

Scheda sull'animazione

Introduzione

- Sia nelle comunità, che nella scuola, è oggi **sempre più necessario che gli operatori siano anche animatori.**
- **"Fare animazione"** è seguire una particolare metodologia di approccio all'altro. Contrariamente a quanto spesso si pensa e si scrive, l'animazione non indica il fine della nostra azione, ma la sua modalità.

1. Definizione di animatore:

Animatore è chi sa cogliere desideri e capacità dei singoli elementi di un gruppo e li catalizza (coagula, orienta, organizza) in un progetto ludico.

2. Attraverso l'animazione il nostro intervento può avere finalità diverse:

- **Insegnare:** cioè soprattutto trasmettere competenze.
- **Educare "a":** creare un rapporto tra la persona e il contenuto della proposta. Il tutto per educare anche al piacere. Ogni apprendimento deve essere orientato al saper poi fare, gustare e godere di più.
- **Giocare:** "divertirsi" con un linguaggio e con mezzi nuovi, motivanti, gratificanti. Dare una possibilità in più per arricchire il proprio "tempo libero".
N.B. Questa è la finalità più abituale dell'animazione, tanto da confondersi con la metodologia stessa.
- **Educare "con":** utilizzare le possibilità che ogni proposta offre per favorire lo sviluppo delle capacità cognitive, psicomotorie, creative, socializzanti (valenze psicopedagogiche).
- **Fare terapia:** favorire benessere e/o capacità in persone per cui è necessario riattivare, reintegrare, liberare funzioni e attitudini assenti o deficitarie dal punto di vista fisico/ psichico. Fare terapia è favorire la crescita di una persona là dove essa non si è sviluppata sufficientemente e armonicamente con la semplice imitazione, con le stimolazioni abituali e con l'intervento pedagogico e psico-fisico normale.
- L'aspetto gratificante dell'animazione offre all'intervento una nuova dimensione della motivazione che è sempre indispensabile in ogni terapia: non si tratta, infatti, solo di motivazione legata al "bisogno", ma anche al "piacere". Per chi ha problemi cronici e per quei tanti che del "bisogno" non si rendono conto o lo rimuovono o lo negano, la motivazione basata sul piacere è fondamentale.

N.B. - Queste finalità non si autoescludono, ma, anzi, spesso si sovrappongono e si integrano.

3. L'animazione come metodologia richiede:

- Procedere per progetti centrati sul "fare"
- Accentuare l'aspetto ludico
- Valorizzare la parte "sana" della persona con cui si lavora
- Mettersi in gioco (più rapporto paritario che sottolineatura del ruolo)
- Suscitare un coinvolgimento affettivo-relazionale

4. Caratteristiche fondamentali dell'animatori:

- Avere capacità di osservazione ed intuizione

- Avere determinazione
- Avere capacità organizzativa nella gestione del gruppo
- Essere punto di riferimento, "carismatico" più che istituzionale
- Saper proporre progetti piacevoli, gratificanti
- Possedere creatività, fluidità di pensiero e di immaginazione
- Comunicare positività, soprattutto col "non verbale"
- Saper coinvolgere tutta la persona: corpo, sensi, emotività, fantasia, intelligenza
- Trasmettere entusiasmo: far sì che ognuno si senta protagonista
- L'animatore ha voglia di "divertirsi", gusto di fare, carica, gioia di vivere: e la sa comunicare!
- Deve avere la capacità di trasformare cose semplici in progetti
- Deve saper "fare con niente", ma anche saper utilizzare tutti i mezzi a disposizione e tutto ciò che è nelle sue possibilità e competenze.

Conclusione

Dal punto di vista metodologico si devono tenere presenti e combinare due momenti: dare importanza alla spontaneità, alla libera produzione, all'improvvisazione; ma anche, poi, mirare all'organizzazione, alla strutturazione, alla ricostruzione controllata e razionale. Questi due orientamenti devono combinarsi, provocarsi, controllarsi continuamente in un processo permanente di reciprocità.