

KIT IN PRESENZA

LA RELAZIONE EDUCATIVA E IL GRUPPO

Caro animatore, il testo che segue è una guida suggerita per aiutarti nella preparazione dell'incontro e fa riferimento alla formazione in presenza offerta dall'Opera dei Ricreatori. Per avere un ottimo risultato devi prepararti bene sul contenuto che trovi di seguito, leggilo fino in fondo, studialo, fatti interrogare e soprattutto riadatta ciò che è necessario perché sia funzionale al tuo gruppo animatori che avrai di fronte. In caso di necessità fatti aiutare dal tuo coordinatore o chiedici aiuto. In fase di preparazione, tieni in considerazione le attenzioni tecniche ed educative, leggile con attenzione e adoperati per interiorizzarle per offrire un vero servizio alla tua Estate Ragazzi.

STRUTTURA DELLA FORMAZIONE

Prima di iniziare è importante conoscere come è costruito lo strumento che hai tra le mani e come si articola la formazione in tutte le sue parti. La formazione è composta da 4 fasi principali

- ✓ FASE 1: momento di accoglienza e lancio del tema
- ✓ FASE 2: 2 attività e i relativi contenuti sulla relazione educativa
- ✓ FASE 3: 2 attività e i relativi commenti sul gruppo
- ✓ FASE 4: momento di verifica e saluti

Nella preparazione della formazione non è necessario fare tutti i passaggi, ma prima di operare dei tagli valuta con attenzione cosa modificare perché ciò che presenti non perda senso o filo logico.

ATTIVITÀ

La funzione delle attività è quella di stimolare la riflessione sulle parole chiave e di aiutare, come rinforzo, la comprensione dello stile dell'animatore. È sempre vero che fare esperienza di alcuni concetti chiave aiuta ad interiorizzarli. Proprio per questo motivo le attività precedono sempre i contenuti ad esse correlate.

Le attività di questa scheda sono costruite in modo tale da essere utilizzate in presenza. Le attività funzionano se sono preparate nel dettaglio e se sono state provate in tutte le loro parti.

CONTENUTI

I contenuti sono presentati dopo le attività perché spiegano gli elementi che le attività stesse mettono in luce. Ad ogni attività sono collegati una serie di contenuti nei quali si raccontano i passaggi essenziali che riguardano lo stile dell'animatore. Non va dimenticato che i contenuti presentati in questo testo non sono esaustivi né tanto meno gli unici possibili. Si è deciso di dare un taglio educativo operando alcune scelte rispetto ai contenuti, individuando concetti chiave minimi che permettessero di fare una formazione della durata in un'ora e mezza circa. Sta quindi all'equipe formativa di ogni parrocchia decidere se utilizzare il testo così com'è, se ampliare i concetti presentati o se sceglierne altri adatti alla propria realtà.

MATERIALE

Per ogni attività troverai indicato il materiale che ti occorre per svolgere le azioni così come sono presentate. Nel materiale delle singole attività non ci siamo dilungati nella presentazione delle attenzioni sanitarie da avere in questa fase. Si dà per scontato che ogni comunità provveda di adeguare le attività alle esigenze e situazioni presenti. In caso occorra qualche spunto, invitiamo a consultare l'opuscolo "Oratorio estivo al tempo del Covid" e "#onlinER" opuscoli scaricabili dal sito della Pastorale Giovanile o dell'Opera dei Ricreatori. Sono testi preparati principalmente per l'online ma ricchi di spunti anche per le attività in presenza in questo periodo Covid.

IL TEMA: La relazione educativa

Il tema della relazione è vastissimo, apre a tanti interrogativi e provocazioni tanto da rendere difficile la scelta di concentrarsi solo su una parte di essa.

Per questa formazione abbiamo scelto di lavorare su quattro aspetti fondanti della relazione e in particolare della relazione educativa: legame, reciprocità, comunicazione, intenzionalità. L'intento della formazione non è quello di trovare risposta a tutto ma di riflettere sui fondamenti che reggono le relazioni che l'animatore è chiamato a vivere. Per la maggior parte della formazione faremo riferimento non solo alla relazione ma in particolare alla relazione educativa, dando una chiara connotazione di ciò a cui la relazione deve educare.

IL TEMA: Il gruppo

Anche il tema del gruppo viene trattato in questo contesto formativo perché estremamente connesso con la relazione educativa. Il gruppo e il lavoro di gruppo nell'esperienza di ER è fondamentale e mette in relazione tanti ragazzi e adolescenti che diversamente, non si frequenterebbero. Nella seconda parte della formazione lavoriamo su come vivere l'esperienza di animatore in gruppo e scopriremo quanto è importante saper vivere le relazioni che si creano in questo contesto.

FASE 1

Questa prima fase è molto importante perché dà il via alla formazione; permette di comprendere come stanno le persone che hai di fronte e quanto sono recettive; crea il clima necessario per un buon momento formativo e lancia il tema.

ACCOGLIENZA

È utile iniziare la formazione con un momento di attivazione e accoglienza per creare un clima ospitale. Probabilmente non occorre un giro di nomi, ma un'attività per testare lo stato d'animo dei presenti sì.

Il formatore introduce il tema della relazione e del gruppo chiedendo a ciascuno di disegnare su di un foglio, meglio se con un colore o pennarello, un oggetto che associano a relazione e gruppo (insieme). Si può quindi chiedere di mostrarlo per un attimo in videocamera per verificare che effettivamente sia stato fatto. Si chiede quindi ai ragazzi di tenere il foglio fino alla fine della formazione perché sarà utilizzato in fase di verifica. Il formatore invece sceglie un'immagine e la racconta subito.

Questa attività ha due scopi principali: entrare gradatamente nel tema formativo e verificare come rispondono i presenti e qual è il clima che si percepisce. Ciò è importante per capire che tipo di livello tenere durante la formazione, se i presenti si lasciano coinvolgere o se ci sono delle difficoltà.

LANCIO DEL TEMA

Il tema su cui ci concentriamo è diviso in due parti: nella prima approfondiamo la relazione educativa, nella seconda il gruppo. Abbiamo scelto questo tema perché siamo certi che alla base di una buona ER c'è necessariamente una buona gestione delle relazioni personali e di gruppo. Inoltre, siamo convinti che l'animatore deve avere chiaro che è chiamato a vivere relazioni che siano educative con i pari (altri animatori), con i più piccoli e con gli adulti. La relazione, la vita in gruppo, l'educazione, non si possono improvvisare assolutamente, vanno comprese, curate ed esercitate a lungo per poterne godere la padronanza.

FASE 2 – *relazione educativa*

In questa seconda fase presentiamo il corpo della formazione composto di azioni e relativi contenuti.

Introduzione

Per affrontare il tema si è scelto di lavorare su 4 termini che rivelano 4 pilastri della relazione educativa:

1. Legame
2. Reciprocità
3. Comunicazione
4. Intenzionalità

I termini sono abbinati a due a due e per ogni coppia è presentata un'attività che permetta di comprenderli meglio. Segue quindi la presentazione dei contenuti sempre a due a due.

ATTIVITÀ 1 (Legame + Reciprocità)

Scopo: Fare esperienza del legame e della reciprocità che entrano in gioco quando si entra in relazione

Materiale: biglietto da visita e biro per ciascuno

Svolgimento: L'attività si compone di due fasi.

Nella prima fase il formatore consegna a ciascun partecipante un biglietto da visita (come in allegato), chiedendo ai partecipanti di compilarlo in tutte le sue parti:

1. nome
2. soprannome
3. segno particolare
4. che tipo di persona sei
5. cosa si può sapere di me
6. cosa non si deve sapere di me

Quando tutti hanno terminato il proprio biglietto da visita, il formatore invita gli animatori a muoversi nella stanza liberamente e a regalare il proprio biglietto da visita a un altro ritirando allo stesso tempo il suo.

Inizia quindi la seconda fase in cui si chiede ai ragazzi di formare le coppie con chi si è scambiato il biglietto da visita. Quindi in un dialogo a due si invitano gli animatori a rispondere alle seguenti domande:

- *conoscevi questi aspetti della persona che ti ha mandato il biglietto da visita?*
- *la persona è come scritto nel biglietto da visita?*
- *cosa avresti corretto perché fosse più accattivante come biglietto da visita?*

Terminata la seconda fase il formatore analizza l'attività e da i contenuti.

Attenzioni: Nella compilazione del biglietto da visita si può decidere di compilarlo insieme dando i tempi ai ragazzi guidandolo passo per passo.

Analisi dell'attività 1

Biglietto da visita

- ✓ Difficile raccontare qualcosa di buono di sé
- ✓ Come mi sono relazionato con me stesso, ho paura di pensare a chi sono?
- ✓ Che relazione voglio avere con gli altri? Cosa racconto di me?
- ✓ Raccontando chi sono mi metto in relazione con gli altri?
- ✓ Il biglietto da visita è utile se poi nasce una reciprocità e inizia una relazione

Dialogo a due

- ✓ È stato semplice trovare qualcuno con cui scambiare il proprio biglietto da visita?
- ✓ È un mettersi in gioco nella relazione con un altro

- ✓ È stato complicato dire all'altro cosa pensi di quello che ha scritto?
- ✓ Non ci sei riuscito? Cosa mi ha bloccato?
- ✓ Che relazione ho avviato con l'altro?

CONTENUTO 1

L'attività appena svolta ci aiuta a inquadrare due aspetti molto importanti su cui si regge la relazione:

- Il legame che si crea tra le persone
- La reciprocità che ne determina la continuazione

Per potersi relazionare con gli altri, la prima cosa da fare è comprendere sé stessi, imparare a conoscersi ed accettarsi per quello che si è; da questo dipende poi tutto il resto. Dobbiamo tenere presente che quando inizio l'esperienza dell'animatore non posso non farlo con la mia personalità, il mio carattere, modo di fare, ecc. Se non mi conosco e non mi accetto sarà difficile riuscire accogliere le correzioni degli altri, lavorare in gruppo, vivere relazioni sane e profonde.

Legame

L'attività ci ha aiutato a comprendere come per vivere una relazione sia necessario creare un legame. Noi abbiamo usato lo strumento del biglietto da visita, ma possiamo usare mille altre forme per sperimentare come si può parlare di relazione solo quando si mettono in comunicazione almeno due soggetti: un "io" e un "tu".

La relazione che si crea diventa profonda nella misura in cui cresce il legame. Nell'esperienza di ER viviamo tante relazioni che diventano legami, tante relazioni io – tu che avviano un cammino spalla a spalla con l'altro.

Reciprocità

È il secondo aspetto della relazione che però va di pari passo al legame. Il legame per essere tale, e non semplicemente qualcosa di improvvisato, richiede la reciprocità dell'azione. La reciprocità dice il desiderio di entrambi di entrare in relazione tra loro, di scegliere di avviare un cammino comune che metta in vera comunicazione io e tu. Possiamo a questo punto dire che senza reciprocità non esiste relazione reale. Può esserci un'interazione o l'uso di un servizio, ma non una relazione vera e profonda.



ATTIVITÀ 2 (Comunicazione + Intenzionalità)

Scopo: Utilizzo delle carte da gioco per riflettere su come comunichiamo e le intenzioni che mettiamo in gioco

Materiale: 3 carte da gioco bianche su di una faccia per ciascuno; una biro a testa; tre situazioni

Svolgimento: L'attività è composta di due fasi.

Il formatore consegna ad ogni animatore 3 carte (come in allegato) che hanno, da un lato disegnato il classico retro di una carta e dall'altro lato la facciata bianca per permettere agli animatori di scrivere.

Ora è chiesto di scrivere su ciascuna carta una propria qualità e/o attitudine che loro, come animatori, sono pronto a mettere in gioco nella prossima ER. Viene quindi lasciato un tempo congruo alla scrittura per poi passare alla seconda fase.

Nella seconda fase il formatore pone tre situazioni (una per volta) agli animatori e chiede loro di scegliere per ciascuna, quale carta mettere in gioco. Ovviamente le situazioni sono tre:

1. Sei alla riunione di programmazione di ER insieme a tutti gli animatori
2. Sei alla verifica di fine giornata di ER
3. Devi preparare un laboratorio e un gioco per la festa finale

Ogni volta che un animatore dice la carta che mette in gioco, spiega anche il perché la usa in quel contesto. Quando una carta è stata utilizzata non può essere rimessa in gioco per altre situazioni. Il gioco si complica dalla seconda in poi perché nel primo caso la risposta è una su tre carte, nel secondo caso è una su due, nel terzo caso per forza quella che rimane. Può essere utile chiedere agli animatori di apporre sulla carta il numero che corrisponde alla risposta per non confondersi e rendere più semplice la condivisione successiva. Quando tutti hanno scelto le risposte, il formatore inizia la riflessione inserendo i contenuti.

Attenzioni: È necessario, per dare l'idea del gioco e del "mettersi in gioco" consegnare le tre carte come suggerito non utilizzando un foglio qualsiasi.

Analisi dell'attività 2

Le 3 carte

- ✓ È stato complicato sceglierne tre?
- ✓ Può essere difficile pensare a cosa mettere in gioco di me, oltretutto se non so perché
- ✓ Ci sono situazioni che richiedono particolari attitudini ma non di escluderne altre
- ✓ Gli abbinamenti hanno funzionato?
- ✓ Diventano il nostro modo di comunicare

La scelta

- ✓ Il gioco è stato appositamente forzato
- ✓ Non è bene scegliere di investire solo su alcuni aspetti, ci vorrebbero sempre tutti
- ✓ Occorre farlo con intenzionalità perché sia educativo
- ✓ Non può scegliere un altro per me

CONTENUTO 2

L'attività appena svolta ci aiuta a inquadrare altri due aspetti che reggono la relazione educativa:

- La comunicazione
- L'intenzionalità dell'azione

Comunicazione

La comunicazione, in questo contesto, la consideriamo su come siamo comunicazione per gli altri piuttosto che su come comunicare. Quando scegliamo che cosa mettere in campo comunichiamo qualcosa di noi, comunichiamo cosa siamo disposti a giocarci nella relazione, in questo caso del gruppo animatori. Anche la difficoltà che magari abbiamo avuto nello scegliere le tre attitudini racconta la nostra difficoltà nel conoscerci fino in fondo e nel sapere cosa vogliamo comunicare agli altri. L'attività del biglietto da visita ci aiuta a comprendere il significato di "essere comunicazione" e comunicazione efficace.

Non possiamo dimenticare che la relazione si costruisce sulla comunicazione, su quello che diciamo e quello che tacciamo, su quello che facciamo e quello che guardiamo.

Un ultimo aspetto da considerare è quello su cui il gioco ci ha forzato maggiormente. È stato chiesto di fare una scelta circa quale qualità mettere in gioco per la singola azione. In realtà, dobbiamo abituarci a non fare un'esclusione delle nostre capacità, quasi come a risparmiare fatica, mettendo solo quello che serve. L'animatore non ragiona così, egli gioca tutto e sempre, e nelle situazioni in cui sono più utili le sue caratteristiche si impegna ancor di più perché emergano a beneficio del gruppo.

Intenzionalità

La relazione che siamo chiamati a vivere con i più piccoli e con i pari è una relazione che deve essere educativa. Per essere tale deve necessariamente essere fatta con intenzionalità. Infatti, se manca l'intenzionalità in una relazione, manca proprio quell'intenzione che la rende educativa.

Le relazioni che siamo chiamati a vivere durante ER sono relazioni che richiedono il nostro contributo non passivo ma attivo. Solo quando decidiamo di essere protagonisti e di agire con intenzione possiamo essere figure edificanti e di riferimento per chi ci circonda. Non dobbiamo lasciare che sia il caso o l'improvvisazione a reggere le nostre relazioni. Non diamo per scontato che le nostre azioni siano frutto di una relazione educativa, verificiamole volta per volta a partire dal cuore che mettiamo nelle circostanze.



FASE 3 – il gruppo

In questa seconda fase presentiamo il corpo della formazione composto di azioni e relativi contenuti.

Introduzione

Anche per lavorare su questo tema si è deciso di scegliere 4 termini che rivelano 4 pilastri del gruppo:

1. Fare
2. Essere
3. Conoscere
4. Vivere insieme

È chiaro che questi termini vanno compresi e considerati in continuità con il lavoro sulla relazione che si è appena fatto. I termini sono abbinati a due a due e per ogni coppia è presentata un'attività che permetta di comprenderli meglio. Segue quindi la presentazione dei contenuti sempre a due a due.

ATTIVITÀ 1 (Fare + Essere)

Scopo: Analizzare l'idea di gruppo che hanno gli animatori a partire dall'esperienza quotidiana

Materiale: schema allegato; una biro per ciascuno; WhatsApp; cartelloni; pennarelli indelebili

Svolgimento: Il formatore invita i ragazzi a ragionare su come le relazioni personali spesso si intrecciano e diventano relazioni di gruppo con il rischio che tante volte siano considerate la somma delle singole relazioni. Spesso non è chiara neppure la definizione di gruppo e quello che indichiamo con esso.

L'attività parte proprio da questo aspetto: analizzare quello che comunemente chiamiamo gruppo per verificarne la natura. Il formatore invita i ragazzi a prendere il cellulare e ad aprire WhatsApp per rispondere personalmente alle domande della griglia seguente che consegna a ciascuno.

Domanda	n°
In quanti gruppi di WhatsApp sei?	
Quanti ne hai creati tu?	
Quanti usati solo per organizzare cose?	

In quanti sei costretto a stare, ma non vorresti?	
In quanti litighi?	
In quanti ti senti libero di dire quello che pensi?	
In quanti ti diverti a condividere la qualunque?	

Dopo aver completato la tabella la si condivide con tutti semplicemente leggendo i risultati. Il formatore può utilizzare un cartellone per fissare le risposte di tutti. In caso non si ritenga utile si può pensare di non usare la griglia e fare le domande una alla volta mentre il formatore li appunta in un unico cartellone.

Attenzioni: Se i ragazzi fossero molti si potrebbe stabilire anche un valore indicativo (da 1 a 50; da 51 a 100; ecc.) e chiedere per alzata di mano a quale fascia si appartiene fissando poi i dati sul cartellone

Analisi dell'attività 1

L'attività su WhatsApp è molto utile per avviare e stimolare una relazione con gli animatori. L'intenzione di questa attività è quella di farli interrogare e mettere in discussione ciò che pensano del gruppo, quanto meno si interrogano su ciò che si intende per gruppo. In questa fase non è necessario dare risposte, ma stimolare domande, per le risposte ci sarà tempo tra poco. Indichiamo di seguito alcuni punti sui quali riflettere insieme.

WhatsApp

- ✓ Possiamo parlare di gruppo?
- ✓ Differenza tra gruppo WhatsApp e in presenza?
- ✓ Gruppo reale o non reale?
- ✓ Che relazioni si giocano in questi gruppi?
- ✓ Servono a farmi sentire "gruppo" o no?
- ✓ Giovano alla mia libertà o mi costringono a fingere?

CONTENUTO 1

L'attività appena svolta ci aiuta a inquadrare due aspetti principali del gruppo su cui occorre fare un po' di chiarezza.

- Il Fare gruppo
- L'Essere gruppo

Fare Gruppo

Fare gruppo è forse una delle frasi più ricorrenti nelle comunità parrocchiali. Con fare gruppo indichiamo spesso il trovarsi insieme, intessere relazioni indipendentemente dal fatto che siano positive o negative, lo diciamo sia per parlare del gruppo educativo parrocchiale che per gli amici; in alcuni casi lo si usa in antitesi con "essere gruppo". Per comprendere meglio cosa significa dobbiamo partire sempre da un aspetto personale: fare gruppo significa desiderare di vivere insieme ad altre persone con delle motivazioni ben profonde. Scegliere di fare gruppo vuol dire desiderare di essere con quelle persone per quello che fanno, condividere il loro progetto e obiettivo, desiderare quell'appartenenza perché fa stare bene e fa crescere. Se sono questi alcuni degli elementi che spingono a fare gruppo, allora le basi ci sono. Fare gruppo a ER significa decidere di mettercela tutta per vivere del tempo con gli altri per costruire qualcosa di importante e profondo al di là di ogni discriminazione e giudizio. Fare gruppo richiede una ferma decisione di appartenenza.

Essere Gruppo

Non è sufficiente fare fisicamente parte di un gruppo per essere gruppo. Può capitare che lo crediamo, che ce lo raccontiamo magari perché non vediamo alternative. Per essere gruppo occorre intanto dividerne i principi e i valori che lo compongono. Se parliamo del gruppo animatori dobbiamo mettere subito in chiaro che per essere gruppo è necessario accettare ciò che il parroco e il coordinatore danno come direttive del gruppo. Certo, se ne può parlare, si possono chiedere spiegazioni, ma poi se si accetta di esserci occorre allinearsi con lo stile richiesto. Per essere gruppo bisogna essere accolti ed essere accoglienti, il che non vuol dire che dobbiamo andare d'accordo con tutti, ma che dobbiamo rispettare tutti allo stesso modo ed essere noi

per primi a desiderare quel gruppo. All'interno di ogni gruppo poi si muovono mille dinamiche e situazioni che nel tempo rafforzano le relazioni o le rompono.

Alla luce di queste poche righe di riflessione possiamo chiederci se davvero i gruppi di WhatsApp di cui facciamo parte sono gruppi o solo "insieme di soggetti" che si ritrovano per fare cose insieme. Valutate con attenzione che tipo di gruppo volete essere e cercate.

ATTIVITÀ 2 (Conoscere + Vivere insieme)

Scopo: Utilizzare l'immagine dello sport per comprendere il bisogno di conoscere gli altri e di vivere insieme con loro un'esperienza

Materiale: immagine di uno stadio di calcio; elenco dei ruoli

Svolgimento: Il formatore spiega a tutti i presenti come vuole utilizzare lo sport per aiutarli a comprendere meglio cosa significa vivere insieme l'esperienza di ER.

Egli mostra a tutti i presenti l'immagine di uno stadio di calcio dove siano visibili non soltanto il campo da gioco ma anche le tribune, le panchine, le porte, le linee del campo, eventualmente gli spogliatoi.

Ora chiede a ciascuno di immaginare che ER sia un grande campo da gioco e che la squadra che gioca è composta dal gruppo animatori. A questo punto chiede a tutti di prendere un post-it e di andare ad attaccarlo nello spazio di campo (proiettato sulla parete) in cui si mette in gioco per questa ER.

Se lo si ritiene utile si possono aiutare gli animatori mettendo già l'elenco dei ruoli nel gioco tra cui sceglierne uno. Quando tutti hanno scelto un ruolo, il formatore procede con i contenuti.

Attenzioni: È utile conservare il ruolo che ogni ragazzo si sente in grado di ricoprire nella prossima ER.

Analisi dell'attività 2

Il campo da gioco

- ✓ È la nostra ER, è il banco di prova
- ✓ Per stare nel campo devi per forza fare una scelta: dove stai?
- ✓ È importante scegliere personalmente cosa fare

I ruoli

- ✓ Sono fondamentali per dividersi il presidio del campo
- ✓ Permettono a ciascuno di mettere in campo le proprie risorse e capacità e di colmare le nostre lacune
- ✓ Diversi ruoli ci fanno capire che siamo squadra
- ✓ Non ci sono ruoli più importanti di altri, tutti concorrono al risultato

Attacco

- ✓ È il ruolo offensivo della squadra
- ✓ In ogni gruppo deve esserci qualcuno che si lancia a fare goal
- ✓ Da solo non va lontano, deve ricevere il pallone dalla difesa e dal centro
- ✓ È l'animatore di "punta" che ha il carisma di ribaltare la situazione

Difesa

- ✓ È il ruolo difensivo della squadra
- ✓ È colui che protegge il risultato raggiunto

- ✓ Da solo non vince, ha bisogno dell'attacco
- ✓ È l'animatore che sta nelle retrovie, ma permette che le cose funzionino, dà il "LA" all'attacco

Centro campo

- ✓ È uno dei ruoli più difficili, occorre visione di gioco
- ✓ È la regia di quello che accade, deve conoscere molto bene la propria squadra
- ✓ Da solo non vince, ha ottima visione, ma non può essere ovunque
- ✓ È quell'animatore, più raro, quello che vede le cose con più maturità e progettualità davanti e dietro di sé

Ala mediana

- ✓ È il ruolo più faticoso, pronto a coprire le parti del campo dove non c'è nessuno
- ✓ È quello che corre di più e si fida della visione di gioco degli altri
- ✓ Si lascia spingere dalla difesa, segue il disegno del centro, finalizza il gioco dell'attacco
- ✓ È quell'animatore capace di fare un po' tutto ed è un ottimo supporto

Panchina

- ✓ Spesso la vediamo come ruolo negativo, ma non lo è
- ✓ In panchina ci sta il giocatore pronto a dare il cambio a chi non regge il gioco
- ✓ Nella panchina si può rimanere anche perché c'è bisogno ancora di crescere
- ✓ È l'animatore che è pronto ad entrare in campo in qualsiasi momento

Avversario

- ✓ È l'anima della partita, senza avversario non si vince
- ✓ È importante perché stimola la squadra a dare il meglio di sé e a lottare
- ✓ È quello che rende la partita spettacolare da vedere
- ✓ È l'animatore che sa verificare quanto accade e si pone in discussione su quello che si fa

Spettatori

- ✓ Sono i più difficili da soddisfare, se vinci applaudono, se perdi ti fischiano
- ✓ Per una squadra, la soddisfazione degli spettatori significa continuare ad avere un tifo
- ✓ Sono coloro che pagano il biglietto e ti permettono di giocare
- ✓ Sono i genitori, la comunità parrocchiale ecc., coloro che ti osservano e ti guardano giocare

Steward

- ✓ Sono gli unici che entrano allo stadio gratis e non guardano la partita
- ✓ Passano il tempo rivolti verso gli spettatori
- ✓ Essi difendono i giocatori dall'invasione di campo e controllano la sicurezza
- ✓ Sono il coordinatore, il parroco, gli educatori, sono quelli che ti difendono dagli spettatori

Allenatore

- ✓ È colui che costruisce la squadra e ne è responsabile, decide gli schemi di gioco e chi far entrare in campo
- ✓ È colui che cambia se la squadra non dà risultati e che ne risponde davanti alla società
- ✓ È una figura di cui i giocatori si fidano ciecamente
- ✓ È il coordinatore delle attività messo lì apposta per accompagnare la squadra degli animatori

Arbitro

- ✓ In ogni competizione occorre qualcuno che faccia rispettare le regole
- ✓ Presi dalla foga del gioco ci si dimentica di alcune regole nei contrasti o nei momenti di nervosismo
- ✓ È una delle figure più temute, ma allo stesso tempo più giudicate e incomprese; "fa il lavoro sporco"
- ✓ È l'educatore, parroco, coordinatore che si preoccupa della formazione dell'animatore

Manutenzione

- ✓ È parte fondamentale della sfida, permette che tutto sia in ordine
- ✓ Ha la responsabilità della struttura e quindi che i giocatori stiano bene

- ✓ Fanno le pulizie, sistemano lo stadio, organizzano tutto al meglio
- ✓ Sono tutte quelle figure indispensabili che lavorano attorno a ER

Presidente

- ✓ Senza presidente non c'è allenatore, non c'è squadra
- ✓ È una figura sempre presente dietro le quinte e necessario per la società
- ✓ È il parroco/cappellano della comunità
- ✓ Può non essere sempre in linea con l'allenatore, ma va ascoltato e compreso perché dà le direttive e le prospettive sulla squadra

Se guardiamo la squadra nell'insieme non possiamo non scorgere una ricchezza infinita. Questa ricchezza e attenzione funzionano nella misura in cui ciascuno ricopre il suo ruolo e lotta per quella squadra; non funzionano con quel giocatore che rema contro. Basti immaginare cosa vorrebbe dire se l'attacco o la difesa si alleassero con l'avversario. A ciascuno sta il diritto di decidere dove voler stare sul campo e dove ci si sente pronti a giocarsi questa ER senza dimenticare di confrontarsi con l'allenatore.

CONTENUTO 2

L'attività appena svolta ci aiuta a inquadrare due aspetti molto importanti del gruppo:

- La necessità di conoscersi per poter giocare insieme
- Imparare a vivere insieme per fare squadra

Conoscere

Per poter vivere in un gruppo è necessario conoscere e farsi conoscere. Per conoscere bisogna essere disposti a farlo, essere desiderosi di mettersi in ascolto nel rispetto di quello che l'altro ha da dire senza pregiudizio né vizio di forma. Per vivere e operare in un gruppo in maniera fruttuosa occorre conoscere diversi aspetti.

Occorre conoscere bene i componenti del gruppo, il più possibile il vissuto di ciascuno, il loro carattere. Questo aiuta ad avere una visione completa del gruppo, a sapere a chi chiedere per alcune cose e con chi confrontarsi per altre situazioni.

Occorre conoscere gli schemi di gioco e cioè quello che insieme si vuole fare. Occorre inoltre conoscere tutti i ruoli, anche se lontani dalle proprie capacità, e con oggettività vedere le attitudini degli altri. Ciò significa conoscere gli obiettivi comuni e il fine dell'ER che ci siamo dati, per non vivere passivamente questa esperienza. Per conoscere il gruppo è necessario che tutti i componenti si impegnino per farsi conoscere, per raccontare qualcosa di loro, che siano veri e partecipi per costruire relazioni che permettano di vivere insieme.

Vivere Insieme

Il gruppo non è semplicemente la somma dei soggetti, è molto altro. Essere gruppo significa imparare a vivere insieme accogliendo l'altro, limando il proprio carattere, scendendo a compromessi e fissando elementi comuni. Per vivere insieme occorre conoscersi davvero condividendo esperienze, pensieri, spazi e un cammino insieme. Il gruppo animatori non si improvvisa, come non si improvvisa il vivere insieme; è per questo che è importante creare un gruppo prima di studiare come fare ER, prima di avviare le attività con i ragazzi. Significa rispettare il ruolo di ciascuno, accoglierlo e mettersi sempre in discussione con il desiderio nel cuore di fare squadra. È fondamentale mettere da parte egoismi personali e impedire agli altri di arrivare dove non arrivo io. Solo se ognuno sa stare al suo posto e lì dà tutto si costruisce un gruppo vero che sa davvero vivere insieme.

FASE 4

Anche la terza fase formativa è piuttosto importante, dà certo il segno di chiusura, ma allo stesso tempo è il momento di verificare ciò che è stato fatto e di darsi appuntamento all'incontro successivo.

VERIFICA

La verifica della formazione è un aspetto importante al pari delle altre fasi. Spesso la dimentichiamo o ne facciamo a meno perché il tempo a nostra disposizione è terminato. La verifica va pianificata fin dall'inizio del lavoro e non va improvvisata. Essa non è un momento fine a se stesso e non ha certo lo scopo di giudicare il lavoro del formatore. La verifica serve per analizzare con intelligenza la formazione, per verificare se sono state scelte le attività e i contenuti giusti, se i presenti sono stati coinvolti.

Ti suggeriamo tre ipotesi di verifica molto semplici da poter utilizzare sia in presenza che online. Le tre verifiche non si escludono a vicenda, ma danno ciascuno un taglio diverso.

La prima ipotesi è legata all'introduzione di questa formazione. Questo tipo di verifica ti dà la possibilità di un riscontro abbastanza fedele e concreto sul lavoro fatto.

La seconda ipotesi è più emozionale perché fatta prima di salutarsi. Questo tipo di verifica ti dà un ritorno immediato su come è andata la serata senza lasciare sedimentare i pensieri.

La terza ipotesi è più strutturata, si può fare anche a distanza di tempo e richiede di riflettere un minimo su quanto si è lavorato e fatto.

Ipotesi 1

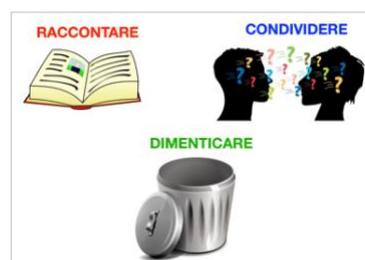
Il formatore chiede a tutti i presenti di riprendere l'immagine che rappresenta la relazione e il gruppo che è stata disegnata all'inizio della formazione. Ora invita gli animatori a guardarla e con un pennarello differente chiede di apportare modifiche o aggiunte se è cambiata l'idea di relazione e di gruppo che hanno dopo il lavoro fatto insieme. Se il tempo lo permette si può avviare una condivisione di quanto modificato e dicendo perché si è scelto quel disegno.

Ipotesi 2

Il formatore mostra un'immagine come quella qui a fianco. Quindi rivolge ai presenti l'invito a riflettere su cosa sono pronti a:

- raccontare della serata;
- condividere qualcosa di bello di questa sera;
- dimenticare di questa formazione.

Se il tempo e il numero dei presenti lo permette, è certamente interessante chiedere a ciascuno di condividere le proprie risposte. In alternativa si potrebbe chiedere a ciascuno di rispondere ad una sola delle tre sollecitazioni.



Ipotesi 3

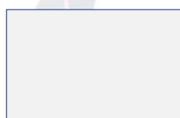
Il formatore manda a tutti il link di un "modulo Google", preparato in precedenza, con una serie di domande. È utile che le domande siano a risposta multipla con indice di gradimento per agevolare chi deve rispondere e l'analisi dei dati. Suggeriamo in ogni modo, di inserire una o due domande aperte, facoltative per permettere a chi vuole di esprimersi. Questa verifica è molto utile e opportuna se si vuole fare un buon lavoro di analisi e permettere a chi risponde di riflettere con calma. Eventualmente si può inviare il link anche il giorno dopo la formazione, senza ovviamente aspettare troppo tempo.

Esempio di domande:

1. La formazione ha funzionato: poco, sufficientemente, bene, molto bene, ottimamente
2. I contenuti ti sono sembrati interessanti: poco, sufficientemente, bene, molto bene, ottimamente
3. La attività ti hanno coinvolto: poco, sufficientemente, bene, molto bene, ottimamente
4. Il formatore ti è parso preparato: poco, sufficientemente, bene, molto bene, ottimamente
5. ...
8. Cosa non ti è piaciuto della formazione?
9. Cosa è stato particolarmente interessante e innovativo?
10. Scrivi liberamente quello che non sei riuscito ad esprimere nelle domande

ALLEGATO ATTIVITÀ 1 (legame – reciprocità)

Nome: _____



Soprannome: _____

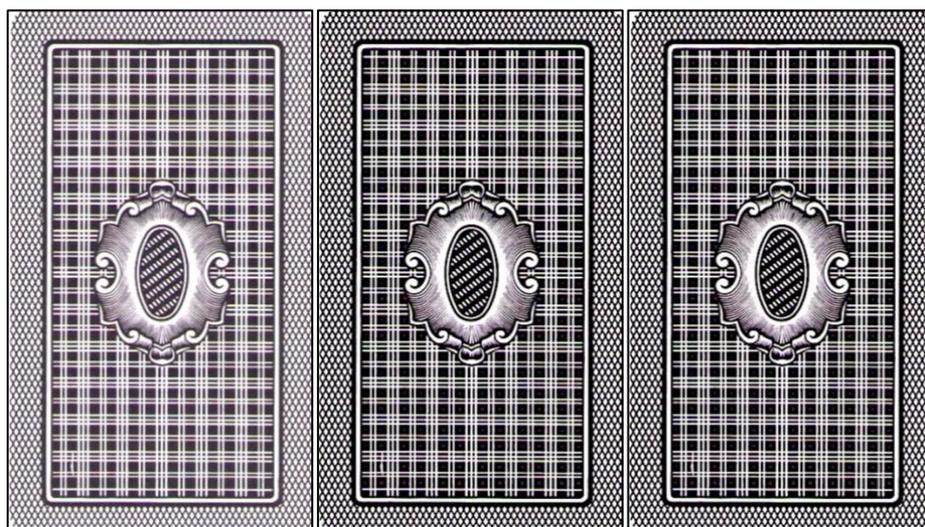
Segno particolare: _____

Che tipo di persona sei: _____

Cosa si può sapere di me: _____

Cosa non si deve sapere di me: _____

ALLEGATO ATTIVITÀ 2 (comunicazione – intenzionalità)



1. Sei alla riunione di programmazione di ER insieme a tutti gli animatori

2. Sei alla verifica di fine giornata di ER

3. Devi preparare un laboratorio e/o un gioco per la festa finale

ALLEGATO ATTIVITÀ 1 (fare – essere)

Domanda	n°		
In quanti gruppi di WhatsApp sei?		In quanti sei costretto a stare, ma non vorresti?	
Quanti ne hai creati tu?		In quanti litighi?	
Quanti usati solo per organizzare cose?		In quanti ti senti libero di dire quello che pensi?	
		In quanti ti diverti a condividere la qualunque?	

ALLEGATO VERIFICA

RACCONTARE

CONDIVIDERE

DIMENTICARE