio le proprie capacità. 'Imparare facendo', senza paura di sbagliare, con la lucidità di ripartire oltre l'errore.

Il 'propedeutico comprende complessivamente: 5 incontri iniziali per la presentazione dei rispettivi temi presi in esame. 17 incontri formato laboratorio. 5 incontri per verifica di ogni tema. 3 incontri con i Genitori a cui fanno seguito 3 incontri di laboratorio e tre incontri di verifica. Periodo richiesto 6 mesi.

II. Primo livello.

Il Primo livello del Corso è per giovani che già hanno svolto il Corso propedeutico e in qualche modo hanno già iniziato ad operare un servizio in Oratorio.

I temi proposti riguardano il progettare, come far nasce un progetto che risponda ad uno o più bisogni educativi emergenti; il corpo e la sua comunicazione di pensiero, idee, espressioni e affettività.

A. Come nasce un progetto. Come progettare.

Ogni progetto richiede un metodo di lavoro impostato sulla serietà e sulla continuità. Se educare è 'cosa del cuore', non meno l'intelligenza vi è coinvolta. Dallo sguardo sulla realtà concreta, alla comprensione dei bisogni emergenti; dal pensare a quali risposte far emergere, alla scelta di vie che possano avviare alla soddisfazione delle domande irrisolte. Un metodo di lavoro presuppone studio e attenzione, accoglienza e confronto, perciò apertura di cuore e di intelligenza.

- Le fasi del progettare:

Descrizione introduttiva: presentazione e piano dei costrutti teorici. Ipotesi, apporti teorici di intervento, analisi, osservazione del fenomeno. Finalità dell'intervento.

- Piano organizzativo: descrizione analitica dello scenario. Obiettivi, contenuti, metodologia, strumenti e strategie.

- Piano delle azioni: descrizione organica delle fasi, spiegazione e definizione del processo e delle fasi, caratteristiche tecniche ed elementi innovativi. I tempi.

- Piano logistico: gli spazi e le attrezzature e materiali.

- Piano promozionale: canali e forme di diffusione dell'iniziativa; pubblicità.

- Piano delle risorse umane: staff degli operatori – curricula. Competenza settoriale - Ruolo nel progetto.

- Valutazione: fattibilità tecnica-operativa; verifica in itinere.

- Prospetto economico: piano razionale ripartito per voci di spesa.

I laboratori a seguire saranno espressione di quanto sopra e aiuteranno gli animatori a progettare, inizialmente in modo simulato, sulla base di

ipotetiche necessità, poi nel rispetto dei bisogni emergenti dai fruitori dell'Oratorio.

Durata. Un incontro preparatorio ed esplicativo. Quattro incontri laboratorio. Un incontro di verifica.

B. Il corpo che 'parla'.

Le parole per 'dire' il corpo e il corpo per 'dire' le parole. La corporeità quale veicolo comunicativo. Il corpo quale esteriorizzazione visibile di una interiorità.

Un corpo mi definisce: simpatia e diffidenza per il mio corpo. Io "sono" il mio corpo; io "ho" un corpo.

L'alterità percepita col corpo. L'altro mi appare dapprima con il suo corpo e con le 'scelte' attorno al corpo (look; abbigliamento; posizioni corporee; gli sguardi; gesticolazione, ecc.). Prima di pensare-'giudicare', come accogliere l'alterità quale universo da scoprire, da accogliere, grazie al quale arricchirsi.

Un corpo per dire, fare, soprattutto mostrare affetto e amare: divenire se stessi davanti all'altro. Il corpo quale veicolo comunicativo dell'affetto e dell'amore.

Libertà e limite. Il desiderio di esercitare la libertà riconosciuta come 'fontale' nella vita dell'uomo; i limiti provocati dalla fragilità dell'uomo e del corpo: non dualismo. L'uomo vive ed esercita la sua libertà o abusa della sua libertà in sé, nella totalità di se stesso.

Un corpo per comunicare dei e con i diversamente abili: quali vie comunicative attraverso la gestualità corporea?

Conoscenza e bellezza.

Tecniche di espressione corporea: l'improvvisazione attraverso il corpo, il gesto, offrono situazioni di dialogo che permettono di sperimentare e mettersi in gioco su potenzialità corporee scarsamente esplorate nella quotidianità.

Ciò è possibile attraverso la proposta di laboratori di attività psico - ludico - motoria, che impegni canali differenziati e permetta il raggiungimento di una "esperienza fisica" capace di esplorare la dimensione che fa riferimento all'immaginario ed al simbolico insieme al potenziamento delle capacità espressive e di comunicazione che si ipotizzano presenti in ciascuno di noi.

Durata del tema: Due incontri quali relazioni iniziali di conoscenza approfondimento. Sei incontri laboratorio. Due incontri di verifica.

Complessivamente questo primo livello del corso avrà come obiettivo specifico: condurre alla riflessione seria e trasparente sulla propria corporeità e conoscere la ricchezza della comunicazione ed espressione dell'interiorità attraverso il corpo.

Totale incontri e tempistica. Tre incontri iniziali esplicativi e preparatori. 10 incontri laboratorio. Tre incontri di verifica finali. Tempo previsto 5 mesi.

III. Secondo livello

Il secondo livello del Corso è proposto a coloro che già hanno seguito il propedeutico e il primo livello e già si sono resi attivi in servizio continuato nell'esperienza oratoriana.

I temi proposti e i relativi laboratori ruotano attorno ad interessi quali il gioco, l'ambientazione, lo spettacolo.

Il tema del gioco verrà affrontato a livello di laboratori, anche se indirettamente, nel livello propedeutico e nel primo livello del Progetto. In modo sistematico e approfondito in questo secondo livello.

L'attenzione particolare ai diversamente abili perché in ogni gioco si sentano protagonisti.

A. Il gioco didattico.

Il gioco e soprattutto il gioco didattico oggi hanno uno spazio marginale nella famiglia e spesso anche nei luoghi deputati al gioco. Questo per molte ragioni, alcune delle quali sono costantemente oggetto di riflessioni per gli educatori. Manca il tempo per far giocare i bambini, manca l'intenzione di creare occasioni di gioco, manca spesso da parte dell'adulto la voglia e il tempo di giocare con il bambino. Inoltre, televisione e giochi elettronici che simulano perfettamente situazioni di gioco interattive, dispensano l'adulto dall'essere presente, offrendo al bambino la possibilità di giocare facendo finta di essere dentro ad un gruppo, dentro ad una squadra, in relazione con altre persone, quando invece è solo. Il risultato è che il bambino si abitua sempre di più a recepire soluzioni "predigerite" in cui non inventa mai niente, ma subisce modalità imposte.

Attraverso il gioco entriamo nel mondo del bambino, nella sua modalità di vita e apprendimento. Il corso si prefigge di favorire all'animatore la conoscenza della didattica del gioco al fine di utilizzare il gioco in Oratorio quale strumento educativo.

Il gioco può essere utilizzato per esplorare e conoscere il reale, per provocare e provare le proprie potenzialità, per trasmettere messaggi valoriali, per rispondere a delle impellenti domande di bisogno, per vivere gioiosamente e proficuamente il tempo libero.

Le regole del gioco, la vitalità espressa nel gioco, il confronto e forse lo scontro, sono linee idonee per insegnare e apprendere valori per la vita.

In Oratorio e nel Corso di Formazione si prenderà in considerazione il Gioco didattico, suddiviso in:

- giochi di simulazioni
- giochi addestrativi
- giochi logico-matematici
- giochi di ruoli interpretativi

- giochi competitivi o collaborativi

L'animatore apprenderà le forme metodologiche-didattiche del gioco per proporlo e averne una parte attiva per giocare con il bambino/ragazzo e non solo "farlo giocare"

I laboratori diventeranno luogo di progettazione del gioco simbolico, del giocare con gli altri attraverso giochi di gruppo, gioco con oggetti e parole, gioco e creatività.

Durata. Due incontri di presentazione che suddividono l'argomento per interesse. Sei laboratori per elaborazione criteri e pratica. Due incontri di verifica.

B. L'ambientazione

Un buon animatore dovrebbe essere creativo. Un modo per coltivare la creatività è quello di fare spazio alla fantasia. Si può imparare dai bambini osservando come si comportano nel gioco spontaneo, quando cioè hanno il tempo e la possibilità di organizzarsi in maniera autonoma. In questa situazione i bambini hanno la possibilità di entrare in una dimensione libera da regole e schemi che non siano quelli da loro pensati (che comunque hanno un carattere estemporaneo), la fantasia e la creazione fantastica diventano una necessità.

Rivestire e vivere un ruolo immaginario, consente al bambino di trasferirsi, con i propri dubbi, paure, desideri, aspirazioni, in una dimensione accessibile, mediata, piacevole e alla sua portata, all'interno della quale poter consumare una serie di esperienze altrimenti per lui non disponibili.

L'animatore perciò deve imparare ad utilizzare l'ambientazione fantastica. Va incentivata la ricerca del fantastico da ricollegare alla realtà, cercando di presentarla in maniera non meno interessante della fantasia, caricandola di curiosità, di entusiasmo e, perché no, anche di mistero.

L'animatore va aiutato a giustificare la sua presenza nell'ambientazione fantastica, perché non venga frainteso come intruso o elemento di disturbo, ma aiuti i protagonisti del gioco a socializzare, conoscersi e farsi conoscere. Trovando un linguaggio adeguato che gli permetta una facile comunicazione.

Le modalità dell'ambientazione fantastico.

Durata. Un incontro di presentazione. Quattro laboratori di ideazione. Un incontro di verifica.

C. Lo spettacolo.

L'animatore imparerà come organizzare uno spettacolo che proponga dal vivo il progetto espresso in Oratorio nei vari momenti dell'anno: Natale,

carnevale, Pasqua, estate, ecc. La storia potrà essere inventata o pre-esistente, oppure da testi che i bambini conoscono bene.

L'animatore imparerà le varie tecniche di drammatizzazione. L'utilizzo della musica, della danza, della recitazione, della scenografia, delle luci. Apprenderà anche gli aspetti tecnici della legislazione in materia relativa alla sicurezza (palco, sala, ecc.), strumentazione elettrica, diritti SIAE, ecc.

Durata: Un incontro esplicativo. Due laboratori. Una verifica.

Complessivamente questo secondo livello del corso avrà come obiettivo specifico: la conoscenza della didattica del gioco, dell'ambientazione fantastica e dello spettacolo quali strumenti che in Oratorio aiutino ogni animatore e ogni fruitore ad essere protagonista secondo capacità, ruoli e opportunità.

Totale durata secondo livello. 4 incontri iniziali. 12 incontri laboratorio. 4 momenti di verifica. Tempo previsto 6 mesi circa.

Progetto in rete.

Il presente Progetto prevede il coinvolgimento delle singole Parrocchie dell'Arcidiocesi che si uniranno non solo per gli Obiettivi dello stesso, ma anche nello svolgimento.

Gli stessi 'livelli' del Progetto verranno presentati all'occorrenza nella singola Parrocchia, così come in realtà interparrocchiale o viariale.

Non si prevedono incontri 'generali' che coinvolgano insieme tutti gli animatori o educatori della Diocesi, per rendere il servizio del Progetto più capillare possibile e soprattutto dare ai relatori e formatori l'opportunità di un rapporto ravvicinato con i fruitori del Progetto.

Formatori coinvolti:

Quali formatori coinvolti nel progetto si prevedono almeno 20 soggetti.

Ragazzi, Giovani e famiglie coinvolte:

Numero di Ragazzi dai 15 ai 17 anni che parteciperanno al Corso di Formazione quali fruitori: almeno 150.

Numero dei Giovani dai 18 anni in poi che parteciperanno al Corso di Formazione quali fruitori: almeno 150.

Numero delle Famiglie i cui genitori saranno convocati per la presentazione del Progetto e per gli incontri di Formazione (sulla base dei fruitori attuali degli Oratori): almeno 1300.