

Attività Animative

Buone prassi per il benessere dei giovani a sostegno degli obiettivi della "Generazione 2020"



Che cos'è l'animazione

L'animazione può essere considerata un'arte che tende al benessere delle persone attraverso attività prevalentemente ricreative, culturali e sociali.

Tra le principali finalità dell'animazione possiamo includere:

- maggior consapevolezza della persona rispetto le proprie potenzialità
- maggior empowerment
- maggiori prospettive di cambiamento

Alla scoperta delle nostre potenzialità

Ognuno di noi è portatore di talenti di cui non sempre si ha piena consapevolezza. Per accorgerci quanto siamo bravi o quanto ci piace fare qualcosa è indispensabile poterla sperimentare. Lo stesso naturalmente per capire cosa non fa per noi.

Attraverso la creazione di spazi e momenti in cui è possibile fare nuove esperienze ed esprimersi in modi originali, l'animazione invita le persone a mettersi alla prova alla ricerca di parti di sé poco conosciute.

Dalla Treccani.it

Attività intesa come alacrità, dinamicità, dinamismo, energia, fervore, laboriosità, operosità, vitalità.

Ovvero il contrario di: accidia, fiacchezza, inattività, indolenza, ozio, pigrizia, poltroneria.

Essere in attività significa agire, muoversi, operare, funzionare. Una persona attiva agisce e ha il gusto di agire, è alacre, dinamica, efficiente, energica, intraprendente, laboriosa, operosa, solerte, vivace, fruttuosa, produttiva, redditizia.

Empowerment

Empowerment significa favorire l'acquisizione di potere su se stessi e sulla propria vita.

Nell'animazione lo sviluppo dell'empowerment arriva attraverso due canali: la socializzazione e la conoscenza di sé.

L'animazione è una pratica sociale, coinvolge gruppi e/o comunità. In questo senso rinforza i legami fra persone, aumenta la coesione di gruppi e organizzazioni, quindi il sentimento di appartenenza e il potere d'azione dell'individuo.

La conoscenza di sé è chiaramente collegata al fare e all'esprimersi a cui abbiamo accennato nella slide precedente.

Cambiamento

La crescita e lo sviluppo personale sono possibili attraverso il cambiamento. Passaggi più o meno grandi, desiderati o temuti, socialmente ritualizzati o privati connotano l'intero arco della nostra vita.

Una efficace pratica animativa dovrebbe favorire le trasformazioni personali verso un ampliamento, un rafforzamento e un potenziamento del sé, quindi verso un maggior benessere.

I mezzi dell'animazione

Diversamente da altre discipline che si propongono obiettivi analoghi, l'animazione utilizza principalmente strumenti di tipo ludico e culturale che, spesso, generano divertimento.

Gioco e divertimento sono alleati molto potenti per raggiungere gli obiettivi dell'animazione, essi infatti coinvolgono aree della persona che in altri contesti rischiano di essere tralasciate.

Il gioco è una cosa seria

«Stanno giocando un gioco.

Stanno giocando a non

giocare a un gioco. Se mostro loro che li vedo giocare, infrangerò le regole e mi puniranno.

Devo giocare al loro gioco, di non vedere che vedo il gioco»

(Ronald Laing 1970)

Secondo autori quali Goffman e Bateson saper giocare significa immergersi in una situazione che viviamo come reale ma non troppo, dosando coinvolgimento e distanza, raggiungendo il giusto equilibrio tra controllo-realtà-serietà e abbandono-faciloneria-finzione.

L'apprendimento attraverso il gioco

Il gioco che compete all'animazione è quello che, in una dimensione paradossale di finzione/reale, coinvolge, permette di esplorare, di cambiare le regole, di scoprire, di buttarsi senza rischio, o con un rischio marginale, mantenendo elevata e reale la partecipazione emotiva, l'energia e la motivazione dei giocatori.

Una palestra, reale o virtuale, in cui ci si prepara per la vita «vera», un luogo di divertimento e apprendimento in cui ci si sente tutelati.

Il divertimento

Il divertimento è collegato ad emozioni positive quali la gioia, l'accontentazione, l'allegria e anche il perdono: «facciamoci sopra una bella risata».

Una elevata attivazione delle emozioni ha il vantaggio di ancorare quanto si sta facendo a meccanismi psichici e neurofisiologici molto profondi.

Le emozioni inoltre, soprattutto se positive, possono influenzare in maniera proficua i processi cognitivi e creare un'associazione duratura tra l'esperienza fatta e uno stato di benessere.

Non solo gioco

Gli strumenti dell'animazione possono essere anche di carattere culturale, sportivo, legati ad attività sociali o manuali. Il tratto distintivo è la piacevolezza delle attività, il benessere e il coinvolgimento emotivo che sollecitano, l'elevata partecipazione del soggetto e la consapevolezza di essere in un contesto ludico assieme a persone che condividono con noi la stessa esperienza e le stesse emozioni.

Prodotto e processo

Se, come enuncia Contessa nel suo manuale per animatori, gli obiettivi dell'animazione sono: raggiungere una maggior consapevolezza di sé, sviluppare empowerment personale, stimolare il cambiamento e la crescita dell'individuo, viene da se che, in un progetto animativo, ciò a cui si deve prestare massima attenzione è il processo che viene avviato per il raggiungimento dell'obiettivo prefissato.

Come dire che l'importante è partecipare, ciò nonostante non si deve sottovalutare il risultato.

Il premio

Obiettivi di un evento animativo possono essere i più vari: una rappresentazione, un filmato, un disegno, una costruzione, un orto, una partita, ecc.

Se l'obiettivo viene raggiunto con successo -una bella rappresentazione, una costruzione che sta in piedi, la vincita di una partita- sarà sicuramente un momento gratificante per i partecipanti ed un rinforzo positivo che premia l'impegno con cui hanno raggiunto il risultato finale.

Il successo, se pur piccolo, è un fattore decisivo per l'aumento dell'autostima e della fiducia in se stessi e un forte fattore motivazionale verso il raggiungimento di altri obiettivi anche in contesti diversi.

Il percorso

E' importante quindi che le mete dei progetti animativi siano mete raggiungibili dai partecipanti, ne troppo facili ne troppo difficili; è altrettanto importante che chi gestisce l'evento animativo metta a disposizione del gruppo tutto il necessario affinché il gruppo possa farcela.

Se il raggiungimento dell'obiettivo finale è la parte più vistosa del processo animativo è altrettanto importante che l'animatore non perda di vista il percorso che il singolo e il gruppo dovranno seguire per arrivare al risultato.

Una buona prassi

Prendiamo ad esempio una buona pratica che potete trovare nel report di ricerca: «Vivere il territorio» per cui i docenti organizzano delle uscite per i propri studenti, di difficoltà crescente, dal primo al terzo anno di frequenza. E' evidente che per gli studenti il raggiungimento della meta diventa una conquista di cui andranno molto orgogliosi, ma è durante il viaggio che essi impareranno ad affrontare la fatica, a misurarsi con le proprie paure, ad essere solidali, a superare degli ostacoli a riflettere su ciò che è importante e ciò che è superfluo.

Obiettivi chiari

Affinché la proposta animativa sia efficace, ovvero sia in linea con quanto esposto nelle slide precedenti, è necessario sia preceduta da una buona progettazione in cui l'animatore definisca con chiarezza **quali obiettivi, sia di processo che di risultato**, intende raggiungere, quindi individui:

- quali caratteristiche hanno i propri destinatari
- quali mezzi sarà possibile ed opportuno usare
- quale sarà il suo ruolo

Obiettivi chiari ... ma non troppo

La chiarezza degli obiettivi e una attenta progettazione sono alla base di attività animative che non siano semplicemente lasciate al caso o alla routine. Non scordiamo però che un controllo eccessivo è in antitesi con l'idea stessa di gioco, inteso nella sua accezione più ampia.

Una importante dote dell'animatore sarà proprio quella di riconoscere ed accettare gli imprevisti e i fuori programma che, lievemente incanalati, possono cambiare ma anche arricchire l'esperienza.

I destinatari

Soprattutto per chi lavora in un contesto educativo l'animazione dovrebbe partire dalle caratteristiche e dai bisogni degli utenti e non essere una proposta preconfezionata a prescindere dal gruppo a cui ci si rivolge.

Dovrebbe essere l'interpretazione dei bisogni e dei desideri, anche inconsapevoli, di un gruppo di cui si intende promuovere la coesione e l'evoluzione. Anche a fronte di un risultato finale standard, il processo dovrebbe rispettare individualità e peculiarità del gruppo e dei singoli che ne fanno parte.

I mezzi

Degli obiettivi e dei mezzi dell'animazione abbiamo già parlato all'inizio della presentazione, apriamo una piccola parentesi solo per ricordare che nessuna tecnica e nessun strumento vanno bene per tutte le occasioni. Ci dev'essere un'attenzione particolare alla congruenza tra ciò che si desidera ottenere e il modo in cui lo si vuole ottenere.

Se si vuole aumentare la socializzazione dei partecipanti bisognerà organizzare un'attività in cui gli scambi tra di loro siano molteplici e frequenti piuttosto che un'uscita in pizzeria in cui, solitamente, si ha modo di conoscere solo chi si siede vicino.

L'animatore

Per quanto riguarda il ruolo (o la funzione nel caso in cui la persona abbia già un altro ruolo) dell'animatore è importante sottolineare che non si tratta di diventare uno show man che accentra su di sé l'attenzione del pubblico, ma piuttosto di permettere ai destinatari di fare, di sperimentare, di mettersi alla prova e di divertirsi.

L'animatore dovrebbe creare le condizioni affinché il gruppo possa agire attivamente e nessuno corra il rischio, nel rispetto della volontà di ciascuno, di restare spettatore passivo di uno spettacolo altrui.

In sintesi

Concludiamo con una definizione riassuntiva:

«Animazione è una pratica sociale finalizzata alla consapevolezza ed alla sensibilità, alla stimolazione del potenziale, all'esplorazione della diversità e del possibile. Agisce tramite mezzi ludici, ricreativi, culturali.»

Guido Contessa