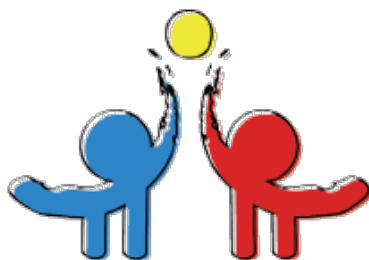


IDENTIKIT ANIMATORE



**PESCARA 30
NOVEMBRE 2014**



PASTORALE GIOVANILE



- Nome – età – provenienza
- Studio – hobby
- Piatto preferito e musicista preferito
- Numero di cellulare

PRESENTIAMOCI



Firma del titolare.....
..... *li*

Impronta del dito
indice sinistro

IL SINDACO



PRESENTIAMOCI

- Nome
- Cognome
- Città di residenza
- Altezza
- Peso
- Età
- Professione
- Figli? Quanti?
- Piatto preferito
- Musicista preferito



Firma del titolare.....
..... *li*

Impronta del dito
indice sinistro

IL SINDACO



ANIMATORE... COME...

IMMAGINE



Mette in moto l'anima dei ragazzi

È una macchina ben costruita

Per funzionare, tutti gli ingranaggi devono essere oleati e in ordine

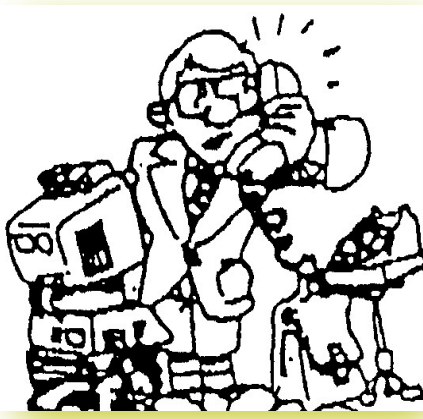
Perché è il cuore dell'auto

Non funziona senza il giusto carburante

Necessita di manutenzione e continui pit-stop



QUALE ANIAMTORE???



UN DECALOGO...

1. Amare il motore generale e la casa di produzione
noi siamo amati da Dio, e questo amore va scoperto

2. Amare chi ci guiderà
L'animatore è una moto guidata dai ragazzi

3. Il rodaggio è importante
Prepararsi è importante; avere un po' di ansia missionaria

4. Utilitaria e non taxi
Non è un servizio a tempo e a tariffa

5. Wow che scuderia
Si lavora con la comunità educante e il gruppo animatori

UN DECALOGO...

6. Niente paura se ci sporchiamo

vuol dire arrivare a casa con mani e viso colorati

7. Un motore modello

Fa in modo che i ragazzi pian piano camminino da soli

8. Un motore che viene da una storia

L'animatore conosce i propri ragazzi

9. Un motore sprint

Un animatore deve far innamorare i propri ragazzi

10. Un motore pronto a tutto

Non si vergogna, si mette in gioco

CHE MOTORE SEI??

MOTORE ANIMATORE

Motore multitasking



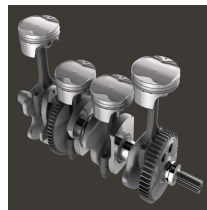
Superefficiente e pignolo

Motore supercilindrata



Leader ma egocentrico

Motore young spirit



Allegro, ma superficiale

Motore ausiliario



Disponibile, ma non autorevole e stressante

Motore caterpillar



Forza della natura ma asfalta le persone

CHE MOTORE SEI??

MOTORE ANIMATORE

Motorino impianto di sicurezza



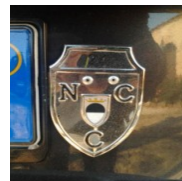
Attendo alla sicurezza dei ragazzi, ma appnresivo

Motore da esposizione



Non si mette in mostra ma poco incisivo

Motore auto blu



Iperorganizzato e tecnico ma freddo

Motore pompa a vuoto



Protettivo ma invadente

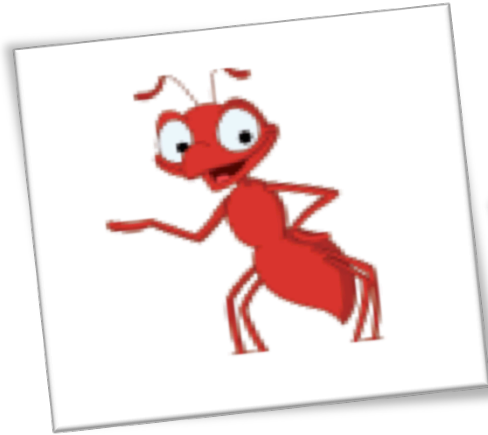
Motore da rottamare



Sempre indisposto ma sensibile verso chi si isola

ANIMATORE... COME...

IMMAGINE



Vive IN e PER la comunità

Ha un progetto ampio, impegnativo

È operosa non va a stagione

Non conosce stanchezza o noia

Spinta motivazionale: "passione"

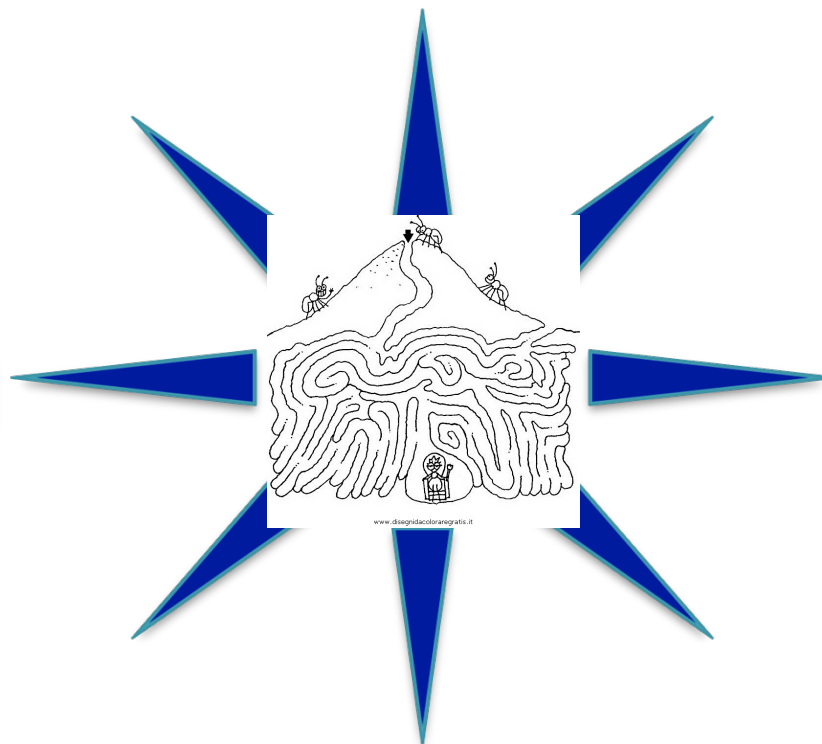
Fa allenamento e formazione



nessuna formica lavora da sola

La comunità dipende da tutte

Unica voce: guida autorevole



Fila indiana

Stessa direzione

Percorsi chiari non a caso

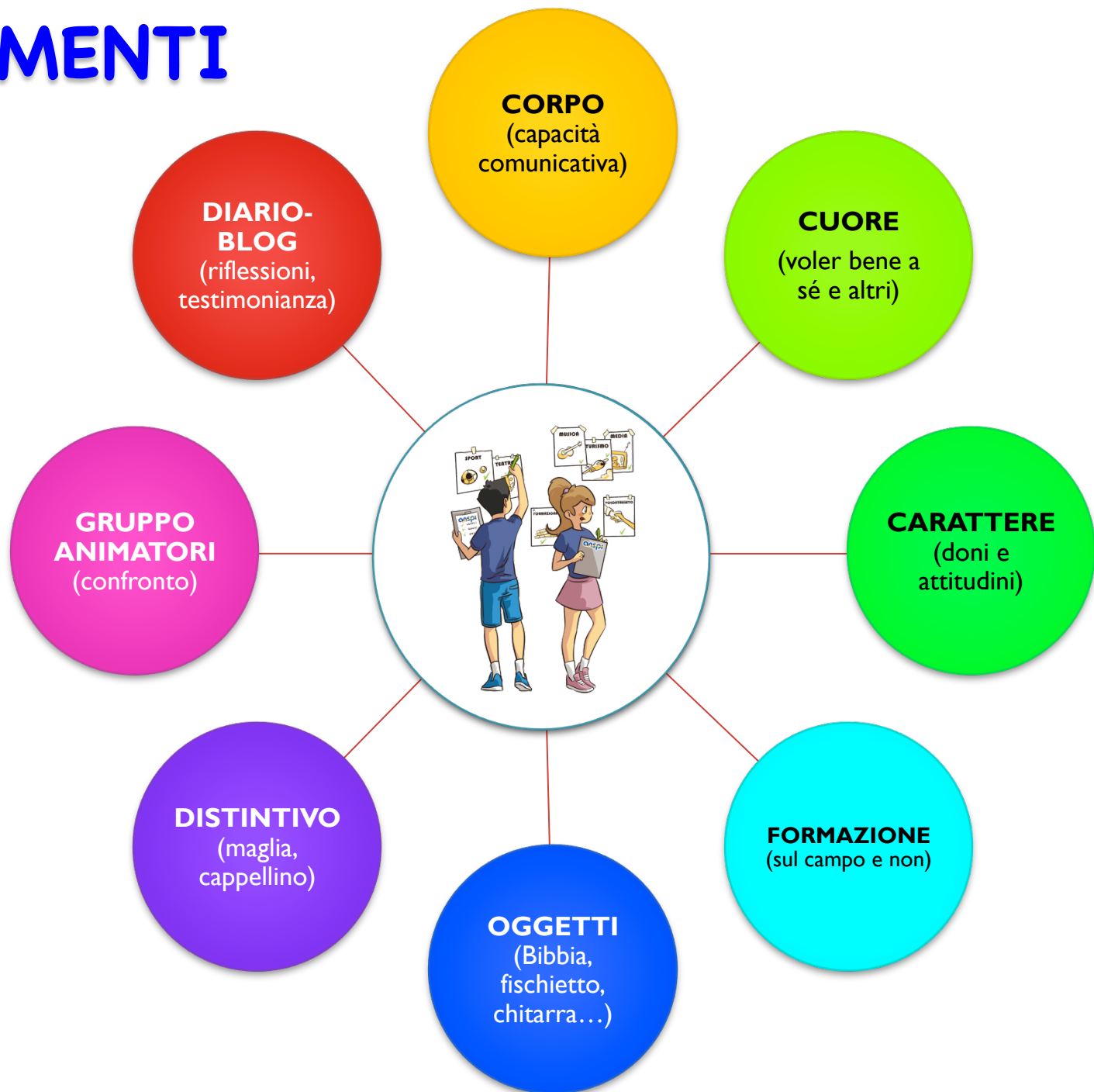
Confronto su strategie efficaci

FIDUCIA RECIPROCA

IMMAGINE

STRUMENTI

QUESTIONE DI STILE



L'ANIMATORE "COMPLETO"... È

ASCOLTA

PARLA CON

CAMMINA
CON

PREGA CON

LASCIA
ANDARE

CONDIVIDE



Percorre per primo la strada, perché ha le conoscenze e i mezzi per farlo.

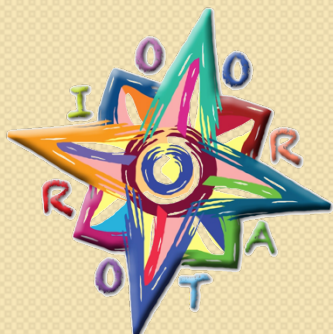
Li mette in guardia contro i pericoli più gravi. Li sostiene se necessario.

Li lascia camminare con le proprie gambe

“Prendersi cura significa soprattutto saper ascoltare le parole, i gesti e i silenzi dei ragazzi, significa interessarsi a loro e farsi trovare pronti nei momenti delicati della loro vita.”

(Don Lorenzo Milani)

PESCARA 30 NOVEMBRE 2014



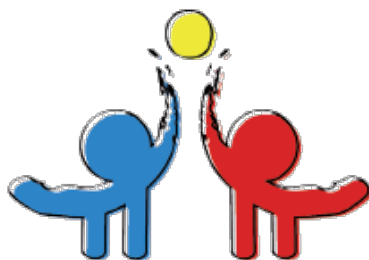


BUONA PRASSI DELL'ANIMATORE

grazie



**PESCARA 30
NOVEMBRE 2014**



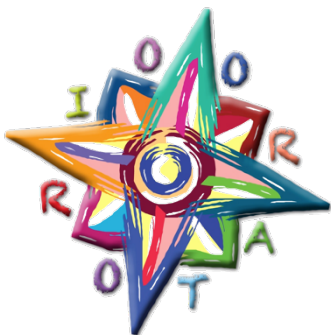
PASTORALE GIOVANILE



TECNICHE DI ANIMAZIONE



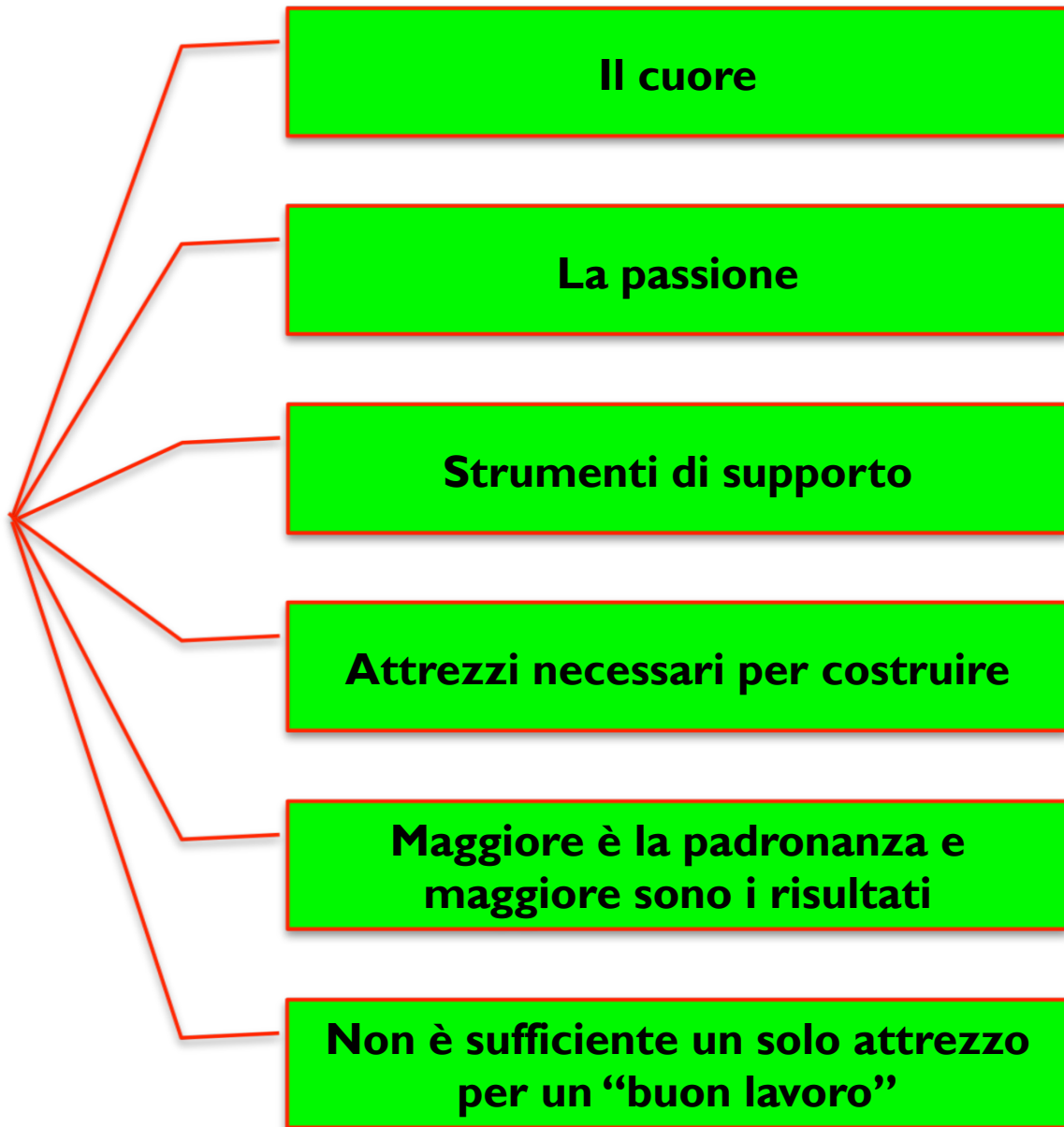
PESCARA
30 NOVEMBRE 2014



PASTORALE GIOVANILE



ATTREZZI DEL MESTIERE



IMMAGINE

COMPETENZE DI BASE

responsabilità

crescita personale

Tutto ha un risvolto
ed. in Oratorio

Rendere protagonisti



Indovinare le
esigenze

Buona
comunicazione

Capacità di
osservazione

Clima di rispetto e
fiducia



TECNICA

TECNICHE DI BASE

I destinatari, ne colgono in prevalenza gli aspetti divertenti, inattesi e talvolta bizzarri e mentre le “giocano” imparano e spesso, nella leggerezza di un’attività ludica, possono attivare riflessioni e cogliere anche messaggi importanti.



[GIOCO]



[BALLO]



[MUSICA]



[TEATRO]



[ARTI MANUALI]



[ARTI GRAFICHE]



[WEB]

FACCIAMO ESPERIENZA

- (PERSONE) conoscerne l'età;; variabili diverse a seconda delle età;
- (ABILITA') se eventualmente nel gruppo ci sono diverse abilità.
- (SPAZI) al chiuso, all'aperto, ampi, stretti, liberi, con limitazioni
- (TEMPI) di grande importanza per la riuscita di una proposta
- (MATERIALE) cosa c'è a disposizione (risorse fisiche, materiali, strumenti...)

CONDUZIONE

- APPLAUSO
- GESTO PER IL SILENZIO
- TIFO
- TIMBRO DI VOCE
- SPIEGAZIONE COINVOLGENTE
- GIOCHI DI INTRATTENIMENTO



tre obiettivi educativi importanti:

A. Socializzare.

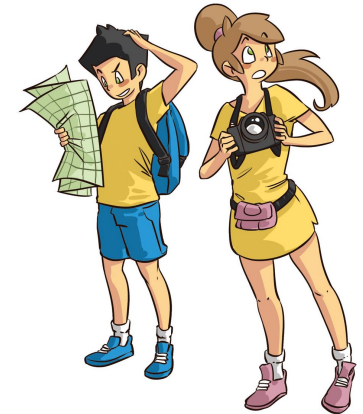
B. Creare Clima.

C. Connettersi con il nuovo ambiente incontrato.

DEVE ESSERE CAPACE DI:

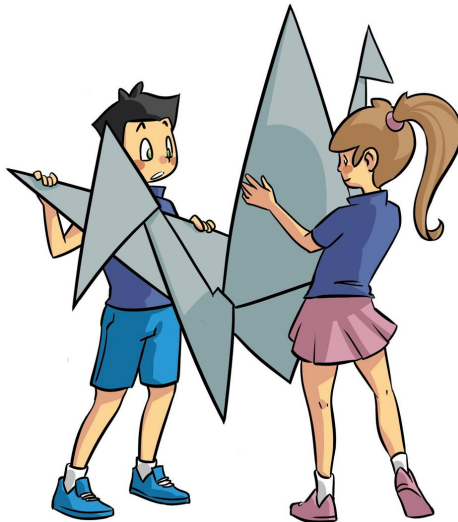
COINVOLGERE

ANIMARE



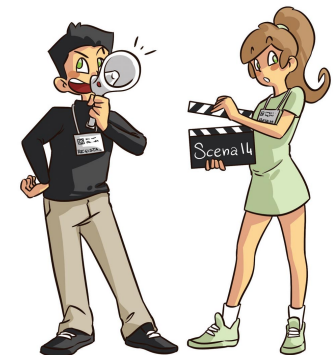
INCURIOSIRE

PREPARARE A...



FAR ASCOLTARE

RIANIMARE

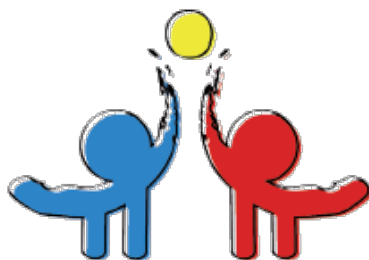


TECNICHE DI ANIMAZIONE

Grazie



PESCARA
30 NOVEMBRE 2014



PASTORALE GIOVANILE

