Oratorio Estivo 2021

Formazione Educatori

IL PROGETTO EDUCATIVO e LE ATTIVITA’

INDICE

PRIMA PARTE - TEORICA

- Un **logo** e una **storia** (ambientazione fantastica):
il Grande Gigante Gentile

- **Perché** facciamo un oratorio?
Il **Progetto Educativo**

- La nostra idea di **Persona**: corpo e anima (mente, cuore, volontà)

- Perché…
…Preghiamo, Giochiamo, facciamo **Attività** (e quante attività possiamo fare?)

un **LOGO** (?)

un **simbolo** di riconoscimento

una **STORIA** (?)

Un'**ambientazione** fantastica

https://vimeo.com/452581427

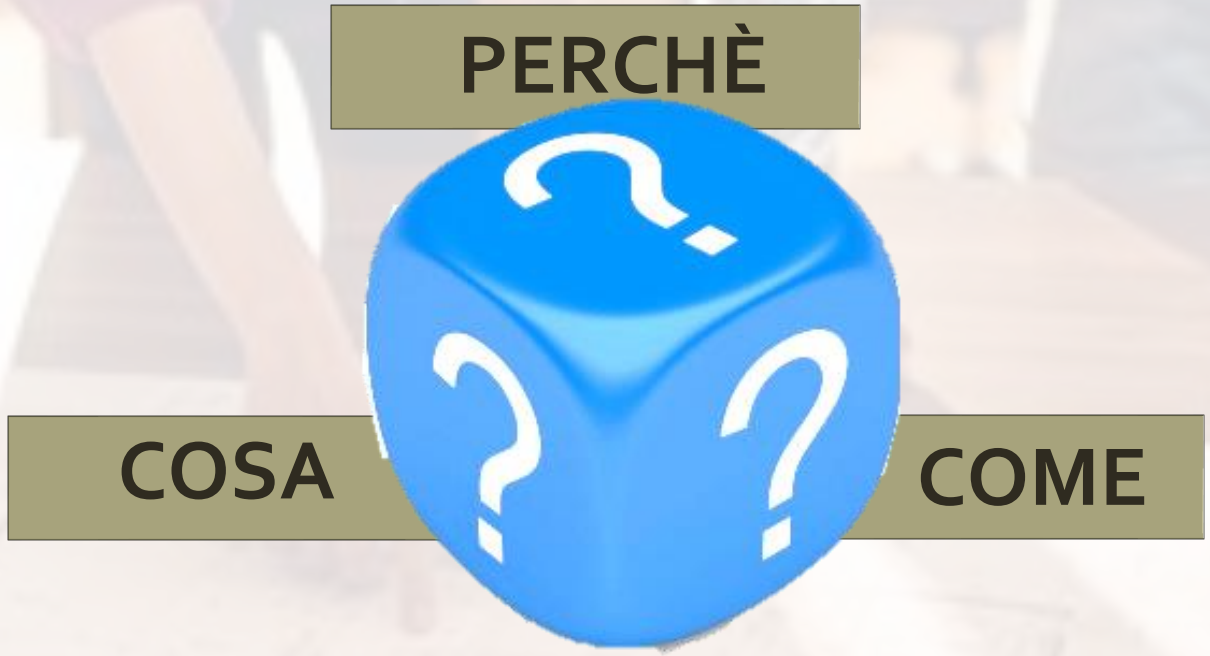
1

2

3

4

Le 3 DOMANDE fondamentali



https://www.youtube.com/watch?v=O4rhefEp3Jk&ab_channel=PastoraleGiovanileDiocesiReggioEmilia-Guastalla

Perché facciamo un Oratorio Estivo in parrocchia?

(o **GrEst** o «**Centro estivo**»)

Perché si prega

Perché c'è Gesù

Perché c'è il prete

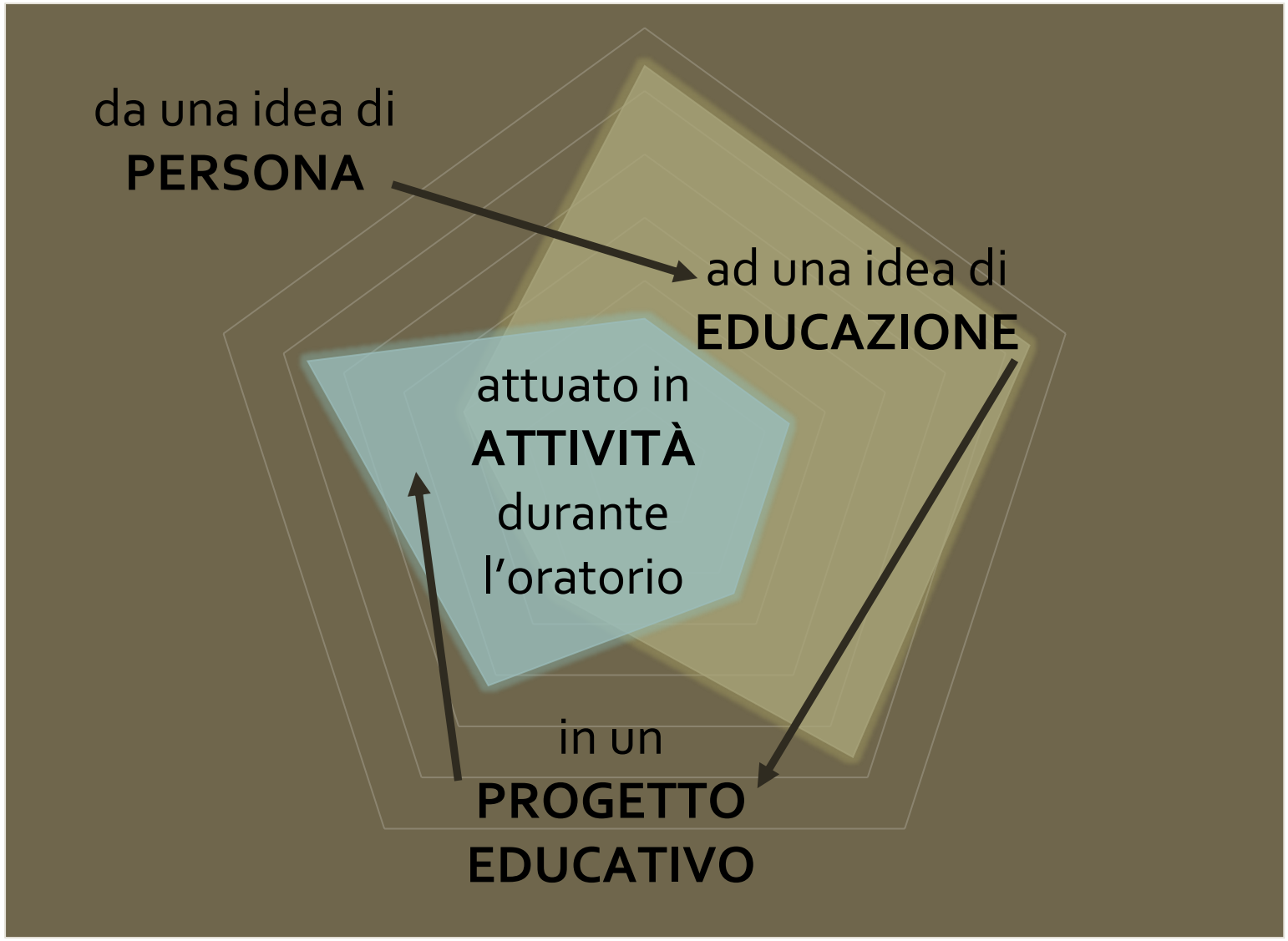
Boh!

Perché facciamo un Oratorio Estivo in parrocchia?

(o **GrEst** o «**Centro estivo**»)

Perché abbiamo un

PROGETTO EDUCATIVO



PROGETTO EDUCATIVO

da una idea di
PERSONA

«Homo homini lupus»

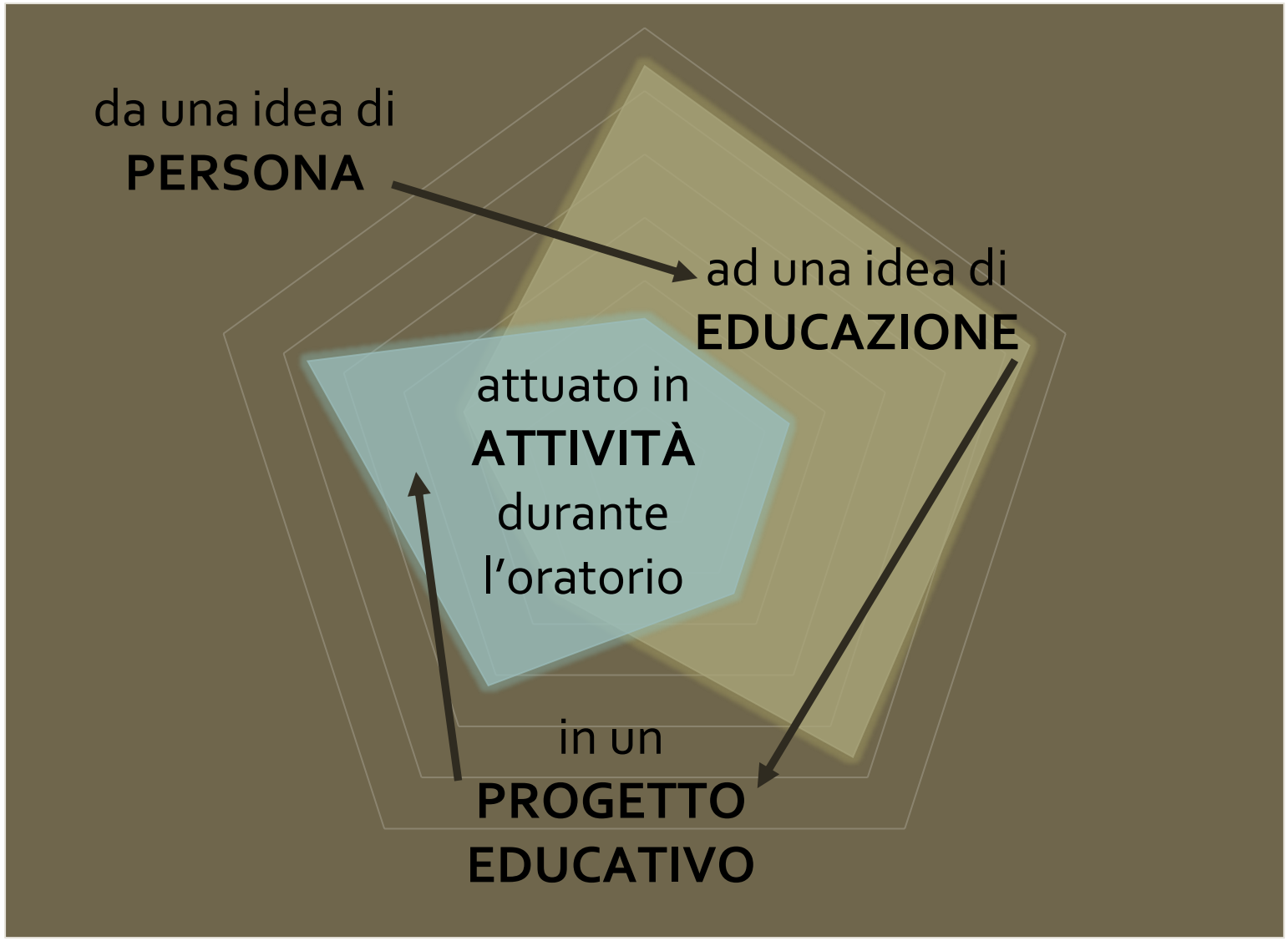
l'uomo è un lupo per l'uomo

Secondo il filosofo inglese Thomas **Hobbes**, la natura umana è fondamentalmente egoistica, e a determinare le azioni dell'uomo sono soltanto l'istinto di sopravvivenza e quello di sopraffazione. Egli nega che l'uomo possa sentirsi spinto ad avvicinarsi al suo simile in virtù di un amore naturale. Se gli uomini si legano tra loro in amicizie o società, regolando i loro rapporti con le leggi, ciò è dovuto soltanto al timore reciproco.

da una idea di
PERSONA

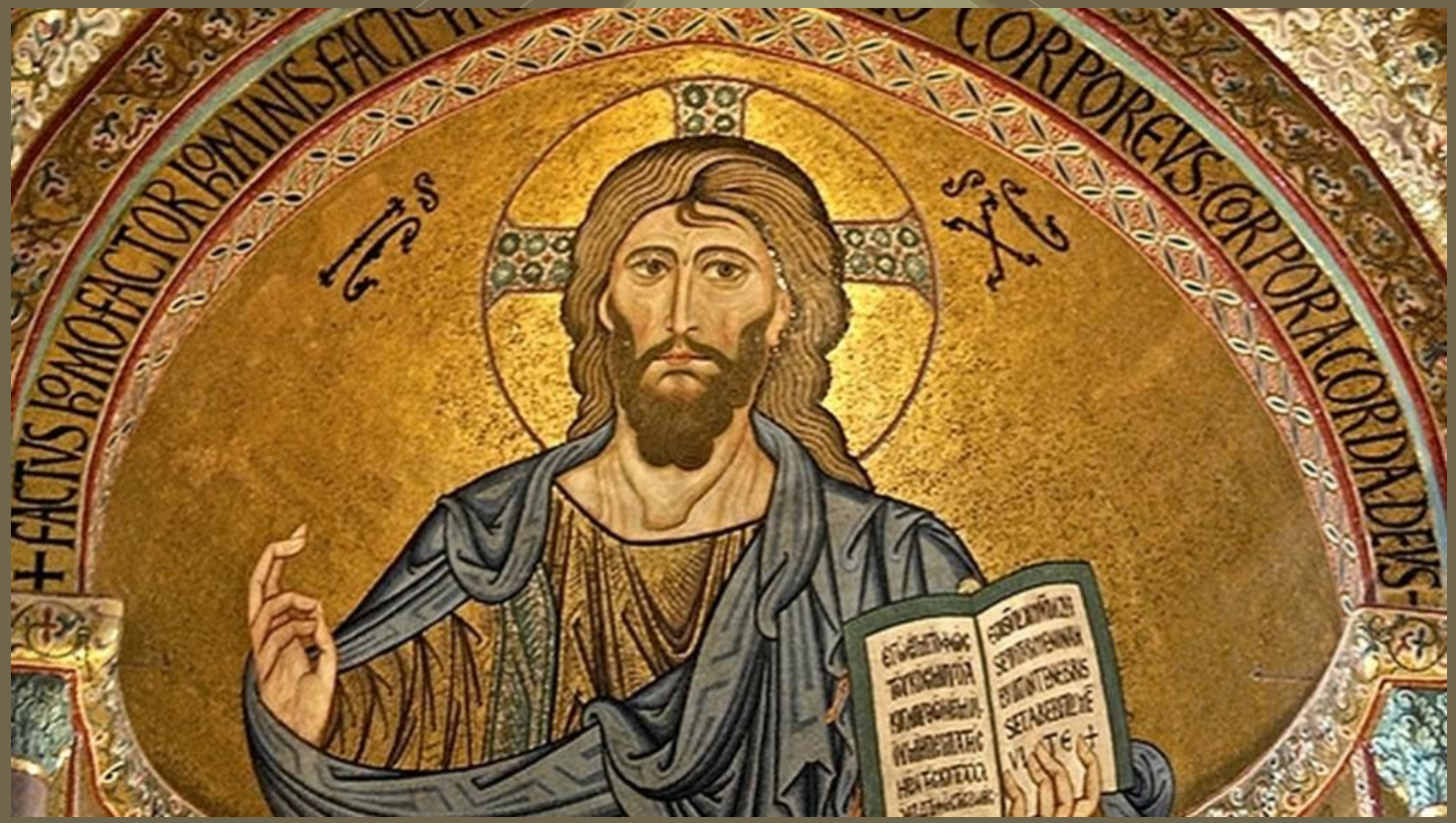
L'uomo allo stato di natura

Secondo il filosofo J. **Rousseau** esiste una forte opposizione tra natura e cultura: allo **stato di natura** l'uomo vive in una condizione di uguaglianza e libertà, nella società e con la cultura si trova costretto tra imposizioni e disuguaglianza. Quindi l'educazione dovrebbe essere **«naturale»,** cioè essa non può derivare dai dettami della società (regole e principi), ma deve necessariamente fondarsi nell'uomo visto come essere autonomo (spontaneismo).

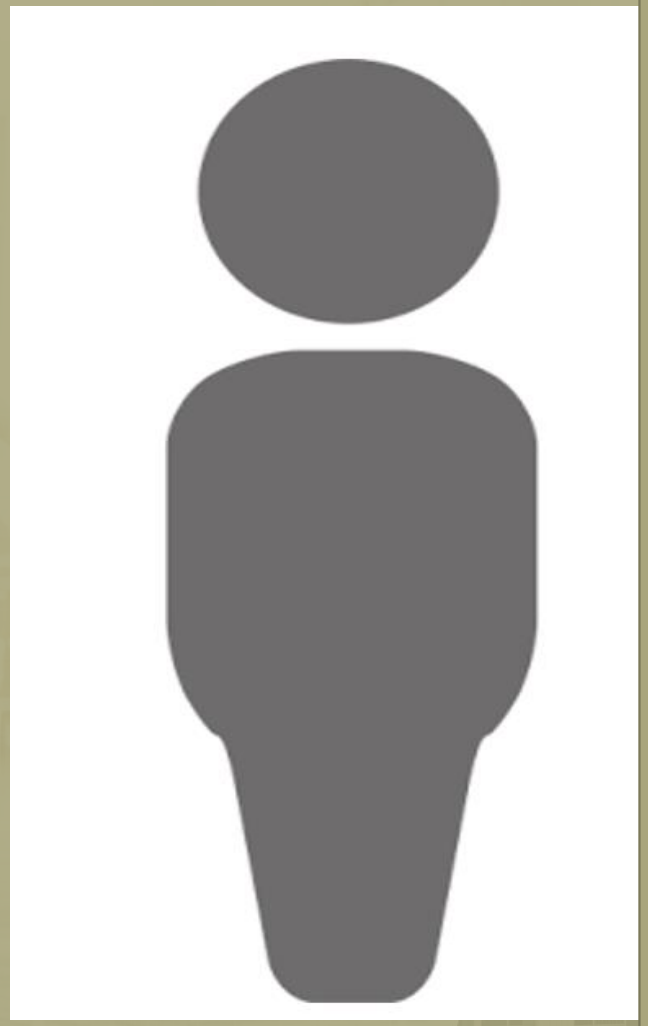


PROGETTO EDUCATIVO

da una idea di
PERSONA



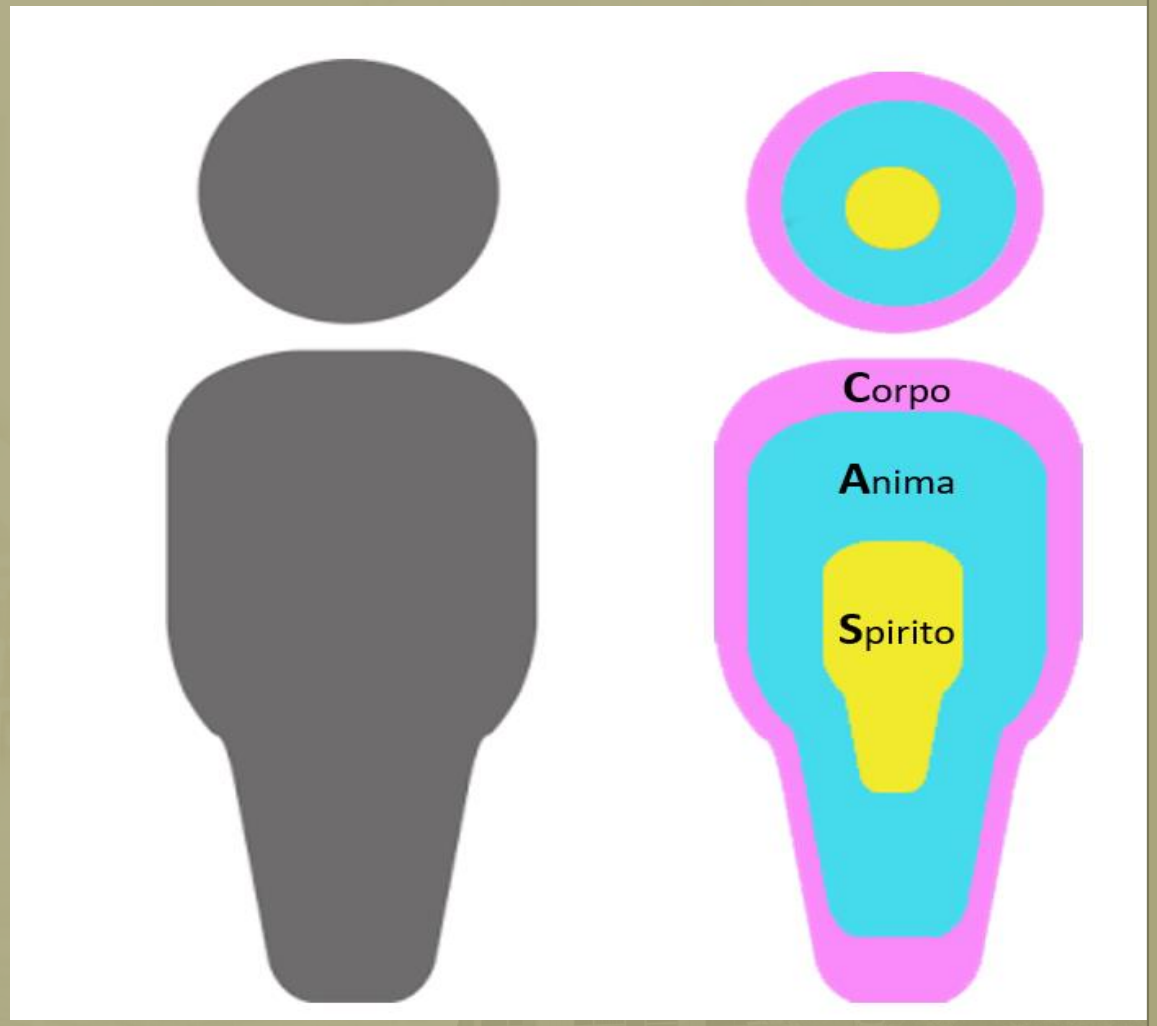
«E Dio creò
l'uomo a sua
immagine
a immagine di Dio
lo creò maschio e
femmina lì creò»



da che
idea di

PERSONA UMANA

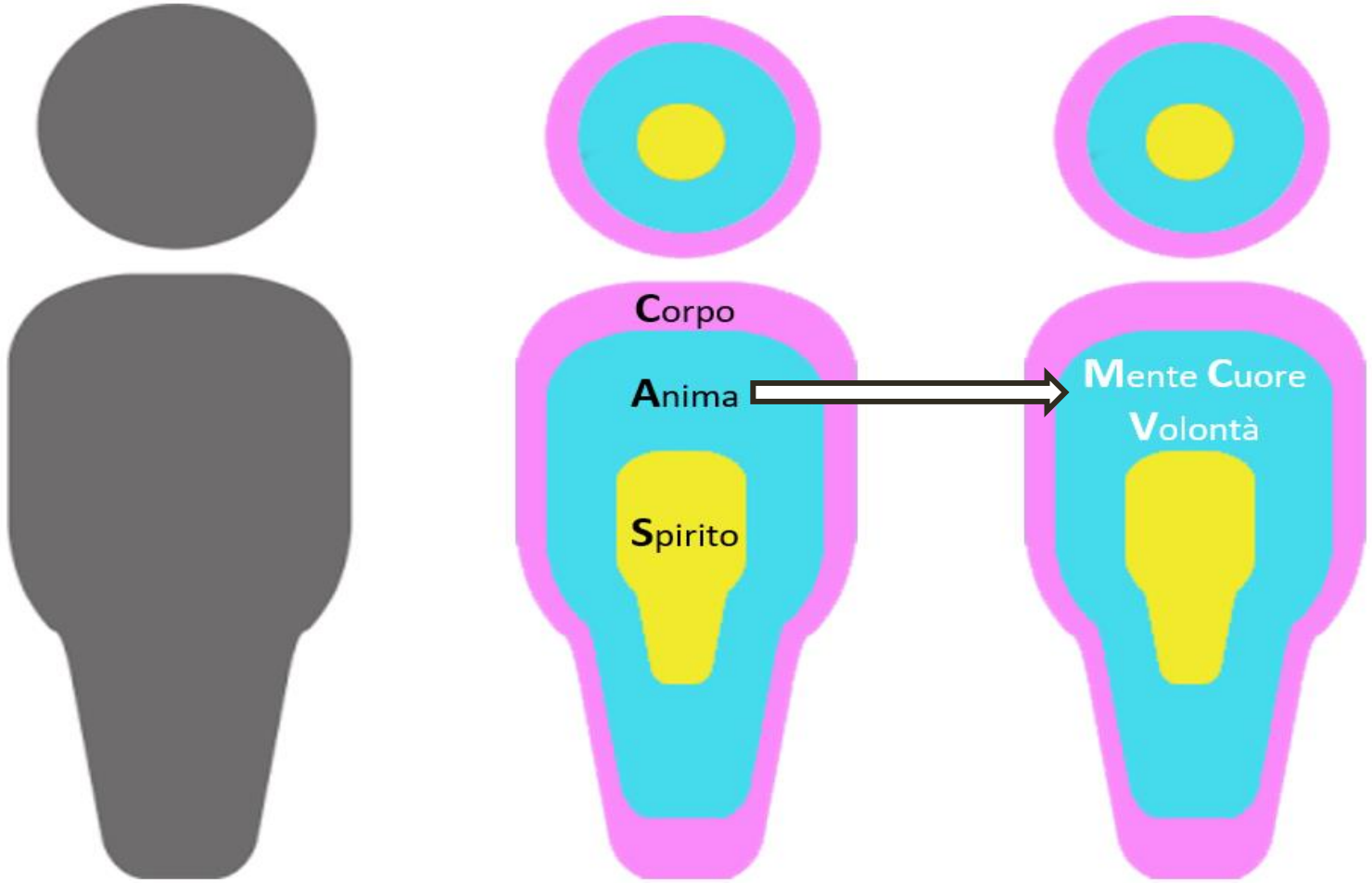
partiamo?



da che
idea di

PERSONA UMANA

partiamo?



da che
idea di

PERSONA UMANA

partiamo?

Mente Cuore
Volontà

Gioia
Tristezza
Paura
Rabbia

COSA facciamo in Oratorio?
PERCHÉ lo facciamo?

Preghiera

Gioco

Attività

altri momenti trasversali e informali

(accoglienza, uscita, gioco libero, merenda…)

in oratorio si **prega**...
PERCHÉ?

Alla ricerca del **senso** delle cose,
del senso si me, di te, di noi,
di ciò che ci accade
della vita
in ogni circostanza...

in oratorio si **gioca**...
PERCHÉ?

Tutto si fa col gioco,

ma niente per gioco!

(Baden Powell)

in oratorio si svolgono delle **attività**…

PERCHÉ?

1. Attivare il bambino
2. Imparare facendo
3. Attraverso il corpo
   noi incontriamo l’anima

ATTIVITÀ SPORTIVA
LABORATORI ESPRESSIVI
FORMAZIONE UMANA
LABORATORI MANUALI
FORMAZIONE CUTURALE
Attività

ATTIVITÀ SPORTIVA
LABORATORI ESPRESSIVI
FORMAZIONE UMANA
LABORATORI MANUALI
FORMAZIONE CUTURALE
Attività

LABORATORI MANUALI

...di **falegnameria**
suggerimento di contatto: **Amos** 347.7935928, Orat. “Papa Fransceco” Fano

...di **cucito**
suggerimento di contatto: **Melania** 388.8346549, Scout di Fano

...di **cucina**
suggerimento di contatto:

...di **arte, pittura**
suggerimento di contatto: **Melania** 388.8346549, Scout di Fano

...di **arte, modellismo**
suggerimento di contatto:

...di **giardinaggio**
suggerimento di contatto:

...di **creatività...**
suggerimento di contatto: **Melania** 388.8346549, Scout di Fano

LABORATORI ESPRESSIVI

...di **recitazione**

...di **musica**-canto

...di **musica**-strumenti musicali

...di **ballo**

...di **cinema**-regia/cameramen

...di **cinema**-film

...di **lettura**

ATTIVITÀ SPORTIVA

…**tennis** **Amos** 347.7935928, Orat. “Papa Fransceco” Fano

…**frisbee**

…**basket**

…**baseball**

….

FORMAZIONE CULTURALE

Compiti delle vacanze

- Liberamente, ognuno fa i suoi
- Divisi per età
- Divisi per materia
- Educatori che svolgono un servizio di aiuto-compiti
- Potenziamento
- Recupero
- ….

Laboratori di **lingue straniere** *(inglese, spagnolo…)*

giochi, attività, canzoni, video…

TEMI SUGGERITI DAL SUSSIDIO

LA STORIA del **Grande Gigante Gentile**

(romanzo del 1982 Il GGG scritto da Roald Dahl

film del 2016 diretto da Steven Spielberg)

FORMAZIONE UMANA

KEYWORDS: **Sogni**, **Gentilezza**, **Grandezza**

SVILUPPO in **25 giornate/puntate**

(modificabili, accorpabili)

TITOLO GIORNATA	KeyWord	pag.
Prima settimana		
1. PERSONAGGI	**Gruppo**	49
2. L'ORA DELLE OMBRE	**Guardare**	61
3. CHI?	**Grande**	73
4. IL RATTO	**Gigante**	83
5. LA GROTTA	**Giudizio**	97
Seconda settimana		
1. IL GGG	**Gentile**	107
2. I GIGANTI	**Giuramento**	117
3. LE ORECCHIE MERAVIGLIOSE	**Genitori**	129
4. I CETRIONZOLI	**Gusto**	145
5. IL SANGUINARIO	**Guscio**	157
Terza settimana		
1. SCIROPPIO E SCOPPI	**Gioia**	167
2. VIAGGIO NEL PAESE DEI SOGNI	**Gioco**	181
3. CACCIA AI SOGNI	**Guadagnare**	193
4. UN TROGLOGOBLO PER L'INGHIOTTICICCIA VIVA	**Giustizia**	203
5. SOGNI	**Genuino**	217
Quarta settimana		
1. LA GRANDE TROVATA	**Geniale**	231
2. MESCOLANDO SOGNI	**Generare**	245
3. VIAGGIO A LONDRA	**Guida**	255
4. IL PALAZZO	**Gesti**	265
5. LA REGINA	**Grazia**	277
Quinta settimana		
1. COLAZIONE REALE	**Gratuità**	289
2. IL PIANO	**Generazioni**	299
3. LA CATTURA	**Gloria**	309
4. IL PASTO DELLE BELVE	**Germogli**	319
5. L'AUTORE	**Gratitudine**	331

INDICE

SECONDA PARTE - PRATICA

- **L'Attività** in oratorio

- Alcune "piccolo/grandi **attenzioni**"

- Quasi quasi... un **catalogo** di attività

- **Attenzione**!

- Alcune **TECNICHE** di animazione delle attività da conoscere:
    1. "Rispondere con lo spostamento"
    2. "Nei panni dell'altro"
    3. "tecnica dell'AFONO"
    4. "Metafora"
    5. "Brainstorming"

INTRODUZIONE

Il momento della **creazione** di una attività in oratorio è sempre preceduto dall'**analisi** del proprio gruppo. Dopo aver capito quali sono i bisogni del gruppo al quale si propone l'attività e quelle che sono le caratteristiche sia del gruppo che dei singoli ragazzi/bambini che lo compongono, allora l'educatore può procedere con la creazione dell'attività.

ALCUNE "PICCOLE/GRANDI" ATTENZIONI!

1. Le **attività non sono pacchetti standard**. Non esiste un'attività che vada bene per tutti i gruppi di una parrocchia, per tutti i gruppi di una certa età, etc.

2. Il gruppo di ragazzi è l'insieme delle particolarità di ciascun ragazzo, l'educatore deve avere attenzione al **singolo** pur dovendo gestire il **gruppo** intero.

3. Il **gruppo di ragazzi è vivo**, quindi cambia e si aggiorna costantemente, è probabile che una tipologia di attività che la settimana prima funzionava il giorno che viene riproposta non otterrà lo stesso successo. È altrettanto importante però che l'educatore sappia leggere quelle che sono le preferenze del gruppo, diventa un'arma a disposizione per proporre attività che soddisfino le aspettative dei ragazzi.

QUASI QUASI UN CATALOGO DELLE ATTIVITÀ

Le attività che vengono utilizzate in oratorio possono essere divise in tre macro-categorie:

1. LABORATORIALI (**manuali** ed **espressivi**)
   ogni laboratorio ha delle tecniche per **imparare facendo** e c'è bisogno di un **esperto** che possa introdurre educatori e ragazzi/bambini alla disciplina in questione.

2. Attività **SPORTIVE**
   preferire l'approccio a sport meno conosciuti così da ampliare il proprio bagaglio di conoscenza e di pratica sportiva.

3. FORMAZIONE (**umana** e **culturale**)
   le attività di formazione umana sono quelle volte a far esprimere i ragazzi, farsi delle domande, condividere il proprio pensiero, etc. e necessitano di tecniche di animazione di attività... Ora ne vediamo alcune...

ATTENZIONE!

Ogni attività deve avere…

UNO SCOPO/FINALITÀ/OBIETTIVO

da perseguire

UNO SVILUPPO

(o **TECNICA DA SEGUIRE**)

DEL MATERIALE da utilizzare

DELLE ATTENZIONI da avere!

Per esempio
alcuni suggerimenti di
scopi/finalità/obiettivi

accogliere
allenare la fantasia
analizzare
apprendere/conoscere
ascoltare
collaborare/cooperare
comunicare
elaborare
emozionare/emozionarsi
esprimere/esprimersi
gareggiare
organizzare
orientare
osservare
relazionarsi/socializzare
riconoscere
rilassarsi
risolvere
scegliere
scoprire
sensibilizzare
stupire/stupirsi
valutare

ALCUNE TECNICHE DI ANIMAZIONE DA CONOSCERE:

(1) «Rispondere con lo spostamento»

Descrizione tecnica: l'educatore presenta ai ragazzi alcune possibilità di risposta che corrispondono a 2/3/4 angoli della stanza.
Quando l'educatore fa una domanda i ragazzi non devono rispondere a voce, ma spostarsi nel posto che corrisponde alla risposta desiderata. Dopo che i ragazzi si sono divisi nello spazio l'educatore può approfondire la scelta dei ragazzi facendo ulteriori domande.

Varianti: spostarsi dietro o davanti una linea, alzare un braccio o tenerlo abbassato, etc.

Versione Online: si chiede ai partecipanti di tenere accesa la telecamera o di spegnerla a seconda di quella che è la risposta che vogliono dare.

ATTENZIONI!

1. Il punto di forza di questa tipologia di attività è che ogni ragazzo può dire la sua senza l'imbarazzo di doversi esprimere a voce, ma solo spostandosi.
2. Il punto debole potrebbe essere che tutti i ragazzi vadano nello stesso posto, o che seguano i ragazzi più carismatici senza prendere veramente posizione in base al proprio pensiero. L'educatore deve essere bravo a sottolineare il proprio apprezzamento a chi prende posizioni che si differenzino dal resto del gruppo e a creare il clima in cui sia più semplice per i ragazzi partecipare in maniera attiva.
3. Questa tecnica funge da introduzione ad un argomento ma non lo approfondisce in maniera esaustiva. Crea i presupposti per il dialogo su un determinato tema.
4. E' anche adattabile come gioco di conoscenza, facendo domande di carattere personale (Es. "Ti piace la pizza?, Hai fratelli sorelle?, Tifi Milan?")

ALCUNE TECNICHE DI ANIMAZIONE DA CONOSCERE:

(2) «Nei panni dell'altro»

Descrizione tecnica: I ragazzi del gruppo vengono divisi in coppie oppure gruppi da 3. L'educatore pone una domanda che riguardi un'opinione personale oppure il racconto di un aneddoto. Viene concesso ai ragazzi del tempo in cui pensare alla domanda, e poi altro tempo in cui uno solo della coppia / trio possa parlare. Gli altri hanno il solo compito di ascoltare. E così viene scandito il tempo dando la possibilità a tutti i ragazzi di parlare. All'interno del gruppo poi, ogni ragazzo racconterà quello che ha sentito dal compagno utilizzando la prima persona.

Varianti: spostarsi dietro o davanti una linea, alzare un braccio o tenerlo abbassato, etc.

Versione Online: si chiede ai partecipanti di autocreare delle coppie e di telefonarsi. In plenaria uno per uno racconteranno il sogno che hanno ascoltato.

ATTENZIONI!

1. Il punto di forza di questa tipologia di attività è che ogni ragazzo può dire la sua senza l'imbarazzo di dover esprimere il proprio pensiero davanti a tutto il gruppo.
2. Conoscendo il proprio gruppo e considerando il clima relazionale e le caratteristiche dei ragazzi si può pensare di dividere i ragazzi in coppie di amici o mettere insieme persone che si conoscono di meno. → *Se devono aprirsi oppure se devono conoscersi… Non ci si divide con le coppie a caso.
3. In questa attività, come in ogni attività in cui è richiesta una condivisione di fronte a tutto il gruppo, è bene che il primo ragazzo a cui viene richiesto di parlare sia un ragazzo intraprendente che possa rompere il ghiaccio e aprire la strada ai compagni che parleranno dopo di lui. → L'educatore che guida l'attività da la parola alla persona individuata, non lascia libera la presa della parola.
4. La richiesta di raccontare un'opinione è più generale, il racconto di un aneddoto offre l'occasione di aprirsi riguardo un elemento più preciso e specifico.

ALCUNE TECNICHE DI ANIMAZIONE DA CONOSCERE:

(3) «Tecnica dell'afono»

Descrizione tecnica: l'educatore finge di essere afono e spiega per parole chiave un argomento, facendo indovinare ai ragazzi le parole inespresse. L'obiettivo è quello di stimolare una partecipazione attiva che segue un percorso logico in cui i ragazzi quasi come una caccia al tesoro, si impegnano a trovare soluzioni.

Versione Online: Chi guida il gruppo condivide lo schermo e mostra 10 immagini (o più) in sequenza e chiede ai partecipanti di raccontare la storia che inizia così: "c'è una…."; oppure usa *paint* per disegnare, oppure fa un mimo, oppure fa come gli pare… ma non parla!!

ATTENZIONI!

1. Punto di forza → se strutturata bene rende attivi i ragazzi ma soprattutto favorisce la loro creatività e il ragionamento logico, facendoli sentire liberi di esprimersi e di sbagliare perché è proprio buttandosi che si può capire il filo logico della storia.

2. Punto debole → se priva di una "scaletta" già stabilita dall'educatore i ragazzi non possono seguire il percorso logico e di conseguenza perdono il vero senso dell'attività.

ALCUNE TECNICHE DI ANIMAZIONE DA CONOSCERE:

(4) «Metafora»

Descrizione tecnica: la metafora è una tecnica di animazione dell'attività che consiste nel presentare ai ragazzi degli oggetti o delle situazioni con il fine di far riflettere su temi più profondi. É quindi composta di almeno 3 fasi:

1. Presentazione di un oggetto concreto o delle immagini;
2. Dibattito di gruppo per comprendere il significato della metafora
3. Momento personale in cui ogni ragazzo riflette e sul significato di quello che vede; (dinamica del Deserto)
4. Condivisione e approfondimento della riflessione (guidata dall'animatore)

Versione Online: Condividiamo lo schermo per far vedere un'immagine (due piantine: una bella e vigorosa, l'altra secca e appassita). Chiediamo agli educatori di indicare le differenze visive tra le due e cosa le ha portate ad essere così differenti. Si invita a prendersi del tempo per pensare e appuntarsi su un foglio cosa stiamo "seminando" di buono nella nostra vita e sull'importanza del prendersi cura (es. impegno scolastico, buona gestione del tempo, cura delle relazioni con amici e fratelli, ecc.). Si conclude con un momento di condivisione dei propri propositi.

ATTENZIONI!

1. Durante la riflessione personale si può chiedere di appuntarsi quello che si pensa per facilitare poi la comunicazione nel gruppo
2. Come momento finale si può "gettare" i cattivi propositi e "portare a casa" quelli buoni

ALCUNE TECNICHE DI ANIMAZIONE DA CONOSCERE:

(5) «Brainstorming»

Descrizione tecnica: Il brainstorming è una tecnica di animazione dell'attività che consiste nel dare una parola che funga da stimolo ai ragazzi per esprimere la prima cosa che venga in mente. Non è un'attività che fa emergere i pensieri più profondi dai ragazzi ma permette di creare dialogo intorno all'argomento proposto.

E' quindi composta di almeno 3 fasi:
1. La presentazione della parola;
2. Il momento in cui ogni ragazzo scrive la parola correlata;
3. Il dibattito sulle parole emerse.

Versione Online: Condividiamo lo schermo e ognuno in chat deve scrivere le prime parole che gli vengono in mente. (Nella riflessione finale possiamo sottolineare che la tecnica può essere rivista e reinterpretata come piace agli educatori, per esempio noi l'abbiamo resa online).

1. **ATTENZIONI!** Il brainstorming per sua natura richiama l'istinto dei ragazzi, non viene chiesto di riflettere su ciò che si va a scrivere ma di agire istintivamente, perciò l'educatore non deve giudicare i ragazzi quando scrivono la propria parola ma anzi far capire che il contributo di ciascuno è apprezzato ben volentieri e deve controllare che i ragazzi non si giudichino tra loro. Laddove c'è rispetto per l'attività che si sta facendo e non ci sono parole inappropriate dal punto di vista del rispetto comune la messa in gioco dei ragazzi va premiata.
2. Il cartellone o lo spazio dove i ragazzi vanno a scrivere dev'essere adeguatamente grande, così che più ragazzi possano scrivere contemporaneamente e soprattutto dev'esserci abbastanza posto perché tutti i ragazzi possano scrivere più di una volta.
3. Questa tipologia di Brainstorming non è la bibbia, non esiste il brainstorming standard intoccabile, ma tutte le attività di brainstorming possono essere arricchite dalla fantasia dell'educatore e devono essere adattate in base alla dimensione del gruppo, lo spazio, il tempo, etc.

Conclusioni

CALENDARIO: locandina, riunione, iscrizioni

*- Si suggerisce di iniziare a pubblicizzare l'oratorio estivo fin da **fine Aprile** (locandine, durante le messe, nei social, nei gruppi di genitori del catechismo…)*

- Si suggerisce di fissare una riunione inofrmativa per genitori i **primi di Maggio** e dare delle scadenze per iscrizioni entro **fine Maggio**

LOGO E GADGET: logo, maglietta (educatori-bambini), cappellini…

PROSSIMI APPUNTAMENTI

Lunedì 19 aprile, ore 21 - IL **GIOCO** (Don Giuseppe Cavoli e Dott.sa Linda Renzoni)

Martedì 27 aprile, ore 21 - LE **DINAMICHE RELAZIONALI** (Dott.sa Linda Renzoni)

CONTATTI

Cell. (solo WhatsApp)

391.1063304

Mail

segreteriaoratoridiocesifano@gmail.com