

# SCHEMA OPERATIVO PER IDEARE UN "PROGETTO" DI ANIMAZIONE

## 1. Scegliere l'AREA in cui operare:

- Scuola/ Formazione Professionale
- Centro Giovanile (e oratorio)
- Centro diurno, casa (comunità)-famiglia, centro d'accoglienza, ecc.
- Quartiere, strada, piazza, ecc.

## 2. Decidere:

- 2.1 quali BISOGNI si intende soddisfare
- 2.2 con quali RISORSE
- 2.3 quali FINI l'animatore intende perseguire

## 3. Fissare gli AMBITI

## e le relative ATTIVITÀ'

3.1 FISICITÀ'	- corpo	EDUCAZIONE CORPOREA <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fisica: ginnastica, sport, yoga</li> <li>- Sanitaria: alimentazione - farmacologia - pronto soccorso</li> <li>- Sexuale: informazione</li> <li>- Gestuale espressione mimica, corporea, prosenica</li> </ul>
	- natura	EDUCAZIONE AMBIENTALE <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecologia : - escursioni - studi</li> <li>- Urbanistica: studio della città</li> <li>- Fauna - Flora</li> <li>- Modificazione d'ambiente</li> </ul>
3.2 SOCIALITÀ	Rapporti interpersonali, di gruppo, di comunità	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GRUPPI di amicizia, di discussione, di studio, di ricerca, di intervento, di aiuto</li> <li>- INCONTRI e/o SCAMBI TURISTICI</li> <li>- CONVEGNI</li> </ul>
3.3 ESPRESSIVITÀ	- Mediante linguaggio - Attenzione a come si produce (processo)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CORPOREA</li> <li>- DRAMMATICA</li> <li>- AUDIOVISUALE</li> <li>- GRAFICO-PITTORICA</li> <li>- MANUALE</li> <li>- MUSICALE</li> </ul>
3.4 CREATIVITÀ	Sviluppo del pensiero, della immaginazione, della fantasia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- TURISMO</li> <li>- PRODUZIONE poetica, visiva, musicale</li> <li>- RIPROGETTAZIONE, ergonomica, ambientale, organizzativa</li> </ul>
3.5 RELIGIOSITÀ	senso della vita, di quello che si fa, trascendente, Dio, speranza	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kerigma, CATECHESI</li> <li>- LITURGIA, PREGHIERA</li> <li>- DIACONIA, carità, impegno di vita</li> </ul>

## 4. Precisare i TEMPI di conseguimento degli obiettivi (-lungo/medio/breve periodo)

- 6.1 Strutturato o destrutturato
- 6.2 Democratico, autoritario o permissivo
- 6.3 Riproduttivo od evolutivo

## 5. Individuare le STRUTTURE utilizzabili

- 5.1 Strutture pubbliche e/o private
- 5.2 Strutture esistenti ma riadattate
- 5.3 Strutture autonome

## 7. Decidere le TECNICHE

- Attive: soggetto è l'animatore
- Non direttive: soggetto è l'utente
- GRUPPI: - autocentrati - eterocentrati

## 6. Definire il METODO ossia l'organizzazione (modo di) ed i ruoli (chi fa e cosa fa), animazione

## 8. VERIFICA del rapporto effettivo FINI/BISOGNI.