



UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PADOVA

**DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA, SOCIOLOGIA
PEDAGOGIA E PSICOLOGIA APPLICATA**

**CORSO DI LAUREA TRIENNALE IN
SCIENZE DELL'EDUCAZIONE E DELLA FORMAZIONE
CURRICOLO SED**

ELABORATO FINALE:

**I CENTRI ESTIVI E DI ANIMAZIONE: CARATTERISTICHE E FUNZIONI EDUCATIVE
EDUCATIONAL CHARACTERISTICS AND FUNCTIONS OF SUMMER CAMPS**

RELATORE

Prof.ssa Chiara Biasin

LAUREANDO

Gianmarco Gonzo

Matricola 2052715

ANNO ACCADEMICO 2024-2025

INDICE

INTRODUZIONE.....	3
CAPITOLO 1 – STORIA DELL'ANIMAZIONE.....	4
1.1 LA VISIONE STORICA E CULTURALE DELL'ANIMAZIONE NEL XX SECOLO.....	4
1.2 LO SVILUPPO DELL'ANIMAZIONE IN ITALIA.....	8
CAPITOLO 2 – FUNZIONI, STRUMENTI E RUOLI DELL'ANIMAZIONE.....	12
2.1 IL SIGNIFICATO DELL'AGIRE ANIMATIVO.....	12
2.2 LE FUNZIONI SOCIALI DELL'ANIMAZIONE.....	16
2.3 L'ANIMAZIONE COME STRUMENTO DI SVILUPPO.....	20
CAPITOLO 3 – GLI ANIMATORI E IL CENTRO ESTIVO.....	24
3.1 IL RUOLO DELL'ANIMATORE COME AGENTE SOCIOCULTURALE E SOCIOEDUCATIVO.....	24
3.2 COMPETENZE E FUNZIONI DELL'ANIMATORE.....	28
3.3 IL TEAM LEADER MANAGERIALE.....	31
3.4 L'ANIMAZIONE NEL CENTRO ESTIVO SPORTIVO.....	36
CONCLUSIONE.....	40
BIBLIOGRAFIA.....	41

INTRODUZIONE

Spesso il centro estivo viene visto come un luogo in cui i bambini e i ragazzi trascorrono semplicemente del tempo durante le vacanze scolastiche tra: giochi, sport, attività ricreative. Tuttavia, dietro a questa apparenza si nasconde una realtà molto più ricca e significativa, sia dal punto di vista educativo che professionale. Il centro estivo può infatti rappresentare un contesto altamente formativo e non solo per i partecipanti (i cosiddetti animati) ma anche per gli animatori e per coloro che progettano le varie attività.

Questo elaborato nasce grazie alla mia personale esperienza all'interno del centro estivo per approfondire e valorizzare il ruolo educativo dei centri estivi, sulla base appunto della mia esperienza personale e professionale che ha profondamente segnato il mio percorso di crescita. Il centro estivo per me non è solamente un luogo di lavoro, ma uno spazio in cui vado a scoprire, relazionarmi, confrontarmi e sviluppare le mie competenze. Il centro estivo mi ha permesso di scoprire abilità che non sapevo di possedere e mi ha consentito di vivere esperienze intense e formative, dapprima come animatore, successivamente come team leader.

Nel corso dell'elaborato verranno affrontati diversi aspetti fondamentali legati all'animazione e alla gestione dei centri estivi.

In primo luogo si vedrà una panoramica storica e culturale dell'animazione, per comprenderne le origini e l'evoluzione fino ai giorni nostri. Successivamente verranno analizzate le funzioni educative del centro estivo, focalizzandosi in particolare sul significato dell'agire animativo, sulle funzioni dell'animazione e sull'importanza dell'animazione come strumento di sviluppo.

Nell'ultimo capitolo dell'elaborato verrà dato ampio spazio alla figura dell'animatore, approfondendo le competenze richieste, gli strumenti necessari e il valore del lavoro in équipe. Sempre in quest'ultimo capitolo ci si focalizzerà sulla mia personale esperienza all'interno del centro estivo sportivo e, in particolare, cercherò di dimostrare che il lavoro dell'animatore non si limita alla semplice conduzione di giochi e/o attività, ma richiede, impegno, attenzione, responsabilità, empatia e capacità di gestione.

Attraverso questo elaborato finale intendo rispondere a domande fondamentali come: perchè il centro estivo può essere considerato come un'esperienza educativa completa? Quali sono le competenze che un buon animatore dovrebbe possedere? Come si può gestire con efficacia un'équipe di animatori e creare un ambiente costruttivo per bambini e ragazzi?

L'obiettivo è quello di offrire una riflessione basata sull'esperienza all'interno del centro estivo, in modo che possa essere riconosciuto come uno spazio di crescita per tutti i partecipanti e non solo come un'alternativa alla scuola nei mesi estivi.

CAPITOLO 1 – STORIA DELL'ANIMAZIONE

1.1 LA VISIONE STORICA E CULTURALE DELL'ANIMAZIONE NEL XX SECOLO

Durante la prima metà del 1900, in Francia, nasce il concetto di animazione quando alcuni partiti politici, tramite il Ministero per gli affari culturali, fanno sorgere le Maisons de la Culture. Grazie all'aiuto di alcuni intellettuali transalpini, viene data vita alla creazione di un luogo “in cui era possibile dispensare, gratuitamente, cultura alle masse” (Cera, 2009, p. 91).

Iniziarono quindi ad essere sempre più presenti nel territorio francese i centri culturali e, in questo ambito, nacquero le prime figure esperte denominate animatori culturali, nonostante le loro caratteristiche fossero ancora lontane da quelle che conosciamo oggi.

“Venivano previste manifestazioni culturali [...] per i cittadini: mostre, conferenze, rappresentazioni teatrali e cinematografiche [...] fondate sui principi di pedagogia della scoperta e della creatività” (De Rossi, 2004, p. 39).

Un elemento importante riguarda la coerenza con cui le diverse organizzazioni hanno gestito i progetti. Questo ha permesso di evitare interventi frammentari, decontestualizzati o improvvisati, offrendo invece percorsi educativi strutturati e di qualità.

Tali esperienze hanno favorito lo sviluppo del senso critico e la capacità di scegliere da parte degli utenti, valorizzando la dimensione collettiva dell'azione educativa.

L'animazione ha iniziato ad evolversi molto presto dal punto di vista sociale e politico, identificando tre tipologie di sviluppo. La prima tipologia è nata con Pujol, per poi essere ripresa successivamente da Besnard, il cui indicava come l'animazione abbia una funzione di sostegno nelle situazioni di difficoltà e di avere uno scopo che volge all'innovazione.

Successivamente, il sociologo francese Joffre Dumazedier indica come l'animazione nasca come conseguenza dell'emergere del tempo libero. In particolare, oggi il tempo dominante della società non è più legato ad obblighi lavorativi o familiari, ma di liberarsi da suddetti vincoli. Questo cambiamento è anche legato alla crisi dell'occupazione che ha modificato il modo in cui le persone vivono e organizzano il proprio tempo.

Dumazedier indica come l'animazione sia costituita da svariate forme in cui l'espressione individuale è spontanea e tende ad aumentare, mentre il potere istituzionale va a diminuire. In questo contesto, il tempo libero diventa lo spazio in cui i desideri personali possono emergere liberamente, trovando un equilibrio tra le esigenze della società e quelle individuali, l'animazione, quindi, tende a favorire una forma di controllo sociale non oppressivo, ma liberatorio, capace di valorizzare la libertà e la partecipazione attiva delle persone.

Dopodiché, a partire dalla seconda metà degli anni Cinquanta, sulla base della teoria di Carl Rogers, l'animazione viene vista come un 'progetto ideologico'.

Questo significa che l'animazione comincia ad includere valori importanti come la partecipazione attiva delle persone, la ricerca della giustizia sociale e culturale, la lotta contro le disuguaglianze.

Questo nuovo modo di vedere l'animazione muta e si diffonde sempre di più e, nel corso degli anni Sessanta, fa percepire come il concetto di animazione passa da metodo pedagogico a progetto ideologico che sfocerà in correnti socio-politiche che caratterizzeranno il corso degli stessi anni Sessanta.

Fino a quel momento, i principali operatori dell'educazione popolare provenivano dalle due grandi istituzioni educative: la Chiesa e lo Stato. Nel ruolo dell'animatore erano quindi presenti preti ed insegnanti, senza che fosse richiesta una formazione specifica per svolgere tale funzione.

Già dalla fine dell'Ottocento e per la prima parte del XIX secolo, il maestro ed il prete hanno le funzioni, tra le altre, di animatori locali, con svariate attività per adulti e ragazzi.

Quando hanno cominciato a svilupparsi istituzioni educative alternative, al di fuori della Chiesa e dello Stato, si è reso necessario coinvolgere altri soggetti, la cui preparazione non era automaticamente garantita. L'idea di una pedagogia specifica per l'educazione popolare è nata proprio con l'emergere di questi operatori volontari, ai quali veniva attribuita una formazione con caratteristiche diverse: religiosa, sindacale o laica.

Secondo Cera (2009), il sociologo Philippe Besnard individua tre visioni dell'animazione:

1. sistema con funzioni ludiche, ricreative, educative e culturali;
2. controllo sociale liberatore e regolatore, finalizzato a intrattenere i cittadini nel loro tempo libero;
3. progetto ideologico, cioè progettualità pedagogica, poiché i soggetti non sono più considerati solo come individui da 'animare', ma anche individui in grado di essere educati alla riflessione, alla scelta e alla decisione” (Cera, 2009, p. 91).

Besnard considera il primo ed il terzo elemento come i più significativi dal punto di vista educativo, poiché hanno l'obiettivo di formare l'individuo e di stimolare lo sviluppo del pensiero critico.

Tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio degli anni Settanta, la figura dell'animatore viene culturalmente vista in maniera rilevante e ne seguono vari studi pedagogici.

Secondo Pollo (1986), l'animatore ha il ruolo di perseguire “un'educazione liberatrice dei ragazzi e dei giovani [...] attenta al cambio culturale in atto” (Pollo, 1986, p. 20). Questo obiettivo di liberazione arriva nel periodo in cui inizia a farsi strada la globalizzazione che è andata a modificare le vite, i lavori e soprattutto i valori dell'epoca, facendo perdere l'identità storico-culturale nei ragazzi che mira a creare una “spirale consumistica che tende ad impedire all'uomo [...] di selezionare i propri bisogni, di coltivarne il soddisfacimento in coerenza ad un

progetto di vita, ad una scelta che ha la sua ragione nei valori ideali e culturali, impedendogli [...] di guidare la propria 'alimentazione' fisica, ideale, culturale e quindi di crescere in modo coerente ad un progetto” (Pollo, 1986, p. 29). Tutto ciò ha potuto dare la svolta all'animazione e di essere ufficialmente riconosciuta all'inizio degli anni Settanta con una formazione professionale.

Proprio nell'immediato dopoguerra e fino agli inizi degli anni Settanta, come indicato dal sociologo J.C. Gillet, l'animazione sarebbe diventata un vero e proprio sistema, attraverso agenti, operatori e istituzioni, che creano un sistema complesso, in quanto ogni elemento e ogni organizzazione hanno un progetto, degli obiettivi, un percorso, mezzi adeguati e una metodologia d'intervento multipla.

In seguito, durante gli anni Ottanta, l'animazione si afferma in quanto la popolazione aveva iniziato ad avere un diverso stile di vita, maggiormente legato al consumismo e a maggiori momenti di tempo libero a disposizione, andando quindi a ridisegnare la definizione di animazione grazie alle figure degli operatori della rivista Cahiers de l'animation (Quaderni di animazione).

Grazie a questa nuova concezione diffusa tra gli operatori, secondo De Rossi (2004) l'animazione si focalizza su quattro elementi: l'essere (la persona), il sapere, la tecnica e l'azione.

Ognuna di queste concezioni si focalizza in diverse modalità riguardanti l'agire animativo: prendendo in riferimento la persona si parla di concezione personalistica; riguardo al sapere si intende la conoscenza dei problemi sociali che vanno a relazionarsi con le pratiche, creando il concetto di concezione razionalistica; per tecnica invece si intende come la padronanza di agire in un determinato modo, denominata concezione tecnicista.

Le diverse interpretazioni hanno quindi caratterizzato la storia dell'animazione, dividendola in fasi distinte presenti nel documento dell'Osservatorio delle professioni e dell'animazione, identificato con l'acronico OPA.

Questo concetto si fonda “su orientamenti vicini sia alla tradizione dell'educazione popolare [...], che puntava ad accrescere la partecipazione democratica dei cittadini alle grandi trasformazioni sociali e culturali, sia alla matrice sociologica che attribuiva all'animazione una funzione adattiva alle nuove forme della vita sociale, attraverso la comunicazione” (De Rossi, 2004, p. 43).

Tra gli anni Ottanta e Novanta, si è iniziato a vedere l'animazione più da un punto di vista dell'impresa di produzione. Infatti la figura dell'animatore inizia ad essere sempre più legata alla professionalizzazione e qualificazione e, inoltre, “i profili d'impiego si vanno moltiplicando e specializzando in un contesto di nuove pratiche legate allo sviluppo del territorio a livello micro-economico e al consolidarsi di una società della comunicazione” (De Rossi, 2004, p. 44).

Secondo questo punto di vista, l'animazione si distinguerebbe e si trasformerebbe da non-commerciale a commerciale e da sociale a culturale. Nella prima intersecazione si intende il

passaggio dal non-commerciale visto come la ricerca di relazione tra individui, al commerciale inteso come pratiche commerciali, tecnologiche e di consulenza; nella seconda interdipendenza invece si individua lo spostamento dall'ambito sociale che è composto dall'azione economica e pedagogica, al campo culturale che è legato alla propagazione e all'accrescere della cultura.

Come osserva J. C. Gillet, il percorso evolutivo dell'animazione può essere interpretato attraverso due assi principali, che permettono di identificare le diverse modalità con cui l'animazione viene impiegata.

Il primo asse, sostiene Gillet, viene definito come 'entropia negativa' e si riferisce all'idea che l'introduzione dell'animazione, in un determinato contesto, porti ad un aumento del potenziale energetico e trasformativo. In sostanza quindi l'animazione diventa uno strumento capace di attivare, stimolare e arricchire l'ambiente in cui viene eseguita. Contrariamente, il secondo asse, viene chiamato semplicemente 'entropia' e descrive una tendenza opposta, in cui l'animazione perde forza trasformativa e si ripiega su sé stessa, riducendo così il suo impatto e la sua capacità di generare cambiamento.

L'autore poi identifica come il secondo asse sia composto da un insieme di elementi che vedono l'animazione sotto il punto di vista dell'adattamento, della normalizzazione, del conformismo sociale e quindi della mercificazione del prodotto commerciale.

Quindi i due assi sono visti in maniera completamente differente con il primo positivamente ed il secondo in maniera negativa.

In ogni caso, questa interpretazione dell'animazione apre la possibilità di una nuova lettura in chiave costruttiva. Offre infatti uno spunto per cercare nuove strade che sappiano valorizzare gli aspetti positivi di entrambe le tendenze, tenendo conto dei possibili cambiamenti nel contesto sociale e delle nuove esigenze che emergono nel tempo.

Successivamente, durante gli anni Novanta, la raffigurazione dell'animazione viene vista in due modi: da un lato in maniera transitoria, dall'altro in contrapposizione ad un'animazione “che assume maggiore valore scientifico e pedagogico. L'assunzione di una maggiore valenza pedagogica era dovuta alla professionalizzazione dell'animazione e al tentativo [...] di voler considerare l'animazione come una pratica professionale che nasce da un bisogno sociale” (Cera, 2009, p. 92).

1.2 LO SVILUPPO DELL'ANIMAZIONE IN ITALIA

I centri culturali in Italia nascono nella seconda metà del Novecento, nel periodo in cui si sviluppa la scuola di massa dando modo a temi come la creatività e l'espressività di farsi largo nella

crisi della scuola tradizionale e alla trasformazione dei modelli di elaborazione e diffusione della cultura sociale.

Il modello scolastico di inizio Novecento, infatti, risultava essere rigido ed autoritario, incentrato sull'apprendimento mnemonico, cominciando a mostrare i propri limiti. Questo perchè la società stava cambiando, tramite fattori influenti con l'industrializzazione, l'urbanizzazione e le nuove idee culturali e politiche.

La stessa cultura iniziò a subire dei cambiamenti in quanto la scuola iniziava a non essere più l'unico ente identificato all'insegnamento, ma anche altre realtà e strumenti come i mezzi di comunicazioni, le associazioni, le esperienze sociali. Questa trasformazione portò alla nascita di nuovi modelli educativi, attenti ai bisogni concreti delle persone e delle comunità.

In questo periodo storico, vennero varate numerose riforme inerenti l'istruzione scolastica e questo favorì l'animazione all'interno dei progetti scolastici.

Inoltre in questo periodo la formazione professionale inizia ad essere effettivamente istituzionalizzata e non soltanto negli ambienti ecclesiastici ma anche nell'ambito scolastico.

I termini 'animazione' ed 'animatore' comunque non appartenevano ancora alla catalogazione scolastica ma entrambi i vocaboli in quel periodo vennero utilizzati sia in ambito politico che psico-pedagogico.

La legge del 1966 sulla formazione professionale fu la svolta per lo sviluppo della professione. Già nel 1964, il Ministero della Gioventù e degli Sports aveva istituito il Diploma di Stato per Consigliere di Educazione Popolare, riconoscendo formalmente questo ruolo. Alcune organizzazioni private, sotto la supervisione di appositi commissari esaminatori, furono autorizzate a rilasciare il diploma. Si trattò del primo titolo ufficiale legato al campo dell'animazione, segnando un passo importante verso la sua legittimazione come professione.

I testi adoperati per questa tipologia di diploma erano riferiti all'educazione popolare, oltre alle attività extrascolastiche e alle attività associative rivolte ai giovani che passano da 'animati' ad 'animanti' dal momento che sono in grado di esprimere una propria e personale decisione.

Nonostante il Diploma di Stato di Consigliere di Educazione Popolare si avvicinò a metà degli anni Sessanta, già a partire dal 1955 nella scuola elementare erano presenti quelle che venivano definite 'libere attività creative' che venivano svolte durante i doposcuola. Inoltre, il conseguente passaggio alla scuola media unica del 1962 permise di utilizzare in via ufficiale il termine 'animazione' per far fronte di attività che doveva essere dunque animate e guidate dalla figura dell'animatore attraverso tecniche specifiche che andavano oltre alle discipline tradizionali.

Con la legge 820 del 1971 si autorizzava l'assunzione di nuovi insegnanti con l'obiettivo di avviare sperimentazioni didattiche attraverso 'attività integrative' e 'insegnamenti speciali'. Tali iniziative costituivano la base per lo sviluppo del tempo pieno, che non si limitava ad un semplice

aumento dell'orario scolastico, ma introduceva anche un'importante innovazione metodologica e didattica.

Proprio in questi decenni, viste le sperimentazioni in ambito educativo dell'animazione, nasce e cresce il dibattito relativo al rinnovamento all'interno della scuola dell'obbligo. Tale dibattito crebbe in quanto l'animazione iniziò ad essere vista con un significato di spessore a livello educativo-didattico per il fatto che permetteva di manifestare creatività e socialità, per esempio tramite modalità comunicative, artistiche e musicali.

In quegli anni le figure di riferimento erano gli stessi insegnanti che venivano affiancati da soggetti ritenuti improvvisati nel ruolo di animatori. Dopo svariate sperimentazioni si notò infatti che gli stessi insegnanti risultavano come gli elementi più qualificati nella gestione delle attività animative e dunque l'istituzione scolastica iniziò ad emarginare le figure degli 'animatori esterni', riconsegnando dunque a tutti gli effetti i 'doposcuola' agli insegnanti di professione che non avevano avuto la possibilità di essere inseriti in incarichi normali a causa della scarsità di posti.

La solidificazione dell'animazione avviene verso la fine degli anni Settanta spostandosi dalla scuola dell'obbligo al territorio. Questo avviene a causa degli emergenti problemi della società, legati, per esempio, alle problematiche dell'uomo metropolitano (come il tempo, l'alienazione e l'isolamento culturale), la migrazione massiccia per questioni lavorative dal sud al nord Italia, la propagazione del lavoro femminile che muta l'organizzazione all'interno della famiglia, la tossicodipendenza e l'emarginazione.

Il territorio diventa quindi il luogo privilegiato per svolgere le attività di animazione finalizzate a risvegliare la coscienza e a liberarsi dai condizionamenti sociali, culturali ed economici che impediscono la realizzazione dell'individuo e del collettivo.

Secondo Pollo, in questo periodo vengono a crearsi varie tipologie di animazione come quella socio-culturale, teatrale e ludico-espressiva. Tutti questi modelli hanno elaborato i propri obiettivi nel corso del tempo grazie all'esperienza di animatori ed istituzioni con la nascita di agenzie istituzionali di socializzazione, educazione e gestione-controllo della marginalità.

Tuttavia, tutto ciò che viene chiamato animazione, in realtà, non possiede le competenze e le qualità per esserlo veramente, dato che, negli anni Ottanta, l'animazione venne suo malgrado divisa in due tronconi: come vittima del consumismo, dove venivano valorizzati eventi effimeri legati al mondo delle discoteche e le manifestazioni effimere e come un servizio di tipo culturale, per il tempo libero, creando aggregazione, in quanto le stesse amministrazioni comunali recepiscono il fatto che le attività animative fossero un diritto dei cittadini.

In questo periodo nascono progetti di animazione socioculturale rivolti alle scuole dell'obbligo, ai centri sociali di quartiere, alle attività ludiche e sportive, oltre che alla gestione delle iniziative dedicate a ragazzi, adulti ed anziani. Si afferma così il filone socioculturale, che si

affinca a quello teatrale e a quello ludico-espressivo, mentre l'animazione culturale conosce una crescita particolarmente rapida.

Le stesse amministrazioni comunali, però, iniziano a finanziare eccessivamente i gruppi di animazione che più delle volte offrono una bassa qualità dell'offerta.

Nonostante ciò, si registrarono anche numerose riflessioni positive riguardanti la sperimentazione delle esperienze nell'ambito dell'animazione, per esempio nei confronti del turismo a fini sociali e culturali, portando ad una leadership all'interno della comunità animativa.

L'evoluzione del ruolo dell'animatore è arrivata grazie alla professionalizzazione che è sfociata poi nei servizi rivolti alla persona, sia in ambito pubblico che privato.

Questo passaggio può essere definito come 'maturazione dell'animazione' a cui vengono riconosciute la relazione e la connessione tra le persone come metodologie principali in un contesto territoriale.

L'animazione può dunque essere definita come “una pratica professionale che nasce da un bisogno sociale, ma per poter essere all'altezza del compito deve alimentarsi attraverso la ricerca di orizzonti che implicino, anche, una visione del mondo” (De Rossi, 2004, p. 51).

Ai giorni nostri, l'animazione ha una forte connotazione e funzione educativa essendo una delle attività più diffuse nell'ambito extrascolastico. Essa infatti è presente in attività sportive, comunità di educandi, laboratori teatrali ed espressivi, progetti giovani ed è presente anche in ambiti che presentano soggetti marginali e/o devianti.

L'animazione include qualsiasi fascia d'età: bambini, ragazzi, adulti, anziani, ma il suo terreno favorito resta quello in ambito giovanile. Purtroppo però, a causa di questa sua indeterminabilità che racchiude tutte le fasce d'età, in molti casi il concetto di animazione viene erroneamente utilizzato per ambiti che vorrebbero essere educativi ma che in realtà sono soltanto avvenimenti culturali più o meno periodici.

Vista la sua flessibilità, molti sociologi e pedagogisti affermano che l'animazione sia una concezione dell'educazione. Questo è dimostrato dal fatto che l'animazione ha la possibilità di poter educare in svariati contesti, ad ogni età e in ogni luogo essendo un'attività che tende a valorizzare l'individuo rappresentando “un'azione volta a facilitare i processi di autenticazione dell'esistenza [...] all'interno di una comunità più ampia, attraverso il confronto con gli altri.

Intesa in questo modo, l'animazione diventa un terreno privilegiato in cui poter esplorare e arricchire il proprio sviluppo esistenziale all'interno della comunità, cercando di dare un senso e un valore alla comunità stessa” (Cera, 2009, p. 92).

Infatti, al giorno d'oggi, l'educazione considera il gruppo e non solo la relazione tu per tu, come può essere quella tra alunno ed insegnante e questo è dovuto soprattutto all'animazione che sfrutta moltissimo le dinamiche di gruppo che risultano essere un'aggiunta importante per

l'educazione.

Tuttavia, ancora oggi è presente la discussione riguardante il concetto di animazione, vista come un ramo dell'educazione o se essa sia integrata nell'ambito educativo, dato che l'agire educativo ha potuto allargare il proprio dominio tradizionale grazie all'animazione stessa.

Pedagogisti e sociologi trovano, quindi, alcune differenze tra animazione ed educazione, come può essere il fatto che gli animatori siano indottrinati in particolari dinamiche religiose, politiche e/o sociali, mentre il buon educatore dev'essere aperto in riferimento al pluralismo culturale, sociale, politico, religioso della società in cui esercita la sua professione. Un'altra differenza riguarda il fatto che l'animazione non ha bisogno di contesti istituzionali, anche se in moltissimi casi gli animatori fanno parte di varie istituzioni; contrariamente gli educatori si appoggiano sempre alle istituzioni.

Un'ultima divergenza concerne i soggetti dell'animazione che sono, nella maggior parte dei casi, volontari che decidono di spontanea volontà di vivere l'esperienza educativa.

Nonostante ciò l'agire educativo e dell'animazione si può qualificare in tre elementi, tra loro collegati: il primo riguarda la dimensione interiore dell'essere umano, orientata alla riflessione e all'azione. In secondo elemento è l'apertura alla reciprocità, basata sulla relazione e sull'andare verso l'altro. Infine, il terzo elemento riguarda la dimensione esteriore, in cui si proiettano le possibilità di realizzazione personale". I tre elementi permettono ai soggetti di ragionare su se stessi, collaborando all'interno dei gruppi, rafforzando la propria libera espressione e conquistando consapevolezza.

“L'affermazione delle funzioni educative dell'animazione ha contribuito a sviluppare nei soggetti la capacità di una migliore organizzazione del proprio tempo libero, trasformando, così, la loro ricreazione in momenti di ricostruzione della propria vita e della personalità, in modo più consapevole e riflessivo” (Cera, 2009, p. 93).

CAPITOLO 2 – FUNZIONI, STRUMENTI E RUOLI DELL'ANIMAZIONE

2.1 IL SIGNIFICATO DELL'AGIRE ANIMATIVO

L'agire animativo descrive un'azione educativa e sociale che non si limita però all'esecuzione in sé, ma rientra nella dimensione del “fare” grazie ad attività che coinvolgano le persone come soggetti singoli ma anche in gruppi, rendendo i partecipanti protagonisti dell'apprendimento e del proprio percorso di crescita.

Oggi l'animazione svolge un ruolo sociale essenziale nei processi di individuazione, interpretazione e analisi di tensioni e bisogni, favorendo l'attivazione di percorsi attraverso cui persone ed organizzazioni possono riconoscere e valorizzare il proprio potere d'azione, riscoprendo il significato e le prospettive dell'agire collettivo nel proprio contesto di vita.

L'animazione nella vita sociale degli individui comprende svariate attività che apparentemente potrebbero non avere uno scopo comune. Benchè chiunque possa definire il termine animazione come una qualsiasi attività formativa, in realtà l'animazione contribuisce a sviluppare un percorso identitario, sia individuale che sociale, per consentire in più modi di ricostruire il senso ed il valore della comunità.

Infatti, si può affermare che l'animazione tende a vedere in profondità e mettendo in relazione gli intrecci per permettono ai soggetti di esplorare sé stessi relazionandosi con gli altri e questa combinazione permette di “realizzare connessioni insolite” (Branca, 2008, p. 6).

Tuttavia, secondo Pollo (1986), la varietà di significati attribuiti alla parola animazione, se collegata al significato storico, può generare non ambiguità, ma un significato nuovo, originale e chiaramente definito.

L'obiettivo generale dell'animazione culturale, secondo Pollo (1986) è favorire nei giovani la costruzione di una coscienza matura e di un'identità stabile all'interno della cultura sociale contemporanea, al fine di liberare la ricchezza di significato, cioè il valore delle esperienze e delle relazioni, spesso offuscata dalla quotidianità e che riguardano tre aree: la costruzione della propria identità culturale, la partecipazione nella vita sociale e la liberazione della dimensione trascendente nella vita di ogni giorno.

L'agire animativo ha due principali traguardi secondo Pollo (1986), che consistono in: dare significato alle attività che si vanno a svolgere nella vita quotidiana e pensare all'attività animativa come un vero e proprio modello formativo.

Dal punto di vista dell'animazione, Pollo (1986), indica che si vadano ad identificare i bisogni della persona nel contesto sociale ed ambientale a cui esso si relaziona, sugli obiettivi generali e specifici che intende raggiungere e, infine, sul modello che adotta per realizzarli concretamente.

Oggi l'animazione culturale va ad individuare le criticità riguardanti le trasformazioni culturali presenti nella società attuale in modo che non rechino ad effetti distruttivi sulla personalità

dei giovani.

Resta di fatto che “obiettivo generale dell'animazione è di abilitare il giovane a costruire se stesso, all'interno dell'avventura di senso, che dall'origine tesse di sé la presenza dell'uomo nel mondo” (Pollo, 2002, p. 135).

L'agire animativo consiste in determinate caratteristiche, in primis la centralità della persona vista come individuo attivo e non semplice spettatore.

La persona infatti viene vista come un soggetto che apprende e cresce attraverso le esperienze dirette, relazionali e di condivisione, in quanto i gruppi vanno a stimolare il confronto e la costruzione della conoscenza.

Nel coinvolgimento dei soggetti, inoltre, fanno parte le attività creative e il gioco che permettono ai soggetti di esprimersi tramite gli strumenti espressivi, alcuni esempi possono riguardare le attività ludiche, il teatro, l'arte, la musica.

Un'altra caratteristica importante riguarda la flessibilità in quanto l'agire animativo si adatta ai vari contesti, ai bisogni e alle caratteristiche delle persone coinvolte.

Oggi l'animazione risulta essere fondamentale per far funzionare e favorire l'autenticazione delle persone, individuando problematiche e tensioni presenti in vari ambiti dove nascono le esigenze di un'azione educativa sistematica, sia formale che informale.

L'animazione, benchè sia collegata all'agire educativo, sta attraversando un continuo sviluppo nonostante siano presenti equivoci riguardanti la terminologia in cui il termine animazione è ancora dibattuto.

Nonostante ciò l'animazione rientra nel contesto riguardante i bisogni e le domande, siano esse implicite od esplicite, che vengono introdotte dal contesto sociale derivante dal bisogno di comunità, di appartenenza o di necessità in cui si cerca di distinguersi dalla massa per non essere omologati e anonimi.

L'agire animativo vuole quindi portare gli individui ad una crescita e ad un arricchimento, andando a ricercare e rielaborare i significati che permettono la “realizzazione di una cultura pedagogica del possibile, dove entrino seriamente in gioco i paradigmi dell'esplorazione, della crescita, dell'arricchimento-cambiamento esistenziale” (De Rossi, 2004, p. 18).

In questo modo, l'animazione può prendere parte al processo che permette di sviluppare il percorso individuale e sociale del soggetto, per fare in modo che esso possa riappropriarsi del senso di comunità attraverso varie attività per portarli a sviluppare il proprio potenziale umano.

L'animazione ha un duplice interesse: da un lato promuovere percorsi di crescita individuale, dall'altro favorire la propria estensione in reti di aggregazione sociale.

Pertanto, l'agire animativo è, secondo De Rossi (2004) composto da tre piani che reggono le argomentazioni relative alla relazionalità e la partecipazione.

Il primo piano riguarda la dimensione interiore dell'essere umano che fa riferimento ad una prospettiva di movimento interno che tende a ricercare l'identità personale, dando vita alle esperienze formative.

Il secondo fa riferimento all'apertura alla reciprocità, momento in cui le relazioni tra gli individui si intrecciano con gli estranei.

Il terzo piano, come indica De Rossi (2004), si identifica sulla dimensione esteriore, verso la quale vengono proiettate le possibilità di compimento personale e a cui corrisponde un movimento verso l'esterno.

La finalità cui i tre piani si propongono di incentivare le personali potenzialità dei soggetti, siano essi singoli o in gruppo, favorendo creatività e libertà di espressione.

Dal punto di vista dei soggetti, l'animazione può essere identificata come uno strumento che fornisce la possibilità di sperimentarsi, per poter fare emergere le proprie skills personali.

“L'animazione vuole aprire la porta del quotidiano al giovane, indicargli la esaltante e terribile avventura che dietro le spoglie della banalità può vivere sino a ritrovare alla fine se stesso” (Pollo, 2002, p. 136).

Esso consente di esprimere le personali esperienze che permettono all'individuo di arricchirsi, “liberandolo dall'attaccamento alla propria immagine rigidamente unidimensionale, inducendolo al riso ironico e lieve nei confronti della mitizzazione di un sé che deve essere continuamente superato e 'costruito” (Bertin, Contini, 1983, p. 57).

Invece, dal punto di vista collettivo, il soggetto può sfruttare le proprie potenzialità in favore dei gruppi in modo da migliorare la comunità d'appartenenza.

Un grande obiettivo dell'animazione, secondo Pollo (1986) consiste nella liberazione creativa nel quotidiano in tenera età e nell'adolescenza, in modo che il soggetto riesca ad affrontare situazioni che non sono note e risultino quindi diverse dalla semplice quotidianità.

Fare animazione infatti non significa intrattenere o far trascorrere più o meno piacevolmente il tempo libero, ma anzitutto facilitare processi attraverso i quali le persone riscoprano la propria capacità di abitare il tempo che vivono, anche quando questo è un tempo di crisi, un tempo complesso, conflittuale o apparentemente vuoto.

Secondo Pollo (2002), l'uomo, se vuole avere un approccio creativo con la vita e se vuole continuamente costruire se stesso, deve periodicamente lottare.

Lo scopo per l'ottenimento di queste libertà ed autonomie si manifesta, secondo Pollo (1986) attraverso tre strategie specifiche.

La prima strategia mira a far sì che la persona scopra e sviluppi la propria autonomia e individualità attraverso il potenziamento delle competenze culturali. La cultura, infatti, rappresenta lo strumento principale che l'essere umano civilizzato ha a disposizione per costruire la propria

identità e consapevolezza.

La seconda strategia si basa sulla costruzione della socialità dell'uomo, senza nulla togliere alle proprie autonomie, andando a creare un rapporto di solidarietà con gli altri.

L'ultima strategia riguarda la coscienza umana e in tal senso si intende la capacità di una persona di non lasciarsi trascinare dagli eventi, ma di voler governare la propria vita e contribuire a cambiare il corso della storia a cui prende parte.

Tutte le tre strategie vogliono portare il soggetto a vivere in maniera autonoma e libera, sappendosi muovere nella quotidianità, avendo un rapporto con se stesso e con gli altri.

La quotidianità appunto deve permettere ai soggetti, grazie ad autonomia e libertà, di scoprire sensazioni, pensieri e ragionamenti che si trovano nella profondità dell'uomo e l'animazione ha il compito di contribuire nel creare domande e risposte attraverso il proprio vissuto personale.

L'animazione permette di “educare a pensare con le proprie emozioni, le proprie paure, le proprie euforie, integrandole con i dati e con il flusso del pensiero razionale” (Pollo, 2002, p. 140).

Deve quindi nascere nell'uomo un'emotività che poi si trasforma in razionalità, permettendo allo stesso tempo di accettare se stessi e gli altri giorno dopo giorno, nonostante gli insuccessi e le sconfitte che si possono incontrare lungo il percorso.

L'agire animativo si pone, dunque, come mezzo di coinvolgimento delle persone in maniera dinamica, educativa e collaborativa, portando benefici non solo a livello individuale ma anche sociale.

In ambito educativo e sociale, l'agire animativo non si limita ad insegnare contenuti od abilità, ma cerca di attivare un processo di crescita collettiva, stimolando la partecipazione attiva e il dialogo tra le persone.

2.2 LE FUNZIONI SOCIALI DELL'ANIMAZIONE

Le funzioni sociali dell'attività animativa sono molteplici e contribuiscono in modo significativo alla crescita individuale e collettiva all'interno della comunità.

L'animazione comprende diversi gruppi sociali, che hanno l'obiettivo di organizzare e gestire la vita sociale e culturale, principalmente in quello che si identifica con il termine 'tempo libero'.

Come sottolinea Besnard (1980), l'animazione si rapporta con già elaborate concezioni della vita sociale e culturale e quindi si può identificare come un modello diversificato che racchiude varie funzioni all'interno del sistema sociale e culturale.

Il fenomeno animativo può rivestire un ruolo di adattamento e di integrazione sociale in quanto coinvolge i soggetti nella partecipazione alle attività, facendo in modo che gli stessi si

adattino ai cambiamenti di tipo economico, tecnico e culturale che intervengono nella società. L'adattamento avviene in modo progressivo, evitando quindi mutamenti radicali, facendo in modo che la struttura sociale non venga stravolta.

Nella misura in cui si può attribuire all'animazione socioculturale un ruolo di supporto all'adattamento in nuovi contesti sociali, essa può essere considerata, al pari della formazione, un elemento che favorisce la crescita. Infatti, contribuisce a rafforzare la coesione sociale, rappresenta uno strumento utile per ridurre i conflitti sociali e regolarne l'intensità, consentendo di indirizzare l'energia generata da tali conflitti verso obiettivi di integrazione, contribuendo alla costruzione di legami sociali solidi e alla promozione di valori come la solidarietà, la cooperazione e la cittadinanza attiva.

La valenza educativa dell'animazione può essere variabile, a seconda dei livelli di intenzionalità, quindi in base all'azione educativa e formativa che intende sviluppare.

Secondo De Rossi (2004), le funzioni educative dell'animazione si possono delineare quindi su tre livelli:

nel primo livello il valore dell'animazione risulta presente solo in modo implicito, in quanto si manifesta principalmente nell'organizzazione di attività ludiche e ricreative. In questo contesto, l'animazione crea situazioni che possiedono un potenziale formativo, ma che non si traducono necessariamente in interventi educativi espliciti. Di conseguenza, questo potenziale resta nascosto e non viene del tutto valorizzato;

nel secondo livello, l'animazione ha un valore formativo quando riesce a far divertire e far stare insieme i membri dei gruppi, aiutandoli a conoscersi e ad integrarsi meglio tra loro;

nel terzo livello, il potenziale educativo dell'animazione risulta ancora più cjiato, perchè si manifesta attraverso le persone che operano nel contesto, le quali possono attribuire significati più profondi alle esperienze vissute nei vari contesti. Ad esempio, le attività di aggregazione si basano su contenuti ed obiettivi pensati in funzione dei bisogni dei gruppi e della comunità.

Stando ai tre livelli l'animazione è una pratica sociale specifica che quindi può variare in base ai contesti e alla progettualità.

“Le funzioni formative dell'animazione possono [...] essere diverse, poiché variano a seconda dei contesti e degli obiettivi educativi generali che un progetto si prefigge di conseguire” (Cera, 2009, p. 94). Si può quindi sviluppare l'animazione in maniera flessibile, utilizzando svariate metodologie e strumenti.

Un'altra funzione dell'animazione socioculturale è quella di completare le carenze della formazione scolastica, che si concentra su contenuti cognitivi e teorici, in quanto permette di acquisire ed esprimere altre abilità e competenze nei più svariati contesti.

La funzione educativa dell'animazione si esprime attraverso un progetto che mira non solo

allo sviluppo delle capacità cognitive, ma anche delle abilità motorie, affettive e relazionali.

Questo percorso utilizza diversi linguaggi e parte dalla realtà sociale e ambientale dei bambini e dei ragazzi, con l'obiettivo di aiutarli a comprendere criticamente il contesto in cui vivono e a diventare protagonisti di un cambiamento positivo.

L'animazione favorisce la partecipazione attiva dei cittadini nella collettività, stimolando l'interesse per la vita della comunità e la responsabilità verso il bene comune. Attraverso attività inclusive e accessibili, contribuisce a superare le barriere sociali, culturali ed economiche, promuovendo l'integrazione e il rispetto della diversità. In alcuni contesti, l'animazione si propone anche come strumento di trasformazione sociale, stimolando la partecipazione critica dei cittadini e incoraggiando iniziative che possano migliorare le condizioni di vita e il benessere collettivo.

Un altro aspetto rilevante è lo sviluppo dell'autonomia e del pensiero critico: le esperienze proposte permettono agli individui, soprattutto i giovani, di scoprire sé stessi, rafforzando la propria identità ed acquisendo maggiore consapevolezza. L'animazione valorizza inoltre la creatività e l'espressione personale, offrendo occasioni per coltivare passioni e competenze che a volte vengono trascurate nel percorso scolastico. L'animazione sociale ha quindi un'influenza sullo sviluppo culturale e può essere identificata come una forma di scuola complementare che va quindi ad offrire ulteriori aspetti educativi.

È molto rilevante il contributo che l'animazione dà alla costruzione del senso di comunità, attraverso la creazione di relazioni significative e reti di sostegno. Da questo punto di vista, l'animazione si configura come uno strumento di educazione permanente, che tende a promuovere l'apprendimento continuo in tutte le fasi della vita.

Inoltre, le attività animative sono un valido strumento di prevenzione del disagio sociale, in quanto vanno ad offrire alternative positive all'isolamento, alla solitudine, al vandalismo, all'abbandono scolastico, alla devianza, soprattutto nei contesti più fragili.

L'animazione sociale lavora spesso a partire dalle risorse presenti nella comunità (associazioni, volontariato, cultura locale), promuovendone la valorizzazione e il coinvolgimento attivo dei cittadini.

Un altro aspetto fondamentale in cui vanno inserite e sono da considerare le funzioni dell'animazione riguarda il gioco. Attraverso il gioco infatti l'attività animativa contribuisce allo sviluppo di competenze personali e relazionali, favorendo l'autonomia, la responsabilità e la consapevolezza di sé dei soggetti partecipanti.

Riguardo quest'ultima dimensione, Pollo (1986) indica come “il gioco svolge nel sistema sociale alcune funzioni estremamente interessanti e rilevanti” andandone ad indicare cinque funzionalità:

la prima funzione rientra nell'ambito dei comportamenti ammessi, favorendo una forma di

impedimento rispetto a possibili comportamenti vietati, permettendo così di interiorizzare regole e limiti in modo graduale e non forzato;

la seconda funzione consiste nel permettere alle persone di esplorare i limiti del comportamento umano e le diverse possibilità di azione. Questa esplorazione avviene in un contesto protetto, dove è possibile sperimentare senza correre rischi o provocare conseguenze negative per sé stessi o per la società;

la terza funzione, in parte simile alla seconda, riguarda la possibilità di liberare la fantasia, cioè la capacità degli individui e dei gruppi sociali di andare oltre i limiti pratici o dalle necessità biologiche. Questo permette di sviluppare immaginazione, creatività e pensiero che sono elementi fondamentali per la crescita personale e collettiva;

la quarta funzione consiste nella stabilità del sistema sociale, regolando le interazioni tra i soggetti. In questo modo si evita che comportamenti eccessivi o ripetuti nel tempo superino gli equilibri del sistema sociale;

la quinta, ed ultima funzione, riguarda la riscoperta ed i valori della vita e delle relazioni tra le persone, intese come esperienze da vivere e apprezzare per ciò che sono, senza doverle necessariamente collegare a scopi pratici o ideologici. Questo permette di valorizzare l'esistenza in modo autentico, al di là di obiettivi strumentali e di convenienza.

Come suddetti punti indicano, il gioco presenta funzioni complesse a livello sociale e svolge “una importante funzione di apprendimento e di creatività circa la verifica del limite dei comportamenti umani ammessi o inibiti a livello individuale e sociale” (Pollo, 1986, p. 105).

È possibile interpretare il pensiero educativo come un'assimilazione di proposte animative ed educative e questo viene confermato dal fatto che l'educando sia colui che riceve il cambiamento, riconoscendolo come parte del processo di crescita.

L'animazione educativa ha quindi un valore importante, in quanto rientra in tutti i contesti educativi, che siano essi formali o informali.

La componente educativa dell'animazione rappresenta una dimensione trasversale che attraversa gli eventi ed i processi animativi. Il suo obiettivo è quello di promuovere esperienze che favoriscano lo sviluppo dell'identità personale, agendo su aspetti che caratterizzano tutti i percorsi educativi. Questi aspetti sono parte di tre dimensioni: ricerca, comunicazione ed espressione. Ciò permette ulteriormente di chiarire il concetto di animazione, collocandolo all'interno dell'ambito pedagogico e riconoscendo l'apertura verso un'esperienza formativa globale ed integrata.

Da queste considerazioni cambia dunque anche la prospettiva del ruolo dell'animatore a cui viene data la responsabilità di promuovere i processi di educazione e formazione.

Secondo Goguelin (1991), il legame tra formazione e animazione è una realtà consolidata nel contesto sociale, poiché le competenze legate all'animazione rappresentano una parte fondamentale

del patrimonio professionale e culturale di chi opera come formatore o animatore.

La trasversalità dell'animazione, con il suo obiettivo di promozione socioculturale, porta un'idea di sistema sociale legato allo spazio-luogo incentrato sull'autonomia di un'identità che non è più vista come qualcosa di isolato, ma come il risultato di una rete di connessioni che presenta influenze e scambi continui con l'ambiente e con gli altri.

L'animazione è presente dove c'è un gruppo che va a sviluppare azioni collettive. Comunque sia, porre il gruppo al centro non significa decentrare l'azione dei singoli soggetti, ma dare la possibilità di sviluppare processi di riflessione, accoglienza e partecipazione riferiti ai singoli individui e al complesso, attraverso metodologie di progettazione e intervento che si fondano con l'esperienza didattica, andando a coinvolgere attivamente i partecipanti nel processo di apprendimento, valorizzando il 'fare' come strumento per costruire conoscenza.

Inoltre questo coinvolgimento permette al gruppo di creare rapporti organizzativi ed affettivi-emotivi per perseguire uno o più obiettivi, facendo in modo di trasmettere il proprio essere all'interno della società.

In sintesi si può quindi definire che l'animazione socioculturale, oltre a completare la formazione scolastica, “è vista [...] come funzione sociale che può esercitare un'influenza sul mantenimento o sulla trasformazione di questa società” (Besnard, 1980, p. 340) contribuendo attivamente alla costruzione di una società più inclusiva.

2.3 L'ANIMAZIONE COME STRUMENTO DI SVILUPPO

L'animazione fa riferimento alla sfera umana e sociale e si colloca “nella quotidianità socio-culturale, vista nell'accezione inter-culturale e non solo nell'effimero, nell'extraquotidiano, ossia in quelli che sono solamente i termini del divertimento e dell'intrattenimento” (De Rossi, 2004, p. 22).

L'animazione si basa su dei fondamenti che permettono al metodo di lavorare in determinati modi, qui divisi in quattro ambiti:

- un approccio originale per avvicinarsi e relazionarsi con il mondo;
- una modalità di impostare la relazione educativa che valorizza la comunicazione autentica;
- la costruzione del gruppo come spazio di finalità educative;
- un uso rinnovato di strumenti e tecniche per supportare il lavoro educativo.

Ciascuno di questi ambiti include al suo interno diversi passaggi più specifici, che ne rendono possibile l'attuazione in maniera concreta.

In base a questa esposizione delle principali azioni che compongono il metodo

dell'animazione, emerge come esso si fondi sulla fiducia nel potenziale dei singoli e dei gruppi. L'animazione parte dall'idea che in ogni persona esista la capacità di sviluppare personalità e maturazione, orientate all'attività progettuale, soprattutto dal punto di vista etico, in modo da liberarsi dai condizionamenti negativi. Questo sviluppo della persona rappresenta l'obiettivo centrale del metodo dell'animazione.

Si può quindi dire che fare animazione, quindi, non vuol dire semplicemente far trascorrere del tempo in maniera divertente, ma anzi significa far riscoprire nei soggetti risorse e capacità.

La complessità dei contesti sociali, culturali e politici in cui oggi si sviluppano le pratiche educative, sia formali che informali, mette in evidenza il ruolo significativo che l'animazione ha avuto nel contribuire all'evoluzione dell'agire educativo.

Al giorno d'oggi "l'animazione si configura come azione fondamentale nell'attivare e favorire processualità di autenticazione dell'esistenza della persona e delle persone, attraverso pratiche volte all'analisi, all'individuazione e alla lettura di tensioni che confluiscono in movimenti organizzati, entro e fuori l'istituzionalità" (De Rossi, 2008, p. 25), per valorizzare e riconoscere i soggetti in relazione al contesto e, successivamente, andare a svolgere un'azione collettiva.

In questo modo l'animazione contribuisce allo sviluppo di determinati percorsi, i quali possono essere legati all'identità personale e sociale, attraverso svariate attività che permettono di dar senso e valore alla comunità. In questo senso, l'animazione ha l'obiettivo di promuovere un ruolo attivo e consapevole delle persone, attraverso iniziative mirate che incentivino il loro coinvolgimento e valorizzino le loro capacità.

L'interesse dell'animazione risulta essere duplice: da un lato tende a costruire percorsi di crescita individuali, dall'altra vuole creare strade nell'ambito dell'aggregazione sociale. Di conseguenza si possono identificare tre piani in relazione tra loro.

Il primo piano fa riferimento alla 'dimensione interiore dell'essere umano', dove si sviluppano sia l'azione che la riflessione, in un processo continuo e autonomo orientato alla costruzione di senso e alla definizione dell'identità personale.

Il secondo piano riguarda 'l'apertura alla reciprocità': un orientamento relazionale in cui la volontà di entrare in rapporto si traduce in un movimento verso l'incontro con l'altro, riconosciuto nella sua estremezza e diversità.

La terza dimensione è quella esteriore, verso cui si proiettano le possibilità di realizzazione personale e che implica un movimento diretto verso l'esterno.

Secondo De Rossi (2004), questa tridimensionalità dell'animazione ha l'obiettivo primario di coinvolgere i soggetti verso delle realtà che possano essere significative, andando poi a relazionarsi attraverso la condivisione nei gruppi.

Infine, come sintesi dell'interazione tra la dimensione individuale e la realtà, la finalità è

quella di valorizzare le potenzialità delle persone, promuovendo creatività, libera espressione ed empowerment. In sostanza, la vera sfida dell'animazione consiste nel proporsi come strumento e opportunità per superare un'idea statica e difensiva di sé, favorendo l'emergere di un soggetto plurale e in continua evoluzione.

L'attività animativa trova spazio nel quotidiano, facilitando il processo in cui le persone vanno a riscoprire la capacità di accettare il proprio vissuto. Questo approccio animativo guarda al tempo, che venga speso in maniera costruttiva, andando a trasformare un periodo di ri-creazione in ri-costruzione delle persone.

Nel dibattito sull'identità dell'animazione, emerge spesso l'importanza di dare valore alla diversità. Ogni persona ha il diritto di non sentirsi anonima e considerata solo come uno strumento funzionale a determinati scopi. Contrariamente la persona ha diritto di essere riconosciuta come portatrice di qualità, condivisa con altri individui e gruppi.

Nel periodo della crescita e della maturazione, gli individui si confrontano, sia con sé stessi che con gli altri.

Grazie al dialogo, l'animazione si apre verso la relazione, creando uno scambio reciproco nel rispetto della diversità e della libertà dei soggetti, favorendone il proprio sviluppo. Questo perché la persona, esprimendosi e condividendo il proprio vissuto, va ad arricchire l'altro.

Per l'animazione, il dialogo rappresenta uno strumento fondamentale per far emergere la cooperazione, intesa non solo come la collaborazione tra le persone, ma anche come interazione tra i soggetti ed i vari contesti.

L'animazione, come sottolinea De Rossi (2004), può essere il contesto che dà origine a percorsi per conoscere e rielaborare i linguaggi.

Questa dimensione può essere orientata verso un uso consapevole della pluralità di approcci e prospettive, promuovendo lo sviluppo del senso critico e il confronto tra idee, oltre la semplice trasmissione di tecniche. È infatti il contatto con esperienze significative che stimolano la trasformazione personale e favoriscono reali processi di cambiamento.

Nel corso della crescita e del processo di maturazione, l'individuo riceve e si confronta con la cultura che gli permette di vedere il mondo da svariati punti di vista ed orientarsi. In questo modo, ogni persona entra in relazione con il patrimonio culturale della tradizione umana e, al tempo stesso, contribuisce a modificarla, attraverso un proprio e originale modo di comprenderlo e di attribuirgli significato.

L'animazione, dunque, può essere il contesto ideale per la conoscenza ed il confronto. In questo modo si possono favorire il contatto con altre esperienze ricche di significato che possono portare a trasformazioni e cambiamenti nei soggetti.

Si può quindi affermare che l'animazione non propone un modello di essere umano alternativo

a quelli esistenti, ma si impegna comunque a creare le condizioni per credere e lavorare a progetti molto ampi. In questo modo, va ad offrire dei valori che favoriscono un coinvolgimento autentico, caratterizzato sia dalla consapevolezza dei limiti umani sia da una ricerca culturale e da una progettualità sociale che sono orientate a una rinnovata responsabilità sociale.

CAPITOLO 3 – GLI ANIMATORI E IL CENTRO ESTIVO

3.1 IL RUOLO DELL'ANIMATORE COME AGENTE SOCIOCULTURALE E SOCIOEDUCATIVO

Il vocabolario dell'enciclopedia Treccani, alla voce 'Animatore' indica: “chi o che anima, che dà vita, impulso, movimento [...] chi, in un gruppo di lavoro, ha il compito di facilitare il raggiungimento degli obiettivi del gruppo stesso”.¹

Inoltre, l'animatore può anche essere definito anim/attore e secondo Floris (2004) esso è identificato come “stratega nella misura in cui è capace di combinare, di stabilire una combinatoria”. Con il termine 'combinare' si intende sistemare una o più cose in un determinato ordine; altri significati si possono intendere nei termini calcolare, preparare, organizzare. Mentre nell'ambito sportivo, che verrà specificato successivamente, il termine 'combinare' sta ad indicare una competizione sportiva che raggruppa più discipline.

L'animazione è una pratica sociale che ha come obiettivo principale quello di favorire la consapevolezza delle persone e di svilupparne le potenzialità. “Il suo fine ultimo è dunque l'aumento della libertà e del potere degli individui, dei gruppi e delle comunità” (Ellena, 1989, p. 11).

In quest'ottica, gli animatori/educatori sociali rappresentano una risorsa importante, in quanto possono contribuire a migliorare le condizioni di molte persone che vivono situazioni di bisogno, esclusione o cambiamento.

Secondo Besnard (1980), l'animatore/educatore, sociale e culturale opera in ambito sociale, con la funzione di far nascere e di sviluppare la personalità dei soggetti, seguendo scopi educativi, culturali e sportivi, prendendo in considerazione il fatto che le attività animative sono rivolte a tutti, in quanto l'educazione è globale e permanente.

L'animatore, quindi, è una figura professionale che lavora a stretto contatto con le persone e con la comunità, promuovendo attività educative, culturali, e sociali. Il suo compito principale è quello di favorire la partecipazione, l'inclusione ed il benessere delle persone.

Borsaro (2000) indica come le competenze personali e relazionali richieste all'animatore, alla base dell'azione animativa, contribuiscono alla costruzione di uno stile educativo efficace.

Queste competenze si integrano con conoscenze tecniche e scientifiche che forniscono all'animatore gli strumenti necessari per gestire le dinamiche di gruppo, i processi comunicativi e per guidare l'insieme dei soggetti nel raggiungimento dei propri obiettivi specifici.

Come agente socioculturale, l'animatore organizza e gestisce attività che aiutano i soggetti a stare insieme, a esprimersi e a sentirsi parte attiva della società e del contesto in cui operano. L'animatore può promuovere eventi, laboratori culturali, artistici, sportivi di condivisione.

¹ <https://www.treccani.it/>

L'obiettivo è quello di rafforzare il legame tra le persone, valorizzando le differenze e dando vita ad una comunità più unita.

Secondo Besnard (1980), l'animatore socioculturale si dispone tra l'intervento relazionale e l'intervento culturale, organizzando determinate attività in svariati contesti.

Nel suo ruolo di agente socioeducativo, invece, l'animatore accompagna bambini, adolescenti e adulti in percorsi di crescita personale e sociale.

Attraverso attività creative, ludiche ed educative, sostenendo lo sviluppo delle competenze personali, il rispetto delle regole, la comunicazione e la capacità di vivere insieme agli altri.

Risulta quindi che l'animazione sia anche molto utile a livello di prevenzione del disagio giovanile o nell'inclusione di persone con fragilità.

Per svolgere questo lavoro, l'animatore deve avere buone capacità relazionali, saper ascoltare, lavorare in gruppo e progettare attività adatte ai bisogni delle persone con cui lavora. Inoltre, chi svolge l'attività di animazione deve anche conoscere elementi di pedagogia, psicologia e dinamiche sociali.

Il mestiere di animatore è considerato come una professione varia, poiché comprende compiti molto diversi tra loro e livelli di responsabilità diversi a seconda dei contesti in cui si opera.

Nonostante questa varietà, gli animatori condividono una caratteristica fondamentale, essi infatti si rivolgono ai soggetti nei momenti della loro quotidianità, al di fuori degli ambiti scolastici e professionali.

Questo dettaglio consente di definire con maggior chiarezza il campo dell'intervento animativo, che quindi si concentra su spazi e tempi di natura informale, come i momenti di tempo libero, la socialità, la partecipazione, il coinvolgimento e la crescita personale.

L'obiettivo che gli animatori si prefiggono di conseguire riguarda il “rendere ognuno e ogni comunità capaci di capire i meccanismi sociali nei quali sono impegnati” (Besnard, 1980, p. 343). Il loro intervento mira a rendere attivi e partecipi i gruppi, fornendo strumenti, competenze e motivazione per realizzare i propri progetti.

Nell'ambito che verrà approfondito successivamente, il centro estivo, l'animatore interviene dal punto di vista ricreativo, organizzando attività che favoriscono il benessere e creano un tempo libero costruttivo, offrendo ai soggetti un forte valore educativo e formativo.

Un altro compito centrale dell'animatore è quello di promuovere e stimolare la creatività dei soggetti, offrendo spazi in cui possono esprimere liberamente idee, desideri e iniziative.

Un'ulteriore attività che viene svolta dall'animatore riguarda la funzione di mediazione che viene a crearsi quando si mettono in relazione persone e gruppi, andando a facilitare la comunicazione e la collaborazione tra di essi.

In alcune situazioni l'animatore è chiamato a svolgere un ruolo di supporto, offrendo aiuto sia

a livello psicologico che materiale, soprattutto in presenza di fragilità o mancanze.

Per raggiungere questi obiettivi, l'animatore utilizza principalmente se stesso come strumento di lavoro. È infatti attraverso il rapporto diretto con le persone coinvolte che l'animazione può avere successo.

Per questo motivo, sono fondamentali alcune qualità personali come l'empatia, l'ascolto, la capacità di entrare in contatto con gli altri, il calore umano e la disponibilità.

Queste caratteristiche non solo facilitano la relazione, ma sono anche fortemente valorizzate dagli stessi animatori, poiché rappresentano la base per costruire legami significativi e processi educativi efficaci.

I contesti in cui l'animazione opera possono racchiudere parecchie complessità, a cui si inseriscono strategie che danno vita alla pratica animativa, rappresentando il contesto in cui gli animatori si muovono.

Usare le strategie, per l'animatore, significa possedere la capacità di organizzare un progetto, gestire situazioni complesse, creare connessioni tra le persone e le idee, contribuendo alla costruzione di significati condivisi attorno all'azione educativa e sociale.

In questo senso, i metodi dell'animazione rappresentano la guida, il percorso da seguire per raggiungere obiettivi professionali concreti, andando ad evitare interventi improvvisati o superficiali.

Il ruolo dell'animatore include anche lo sviluppo di competenze specifiche nella scelta degli strumenti più adatti per valutare l'evoluzione delle esperienze e per generare nuove opportunità di cambiamento.

Secondo De Rossi (2004), vengono così delineate delle abilità trasversali fondamentali, strettamente legate alla pratica animativa, tra cui:

- il sostegno alla partecipazione attiva delle persone coinvolte;
- la promozione di relazioni dirette tra i diversi attori sociali;
- la costruzione di strategie che favoriscano solidarietà e progresso sociale;
- l'intervento nei contesti, preceduto da un'analisi approfondita, per comprendere e affrontare le sfide dell'animazione.

L'animatore è chiamato a cogliere il momento presente e, allo stesso tempo, a progettare il futuro. Deve saper bilanciare efficacia ed efficienza, riflettendo in modo critico sulle dinamiche sociali e sui rapporti tra gli individui. Questo richiede la capacità di comprendere le logiche in gioco e le implicazioni sociali e politiche delle azioni condotte.

Il lavoro dell'animatore può quindi essere visto come una forma di esperienza sociale, fondata sull'equilibrio tra tre logiche principali:

1. l'integrazione nella comunità: attraverso l'analisi iniziale del contesto e la

pianificazione dell'azione in relazione alla realtà locale e/o nazionale;

2. la strategia condivisa: che non è solo frutto delle scelte individuali dell'animatore, ma nasce dal rapporto e dalla collaborazione con gli altri soggetti coinvolti;

3. la soggettivazione: ovvero quel processo che, messo in atto, permette alle persone di ritrovare e valorizzare la propria identità personale, superando quei pensieri passivi che possono andare ad intaccare la creatività.

Grazie a queste tre logiche appena elencate, l'animazione permette un vero cambiamento: il soggetto che inizialmente partecipa in modo passivo diventa un attore consapevole, capace di intraprendere, agire e intrecciare le diverse dimensioni del contesto sociale.

Arcenas (1982) individua una serie di caratteristiche fondamentali per lo sviluppo armonico della persona, che possono essere favorite attraverso il lavoro dell'animatore.

Tra queste rientrano la capacità di compiere scelte libere e consapevoli nella vita quotidiana, di motivare le proprie decisioni e di resistere a pressioni e condizionamenti esterni.

L'animazione, in questo senso, aiuta l'individuo a sviluppare senso di giustizia, solidarietà e responsabilità sociale, promuovendo la partecipazione attiva alla vita comunitaria e favorendo l'integrazione nei diversi contesti sociali, inclusi quelli lavorativi.

Altre competenze rilevanti riguardano la capacità di instaurare relazioni autentiche, valorizzare il proprio sé e di contribuire, insieme agli altri, alla costruzione di nuovi contesti sociali che possano essere inclusivi.

L'animatore, quindi, accompagna la persona in un percorso di crescita personale e collettiva, favorendo la consapevolezza del proprio ruolo nella società e la possibilità di agire concretamente per migliorarne l'ambiente in cui vive.

Questo processo dà vita ad un'esperienza dinamica, personale e anche collettiva, che contribuisce a dare senso alla vita sociale.

Tale trasformazione coinvolge sia l'animatore, nella sua funzione educativa e sociale, sia tutte le persone partecipi del processo di animazione socioculturale.

Il risultato è la nascita di nuovi rapporti sociali, il cambiamento delle identità individuali e collettive, la creazione di nuove modalità di relazione, più consapevoli, partecipative e solidali.

L'animatore costruisce con i soggetti una relazione educativa che si basa su un equilibrio delicato: da un lato deve far sentire la persona accettata e valorizzata, dall'altro deve anche richiedere impegno e responsabilità, chiedendo ai singoli di essere attivi e partecipi, per rispondere alle aspettative poste su di essi.

In altre parole, gli individui devono sentirsi amati per quello che sono, ma anche motivati a crescere e a contribuire attivamente nel percorso.

Va però sottolineato che far sentire i soggetti accettati e valorizzati, richiede nell'animatore un

cambiamento interiore. È infatti necessario che l'animatore sviluppi “la capacità di cogliere in ogni persona la diversità e l'unicità che la rendono irripetibile” (Pollo, 2002, p. 271).

L'animatore non si limita a 'far giocare' o 'organizzare attività', ma è una figura educativa e sociale che aiuta le persone a crescere, a collaborare e a sentirsi parte di una comunità.

3.2 COMPETENZE E FUNZIONI DELL'ANIMATORE

L'animatore è la figura professionale di riferimento che opera nell'ambito educativo, sociale e comunitario con l'obiettivo di promuovere la partecipazione, l'inclusione e lo sviluppo delle persone e dei gruppi. Per svolgere efficacemente questo ruolo, l'animatore deve possedere un insieme di caratteristiche personali e competenze.

Dal punto di vista personale, l'animatore deve distinguersi per alcune qualità fondamentali: empatia, apertura mentale, autenticità, creatività, capacità di ascolto e flessibilità. Queste caratteristiche permettono di costruire relazioni autentiche e rispettose con le persone coinvolte, creando un clima di fiducia e cooperazione. L'animatore deve anche essere in grado di riconoscere e valorizzare la diversità di ciascun individuo, promuovendo il protagonismo e la responsabilità personale nei processi di crescita individuale e collettiva.

Secondo Limbos e Borsaro (2001), per gli animatori la formazione si caratterizza in quattro fasi:

Fase 1, *sensibilizzazione e informazione*: in questa fase iniziale, il futuro animatore entra in contatto con i diversi aspetti e le esigenze dell'animazione culturale. Grazie al supporto di figure competenti, qui si cerca di comprendere al meglio le realtà che ci si trova ad affrontare. In base a questa esperienza, i candidati animatori possono decidere consapevolmente se proseguire nel percorso formativo oppure orientarsi verso altre direzioni.

Fase 2, *formazione*: questa fase si articola in apprendimento tecnico, cioè l'acquisizione di metodi, strumenti e conoscenze specifiche dell'animazione; sviluppo della relazione, che consiste nella capacità di instaurare relazioni significative, basate su empatia ed ascolto; crescita personale, ovvero la maturazione individuale e la consapevolezza del proprio ruolo. Il campo della formazione ha l'obiettivo di formare animatori versatili, capaci di operare in diversi contesti.

Fase 3, *perfezionamento*: si tratta della formazione continua e permanente. Serve ad aggiornare le competenze degli animatori in relazione a cambiamenti sociali, culturali e ai nuovi bisogni emergenti nei singoli e nei gruppi.

Fase 4, *specializzazione*: in questa fase, l'animatore approfondisce le competenze necessarie per lavorare in contesti specifici. La specializzazione è flessibile e si adatta ai nuovi settori che

emergono nel tempo, in base alle esigenze dei diversi ambienti, fasce d'età, gruppi, interessi.

Inoltre, come indica Cera (2009), l'animatore deve avere delle conoscenze e delle abilità che rientrano nella sfera delle scienze umane e, gli si richiede, la capacità di osservare le dinamiche di gruppo in modo da poter individuare sia le difficoltà dei singoli, sia del suo insieme.

Alcuni di coloro che svolgono l'attività animativa, in svariati casi, non hanno studiato o studiano un percorso che gli indirizzi verso l'ambito animativo, ma anch'essi, ovviamente, devono essere qualificati, in quanto i contesti in cui operano hanno diritto di fruire ad animatori qualitativi.

L'animatore può svolgere due principali funzioni: la prima è quella di semplice intrattenitore, che si limita ad animare il gruppo senza però contribuire in modo significativo al suo sviluppo formativo; la seconda invece si identifica con il termine animatore-conduttore, una figura che, oltre a facilitare la coesione del gruppo e rendere più piacevole la partecipazione, guida il gruppo verso obiettivi precisi. In questo secondo caso, l'animatore non solo deve avere delle capacità relazionali ed esperienziali, ma anche competenze specifiche legate ai contenuti e agli obiettivi da raggiungere, così da poter offrire un supporto concreto e mirato al percorso del gruppo.

L'animatore si avvale di molteplici competenze, ma la prima ed essenziale è la competenza esistenziale. Si può “affermare che l'animatore non sceglie l'animazione 'per mestiere', ovvero sulla base solo di motivazioni di tipo tecnico-scientifico, ma perchè condivide per motivi religiosi, etici o politici il progetto di uomo che l'animazione persegue” (Branca, 2008, p. 131).

Per l'animatore, scegliere di fare animazione significa, prima di tutto, credere profondamente nell'essere umano e nel valore della vita. Su questa scelta fondamentale si basa la sua professionalità, che non è solo tecnica, ma anche un impegno attivo e consapevole. Anche se un animatore conoscesse tutte le teorie, i metodi e le tecniche dell'animazione, non potrebbe considerarsi un vero animatore se non agirebbe con passione. Grazie alla passione, per l'essere umano e per la sua vita, l'animatore riesce ad entrare in relazione con i singoli e con i gruppi.

Sul piano professionale, l'animatore deve possedere competenze comunicative, organizzative e pedagogiche. Saper comunicare in modo chiaro ed efficace, tanto con i singoli quanto con i gruppi, è essenziale per facilitare la partecipazione e mediare i conflitti. A ciò si aggiungono le capacità di gestire le dinamiche di gruppo, organizzare attività educative e ricreative, progettare e valutare interventi a partire dai bisogni specifici del contesto in cui si opera.

Le competenze comunicative sono “quelle maggiormente richieste all'animatore, il quale non deve essere in grado soltanto di utilizzare un linguaggio verbale appropriato, ma anche di ricorrere a un tono, a un volume e a un timbro di voce adeguati alle situazioni” (Cera, 2009, p. 100), fornendo anche una espressività gestuale appropriata.

Oltre a saper usare un linguaggio chiaro ed efficace, l'animatore deve essere in grado anche di cogliere e interpretare i silenzi del gruppo, poiché anche questi possono comunicare stati d'animo,

tensioni o bisogni che non vengono espressi verbalmente. Il silenzio può arrivare in diverse circostanze: in momenti di riflessione o di memorizzazione, oppure in circostanze di disagio. In base alle motivazioni che hanno portato al silenzio, l'animatore deve intraprendere diversi interventi, infatti è opportuno che l'intervento avvenga quando il silenzio è sinonimo di disagio.

Un'altra importante capacità che deve avere l'animatore riguarda l'osservazione che permette di “rilevare dati e informazioni preziose e valide per monitorare e valutare il gruppo” (Cera, 2009, p. 101).

Ulteriore competenza importante per l'animazione è la flessibilità, cioè la capacità di adattarsi con facilità ai cambiamenti che possono emergere durante le attività di gruppo.

Inoltre, una competenza molto importante per l'animatore, riguarda la progettazione sociale, ovvero la capacità di analizzare un contesto, definire obiettivi, pianificare azioni e valutare i risultati in un'ottica partecipativa. L'animatore agisce infatti come un facilitatore di processi, andando a stimolare le persone nella riflessione, collaborazione e facendoli diventare attori attivi della realtà in cui vivono.

Vari autori hanno evidenziato l'importanza della 'competenza esistenziale e della competenza tecnico-scientifica', in quanto, gli animatori devono possedere gli strumenti adeguati per analizzare le problematiche che i soggetti vivono, dando delle risposte appropriate.

È fondamentale che l'animatore abbia consapevolezza anche degli effetti dei processi che va ad attivare, in modo da rispondere in maniera efficace dal punto di vista educativo.

Per sviluppare una coscienza critica che permetta di cogliere i problemi, appartenenti al vissuto dei soggetti e dare risposte adeguate, l'animatore deve acquisire competenze di contenuto e di metodo, che derivano dalle scienze umane e che permettono di avvicinarsi alle persone in profondità.

Oltre alle competenze relative ai metodi ed ai contenuti propri dell'animazione, all'animatore è anche richiesta la conoscenza del contesto in cui opera. Questo contesto può spaziare in svariati ambiti, come quello espressivo e sociale, che può includere anche altri settori, come per esempio quello sportivo. Ciò significa che le competenze dell'animatore devono integrarsi in modo armonico con le conoscenze fondamentali del dominio in cui l'intervento animativo viene a concretizzarsi.

Ogni animatore, quindi, deve possedere nel suo bagaglio delle competenze trasversali, fondate sulle scienze dell'educazione, integrandole con competenze tecnico-scientifiche legate al proprio ambito di intervento.

La competenza professionale, intesa negli ambiti del sapere, saper fare e saper essere, si traduce nella capacità di svolgere le attività in modo efficace e coerente, in maniera responsabile e in modo da adattarsi alle diverse situazioni. In questo senso, la competenza professionale riflette le dimensioni del ruolo, ma deve essere applicata in maniera adatta rispetto ai contesti e ai problemi da

affrontare.

Oltre alle competenze, quindi, l'animatore deve far fronte ed impegnarsi in alcune funzioni ben definite, che permettano anch'esse, lo sviluppo della persona e dei gruppi:

funzione di produzione, in cui vanno a concretizzarsi azioni per raggiungere determinati obiettivi. Qui l'animatore ha lo scopo di creare nel gruppo un ambiente piacevole e collaborativo, favorendo “lo sviluppo delle competenze sociali e relazionali” (Cera, 2009, p. 102);

funzione di facilitazione, permette di facilitare la fase di organizzazione, con l'animatore che ricorre a strategie mirate per raggiungere l'obiettivo finale;

funzione di elaborazione, si presenta quando i membri del gruppo esprimono se stessi in maniera sincera, riflettendo sui propri sentimenti ed emozioni. Questa fase permette al gruppo di confrontarsi apertamente, anche affrontando eventuali conflitti, ma pur sempre raggiungendo gli obiettivi comuni.

Competenze e funzioni sono fattori indispensabili per l'animatore, ma deve comunque agire secondo un'etica della responsabilità. Infatti, esso è chiamato ad operare con rispetto, trasparenza e coerenza, assumendosi la responsabilità educativa e sociale del proprio intervento. La sua azione è guidata da una visione della persona come essere in continuo sviluppo, capace di cambiamento e di costruzione del proprio sé e condivisione.

L'animatore, inoltre, deve essere un professionista riflessivo, capace di interrogarsi sul proprio agire, di aggiornarsi continuamente e di mettersi in discussione. L'autoanalisi e la formazione continua sono strumenti fondamentali per garantire un'intervento animativo di qualità.

L'animatore, quindi, si può identificare come una figura che unisce competenza e umanità, tecnica e relazione, progettualità e passione. Il suo lavoro, pur in contesti e con destinatari diversi, ha sempre al centro la valorizzazione dell'altro e la costruzione di legami significativi, nella prospettiva di una società inclusiva, partecipativa e solidale.

3.3 IL TEAM LEADER MANAGERIALE

A partire dall'estate 2022, dopo alcuni anni in cui ho svolto il ruolo di animatore, ho assunto la responsabilità di team leader all'interno dei centri estivi a San Vito di Leguzzano (VI). Fin da subito ho percepito la nuova mansione come un cambiamento stimolante, nonostante ciò abbia portato ad un incremento delle responsabilità.

Il nuovo incarico mi ha permesso di acquisire una visione più ampia e completa del funzionamento del centro estivo, in quanto, oltre lo svolgimento delle attività di animazione con i bambini ed i ragazzi, ora mi trovo a gestire aspetti organizzativi e relazionali multipli, in particolar

modo con gli enti che promuovono il servizio (come la Cooperativa ed il Comune), con le famiglie dei bambini, con il personale ATA e gli insegnanti della scuola in cui si svolgono i centri estivi.

Il mio compito è quello di garantire che ogni elemento all'interno del centro estivo funzioni nella maniera più adeguata possibile e questo significa non solo organizzare e pianificare le attività quotidiane, ma anche supportare e guidare il gruppo di animatori, andando a creare un clima di lavoro positivo e collaborativo.

L'esperienza da team leader mi ha consentito di sviluppare nuove competenze che vanno dalla gestione del gruppo alla comunicazione con le istituzioni. Il tutto conferma l'importanza, nel contesto educativo, del ruolo di coordinatore e guida all'interno del centro estivo.

È comunque giusto sottolineare che, a volte, questa tipologia di leadership possa essere vista come qualcosa di non rigidamente definito e appartenente a più di una persona. Nell'équipe di animatori tutti sono partecipi nella sfera della leadership, in quanto, ciascun membro del gruppo, in base alle sue personali competenze, può prendere determinate iniziative e quindi assumersi delle responsabilità. “Ciascuno avendo così la sua sfera d'influenza, la gestione del gruppo è un fatto d'insieme, collegiale, che avviene attraverso una continua e cordiale concertazione” (Limbos, Borsaro, 2001, p. 152).

Nel contesto dei centri estivi, per esempio, la leadership può passare da un membro all'altro: in alcuni momenti la leadership fa fronte al team leader, ma in altri può passare dagli animatori o anche dagli stessi bambini e ragazzi, per esempio nel caso di soggetti che vengono definiti 'capo squadra'. Quindi la leadership, in alcuni casi, può essere definita come un processo dinamico che si adatta in base alle esigenze dei gruppi.

Infatti, secondo Limbos e Borsaro (2001), la leadership, inizialmente, si concentra sul team leader, ma può spostarsi verso animatori, bambini e ragazzi che partecipano al centro estivo. Gli animatori, infatti, sono i primi a confrontarsi con l'organizzazione delle attività, la gestione del tempo e del gruppo, la risoluzione di problematiche. Tuttavia, col passare del tempo, anche bambini e ragazzi possono assumere piccoli ruoli di responsabilità.

Focalizzandosi sulla figura dell'animaore, questo non avviene assolutamente in modo casuale, ma segue alcune modalità precise, identificate, secondo Limbos e Borsaro, come: progressione, dosaggio, controllo, compensazione.

Progressione: all'inizio del periodo di formazione per i nuovi animatori, la maggior parte delle decisioni riguardanti le attività che verranno svolte sono prese dagli enti e dai team leader. I futuri animatori si aspettano di essere guidati, perchè spesso si sentono insicuri e tendono quindi “vie meno inquietanti, quelle cioè già tracciate” (Limbos, Borsaro, 2001, p. 31).

Dosaggio: il passaggio per diventare un team leader non segue delle regole precise, infatti, le modalità dipendono dai vari contesti e dalle specifiche situazioni, dalle dinamiche che si creano e

dalle caratteristiche personali dei membri del gruppo. In un centro estivo, quindi, chi assume un ruolo di guida può cambiare nel tempo, in base agli ambiti, ai bisogni del gruppo e alle capacità che gli animatori dimostrano.

Controllo: durante la formazione degli animatori è essenziale valutare e osservare le future iniziative, facendo attenzione ai limiti e alle condizioni nel contesto in cui si andrà ad operare. Inoltre, alcuni aspetti, che all'apparenza potrebbero venire considerati secondari, a volte risultano di rilevata importanza. In altre parole, l'esperienza dei responsabili e lo sguardo nuovo degli animatori offrono spunti preziosi.

Compensazione: nel contesto della leadership consiste nel bilanciare i ruoli e le responsabilità tra animatori e partecipanti, in modo che nessuno resti escluso. Si crea dunque un equilibrio che permette di valorizzare le capacità individuali, sostenendo i soggetti in difficoltà e dando spazio a chi è pronto a mettersi in gioco in un differente ruolo. Il team leader deve quindi intervenire con sensibilità, correggendo eventuali punti critici e promuovendo una partecipazione attiva e inclusiva da parte di tutti.

Ma come si può parlare di un'animatore come team leader/manager?

Secondo Comoglio (1989), la prima domanda da porre riguarda la distinzione tra il sapere 'che cosa' ed il sapere 'come'.

Il saper 'cosa' si riferisce alle conoscenze che riguardano la vita del gruppo e le dinamiche, oltre alle competenze ed ai ruoli che il team leader, ma anche l'animatore, assume e che gli competono. Nel saper 'cosa' rientrano i risultati educativi che l'animatore si prefigge di raggiungere.

Mentre, fanno parte del saper 'come' l'utilizzo delle conoscenze per ottenere un determinato risultato.

A volte però ci si può imbattere in alcuni team leader e animatori che 'sanno tutto' ma non sanno come farlo. Infatti il 'cosa' ed il 'come' possono essere vissuti nella stessa persona in maniera contrastante. Più accadere di incontrare coordinatori “che sono aggiornatissimi sulla teoria dell'animazione e sul progetto educativo che intendono realizzare, ma il loro 'modo di animare' è assolutamente negativo” (Comoglio, 1989, p. 13) nei confronti di bambini e ragazzi.

Nel contesto dei centri estivi, infatti, è importante riconoscere che la mancanza di una distinzione tra i diversi tipi di sapere può creare confusione e, in alcuni casi, portare a comportamenti poco efficaci o persino rischiosi. Team leader ed animatori, infatti, non devono limitarsi a sapere 'che cosa' sia l'animazione, ma sono tenuti a comprendere 'come' metterla in atto efficacemente. In altre parole, è necessario che vengano sviluppate competenze su 'come' raggiungere determinati obiettivi educativi con il gruppo di bambini e ragazzi.

Questa prospettiva permette di avere due punti di riflessione interessanti: il primo riguarda il fatto che non è necessario conoscere tutto in modo perfetto prima di iniziare a lavorare in un centro

estivo, ma è sufficiente avere delle buone basi e la consapevolezza di 'come' agire per potersi definire degli animatori competenti e questo può rendere più fiduciosi e motivati. Il secondo spunto indica come “non è necessario essere dei 'geni' per cominciare ad essere buoni animatori” (Comoglio, 1989, p. 13) o team leader. Un equilibrio tra sapere teorico e pratico, racchiuso nel 'saper fare', può portare ad ottimi risultati.

Quindi, nel contesto del centro estivo, il team leader riveste un importante ruolo, fondamentale per il funzionamento del camp.

A differenza dell'animatore, che si concentra prevalentemente sull'aspetto ludico-educativo delle attività proposte a bambini e ragazzi, il team leader ha il compito di gestire e guidare la struttura con responsabilità sia organizzativa che pedagogica.

Il ruolo di responsabile comporta di essere elastici e flessibili, ed è quindi essenziale che il team leader abbia nel suo bagaglio “un eccellente equilibrio fisico, nervoso e psichico” (Limbos, Borsaro, 2001, p. 95).

La presenza del team leader non è necessaria soltanto per garantire il rispetto della programmazione e degli obiettivi educativi, ma anche per assicurare un ambiente sicuro, inclusivo e coerente con il progetto educativo promosso dalla cooperativa. In questo senso, il team leader rappresenta un punto di riferimento per tutti i soggetti coinvolti nell'ambito dei centri estivi: bambini e ragazzi, animatori, famiglie e gli enti promotori del progetto.

Tuttavia, il team leader non è l'unico soggetto che permette al gruppo di crescere, ma ha un ruolo in relazione con tutti gli altri membri del gruppo.

A livello gestionale il team leader deve pianificare le attività giornaliere e settimanali, insieme allo staff e saper gestire possibili conflitti che possono verificarsi tra gli 'animati' o anche tra gli animatori.

A questo si affianca la componente relazionale, in quanto, il team leader deve essere in grado di gestire determinate situazioni negative che possono venir create e, per evitare ciò, deve lavorare affinché non si attuino, andando a motivare e supportare il proprio team, costruendo un clima di lavoro collaborativo, orientato al benessere del gruppo comprendente animatori, bambini e ragazzi.

Inoltre il team leader si occupa spesso della comunicazione con le famiglie, rispondendo a possibili domande, chiarendo eventuali problematiche e andando quindi a favorire il dialogo. Questa funzione di mediazione richiede competenze specifiche: ascolto, empatia, esposizione adeguata e fermezza nella gestione delle regole. È infatti essenziale che l'animatore manageriale sia in grado di rappresentare l'identità, i valori e le modalità corrette del centro estivo.

Un altro importante aspetto, riguarda la capacità di gestione del gruppo, non solo dal punto di vista dello staff degli animatori, ma anche rispetto al gruppo di bambini e ragazzi che partecipano al centro estivo. Il team leader, infatti, deve saper osservare ed interpretare le dinamiche di gruppo che

vanno a crearsi nel corso delle attività ma anche nei momenti di 'gioco libero'. Il team leader va ad intervenire per prevenire e risolvere situazioni critiche, come episodi di esclusione, disagio o conflitto. In questi casi l'intervento del team leader è puramente educativo in quanto deve andare a ricreare una situazione di benessere, permettendo inoltre ai partecipanti di sviluppare senso critico che permetterà di avere una crescita personale.

Da un punto di vista formativo, quindi, il team leader è un educatore con competenze manageriali che rappresenta una figura capace di legare la progettazione pedagogica con quello che succede di concreto, giornalmente, all'interno del centro estivo. Infatti, molto spesso al team leader è richiesta un'esperienza pregressa in ambito educativo nella gestione di gruppi e nella conduzione di attività.

In questo periodo storico, inoltre, i centri estivi richiedono sempre più attenzioni e competenze. Infatti, oltre alle già citate competenze, viene richiesta la leadership, la gestione del tempo e anche la conoscenza sulle normative, per esempio riferite a: sicurezza, privacy, alimentazione ed inclusione. In questo senso, il team leader, diventa sempre di più un educatore manageriale.

Secondo il sito web [gardensportcenter](https://www.gardensportcenter.it/)², molte famiglie scelgono il centro estivo per l'ambiente sicuro e strutturato che gli enti e lo staff di animatori vanno ad offrire. La presenza di un team leader qualificato, insieme al gruppo di animatori, assicura a chi vi partecipa un'esperienza educativa, divertente e stimolante, vissuta in totale sicurezza.

Un buon team leader deve anche saper valorizzare il lavoro svolto dal suo équipe di animatori, riconoscendo le skills di ognuno e promuovendone le abilità. Tramite riunioni di confronto e formazione nel periodo in cui vengono svolti i centri estivi, il responsabile ha la possibilità di sostenere e migliorare la qualità del lavoro, favorendo la coesione del team ed il senso di appartenenza sia al gruppo che al progetto educativo.

“È il leader, infatti, che fa da facilitatore per il gruppo nella sua azione di passaggio dal livello di interazione a quello di interdipendenza positiva, fino alla integrazione” (Di Nubila, 2000, p. 32).

In conclusione, parlare del team leader nei centri estivi come un 'animatore esperto' sarebbe riduttivo. Si tratta infatti di una figura chiave per il successo del camp dal punto di vista dell'esperienza educativa, organizzativa, relazionale e pedagogica. La presenza di questa figura non assicura solamente il buon funzionamento delle attività, ma anche la qualità dell'esperienza tra bambini e ragazzi, animatori, famiglie ed enti.

Riconoscere il valore e la complessità del ruolo di team leader significa valorizzare l'intero sistema dei centri estivi come spazi educativi significativi per tutti i soggetti che, in un modo o

² <https://www.gardensportingcenter.it/>

nell'altro, ne fanno parte; questo per promuovere benessere, crescita e sviluppo.

3.4 L'ANIMAZIONE NEL CENTRO ESTIVO SPORTIVO

Come già accennato precedentemente, dal 2022 svolgo il ruolo di team leader presso il centro estivo del mio paese, sito a San Vito di Leguzzano, in provincia di Vicenza. Si tratta di un camp di carattere sportivo, un ambito che ha accompagnato la mia crescita sin dall'infanzia e che ha avuto un ruolo centrale nel mio percorso personale e formativo. Negli anni ho avuto modo di praticare diversi sport, tra cui calcio, pallavolo, basket e futsal, sviluppando una visione ampia e inclusiva dello sport come esperienza educativa.

Questa esperienza al centro estivo sportivo, mi ha permesso di osservare da vicino come lo sport, se proposto in maniera strutturata e consapevole, possa diventare un efficace strumento di crescita per bambini e ragazzi. Attraverso il gioco, la cooperazione ed il confronto, è possibile promuovere valori fondamentali come il rispetto delle regole, l'inclusione, la collaborazione e l'autonomia.

Proprio per questo motivo, in questo paragrafo si analizzerà il ruolo che il centro estivo sportivo riveste a livello educativo, in quanto lo sport non è solo attività fisica, ma anche strumento di sviluppo personale, sociale e relazionale.

Il centro estivo, come dichiara la Dottoressa Donnarumma al sito [psicologinews³](https://psicologinews.it/), offre le più svariate attività, rendendo le giornate dinamiche e divertenti. I bambini passano molto tempo all'aria aperta, socializzano, giocano e imparano a stare insieme ai coetanei in modo sereno.

A differenza della scuola, dove il confronto avviene soprattutto sul piano cognitivo, nel centro estivo i bambini si misurano in attività pratiche e relazionali. Questo permette a ciascuno di esprimersi secondo le proprie capacità, andando oltre i soliti ruoli scolastici.

Il contesto è dunque più libero e rilassato, senza pressioni o obblighi, favorendo l'autonomia, il rispetto delle regole e la crescita personale. Bambini e ragazzi imparano anche a collaborare, a prendersi piccoli incarichi e a vivere la dimensione di gruppo con maggiore responsabilità. Benchè l'Organizzazione Mondiale della Sanità raccomandi almeno un'ora al giorno di attività fisica per bambini e ragazzi, tuttavia, durante il periodo estivo, la sospensione delle attività organizzate dalle società rende difficile il mantenimento delle abitudini in ambito sportivo.

In questo contesto, il centro estivo non solo si prefigge di intrattenere i partecipanti ma è un luogo di educazione attraverso il gioco (nella figura dello sport in questo caso), la socializzazione ed il rispetto delle regole. In questo modo, quello che può essere definito 'tempo libero', viene

³ <https://psicologinews.it/>

trasformato in un periodo in cui bambini e ragazzi si trovano di fronte a momenti ricchi di significato, anche grazie alla presenza di animatori ed istruttori sportivi che guidano i soggetti in queste tipologie di esperienze.

Un articolo dell'agenzia ANSA⁴ (10 luglio 2019) analizza un sondaggio redatto dall'American Camp Association che indica come il 96% dei bambini che partecipano ai centri estivi stringe nuove amicizie ed il 70% di essi dichiara come, alla fine dell'esperienza, abbia più fiducia nei propri mezzi.

Inoltre, come riporta sempre l'Agenzia Nazionale Stampa Associata (10 luglio 2019), una ricerca della Waterloo University segnala come i centri estivi favoriscano lo sviluppo di competenze importanti per la crescita di bambini e ragazzi, come la gestione dello stress, l'autonomia, l'apertura al multiculturalismo e, in alcuni casi, il bilinguismo.

Per di più, i centri estivi, offrono ai bambini un'alternativa concreta all'uso eccessivo degli schermi digitali, proponendo giornate ricche di esperienze reali, socializzazione e apprendimento. I campi estivi, infatti, possono aiutare bambini e ragazzi a sviluppare strategie per affrontare situazioni di stress e cambiamenti. In un ambiente protetto ma stimolante, i partecipanti migliorano le capacità relazionali, l'autostima e la fiducia in sé stessi. Inoltre, contribuiscono a ridurre l'ansia legata all'interruzione della routine scolastica, andando a contrastare la sedentarietà, spesso associata ad infelicità e dipendenza digitale.

La società English Beach Camp⁵, nel proprio sito, va ad indicare i benefici che i camp estivi portano a bambini e ragazzi, in quanto vanno a promuovere abilità sociali come collaborazione e costruzione delle relazioni, specificando che il centro estivo vuole promuovere un modello di vita sano. Un altro elemento che viene fornito riguarda il lavoro di squadra in quanto bambini e ragazzi imparano che per concretizzare il successo hanno bisogno di cooperare e che ognuno di loro è parte integrante del gruppo. Inoltre, il camp estivo va ad incoraggiare la crescita personale, andando ad acquisire abilità essenziali nelle relazioni personali e in tutto l'ambito della vita.

Quindi, tra i principali benefici dei centri estivi emergono: lo sviluppo dell'autonomia, la crescita delle competenze sociali e comunicative, il miglioramento del benessere fisico, l'aumento della fiducia in sé stessi, la capacità di lavorare in gruppo e la stimolazione della creatività.

Lo sport, oltre ad avere una funzione biologica, ha anche una finalità socio-culturale, che consiste nell'aiuto che viene dato all'essere umano, da una prospettiva di educazione permanente per permettergli di vivere liberamente ed in maniera equilibrata, permettendogli di sviluppare e soddisfare le sue esigenze. Infatti l'attività sportiva si focalizza in determinati valori “come il fair

⁴ <https://www.ansa.it/>

⁵ <http://www.englishbeachcamp.com/>

play [...], lo spirito di squadra, la tolleranza, la solidarietà o le immense capacità formative. Lo sport è visto come uno strumento di fratellanza e di pace [...], un fattore di integrazione e di inclusione, uno strumento di formazione morale e del carattere, una palestra di vita e di socializzazione” (Ferretti, 2016, p. 242).

Nel centro estivo sportivo, la pratica sportiva è il mezzo principale attraverso cui si sviluppa l'intervento educativo. Ad oggi, infatti, lo sport, “concorre alla formazione psicologica e relazionale” (Costantini, De Pascalis, 2008, p. 25), rappresentando un potente veicolo di valori e competenze.

“Questi valori devono essere sviluppati partendo dalla relazione tra educatore ed educando e dovranno riflettersi nel modo di comunicare di organizzare le pratiche e di valutare la loro attuazione” (Isidori, Fraile, 2008, p. 159).

Attraverso attività strutturate e giochi, bambini e ragazzi sperimentano il significato della cooperazione, della solidarietà, della sana competizione e del rispetto nel confronto di se stessi e degli altri.

È molto interessante come ogni disciplina che si va a proporre consenta non solo di apprendere i gesti tecnici, ma anche comportamenti, atteggiamenti e responsabilità di ogni singolo sport.

L'ambiente sportivo permette inoltre a ciascun partecipante di mettersi in gioco, provando a superare i propri limiti, andando quindi successivamente a rafforzare l'autostima e riconoscendo le proprie emozioni, allenando così anche la dimensione affettiva e relazionale.

Praticare sport nel contesto educativo del centro estivo significa anche educare alla conoscenza di sé. Attraverso l'attività motoria, ognuno ha la possibilità di esplorare il proprio corpo, imparando a gestire lo sforzo ed affrontando situazioni nuove. Queste esperienze favoriscono lo sviluppo dell'autocontrollo, della capacità di prendere decisioni in breve tempo e di assumersi un senso di responsabilità. Contemporaneamente, l'interazione continua con il gruppo, va a stimolare la crescita dal punto di vista sociale, in quanto i bambini imparano a collaborare, a rispettare il proprio turno, a comunicare in modo efficace e a risolvere eventuali conflitti. Inoltre, educare la coscienza di sé permette anche di gestire vittorie e sconfitte, andando a valorizzare la sportività.

La tipologia del centro estivo sportivo non si limita alle attività fisiche, ma va a proporre anche laboratori creativi e momenti educativi che favoriscono lo sviluppo delle competenze cognitive e relazionali dei partecipanti.

Uno degli aspetti più importanti del centro estivo sportivo è la sua capacità di accogliere la diversità. Ogni bambino infatti ha diverse caratteristiche di tipo fisico, emotivo, culturale. Il centro estivo, quindi, deve permettere ai partecipanti di esprimersi, sentendosi comunque parte del gruppo. Le attività sportive che vengono svolte, se condotte in maniera attenta e sensibile, favoriscono

l'inclusione di tutti, indipendentemente dalle proprie abilità o dal livello di partenza.

In questo senso, il centro estivo diventa inclusivo, luogo in cui si promuove l'uguaglianza, andando a costruire un luogo all'insegna del rispetto, dell'empatia e della collaborazione.

Un'altra importante funzione del centro estivo sportivo sta nel porsi come ponte tra i diversi ambienti di vita che fanno parte della quotidianità di bambini e ragazzi. Non deve rappresentare infatti una semplice esperienza estiva, ma un momento educativo che dialoga con la famiglia, il territorio e la scuola.

Per di più, quando ben strutturato, il centro estivo sportivo può diventare un punto di riferimento per la comunità, promuovendo stili di vita sani, cultura dello sport e cittadinanza attiva.

Secondo Costantini e De Pascalis (2008) ci sono cinque azioni per educare attraverso lo sport: accogliere, orientare, allenare, accompagnare e dare speranza.

Accogliere: è il dare un senso alla relazione con l'altro. Attraverso le relazioni si costruisce la comunità. Accogliere significa anche assumersi la responsabilità del legame che nasce. Infatti ogni nuova relazione genera un cambiamento e richiede un impegno condiviso.

Orientare: aiutare bambini e ragazzi a sviluppare le proprie risorse cognitive, emotive e strategiche, guidandoli verso la costruzione del loro futuro. Un'educazione autentica attraverso lo sport richiede attività di qualità, capaci di accompagnare i ragazzi verso una crescita responsabile e matura.

Allenare: è fondamentale nello sport, ma non basta ad educare. Bisogna allenare anche il desiderio, la passione e la capacità di affrontare la fatica. La vera crescita avviene quando si impara a superare le difficoltà e a dare valore all'errore, visto come occasione di miglioramento. Sport e vita procedono entrambi per tentativi, impegno e perseveranza.

Accompagnare: è un compito complesso e sempre più raro. Non richiede necessariamente la presenza fisica, ma la certezza, per chi viene accompagnato, di non essere solo. È una forma di presenza fatta di ascolto e disponibilità.

Dare speranza: è ciò che permette di andare avanti quando tutto sembra perduto, di resistere agli insuccessi e di continuare a lottare. Educare alla speranza significa dare senso e coerenza alle azioni educative, promuovendo fiducia, unità e impegno concreto. Essa ci spinge a credere nel bene, ad avere fiducia negli altri e a diventare punti di riferimento.

In conclusione, il centro estivo sportivo non si concentra solo sulle attività motorie, ma diventa simbolo di educazione, dove fisico e mente vanno ad intrecciarsi per favorire relazioni, crescita e, come indicato nel sito gardensportcenter.it, un'attività fisica regolare è fondamentale per la salute, in quanto favorisce il mantenimento di un peso adeguato, lo sviluppo muscolare e la prevenzione da alcune malattie.

Per questi motivi, l'esperienza del centro estivo merita attenzione e valorizzazione da parte

degli enti istituzionali e pedagogici, soprattutto in una società che ha sempre più bisogno di spazi educativi alternativi, flessibili ed inclusivi.

CONCLUSIONE

Il percorso che si è andato ad analizzare e riflettere in questo elaborato mi ha permesso di dare voce e valore ad una realtà che spesso viene sottovalutata come quella dei centri estivi. Questi spazi, troppo spesso considerati semplicemente come luoghi ricreativi, in realtà sono veri e propri ambienti educativi in cui bambini, ragazzi e animatori possono crescere, imparare, confrontarsi e maturare.

Durante la stesura dell'elaborato finale ho avuto la possibilità di approfondire le origini e l'evoluzione dell'animazione, specificandone il ruolo educativo che essa va a svolgere in determinati contesti.

Ho poi analizzato la figura dell'animatore, scoprendo quanto sia importante possedere non solo competenze tecniche ed organizzative, ma anche capacità umane come l'empatia, l'ascolto, la pazienza e la collaborazione.

Attraverso la mia personale esperienza prima da animatore e poi da team leader, in un centro estivo sportivo, ho potuto vedere da vicino quanto sia complessa e allo stesso tempo preziosa questa attività. Lavorare con bambini e ragazzi richiede una preparazione continua, ma anche tanta passione e disponibilità. Coordinare l'équipe di animatori, relazionarsi con le famiglie, progettare le attività e garantire un ambiente sicuro ed educativo non sono compiti semplici, ma rappresentano una grande opportunità di crescita per tutti i soggetti coinvolti.

In conclusione, ciò che ho voluto dimostrare con questo elaborato finale è che il centro estivo può e deve essere riconosciuto come un vero e proprio strumento educativo. Non solo per bambini e ragazzi che giocano, imparano e si relazionano, ma anche per gli animatori che hanno la possibilità di formarsi, mettendosi alla prova e costruire una propria identità.

Il centro estivo, se ben organizzato, è un luogo in cui si educa, si cresce, si costruiscono relazioni significative: un luogo in cui ogni attività può diventare un'occasione di apprendimento e di crescita.

BIBLIOGRAFIA

- Arcenas E. (1982). *Curriculum mass media: guida per la programmazione dell'educazione ai mass media nella scuola e nei centri educativi*. Torino: Società editrice internazionale
- Bertin G., Contini M. (1983). *Costruire l'esistenza: il riscatto della ragione educativa*. Roma: A. Armando
- Besnard P. (1980). *Storia, teoria e pratica dell'animazione socio-culturale*. Roma: A. Armando
- Borsaro M. (2000). *L'animazione alla luce dell'educativo*. Padova: Imprimatur
- Branca P.G. (2008). *Il mondo dell'animazione socioculturale: orizzonti teorici e indicazioni per l'azione*. Torino: Gruppo Abele
- Cera R. (2009). *Pedagogia del gioco e dell'apprendimento: riflessioni teoriche sulla dimensione educativa del gioco*. Milano: Angeli
- Comoglio M. (1989). *Abilitare l'animazione: riflessioni teorico-pratiche sulle competenze dell'animatore*. Rivoli: Elle Di Ci
- Costantini E., De Pascalis A. (2008). *Sport e educazione*. Brescia: La scuola
- De Rossi M. (2004). *Animazione e trasformazione: identità, metodi, contesti e competenze dell'agire sociale*. Padova: Cleup
- De Rossi M. (2008). *Didattica dell'animazione: contesti, metodi, tecniche*. Roma: Carocci
- Di Nubila R. (2000). *Dal gruppo al gruppo di lavoro: la formazione in team: la conduzione, l'animazione, l'efficacia*. Ferrara: Tecomproject
- Ellena A. (1989). *Manuale di animazione socioculturale*. Torino: Edizioni Gruppo Abele
- Ferretti E. (2016) *Educazione in gioco: Giochi tradizionali, sport e valori educativi alle luce di una nuova scienza: la prasseologia motoria*. Bellinzona: Edizioni Casagrande
- Floris F. (2004). *L'animazione socioculturale*. Torino: Gruppo Abele
- Goguelin P (1991). *La formazione animazione: strategie, tecniche e modelli*. Torino: ISEDI
- Isidori E., Fraile A. (2008). *Educazione, sport e valori: un approccio pedagogico critico-riflessivo*. Roma: Aracne
- Limbos E., Borsaro M. (2001). *L'animatore socioculturale: formazione e autoformazione, metodi e tecniche*. Roma: Armando
- Pollo M. (1986). *L'animazione culturale dei giovani: una proposta educativa*. Rivoli: Elle Di Ci
- Pollo M. (2002) *Animazione culturale: teoria e metodo*. Roma: LAS

Siti web

<http://www.englishbeachcamp.com/>

Il sito è inerente ad un summer camp presente a Spoleto (PG) in cui, durante il periodo estivo, si offrono varie esperienze per bambini e ragazzi tra cui attività ludiche in lingua inglese e attività sportive. Nel sito è presente una sezione in cui vengono spiegati i benefici che il centro estivo può portare ai bambini come attività sociali, “disontossicazione” dalla tecnologia, reintroduzione dei bambini alla natura, aumento della fiducia in se stessi, crescita personale e lavoro di squadra.

<https://www.gardensportingcenter.it/>

Il sito riguarda un centro estivo situato a Rimini e prende come riferimento l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) per spiegare l'importanza dello sport e dell'attività fisica per i bambini. Inoltre vengono sottolineati i benefici a lungo termine che il centro estivo può portare come: salute fisica e mentale, sviluppo personale, sicurezza e benessere.

<https://psicologinews.it/>

Questo sito, di impronta scientifica, divulga la psicologia professionale a cittadini, operatori sociali della scuola e delle professioni d'aiuto per il benessere psicologico della persona e delle comunità. L'articolo preso in esame è stato scritto dalla Dott.ssa Rosa Donnarumma e riguarda i benefici ma anche i possibili “contro” che si possono incontrare nel campo estivo.

<https://www.ansa.it/>

L'Agenzia Nazionale Stampa Associata (meglio conosciuta con l'acronico ANSA), con sede a Roma, è la più importante agenzia d'informazione italiana che distribuisce le proprie notizie ai mezzi d'informazione italiani ed internazionali. Nella sezione “Lifestyle” del sito è stato riportato un articolo, in data 10 luglio 2019, in cui veniva preso in esame un sondaggio dell'American Camp Association riguardante il perché i camp estivi piacciono ai ragazzi e i benefici che portano ad essi.

<https://www.treccani.it/>

La Treccani è la più famosa enciclopedia italiana. Nell'ambito dei centri estivi si prende in esame la parola “animatore” analizzando significato ed etimologia.