

# IL SENSO DELL'ANIMAZIONE OGGI

In preparazione del  
manifesto rifondativo  
dell'Animazione

PREFAZIONE DI FLAVIO MONTANARI

**AA.VV.** - a cura di **M.Sberna**

Collana  
Animazione &  
Loisir

# AL



edizioni  
**ARCIPELAGO**





Si ringrazia Vittoria Sardella  
per l'aiuto nella impaginazione del testo.

## **ANIMAZIONE & LOISIR**

Promossa da [AIATEL](#) e [SIA](#)

Diretta da [Guido Contessa](#)

Questa Collana vuole proporre contributi sul Tempo Libero e sull'Animazione. Il primo termine viene espresso con il francese “loisir” (preferito all'inglese “leisure” per fare eccezione alla dilagante anglicizzazione del mondo), perché “tempo libero” è locuzione riguardante il secolo ormai tramontato. Il Novecento è stato il secolo culmine dell'industrialismo, ma anche l'epoca della graduale emancipazione dalla fatica del lavoro e della nascita del concetto di tempo libero. Finito l'obbligo di lavorare dall'alba al tramonto, cui per secoli gli uomini erano stati condannati, l'epoca moderna ha lasciato lo spazio per una parte di tempo libero o disponibile per gli individui. Il nuovo Millennio nasce con la riduzione del lavoro sia nel corso della vita (si inizia dopo e si finisce prima), ma anche durante l'anno (con l'estensione dei periodi festivi e col precariato) e la giornata (col part-time). Il tempo disponibile nell'arco della vita diventa sempre maggiore del tempo vincolato dal lavoro. Ciò che nella vita degli uomini moderni era centrale (il lavoro) diventa marginale, e ciò che era residuale (il tempo libero) diventa cruciale per gli uomini dell'Immaterialismo. Il bisogno, tipico della società della penuria e del lavoro, viene sostituito dal desiderio, che caratterizza la società dell'abbondanza e del tempo disponibile. Il concetto di tempo libero viene meglio espresso da termini come “loisir” e “leisure”, che rimandano al piacere più che al dovere. Una Collana sul “loisir” sarà dunque centrata sui nuovi stili di vita, sui modi di aggregazione emergenti, sui nuovi significati che l'umanità darà all'esistenza. Il secondo termine (animazione) esprime l'ottica con cui il loisir verrà letto nei libri che la Collana vuole pubblicare. L'animazione è una pratica di intervento e, dunque, il “loisir” sarà analizzato a partire dai suoi modi di costruzione, dal lavoro che sottende, dagli operatori che ne sono protagonisti. Un “loisir” visto non tanto come fenomeno, quanto come progetto e costruito.

L'animazione è un modo di costruire il Soggetto e l'esistenza a partire dalle potenzialità, cioè dai poteri nascosti, rimossi o repressi. L'animazione è una pratica che parte dal “basso” delle persone invece che dall'alto del sistema; dal di dentro dei Soggetti, anziché dal di fuori della cultura. La Collana “ANIMAZIONE & LOISIR” vuole, quindi, presentare il loisir come costruzione soggettiva e l'animazione come sua pratica di stimolazione.

I promotori della Collana sono: l'Associazione Italiana Animatori Tempo Libero - AIATEL, l'associazione storica (è attiva dal 1973) degli animatori professionali, e la Società Italiana di Animazione – SIA, che è la federazione delle organizzazioni italiane di animazione.

[www.aiatel.com](http://www.aiatel.com)

Collana Animazione & Loisir

Rita Ansaldi, Debora Bonizzoli, Guido Contessa, Ignazio Drudi,  
Roberto Frigerio, Gian Luca Mazzotti, Andrea Pagani, Ivano Pajoro,  
Maria Vittoria Sardella, Michele Sartori, Margherita Sberna,  
Carlo Scovino, Gian Battista Treccani, Luciano Vacca

**IL SENSO DELL'ANIMAZIONE OGGI**

**In preparazione del manifesto rifondativo dell'Animazione**

Prefazione di **Flavio Montanari**

a cura di Margherita Sberna

© Edizione elettronica aprile 2019 [Edizioni Arcipelago](http://www.edizioniarcipelago.com)

Via Brescia, 6 – 25080 – Molinetto di Mazzano [www.edarcipelago.com](http://www.edarcipelago.com)

I diritti di traduzione, memorizzazione elettronica,  
riproduzione e adattamento totale o parziale, con  
qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie  
fotostatiche), sono riservati per tutti i Paesi.

R.ANSALDI, D.BONIZZOLI, G.CONTESSA, I.DRUDI,  
R.FRIGERIO, G.L.MAZZOTTI, A. PAGANI, I.PAJORO,  
M.V.SARDELLA, M.SARTORI, M.SBERNA,  
C.SCOVINO, G.B.TRECCANI, L.VACCA

# **IL SENSO DELL'ANIMAZIONE OGGI**

**In preparazione del manifesto rifondativo dell'Animazione**

Prefazione di **Flavio Montanari**

*a cura di Margherita Sberna*

## INDICE

<b>PREFAZIONE – F. Montanari .....</b>	<b>7</b>
<b>PRESENTAZIONE – M. Sberna .....</b>	<b>8</b>
<b>LA RICERCA – I. Drudi – M.V. Sardella .....</b>	<b>10</b>
<b>COS'È L'ANIMAZIONE OGGI – Metodologia e strumento</b>	
<b>STIMOLI PER UNA RIFLESSIONE .....</b>	<b>15</b>
Dicembre 2014 – G. Contessa .....	16
Luglio 2015 – L. Vacca .....	21
Dicembre 2015 – G.L.Mazzotti .....	25
Luglio 2016 – R. Frigerio .....	28
Dicembre 2016 – M. Sberna.....	35
Luglio 2017 - C. Scovino .....	30
<b>ESPERIENZE SUL CAMPO.....</b>	<b>42</b>
Esperienze lavorative in RSA – R. Ansaldi.....	43
Polo psico-sociale: realtà positiva – D. Bonizzoli .....	46
Il significato di far l'animatore – A. Pagani .....	48
Animazione: la pratica sociale nel lavoro di cura – I. Pajoro .....	50
Spazio genitori – M. Sartori .....	61
L'animazione della politica – M. Sartori .....	63
Animazione in un rifugio per senza tetto – G.B. Treccani .....	72
Anima-re i quartieri – L. Vacca.....	75
<b>QUALCHE PUNTO FERMO...CONCLUSIONI? .....</b>	<b>82</b>
Traccia – C. Scovino .....	83
Logos e Dialogos vs Mythos e Monologos – G.Contessa .....	84
Dal Midbar-Deserto al Dabar-parola – G.L. Mazzotti .....	86
Animazione sociale come portale – R. Frigerio .....	89
Concretamente – M. Sberna .....	92
Per il Manifesto di rifondazione dell'Animazione – M. Sberna.....	96
<b>ALLEGATI.....</b>	<b>99</b>

## PREFAZIONE

### Tre riflessioni su tre parole chiave dell'animazione: gioco, gruppo, legge sull'animazione

Flavio Montanari - dicembre 2015

**GRUPPO:** noi definiamo "gruppo" un modo di stare insieme, cioè veder trattare gli altri (oltre a se stessi) attraverso i punti di forza e i punti di debolezza (contrariamente ad altri che dicono - e lo dicono anche molti libri di testo - avere obiettivi in comune). Stare insieme tramite i punti di forza e di debolezza, non è facile (almeno non per tutti, per alcuni lo è, per alcuni viene naturale), si può fare gruppo pur avendo obiettivi diversi. E' bene precisare che questo modo di stare insieme a lungo andare è utile anche per tutti gli altri tipi di persone (partner, colleghi, familiari, etc.). Naturalmente bisogna allenarsi molto (i giochi servono anche per questo) e presto ci si accorge che occorre essere sinceri, cioè che conviene far coincidere il dentro (se stessi) col fuori, cioè deve diventare un mentalità. Il gruppo è un mentalità.

**GIOCO:** il gioco è molto più importante di quanto ci possa sembrare. Perché tramite il gioco facciamo esperienza, quindi impariamo e memorizziamo (come diceva John Dewey, il pedagogista americano). Il gioco (come dice Contessa) è ciò che caratterizza - in modo specifico e unico - l'animazione. Dobbiamo ringraziare tutti coloro che coi loro libri sui giochi hanno contribuito a diffondere in modo incisivo l'animazione. Il gioco apre la strada al "laboratorio" proprio perché si memorizza di più nella memoria, e oggi per questo motivo viene molto rivalutato.

**LEGGE:** io credo che occorre fare una legge che riconosca l'animazione, e quindi vada insegnata nelle università; certo c'è il rischio della burocrazia, ma credo che ne valga la pena. Una legge simile a quella dell'educatore: nel 2002 l'allora ministro Rosy Bindi tolse la delega alle regioni e consegnò tutto o quasi alle università. Abolì il corso sull'animazione e sdoppiò quello di educatore. Quello pubblico e sanitario lo collocò presso il corso di laurea di "medicina e chirurgia" mentre quello privato e scolastico lo mise su "scienze della formazione". Penso che il corso sull'animazione debba essere collocato presso "scienze della formazione" o la vecchia "Pedagogia". Mi rendo conto che questa scelta, della legge, ha i suoi pericoli, ma va riempita di tanto laboratorio, cioè di giochi.

## PRESENTAZIONE

AIATEL è nata per promuovere l'animazione e rendere sempre più professionali gli operatori del settore, tenendo conto della realtà all'interno della quale intervengono.

Dal 1973 - anno della costituzione - l'associazione si è sempre battuta per tutelare il ruolo dell'animatore e difendere le peculiarità dell'animazione. Ma le scelte politiche di questi ultimi 30 anni hanno radicalmente modificato le prospettive di una professione che aveva un futuro, con conseguenze nel campo del lavoro, dell'occupazione e dell'imprenditorialità.

Cosa resta ora dell'animazione è presto detto: quella nel settore turistico e quella nell'area del divertimento, del gioco, delle feste per lo più infantili. Nel primo caso si tratta di una pratica piuttosto squalificata, finalizzata a proporre attività destinate a "riempire" il tempo libero - per alcuni vuoto - di utenti adulti e/o attempati che in realtà non ne hanno alcun bisogno, con attività di bassissimo livello culturale o a carattere prevalentemente sportivo.

Nel secondo caso, si tratta di attività che un tempo bambini e ragazzi organizzavano da soli o, al più, con l'aiuto dei genitori. Oggi la passività dei primi e la pigrizia dei secondi, vengono superati affidando ad un'azienda esterna il compito di far divertire.

Tutto questo va bene: nessuno è infatti obbligato a farsi coinvolgere quando è in vacanza o a pagare dei clown per rendere un pomeriggio indimenticabile.

Ma gli obiettivi dell'animazione sono molto più esigenti e ambiziosi. La definizione più accreditata dalla letteratura esistente è: pratica sociale finalizzata alla presa di coscienza delle potenzialità latenti, represses o rimosse di individui, gruppi e comunità. Per questo è nata all'inizio dei lontani Anni '60.

Ora la nostra società ha per molti aspetti le stesse caratteristiche di allora, salvo forse il desiderio di cambiamento che è sicuramente molto importante quando si vive in una situazione di malessere. A livello individuale, questi anni sono dominati dalla depressione, mai così diffusa come ora; a livello di gruppo si moltiplicano fenomeni di bullismo, di delinquenza, di violenza fisica; a livello di comunità ci sono problemi di integrazione, difficoltà nella convivenza. Per fare solo degli esempi, tralasciando guerre, povertà, degrado ambientale.

L'animazione nella sua definizione fondamentale sarebbe dunque di grande utilità, ma incontra una serie di grandi ostacoli. Potremmo però sbagliarci. Potrebbe essere una convinzione "interessata" perché AIATEL opera in questo settore e da anni non riesce più a lavorare. Potrebbe essere il desiderio di rivalsa di anziani professionisti che vedono la società con un filtro pessimista. Potrebbe essere il risultato di una reazione ostile all'evoluzione tecnologica.....

Così abbiamo deciso di rifletterci insieme per cercare di rispondere a questa domanda: abbiamo ancora bisogno di animazione? E se sì, di quale tipo: quale



animazione ci serve oggi?

Abbiamo trascorso 3 anni (fine 2014-2017) ad interrogarci su questi temi, facendo una ricerca on line e incontri appositi nella speranza di produrre un manifesto rifondativo dell'Animazione per i tempi nostri e per il futuro che tracci un cammino per questa 'pratica sociale.

Il libro vuole condividere pensieri, esperienze e riflessioni di questo lavoro nel modo più ampio possibile, perché sia un segno del presente ed una tappa importante nel cammino verso il futuro.

I capitoli sono organizzati cercando di ripercorrere l'impostazione dei 6 incontri. Quindi, dopo la ricerca, si possono leggere i 5 interventi-stimolo. Segue una parte che riporta esperienze dirette che descrivono la situazione nella realtà. Nell'ultima parte, infine, ci sono le conclusioni, così da porre le basi per la stesura del "manifesto rifondativo dell'Animazione".

Speriamo che possa essere utile per rivalutare scelte passate e magari recuperare progetti ora dimenticati, ma efficaci. Ci auguriamo che serva anche per suggerire percorsi alternativi per trovare soluzioni a problemi ormai cronici o almeno, riducendo il danno che provocano.

Margherita Sberna  
El Quseir, marzo 2019

## LA RICERCA

### **COS'E' L'ANIMAZIONE OGGI: metodologia e strumento** **Ignazio Drudi - Maria Vittoria Sardella**

#### **Perché la ricerca**

La "Bozza manifesto rifondativo AIATEL 2023", elaborata da Guido Contessa e presentata al Direttivo dell'Associazione nel 2014, prevedeva, tra le proposte operative, un'indagine, via web, sul significato che poteva avere l'Animazione ai giorni nostri.

In queste pagine illustreremo le finalità, la metodologia e lo strumento con cui questa proposta è stata concretizzata.

Gli autori si sono avvalsi della preziosa collaborazione di Margherita Sberna, sia nella fase di ideazione e costruzione dello strumento sia in quella di pubblicizzazione dell'indagine.

La ricerca si è prefissa di raccogliere informazioni non tanto a scopo conoscitivo, ma soprattutto per stimolare la riflessione sul tema, anche in vista degli incontri semestrali promossi da Aiatel dal 2015 al 2017. Una sorta di action research che potesse dare interpretazioni operative ai risultati raccolti.

L'indagine non ha avuto alcuna pretesa di rappresentazione campionaria, abbiamo gettato una rete nel web per raccogliere le opinioni e i contributi del popolo della rete, indipendentemente dal fatto che si occupasse di animazione.

Il questionario è stato promosso attraverso i seguenti canali:

mailing list Aiatel

mail di invito ad Associazioni sociali, ricreative, Agenzie di animazione turistica, tramite indirizzi mail reperiti sul web

pubblicità sul sito Aiatel

pubblicità sulla pagina Facebook dell'Associazione

invito verbale nei gruppi frequentati dai soci e dai partecipanti agli incontri, con l'appello a sollecitare il passaparola

Si è deciso di costruire uno Strumento agile, composto da poche domande le cui risposte, debitamente "trattate", potessero aggiungere informazioni utili a definire l'idea di animazione anche dei non addetti ai lavori.

Come Piattaforma è stato scelto di utilizzare <https://docs.google.com>, perché molto semplice e intuitivo da usare, alla portata di tutti i frequentatori del web,

senza necessità di scaricare alcunché o di dotarsi di password o chiavi d'accesso.

Il questionario è stato attivo online dal marzo 2015 a fine novembre 2017.

I risultati sono stati elaborati e presentati ad ogni incontro, per 5 volte, aggiungendo, ogni volta, le nuove risposte alle precedenti. Gli stessi, in forma di tavole (univariate, bivariate, multivariate) e grafici, sono stati implementati sul sito Aiatel alla fine di ogni incontro di discussione, a beneficio dei soli partecipanti, per evitare di influenzare chi ancora avrebbe voluto rispondere.

Dal 2018, al termine degli appuntamenti semestrali, sono a disposizione di tutti al seguente indirizzo <http://www.aiatel.com/novita/risFinali.htm> e sono allegati a questo contributo.

### **La scheda di rilevazione**

Il questionario, consultabile in allegato<sup>1</sup>, è costituito da 6 domande più la sezione anagrafica che chiede solamente l'età e la zona di residenza

Dopo la presentazione di rito, che specifica gli obiettivi della ricerca e le modalità di risposta, il questionario "parte" con una domanda ad ampio spettro (*Scelga, tra l'elenco che troverà di seguito, l'aggettivo che meglio qualifica l'animazione*), a scelta multipla e con l'obbligo di una sola risposta, pensata sia per introdurre i rispondenti all'argomento che si vuole indagare e, al contempo, per sapere in che modo definiscono l'animazione.

Tra i dieci aggettivi proposti c'è, ovviamente, anche la dizione utilizzata dall'Aiatel, per verificare da quante persone è ancora condivisa.

Utilizzando il metodo dell'imbuto, cioè partire dall'ampio per scendere sempre più in profondità, la seconda domanda invita a scegliere, tra una serie di attività, quella per cui l'animazione è ritenuta maggiormente utile.

Le situazioni tra cui optare rimandano alle seguenti categorie: divertimento, cura, socializzazione, consapevolezza e sviluppo del sé, alienazione.

In fase di elaborazione, questa domanda, messa in relazione con la precedente darà un indice di congruenza delle risposte e aggiungerà un tassello per specificare ulteriormente il senso dell'animazione.

La domanda successiva si serve di una scala di intensità con 5 intervalli per conoscere la valutazione dei rispondenti sull'utilità dell'animazione. Gli estremi della scala vanno da 1, per niente utile a 5, totalmente utile.

Le domande 4 e 5, infine, indagano su i bisogni "immateriali", in termini di individuazione ed eventuale soddisfacimento degli stessi mediante l'animazione.

---

<sup>1</sup> Di seguito, dopo il testo

Nella domanda 4 viene chiesto ai rispondenti di scegliere, all'interno di un elenco di undici, al massimo tre bisogni "immateriali", ritenuti importanti per le persone che vivono in Italia. Lo stesso elenco viene riproposto nella domanda successiva, invitando ad indicare quelli che potrebbero essere soddisfatti mediante l'animazione.

I bisogni elencati sono ispirati alle stesse categorie della domanda 2.

Nelle elaborazioni si è tenuto conto sia del contenuto dei bisogni scelti, sia del numero degli stessi, sia della relazioni tra necessità e soddisfacimento tramite l'animazione.

Il modulo si conclude con alcune domande "strutturali". Oltre alle già citate età e zona di residenza, viene chiesto se i compilatori operano come animatori e, in caso di risposta affermativa, in che ambito.

Queste domande sono state inserite per verificare se ci fossero differenze tra le opinioni di chi si occupa in prima persona di animazione e tra chi è giovane o più maturo.

### **L'appetito vien mangiando...**

La diffusione dell'animazione sul WEB

E' innegabile che l'utilizzo del web in tutte le sue forme è ormai entrato stabilmente nelle nostre vite. I dati più recenti indicano che più della metà della popolazione mondiale è "internet user" (si connette al web almeno una volta alla settimana) percentuale che arriva al 75% se si considera l'Italia. Questo utilizzo massivo fa di Internet una miniera di dati e informazioni sugli atteggiamenti, opinioni, aspettative delle persone, come si dice, una piazza privilegiata per cogliere il "sentiment" sui più disparati argomenti. Pur essendo lontano da una sua sistematizzazione metodologica, l'analisi dei dati del Web, i cosiddetti "big-Data", costituiscono ormai un orizzonte verso cui diverse discipline stanno puntando. L'affermazione prepotente di nuove figure professionali interdisciplinari, a cavallo tra informatica, statistica, psicologia, economia e sociologia, hanno addirittura trovato un loro riconoscimento esplicito, col nome di "data Scientists" sia a livello accademico che nella letteratura scientifica.

Come è spesso accaduto nella storia dell'Aiatel, la libertà di espressione e di pensiero, che ha sempre caratterizzato il modo di operare e di coinvolgere le persone, ha permesso di intuire e di elaborare questi concetti con un certo anticipo rispetto al sentire diffuso. Sono diversi anni che negli incontri periodici vengono presentati, sia pure a diversi livelli di approfondimento, tentativi e prototipi di analisi di dati provenienti dal Web. Per cui, pur non avendolo previsto all'inizio del percorso "rifondativo", abbiamo arricchito il lavoro di definizione di animazione con informazioni "indirette", non fornite, cioè, da persone. Di seguito presenteremo alcune indicazioni per effettuare elaborazioni sul tema della

animazione. Si tratta più che di esempi, di stimoli per le ricerche personali o di gruppo che possono essere condotte anche senza particolari competenze statistiche, a patto che si sia motivati dalla molla della curiosità e dalla voglia di capire.

### **L'utilizzo delle statistiche di consultazione come misura della diffusione dell'animazione**

L'operazione di "scavo" nel mondo Internet può essere molto complicata, tuttavia chiunque può ottenere alcuni risultati, spesso non banali, semplicemente interrogando motori di ricerca e piattaforme social mediante "parole chiave" o "Hashtag". Inoltre quasi tutti i siti forniscono anche una rappresentazione grafica dei principali risultati, facilitando la lettura. Alcuni grafici di esempio (aggiornati al 2016), ottenuti interrogando con "parole chiave" Google o siti social, sono consultabili in allegato<sup>2</sup>.

Naturalmente gli andamenti delle statistiche sono influenzate da molteplici fattori (ad es. la scelta della/e parole chiave) e dipendono dai filtri che si impongono alla ricerca, per cui le statistiche qui presentate servono solo come guida alla consultazione e stimolo all'utilizzo delle risorse statistiche dei motori di ricerca. Infine l'aggiornamento dei dati qui riportati risale al luglio 2016 e gli stessi cambiano con frequenza giornaliera, quando non oraria.

Dati ricavabili da

**1. <https://www.google.it/trends/explore>**

- Numero medio settimanale di ricerche della parola "animazione" su Google (Italia) dal 2004 al 2016
- Ricerche del termine "animazione" per regione
- Città secondo il numero di ricerche del termine animazione
- Top-six dei termini associati ad animazione (elab. Testuale)
- Ricerca del termine animazione "con aggettivo"
- L'annoso dualismo: animatore - educatore
- ricerche del termine "formazione animatori"

**2. [https://adwords.google.com/home/#?modal\\_active=none](https://adwords.google.com/home/#?modal_active=none)** (Richiede registrazione gratuita)

- Volume di ricerca del termine "aiatel"
- Associazione con altri termini di ricerca
- Altre statistiche sul sito

---

<sup>2</sup> Di seguito, dopo il testo

### 3. Facebook

Dopo la vicenda Atlantic Facebook ha fortemente ridotto la possibilità di scaricare dati, ad oggi (marzo 2019) il modo più semplice di ottenere dati (unicamente sulle pagine pubbliche) è utilizzare la app Facebook “**netvizz**”, che fornisce diverse statistiche su followers, post, reactions, condivisioni etc...

[https://apps.facebook.com/107036545989762/?ref=br\\_rs](https://apps.facebook.com/107036545989762/?ref=br_rs)

### 4. Twitter

- Twitter è un social aperto, ma lo scarico dei dati richiede qualche nozione di informatica, esiste software (di solito a pagamento) creato a questo scopo. Un programma appositamente scritto da Drudi e Alboni in linguaggio CRAN-R è disponibile su richiesta, anche se non ancora in forma user friendly.
- alcuni siti offrono (gratis) statistiche parziali o una-tantum  
<http://keyhole.co/>  
<http://hashtagify.me/>  
<http://tweetreach.com/>

## Una considerazione finale

Tutti i link e i riferimenti (**NON** i risultati allegati<sup>3</sup>) sono aggiornati al marzo 2019, tuttavia va tenuto presente che la disponibilità di software, i sistemi di interrogazione e le stupide restrizioni sulla privacy, cambiano con una frequenza impressionante, spesso anche di pochi giorni.

Pertanto l'utilizzo della rete come fonte di dati non richiede particolari competenze, ma sicuramente una buona dose di pazienza e di curiosità, tenendo presente almeno tre principi fondamentali:

1. Tutto ciò che vedi sul tuo schermo è “scritto nel tuo PC”, quindi è forzatamente accessibile
2. Con molta probabilità c'è già qualcuno che ha avuto il tuo stesso problema e lo ha risolto. La rete è piena di blog di “smanettoni” che mettono in comune le loro conoscenze
3. Ogni software a pagamento ha la sua controfigura gratuita, con licenze di tipo pubblico (GNU, GITHUB, etc), anche se spesso richiedono utenti (non programmatori) “evoluti”.

---

<sup>3</sup> Di seguito, dopo il testo

## **STIMOLI PER UNA RIFLESSIONE**

**Rigorosamente in ordine di comparizione**

**DICEMBRE 2014**  
**Guido Contessa**

## **LE DIFFICOLTA' DELL'ANIMAZIONE OGGI**

La situazione economica, politica e culturale del ventennio 1950/1960, non era molto favorevole all'animazione. Eppure Danilo Dolci, Lorenzo Milani, Edouard Limbos, Paulo Freire hanno dato vita alla pratica di emancipazione che in seguito abbiamo chiamato animazione.

Oggi la situazione economica, politica e culturale è molto peggiorata, il che rende più ardua ogni pratica sociale emancipativa.

### **1. Liquidità , infezione e inquinamento delle agenzie intermedie**

Mezzo secolo fa, fra l'individuo e lo Stato si collocavano solide agenzie intermedie come la famiglia, l'oratorio, il partito, il sindacato, il quartiere, l'associazionismo. Questo avevano lo scopo di educare e difendere i soggetti e spesso rappresentavano un'alternativa alla cultura del regime dominante.

Dagli anni settanta ad oggi queste agenzie hanno subito un processo di liquefazione: hanno perso solidità, forza e importanza. E hanno anche registrato un processo di infezione e inquinamento da parte della cultura di regime: pochissime agenzie intermedie sono riuscite a sottrarsi all'influenza e la prepotenza culturale del potere dominante. Sono diventate frattali del regime, omologate a sua immagine in tutto.

La profezia di Riesman della "folla solitaria", che vedeva l'individuo solo e inerme di fronte allo Stato onnivoro, si è realizzata nel XXI secolo.

### **2. Mass media e star system (MMSS) sono la nuova religione**

Per secoli la Chiesa è stata il solo potere sulle anime, le menti e i cuori degli individui. La secolarizzazione è iniziata con Illuminismo e positivismo, ma è finita con la divinizzazione dei media e dello show business. La razionalità ha avuto una breve stagione (poco più di un secolo), ma è stata sostituita dalla nuova religione che chiamiamo MMSS (Mass Media e Star System). La passione per i santi medievali è diventata la passione per i cantanti, i calciatori, gli attori, con tanto di celebrazioni di massa (chiamate partite o concerti), raccolte di reliquie (chiamate memorabilia), pellegrinaggi ai luoghi natali, devoti ossessivi consacrati (chiamati tifosi o fans).

La religione MMSS è l'arma di manipolazione di massa più potente della storia. Anche più potente della Chiesa, che limitava la sua influenza all'Europa e alle colonie. MMSB educa e prende l'anima. Grazie ai suoi strumenti, questa nuova religione fa del nostro tempo, l'era meno libera della Storia. Non esiste praticamente più azione o pensiero che non siano sottoposti a licenza, patente,



tassa, multa o censura. L'incubo orwelliano è pienamente realizzato.<sup>4</sup>

## **PROGETTO 1973 - 2023: CINQUANT'ANNI DI ANIMAZIONE**

La domanda è se gli individui del XXI secolo hanno ancora bisogno di prendere coscienza e, in caso affermativo, di cosa. Siamo inconsapevoli, ma di cosa ? Per rispondere alla domanda occorre indicare ciò di cui gli individui hanno davvero bisogno e di cui potrebbero prendere coscienza per migliorare la propria vita. Cioè, cosa oggi è assente ? Come questa assenza danneggia gli individui?

Molti pensano che viviamo nel migliore dei mondi possibili, al punto di considerare naturale di imporre al pianeta il nostro modo di pensare, organizzarci, lavorare, educare, amare (persino vestirci e mangiare).

Altri pensano che viviamo in un mondo che è urgente cambiare. E che il cambiamento del mondo non può che passare dal cambiamento di ogni singolo individuo. Ma questo cambiamento non può essere direzionato: può solo essere stimolato mediante la consapevolezza e la libera scelta.

L'animazione è una pratica finalizzata alla presa di coscienza dei bisogni attraverso i suoi strumenti peculiari: l'attivizzazione, l'espressione e il gioco.

La pratica animativa può concentrarsi su diverse aree di inconsapevolezza, ma ce ne sono alcune che oggi paiono più importanti di altre.

**a. Il tempo** - Il tempo è la dimensione della libertà e della sovranità. Essere padroni del proprio tempo vuol dire essere liberi di inventare il passato ed il futuro e sovrani su di essi. Oggi l'umanità è prigioniera della gabbia del presente senza libertà né sovranità. Il passato, anche recente, è coperto da una coltre di oblio, rimosso, dimenticato. Il futuro è azzerato perché è considerato una semplice ripetizione del presente. L'animazione può operare per la presa di coscienza del tempo come proprietà di ogni individuo.

**b. Il corpo** - Il corpo è oggi relegato a tre sole dimensioni. Il corpo come tempio della salute, il corpo come strumento di prestazione, il corpo come oggetto estetico da modellare. La attuale società sessuofobica reprime una dimensione che è stata primaria per secoli: il corpo come strumento di piacere. Il piacere è stato sottratto alla fruizione universale e quotidiana e imprigionato in riserve controllate dal potere dominante: l'industria della pornografia, dello spettacolo e della pubblicità. Il corpo come piacere è diventata una realtà meramente ottica, da guardare, non da praticare. L'animazione può operare per la presa di coscienza del corpo come proprietà di ogni individuo.

**c. L'altro** - L'alterità è oggi relegata alla retorica. La globalizzazione si è ridotta alla globalizzazione del narcisismo. L'alterità è glorificata a parole, ma negata nei fatti, perché costringe al cambiamento. La guerra, il femminicidio, l'orrore per le

---

<sup>4</sup> Quale libertà hanno le famiglie di non dotare i figli di un telefonino? Quale libertà ha una sedicenne di andare a scuola con un abito a fiori fuori moda?

ondate immigratorie ed emigratorie sono i frutti della negazione dell'alterità. Rifiutiamo l'altro perché rifiutiamo quelle parti di noi che rappresenta. In sintesi, perché non siamo liberi da e sovrani su noi stessi. L'animazione può operare per la presa di coscienza dell'altro come proprietà di ogni individuo.

Numerosi sono gli elementi di tipo teorico che analizzano la situazione attuale a livello sociale e culturale, e danno un'interpretazione delle difficoltà di utilizzo di questa pratica nell'attuale contesto. Questo è il risultato del primo sforzo di applicazione delle teorie alla realtà, in sintesi.

**Disoccultare le contraddizioni.**

**Occuparsi di chi non c'è.**

**Rievocare il dimenticato.**

**Frequentare il senso del possibile.**

**Stimolare l'emersione del sommerso.**

**Consegnare il non detto alla parola.**

**Disarticolare pacificamente l'ordine.**

**Concentrarsi sulla critica e sul no.**

**Far prevalere il fare sul guardare.**

**Lavorare sempre sul noi, qui, ora.**

**Disoccultare le contraddizioni.**

L'impero e il regime si fondano sull'omologazione. Tutti devono essere uguali, non equivalenti. La potenza del totalitarismo, supportata dalla forza e dai mass media non si limita ad imporsi, vuole convincere, appiattire, omogeneizzare. Le contraddizioni vengono occultate, sorvolate, represses. La "folla solitaria", non il cittadino soggetto e individuo, è il terreno ideale dell'impero d'Occidente. Così, ogni pratica sociale ha senso solo se si distingue, si distacca, si oppone non con strategie e tattiche militanti, ma con la logica, la razionalità, la messa in luce delle contraddizioni. Smascherare ciò che viene presentato come ovvio e naturale, dare valore all'alterità, al potenziale e al divergente.

**Occuparsi di chi non c'è.**

Le pratiche sociali, nei casi migliori, si appiattiscono sull'utenza. Occuparsi di chi è presente, di chi si avvicina, di chi "fruisce" è solo una parte (e non la più importante) del lavoro sociale. Il compito primario delle pratiche sociali è quello di occuparsi di chi non c'è, di chi è assente e lontano, di chi non è nemmeno consapevole del bisogno di fruirne. La biblioteca deve preoccuparsi dei non lettori. La scuola deve concentrarsi su quelli che non la frequentano. La sanità deve dedicarsi ai non pazienti. Il centro culturale e sociale deve impegnarsi verso i soggetti solitari ed emarginati che non partecipano.

**Rievocare il dimenticato.**

La memoria è una delle difese dall'omologazione. Non quella selettiva offerta ogni giorno dai mezzi di comunicazione di massa, asserviti all'omologazione del

regime. Non quella scritta dai vincitori, creatori dell'impero. La memoria che ci difende è quella delle storie individuali e quella di tutti gli eventi e i personaggi che sono stati sconfitti, dimenticati, sepolti. La memoria degli eventi scomodi, capaci di contraddire la "verità" quotidianamente inventata per asservire e manipolare. Ciò che è dimenticato e negletto, va rievocato e rivalutato. La storia in ombra è quella che deve ispirare le pratiche sociali.

### **Frequentare il senso del possibile.**

Musil diceva che se esiste il senso della realtà, deve esistere anche il senso della possibilità. Nel contesto storico attuale, che è il meno libero della Storia, individuare il possibile, oltre le costrizioni, le catene fisiche e cartacee, gli stereotipi e i luoghi comuni, è la missione di tutte le pratiche sociali. La domanda non può essere solo "perché fare qualcosa", ma anche "perché non farla". Vivere secondo il permesso e consentito, è un tipo di schiavitù. Sperimentare tutto il possibile che non è espressamente proibito, è libertà.

### **Stimolare l'emersione del sommerso.**

Reale non è solo ciò che si vede e si tocca. E' reale tutto ciò che produce conseguenze. Il sommerso, l'invisibile, il non detto hanno la stessa dignità e importanza del loro contrario. L'esplicito, l'emerso, il tangibile è la strada maestra della makkina imperiale che lo decide, lo cristallizza e lo diffonde come sola realtà e verità. Fare emergere ciò che non si vede e non si tocca, è il compito principe delle pratiche sociali.

### **Consegnare il silenzio alla parola.**

Chi non parla, non grida, non marcia, non appare, non è privo di valore. Ha perlomeno lo stesso valore di chi appare, parla, marcia e grida. Ma questi ultimi sono già attori della scena imperiale. I primi sono solo ombre, anonime comparse, figuranti in rappresentanza dei quali il potere finge di decidere. Bastano 500 oligarchi o 500.000 mila urlatori in piazza per parlare "a nome di" chi non ha la parola. Invece 5 milioni di cittadini che non votano per esprimere il loro distacco, sono reclusi nel muro del silenzio inascoltato. Ascoltare i non detti e consegnare il silenzio alla parola è un altro compito delle pratiche sociali.

### **Disarticolare pacificamente l'ordine.**

Non esiste l'ordine. Nella dialettica continua fra ordine e disordine, il primo è solo il punto di equilibrio stabilito da chi detiene il potere. L'ordine stabilito si regge sull'adesione passiva di chi non sa o non vuole contestarlo. Pacificamente (ogni violenza è reazionaria), l'ordine va disarticolato con azioni divergenti, con l'emersione delle contraddizioni, coi comportamenti eccentrici ma possibili, con la resistenza passiva e il rifiuto di ogni concessione e complicità. Ogni ricerca dell'ordine è una sottomissione all'esistente, e ogni pratica sociale che sia istituzionale e ordinata è destinata alla superfluità.

**Concentrarsi sulla critica e sul no.**

Dire no è l'ultimo spazio di libertà concesso dal potere. La testimonianza del dissenso è la più alta forma di educazione. La critica è la sola forma di individuazione e sovranità soggettiva, e, a pieno diritto, una nobile forma di partecipazione politica. Il sì e il consenso sono le armi dell'impero, il viatico dell'omologazione e della robotizzazione. Le pratiche sociali o sono critiche e stimolatrici della critica, o non sono che forme della subalternità.

**Far prevalere il fare sul guardare.**

La società dello spettacolo ha messo il guardare prima del fare. Lo star e lo sport system mettono in scena le vite che altri vivono per noi. Invece di vivere l'uomo della "folla solitaria" guarda la vita che viene recitata sul palcoscenico dei mass media. Giustizia, sport, arte, sesso sono proprietà dello show business invece che attività da praticare. Ogni pratica sociale ha il compito di "far fare", non di "far guardare".

**Lavorare sempre sul noi, qui, ora.**

La cultura è il senso della vita in un certo luogo e in un certo momento, diceva Kant. Oggi, la cultura è ciò che facciamo noi, in questo posto e in questo momento: noi, qui, ora, non loro, là e allora. L'altrove e l'altro tempo, sono le dimensioni dell'estraneità che "loro" (il potere mercificante e cosificante) vogliono imporci. Le pratiche sociali non hanno altro soggetto, altro tempo o altro luogo che "noi, qui, ora".

## LUGLIO 2015

### Luciano Vacca

Significato del termine “animazione”: “Dare anima” “Dare vita”.

#### **Storia dell'animazione**

L'animazione sociale e culturale è figlia di una storia appassionata, in cui si intrecciano filoni di pensiero e di azione che nel corso di decenni si sono coagulati in un approccio che ruota attorno ad alcuni punti fermi che possono essere considerati come la memoria dell'animazione, con degli “irrinunciabili” teorici e metodologici per chiunque voglia agire da animatore a livello di gruppo come di comunità, nell'abito del gioco e della creatività.

L'animazione rimanda a scuole di pensiero e di azione che risalgono all'attivismo pedagogico, alla presa di distanza dal nozionismo e dalla trasmissione al discendente di conoscenze, all'esperienza di gruppo e dell'interdipendenza tra le diversità soggettive, al gioco, alla valorizzazione dei linguaggi simbolici e creativi, al sottrarsi all'eccessivo pensiero logico-razionale, alla capacità critica, alla comprensione dei condizionamenti del contesto sociale, alla maggiore autonomia dei soggetti, alla partecipazione democratica come luogo dove produrre i cambiamenti in contrapposizione con i tanti autoritarismi, al ritessere i legami sociali dentro le comunità combattendo la chiusura nell'individualismo, al costruire spazi relazionali auto-organizzati in cui elaborare nuove mappe etico-culturali.

#### **L'animazione in Italia: tre filoni**

1. Animazione teatrale o espressiva (Gianni Rodari)
2. Animazione socio-culturale (Don Lorenzo Milani)  
pratica sociale finalizzata alla presa di coscienza e allo sviluppo del potenziale represso, rimosso o latente, di individui, piccoli gruppi e comunità. Collegamento con volontariato e territorio. Lo scopo di questa animazione è sviluppare processi di partecipazione ed autogestione tra i membri di comunità
3. Animazione culturale-educativa (Mario Pollo)  
modello educativo valido sia in campo scolastico che extrascolastico. In questo tipo di animazione l'animazione stessa è un modello educativo.

#### **Nascita dell'animazione in Italia**

**Anni 1960** - Crisi della scuola tradizionale con la scuola di massa, dibattito

sulle riforme: scuola popolare, doposcuola, altre diverse forme di trasmissione della cultura.

**Dopo il 1968** - Problemi del territorio, complessità, urbanizzazione, immigrazione, aumento di disagio e emarginazione, tossicodipendenza, handicap, problemi occupazionali, ecc.

**Anni 1970** - Ricerca pedagogica: pedagogia attiva, espressività, creatività, innovazione didattica. Animazione del tempo "pieno": qualificazione dell'innovazione metodologico-didattica, "libere attività" animate da un insegnante o da un "animatore" (1975). Esponenti del mondo teatrale: attività sperimentali, rinnovamento metodologico-didattico.

### Filoni teorici dell'animazione socio-culturale

#### a) Animazione come SISTEMA

- Funzione socializzatrice
- Funzione ludica e ricreativa
- Funzione educativa e culturale
- Funzione di sostegno nelle situazioni di difficoltà
- Funzione trasformativa

#### b) Animazione come NUOVO CONTROLLO SOCIALE

- Accresciuta importanza del tempo libero
- Animazione usata per un controllo sociale più morbido, non settario
- Espressione individuale, dei desideri

#### c) Animazione come PROGETTO IDEOLOGICO

- Idee di partecipazione, di azione collettiva, di rivendicazione sociale e culturale, di lotta alle ineguaglianze
- Cambiamento degli "animati" in "animanti": individui educati alla riflessione, alla scelta, alla decisione.

### Le funzioni dell'Animazione

AREE	FINALITA'	AZIONI
<b>AGIO</b>	Motivazione	Attivazione energie
	Sensibilizzazione	Presa di coscienza
	Orientamento	Presa di decisione
	Integrazione	Inserimento sociale
	Aggregazione	Socializzazione
	Partecipazione	Coinvolgimento
	Connessione	Collegamento stabile
	Cooperazione	Azione condivisa
	Educazione	Adattamento sociale
	Didattica	Apprendimento

AREE	FINALITA'	AZIONI
<b>RISCHIO</b>	Prevenzione	Riduzione cause del disagio
<b>DISAGIO</b>	Terapia	Azione di cura del disagio
	Riabilitazione	Recupero funzioni indebolite
	Reinserimento	Re-integrazione nei fenomeni di emarginazione

*fonte<sup>5</sup>*

I cardini dell'animazione: la persona, la libertà, la coscienza, la creatività, la partecipazione, la responsabilità.

La richiesta di animatori da impiegare nei più diversi settori del tempo libero è in costante crescita e questo accade da molti anni anche a dispetto della crisi economica che dal 2008 ha investito l'economia mondiale. Diverse indagini svolte confermano che il settore dell'animazione è uno di quelli in crescita e quindi per i giovani è un settore dove è possibile trovare occupazione. Già da diversi anni, Comuni e Regioni hanno assunto animatori per impiegarli dove è più forte il disagio: tra i giovani, gli anziani, negli ospedali, nelle carceri.

### **Profilo professionale dell'animatore socio-culturale**

L'animatore socio-culturale è un professionista che, attraverso attività ludico-espressive, stimola la partecipazione attiva degli individui in un contesto sociale. L'animatore è un operatore la cui mansione è finalizzata a promuovere i processi di attivazione del potenziale ludico, culturale, espressivo, relazionali sia a livello individuale che di gruppo.

Negli ultimi venti anni, è emersa sempre di più una domanda di professionalità nel campo dell'animazione, collegata all'esigenza di un uso creativo del tempo libero, della partecipazione.

L'animatore deve essere capace di promuovere lo sviluppo delle potenzialità di crescita personale e di integrazione sociale attraverso progetti centrati sull'uso del rapporto interpersonale e delle esperienze di vita e in gruppo.

L'animatore sociale lavora a diretto contatto con le persone realizzando attività ricreative, artistiche e motorie.

Si occupa anche degli aspetti organizzativi, cura la programmazione delle attività e l'allestimento degli spazi e reperisce il materiale necessario allo svolgimento delle iniziative.

L'animatore gestisce direttamente le attività ma può anche coinvolgere altre figure professionali su interventi specifici per realizzare laboratori creativi, attività motorie, uscite e spettacoli, danza e balli.

### **Ambiente di lavoro**

Non esiste un ambiente di lavoro tipico ma piuttosto diversi ambiti possibili a cui

---

<sup>5</sup> G. Contessa *L'animazione* in "Manuale per animatori professionali o volontari" Città Studi Ed., To, 2004

far riferimento dopo aver capito con quali utenti ci si sente più a proprio agio (adulti, anziani, diversamente abili, bambini, adolescenti, ecc). Generalmente gli animatori sono liberi professionisti.

### **Requisiti personali necessari**

In questa professione ben poco può essere lasciato all'improvvisazione: L'animatore deve possedere buone doti creative, espressive e comunicative, ma queste devono essere sviluppate ed orientate, al fine di essere in grado di lavorare in équipe, di progettare interventi prestando attenzione al gruppo, di saper dare le relative risposte alle diverse fasce di utenza in differenti situazioni, di saper stimolare alla partecipazione e al protagonismo senza lasciare indietro qualcuno.

L'animatore deve avere conoscenze di programmazione con i relativi obiettivi, fasi, metodi, ma deve conoscere anche le tecniche di animazione: i giochi, le attività ludiche espressive.

### **Competenze richieste all'animatore socio-culturale**

- Conoscenza di tecniche di conduzione dei gruppi e delle dinamiche psico-sociali
- Conoscenza di tecniche professionali di animazione volte a favorire processi di aggregazione, integrazione, socializzazione delle persone e di valorizzazione delle risorse territoriali
- Essere in grado di progettare e gestire in modo qualificato attività animative, eventi, attività ludiche, laboratori creativi e iniziative di valorizzazione del patrimonio artistico e culturale del territorio
- Essere in grado di progettare diverse tecniche di animazione
- Essere in grado di coordinare interventi tecnici di animazione, attraverso la gestione di risorse umane e l'utilizzo di dotazioni strumentali
- Capacità di inserirsi strutture aziendali con funzioni immediatamente operative
- Capacità di comunicare con tutti gli attori sociali coinvolti nei processi di animazione
- Capacità di gestire l'ansia data dall'insufficienza di condizioni ottimali
- Capacità di porsi in modo eterodiretto e collaborativo nei confronti di altri partners e degli altri ruoli professionali che interagiscono con gli animatori

**Possibili contesti per l'animazione:** turismo, tempo libero, cultura, formazione, associazioni, assistenza, occupazione.



## DICEMBRE 2015

### Gianluca Mazzotti

Premessa:

Credo sia importante in questi nostri incontri evitare di cadere in due riduzioni:

“Romantica” = solo il passato conta

“Illuminista” = considerazione positiva solo per il presente e il futuro.

La mia esperienza di animazione, prima di incontrare AIATEL, trova le radici nel mondo delle parrocchie e degli oratori. Vorrei qui citare alcune figure che sono state e sono tuttora significative per la mia formazione.

**Don Lorenzo Milani** è stato un riferimento importante che mi ha stimolato a scelte decisive per la mia vita a partire dal servizio civile. Con l'esperienza della sua scuola, al cui centro c'era lo studio della lingua italiana e anche straniera, si proponeva di ridare sovranità ai ragazzi in particolare a quelli che avevano meno possibilità: rimuovere gli ostacoli per diminuire le differenze sociali e aumentare la libertà nella propria vita.

**Agiva come un Padre severo** che forniva gli strumenti per diventare i protagonisti incentivando alla collaborazione e all'aiuto reciproco.

**Baden Powell** fondatore dello scoutismo. Pone la legge e la promessa scout come centro delle esperienze e delle avventure e, stimolati dalla competizione e dalla collaborazione, i ragazzi/giovani si preparano a "guidare da sé la propria canoa". **L'attenzione è centrata più sulla strada-cammino (percorso) che sulla vetta (meta).**

Le esperienze di volontariato sia come Capo scout sia come operatore in oratorio mi hanno introdotto alla pedagogia attiva e al personalismo.

Si leggeva il Vangelo, Mounier e Maritain: al centro di ogni azione animativa c'è la persona.

La pratica faceva riferimento alla maieutica socratica: si cercava di “far nascere” nel giovane bisogni e desideri per non rischiare che i famosi talenti evangelici venissero sotterrati.

L'utilizzo privilegiato **della vita fraterna** era la caratteristica essenziale.

**Maria Montessori:** insieme ad alcuni genitori abbiamo fondato una piccola scuola parentale che si ispira liberamente al pensiero montessoriano. L'ampio utilizzo di materiale creato ad hoc e la collaborazione reciproca tra gli alunni richiede la presenza di una maestra/guida stimolante e creativa che inviti e

accompagni il far da sé ... **come una madre discreta** che presto non servirà più.

Oltre 16 anni fa ho conosciuto **AIATEL** e ho scoperto che l'animazione è una professione che utilizza un metodo scientifico: l'osservazione, la progettazione, la realizzazione, la verifica e la valutazione. Non fa riferimento alla sfera pedagogica e quindi va oltre l'azione con ragazzi.

Cito una delle definizioni di **Guido Contessa**

*"L'animazione è una professione che coopera al cambiamento degli utenti, singoli o aggregati, mediante gli strumenti ludici e di attivazione culturale".<sup>6</sup>*

**Alberto Raviola** è stato mio docente, mi ha accompagnato e stimolato come un **fratello maggiore** in diversi progetti nelle parrocchie e negli oratori.

*"L'intuizione (di AIATEL) che contribuisce alla nascita della pratica: il Tempo Libero è cruciale nell'esistenza degli individui, il tempo e lo spazio del non-lavoro possono essere usati per migliorare o per peggiorare il tempo e lo spazio del lavoro.*

*L'Animazione può essere uno strumento decisivo per dare al tempo di non lavoro una funzione di crescita invece che di regressione.*

*A differenza di altre pratiche che si fondano sull'aiuto, la cura e la riabilitazione, l'animazione predilige, fin dalla fondazione, IL FAR FARE, IL FAR ESPRIMERE E IL FAR DIVERTIRE."<sup>7</sup>*

### **La mia esperienza oggi nelle parrocchie**

C'è grande confusione riguardo a cosa sia animazione; teoricamente (dove esiste ancora una riflessione educativa) dovrebbe prevalere la proposta di *un'animazione culturale* nelle parrocchie.

Concretamente mi rendo conto che l'animazione viene assorbita nell'educazione che a sua volta viene intesa come informazione, come una serie di conoscenze da acquisire. Si utilizzano le tecniche animative, si utilizza il gruppo ma non è il processo al centro, nemmeno la persona: al centro c'è un prodotto finale, ci sono le conoscenze. L'alterità come elemento costitutivo dell'identità, la libertà dell'uomo, l'uomo come sistema, la ricerca di senso, la partecipazione attiva alla trasformazione della cultura, le potenzialità dell'uomo ... sono principi importanti dell'antropologia cristiana ma ora il centro è la dottrina da insegnare, cadendo nell'illusione che basta conoscere qualcosa per poterla vivere. In realtà si privilegia così la tranquillità dell'integrazione e del conformismo; apparentemente tutto risulta perfetto e al proprio posto. Nessun rischio che qualcuno inizi a pensare con la propria testa.

---

<sup>6</sup> (e-book "Animatore", 1996, p.45)

Questa definizione sintetica esprime una sistematizzazione della materia, attraverso un percorso attivo nello scambio con "il mondo scientifico" (libri, conferenze, incontri, laboratori ...).

<sup>7</sup> (Alberto Raviola, IV Conferenza Italiana dell'Animazione, Milano 18 ottobre 2003)

Un'istituzione ha il dovere e il diritto di fare la propria proposta ma così facendo non arriva nemmeno agli obiettivi che si propone: **si tende a creare sudditi più che santi.**

Eliminando il processo animativo non si producono passaggi di stato ma si sclerotizza lo sviluppo della persona mantenendo l'illusione di una cristianità vissuta.

L'educazione che non prevede un processo di animazione è effimera, superficiale. Non a caso la modalità più usata è quella manipolativa: **come una madre/padre generosa mai conflittuale ma che non permette il dissenso e opera intrecciando sensi di colpa, chiede e genera dipendenza, lei solo conosce il bene del soggetto e lo mette in pratica a prescindere dalla persona. Non libera ma fossilizza.**

Il gruppo è vissuto come pericoloso e va controllato, organizzato, istituzionalizzato. Il rapporto duale è preferibile perché non alimenta la fratellanza (pericolosa) ma la solitudine impotente. Separa generazioni perché questa "animazione" è solo per i giovani-ragazzi e non interagisce se non casualmente con le altre generazioni. La verifica e la valutazione è superficiale e spesso non è nemmeno contemplata. Le allucinazioni e le illusioni sono ormai quotidiane soprattutto quando si discute di comunità e di famiglia. Le parrocchie hanno perso la loro carica profetica; l'importante è il numero di presenze: devono frequentare più persone possibili.

Queste dinamiche le ritengo speculari a ciò che succede nella società, per questo:

**PORSI DOMANDE SUL SENSO DELL'ANIMAZIONE OGGI SIGNIFICA STIMOLARE RIFLESSIONI E AZIONI CHE AFFRONTINO QUESTA MADRE/PADRE MANIPOLATIVA.**

**LUGLIO 2016**  
**Spunti per le Pratiche:**  
**pensieri, possibili approcci al tema del TEMPO**  
**Roberto Frigerio**



Il tempo, di questi “tempi”, è sempre più considerato un carcere dal quale dover evadere. Interessante, per procedere nel ragionamento, è allora analizzare la relazione tra soggetti e tempo. Al tema del “tempo” si possono associare diverse polarizzazioni:

*Lento – Veloce*

Si sente parlare di “pedagogia della lumaca”, di “elogio della lentezza” ed in parallelo si moltiplicano le tecniche Nudge, che, fondate su ricerche di psicologia ed economia comportamentale, fanno leva sulle risposte veloci, sui “pensieri veloci” (il sistema automatico, non riflessivo, ma rapido, istintivo).

### *Caldo – Freddo*

Il caldo, si lascia calore quando si suscita cambiamento ed il cambiamento è anche legame, evoca “l’altro”, pur con dei piccoli fallimenti; si consegna solo il freddo se i fallimenti non si elaborano, si consegna la desertificazione.

### *Ordine – Disordine*

Il fascino e l’incubo del caos, la gestione della fluidità, il fluire del tempo nella non-linearità, le biforcazioni e le catastrofi, ...

Viviamo in quella che Hartmut Rosa ha chiamato la “HIGH SPEED SOCIETY”, sia per il tempo quotidiano che per il tempo della “politica”.

Mi focalizzerei su due periodi storici, la **modernità** (metà Ottocento – metà Novecento) e l’**epoca contemporanea**, caratterizzata da ITC e globalizzazione. Ragionare del tempo, nella mia accezione, è ragionare del “tempo sociale”.

Si parla di “normazione del tempo”; il tempo collettivo è “costruito”, scandito in “tempi” più definiti, anche in modo coercitivo.

Da qui il conflitto tra le “forme di coercizione” ed il “tempo interiore”, il tempo dell’esperienza.

Le istituzioni sociali hanno avuto ruolo rilevante e dato forte impronta alla normazione del “tempo sociale”. Elemento centrale è il lavoro per il mercato. In età moderna la coercizione del “tempo sociale” è aumentata.

In società agricole (in agricoltura), la dimensione del tempo è detta “naturale” – non c’è scarsità di tempo - la dimensione temporale principale è il presente.

Si parla di società pre-moderne.

Ciò che conta è ciò che faccio, il tempo non è esternalizzato.

Non si pone il problema della razionalizzazione dei tempi, la trasformazione in entità oggettiva.

Questa visione nasce con la società industriale, quando la mercificazione del tempo implica una caratterizzazione coercitiva del tempo.

Marx<sup>8</sup>, Simmel, Durkheim si sono occupati della questione – Weber lo fa in “L’Etica protestante e lo spirito del capitalismo”, in cui la dimensione della grazia divina si accosta al benessere generato dal lavoro.

L’unità tra tempo ed azione si frantuma. L’orientamento è al compito, azione e tempo si separano. Il tempo viene interpretato come unità di misura del lavoro. La “macchina” centrale della modernità è l’orologio – enfasi della centralità della misurazione del tempo.

---

<sup>8</sup> “L’operaio quando si presenta sul mercato vende, come tutti, la sua merce che, nel suo caso, è la sua forza lavoro. Chi la compra la vuole tutta per sé, dimenticando che l’operaio ha bisogno di tempo non solo per soddisfare i suoi bisogni fisici, ma soprattutto per la soddisfazione dei suoi bisogni intellettuali e sociali, la cui estensione e il cui numero sono determinati dallo stato generale della civiltà. Ma siccome per il capitalista, il tempo di lavoro appartiene unicamente all’autovalorizzazione del capitale, il tempo per un’educazione da esseri umani, per lo sviluppo intellettuale, per l’adempimento di funzioni sociali, per rapporti socievoli, per il libero gioco delle energie vitali fisiche e mentali, perfino il tempo festivo domenicale, per il capitale, nel suo smisurato e cieco impulso, nella sua voracità da lupo mannaro, queste esigenze sono puri e semplici fronzoli.” - “Il Capitale” C. Marx.

Si ha una laicizzazione della visione giudaico – cristiana che mette al centro il lavoro, in connessione con il definirsi dell'ideologia del "progresso".

L'idea è che la razionalizzazione del tempo porterà ad effetti positivi (di nuovo Weber in "L'etica protestante e lo spirito del capitalismo").

Occorre ripudiare ogni visione ludica del tempo.

Questo approccio "depura il tempo" da molte visioni alternative.

Oggi le società che "resistono" all'accelerazione sono legate al ritorno a visioni del tempo pre-industriali (tempo della natura, tempo del corpo, tempo della spiritualità, ...).

La razionalità di scopo (Weber) implica la considerazione di un migliore equilibrio tra scopi e mezzi a disposizione [Weber classifica l'azione sociale, definendo, tra le altre, "l'azione razionale rispetto allo scopo", tipica dell'agire economico].

I concetti di democrazia, libertà, ... i valori ideali, si armonizzano con la disciplina temporale. Si parla di razionalizzazione del tempo ("armonico" utilizzo del tempo). Nelle società moderne, il presente è percepito come "ponte" per costruire il futuro, si intravede il tempo futuro come possibilità di controllare il tempo.

Questo tipo di concezione del tempo tende via via ad "evaporare" con lo scorrere dei decenni. La I Guerra Mondiale e la Shoah rappresentano un limite tra "prima" e "dopo". Rappresentano la crisi della responsabilità individuale.

Acquista evidenza la tensione, sempre più fine a se stessa, su burocratizzazione ed efficienza. Crolla la visione ideale del futuro (improntata su idealità democratiche, ...).

Si inseriscono in tali considerazioni elementi che possiamo concettualizzare in "Globalizzazione", "Accelerazione", "Tempo mondiale", "Centralità del mercato".

Norbert Elias (1897 –1990) in *Saggio sul tempo*, invita ad aggiungere la dimensione dell'ESPERIENZA a quella di SPAZIO e TEMPO.

*"Elias elabora una sua teoria: il sapere umano è il risultato di un lungo processo di apprendimento dell'umanità, un processo che è privo di inizio. Ciascun individuo fa proprio un patrimonio di conoscenze già disponibile quando egli viene al mondo e lo sviluppa ulteriormente. Diamo per scontato, nella nostra civiltà, saper rispondere senza difficoltà alla domanda: "quanti anni hai?", ma così non è sempre stato o non è stato per tutti, così come non è altrettanto automatico per qualsiasi popolo comparso sulla Terra. Elias compie una riflessione sui vantaggi e gli svantaggi della costrizione dovuta al computo del tempo. Il bambino impara molto presto a riconoscere nel tempo il simbolo di una istituzione sociale e quindi inizia ad avvertire altrettanto presto la sua eterocostrizione. Dovrà imparare a sviluppare un apparato di autocostrizione conforme all'istituzione del tempo, diversamente gli sarà difficile, o impossibile, vivere come adulto in questa società (ecco che tornano i ben noti*

*temi del processo di civilizzazione).*

*Ma qual è, quindi, lo statuto ontologico del tempo (se non è una particolarità inappresa, quindi innata, della coscienza umana)? E' un oggetto naturale? E' un oggetto culturale? E' un aspetto di qualche processo naturale? Se ad esempio possiamo dire: niente uomini, niente navi (la nave quindi esiste perché esiste l'uomo), potremmo dire allo stesso modo: niente tempo, niente orologi e calendari? Ma allora esiste davvero il tempo? Non è dunque soltanto un'idea? Possiamo definire il tempo un mezzo di orientamento creato dagli uomini (utilizziamo il tempo per orientarci nell'assolvimento di molti compiti), ma il tempo è soltanto una scoperta degli uomini?*

*Di certo è anche un'istituzione sociale, non unicamente un'idea, ed è un'istituzione che cambia a seconda dello stadio di sviluppo sociale, un qualcosa che, a seconda della società in cui nasciamo, possiamo trovarci a dover imparare fin da piccoli (e siamo in grado di farlo).*

*Nell'attuale stadio di sviluppo, il tempo è diventato simbolo di un intreccio molto esteso di relazioni, in cui le sequenze sono collegate tra loro a livello individuale, a livello sociale, a livello naturale. La determinazione del tempo rappresenta quindi essenzialmente una sintesi, una sintesi simbolica di livello molto elevato, un atto d'integrazione".<sup>9</sup>*

Elias sposta la discussione sul tempo su un nuovo terreno, svincolandola dalla polarizzazione tra una concezione oggettivistica, tempo come riproduzione di un flusso esistente in modo oggettivo, ed una concezione soggettivistica, come esperienza vissuta, comune a tutti gli uomini e pre-esistente ogni altra esperienza.

Il tempo è un prodotto sociale, elaborato socialmente per orientarsi nel flusso del divenire; il tempo è per "porre in relazione".

È, allora, istituzione sociale e può essere dispotica, esercizio di potere, pressione esercitata dai "molti" sugli individui. È, però, anche un istituto sociale che, più di altri, viene intensamente interiorizzato, al punto da apparire "naturale", ed allora l'accelerazione, processo complesso in tempi di complessità, tempi "caotici", è intensificazione dei ritmi di vita, specchio della variazione nelle modalità di produzione.

È, "siamo", l'High Speed Society, descritta da Hartmut Rosa in "Accelerazione ed alienazione".

I processi di accelerazione della nostra epoca ci stanno mettendo in crisi in merito al rapporto con il tempo e con lo spazio, le "cose" e le azioni, la percezione di sé e degli altri, fino allo svilupparsi di forma di patologia sociale. L'accelerazione diventa una "potenza" che domina in modo totalitario, divorando "sogni, obiettivi, desideri e progetti di vita".<sup>10</sup>

Due i motori dell'ingranaggio, in movimento inarrestabile, dell'High Speed Society:

---

<sup>9</sup> Silvia Ferbri su Norbert Elias

<sup>10</sup> Hartmut Rosa "Accelerazione e alienazione".

- sia fattori strutturali di connotazione strettamente economica (→il tempo produce denaro), sia fattori, sempre strutturali, ma connessi alla differenziazione sociale della società (→posizione, status, ...)
- fattori connessi ad un motore culturale molto pervasivo: la certezza della morte; il tempo umano è tempo scarso; la leva della finitudine del tempo umano spinge a fare, fare ... sempre più informazioni, sempre più esperienze →spinta del fare.

Risparmiamo tempo (grazie alla tecnologia), ma sempre con la paura di non farcela, di non avere tempo. Le tecnologie spesso comportano l'estensione del tempo di lavoro alla sera, ...→Si impone l'imperativo di una riconsiderazione della qualità del tempo, dei tempi di vita.

Siamo in "scacco", in una condizione caratterizzata da velocizzazione del tempo di vita e delle risposte a istanze ambientali.

Il tempo sociale è violento verso l'ambiente (crisi ecologica), violento verso le possibilità che gli esseri umani hanno di controllare il tempo.

Ed allora ...

Il tempo umano "contiene" tempi biologici, naturali, psicologici, dimensioni che vogliamo essere rispettati per rispetto della multidimensionalità dei tempi di vita.

La "Vita Civica",<sup>11</sup> la partecipazione, è una possibilità di sviluppo di modi di rigenerare il tempo, fare co-progettazione di nuovo spazio/tempo.

H. Arendt mi porta a focalizzare sul "TEMPO NATALE", ed, in tale considerazione, mi porta a cogliere le interdipendenze tra tempi vari; gli ordini temporali si modificano nelle diverse fasi della vita, gli ordini temporali sono mutevoli, cangianti.

Siamo nel periodo della "crisi del futuro".

Occorre decostruire la "crisi del futuro" ritrovando il tempo natale, mediante la riscoperta del tempo della "generazione".

L'attesa, l'inizio e la libertà che l'inizio enfatizza, la volontà ... poi lo "stare".

La paura e l'insicurezza sono "dentro" il tempo natale, ma essere nel mondo vuol dire AGIRE e COMPRENDERE.

I "makers" ...

Anche la politica è connotata da scadenze (Niklas Luhmann: "La realtà dei mass media" e altri) – nella politica (anche in progetti idealmente a medio, lungo termine), la dominanza è della "scadenza".

→Occorre allora ricostruire le forme della deliberazione collettiva.

E qui la sfida:

Non si regge a lungo l'impatto dell'accelerazione se non si riconsidera e discute il panorama valoriale, intorno a cui dare senso all'esperienza del tempo, riconquistare il tempo, riprendere il controllo del tempo. Un limite può diventare una risorsa.

Resistere all'accelerazione è possibile. Occorre ricostruire la "tavola" dei VALORI che ha dato senso al Tempo Sociale.

---

<sup>11</sup> rif. a "Vita Activa" Hanna Arendt.



L'imperativo è uscire dalla "stasi frenetica", felice definizione di G. Carrosio<sup>12</sup>, riferendosi all'irrigidimento culturale e strutturale della società, a fronte di una inedita accelerazione sociale.

Ancora G. Carrosio ricorda come ogni meccanismo che ha pretese totalitarie è sempre minato da elementi di dissidenza interni (P. Virilio – 2011).

*"Le aree interne rimettono in moto il cambiamento perché ridanno spazio ad una produttività liberata, capace di contrastare la controproduttività dell'accelerazione sociale (Illich – 1981), che con le sue istituzioni ha superato una soglia critica oltre la quale non solo non è più in grado di creare benessere diffuso, ma finisce per frapporre ostacoli alla sua stessa capacità di accelerare le strutture del tempo. Così come, al di là di un certo grado d'intensità, la medicina produce impotenza e malattia, l'istruzione dissemina ignoranza, l'automobile comporta congestione del traffico, l'accelerazione ha prodotto nuova scarsità di tempo e un irreversibile deterioramento delle condizioni di vita nei suoi centri propulsori".*<sup>13</sup>

Forse una strada, allora, è ripartire dalle Aree Interne, come proposto da G. Carrosio: Aree Interne come spazi di decelerazione, spazi premonitori di una nuova economia, anche del tempo, in cui ridare fiato alla democrazia.

Considero, qualunque sia lo "spazio" di riferimento, importante attivare pratiche che facilitino la liberazione degli "istinti di vita"<sup>14</sup> a partire da una prospettiva "situazionale" dell'umano, dell'individuo, focalizzando cioè l'azione su un'unità spazio-temporale nella quale la dimensione storica, intensiva, catturi elementi sincronici, estensivi; la "situazione" è composta dall'ambiente (in senso lato "il Territorio"), dal carattere molteplice dell'identità di ogni persona presente, dalle consegne storico-culturali, dal passato e dalle potenzialità future. In termini Lewiniani, sto parlando di restituire all'individuo il senso di "campo" e di "potere" come "possibilità" nello spazio-tempo.

Si riacquisisce così la dimensione di "potenza", una considerazione del presente "densa" che richiama le dimensioni del presente descritte da S. Agostino nelle "Confessioni"<sup>15</sup>.

Tutto ciò, nella mia considerazione, ha a che fare con la felicità che scaturisce dalle relazioni e dal coltivare le nostre passioni affettive e culturali, tornando ad "operazioni di conoscenza" (tempo lento e "scultura" del vivente) da "operazioni di informazione" (tempo veloce e reattivo).

---

<sup>12</sup> Giovanni Carrosio "Aree interne e trasformazione sociale".

<sup>13</sup> Giovanni Carrosio "Aree interne e trasformazione sociale".

<sup>14</sup> H. Marcuse "Eros e civiltà".

<sup>15</sup> rif. "presente del passato" (gli elementi che costituiscono il dato attuale), "presente del futuro" (le "virtualità" che rappresentano un invito, una sfida nel cuore del presente), "presente del presente" (non definito dall'istantaneità del momento, ma dalla potenza).



(Joseph Mallord William Turner)

Riferimenti bibliografici:

- Carmen Leccardi, *Sociologie del tempo*, Laterza  
Norbert Elias, *Saggio sul tempo*, Il Mulino  
Hartmut Rosa, *Accelerazione e Alienazione*, Einaudi  
Hanna Arendt, *Vita Activa*, Bompiani  
Ivan Illich, *Per una storia dei bisogni*, Mondadori  
Paul Virilio, *L'incidente del futuro*, Raffaello Cortina Editore  
Miguel Benasayag, *Oltre le passioni tristi*, Feltrinelli

## DICEMBRE 2016

### Margherita Sberna

*"Non bisogna mai esaurire un argomento  
al punto che al lettore non resti più nulla da fare.  
Non si tratta di far leggere, ma di far pensare"*  
Montesquieu

#### PREMESSA

*"Il Primo Impero Galattico stava crollando.*

*Erano secoli che si stava sgretolando e disfacendo, e solo un uomo si rendeva pienamente conto della cosa. Quell'uomo era Hari Seldon, l'ultimo grande scienziato del Primo Impero. Era stato lui a perfezionare la Psicostoria, ovvero la scienza del comportamento umano espressa in equazioni matematiche.*

*Il singolo individuo è imprevedibile, ma le reazioni delle masse, scopri Seldon, possono essere studiate statisticamente: più grandi sono le masse, più grande è la precisione che si può ottenere nei calcoli. ....*

*Le equazioni di Seldon dicevano che, se lasciato a se stesso, l'Impero sarebbe crollato, e che si sarebbero avuti almeno trentamila anni di miseria e sofferenze prima che dalle rovine nascesse un Secondo Impero.*

*Tuttavia, se qualcuno fosse riuscito a modificare alcune delle condizioni esistenti, l'Interregno avrebbe potuto essere ridotto a un periodo di appena mille anni." <sup>16</sup>*

#### DAL ROMANZO ALLA REALTÀ

Ho sempre pensato che gli scrittori di fantascienza siano i veri anticipatori del futuro dei nostri tempi e che diano suggestioni che possono essere applicate alla realtà in cui viviamo. La nostra civiltà è in evoluzione da quando l'uomo è comparso sulla terra, ma è anche vero che ci sono momenti più turbolenti e difficili di altri. Il compito di "progettare il futuro" dovrebbe essere l'occupazione principale di chi ci governa, che si tratti di un piccolo villaggio o di una potente nazione. Purtroppo, per come sta andando il mondo e salvo illustri eccezioni, pare che al massimo i "potenti della terra" riescano a programmare poco e male, su tempi brevi e a rimorchio di interessi di parte. Forse è sempre stato così. Ora però la globalizzazione e le nuove tecnologie evidenziano i collegamenti fra gli eventi, i popoli e le nazioni e l'interdipendenza fra loro. Così l'*effetto farfalla*<sup>17</sup>,

<sup>16</sup> (Asimov "L'orlo della Fondazione" 1985)

<sup>17</sup> In matematica e fisica l'effetto farfalla è una locuzione che racchiude in sé la nozione maggiormente tecnica di dipendenza sensibile alle condizioni iniziali, presente nella teoria del caos. L'idea è che piccole variazioni nelle condizioni iniziali producano grandi variazioni nel comportamento a lungo termine di un sistema.

noto in matematica e fisica per spiegare alcuni aspetti della teoria del caos, si può applicare oggi in più settori, compreso il campo sociale. Tutto questo per dire che sono convinta che anche oggi l'Animazione serva. Conosco le ragioni per cui non se ne parla ed i problemi che ne impediscono l'utilizzo, benché molto ci sia di simile nei nostri tempi rispetto al contesto culturale e sociale di quando questa pratica è nata. Se così non fosse, ci penserebbero colleghi e studiosi a ricordarmelo. Ma a me pare che sia solo una questione di superficialità: osservazione distratta o di parte.

A me sembra di vedere dei segnali che parlano di animazione. Ci sono elementi importanti, forse datati per alcuni, ma con una risonanza significativa nel mondo culturale attuale ed anche sul web, tanto da essere spesso citati come esempio. Parliamo dei Maestri presi come prodromi dall'AIATEL.

Il primo riferimento è a **don Milani** che ha fatto della **capacità di dissentire** il principio fondante della sua vita. Basta ricordare che si è fatto prete pur provenendo da una famiglia di agnostici; ai suoi contrasti con la chiesa; alla famosa lettera ai cappellani militari ("L'obbedienza non è più una virtù") e alla scuola di Barbiana, laica per non escludere nessuno. Oggi a continuazione dei suoi insegnamenti c'è una fondazione e persino il Papa - Francesco - l'ha visitata.

Il secondo punto fermo è rappresentato dal principio della **coerenza fra idee e azioni** che ha ispirato la vita di **Aldo Capitini**. Vegetariano perché non violento; di famiglia modesta, come autodidatta studiò letteratura e filosofia arrivando ad aderire al pensiero non violento di Ghandi. Si laureò in Lettere e filosofia grazie a una borsa di studio alla Normale di Pisa. Nel 1961 "inventò" la marcia della pace Perugia-Assisi, evento che si verifica da allora ogni inizio di nuovo anno.

Il terzo caposaldo è rappresentato dal pensiero di **Danilo Dolci** che non solo lascia numerosi saggi, ma che lottò concretamente contro la mafia e svolse attività di animazione sociale per superare situazioni di sottosviluppo.

**Cooperazione, condivisone, collaborazione, comunicazione** sono concetti a cui ispirava la sua azione di stimolazione del cambiamento che si poteva ottenere solo se la gente diventava consapevole dei suoi interessi e dei suoi bisogni. Il Centro Sviluppo Creativo che porta il suo nome e che raggruppa organizzazioni in tutta Europa è la continuazione del Centro Educativo di Mirto.

**Edouard Limbos** è uno dei padri dell'Animazione ufficiale: l'ha praticata nella vita professionale, l'ha insegnata e ne ha scritto ed i suoi saggi sono attualmente in vendita anche su Amazon. Una delle sue convinzioni più radicate è che **l'animatore è condannato all'ottimismo**. Nel 1989 nella presentazione di "Dall'Età di Vulcano all'Età della Luce"<sup>18</sup> scrive che viviamo un "..... momento chiave dell'evoluzione della società in cui i cittadini ..... desiderano essere consultati e coinvolti nelle decisioni che li riguardano." e più avanti, riflettendo sul lavoro che tende a diminuire, si chiede ".... cosa farà l'uomo nel suo tempo

---

<sup>18</sup> Di G. Contessa – ed. Clup, Milano

libero?" e conclude che esistono solo due alternative: o l'espansione della personalità o il condizionamento.

Altri segnali della presenza dell'animazione si vedono in alcune parole, nuove o il cui significato è stato storpiato o "inglesizzato". Per esempio: life coach, personal trainer, mediatori culturali, look stylist, empowerment, fitness, parlano del bisogno a livello individuale di migliorare la propria qualità di vita. E persino le cubiste, i social media manager, gli influencer, i promoter, segnalano professioni nate per stimolare, promuovere, supportare nelle varie occasioni che caratterizzano la vita individuale e collettiva.

Non è solo una questione di nome: le parole possono cambiare mantenendo lo stesso significato. Ma è anche vero che contengono un riferimento etico, nel senso che danno un valore morale a ciò di cui si parla. Per fare degli esempi, parlare di escort non è la stessa cosa che parlare di prostituta, né la donna cui si attribuiscono percepisce i due termini come sinonimi. Sacerdote o prete sia per chi parla che per chi ascolta indicano considerazione e rispetto per il primo e quasi disprezzo per il secondo. Comunicazione o informativa connotano il contenuto del messaggio come più o meno normativo e limitante.

Però le recenti professioni, hanno una differenza fondamentale rispetto al concetto di animazione: il livello di libertà del fruitore del servizio offerto. Quanti sono i personal trainer che lasciano decidere quali e quanti esercizi devi fare in palestra? E i promoter non vogliono forse farti comprare il prodotto che reclamizzano? Certo, dipende anche dalle capacità di reazione dei soggetti, dal tipo di interazione fra le parti, dal contesto circostante. Ma è proprio questo il problema: da un lato un basso livello di autostima e dall'altro una spinta al conformismo talmente potente da mandare in crisi anche i ribelli più allenati. ...Spesso si dice che la rivoluzione francese o quella americana sono nate per molto meno di quanto noi oggi dobbiamo sopportare.....

In questo quadro è compito dell'animazione "abbreviare la durata dell'interregno". In altri termini, aiutare le persone, i gruppi, le comunità a passare da una situazione di malessere ad una di benessere.

L'Animazione ha infatti una concezione dell'uomo come di un essere libero e che si autodetermina all'interno di una società dove convive con altri, entrando a far parte di diversi tipi di aggregazione e accettando regole comuni. Dunque non solo un essere ubbidiente, ma una persona che sola e con altri cerca di raggiungere il benessere psicofisico massimo. L'Animazione si fonda sul rispetto e sulla convinzione che ognuno sia in grado di compiere le proprie scelte e di assumersi responsabilità. Dunque, come diceva spesso E. Limbos, è come una luce che si accende e che illumina uno spazio sconosciuto. Sta poi al "viaggiatore" scegliere la strada da percorrere. E questa è l'incognita che preoccupa chi è interessato a mantenere lo status quo.

Se l'obiettivo è quello di far emergere e stimolare le potenzialità repressate,

rimosse e latenti a livello individuale o in aggregazioni più o meno numerose, è evidente il pericolo di generare cambiamenti imprevisi, difficili da gestire o addirittura indesiderati.

Prima di arrivare ad una guerra civile, ci sono molti livelli che consentirebbero un miglioramento del benessere singolo e generale e perfino risparmi economici. Eppure anche in questo caso permane una radicata ostilità nei confronti dell'animazione. Basti pensare alla scelta compiuta dalle Regioni che hanno prima inserito la professione dell'animatore nell'area della cura e della salute sottomettendola gerarchicamente all'educatore e poi l'hanno annullata attraverso corsi di formazione che l'hanno riciclata e ridotta ad una sua (di educatore) sottospecie.

Da parte sua lo Stato, con la motivazione di perfezionare ed uniformare la formazione degli animatori, ha demandato alle università il compito di individuare il percorso più adeguato. Col risultato che alcuni atenei hanno inserito la laurea nella facoltà di medicina ed altri in quella della formazione! .... per poi non attivare i corsi.....

E' dunque un momento di "interregno" anche per l'animazione. Non si tratta di un settore che è sparito per gli avanzamenti tecnologici e culturali, tipo le fabbriche dei treni a vapore. Ma di un potenziale pericolo per la quiete generale. Oggi si può fare l'animatore come professionista o come volontario; si può usare l'animazione trasversalmente nelle professioni sociali, in particolare nel settore dell'insegnamento, qualsiasi cosa si insegni; va recuperato lo spazio del tempo libero e della salute/normalità senza cancellare i "territori sui confini", per esempio le zone a rischio o nelle quali è necessaria qualche forma di terapia. Ciò che mi dà fiducia è che si stanno recuperando le professioni "ibride" e che la mancanza di lavoro stimola l'inventiva e la creatività.

**Luglio 2017**  
**Carlo Scovino**

## **L' ARTE, LA BELLEZZA E LA CULTURA FANNO BENE ALLA SALUTE?**



Chi l'avrebbe detto che la celeberrima cantante Lady Gaga sarebbe stata rappresentata dal maestro del teatro contemporaneo ed eclettico artista visuale Robert Wilson (quest'opera<sup>19</sup> insieme ad altre si potrà ammirare alla Villa Panza a Varese fino ad ottobre 2017. Titolo della mostra "*Robert Wilson for Villa Panza. Tales*"). La cantante ha posato per l'artista restando immobile per molte ore...proprio lei che ha fatto del movimento un elemento della sua musica. In quest'epoca di "follia" tecnologica dove gli incontri reali sono stati sostituiti grandemente dal virtuale dove tutto sembra essere possibile, dalla rincorsa ad un'immagine pubblica sempre più sganciata dalla realtà quotidiana, dall'impoverimento delle relazioni umane l'arte e la sua bellezza sembrano essere uno dei pochi antidoti contro l'abbruttimento e la follia patologica.

Ma ahimè molti artisti e molti insegnanti (chi non ricorda almeno un insegnante che lo ha fatto allontanare dalla cultura!) nel corso degli anni, hanno contribuito a dare un'immagine seria e di difficile comprensione dell'arte e della cultura. Le ragioni di tale atteggiamento hanno molte spiegazioni e sicuramente tra queste si può menzionare l'allontanamento di chi non poteva raggiungere un particolare status per accedere alla bellezza (non quella estetica dei rotocalchi e delle trasformazioni chirurgiche).

---

<sup>19</sup> Robert Wilson, *Lady Gaga, Mademoiselle Caroline Riviere*, 2013. Foto di Julian Mommert ©RW Work

Tale immagine si è propagata in molti ambiti della società fino a farla considerare un cosa perduta per sempre. Fortunatamente negli anfratti delle società e delle relazioni riescono comunque a insinuarsi elementi innovativi che scardinano il pensiero comune. I protagonisti di tale movimento inconsapevole sono tutti coloro che provano a vivere le loro esistenze “al di fuori delle regole precostituite”: outsiders, vagabondi delle periferie metropolitane ed esistenziali, persone che hanno sperimentato il dolore di una malattia psichiatrica e la fatica della risalita, ecc..

A questo proposito mi viene in mente la bellissima mostra su Basquiat, visitabile fino 26/2/2017 al MUDEC di Milano, dove l'artista “maledetto” grazie all'arte è riuscito a portare l'attenzione del grande pubblico su tematiche essenziali circa l'identità umana e la fatica di vivere. L'opera e la vita di Basquiat anticipano in maniera visionaria e sorprendente lo scivolamento delle relazioni umane in rincorsa contro il tempo e l'avvento di una società accelerata dove le persone sono diventate *whatsapp* e dove la ricerca della bellezza sembra essersi fermata ai puri e meri canoni estetici.



Queste persone, che vivono tra di noi, ci stimolano a distoglierci dall'assuefazione ad una vita uniforme, superficiale e banale aiutandoci ad intravedere una rinascita e un risveglio carico di stupore e meraviglia per il mondo multiplo che ci circonda e di cui spesso non ci accorgiamo neppure, perché troppo rivolti agli schermi (televisivi, del tablet, del cellulare, ecc.).

Per intraprendere un cambiamento e lasciarsi toccare dalla meraviglia della cultura e dell'arte bisogna prospettarsi e sperimentarsi in una vita più ampia e piena, specialmente nel tempo libero, spesso sciupato in consumi e relazioni effimere che deludono e impoveriscono. Bisogna provare a partecipare ad un sistema di cose buone e belle: dalla natura, al paesaggio, ai monumenti della storia e a quelli delle arti, allo splendore (e alla fatica) delle relazioni con l'Altro da sé. Essere protagonisti della propria storia e del proprio tempo può offrire una sensazione di pienezza e felicità. Ma per approdare a questo benessere e piacere bisogna intendere, e accettare, che la conoscenza è un gioco che appassiona e che stimola un godimento appagante, che risulta leggero (e non superficiale), sorprendente ed emozionante e che prevede, come



pause di riflessione, momenti di svago, di convivialità e talvolta di un silenzio che parla al nostro cuore, alla nostra mente e al nostro spirito.

Se riuscissimo ad imboccare queste strade potremmo tentare di uscire da vite anguste e allargare progressivamente l'esperienza fino ad attraversare territori dell'esistenza inesplorati. Così vivendo potremo arricchire e sviluppare la nostra personalità.

Forse per (ri)dare senso alle nostre esistenze, e al nostro tempo libero, dovremmo riappropriarci del gusto indispensabile per la scoperta. Ogni persona può riuscire in questa impresa purché la conoscenza sia unita alla piacevolezza e alla gioia.

La grande filosofa M. Marzano afferma che è indispensabile fare i conti con le proprie fragilità: la fiducia ci espone al rischio del tradimento ma se non si accetta di correre questo rischio si resta murati nei ruoli dello spettatore e dell'antagonista.

Vivere sul serio la propria vita è molto più di questo.

**ESPERIENZE SUL CAMPO**  
**Rigorosamente in ordine alfabetico**

## **ESPERIENZE LAVORATIVE IN RSA**

### **Rita Ansaldi**

#### **1995-1996 Casa albergo**

Struttura di tipo alberghiero, con servizi sanitari, camere singole ai piani rialzati, sala da pranzo e servizi alla persona a piano terra

- Ospiti autosufficienti con un buon livello culturale (circa 80 persone), autonomi negli spostamenti, collaborativi nella gestione e scelta delle attività.
- Un solo animatore e otto volontari
- Discreto rapporto con la direzione, disponibilità economica discreta.
- Ampi spazi disponibili per lo svolgimento delle attività.
- Pessimo contratto di lavoro con cooperativa

Il bilancio di questa esperienza è decisamente positivo, in quanto le persone che risiedevano in struttura partecipavano attivamente e con entusiasmo. Le attività svolte erano di tipo ludico, ricreativo-culturale e manuale, alcune proposte dall'animatore ed alcune richieste dagli utenti.

Cosa importante: i fruitori del servizio erano sereni, attivi fisicamente e mentalmente, e non risultavano istituzionalizzati.

#### **1996-2000 R.S.A. Azienda speciale**

Struttura in parte di tipo alberghiero, con camere singole e sala da pranzo, alcuni piani strutturati come residenza parasanitaria.

- Ospiti 130: circa 30 autosufficienti, 60 parzialmente autosufficienti e 40 con gravi disabilità. Alcuni in grado di spostarsi autonomamente, altri bisognosi di aiuto. Livello culturale medio basso.
- Due animatori e 30 volontari.
- Buonissimo rapporto con la direzione, molta disponibilità economica sia per l'acquisto di materiali sia per corsi di formazione degli animatori e dei volontari. Discreti spazi adibiti al servizio animazione.
- Buono il contratto di lavoro, assunzione a tempo indeterminato

Molto positiva questa esperienza di lavoro, nonostante l'utenza parzialmente autosufficiente. Importantissima la collaborazione con la direzione, che ha permesso al servizio animativo di avere nella struttura importanza pari ai servizi assistenziali, ritenuti necessari alla persona. Inoltre tutto il personale in R.S.A. collaborava e si integrava nelle varie funzioni al fine di raggiungere un obiettivo comune: il "benessere psicofisico" dell'utente. Si lavorava tutti con serenità, entusiasmo e gratificazione.

Gli anziani che risiedevano in struttura venivano coinvolti dagli animatori in base alle loro capacità, possibilità, bisogni e desideri.

Per la maggior parte risultavano sereni e capaci di esprimere le proprie necessità, il clima era positivo e favoriva la socializzazione. A conferma del clima positivo c'era il fatto che se per problemi logistici veniva sospeso il servizio animazione, gli utenti andavano in direzione a protestare .

### **1999-2004 Centro anziani**

Servizio comunale sul territorio, non residenziale, rivolto a tutti gli ultrasessantenni del paese (comune con 16.000 abitanti).

- Tutti gli utenti che frequentavano il centro erano autosufficienti, età dai 60 anni in su.
- Un animatore ed un gruppo di volontari associati, incaricati formalmente dal comune.
- Discreti i rapporti con l'amministrazione. Spazi inizialmente scarsi poi buoni, risorse economiche appena sufficienti
- Contratto di lavoro a progetto da rinnovare di anno in anno.

Esperienza lavorativa molto interessante e stimolante, legata alle potenzialità degli utenti e alla risposta positiva agli innumerevoli stimoli.

Elenco attività proposte: teatro, canto e ballo, giochi da tavolo, gite, passeggiate e biciclettate sul territorio, attività manuali con corsi, convegni ed università per anziani.

A conferma della buona riuscita della gestione del centro, dopo molti anni la struttura sta funzionando ancora bene ed è gestita autonomamente dal gruppo di volontari dell'associazione.

In questo servizio è stata basilare la collaborazione della referente comunale, che ha appoggiato ogni iniziativa e capito le finalità del lavoro. Si sono riscontrate infatti alcune difficoltà quando la referente è stata sostituita.

### **2005-2014 R.S.A. Fondazione**

Struttura residenziale di tipo parasanitario, gli ospiti usufruiscono di quasi tutti i servizi sui piani.

- Circa 130 ospiti, pochi autosufficienti, molti casi gravi ed allettati, tanti parzialmente autosufficienti. Pochi in grado di spostarsi autonomamente. Livello culturale medio.
- Tre educatori part-time tra cui una responsabile. Circa 80 volontari (sulla carta)
- Gestione non efficiente, rapporto complesso con la direzione e discrete disponibilità economiche.
- Contratto di lavoro buono, a tempo indeterminato, pessimo orario lavorativo.
- Ottimi spazi e discreti strumenti tecnologici.

Questa esperienza lavorativa è partita positivamente ed è andata via via peggiorando fino a diventare inaccettabile. La pessima gestione della struttura ha reso impossibile svolgere un'adeguata attività animativa. Non è possibile lavorare in un ambiente dove il personale è insoddisfatto e fortemente stressato e non riesce più a soddisfare adeguatamente i bisogni primari degli utenti.

La quantificazione dei risultati relativi all'animazione era legata solo ai numeri di partecipazione, quindi molto spesso i pochi in grado di partecipare attivamente alle attività venivano disturbati dal resto (numericamente più importante) degli utenti coinvolti, ed erano così penalizzati nell'esperienza.

Eppure in questo ambiente negativo, attraverso lo svolgimento di alcune attività ho avuto ulteriore conferma di quanto le persone abbiano bisogno di animazione. Faccio notare che in R.S.A. il servizio viene chiamato "Animativo" ma a svolgerlo sono gli educatori o gli psicologi. La figura dell'animatore "giustamente" non esiste più nelle strutture parasanitarie.

Es. attività di lettura e visione di filmati a tema.

Credo in questo mio ultimo esempio di aver già descritto l'attuale situazione e come venga vista l'animazione rivolta alla terza età.

Sintetizzando:

- Nelle strutture residenziali le poche risorse e le molte richieste impongono l'inserimento degli anziani, in gravi condizioni di salute, che risultano essere i primi nelle graduatorie dell'ASL.
- I servizi rivolti agli anziani sul territorio vengono generalmente affidati a volontari perché i comuni non hanno fondi e hanno altre priorità (anche i centri di aggregazione giovanile sono stati chiusi).
- Se allarghiamo l'analisi non solo alla terza età, possiamo dire che oggi le strutture pubbliche non investono più sulla prevenzione, ma faticano a trovare le risorse per i servizi rivolti a situazioni di disagio.
- Inoltre credo che oltre ai problemi economici in generale ci sia poco interesse ad avere "in patria" persone consapevoli, autonome e con capacità di critica.

## **Proposte**

Questa è la parte più difficile, immagino che per fare proposte animative ci si debba rivolgere a privati con possibilità economiche e particolarmente illuminati, oppure avere proposte che riescano a fare breccia utilizzando sistemi simili al marketing, tramite il quale spesso la gente risponde alle proposte più stravaganti. E questa stravagante non è.

## **POLO PSICO-SOCIALE: REALTA' POSITIVA**

### **Debora Bonizzoli**

Lavoro da 22 anni come Animatore presso la Casa di Riposo Fondazione E. e F. Soldi di Vescovato (CR). Nei due anni precedenti presso la Casa di Riposo ASP Bruno Pari di Ostiano (Cr), mentre ero in formazione presso la scuola per animatori AIATEL.

La struttura comprende 135 posti letto, divisi in 5 nuclei indipendenti, eterogenei per diagnosi e problematiche dei residenti. E' presente un Centro Diurno Integrato frequentato da circa 20 persone, che offre, durante le ore diurne (dalle 8.00 alle 18.00, dal lunedì al venerdì), un aiuto alle persone anziane, parzialmente autosufficienti, che vivono sole o in famiglia, per preservare il più possibile il grado di autonomia e autosufficienza esistente.

In aprile 2012 il Consiglio di amministrazione ha istituito il Polo Psico-Sociale composto dalle figure professionali di Psicologa, due Animatrici, Musicoterapista e Arte-terapista con lo scopo di migliorare la qualità di vita dell'anziano residente in RSA potenziando le attività che attengono all'ambito psico-socio-educativo. Il benessere fisico, psichico, sociale, relazionale e ambientale si influenzano reciprocamente ed hanno eguale importanza nella vita delle persone residenti anche se le cure igienico-sanitarie sono state e sono prioritarie. Quindi per prendersi cura della persona nella sua interezza occorre una stretta collaborazione tra chi opera nel settore igienico-sanitario e chi opera nel settore psico-sociale nel rispetto e nel riconoscimento delle rispettive competenze.

L'obiettivo principale del Polo Psico-Sociale è il benessere del nostro Residente, non solo come salute fisica ed assenza di malattia, ma anche sociale. L'anziano è una persona con la sua storia, il suo carattere, i suoi desideri... e come tale va trattato e rispettato. Avendo raggiunto buoni livelli per quanto riguarda la salute e la cura assistenziale, il bisogno che oggi emerge è quello di curare in modo particolare le relazioni e il benessere psicologico.

Si tratta quindi di raggiungere una condizione dinamica di equilibrio tra le diverse componenti del benessere, equilibrio che non è mai raggiunto una volta per tutte, ma che va ricercato continuamente. Non dimentichiamoci infatti che i nostri Residenti sono persone fragili, con diverse problematiche e diverse esigenze. Per questo è fondamentale il lavoro di equipe e la comunicazione non solo tra i componenti del Polo Psico-Sociale, ma tra tutti coloro che si prendono cura della persona, in modo da poter trovare ed offrire la risposta migliore possibile ai bisogni individuati.

Come animatrici, in quelle situazioni ove si evidenzia un disagio o si esprime un bisogno, operiamo per favorire connessioni/sinergie fra tutti coloro che si prendono cura della persona.

Gli interventi animativi agiscono nelle seguenti aree:

- delle relazioni interpersonali per comprendere i bisogni spesso non espressi valorizzando il vissuto della persona.
- delle dinamiche di gruppo che sono alla base di un processo di cambiamento o di consolidamento.
- delle relazioni familiari in modo che siano una risorsa.
- del contesto ambientale per dare un aspetto domiciliare agli ambienti rendendoli simili a quelli di una casa.
- dell'apertura al territorio organizzando eventi es. Festa del Residente, incontri con la scuola e partecipando alle iniziative presenti sul territorio.

Il percorso formativo svolto dai componenti del Polo Psico-Sociale ha contribuito a migliorare la qualità del lavoro all'interno della RSA. La volontà di dare dignità e di restituire uno spazio di vita a quelle persone che per fragilità non usano più la voce è accompagnata da conoscenze che mettono in atto un modello di cura Bio-Psico-Sociale. Non si tratta solo quindi di proporre attività nuove ed innovative, ma di rapportarsi con la persona anziana residente in RSA o utente del CDI tenendo conto delle conoscenze ad ora disponibili sull'età anziana e sul benessere possibile e dovuto a quest'età. Viene quindi a cambiare l'ottica con cui si svolge il lavoro di cura in RSA.

I bisogni ai quali il Polo Psico-Sociale cerca di rispondere sono:

- il benessere psicologico e sociale della persona anziana;
- un ambiente fisico il più adeguato possibile alle esigenze dei Residenti;
- il rispetto per la persona, la sua storia, le sue scelte ed i suoi bisogni;
- occasioni ed esperienze di gioia, svago, scambio, incontro... tra i Residenti stessi, i familiari ed il territorio;
- il dialogo e la collaborazione con i familiari dei Residenti;
- il supporto psicologico ai familiari dei Residenti;
- la collaborazione tra gli operatori sanitari e il Polo Psico-Sociale.

Si sta, quindi, andando verso una presa in carico della persona anziana con la propria storia, desideri e bisogni per un benessere integrale.

## **IL SIGNIFICATO DI FAR L'ANIMATORE**

**Andrea Pagani**

Quand'ero più giovane, guardavo i miei animatori ed animatrici (durante i campi estivi e nelle attività dell'oratorio) e rimanevo meravigliato dell'energia che trasmettevano e dalla felicità che percepivo provenire da loro; ai miei occhi apparivano forti, in grado di risolvere qualunque problema, di rispondere a qualunque domanda. Insomma, far l'animatore mi sembrava bellissimo, ma anche molto difficile: per questo motivi consideravo l'attività d'animazione (e, capirò dopo, di educazione) un compito difficile, da grandi che si fanno piccoli.

Conclusi gli anni dei campi estivi e dei gruppi adolescenti, non ho però intrapreso subito l'attività d'animazione, sia in oratorio (dal quale mi allontanai) che altrove. Forse perché non sentivo il richiamo, chiuso com'ero in me stesso, intrappolato nella quotidianità, spento.

Durante la prima estate nel periodo universitario, mosso quasi per inerzia (o d'istinto, ricordando il pensiero che avevo nei confronti dei miei educatori) diedi la disponibilità a mettermi al servizio come animatore al campo estivo. Quella fu la prima esperienza da animatore, non molto positiva in tutta franchezza: un po' per immaturità, un po' per inesperienza. Fu comunque molto preziosa perché oltre a farmi capire quanto potevo migliorare (confrontandomi con chi mi animò) fu il primo passo che, seppur piccolo, incerto, acerbo, mi mise in movimento, in cammino.

Continuai questo percorso con altre avventure (campi estivi ed invernali, gruppi preadolescenti ed adolescenti, feste oratoriane, etc) ho scoperto la bellezza di educare animando. Animare etimologicamente significa dare vita: significa donare parte del proprio tempo al fine di rendere migliore la vita di chi sta crescendo, di regalare momenti di felicità all'interno di gruppo, di vincere l'isolamento, di mostrare la Via, la Verità da seguire con le proprie gambe, menti e cuori. Animare significa anche dare la vita: risucchia le energie, sposa come (immagino possa essere) una maratona nel deserto. Però, a fine giornata, vivo una gioia autentica, che in pochissime altre occasioni provo.

Animando, educando ho realizzato cosa significhi amare: donarsi completamente, senza misura per il prossimo che viene a te affidato. Pur consapevole di tutti i tuoi limiti, le difficoltà, le delusioni, non ti fermi perché non



sei solo: educare è un incontro con altri educatori che ti completano e con i quali ci si sorregge a vicenda. È un incontro con gli animati che a loro volta divengono inconsapevoli donatori di sapere perché vivendo le esperienze insieme ti restituiscono cento volte tanto. È un incontro con Dio, Verbo donato in chi l'accoglie; che si trasforma in azione, in esempio: l'insegnamento più potente.

## ANIMAZIONE: LA PRATICA SOCIALE NEL LAVORO DI CURA Ivano Pajoro

L'Animazione è una pratica sociale e animare è un "modo" più che una tecnica o un insieme di tecniche. Le teorie che supportano questa pratica sociale affondano le loro radici nell'attivismo pedagogico, nelle esperienze di gruppo, nell'interdipendenza e nella sinergia tra le diversità, nel gioco, nella valorizzazione dei linguaggi simbolici e creativi, nella capacità critica, nella comprensione del contesto sociale, nell'attribuzione di maggiore autonomia dei soggetti, nella partecipazione come strumento per produrre cambiamenti, nel favorire i legami sociali, nel costruire spazi relazionali e di protagonismo in cui immaginare ed elaborare nuovi scenari e nuove proposte etico-culturali.

### 1. Cosa fa l'Animatore: competenze e caratteristiche.

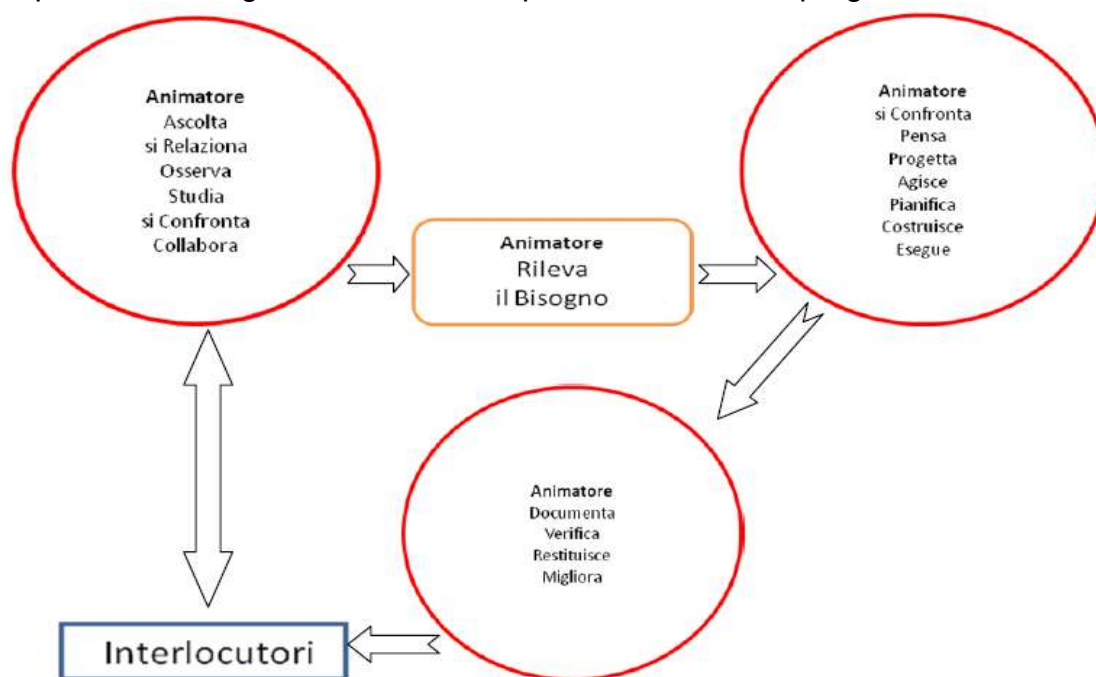
La potenziale estensione dei compiti, delle competenze e delle applicazioni che questa professione implica costringe ad una riflessione che, sebbene declinabile in diversi modi e misure, definisca nel qui e ora dove ogni Animatore si colloca all'interno del suo contesto lavorativo.

Proverò ad elencare per sommi capi le competenze e le capacità che caratterizzano questa professione, tentando di entrare con discrezione nel merito e nei significati di ogni voce senza voler essere per forza esauriente e basandomi principalmente sulla mia personale esperienza.

- Ascolto: richiede capacità empatiche, di comprensione, sospensione del giudizio, di distacco emotivo, di contestualizzazione.
- Relazione: Continuità nella relazione con l'Ospite e con i suoi familiari; coltivare la relazione contempla: disponibilità di tempo, capacità di ascolto; capacità di comprensione; empatia; consapevolezza del proprio ruolo anche rispetto all'Organizzazione; rispetto dei tempi dell'Ospite e dei suoi familiari; capacità di mediazione.
- Osservazione: l'osservazione quotidiana nei vari momenti di vita, all'interno del reparto di degenza e/o durante le proposte animative. Questa operazione prevede: disponibilità di tempo; capacità di ascolto; capacità di comprensione, discrezione; rispetto dei tempi e degli spazi altrui.
- Studio: interesse e disponibilità all'approfondimento degli aspetti rilevati e rilevanti durante le fasi di ascolto e di osservazione, al fine di offrire il miglior contributo possibile al miglioramento della qualità di vita del paziente. Conoscenza delle leggi e delle norme vigenti.
- Confronto: disponibilità al confronto e allo scambio di informazioni con altre figure professionali qualificate al fine di raggiungere maggior consapevolezza globale; capacità di mediazione, consapevolezza del proprio ruolo; rispetto del ruolo altrui; assertività.

- Collaborazione: disponibilità a operare in sinergia con le altre figure professionali al fine di permettere il raggiungimento degli obiettivi condivisi con l'equipe; capacità di mediazione; consapevolezza del proprio ruolo; rispetto del ruolo altrui; assertività.
- Rilevazione dei bisogni, delle potenzialità e degli interessi espressi e inespressi dall'Ospite e/o dai suoi familiari. Questa operazione prevede: disponibilità di tempo; capacità di ascolto; capacità di comprensione; capacità di scrittura; capacità di sintesi; consapevolezza del proprio ruolo anche rispetto all'Organizzazione; rispetto dei tempi dell'Ospite e dei suoi familiari; rispetto dei tempi dei colleghi (medico, infermieristico, assistenziale, sociale).
- Pensiero/Ideazione: capacità di utilizzare al meglio le competenze professionali proprie delle professioni animative ed educative; capacità immaginifica; disponibilità di tempo; capacità progettuali; capacità di scrittura; capacità di sintesi; consapevolezza del proprio ruolo anche rispetto all'Organizzazione; senso di realtà; senso della misura; capacità di valutazione; capacità di contestualizzazione; conoscenza e rispetto dell'impianto di regole e norme vigenti; adeguata formazione circa gli obiettivi prefissati.
- Progettualità: Ideazione e stesura dei Progetti; inserimento dell'Ospite all'interno di Progetti esistenti o creati ad hoc; compilazione delle schede Progetto; ogni proposta animativa/educativa deve essere corredata da un progetto che ne illustri le caratteristiche, gli obiettivi e tutte le informazioni necessarie. Deve inoltre contemplare la verifica e le eventuali azioni di miglioramento. Queste operazioni prevedono: disponibilità di tempo; capacità ideativa; capacità di sintesi; capacità di scrittura; consapevolezza del proprio ruolo anche rispetto all'Organizzazione; disponibilità delle risorse necessarie; consapevolezza e capacità nella gestione delle risorse. conoscenza e rispetto dell'impianto di regole e norme vigenti.
- Azione: capacità e attitudini pratiche; disponibilità di tempo; capacità di scrittura; capacità di sintesi; consapevolezza del proprio ruolo anche rispetto all'Organizzazione; senso di realtà; senso della misura; capacità di valutazione; capacità di contestualizzazione; capacità di operare anche in equipe; conoscenza e rispetto dell'impianto di regole e norme vigenti.
- Pianificazione: disponibilità di tempo; capacità di coordinamento; capacità organizzative; rispetto dei tempi e dei modi dell'equipe; consapevolezza del proprio ruolo anche rispetto all'Organizzazione; disponibilità delle risorse; consapevolezza e capacità nella gestione delle risorse e del budget assegnato; disponibilità di risorse umane competenti.
- Costruzione/Realizzazione/erogazione delle proposte: competenze e abilità pratiche; conoscenza e rispetto delle normative vigenti in materia di sicurezza e prevenzione; disponibilità di spazi; disponibilità di risorse materiali, risorse economiche, umane; adeguatezza rispetto all'utenza finale; competenze e modalità specifiche della professione.

- Documentazione: Compilazione quotidiana delle schede di rilevazione delle presenze e delle modalità di partecipazione alle attività; aggiornamento del Diario Educativo-Animativo su supporto cartaceo e/o informatico. Partecipazione attiva alla compilazione del FASAS; documentazione su supporti foto/video; relazioni scritte; pubblicazione articoli. Redazione di Progetti e di Verifiche; aggiornamento e rispetto delle procedure nelle documentazioni relative al Sistema Gestione Qualità laddove esistente; gestione contabile del budget laddove sia assegnato. Queste operazioni prevedono: disponibilità di tempo; capacità di osservazione; costanza; strumentazione adeguata; capacità critiche; capacità di scrittura, capacità di organizzazione e di gestione.
- Verifica: la verifica va eseguita secondo criteri stabiliti in fase progettuale, oggettivi e verificabili sia dal punto di vista qualitativo che quantitativo, sia in itinere che in sede finale (fine ciclo, fine anno, etc.).
- Restituzione: con dati oggettivi e verificabili agli interlocutori -e a se stessi- è un atto dovuto e doveroso, necessario anche per rendere più scientifica questa professione che, altrimenti, rischia di essere autoreferenziale e non oggettivabile. A tale fine diventa necessario l'utilizzo di tabelle per raccogliere i dati e grafici per esporli. Nel prossimo capitolo proveremo a nominare i possibili interlocutori, cosa essi si attendono e quali le normative vigenti.
- Miglioramento: i dati emergenti dalla verifica possono spesso suscitare riflessioni e motivi di ripensamento, conferme e indicazioni utili per riproporre i Progetti in veste migliorata o percorsi anche formativi più adeguati. Il processo di miglioramento contempla anche le nuove progettualità.



## **2. L'Animatore ed i suoi Interlocutori**

Con quante persone, ruoli, professionalità, tipi di utenza, Organizzazioni viene a contatto o si rapporta quotidianamente un Animatore?

L'Animazione si pone come professione trasversale all'interno della Organizzazione: grazie all'estensione di competenze, di compiti ed applicazioni che comporta, l'Animatore può e deve rapportarsi con tutte le altre figure professionali per l'espletamento del suo lavoro.

### **2.a. L'Equipe**

L'Animatore opera attivamente ed in modo continuativo in almeno due tipi di equipe:

- l'equipe del Servizio a cui egli afferisce, costituita dai colleghi e dalle figure che collaborano direttamente all'interno del Servizio stesso;
- l'equipe allargata, costituita da tutte le figure professionali che operano all'interno del reparto di degenza (medici, infermieri, personale oss, terapisti, volontari, etc.) o dalle figure professionali che operano a vario titolo all'interno dell'Organizzazione.

### **2.b. L'Ospite ed i suoi Familiari**

Le relazioni e i rapporti tra le figure professionali e questi due interlocutori comportano: grande equilibrio e delicatezza, consapevolezza del proprio ruolo anche istituzionale, capacità di riconoscimento e rispetto del ruolo altrui, capacità contrattuali e di mediazione. Entrambi gli interlocutori sono protagonisti in modo diverso della stessa avventura umana ed entrambi hanno la necessità di comprensione e supporto, distacco emotivo e sospensione del giudizio da parte di tutti i Professionisti.

### **2.c. I Professionisti interni o esterni all'Organizzazione**

Anche nei molteplici e variegati rapporti con tutte le altre figure Professionali interne o esterne e con gli eventuali Collaboratori è necessario aver sempre chiaro il proprio ruolo, i propri confini, i confini altrui... spesso l'interdisciplinarietà pone problemi di sovrapposizione di ruoli, compiti e competenze, che creano confusione e non chiarezza, rendendo gli interventi poco efficaci e talvolta per nulla efficienti.

La possibilità/capacità di definire gli interventi ed i progetti, stabilendo chiaramente chi fa cosa, quali sono le rispettive responsabilità e su quali basi si effettua la valutazione, è di fondamentale importanza.

### **2.d. I Volontari**

Nei confronti dei Volontari è indispensabile considerare che si tratta di figure di supporto ma non di supplenza, sempre vincolate e normate da una convenzione interna e da Leggi e Decreti Legislativi che è necessario conoscere.

E' necessario aver sempre ben presente il proprio ruolo, la responsabilità e la titolarità: sui progetti, sulle attività proposte e nei confronti di tutti gli altri interlocutori, distinguendo anche formalmente le iniziative che può intraprendere il Volontario nell'autonomia delle sue responsabilità, da quelle che sono le proposte di tipo animativo di competenza e pertinenza dell'Animatore.

E' fondamentale non creare confusione: il Volontario, sebbene formato e motivato, non potrà mai sostituire il professionista titolare del ruolo conferitogli dall'Organizzazione.

### **2.e. Il Territorio**

Del territorio fanno parte tutte quelle realtà che appartengono al tessuto sociale di riferimento della Struttura: cittadini, organizzazioni, scuole, confessioni religiose, strutture assistenziali ed educative, organismi istituzionali (es.: Consigli di Circoscrizione), collaboratori, etc.

Con queste realtà è possibile avviare collaborazioni e iniziative di sviluppo, supporto e crescita sociale molto importanti. Anche in questo caso è indispensabile aver consapevolezza del proprio ruolo e di ciò che esso comporta sia in termini di operatività sia in termini di immagine.

### **2.f. La Formazione Continua**

La formazione continua è uno degli aspetti necessari, determinanti e costanti per offrire una sempre miglior qualità delle prestazioni. Lo studio continuo ed il relativo confronto dovrebbero essere parte integrante del processo di crescita non solo professionale ma, anzi e soprattutto umana.

### **2.g. L'Organizzazione**

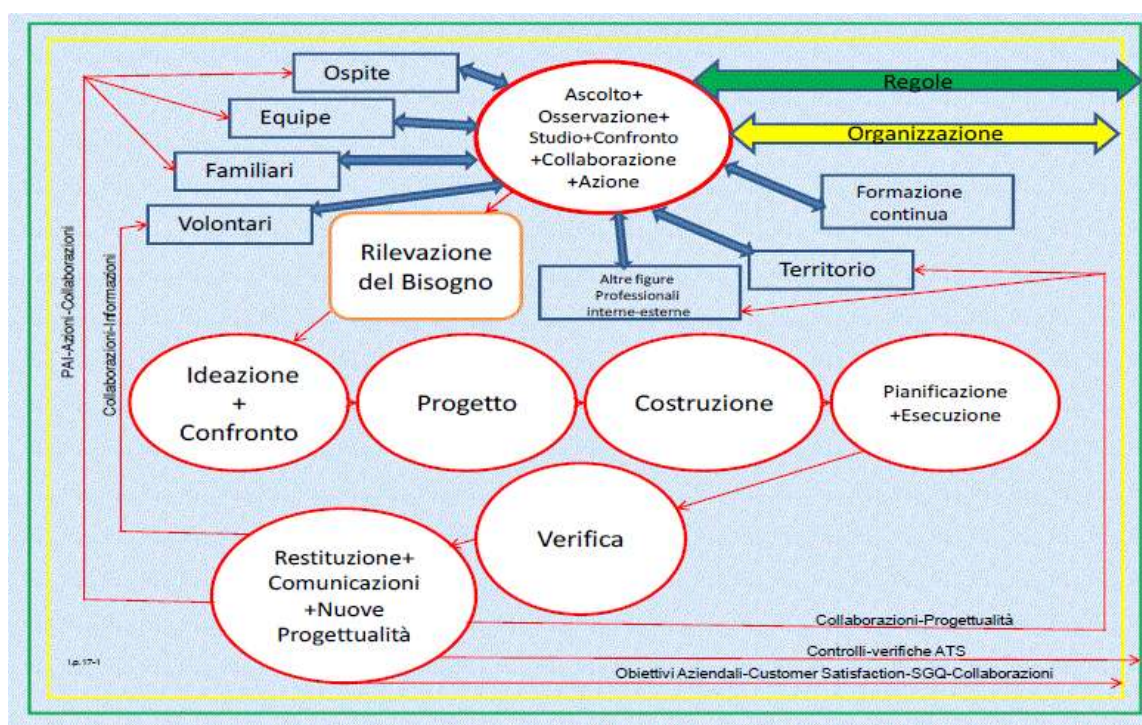
Con il termine Organizzazione intendo identificare la Realtà lavorativa in cui si opera, sia essa un'Azienda, una Cooperativa, un'Associazione, una Società o qualunque altro Sistema più o meno complesso, normato da regole chiare, certe, accessibili, formalizzate e afferenti ad un Sistema di Regole approvato dal punto di vista legislativo.

### **2.h. Le Regole**

Con il termine Regole intendo identificare l'insieme dell'impianto normativo e di linee di indirizzo, regionale o statale, che ogni Organizzazione deve recepire e soddisfare al fine di garantire i livelli di operatività e di qualità stabiliti.

Riassumendo, tutto quanto espresso finora può essere così schematizzato:

la fitta rete di contatti e relazioni che emerge e il tipo di impegno che comporta, è significativa della complessità del ruolo ricoperto da questa figura professionale.



### 3. Un passaggio cruciale

Consideriamo ora solo il primo tra i passaggi importanti e cioè quello relativo alla “rilevazione del bisogno” della persona degente, tenendo ben presente il contesto in cui si opera: la residenzialità nel fine vita.

Ripercorriamo brevemente i cinque gradini della piramide di Maslow:

1. **Fisiologia:** respiro, alimentazione, sesso, sonno, omeostasi.
2. **Sicurezza:** sicurezza personale, di occupazione, morale, familiare, di salute, di proprietà.
3. **Appartenenza:** amicizia, affetto familiare, intimità sessuale.
4. **Stima:** autostima, autocontrollo, realizzazione, rispetto reciproco.
5. **Autorealizzazione:** moralità, creatività, spontaneità, problem solving, accettazione, assenza di pregiudizi.

**Potremmo aggiungere, o integrare, altri tre gradini:**

6. **Narrazione/conoscenza:** bisogno di narrarsi e trasferire conoscenze ed esperienze, comprensione, curiosità, esplorazione, bisogno di cose nuove.
7. **Estetica:** ricerca di una nuova armonia e bellezza in una fase di trasformazione del proprio aspetto.
8. **Trascendenza:** come tendenza o desiderio di andare oltre se stessi.

L'ambito di intervento dell'Animazione può spaziare dall'appartenenza alla trascendenza attraverso l'utilizzo di tecniche adeguate.

Torniamo ora allo schema precedente tentando di ampliare il discorso in base anche a quanto appena visto. Anche i bisogni delle persone degenti in Strutture Residenziali esprimono principalmente i desideri riconducibili a:

- Affettività: la persona non è solo o principalmente un insieme di funzioni fisiologiche o meccaniche. Desidera essere amata.
- Riconoscimento: la persona non è solo o principalmente un insieme di patologie e deficit fisici e cognitivi. Desidera essere riconosciuta.

#### **4. Le possibili risposte**

Il ventaglio delle possibili risposte che l'Animazione può fornire ai bisogni di Affetto e di Riconoscimento può essere compreso in tre macroaree che prevedono interventi diversificati e su più livelli.

##### **4.a. Area delle Attività**

Sono le classiche attività che vengono proposte in ogni RSA, in cui dovrebbe prevalere l'attenzione sui processi oltre che sulla qualità dei prodotti o dei risultati.

Processi di inclusione, di accettazione dell'alterità, di gratificazione personale e collettiva, di condivisione, di restituita autonomia, di partecipazione libera, di protagonismo.

E' fondamentale che chi aderisce ad una Proposta animativa ne esca possibilmente migliorato almeno nell'umore.

##### **4.b. Area della Continuità Relazionale**

L'Animazione nelle RSA lombarde, in quanto professione prevista dagli standard per l'accreditamento, nominata all'interno del DCR 1439 già citato, non può esimersi dal coinvolgere ogni Ospite degente, indipendentemente dalla patologia o dal grado di prestazione cognitiva.

Ne consegue una situazione di necessaria continuità nella relazione, senza interruzioni determinate da cicli di trattamenti terapeutici che prevedono una presa in carico e una dimissione.

Il nuovo Ospite, già dal suo inserimento in Struttura, viene subito preso in carico dall'Animatore responsabile del reparto. Anche quando la situazione dell'Ospite è compromessa, anche quando diventa difficile o a volte impossibile rintracciare/costruire un possibile percorso relazionale, l'Ospite non viene mai dimesso dal Servizio Animazione perché insieme a lui vengono presi in carico i suoi familiari, coi loro drammi e le loro fatiche. Il tutto, ovviamente, sempre nel rispetto del loro desiderio di voler essere affiancati.



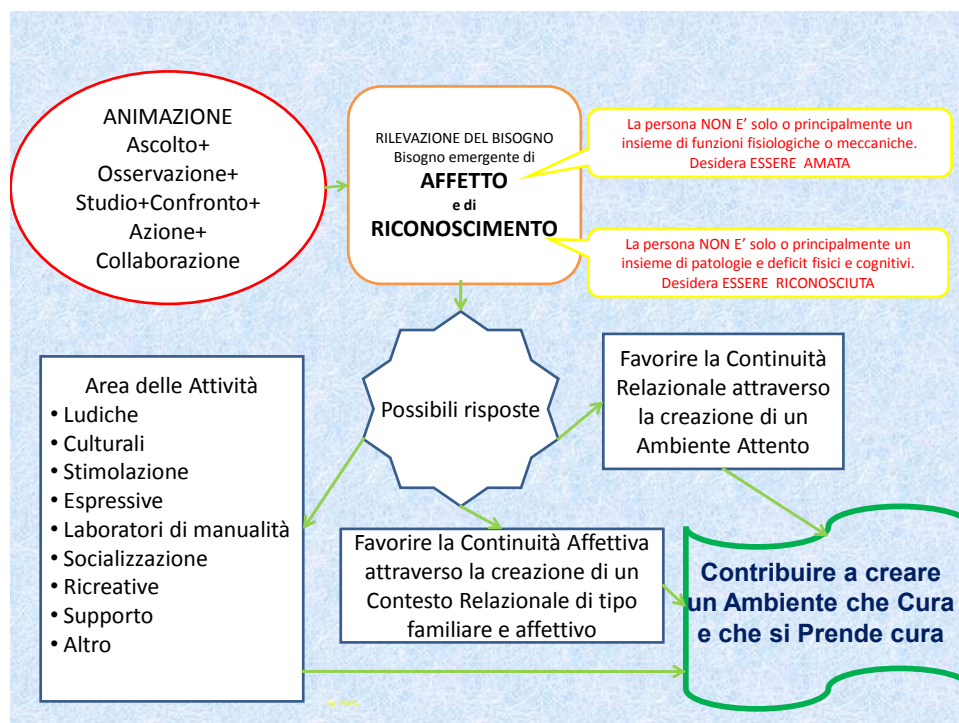
E' fondamentale che anche da parte dell'équipe di reparto ci sia questa attenzione relazionale: la persona non è solo un corpo da accudire con la massima dedizione o un insieme di patologie da curare con la massima sollecitudine.

#### 4.c. Area della Continuità Affettiva

Così come per la continuità relazionale, anche la continuità affettiva è indispensabile per non vanificare gli sforzi e gli interventi multidisciplinari che quotidianamente tutte le figure professionali interessate agiscono nei confronti dell'Ospite.

In questo caso un contesto relazionale e di vita di tipo familiare e gratificante dal punto di vista dell'affettività percepita e condivisa è estremamente importante nel lavoro di cura.

Quanto sopra esposto potrebbe fornire un contributo utile a favorire la creazione di un "ambiente che cura e che si prende cura". E' quindi evidente che il compito dell'Animatore non può e non deve concentrarsi e fermarsi solo sull'attenzione alla persona fragile e deve necessariamente tener conto del contesto in tutte le sue componenti fornendo il suo contributo in termini di professionalità e di significati. Il fine è favorire l'emersione di condizioni propizie alla valorizzazione degli aspetti positivi espressi dalle altre professionalità operanti e fondamentali per contribuire alla costruzione di un ambiente che cura e che si prende cura.



**5. Ambiente “che cura e si prende cura” e figure professionali** “Lavoro di Cura” all’interno delle Strutture residenziali deve contemplare alcuni principi base: non autoreferenzialità, interdipendenza e sinergia tra tutte le figure professionali.

In tale contesto è necessario porre attenzione e cura nei confronti di tutti coloro che quotidianamente offrono il proprio contributo professionale ed umano, affinché continuino ad esercitare al meglio le proprie professionalità: sarebbe auspicabile che le Organizzazioni si adoperassero nei loro confronti con un approccio olistico. Prendo a prestito una significativa affermazione attribuita ad Einstein circa la reiterazione delle modalità operative: *“Follia è fare sempre le stesse cose aspettandosi risultati diversi”* e la declino nel nostro discorso: operare nello stesso modo, con gli stessi elementi, nelle stesse condizioni, negli stessi contesti, con le stesse dinamiche relazionali, può certamente favorire una sensazione di stabilità e sicurezza, ma non permette di raggiungere miglioramenti. E’ necessario poter immaginare e provare nuove strade e sperimentare altre possibilità.

E’ quindi possibile ipotizzare tre ambiti di potenziale intervento dell’Animazione a livello di contributo nei confronti dell’Organizzazione.

### **5.1. Riconoscere**

Quotidianamente chi svolge un lavoro di cura “viaggia” sempre con una personale valigia dove ripone la sua capacità di empatia, partecipazione, soddisfazione, ma anche il suo dolore, la fatica e la frustrazione che questo lavoro può comportare.

Il modello organizzativo adottato e le dinamiche relazionali instaurate possono contribuire in modo significativo alla percezione soggettiva, all’elaborazione e all’espressione del vissuto personale circa gli accadimenti quotidiani e all’emersione di bisogni rimasti inespressi.

Modelli organizzativi inappropriati e relazioni “distratte” possono nel tempo portare disarmonie che si rivelano anche attraverso la comparsa di fenomeni come il burn-out, patologie psicofisiche, disturbi del comportamento, agiti anche nei confronti delle persone fragili accolte.

E’ fondamentale considerare che ogni operatore, qualsiasi ruolo occupi, è una persona ed è anche una risorsa per l’Organizzazione.

E’ per questo che bisogna averne cura: programmi di supporto e di ascolto per chi opera in contesti di cura potrebbero quindi rappresentare non tanto e solo una spesa, ma un investimento per la conservazione e la crescita del “patrimonio aziendale umano”, importante dunque per la salute stessa dell’Organizzazione.

L’Animazione potrebbe intervenire in questo ambito, attraverso Progetti volti a favorire la costruzione di reti di relazioni che facilitino l’emersione di vissuti e di emozioni, in collaborazione e sinergia con altri Servizi.

## 5.2. Rivalutare

E' fondamentale che l'Organizzazione rivaluti la persona ed il suo ruolo, a prescindere da quale ruolo rivesta. Ognuno è importante nel proprio ruolo e deve essere messo in condizioni di svolgere il proprio compito nel migliore dei modi, al fine del raggiungimento dell'obiettivo che, nel caso specifico, riguarda la qualità di vita dei pazienti, strettamente correlata alla qualità di vita dell'ambiente.

Analogamente è auspicabile rivalutare la dimensione del tempo nelle sue molteplici declinazioni. L'Uomo ha bisogno di tempo e il Tempo, in quanto risorsa non rinnovabile, è prezioso e va valorizzato. Anche in questi due ambiti l'Animazione potrebbe contribuire in modo propositivo in sinergia con altri Servizi attraverso:

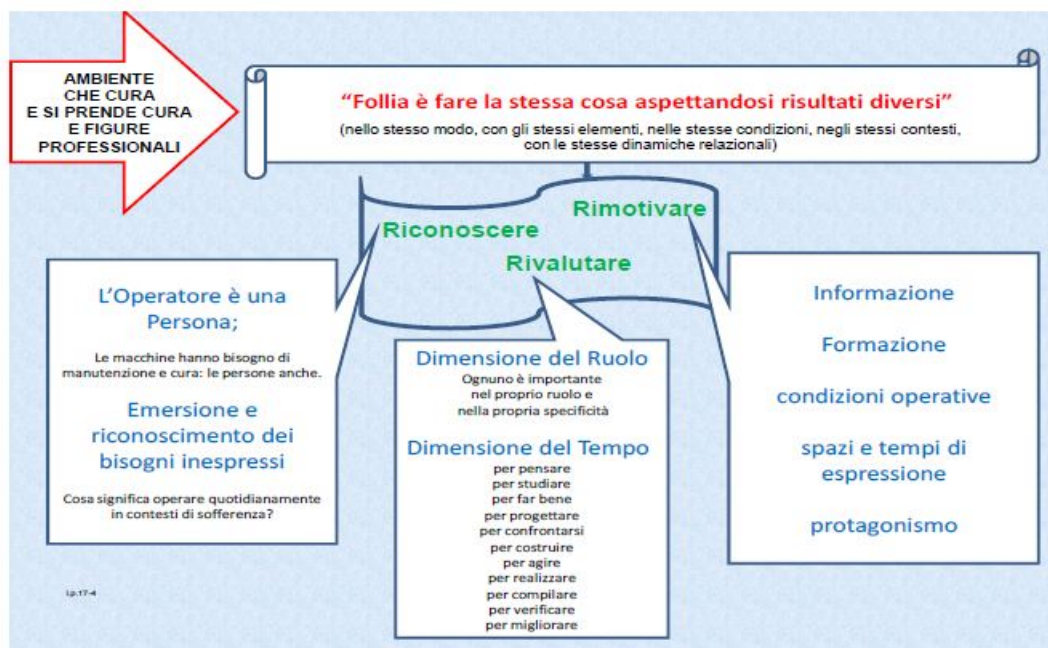
1. Progetti volti alla promozione degli individui e all'emersione di potenzialità spendibili all'interno dei rispettivi ruoli;
2. Progetti volti alla promozione di un diverso modo di intendere il tempo/lavoro aprendo occasioni e spazi di riflessione e condivisione.

## 5.3. Rimotivare

Il lavoro di cura, per le sue caratteristiche, richiede un continuo rinnovamento motivazionale che attinge anche al senso di appartenenza all'Organizzazione.

L'Animazione potrebbe contribuire in questo senso, collaborando con altri Servizi attraverso Progetti di informazione, di formazione, di espressione e di protagonismo che consentano di vivere la dimensione luogo/lavoro in modo non alienato: il luogo di lavoro può diventare anche luogo di crescita, luogo di condivisione, luogo di aiuto e luogo di comunità.

Riassumendo:



E' chiaro che la realizzazione di quanto esposto in questo capitolo dipende anche e soprattutto da variabili quali la sensibilità verso queste tematiche da parte di chi dirige/gestisce/amministra l'Organizzazione, la possibilità di investimento di risorse e priorità attribuite nelle scelte di gestione aziendale, la possibilità di collaborare in sinergia con altri Servizi competenti o realtà sia interni che esterni all'Azienda.

## **6. Animazione: la pratica sociale del prendersi cura**

Nell'ambito del lavoro di cura all'interno di una Organizzazione, abbiamo visto che l'Animazione potrebbe essere così declinata:

- come un insieme di azioni, strategie, relazioni e pensieri rivolti alla promozione umana e all'accompagnamento del paziente e dei suoi familiari nel tempo permanenza;
- come uno strumento che può contribuire a favorire la riappropriazione di identità professionale, di protagonismo e di dignità di ruolo;
- come un elemento propellente per le Organizzazioni attraverso l'avvio di processi di coscientizzazione, di consapevolezza, di potenziamento personale e comunitario, finalizzati al raggiungimento di miglioramenti nei livelli di qualità di vita e dei servizi offerti.

Alla luce di tutte queste considerazioni e riflessioni l'Animazione, se correttamente intesa nei suoi significati ed utilizzata in modo appropriato, può davvero rappresentare una reale ricchezza per l'intera Organizzazione.

A tale proposito sarebbe auspicabile il ripristino di percorsi formativi specifici per chi desidera intraprendere questa professione con un solido impianto teorico e pratico ed un riconoscimento valido, qualificante, normato e condiviso.

C'è bisogno di Animazione.

C'è bisogno di tessere relazioni umane non più mediate da macchine "comandate da remoto".

C'è bisogno della libertà che deriva dal disporre di modelli edificanti e non stereotipati, in controtendenza rispetto alle riduttive possibilità offerte dal mercato dei consumi, dall'effimero e dalla finzione.

C'è bisogno di restituire vita al concetto di resilienza oggi relegato al mero sviluppo delle capacità adattive in circostanze avverse destinate spesso a restare croniche.

C'è bisogno di tornare ad avere il coraggio di essere protagonisti dei propri passi e diventare portatori di cambiamento positivo: nella propria vita, nella propria Organizzazione di lavoro, nella Polis.

## **SPAZIO GENITORI**

Iniziativa di aggregazione e crescita per i genitori  
di Volta Mantovana

**Michele Sartori – Alberto Raviola<sup>20</sup>**

**FINALITA' E OBIETTIVI:** La finalità dello "Spazio Genitori" è stata quella di favorire il miglioramento delle capacità educative dei genitori di Volta Mantovana, attraverso la proposta di significative occasioni di incontro, scambio, confronto, possibile soluzione delle problematiche di relazione con i/le propri/i figli/figlie.

Attraverso il coinvolgimento dell'Associazione locale 'Educare Oggi' costituita da genitori afferenti alla comunità di Volta, il progetto si propose dunque di creare uno spazio educativo/formativo dedicato ai genitori con figlie/figli tra i 18 mesi e i 6 anni, co-progettato e co-gestito con i genitori stessi, ispirato dal senso dell'accoglienza alle diversità etniche, sociali e culturali.

In questo senso lo Spazio Genitori ha inteso:

- promuovere momenti di scambio e confronto
- incrementare le capacità e le competenze educative
- stimolare responsabilità nei confronti della comunità territoriale
- favorire lo scambio di pratiche quotidiane di risposta ai bisogni di cura dei figli.

**DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA':** Il progetto si è articolato in tre fasi:

A. Informazione/pubblicizzazione del progetto (2 mesi/ settembre-ottobre 2010)  
Preparazione e diffusione di materiale promozionale e di pubblicità riguardante il Progetto; Incontri con rappresentanti di enti e organizzazioni afferenti al territorio di Volta Mantovana.

B. Progettazione e organizzazione delle attività (2 mesi/novembre/dicembre '10)  
Incontri, con il coinvolgimento dell' Associazione 'Educare Oggi' per la costituzione dell'équipe, la programmazione delle attività, l'organizzazione e la predisposizione dello spazio, in maniera adeguata all'accoglienza di genitori e bimbi/e.

C. Attivazione dello Spazio Genitori (6 mesi/gennaio-giugno 2011).

Lo spazio è stato co-gestito con il contributo di genitori volontari che intendevano prepararsi ad acquisire capacità di 'animazione' per favorire lo scambio e il confronto tra genitori, sulle problematiche educative nella fascia d'età 18 mesi-6 anni. Sono stati sempre presenti due operatori, uno esperto in conduzione di gruppi di adulti e un educatore/animatore, responsabili dello spazio, con il compito di:

---

<sup>20</sup> Il progetto è stato ideato e redatto insieme ad Alberto Raviola, Segretario Generale Aiatel fino al 2012, anno in cui è venuto a mancare, dopo una lunga e dolorosa malattia

- predisporre attività di accoglienza, facilitazione dell'incremento della conoscenza reciproca, stimolo alla discussione e proposta di temi e problematiche di carattere educativo.
- facilitare l'accesso dei genitori allo Spazio garantendo l'accudimento dei bambini attraverso la proposta di giochi e attività attraverso la suddivisione in gruppi per fasce d'età.

Lo Spazio Genitori è stato aperto 3 giorni la settimana:

- due pomeriggi di due ore per genitori di bimbi/e 18 mesi-3 anni;
- il sabato dalle 9 alle 12 per genitori di bimbi/e dai 18 mesi ai 6 anni.

Il progetto è stato co-finanziato dalla Regione Lombardia attraverso la L.R. n.1/08 ed è stato realizzato da A.I.A.TE.L. e dall'Associazione EDUCARE OGGI. Hanno aderito al progetto: Parrocchie di Volta Mantovana e di Cereta, Fondazione "Nido traverso di mamma Isa", Fondazione Franco Nicolai, Associazione "aiutiamoli a vivere", Amministrazione Comunale - Assessorato alla famiglia, Istituto comprensivo di Volta Mantovana.

Progetto cofinanziato dalla LR 23/99

 Regione Lombardia  
ASL Mantova

# SPAZIO GENITORI



*Iniziativa di aggregazione e crescita per i genitori di Volta Mantovana*  
**DA GENNAIO A GIUGNO 2011. PRESSO L'ORATORIO DELLA PARROCCHIA DI VOLTA MANTOVANA IN VIA B. PAOLA. 37/C**

**Aderiscono al progetto:**  
 PARROCCHIE DI VOLTA MANTOVANA E DI CERETA  
 ASSESSORATO ALLA FAMIGLIA, AMMINISTRAZIONE COMUNALE  
 ISTITUTO COMPRENSIVO DI VOLTA MANTOVANA  
 FONDAZIONE "NIDO TRAVERSO DI MAMMA ISA"  
 ASSOCIAZIONE "AIUTIAMOLI A VIVERE"  
 FONDAZIONE "FRANCO NICOLAI"

**PER INFORMAZIONI ED ISCRIZIONI**  
 dal lunedì al sabato dalle 13:00 alle 15:00  
 Tel: 3462412153  
 E-mail: g @gmail.com

Il progetto è realizzato da: A. I. A. T. E. L. Associazione Italiana Animatori Tempo Libero & EDUCARE OGGI Associazione di Volta Mantovana



## **L'ANIMAZIONE DELLA POLITICA**

**Michele Sartori**

Si può usare una parola permeante e con una certa grammatura come “Politica” e metterla accanto ad un'altra parola leggera e fluida come “Animazione”? Come possono questi due aspetti ritrovarsi insieme?

Nella mia esperienza di amministratore con delega ai servizi sociali e politiche giovanili, partita nel duemilaquattordici con una lista civica in un paese di circa settemila abitanti della Regione Lombardia, ho sperimentato queste due dimensioni, cercando di mettere a frutto le competenze e gli strumenti professionali sviluppati negli anni nei servizi alla persona al fine di raggiungere gli obiettivi posti nel mio mandato.

In un breve lasso di tempo nel mio paese, passavo dall'essere animatore che utilizzava diligentemente alcuni strumenti come il gioco, per creare momenti di festa dedicati a minori ed adulti, ad indossare i panni del politico a servizio della comunità, smarrito nel comprendere il complesso labirinto della burocrazia e della macchina amministrativa.

Per chi acquisisce un ruolo politico in amministrazione, la partenza non è mai semplice nonostante quanti possano avere partecipato a scuole politiche o formazioni specifiche realizzate da partiti o altri enti; per me il primo periodo come amministratore è stato caratterizzato da una fase di orientamento al nuovo ruolo.

Il mio ingresso nell'ente pubblico come amministratore, era come entrare nella stanza dell'albergo delle vacanze e non volendo svegliare nessuno procedere a tentoni nel buio per riuscire poi a capire in quale direzione è il letto o il bagno.

Dopo avere analizzato in maniera attenta ogni suppellettile e metratura della stanza, non senza avere fatto cadere qualcosa, si arriva al momento di accendere la luce perché tanto ormai i tuoi compagni di stanza si sono svegliati, oppure, necessiti di riuscire ad arrivare alla meta con meno ammaccature di quelle che ti ritrovi dopo la fase di esplorazione.

Dopo un tempo del tutto personale e basato sul processo di insight, come comprensione improvvisa e immediata di una strategia utile che permetta la soluzione di un problema, tutti gli elementi si sono combinati raggiungendo una nuova consapevolezza: con la luce accesa nella stanza ogni cosa si compone e talvolta anche la faccia più o meno rabbuiata o stupita dei tuoi inquilini.

Ho riscoperto l'animazione nella politica quando si è accesa la luce nella stanza in una calda giornata di luglio.

Nel primo periodo del mio mandato, mi sono concentrato molto sullo studio delle normative e realizzazione dei progetti seguendo ogni minimo dettaglio ed applicando tutte le indicazioni necessarie per arrivare ai risultati attesi.

Come quando porti a casa un mobile dall'Ikea e nella fretta di avere la struttura pronta per l'indomani, segui ogni sequenza e passaggio come da libretto delle

istruzioni, senza però pensare che potresti metterci lo stesso tempo o forse meno, trasformando la fatica del montaggio in una attività da realizzare con la famiglia o con gli amici; in questo modo si crea un'esperienza di condivisione, di conoscenza e di sentire quel suppellettile e la casa arredata maggiormente accogliente ed ospitale verso chi si è impegnato a realizzare il progetto.

Quello che mi è successo a luglio è stata la consapevolezza di avere smarrito l'animazione come strumento utile da poter estrarre dalla valigia degli attrezzi per utilizzarlo anche nella quotidianità dell'attività amministrativa.

L'amministratore per quanto possa essere complesso il ruolo ed interpretabile soggettivamente da quanti ne assumono le responsabilità, non prescinde da poter interfacciarsi con le persone utilizzando anche gli occhiali dell'animazione, per vedere un altro aspetto, legato alla co-costruzione di senso, alla possibilità di poter creare una comfort zone per dialogare attraverso un linguaggio accessibile a tutti ed inclusivo.

### **Animazione per costruire nuovi significati**

Ho sempre vissuto l'animazione come uno spazio di incontro tra le persone, un momento in cui viene data anche la possibilità alla gente di ritrovare l'animo giocoso e sincero presente maggiormente nella nostra infanzia, risvegliarlo ed entrare in connessione con gli altri, lasciando sospesi stereotipi e pregiudizi per vivere un'esperienza destrutturata ed avvincente nel gruppo, percependosi in collegamento con quanti sono presenti nel "qui ed ora".

L'animazione è un illusionista capace di rendere reale ciò che è irrealizzabile, permettendo di stupire e disorientare, ma non per questo confondere e lasciando la possibilità di ritrovarsi con nuove consapevolezze.

Nella mia esperienza amministrativa l'animazione, inizialmente, non poteva fare parte di delibere, determine, impegni di spesa e quanto appartenente alla macchina pubblica; ma su questo mi sbagliavo e a luglio in un progetto realizzato con i giovani del mio paese mi sono reso conto di come l'animazione è stata uno strumento utile per raggiungere le finalità preposte.

Un progetto dove si è dato spazio all'immaginazione, alla possibilità di destrutturare una zona per renderla abitata in altro modo, generare un nuovo punto di vista diverso dal solito, dove il divergere portava a creare qualcosa per la comunità e favorire l'incontro con l'altro.

In centro al paese chiusa la strada principale di primo mattino, in una domenica di luglio girovagavano affannati giovani volontari, idraulici, tecnici, polizia locale, ausiliari del traffico, mulettisti ed altri ancora indaffarati a fare sorgere uno scivolo alto undici metri e lungo centocinquanta, con getti d'acqua copiosi sulle due corsie presenti che avrebbero dovuto accogliere un numero non precisato di persone; solo a conclusione della giornata potevamo avere il verdetto se la campagna di comunicazione realizzata nei mesi antecedenti avesse avuto l'effetto desiderato.



Gli inquilini dei condomini presenti ai lati della strada, si affacciavano alla finestra o alla terrazza per vedere lo scivolo e quanto potevano essere audaci i partecipanti a questa attrazione inattesa, nel frattempo persone di ogni età si preparavano in costume, con le infradito, salvagente assurdi e ghirlande hawaiane pronte ad essere sfoggiate in un contesto di spiaggia e mare in centro al paese.

I giovani attori di questo progetto, erano ben visibili con la maglietta creata per l'occasione e identificativa del loro ruolo, supportati dai volontari delle diverse associazioni coinvolte nell'organizzazione della giornata per dirigere il numeroso flusso di gente che si arrampicava sulle scale dello scivolo in mezzo a schizzi e bolle di sapone.

Il successo di questa iniziativa per un osservatore distratto sta nel constatare una piazza piena, uno scivolo gremito di partecipanti, gli esercizi commerciali stipati, ma trasalisce quanto c'è di meno visibile ed indispensabile per la realizzazione dell'iniziativa, del processo portato avanti nei diversi mesi e di quanto nell'animazione i risultati raggiunti trascendano da quanto ognuno di noi può prevedere.

L'animazione parte dal desiderio, se non c'è questo difficilmente possiamo pensare di poter resistere alle intemperie dell'incertezza e del passare del tempo, abile nello smontare quanto faticosamente costruiamo.

Solo la follia di poter desiderare di raggiungere un traguardo o realizzare quanto possiamo intravedere in un futuro possibile, ci permette di resistere e modificare il nostro percorso per arrivare alla meta.

L'animazione permette di riattivare delle connessioni, arriva come una tempesta che fa avvicinare tra i lampi della notte i pennoni delle barche, le cime degli alberi, per creare scenari nuovi e prospettive diverse.

Il modello teorico della Gestalt ci aiuta a comprendere come il tutto è più della somma delle singole parti ed in tal senso dovremmo interpretare anche l'animazione.

L'animazione diventa un potente attivatore per coinvolgere non solo i giovani, ma tutte le diverse fasce d'età durante l'arco della vita per affrontare insieme non solo il ritrovarsi e godere della relazione con l'altro, ma anche il trattare tematiche di interesse pubblico.

Gli esperti del settore o chi si ritiene tale, quando utilizzano l'animazione, dovrebbero essere consapevoli di come attraverso le attività intraprese, possono trasmettere in maniera più o meno conscia agli altri, la propria visione dell'uomo nella sua realizzazione con il mondo.

### **Politicanima**

Come amministratori quando ci rapportiamo con i nostri cittadini attraverso ad esempio un'occasione pubblica, dobbiamo essere consapevoli di quale idea di uomo e di società abbiamo concettualizzato, per tenere aperto il dialogo con gli altri.

L'animatore e il politico, possono avere diverse caratteristiche in comune: entrambi dovrebbero essere per alcuni aspetti visionari, gli amministratori proiettati ad una dimensione di futuro a lungo termine, oltre il mandato prescritto per legge e il tecnico capace di trascendere al "qui ed ora" per collocarsi in un mondo delle possibilità.

Nell'essere politici o animatori, si è impegnati a fare crescere una comunità, mantenendo la lucida responsabilità di mettere dei semi all'interno del territorio e dell'esistenza delle persone, per alimentarne non solo il senso critico, ma anche la possibilità di definirsi nella modalità migliorativa nel proprio contesto di vita per sé e per gli altri. Il ruolo dell'amministratore o dell'animatore deve prevedere la capacità di autocritica, interrogandosi sul proprio operato per riuscire a modificare quando necessario atteggiamenti o progettualità con le persone e sul territorio.

Come amministratori ed animatori abbiamo la possibilità di aiutare le persone ad esprimere le proprie potenzialità e mettersi in gioco, ma dobbiamo evitare arroccamenti individualistici per contemplare maggiormente la dimensione del noi.

In questi anni ritorna il problema evidenziato da varie realtà partitiche di avvicinare i giovani alla politica, di portarli ad essere protagonisti e cittadini attivi, ma in queste campagne acquisti emerge spesso solo una ricerca autoreferenziale.

Come nel romanzo "Il piccolo principe", il racconto di Antoine de Saint-Exupéry, quando il protagonista si reca sul pianeta del "Re", così ad alcuni amministratori manca il mettersi in discussione per favorire il dialogo costruttivo per cambiare e rinunciare a qualcosa in favore dell'altro, per avvicinarlo alla dimensione politica di servizio alla comunità; la stessa campagna acquisti viene fatta talvolta anche dagli animatori, quando in una attività poco partecipata vanno a prendere le persone con più o meno fare seduttivo, per non dovere ammettere il fallimento di una iniziativa.

Non possiamo come amministratori rimanere nel palazzo del comune, paventando la possibilità per chiunque di trovare la porta aperta del proprio ufficio, per lamentarsi poi che le persone non arrivano: dobbiamo essere noi ad andare incontro all'altro, a muoverci nella comunità e con i cittadini per incontrarli, per realizzare un pezzo di strada insieme avendo l'aiuto anche di uno strumento come l'animazione per comprendere meglio la realtà del paese, città o metropoli in cui viviamo.

Negli anni io e gli altri amministratori abbiamo incontrato diversi cittadini e con loro abbiamo realizzato diverse iniziative, questo ha permesso di avvicinare tante persone; per alcuni è stato anche scoprire dove è il municipio, conoscere chi lavora all'interno della struttura, scoprire come funzionano gli uffici e comprendere l'esistenza di procedure, normative e passaggi necessari per realizzare azioni e progetti, evitando in questo modo false credenze o logiche infantili del tutto e subito.

Quante critiche come amministratori si ricevono dai cittadini, soprattutto in questa era "social", ma quando c'è la possibilità di un confronto reale con le persone, si debellano falsi miti e pregiudizi per dare consapevolezza delle problematiche reali che si devono affrontare nella quotidianità.

Gli amministratori che nel loro mandato perorano alcune linee politiche, devono assumersi la responsabilità delle scelte concretizzate per la comunità, in base ai principi e valori condivisi all'interno della maggioranza di governo locale.

Tracciare un sentiero nella comunità locale sia come amministratori e in parte anche come animatori, non sempre comporterà dei positivi riconoscimenti da parte degli altri, ma dovremmo misurarci con persone aventi idee diverse e contrapposte.

Il nostro compito come amministratori sarà quello di mantenere il dialogo e confronto con gli altri, mantenendo una costante mediazione per realizzare il bene comune.

Usando una metafora, sia come amministratori che come animatori possiamo essere dei bravi artigiani, curando il nostro operato per garantire la qualità di azioni e prodotti realizzati nei confronti dei nostri clienti.

Come artigiani possiamo anche accogliere chi vuole diventare apprendista, lasciandogli acquisire nuove competenze per attrezzarsi su come affrontare iniziative sia in ambito politico che nell'animazione; saranno poi questi nuovi artigiani a decidere se rimanere nel nostro spazio relazionale o lasciare la bottega per tracciare loro stessi un nuovo percorso ed una diversa attività.

Come amministratori ed animatori si ha il compito di contribuire al cambiamento della persona e della comunità verso un futuro possibile che non sempre va secondo le nostre aspettative, ma in coscienza possiamo essere soddisfatti di avere reso possibile l'autorealizzazione dell'altro, lasciando la libertà di una scelta consapevole.

In questi anni si è rinforzata in me l'idea di come la politica sia finalizzata al bene comune. Il termine "politica" viene dal greco "polis", da quella organizzazione dove i cittadini partecipano al governo della città. Cittadini greci, non più schiavi o legati alle radici del proprio albero genealogico, con il diritto di poter prendere parte alle decisioni comuni, con libertà di parola, per adoperarsi nell'espone nuove idee e proposte per migliorare la comunità.

La finalità di questo stare con gli altri è improntata al vivere bene con gli altri e a conseguire il bene comune, essendo coinvolti nella vita della città.

La distanza tra chi è al potere e il cittadino diminuisce nel momento in cui c'è unione di intenti che coincidono con quelli della comunità.

Come nella Grecia Antica le persone si realizzano anche partecipando alla vita collettiva e alla costruzione del bene comune, così chi amministra e fa animazione si deve adoperare per facilitare un sentire comune.

Per garantire la partecipazione dei cittadini e delle persone a finalità condivise e allo sviluppo di comunità, si chiede ad amministratori ed animatori di poter

sostare e stare con le persone: si è spesso fuori casa e quando si entra nelle abitazioni degli altri si deve essere una presenza discreta, attenta all'ascolto dell'altro e propositiva nella collaborazione.

L'animazione per il sociale e la politica per il bene comune, convergono per creare e rigenerare relazioni e rapporti tra le persone.

Lo "stare con" e non lo "stare per" comporta un continuo rinnovamento delle persone, per adeguarsi al cambiamento dei tempi, mode e dinamiche comunitarie.

Nello stare con le persone dovremmo accorgerci delle "anime belle", potremmo chiamarli opinion leader o persone in grado di raccogliere e catalizzare maggiormente le idee di diverse persone sapendo poi rappresentarle e perorarne la causa.

### **Anime belle e anime migranti**

Le persone speciali scoperte in questi anni le definisco, "anime" perché nelle loro caratteristiche peculiari rientra il fatto di animare le persone che gli stanno attorno, protese ad ideali altruistici e rappresentando il "bello" di quanto possa essere l'animo umano.

Quando ci si prende cura di un paese o di una città, avere accanto le "anime belle", può essere importante per facilitare quel processo di crescita delle coscienze collettive, favorire da parte delle persone l'aspirazione a valori e principi nobili per lo sviluppo della comunità, incentivare negli altri il risveglio di coscienze consapevoli e capacità critiche costruttive.

Nella mia attività politica e di animazione, rilevo anche un'altra tipologia di persone che mi sono accanto, particolarmente impegnate per lo sviluppo della comunità.

Esse ricoprono ruoli di responsabilità per associazioni o gruppi informali, sono prodighe nell'aiuto agli altri o nell'organizzare di progetti di utilità sociale sul territorio, sono persone nate e cresciute in altre parti d'Italia o all'estero, arrivate in paese per diverse motivazioni, ma con la disponibilità a mettersi in gioco, impegnarsi maggiormente per integrarsi con la popolazione locale, sviluppare reti relazionali di vicinanza con quanti abitano il luogo in cui vivono.

### **In prima fila**

L'impegno in questi anni a servizio dei cittadini e della comunità, mi ha portato a confermare come l'animazione e la politica non possono limitarsi ad azioni spot; nel momento in cui si creano dei legami, bisogna dare continuità all'opera di cambiamento.

Come animatori sociali mi piace citare alcuni esempi nel panorama italiano come Danilo Dolci, Peppino Impastato o Don Lorenzo Milani, persone che hanno saputo interpretare i bisogni della gente nella loro epoca, figure altruiste ed attente agli altri capaci di creare quel cambiamento culturale e di innovazione

che ha permesso di poter credere nella speranza del cambiamento portandolo poi a realizzazione, dando in seguito la possibilità ad altri di continuare la loro opera.

Figure importanti ma che non devono spaventare per la loro caratura e quindi da non sentire lontane da noi; ognuno può contribuire ad un mondo migliore, come le tante persone che lo fanno attraverso l'animazione negli ospedali come clowns dottori, vestendo in età adulta ancora la divisa Scout, portando l'uniforme del poliziotto che attraverso la musica e le poesie denuncia la violenza sulle donne e tanti altri esempi che possiamo trovare nella nostra realtà rappresentanti il buono della società.

Come amministratori ed animatori della nostra comunità possiamo fare molto come attivatori di cambiamento, sostenendo quanto presente sul nostro territorio e le persone che lo abitano.

Non dobbiamo guardare con invidia i grandi progetti presenti in realtà dove c'è una maggiore disponibilità economica o una presenza di numerosi professionisti, ma prendere spunto per recepire buone prassi e rivolgersi con fiducia a quanto abbiamo e a quanto possiamo mettere in rete sul nostro territorio.

Nel paese dove sono amministratore e in tante nostre realtà italiane di piccoli comuni, c'è la possibilità di poter utilizzare l'animazione in diversi ambiti per riuscire a valorizzare quanto c'è nell'esistente e portare a sensibilizzare verso tematiche di carattere comunitario. Non dobbiamo sempre delegare ad esperti del settore per realizzare le attività sul nostro territorio: possono essere professionisti utili per avere delle nuove chiavi di lettura e di attivazione, tecnici importanti per garantire la qualità del lavoro fatto con la comunità, ma dobbiamo guardare con interesse a quanto può essere fatto per fare crescere e formare le persone e le risorse presenti sul territorio, senza essere presi da sentimenti di scoramento ma con l'entusiasmo di poter creare quanto possibile nonostante a volte i pochi soldi presenti nei capitoli di bilancio dedicati.

Nella realtà in cui vivo attraverso una governance partecipata e la collaborazione con enti e volontari, negli anni si sono creati e strutturati progetti e gruppi di promozione della comunità locale.

Volontari e gruppi che propongono momenti di festa dedicati alle diverse fasce di età, al fine di creare situazioni di aggregazione attraverso feste multietniche, ritrovi domenicali per gli anziani al centro sociale per giocare a tombola o a bocce, giovani ed adolescenti che realizzano serate musicali, cortometraggi, cinema all'aperto, attività ludiche con giochi in scatola e di ruolo e molto altro ancora dove viene impiegato il tempo libero in maniera diversa.

Il tempo utilizzato per divergere serve a creare dei momenti di utilità sociale per conoscersi, condividere un senso di appartenenza ad una comunità ed a un paese che può essere accogliente verso chi ci vive. Nell'analisi dei bisogni presenti sul territorio ho visto nascere in questi anni un gruppo di volontari che ha deciso di creare dei momenti di aggregazione e tempo libero per i ragazzi

disabili, talvolta fuori dai circuiti dei loro coetanei, soprattutto quando terminano le scuole superiori o il fine settimana a conclusione dei centri diurni dove sono inseriti.

### **Conessioni sociali**

L'animazione vuole dire anche essere abili nel collegare i bisogni presenti sul territorio per favorire l'incontro e l'inclusione sociale, attraverso attività che vanno ad aprire porte che spesso possono essere chiuse, soprattutto se non c'è qualcuno che si prende a cuore la comunità, mantenendo e promuovendo quel circuito virtuoso inclusivo verso le persone che possono essere isolate o dimenticate da chi non frequenta attivamente gli spazi pubblici.

I laboratori realizzati con i bambini, i genitori e i parenti degli anziani della casa di riposo, hanno permesso di attivare quei processi intergenerazionali per recuperare le relazioni tra le persone e la memoria delle proprie radici.

L'animazione permette di investire sull'abitare spazi pubblici, piazze e strutture della nostra bella Italia che possono essere valorizzati, recuperando il senso del bene comune e del rispetto verso il patrimonio culturale e identitario di una comunità.

Nel mio paese un gruppo di giovani ed adulti partendo con alcune iniziative di animazione del palazzo storico, intrattengono, attraverso ormai un calendario continuativo, i diversi visitatori proponendo cene con delitto, visite guidate, serate a tema rinascimentale, cacce al tesoro e laboratori didattici.

Attraverso queste ed altre iniziative è possibile recuperare gli spazi pubblici, abilitarli per non lasciarli andare all'incuria o all'utilizzo di pochi, recuperando il valore del patrimonio e soprattutto il rispetto degli spazi come condiviso e non imposto con rimproveri o richiami formali.

Non dobbiamo più essere solo noi amministratori o professionisti dedicati a richiamare quanti usufruiscono gli spazi pubblici, ma abbiamo chi può, insieme a noi, ricordare l'importanza dei luoghi e del loro rispetto, evitando in questo modo la loro deturpazione o la risistemazione delle strutture sottoposte ad atti vandalici.

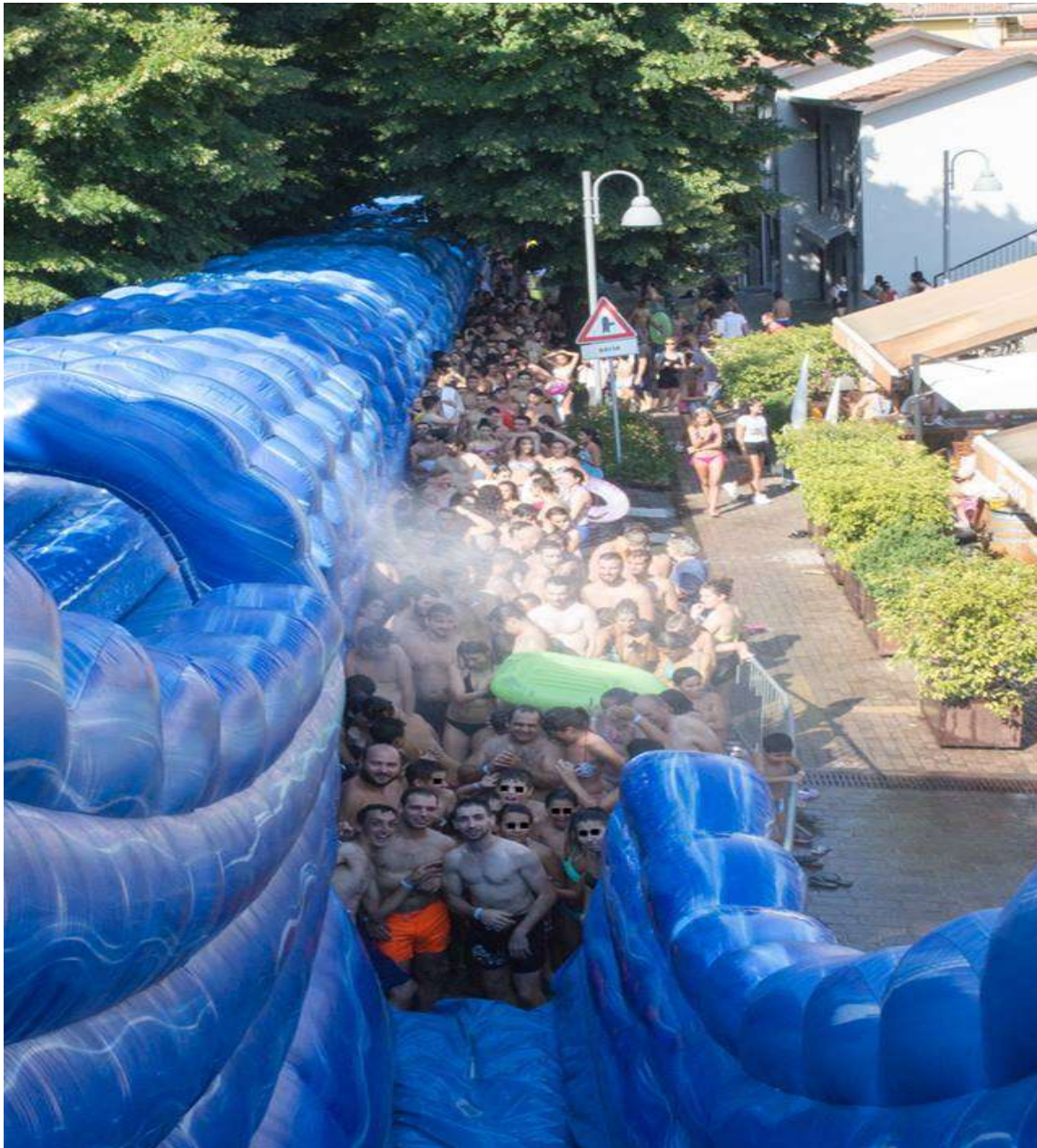
Le attività di animazione realizzate con volontari, associazioni ed altri enti per i bambini e le famiglie, nella cura del territorio, attraverso laboratori incentrati sull'ecologia, sulla storia attraverso rappresentazioni teatrali ed altro ancora, portano le nuove generazioni ad essere alleate per preservare gli spazi pubblici, sensibilizzando in questo modo i genitori e la comunità verso comportamenti corretti di rispetto e valorizzazione dell'ambiente.

Attraverso le attività estive ed invernali di sostegno ai genitori durante la chiusura delle scuole, per mezzo della creazione di diversi progetti sul territorio che non sono solo i centri estivi, dove con personale qualificato, volontari del servizio civile ed adulti che mettono a disposizione gratuitamente il loro tempo è possibile sostenere le famiglie nel loro complesso ruolo educativo e fornire ai

minori delle valide alternative a quello che potrebbe essere il rimanere dentro alle loro quattro mura senza aprirsi al mondo delle relazioni.

Un amministratore può realizzare molto nel proprio paese senza avere la pretesa di rivendicare la paternità per ogni azione realizzata, ma valorizzando e facilitando quanti si prodigano per la comunità.

Ugualmente un animatore non deve avere le pretese di rimanere su un palco, ma avere la capacità di poter oliare gli ingranaggi di una macchina che poi dovrebbe camminare da sola e che ogni tanto ha bisogno di una revisione per continuare a fare strada.





## **ANIMAZIONE IN UN RIFUGIO PER SENZATETTO**

**Gian Battista Treccani**

L'Associazione Casa Betel 2000 gestisce alcuni servizi rivolti alle persone senza fissa dimora o che si trovano in situazione di grave emarginazione sociale ed economica.

E' nata nel 2000 su stimolo del Giubileo istituito in quell'anno, quando la Caritas Diocesana di Brescia, l'Istituto Suore Ancelle della Carità e altre realtà religiose presenti in città vollero realizzare attraverso un gesto concreto una risposta alla povertà.

Venne quindi istituita una mensa popolare finalizzata ad offrire un pasto caldo giornaliero gratuito aperta a uomini e donne maggiorenni (o anche a minorenni se accompagnati) su richiesta diretta delle persone stesse (cioè senza filtro da parte di altri servizi). Venne inoltre istituita una comunità residenziale per donne vittime della tratta. Negli anni successivi le risposte alla povertà sempre più dilagante aumentarono attraverso l'istituzione di nuove strutture quali: un'emergenza freddo femminile e un'emergenza freddo maschile. Tali servizi offrono gratuitamente un riparo per la notte alle persone che vivono in strada. In particolare l'emergenza freddo maschile, denominata "Rifugio Caritas", apre le porte tutti i giorni della settimana da ottobre a giugno a 24 persone; al suo interno esse possono, oltre che passare la notte, cenare, lavarsi, cambiare e lavare i propri vestiti. Per far funzionare questa accoglienza notturna operano quattro persone dipendenti (tre operatori e un responsabile) e circa un centinaio di volontari.

Una delle principali caratteristiche della struttura di accoglienza è quella di voler essere luogo concreto di sensibilizzazione al tema della povertà ed esperienza diretta sul campo. Per fare quanto appena espresso, il Rifugio Caritas apre le proprie porte a gruppi e a singole persone che vogliono vivere parte del loro tempo aiutando le persone senza fissa dimora.

Il Rifugio Caritas è stato aperto nel 2012 e in questi anni ha costruito un forte rapporto con il territorio (inteso come diocesi bresciana) coinvolgendo nel servizio numerosissimi gruppi. Nel tempo si sono impegnati come volontari gruppi parrocchiali di adulti, gruppi di ragazzi di catechismo, gruppi di scout, gruppi di seminaristi; ma anche moltissime persone che si sono avvicinate a titolo individuale. Se si volessero quantificare queste risorse umane si potrebbe dire che ogni anno fanno servizio, chi in maniera continuativa e chi anche solo per una serata, circa duecento persone.

I volontari partecipano alla vita del servizio in due modi.

Il primo partecipando alle normali attività quotidiane di accoglienza quali servire la cena, svolgere attività di portineria, aiutare a fare il bucato, ma



anche relazionandosi con gli ospiti, favorendo il contatto umano, costruendo momenti di scambio nella “normalità”, offrendo un semplice e spontaneo sostegno, condividendo momenti come guardare un programma televisivo, giocando a carte, bevendo assieme qualcosa di caldo.

La seconda modalità di partecipazione alla vita del servizio è quella di contribuire alla creazione, in alcuni momenti dell'anno, di specifici eventi. Essi sono soprattutto serate organizzate in prossimità del Natale, della Pasqua e dell'estate. L'approccio alla costruzione di questi momenti è quello dell'animazione e il motto che riassume lo spirito con il quale vengono organizzati è. “tutti devono fare qualcosa”, cioè tutti devono avere un ruolo attivo ed essere protagonisti, nessuno deve stare solamente a guardare.

Il tutto parte con una riunione che vede come partecipanti gli ospiti della struttura e alcuni volontari rappresentanti dell'intero gruppo. Qui si decide il tema dell'evento con il suo relativo significato attraverso una libera discussione. Successivamente si stende un programma che tiene conto dei desideri dei partecipanti ma anche delle loro capacità che abbiano a che vedere con il tema scelto. Quindi vi sono persone che suoneranno brani musicali, leggeranno poesie scritte da loro, porteranno filmati trovati nel web, creeranno una danza, disegneranno o dipingeranno su vari supporti. L'argomento prescelto viene approfondito e letto da diversi punti di vista e comunicato agli altri partecipanti utilizzando il maggior numero di linguaggi possibili. Qualcuno presenterà la serata facendo da filo conduttore tra le varie parti che la compongono. Ci sono poi le persone che si occupano della parte ristorativa: chi cucina, chi prepara i tavoli, chi pensa alle bevande. La struttura non ha una cucina, quindi i volontari portano il cibo cucinato da casa oppure viene utilizzata la cucina del vicino oratorio. Tutti gli ingredienti e il materiale vario che vengono utilizzati sono esclusivamente donati o dai singoli volontari o da alcune realtà presenti sul territorio. Ad esempio la scuola alberghiera dona i dolci preparati dagli studenti, un'altra scuola dona il pane che non utilizza, alcuni fruttivendoli regalano la frutta e la verdura invenduta; quasi tutto il cibo di queste realtà andrebbe buttato, in questo modo invece viene riutilizzato. Questi eventi sono praticamente a costo zero e invitano le persone a riflettere attraverso semplici gesti su come si possono fare cose divertenti senza spendere, anzi, evitando sprechi. Il tempo utilizzato per organizzare una serata è minimo: a parte la riunione iniziale bastano alcune telefonate e una buona divisione di compiti e mansioni. È un momento di festa e di condivisione quindi il tutto è intriso di un clima di libero coinvolgimento e spontaneità.

Sono momenti animativi sicuramente semplici e per niente innovativi, però funzionano. La partecipazione generalmente è alta (si sfiora il novanta per cento delle persone che generalmente frequentano il servizio), chi è presente si mette in gioco esprimendo la propria individualità e creando allo stesso tempo senso di appartenenza.

In questi momenti si può vedere come l'animazione intesa come far fare, far divertire, far esprimere metta in movimento, renda protagoniste le persone coinvolte che liberamente esprimono se stesse e la propria visione del mondo.

## **ANIMA-RE I QUARTIERI**

La comunità come valore

**Luciano Vacca**

### **Premessa**

Il termine socializzare fa venire in mente molte cose: "socialità", "società", "socialismo", "socievolezza", ecc.; ma se guardiamo il dizionario di italiano Garzanti alla voce "socializzare" ci dice che il significato è "rendere sociale - trasferire a una collettività - sviluppare rapporti sociali con gli appartenenti alla comunità in cui si inserisce". Questo è stato uno degli obiettivi, diciamo pure "ossessioni" che mi hanno mosso negli anni di cui sto per descrivere alcune attività: come socializzare nei quartieri, cosa socializzare, ma soprattutto come sviluppare "rapporti significativi" tra le persone di una comunità.

### **Senso**

Ma allora dobbiamo farci delle domande: esiste ancora qualcosa che identifichi la comunità, che le dia senso: quali sono le ORIGINI, le TRADIZIONI, le IDEE, le RISORSE, gli INTERESSI comuni delle persone che vivono in uno stesso territorio? Se si guarda bene, questi temi vengono sempre più trattati da esperti: sociologi, antropologi, psicologi, raramente da storici, quasi mai dalla stessa comunità, cioè dalla stessa che può riscoprire le origini, i motivi dello stare insieme. E' proprio ai protagonisti della comunità che bisogna ridare la parola, affinché riscoprano il senso della stessa e quindi diventino protagonisti del proprio futuro.

### **Cambiamento**

Accade spesso che il cosiddetto "esperto" sia al servizio di una ideologia che pre-constituisce, pre-confeziona il futuro; mentre io credo che l'"esperto" deve essere al servizio della comunità, degli uomini e delle donne che vivono in un territorio al fine di anima-rlò (dargli un'anima). Il suo sapere si deve confrontare con il sapere della comunità al fine di costruire un nuovo sapere. Il suo unico obiettivo è quello del cambiamento come maggiore sviluppo delle potenzialità espresse dai soggetti interessati alla comunità e nel rispetto degli stessi: il cambiamento possibile è quello voluto dai soggetti, l'esperto è un semplice facilitatore di tale cambiamento. L'"esperto" in questo modo diventa un agente del cambiamento e non del potere di normalizzazione e lo fa mettendo in atto delle tecniche, anche e soprattutto quelle animative, dell'animazione socio-culturale.

Alcuni sociologi contemporanei sostengono che la comunità non esiste più: esistono individui soli che pensano di risolvere problemi collettivi nella solitudine

dell'individualità. Il nodo è proprio questo: la mancanza di relazioni sociali significative, che permettano di dare un SENSO che non può che essere COLLETTIVO. Quindi l'obiettivo per l'"esperto" di comunità è quello di creare occasioni democratiche, dove democratico sta come partecipazione e non come contenitore vuoto. Quindi occasioni democratiche di confronto della comunità in piccoli gruppi che hanno leaders democratici che permettono lo sviluppo e il potenziamento del potere personale del soggetto, che lo stimolano, che lo facilitano. Questi progetti rivolti alle comunità hanno questo tipo di ambizione o tensione ideale: sono progetti non dirigistici ma che camminano con le gambe delle persone che popolano i quartieri. Non un progetto che vuole definire a priori quale tipo di sviluppo deve avere il futuro, ma che semplicemente apre al futuro, qualsiasi esso sia.

Noi viviamo in una società che è statica, rivolta solo al presente, che non riesce a proiettarsi nel futuro se non di qualche mese. Questo ci fa pensare a quale futuro avranno i nostri figli, le nuove generazioni.

### ***Prevenire***

Alcuni aspetti dei progetti realizzati nei quartieri sottoindicati, sono centrali e sono proprio quelli che tentano di prevenire un certo disagio sociale: la consulenza alle famiglie e ai suoi membri che siano essi adulti, giovani o adolescenti in particolari fasi della loro vita (crisi familiari, separazioni, cambiamenti di lavori o di amori), l'orientamento al tempo libero (riporto un'esperienza di "cinema nel cortile" e di "campeggio estivo" per ragazzi), l'informazione dei servizi sociali e urbani che esistono nelle diverse realtà territoriali, ma anche l'orientamento scolastico, professionale ed esistenziale. E' anche centrale il servizio di animazione offerto ai minori, agli adolescenti, agli adulti, e agli anziani (di seguito troverete il racconto di una "serata sotto le stelle"). L'animazione è "far giocare", "far divertire", il che comprende: giochi, feste, ricreazione, ma è anche "attivazione culturale", cioè attivazione o ri-attivazione del senso che la persona dà di se stessa e del mondo che lo circonda.

### ***Sentimenti***

I progetti che abbiamo realizzato abbiamo cercato di farli avanzare con il "cuore" della gente e per far ciò abbiamo dovuto definire quali sono i confini: non sono progetti che vogliono educare ad un modello sociale; non sono progetti che vogliono indirizzare verso una disciplina piuttosto che un'altra; non si vuole pedagogizzare nessuno ma semmai si vuole istillare gocce di responsabilità, anche perché "adulità" significa "responsabilità": responsabilità degli uomini e delle donne che vivono in una comunità, responsabilità comune del proprio futuro.

Il primo di questi progetti realizzati lo abbiamo chiamato "arcobaleno" come quello del cielo, quello che ha, appunto, un'infinità di sfumature di "colori", tutti i colori che noi vogliamo vedere. Ma per vedere gli altri "colori" dobbiamo socializzare e spenderci, entrare in una relazione significativa con gli "altri", sapendo che ognuno di noi è un colore, è un mondo a sé, unico e prezioso per tutta la comunità.

### ***Pronti, si parte***

Apro questo mio scritto con una esperienza che feci un paio di anni fa in alcuni quartieri alla periferia di Milano: Quinto Romano, Quarto Cagnino, Baggio, Figno, Inganni. Attraverso la consulenza rivolta ad un'associazione che operava nel settore della cultura, in particolare al suo gruppo dirigente, riuscimmo ad animare l'intero territorio di riferimento.

In modo fortuito incontrai la presidente di questa associazione, mentre eravamo, a titolo diverso, impegnati in un lavoro in un Centro di Impiego in quell'area: io in quella fase mi dedicavo alla progettazione e realizzazione di progetti mirati alla riqualificazione del personale delle aziende. Quindi vendevo e realizzavo progetti in alcuni casi finanziati dalla Unione Europea. C'era bisogno di un lavoro di grande ascolto del management di queste aziende e poi di elaborare e riformulare quanto ascoltato in progetto. In alcuni casi si trattava anche di riconvertire le aziende che stavano per uscire dal mercato. Eravamo nella fase di assestamento della globalizzazione, quindi vi era un processo di internazionalizzazione dell'economia italiana sempre più veloce. Perciò le aziende o stavano al passo dell'economia che si stava affermando, oppure uscivano dal mercato, chiudendo e lasciando sulla strada i loro lavoratori, nonché terminando il sistema imprenditoriale che le aveva create. Le aziende erano quasi tutte ubicate in quei territori, quindi avevo una conoscenza del sistema produttivo della zona, e conoscevo tantissime persone che ci lavorano ed abitavano in luoghi vicini ad esse.

Con la presidente dell'associazione inizia un lavoro di consulenza individuale da cui emergeva sempre di più un suo forte desiderio professionale a realizzare la sua idea imprenditoriale. Ma la paura la bloccava. Sciogliemmo molte di queste "paure" che erano di natura personale legate al sentimento di libertà e al timore di rimanere da sola ad affrontare le difficoltà della vita. Terminato questo tipo di lavoro su di lei, che durò un paio di mesi, le proposi di affiancarla nel lavoro di realizzazione e affermazione del suo progetto imprenditoriale. E così partimmo. L'associazione aveva due locali, uno molto ampio ed uno più piccolo, più i servizi e dava direttamente sulla strada con degli ampi finestroni; quindi la gente che passeggiava era attratta da quello che si faceva dentro. Nella sala più piccola decidemmo di partire con le lezioni private di doposcuola, con assistenza scolastica mirata ai bimbi diversamente abili (questa si svolgeva anche presso le abitazioni private), con corsi di italiano ai ragazzini immigrati, con corsi di lingue in inglese, francese, spagnolo e ci venne l'idea di insegnare anche l'arabo.

Infatti invitammo delle mamme a raccontare favole in arabo e poi analizzarle concentrandosi sui miti e riti, sulla grammatica e sulla pronuncia della lingua. Il sabato e la domenica questa sala la dedicavamo a creare eventi attenti al "gruppo" di ragazzini. Il nostro intento era quello di concentrarci e farli concentrare sulle dinamiche di gruppo, sulla relazione con l'"altro", sull'integrazione tra etnie diverse nel rispetto delle proprie radici culturali. Ci aiutò in questa impresa una cooperativa che operava nel campo dell'edilizia, e costruiva proprio abitazioni, le vendeva e le affittava. Molto radicata sul territorio: esisteva da circa ottanta anni, molto amata e apprezzata dagli abitanti dei quartieri su cui operava ma soprattutto amati i dirigenti. Loro finanziarono quasi del tutto i progetti di comunità e fecero da collettore per altri piccoli finanziatori che andavano dall'artigiano al negoziante, in gran parte loro fornitori o clienti. Quindi facemmo un gran lavoro di coinvolgimento di chi lavorava a vario titolo nei quartieri: commercianti, artigiani, negozianti, uffici pubblici (coinvolgemmo il direttore dell'ufficio postale che faceva propaganda tra tutti gli utenti delle Poste), i sindacati, le altre associazioni, agenzie bancarie, partiti, il livello istituzionale del territorio (allora si chiamavano Zone oggi Municipi), Italia Nostra e il WWF - World Wide Fund for Nature che gestivano un enorme Bosco in Città che era il centro di attrazione dei quartieri che lo avevano come confinante, l'Associazione Nazionale Partigiani Italiani, Spazio Teatro 89 e realizzammo per cinque anni di seguito i progetti. Sia alla presentazione del progetto, ma poi anche durante l'anno tenevamo costantemente informati i finanziatori dell'andamento dello stesso progetto e loro stessi attraverso una scheda semestrale da compilare erano diventati osservatori delle dinamiche sociali. Di fatto alcuni di loro costruirono lo staff di direzione dei progetti.

### **Campeggio**

Il campeggio fu un'esperienza travolgente! Per tutti. Sia per gli organizzatori sia per i ragazzi che vi parteciparono. Organizzammo un campeggio estivo per adolescenti e giovani. Ragionammo su quanti potevamo "reggere" e decidemmo che il numero minimo era 10 ragazzi e quello massimo 20 (venti non sono pochi, ma neanche dieci, c'è ne accorgemmo quando fummo lì, con le tende tirate su in un campo erboso). Ma ci divertimmo! Ancora oggi ho incontrato chi allora era un ragazzo e ne parla come un'esperienza unica, nel senso che alcuni di quei ragazzi da allora hanno iniziato a fare le vacanze in tenda. Il campeggio lo tenemmo a Fossa Lupara a Sestri Levante, dove l'anno precedente ero andato io con mia figlia a passare qualche giorno di vacanza. La mattina il campeggiatore aveva un pulmino e ci portava al mare a Riva Trigoso, lo stesso pulmino che ci venne a prendere al treno il primo giorno e che ci accompagnò l'ultimo giorno quando partimmo. Aveva organizzato alcuni giorni per fare delle escursioni, del tipo passeggiate lungo questa meravigliosa via delle Cinque Terre. Oppure per visitare l'acquario a Genova e il museo navale a La Spezia.

Tutte le attrezzature per il campeggio, cioè tende, sacchi a pelo, piccole cucine, lanterne, ecc. le facemmo finanziare dagli operatori economici che operavano nei territori dei quartieri milanesi in cui il progetto agiva.

### **Un po' di teoria**

Un vecchio psicologo, un "certo" Kurt Lewin, sosteneva che l'apprendimento e lo sviluppo personale non avviene mai in solitudine, ma avviene lungo un percorso che si fa in gruppo, in relazione con l'"altro" in un determinato contesto. Il campeggio in gruppo, può essere considerato un contesto di apprendimento, una sorta di laboratorio educativo all'ambiente sociale e naturale, elaborando attività materiali e condotte che assumono significati di valore per coloro che vi partecipano. L'esperienza del campeggio è un evento che rappresenta per gli adolescenti un fatto della propria biografia rilevante, di iniziazione al mondo degli adulti che si stratifica nella memoria e pertanto avviene un apprendimento che appartiene alla sfera emotiva attivando strumenti interiori per il processo di crescita della propria personalità. Un po' come accade per gli sport estremi, ma appunto, in quel caso sono estremi. Il campeggio assume un significato culturale ovviamente diverso dal trascorrere le ferie in altro modo. Nel campeggio si ha il contatto reale, perché è fisico e non mediato, con la natura: si ritorna ad essere una parte responsabile e armonica della natura per goderla e non per dominarla.

### **....anche un po' di pratica**

Il campeggio fu presentato in diversi luoghi di quei quartieri un paio di mesi prima della partenza e superammo di poco il numero massimo di venti ragazzi. Partimmo con il treno delle Cinque Terre, con zaini, sacchi a pelo e tende.....e cellulari che continuamente squillavano: erano i genitori che ancora prima della partenza erano in ansia e dovemmo gestirla. Tutto in spalla.

"Guidai" io sul campo, insieme a due mie collaboratrici. Stilammo un programma dettagliato giorno per giorno, ora per ora, per tutti i dieci giorni del campeggio. Ogni giorno prevedeva attività fra le 10 e le 13 e le 15 e le 18 (mare, passeggiate, gite, giochi, ecc.) e dopo cena - ore 21-23 - attività di animazione. Per lo staff tecnico c'era ancora un'ora di lavoro per una riunione. Durante il campeggio sottoponevamo ai ragazzi delle domande a cui i ragazzi rispondevano dandoci delle indicazioni su come stava andando il tutto, bene o male, oppure se c'era qualcosa da correggere e cosa.

Era prevista anche una valutazione finale che mise in luce, fra l'altro, le attività preferite: il bagno a mezzanotte, le passeggiate in paese, la gita alle Cinque Terre, i giochi in spiaggia e in acqua, scegliere con chi dormire, le riprese con la cinepresa, le mangiate.

### **Cocomero nelle case del popolo.**

Uno degli aspetti interessanti sembra essere relegato ai margini del progetto, e

forse di qualsiasi progetto sociale: è quello che riguarda l'animazione nei cortili delle case. Le case interessate sono case del popolo. Case che fino ad un po' di tempo fa, appunto erano costruite da cooperative edilizie, costituite dagli stessi cittadini che poi ci andavano ad abitare comprandosela oppure affittavano le altre in più ad altri. Oggi invece ci sono queste enormi cooperative edilizie che vendono ed affittano a fasce sociali considerate più deboli della popolazione. Tutte queste case si costruiscono con il criterio di lasciare degli spazi comuni per la socialità: pergolati all'aperto, ampi saloni per feste, porticati, lavanderie, sale di lettura e in alcuni casi, si mettono a disposizione anche strumentazioni per tutti del tipo televisori, schermi di proiezione, microfoni, lavanderie, strumentazione per ascoltare musica.

E noi, questi spazi, li abbiamo utilizzati tutti per fare delle iniziative di animazione rivolte a chi abitava un determinato condominio e per quelli circostanti. Il progetto lo avevamo chiamato "serata sotto le stelle". Si partiva con il convocare i capi scala. Già, perché in questi condomini popolari ci sono i capi scala, che dovrebbero essere dei punti di riferimento per le istituzioni locali a cui però nessuno fa riferimento (perdonate il bisticcio di parole) se non la cooperativa che ha costruito. Poi i capi scala nominano un responsabile dell'intero complesso. Noi, appunto, con questi partivamo. Erano i primi ad essere coinvolti nelle iniziative, fin dalla fase di progettazione, che poteva essere quella di organizzare una festa con musica e danze popolari (musica fatta da loro con qualsiasi strumento e anche danze fatte da loro, in qualsiasi modo. Quindi uno spettacolo da guardare: erano loro che salivano sul palco). Oppure una proiezione di un film con la presenza di qualche attore, oppure ancora la presentazione di un libro con l'autore (di solito erano del territorio o che scrivevano del territorio) o semplicemente una serata dedicata all'arte culinaria, dove ognuno preparava da mangiare del proprio paese di origine con a seguire una bella scorpacciata di cocomero che è un frutto che disseta nelle serate caldissime e umide milanesi. Tutto veniva progettato, programmato, eseguito, verificato e valutato insieme ai capi scala che coinvolgevano tutti gli abitanti del condominio. Terminata la serata dove venivano fatte tantissime foto o video, che poi diventavano di dominio pubblico, veniva fatto un incontro dove loro stessi autovalutavano l'iniziativa e ne stabilivano un'altra questa volta senza più la nostra presenza, ma da soli. Tutt'ora, a distanza di diversi anni da quel progetto, ci sono ancora condomini che si autogestiscono le serate estive con cocomero fresco.

### **Cinema nei cortili**

Questo evento era un po' più complesso, perché prevedeva una fase preparatoria da realizzare nel quartiere dove avremmo proiettato il film. Sceglievamo un tema sentito nel quartiere, che poteva essere quello della "integrazione" oppure quello delle "paure", oppure ancora quello della "sicurezza".



Provavamo a fare delle interviste ai cittadini del quartiere con una videocamera oppure distribuivamo un questionario ai negozianti e poi passavamo a ritirare le risposte. Se c'erano scuole o associazioni, li coinvolgevamo in questa fase del progetto.

Poi sceglievamo un cortile che rispondesse a particolari caratteristiche di originalità e in quel cortile avremmo proiettato il film anticipando l'informazione all'incontro di restituzione delle interviste sia di quelle scritte che di quelle fatte con la videocamera. Di solito in questi cortili storici delle periferie milanesi sono presenti gruppi di cittadini più o meno organizzati (attivi) che coinvolgevamo nell'organizzare la serata: il loro compito poteva essere anche semplicemente di preparare da mangiare qualcosa per gli "altri". Sceglievamo con loro il film adatto a rappresentare il tema che era stato individuato in precedenza. Quindi: schermo, videoproiettore, sedie che la gente si portava da casa nel cortile, qualcosa di buono da mangiare preparato da tutti, serata incantevole sotto le stelle e silenzio....ciack si gira. Serate indimenticabili nella memoria della gente che avrebbe voluto ripetere l'anno successivo e in molti casi le abbiamo ripetute.

#### **....mi avvio alle conclusioni**

A chi è riuscito a leggermi fino a questo punto, dedico solo alcuni ultimi appunti. Quello che ho osservato in tutti gli anni che ho dedicato a questa attività è che ci sono una serie di motivazioni che agiscono nell'animo di chi partecipa all'animazione. Appunto il termine animazione è costituito da due parole: "anima" e "azione".

C'è un bisogno di affermarsi e l'ambizione di mostrarsi agli altri come il migliore, il più capace e abile. Il piacere della sfida, di essere il primo tra tutti o semplicemente di essere capace di superare le difficoltà tirando fuori quelle potenzialità nascoste che di solito sono sopite dentro di noi.Cogliere l'attimo fuggente, cioè aspettare e cogliere l'occasione che ci si presenta. Questo sottile piacere di fingere, di travestirsi, cioè diventare qualcos'altro della parte che tutti i giorni interpretiamo. Aver paura degli altri, ma anche far paura agli altri. Il piacere di improvvisare, d'inventare. La contentezza per avere sciolto un rompicapo, un'ambiguità. Poi ci sono quei giochi dove viene richiesta la fisicità e qui la gente desidera misurarsi con prove di forza e di abilità. Ma anche rispettare le regole o c'è il gusto di aggirarle. E poi l'ebbrezza, il panico: qui la gente prova un piacere immenso, entra in una dimensione del "fuori", del "non terreno" ed è qui che c'è il maggiore apprendimento e, soprattutto, il maggior piacere.

Perché di questo tratta l'animazione: del desiderio e del piacere a desiderarlo.

**QUALCHE PUNTO FERMO...  
CONCLUSIONI?**

Dall'articolo più corto al più lungo

## **TRACCE....**

**Carlo Scovino**

Ciò che secondo me dovrebbe contraddistinguere il “bisogno” di animazione è la capacità di stupirsi, di meravigliarsi. L’incontro con l’altro da sé se non parte dalla capacità di stupirsi e di desiderare rischia di tralasciare dimensioni che appartengono a chiunque: l’umanità e la dignità. L’animatore dovrebbe partire dalla domanda “cosa ti piacerebbe fare, cosa desideri?” e con modalità maieutica stimolare l’emersione di capacità, competenze, risorse, ecc. che troppo spesso sono “dimenticate” o inesprese o inesprimibili. La mia storia professionale e umana ha ancora a che fare con l’altro da me, con la sua Storia e con il suo essere nel mondo provando a garantire spazi di libertà, di autonomia e di libera espressione. Nonostante nell’attualità esercito la mia professione in qualità di educatore io “sono nato” come animatore e questa “cosa” fortunatamente ancora mi appartiene dandomi la possibilità di poter lavorare anche sull’agio, sul divertimento e sul tempo libero. Questi elementi in parte determinano la professione dell’animatore e nel mio caso qualificano in maniera altra il mio agire professionale.

## Logos e Dialogos vs Mythos e Monologos

### Guido Contessa

1. Logos significa scegliere, raccontare, enumerare, parlare, pensare. I termini latini corrispondenti (ratio, oratio) si rifanno con il loro significato di calcolo, discorso al senso originario della parola che successivamente ha assunto nella lingua greca molteplici significati: «stima, studio (come suffisso), apprezzamento, relazione, legame, proporzione, misura, ragion d'essere, causa, spiegazione, frase, enunciato, definizione, argomento, ragionamento, ragione, disegno». Nella filosofia contemporanea spesso il termine logos è adoperato in senso generico opponendolo al termine mythos. In questa opposizione il Mythos corrisponde al pensiero mitico, basato sulle immagini, sull'autorità della tradizione arcaica, su principi accettati e condivisi acriticamente, mentre il logos corrisponde al pensiero critico, razionale e oggettivo, in grado di sottoporre al suo vaglio credenze e pregiudizi.

Al di fuori del pensiero europeo è possibile rintracciare, con le dovute cautele, termini e concetti che è possibile accostare con diversi gradi di similarità, al logos: il Tao nel pensiero cinese, l'Aum in quello indiano, e il dharma in quello buddhista.

2. Il termine dialogo («conversare, discorrere», composto da dià, "attraverso" e logos, "discorso") indica il confronto verbale che attraversa due o più persone come strumento per esprimere sentimenti diversi e discutere idee non necessariamente contrapposte.

In generale, il dialogo è fenomeno tipico della cultura cittadina; in questa prospettiva si contrappone al racconto monologo, prodotto di culture di tipo contadino-popolare o comunque a sociologia poco sviluppata.

Il dialogo riveste un ruolo importante nell'ambito educativo. Molti autori se ne sono occupati, in particolare in un ambito pedagogico che lavora per superare i modelli tradizionali e si dedica a sviluppare un'esperienza maggiormente democratica e partecipativa. Ricordiamo, ad esempio, Paulo Freire, e il suo lavoro di coscientizzazione e alfabetizzazione dei contadini mediante il dialogo. Ancora in Italia, va menzionato Danilo Dolci e la sua maieutica reciproca in cui il gruppo si interroga su questioni sociali, concrete e crea esperienze di sviluppo comunitario. Dalla filosofia della maieutica socratica, ne nasce una pratica non più basata sul ruolo di un filosofo, ma sulla partecipazione popolare.

In questo senso, il dialogo risulta anche una forma di lotta politica nonviolenta. Aldo Capitini è un altro autore di riferimento per il suo impegno in difesa di una società più partecipativa e meno oligarchica. Ricordiamo, ad esempio, i centri di

orientamento sociale. In senso stretto, il dialogo si contrappone a forme violente e impositive tanto della cultura quanto di idee, opinioni e scelte politiche.

3. Un monologo, dal greco monológos, è un discorso, espresso a voce, tenuto da un singolo personaggio e diretto ad un'altra persona o ad un pubblico. Tipico del monologo è quello dell'attore in teatro, o del partecipante attivo sui Social media.

4. La parola mito deriva dal greco mythos che significa parola, discorso, racconto. Il mythos corrisponde al pensiero mitico, basato sulle immagini, sull'autorità della tradizione arcaica, su principi accettati e condivisi acriticamente, mentre il logos corrisponde al pensiero critico, razionale e oggettivo, in grado di sottoporre al suo vaglio credenze e pregiudizi. Il pensiero mitico in filosofia e antropologia si definisce come il pensiero che, generandosi da percezioni soggettive, dall'autorità della tradizione, da principi accettati e condivisi acriticamente da un gruppo sociale, si trasforma e dà origine al mito. Si oppone al pensiero critico, razionale e oggettivo, in grado di sottoporre al suo vaglio credenze e pregiudizi.

*In principio era il Logos  
e il Logos era presso Dio  
e Dio era il Logos  
Questi era in principio presso Dio.*

*Tutto è venuto ad essere  
per mezzo di Lui,  
e senza di Lui  
nulla è venuto ad essere  
di ciò che esiste.*

*In Lui era la vita  
e la vita era la luce degli uomini  
e questa luce splende ancora nelle tenebre  
poiché le tenebre non riuscirono ad offuscarla. »  
(Giovanni 1:1-5)*

L'animazione del Logos e del Dialogos contro la società del Mythos e del Monologos.

*Attraversiamo insieme il deserto.  
Di deserto in deserto andiamo oltre la foresta delle fedi  
liberi e nudi verso il nudo Essere  
e là  
dove la Parola muore abbia fine il nostro cammino.  
(David Turollo)*

Dopo questa serie di incontri resto incerto sul procedere, molte immagini mi sono passate per la mente e una ha prevalso: il **DESERTO**.



**DAL MIDBAR-DESERTO AL DABAR-PAROLA**  
*(Quando voglio chiarirmi ritorno alla Bibbia)*  
**Gian Luca Mazzotti**

**MIDBAR:** Il deserto nel nostro modo comune di intendere, ci fa pensare ad un territorio completamente desolato e privo di vita. Nella Bibbia non è per niente così.

- Richiama l'Esodo del popolo ebraico verso la terra promessa
- Per il popolo di Israele è il luogo di un incontro: un luogo dove "si parla al cuore..." È un luogo di relazione profonda.
- Il deserto costituiva anche il rifugio di fuggitivi e di banditi, come Davide e i suoi uomini.
- È insieme una barriera e un mezzo di comunicazione
- Il deserto è l'esperienza di tanti uomini ma anche luogo di morte, pochi lo affrontano come luogo di vita e tuttavia non è esclusivo ...è inclusivo (scelgo alcuni per arrivare a tutti, *concetto biblico di elezione*.)
- Il popolo di Israele resta nel deserto per 40 anni: il numero quaranta nella Bibbia, è una cifra simbolica importante. Rappresenta momenti salienti dell'esperienza di fede del popolo di Dio e anche del singolo credente. Questo numero non rappresenta un tempo cronologico reale, scandito dalla somma dei giorni. Indica piuttosto un'attesa, una prova, un tempo entro il quale occorre decidersi ad assumere le proprie responsabilità senza ulteriori rimandi. È il tempo delle decisioni mature.

**DABAR**, nel Nuovo Testamento, scritto in greco, si trova il termine **LOGOS**:

- Il deserto è il luogo privilegiato per ascoltare la PAROLA, una parola talmente potente da realizzare ciò che dice! Fa fiorire il deserto e produce abbondanza. Il cuore si apre, il luogo del **silenzio** (la più alta forma del pensiero) attraverso la **relazione** si apre alla vita, diviene il luogo della **parola**.
- Il deserto e la parola sono un'esperienza eccezionale di cambiamento. Nel Nuovo Testamento Gesù è il modello di questa esperienza.  
(Mt 4,1-11) Gesù passa 40 giorni di digiuno (simbolicamente sta a indicare che non è il cibo ma è la parola che riempie la vita) nel deserto prima di dare inizio al suo ministero pubblico. Gesù nel deserto inizia un nuovo esodo non da una zona geografica all'altra ma dal silenzio alla parola. Questo tempo fu per lui anche un tempo di prova: lo scontro con "Satana". Dalle risposte e dall'atteggiamento di Gesù nei confronti di "Satana" possiamo dedurre che questo scontro è in realtà l'affrontarsi di due mentalità. Idee semplici, comode, che non danno problemi, ci rassicurano e ci ipnotizzano. Esse ci possiedono e ci governano, non sono mai messe in discussione, non per particolari patologie umane ma perché non guardate da vicino: ebbene queste idee - chiamate **miti** – si scontrano con le **idee pensate**.
- Gesù nel deserto affronta e supera i suoi **miti personali**, sarà poi pronto a affrontare i **miti sociali**. Dal deserto, inteso come allontanamento interiore

e rottura con i falsi valori della società giudaica, uscirà per affrontare una Palestina violenta e dominata dall'Impero Romano. Troverà la morte (e la resurrezione).

**L'ANIMAZIONE AFFRONTA I PROPRI MITI,  
AIUTA A RIVISITARE I MITI PERSONALI.  
QUANDO E' MATURA,  
CIOE' PRONTA AD ACCETTARE UN PASSAGGIO DI STATO,  
AFFRONTA I MITI SOCIALI.**

*Quaresima 2018*



## L'ANIMAZIONE SOCIALE COME PORTALE

Roberto Frigerio



Quale animazione sociale per il futuro ... non semplice questione in tempi così complessi.

Di questi tempi sembra non si possa ragionare che per polarizzazioni. Ed allora, da una polarizzazione intendo partire, una polarizzazione che spesso caratterizza il dibattito sull'innovazione sociale: cambiamento rivoluzionario o progressivo?

Ho trovato molto interessante l'approccio che ne fa Ulrich Beck (1944 -2015), sostenendo come il nostro mondo sia attraversato da “un processo di **metamorfosi**, che non è cambiamento sociale, non è trasformazione, non è evoluzione, non è rivoluzione, non è crisi”. Stiamo parlando di un cambiamento della natura dell'esistenza umana, che chiama in causa come stiamo nel mondo. Siamo nel tempo del rifiuto, anziché il tempo delle coalizioni generative. Abbiamo allora bisogno di un nuovo racconto per **ridiventare il mondo**.

Come fare per far sì che le nuove partenze non siano false partenze? Occorre riesplorare il conflitto.

Due grandi metamorfosi balzano agli occhi, ormai sono patrimonio della quotidianità: la digitalizzazione ed il cambiamento climatico. Due metamorfosi che implicano entrambe non semplici questioni di mitigazione ed adattamento.

La globalizzazione esiste da sempre, ma la tecnologia, la digitalizzazione sta comprimendo gli spazi, oltre che ulteriormente velocizzando i tempi, che già erano quelli della “High Speed Society” di Harmut Rosa.

Se non riusciamo a rigenerare le storie, degeneriamo la comunità.

L'Animazione sociale deve contribuire a portare complessità, dubbio, equivoco, ambiguità.

Qualunque cosa noi diciamo o profetizziamo, qualunque cosa noi fenomenologizziamo, qualunque cosa appena proferita, è già vecchia; non riusciamo più a dire cose che hanno il corso storico di sviluppo, cadenza e sedimentazione in noi. La storia è una categoria evaporata. Di fronte ad una accelerazione di tal tipo, si riproporrà sempre più la dimensione "spirituale"; dovremo - come ha affermato Miguel Benasayag recentemente a Milano, conversando di Formazione – decidere se "funzionare" in sincronia adattiva, o esistere.

La politica è un'altra categoria novecentesca; le comunità di zone di sviluppo tecnologico accelerato non dispongono di sensibilità storica canonica. Per quanto riguarda l'ecologia dei saperi, anche il sapere è una categoria novecentesca, il sapere è stato esternalizzato, (no capacità di sedimentazione, no capacità di canone storico), non è più una strumentazione dell'umano. Delle menti stanno funzionando a prescindere della questione dei saperi (pensate al 30% di giovani cui è stato diagnosticato disturbo di apprendimento). Tutto si giocherà sulla questione della percezione, percezione come sapere istantaneo, volatile, certissimo. Sta saltando un medium percettivo, il futuro di Fb è la telepatia (dice Zuckelberg) ... si aprono spazi inferi o superni, interni o esterni (non si capisce), ed è lì che si giocherà lo spazio politico, che non si giocherà attraverso governance, non si giocherà attraverso scelte, la scelta è un orpello novecentesco.

Ed allora stare fermi potrebbe apparire un modo di riuscire a fare un balzo più veloce della velocità della realtà, essere al passo con l'accelerazione tecnologica. Interrogandoci su cosa è umano, cosa è l'io, altro orpello novecentesco.

Se la nostra potenza è una dimensione plastica, che il dispositivo entro cui opero performa, posso trovare la mia identità sottraendomi. Il diritto all'espressione è una delle maschere del potere, che in realtà ascolta e tace. Con il dispositivo ci si può giocare, individuare le linee di fuga (rif. a Deleuze), lo spazio di gioco. Esistono linee di fuga all'interno del dispositivo, perché il dispositivo permette processi, linee di soggettivazione.

Tornare ad interrogarsi sul "**dispositivo umano**", fermarsi e percepire sé stessi; tutto il resto sono configurazioni impermanenti – dal "canone storico" si è arrivati in pochi anni all'abbattimento di qualunque percezione collettiva storica.

Non interrogiamoci sulla psiche ma sulla coscienza. Strutturiamo "portali" di speranza.

Mettiamo tra parentesi il futuro, minaccia o promessa che sia, per abitare il presente, per praticare la "politica del quotidiano" (rif. al bel libro di Manzini),

assumendo una “fragilità condivisa”, ridando valore all’esperienza del corpo, dei corpi.

L’Animazione Sociale deve saper guidarsi e guidare ad una **ibridazione** ... ogni vita che diventa transitiva per un’altra cosa, è una vita triste. Ibridazione e non “colonizzazione subita”, con la tecnologia, con le altre discipline, perché sempre più, nella metamorfosi, le questioni sono ambientali, sociali, educative, economiche, nel contempo, e sono tutte sempre più relazionali. La soggettività è anche sociale, non solo individuale.

Siamo passati dalla soggettività all’egemonia dell’ego, alla ego-crazia. Esploriamo, allora, processi di soggettivazione; il soggetto non è una cosa, ma il tracciato del farsi. Occorre ripoliticizzare la società, dando valore al potere della prossimità, che però non può assumere la forma di un nuovo localismo. La soggettività è una configurazione instabile, nelle interazioni tra le strategie di governo e le tecniche di sé. La soggettività erode la forma soggetto; in tal senso, deterritorializza.

Dobbiamo introdurre l’intersezionalità nell’egocrazia, per combatterla; dobbiamo creare coalizioni come piattaforme di cittadinanza ed, in questo senso, ibridare competenze, iniziare a guardare i luoghi dal mondo, costituendo **comunità di destino**.

Stimolare autonomia e responsabilità, lavorare sull’aumento delle nostre “menti”, incidendo così anche sulla cornice spazio-temporale, sul “confine”. Creiamo portali, appunto.

## CONCRETAMENTE

### Per aiutare nel passaggio Margherita Sberna

Nella convinzione che l'utilizzo di un metodo che trasferisce un'impostazione teorica consenta prima o poi l'emersione della pratica completa o almeno il conseguimento di obiettivi ad essa propri, ho cercato di continuare l'esercizio di trasformazione delle idee in fatti<sup>21</sup>, cercando di individuare azioni propedeutiche e realizzabili anche in contesti non strettamente animativi.

Per facilitarmi, ho usato la tecnica creativa della catalista<sup>22</sup> applicata alla parola ANIMAZIONE.

**A come Arricchire, approfondire.** Per quanto sia lunga la nostra vita, non riusciamo ad utilizzare tutto il patrimonio di potenzialità che abbiamo fin dalla nascita. Dunque arricchire significa innanzi tutto far emergere le nostre potenzialità ed usarle, per noi ma anche per gli altri. Approfondire evidenzia la necessità che niente vada perduto di quanto succede a noi e intorno noi. Più tardi - troppo tardi di solito - ci accorgiamo di non aver fatto una domanda, di non aver comunicato il nostro pensiero, di non aver condiviso un sentimento o risposto all'emozione di un altro. Dunque occorre *lavorare sempre sul noi, qui ed ora*.

Il contesto più adeguato per raggiungere questi obiettivi è il gruppo: qualsiasi sia il suo scopo o l'attività che svolge. Esistono situazioni formative, molto efficaci per l'apprendimento, in cui ci si concentra esclusivamente sul "noi, qui, ora". Ma anche i gruppi operativi, che cioè esistono per portare a termine un compito, devono avere dei momenti dedicati a capire come si lavora e come si sta insieme. Un buon "clima di gruppo" ha ripercussioni positive anche sulla sua produttività, sia che si occupi di realizzare oggetti materiali, sia che il lavoro sia eminentemente intellettuale.

**N come Nominare.** *Occuparsi di chi non c'è* parla di identità e di distinzione dagli altri, come obiettivi da raggiungere in un tempo in cui è difficile conoscersi anche in famiglia e impera l'omologazione al cui interno è facile scomparire. Il termine "*nominare*" ha nei dizionari significati diversi: dire il nome di qualcuno, menzionarlo; dire, rivelare il proprio nome; dal latino, dare un nome, citare, eleggere; indicare con un nome, chiamare, nel senso di imporre il nome a persona o cosa in modo da poterla distinguere e designare; farsi riconoscere. Le attività di socializzazione sono utili in questo caso, ben sapendo che si tratta di un processo senza fine, sempre migliorabile.

**I come Insegnare.** Per esempio il passato. L'obiettivo in questo caso è *Rievocare il dimenticato*. E non sto parlando solo della storia in senso classico,

---

<sup>21</sup> Vedi contributo di G. Contessa del dicembre 2014

<sup>22</sup> In "Giochi Psicopedagogici - volume 2" F. Cavallin - M. Sberna - ed. Arcipelago, 2003 - pag. 89

benché non sia un male conoscerla. Anche più modestamente, si tratta della nostra famiglia, delle tradizioni culturali della nostra società, di quanto accade a noi stessi nel corso della nostra esistenza, delle abitudini alimentari, dell'evoluzione dell'ambiente territoriale, ecc.

Raccontare per immagini, attraverso un film, un documentario, una rappresentazione teatrale, un fumetto, delle diapositive, ecc. può risultare uno strumento accattivante per migliorare l'interesse per argomenti che possono sembrare noiosi. Fra l'altro le procedure richiedono il lavoro di gruppo e dunque la collaborazione insieme a qualche rudimento connesso all'organizzazione del lavoro. Obiettivi secondari ma non privi di valore!

**M come Mappare.** Fare una Mappa mentale è un esercizio che stimola la creatività individuale e di gruppo. Quanto riusciamo ad usare del nostro potenziale mentale? Nel lavoro, ma anche nella vita quotidiana, per aumentare il nostro benessere e migliorare la consapevolezza di sé...*frequentare il senso del possibile.*

Negli anni '50 gli psicologi stimavano che si usasse il 50% della capacità del cervello, percentuale ridotta al 10% trent'anni dopo! Ed ora si stima che la percentuale sia ancora inferiore. Anche il livello culturale si è molto abbassato e gli stessi docenti universitari notano un calo vertiginoso della preparazione degli studenti. Va detto che le scelte politiche dei governi - e non solo in Italia - non hanno la scuola, l'istruzione e la cultura in generale fra i loro principali obiettivi. Ciò rivela il loro interesse per un popolo sempre più ignorante, servile ed asservito, incapace persino di trovare le parole per esprimere dissenso e ribellione.

**A come Aggiustare.** *Far prevalere il fare sul guardare* sottolinea l'importanza dell'azione rispetto alla passività. Si può aiutare un amico a riparare una bici, fra l'altro stimolando l'autonomia; si può frequentare un laboratorio di tecniche espressive, per scoprire le proprie doti nascoste e aumentare gli strumenti a disposizione nel proprio tempo libero; si può partecipare ad incontri di sensibilizzazione sulle relazioni interpersonali, per migliorare le nostre capacità di lavoro di gruppo. Così aumenta anche l'autostima.

Tutti possono diventare maestri di qualcosa: un ragazzino può insegnare a suo nonno ad usare il PC, internet, il tablet; e il nonno può insegnare il gioco degli scacchi. Un extracomunitario può insegnare una ricetta tipica del suo paese, e una mamma può insegnargli un po' di italiano. Un architetto può insegnare a fare un plastico in scala e un animatore a fare animali coi palloncini. E si possono "mescolare" più attività fra loro per rendere più fluido il passaggio dal semplice al complesso, dal superficiale al profondo.

**Z come Zittire.** Forse un termine un po' forte per precisare l'obiettivo da perseguire per *concentrarsi sulla critica e sul "no"*. Ma indica un comportamento che può stimolare il conflitto. Anche quest'ultimo vocabolo può parere esagerato, perché fa pensare ad un confronto aggressivo e brutale. Ma non occorre arrivare

alle mani e far scorrere il sangue. Mentre va sottolineato il diffondersi – parrebbe esagerato - dell'omologazione: essere uguali agli altri, dal vestito che si porta al più intimo pensiero sembra un dovere di ciascun buon cittadino! ..... e invece NO! Non dobbiamo sacrificare la nostra personalità, i nostri gusti, i nostri desideri, anche i nostri difetti o limiti perché questo porta a perdere noi stessi, a non poterci distinguere dagli altri.

Zittire gli altri vuol dire "voglio parlare anch'io, e se il mio pensiero è diverso dal tuo, voglio discutere con te.... potrei cambiare idea o farla cambiare a te". Discussione e confronto su qualche argomento consentono l'utilizzo delle nostre energie e non per forza in modo distruttivo. Senza "eros" non potremmo neppure fare l'amore!

**I come Invertire.** E' la parola-chiave per allenarsi a *disarticolare pacificamente l'ordine* e per modificare lo status quo. Bruno Munari con la tazza di pelo o le forchette con i rebbi deformati, la "ginnastica mentale", le macchine cinetiche, ottiche, ludiche, ecc. è un importante esempio di come si possa fare una rivoluzione pacifica e vedere la realtà da molteplici punti di vista. In altro campo, Ghandi ha ottenuto l'indipendenza dell'India attraverso la disobbedienza civile di massa che ha praticato senza mai far ricorso alla violenza.

E' un altro modo per valorizzare le differenze e l'unicità individuale. Ideare e realizzare una festa originale, diversa dalle altre, può costituire un buon inizio, magari aiutati da qualche esercizio di creatività o di fantasia.

**O come Osservare.** E' un'azione che può consentire di *disoccultare le contraddizioni* attraverso esercizi che migliorino la propria capacità di individuare i particolari, di collegare i dettagli, di analizzare le situazioni, di vedere la realtà da diversi punti di vista. Nonostante abbiamo molti strumenti di comunicazione, molte notizie ci sfuggono o addirittura ci vengono nascoste, per i motivi più diversi, con la conseguenza di limitare o influenzare le nostre scelte. Se è una gioielleria che ci vende diamanti supervalutati, si tratta di una truffa. Se è l'assassinio di Kennedy, è un segreto di stato. Se è un problema concreto, dipende da chi ne parla, come e per quanto tempo la notizia viene aggiornata!

**N come Neutralizzare.** La comunicazione interpersonale è sempre più laconica e ridotta anche nelle relazioni più significative, e questo riguarda particolarmente gli aspetti problematici e l'espressione di sentimenti in particolare quelli che si ritengono aggressivi o comunque poco accettabili. *Consegnare il non detto alla parola* richiede di neutralizzare la propria paura ed i sentimenti di inadeguatezza che reprimono l'espressione delle nostre emozioni. Ci sono differenti metodi per affrontare il problema e la scelta dipende dalla gravità della situazione che a volte è addirittura patologica. Ci sono attività ludico-espressive che possono fare da "riscaldamento" e "allenamento" ad una comunicazione completa e coerente fra ciò che si sente e ciò che si esprime.

**E come Evidenziare.** *Stimolare l'emersione del sommerso* richiede di evidenziare soprattutto gli aspetti emotivi in relazione ad un evento.

Ci accontentiamo di poche informazioni sui fatti e abbiamo scarsa memoria e a breve termine. Del vicino che viene arrestato come presunto terrorista diciamo "era sempre gentile"; di qualsiasi sciopero non conosciamo le motivazioni; della guerra e delle stragi in Yemen non sappiamo niente; persino di nostro figlio non conosciamo i gusti!

Spesso non siamo consapevoli del motivo per cui abbiamo certe reazioni e di conseguenza non riusciamo ad elaborarle. Preferiamo tenere tutto nascosto nella speranza che nessuno se ne accorga e temendo qualche forma di rifiuto. L'educazione alimentare è una buona palestra in quest'ambito perché il cibo è collegato alla cultura, alla storia - individuale e collettiva - alle emozioni e alle relazioni.

Tutto questo veicola il messaggio che il comportamento è importante per identificare e qualificare una persona, che le parole sono significative ma che i fatti non lo sono meno.

## PER IL MANIFESTO DI RIFONDAZIONE DELL'ANIMAZIONE: "CANOVACCIO" UTILE?

a cura di Margherita Sberna

"La domanda è se gli individui del XXI secolo hanno ancora bisogno di prendere coscienza e, in caso affermativo, di cosa. Siamo inconsapevoli, ma di cosa ? Per rispondere alla domanda occorre indicare ciò di cui gli individui hanno davvero bisogno e di cui potrebbero prendere coscienza per migliorare la propria vita. Cioè, cosa oggi è assente ? Come questa assenza danneggia gli individui?"<sup>23</sup>

Le riflessioni ed esperienze riportate in questo testo, hanno evidenziato una convergenza di vedute rispetto ad alcuni concetti principali, circondati da una galassia di elementi affini e/o complementari.

Di seguito sono elencate in modo schematico e in ordine alfabetico, partendo da parole-chiave, le possibili risposte:

### **Alterità/diversità <> gruppo**

- > connessioni
- > interdipendenza
- > collaborazione
- > percorso e processo
- > comunicazione & nuovi strumenti

### **Arte & Bellezza**

- > aumentare la sensibilità per ciò che ci circonda
- > stimolare il gusto della scopetta
- > esercitare la creatività

### **Corpo**

- > strumento di piacere
- > strumento per comunicare
- > strumento per l'autonomia
- > completa la persona
- > strumento di cambiamento concreto

### **Gioco**

- > funzione culturale
- > stimolatore di socievolezza (Simmel definisce la socievolezza come un gioco in cui ci si comporta come se tutti fossero uguali e meritassero una considerazione particolare)

---

<sup>23</sup> Dicembre 2014



**Legge?????**

- > necessaria per identificare il profilo professionale?
- > come forma protezionistica e stimolatrice della professione di animatore?

**Tempo**

- > portatore di libertà e di sovranità
- > simbolo della crisi del futuro
- > tempo libero inesistente nel suo reale significato
- > tempo libero con funzioni di tempo per la crescita
- > utile per restituire il senso del "campo" e del "potere" come possibilità nello spazio-tempo
- > passato inesistente
- > cultura da recuperare

Oggi dell'animazione resta quella turistica e quella nell'area del divertimento, del gioco, delle feste spesso infantili. Che ne è di quella nata per sviluppare le potenzialità represses, rimosse e latenti di individui, gruppi, comunità? C'è chi dice che sia inutile perché inadeguata ai tempi, chi sostiene che semplicemente abbia cambiato nome e chi ne vede le tracce in molti contesti e in molte professioni. AIA TEL ha trascorso 3 anni (fine 14 - 17) ad interrogarsi sul senso dell'animazione oggi facendo una ricerca on line e incontri sull'argomento al fine di delineare l'animazione del futuro. Al manifesto rifondativo non siamo ancora arrivati, ma ci pare che i pensieri che abbiamo condiviso possano essere utili anche ad altri per progettare nuove politiche sociali. Questo è il motivo del libro: speriamo che sia di stimolo e che, magari, offra qualche suggerimento applicabile alla realtà odierna.

#### GLI AUTORI

**Rita Ansaldi** - animatrice per 20 anni con utenti ed in contesti diversi, in RSA e sul territorio della provincia di Brescia.

**Debora Bonizzoli** - animatrice da 20 anni, attualmente in RSA della provincia di Cremona. Ha lavorato anche in centri diurni e in case di riposo.

**Guido Contessa** - fra i fondatori di Aiatel, ora si occupa come direttore editoriale di siti web. E' autore di oltre 400 pubblicazioni.

**Ignazio Drudi** - professore ordinario di Statistica Economica presso l'università di Bologna. Esperto in tecniche informatiche di elaborazione statistica.

**Roberto Frigerio** - formatore psicosociale, si occupa di ricerca e progettazione di interventi in tema di welfare di comunità, processi partecipativi, tecniche di democrazia.

**Gian Luca Mazzotti** - formatore psicosociale, ha realizzato numerosi interventi di animazione in particolare in oratori e parrocchie della provincia di Brescia.

**Andrea Paqani** - animatore nella parrocchia di Coccaglio, provincia di Brescia.

**Ivano Pajoro** - specializzato come animatore e come educatore, attualmente lavora in una ASP milanese, anche con compiti di coordinamento del Servizio Animazione.

**Vittoria Sardella** - psicologa, si occupa in particolare di formazione psicosociale, di ricerca, di evaluation. Esperta in elaborazione statistica.

**Michele Sartori** - opera nel settore dei servizi alla persona di un ente pubblico. Si occupa di animazione, formazione, educazione nel terzo settore.

**Margherita Sberna** - ha fatto parte dello staff di numerosi progetti realizzati dall'associazione. Esperta in progettazione e strumenti didattici.

**Carlo Scovino** - animatore con esperienza ventennale, attualmente svolge attività riabilitativo-terapeutiche. Insegna in percorsi per educatori all'UCSC.

**Gian Battista Treccani** - docente a contratto presso l'UCSC di Brescia, ha partecipato a progetti di animazione e di prevenzione gestiti dall'associazione.

**Luciano Vacca** - formatore psicosociale libero professionista, ha gestito progetti di animazione e di formazione in proprio e con Aiatel.

**[www.edarcipelago.com](http://www.edarcipelago.com)**

## **ALLEGATI**

### **QUESTIONARIO**

### **TAVOLE UNIVARIATE**

### **TAVOLE BIVARIATE**

### **GRAFICI**

## **LA DIFFUSIONE DELL'ANIMAZIONE SUL WEB**



## **COS'E' L'ANIMAZIONE OGGI /il senso dell'animazione**

Il Questionario di seguito vuole coinvolgere gli internauti nella ricerca di una risposta alla domanda posta nella bozza del [Manifesto Rifondativo](#) di AIATEL di G.Contessa: *"Abbiamo ancora bisogno di animazione e se sì, di quale tipo? Quale animazione ci serve oggi?"*

Lo scopo non è solo quello di raccogliere dati, ma soprattutto di stimolare la riflessione in vista degli incontri semestrali che saranno fatti fino al dicembre 2017. In ognuno di essi verranno presentati i dati raccolti fino a quel momento. I risultati finali verranno resi pubblici nel sito web nel gennaio 2018, insieme alla conclusione del dibattito.

E' garantito l'anonimato\*, e il nostro ringraziamento, a chi ci offrirà il suo aiuto rispondendo ai diversi quesiti.

*\*(Il rispondente ai sensi degli art. 7 e 11 della Legge 675/96 e successivo DL 196/03 dichiara di essere informato delle finalità del trattamento dei dati consapevolmente forniti nel presente questionario e autorizzarne l'archiviazione in banca dati.)*

**[COMPILA QUESTIONARIO](#)**

# COS'E' L'ANIMAZIONE OGGI

\*Campo obbligatorio

1. Scegli, tra l'elenco che troverà di seguito, l'aggettivo che meglio qualifica l'animazione (faccia una sola scelta, quella per Lei prevalente) \*

- ☐ sociale
- ☐ culturale
- ☐ turistica
- ☐ ricreativa
- ☐ polivalente
- ☐ musicale
- ☐ parrocchiale
- ☐ scolastica
- ☐ teatrale
- ☐ assistenziale

2. L'ANIMAZIONE, attualmente, serve principalmente a: (faccia una sola scelta, quella per Lei prevalente) \*

- ☐ stimolare il cambiamento sociale
- ☐ far divertire nel tempo libero
- ☐ far giocare gli adulti
- ☐ migliorare la conoscenza di se stessi
- ☐ insegnare (e far imparare) giocando
- ☐ far stare le persone in compagnia
- ☐ distrarre la gente dai "veri" problemi
- ☐ prendersi cura dei bambini quando i genitori sono impegnati
- ☐ far emergere nelle persone bisogni/desideri che non sanno di provare
- ☐ aiutare gli individui a socializzare
- ☐ Altro: \_\_\_\_\_

3. Quanto ritiene utile l'animazione nei tempi attuali? (utilizzi la scala 1 (per niente)... 5 (totalmente)) \*

	1	2	3	4	5	
per niente utile	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	totalmente utile

4. Troverà, di seguito, elencati una serie di bisogni “immateriali”; indichi i 3 più importanti, secondo Lei, in questo momento, per le persone che vivono in Italia \*

- ☐ comunicare con gli altri
- ☐ conoscere il territorio dal punto di vista culturale e artistico
- ☐ confrontarsi con le diversità
- ☐ avere relazioni sociali appaganti
- ☐ reagire ai soprusi
- ☐ divertirsi
- ☐ migliorare la propria cultura
- ☐ distrarsi da ciò che accade nel mondo
- ☐ fare esperienze personali gratificanti
- ☐ scoprire le proprie potenzialità
- ☐ scegliere come usare il proprio tempo

5. Quali fra questi bisogni potrebbe essere soddisfatto mediante l'animazione? (può scegliere più di una risposta) \*

- ☐ comunicare con gli altri
- ☐ conoscere il territorio dal punto di vista culturale e artistico
- ☐ confrontarsi con le diversità
- ☐ avere relazioni sociali appaganti
- ☐ reagire ai soprusi
- ☐ divertirsi
- ☐ migliorare la propria cultura
- ☐ distrarsi da ciò che accade nel mondo
- ☐ fare esperienze personali gratificanti
- ☐ scoprire le proprie potenzialità
- ☐ scegliere come usare il proprio tempo

Lei opera come animatore? \*

- ☐ SI
- ☐ NO

Se SI, in che ambito svolge prevalentemente la Sua attività?  
(faccia una sola scelta, quella per Lei prevalente)

- ☐ sociale
- ☐ culturale
- ☐ turistico
- ☐ ricreativo
- ☐ polivalente
- ☐ musicale
- ☐ parrocchiale
- ☐ scolastico
- ☐ teatrale
- ☐ assistenziale

Quanti anni ha? \*

La tua risposta

Dove risiede? \*

- ☐ Nord
- ☐ Centro
- ☐ Sud
- ☐ Isole
- ☐ fuori Italia

INVIA

## Risultati della Ricerca COS'E' L'ANIMAZIONE OGGI

*dicembre 2017 – tavole univariate*

### Situazione indagine

numero questionari compilati dal 26/3/2015 al 30/11/2017	<b>320</b>
--	------------

### Andamento compilazione (numero questionari compilati per anno)

	v.a.	%
2015	161	50,3
2016	97	30,3
2017	62	19,4
Totale	320	100,0

### 1. Scelga, tra l'elenco che troverà di seguito, l'aggettivo che meglio qualifica l'animazione

	v.a.	%
assistenziale	3	0,9
culturale	25	7,8
musicale	6	1,9
parrocchiale	4	1,3
polivalente	76	23,8
ricreativa	66	20,6
scolastica	1	0,3
sociale	121	37,8
teatrale	4	1,3
turistica	14	4,4
Totale	320	100,0

### 2. L'ANIMAZIONE, attualmente, serve principalmente a:

	v.a.	%
stimolare il cambiamento sociale	67	20,9
far divertire nel tempo libero	53	16,6
far giocare gli adulti	2	0,6
migliorare la conoscenza di se stessi	19	5,9
insegnare (e far imparare) giocando	51	15,9
far stare le persone in compagnia	31	9,7
distrarre la gente dai "veri" problemi	5	1,6
prendersi cura dei bambini quando i genitori sono impegnati	9	2,8
far emergere nelle persone bisogni/desideri che non sanno di provare	33	10,3
aiutare gli individui a socializzare	37	11,6
altro (vedi elenco in ultima pagina)	13	4,1
Totale	320	100,0



### 3. Quanto ritiene utile l'animazione nei tempi attuali?

Grado di utilità **81/100**

### 4. Troverà, di seguito, elencati una serie di bisogni "immateriali"; indichi i 3 più importanti, secondo Lei, in questo momento, per le persone che vivono in Italia

	v.a.	% su totale rispondenti (320)	% su totale risposte (934)
confrontarsi con le diversità	186	58,1	19,9
comunicare con gli altri	185	57,8	19,8
scoprire le proprie potenzialità	153	47,8	16,4
avere relazioni sociali appaganti	103	32,2	11,0
fare esperienze personali gratificanti	85	26,6	9,1
scegliere come usare il proprio tempo	49	15,3	5,2
migliorare la propria cultura	55	17,2	5,9
conoscere il territorio dal punto di vista culturale e artistico	49	15,3	5,2
reagire ai soprusi	29	9,1	3,1
divertirsi	31	9,7	3,3
distrarsi da ciò che accade nel mondo	9	2,8	1,0
Totale		*	100,0

\* il totale è diverso da 100 perché erano possibili più risposte

### 5. Quali fra questi bisogni potrebbe essere soddisfatto mediante l'animazione?

	v.a.	% su totale rispondenti (320)	% su totale risposte (1125)
comunicare con gli altri	218	68,1	19,4
scoprire le proprie potenzialità	161	50,3	14,3
confrontarsi con le diversità	172	53,8	15,3
divertirsi	134	41,9	11,9
fare esperienze personali gratificanti	117	36,6	10,4
avere relazioni sociali appaganti	104	32,5	9,2
scegliere come usare il proprio tempo	59	18,4	5,2
conoscere il territorio dal punto di vista culturale e artistico	48	15,0	4,3
migliorare la propria cultura	65	20,3	5,8
distrarsi da ciò che accade nel mondo	24	7,5	2,1
reagire ai soprusi	23	7,2	2,0
Totale		*	100,0

\* il totale è diverso da 100 perché erano possibili più risposte



### Lei opera come animatore?

	v.a.	%
NO	154	48,1
SI	166	51,9
Totale	320	100,0

### Se SI, in che ambito

	v.a.	%
assistenziale	20	12,0
culturale	5	3,0
musicale	4	2,4
parrocchiale	24	14,5
polivalente	14	8,4
ricreativo	23	13,9
scolastico	11	6,6
sociale	55	33,1
teatrale	5	3,0
turistico	5	3,0
Totale	166	100,0

### Dove risiede?

	v.a.	%
Nord	258	80,6
Centro	33	10,3
Sud	20	6,3
Isole	6	1,9
Fuori Italia	3	0,9
Totale	320	100,0

### Quanti anni ha? *Media 41 anni*

	v.a.	%
fino a 20 anni	19	5,9
da 21 a 30	81	25,3
da 31 a 40	56	17,5
da 41 a 50	81	25,3
da 51 a 60	63	19,7
oltre 60 anni	20	6,3
Totale	320	100,0



**L'ANIMAZIONE, attualmente, serve principalmente a: (specifica di altro)**

aiutare a maturare l'individuo e la comunità

di che animazione si parla?

dipende da che si intende per animazione

educare, a qualsiasi livello

far crescere un ragazzo con certi valori sociali

insegnare ed imparare giocando qualcosa di noi stessi

organizzare il tempo libero affinché non diventi tempo sprecato...

stimolazione capacità residue, socializzazione

supporto attivo al progetto educativo che è tipicamente teorico

tenere la persona impegnata sul pensiero e sul fare

tutto quello scritto sopra serve per lasciare un'impronta di vita nella nostra esistenza

unire le famiglie

sviluppare l'interrelazionalità ludico-sociale-intergenerazionale



## Risultati della Ricerca COS'E' L'ANIMAZIONE OGGI

*dicembre 2017 – tavole bivariate*

**Aggettivo che qualifica l'animazione e lavora come animatore**

**% di colonna**

	NO	SI	Totale
assistenziale	,6	1,2	,9
culturale	8,4	7,2	7,8
musicale	1,9	1,8	1,9
parrocchiale	,0	2,4	1,3
polivalente	22,1	25,3	23,8
ricreativa	20,1	21,1	20,6
scolastica	,6	,0	,3
sociale	38,3	37,3	37,8
teatrale	,6	1,8	1,3
turistica	7,1	1,8	4,4
Totale	100,0	100,0	100,0

**% di riga**

NO	SI	Totale
33,3	66,7	100,0
52,0	48,0	100,0
50,0	50,0	100,0
,0	100,0	100,0
44,7	55,3	100,0
47,0	53,0	100,0
100,0	,0	100,0
48,8	51,2	100,0
25,0	75,0	100,0
78,6	21,4	100,0
48,1	51,9	100,0



**Aggettivo che qualifica l'animazione e animazione serve a - % di colonna**

	stimolare il cambiamento sociale	far divertire nel tempo libero	far giocare gli adulti	migliorare la conoscenza di se stessi	insegnare (e far imparare) giocando	far stare le persone in compagnia	distrarre la gente dai “veri” problemi	prendersi cura dei bambini quando i genitori sono impegnati	far emergere nelle persone bisogni/desideri che non sanno di provare	aiutare gli individui a socializzare	altro	Totale
assistenziale	3,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	2,7	,0	,9
culturale	13,4	7,5	,0	15,8	11,8	,0	,0	11,1	3,0	2,7	,0	7,8
musicale	,0	,0	,0	,0	2,0	6,5	60,0	,0	,0	,0	,0	1,9
parrocchiale	,0	,0	,0	5,3	,0	3,2	,0	11,1	,0	2,7	,0	1,3
polivalente	13,4	18,9	,0	52,6	23,5	19,4	20,0	11,1	51,5	21,6	15,4	23,8
ricreativa	1,5	35,8	,0	5,3	27,5	35,5	20,0	66,7	6,1	24,3	15,4	20,6
scolastica	,0	,0	,0	,0	2,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,3
sociale	68,7	22,6	50,0	21,1	27,5	25,8	,0	,0	39,4	37,8	69,2	37,8
teatrale	,0	1,9	,0	,0	3,9	,0	,0	,0	,0	2,7	,0	1,3
turistica	,0	13,2	50,0	,0	2,0	9,7	,0	,0	,0	5,4	,0	4,4
Totale	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0



### Aggettivo che qualifica l'animazione e animazione serve a - % di riga

	stimolare il cambiamento sociale	far divertire nel tempo libero	far giocare gli adulti	migliorare la conoscenza di se stessi	insegnare (e far imparare) giocando	far stare le persone in compagnia	distrarre la gente dai “veri” problemi	prendersi cura dei bambini quando i genitori sono impegnati	far emergere nelle persone bisogni/desideri che non sanno di provare	aiutare gli individui a socializzare	altro	Totale
assistenziale	66,7	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	33,3	,0	100,0
culturale	36,0	16,0	,0	12,0	24,0	,0	,0	4,0	4,0	4,0	,0	100,0
musicale	,0	,0	,0	,0	16,7	33,3	50,0	,0	,0	,0	,0	100,0
parrocchiale	,0	,0	,0	25,0	,0	25,0	,0	25,0	,0	25,0	,0	100,0
polivalente	11,8	13,2	,0	13,2	15,8	7,9	1,3	1,3	22,4	10,5	2,6	100,0
ricreativa	1,5	28,8	,0	1,5	21,2	16,7	1,5	9,1	3,0	13,6	3,0	100,0
scolastica	,0	,0	,0	,0	100,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	100,0
sociale	38,0	9,9	,8	3,3	11,6	6,6	,0	,0	10,7	11,6	7,4	100,0
teatrale	,0	25,0	,0	,0	50,0	,0	,0	,0	,0	25,0	,0	100,0
turistica	,0	50,0	7,1	,0	7,1	21,4	,0	,0	,0	14,3	,0	100,0
Totale	20,9	16,6	,6	5,9	15,9	9,7	1,6	2,8	10,3	11,6	4,1	100,0



**Aggettivo che qualifica l'animazione e classi di età dei rispondenti - % di colonna**

	fino a 20 anni	da 21 a 30	da 31 a 40	da 41 a 50	da 51 a 60	oltre 60 anni	Totale
assistenziale	,0	1,2	,0	1,2	1,6	,0	,9
culturale	10,5	8,6	,0	12,3	7,9	5,0	7,8
musicale	5,3	2,5	,0	3,7	,0	,0	1,9
parrocchiale	5,3	1,2	,0	1,2	,0	5,0	1,3
polivalente	10,5	19,8	23,2	30,9	22,2	30,0	23,8
ricreativa	15,8	32,1	28,6	12,3	12,7	15,0	20,6
scolastica	,0	1,2	,0	,0	,0	,0	,3
sociale	42,1	25,9	42,9	34,6	49,2	45,0	37,8
teatrale	5,3	1,2	,0	1,2	1,6	,0	1,3
turistica	5,3	6,2	5,4	2,5	4,8	,0	4,4
Totale	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0



**Aggettivo che qualifica l'animazione e classi di età - % di riga**

	fino a 20 anni	da 21 a 30	da 31 a 40	da 41 a 50	da 51 a 60	oltre 60 anni	Totale
assistenziale	,0	33,3	,0	33,3	33,3	,0	100,0
culturale	8,0	28,0	,0	40,0	20,0	4,0	100,0
musicale	16,7	33,3	,0	50,0	,0	,0	100,0
parrocchiale	25,0	25,0	,0	25,0	,0	25,0	100,0
polivalente	2,6	21,1	17,1	32,9	18,4	7,9	100,0
ricreativa	4,5	39,4	24,2	15,2	12,1	4,5	100,0
scolastica	,0	100,0	,0	,0	,0	,0	
sociale	6,6	17,4	19,8	23,1	25,6	7,4	100,0
teatrale	25,0	25,0	,0	25,0	25,0	,0	100,0
turistica	7,1	35,7	21,4	14,3	21,4	,0	100,0
Totale	5,9	25,3	17,5	25,3	19,7	6,3	100,0





## Bisogni “immateriali” e bisogni che potrebbero essere soddisfatti con l’animazione

### valori assoluti

	stesso	altro	Totale
avere relazioni sociali appaganti	55	48	103
comunicare con gli altri	153	32	185
confrontarsi con le diversità	131	55	186
conoscere il territorio dal punto di vista culturale e artistico	24	25	49
distrarsi da ciò che accade nel mondo	1	8	9
divertirsi	21	10	31
fare esperienze personali gratificanti	44	41	85
migliorare la propria cultura	19	36	55
reagire ai soprusi	8	21	29
scegliere come usare il proprio tempo	23	26	49
scoprire le proprie potenzialità	104	49	153

### % di riga

stesso	altro	Totale
53,4	46,6	100,0
82,7	17,3	100,0
70,4	29,6	100,0
49,0	51,0	100,0
11,1	88,9	100,0
67,7	32,3	100,0
51,8	48,2	100,0
34,5	65,5	100,0
27,6	72,4	100,0
46,9	53,1	100,0
68,0	32,0	100,0



### Classi di età e lavora come animatore % di colonna

	NO	SI	Totale
fino a 20 anni	7,1	4,8	5,9
da 21 a 30	19,5	30,7	25,3
da 31 a 40	14,9	19,9	17,5
da 41 a 50	29,9	21,1	25,3
da 51 a 60	19,5	19,9	19,7
oltre 60 anni	9,1	3,6	6,3
Totale	100,0	100,0	100,0

### % di riga

NO	SI	Totale
57,9	42,1	100,0
37,0	63,0	100,0
41,1	58,9	100,0
56,8	43,2	100,0
47,6	52,4	100,0
70,0	30,0	100,0
48,1	51,9	100,0

### Aggettivo che qualifica l'animazione e grado di utilità dell'animazione (100=max)

assistenziale	100
culturale	82
musicale	71
parrocchiale	94
polivalente	79
ricreativa	75
scolastica	75
sociale	84
teatrale	81
turistica	79
Totale	81



**Lavora come animatore e grado di utilità dell'animazione (100=max)**

NO	76
SI	85
Totale	81

**Classi di età e ambito lavorativo di chi lavora come animatore - % di colonna**

	assistenziale	culturale	musicale	parrocchiale	polivalente	ricreativo	scolastico	sociale	teatrale	turistico	Totale
fino a 20 anni	5,0	,0	,0	12,5	,0	,0	,0	5,5	20,0	,0	4,8
da 21 a 30	,0	20,0	25,0	54,2	21,4	65,2	9,1	25,5	,0	60,0	30,7
da 31 a 40	,0	20,0	,0	8,3	7,1	26,1	45,5	30,9	,0	20,0	19,9
da 41 a 50	25,0	40,0	50,0	16,7	35,7	,0	18,2	25,5	20,0	,0	21,1
da 51 a 60	70,0	20,0	25,0	4,2	14,3	8,7	18,2	10,9	60,0	20,0	19,9
oltre 60 anni	,0	,0	,0	4,2	21,4	,0	9,1	1,8	,0	,0	3,6
Totale	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0



### Classi di età e ambito lavorativo di chi lavora come animatore - % di riga

	assistenziale	culturale	musicale	parrocchiale	polivalente	ricreativo	scolastico	sociale	teatrale	turistico	Totale
fino a 20 anni	12,5	,0	,0	37,5	,0	,0	,0	37,5	12,5	,0	100,0
da 21 a 30	,0	2,0	2,0	25,5	5,9	29,4	2,0	27,5	,0	5,9	100,0
da 31 a 40	,0	3,0	,0	6,1	3,0	18,2	15,2	51,5	,0	3,0	100,0
da 41 a 50	14,3	5,7	5,7	11,4	14,3	,0	5,7	40,0	2,9	,0	100,0
da 51 a 60	42,4	3,0	3,0	3,0	6,1	6,1	6,1	18,2	9,1	3,0	100,0
oltre 60 anni	,0	,0	,0	16,7	50,0	,0	16,7	16,7	,0	,0	100,0
Totale	12,0	3,0	2,4	14,5	8,4	13,9	6,6	33,1	3,0	3,0	100,0



**L'Animazione serve a e grado di utilità dell'animazione (100=max)**

	Media
stimolare il cambiamento sociale	87
far divertire nel tempo libero	67
far giocare gli adulti	75
migliorare la conoscenza di se stessi	84
insegnare (e far imparare) giocando	77
far stare le persone in compagnia	82
distrarre la gente dai “veri” problemi	70
prendersi cura dei bambini quando i genitori sono impegnati	83
far emergere nelle persone bisogni/desideri che non sanno di provare	87
aiutare gli individui a socializzare	80
altro	94
Totale	81



**Bisogni immateriali, bisogni che possono essere soddisfatti con l'animazione e grado di utilità dell'animazione (100=max)**

	<i>grado utilità animazione (bisogni indicati)</i>	<i>grado utilità animazione (bisogni da soddisfare)</i>
avere relazioni sociali appaganti	79	83
comunicare con gli altri	82	83
confrontarsi con le diversità	81	82
conoscere il territorio dal punto di vista culturale e artistico	81	83
distrarsi da ciò che accade nel mondo	78	77
divertirsi	79	81
fare esperienze personali gratificanti	77	84
migliorare la propria cultura	77	83
reagire ai soprusi	85	83
scegliere come usare il proprio tempo	81	83
scoprire le proprie potenzialità	82	85



**L'Animazione serve a e Aggettivo che qualifica l'animazione - % di colonna**

	assistenziale	culturale	musicale	parrocchiale	polivalente	ricreativa	scolastica	sociale	teatrale	turistica	Totale
aiutare gli individui a socializzare	33,3	4,0	,0	25,0	10,5	13,6	,0	11,6	25,0	14,3	11,6
distrarre la gente dai “veri” problemi	,0	,0	50,0	,0	1,3	1,5	,0	,0	,0	,0	1,6
far divertire nel tempo libero	,0	16,0	,0	,0	13,2	28,8	,0	9,9	25,0	50,0	16,6
far emergere nelle persone bisogni/desideri che non sanno di provare	,0	4,0	,0	,0	22,4	3,0	,0	10,7	,0	,0	10,3
far giocare gli adulti	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,8	,0	7,1	,6
far stare le persone in compagnia	,0	,0	33,3	25,0	7,9	16,7	,0	6,6	,0	21,4	9,7
insegnare (e far imparare) giocando	,0	24,0	16,7	,0	15,8	21,2	100,0	11,6	50,0	7,1	15,9
migliorare la conoscenza di se stessi	,0	12,0	,0	25,0	13,2	1,5	,0	3,3	,0	,0	5,9
prendersi cura dei bambini quando i genitori sono impegnati	,0	4,0	,0	25,0	1,3	9,1	,0	,0	,0	,0	2,8
stimolare il cambiamento sociale	66,7	36,0	,0	,0	11,8	1,5	,0	38,0	,0	,0	20,9
altro	,0	,0	,0	,0	2,6	3,0	,0	7,4	,0	,0	4,1
Totale	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0



### L'Animazione serve a e Aggettivo che qualifica l'animazione - % di riga

	assistenziale	culturale	musicale	parrocchiale	polivalente	ricreativa	scolastica	sociale	teatrale	turistica	Totale
aiutare gli individui a socializzare	2,7	2,7	,0	2,7	21,6	24,3	,0	37,8	2,7	5,4	100,0
distrarre la gente dai “veri” problemi	,0	,0	60,0	,0	20,0	20,0	,0	,0	,0	,0	100,0
far divertire nel tempo libero	,0	7,5	,0	,0	18,9	35,8	,0	22,6	1,9	13,2	100,0
far emergere nelle persone bisogni/desideri che non sanno di provare	,0	3,0	,0	,0	51,5	6,1	,0	39,4	,0	,0	100,0
far giocare gli adulti	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	50,0	,0	50,0	100,0
far stare le persone in compagnia	,0	,0	6,5	3,2	19,4	35,5	,0	25,8	,0	9,7	100,0
insegnare (e far imparare) giocando	,0	11,8	2,0	,0	23,5	27,5	2,0	27,5	3,9	2,0	100,0
migliorare la conoscenza di se stessi	,0	15,8	,0	5,3	52,6	5,3	,0	21,1	,0	,0	100,0
prendersi cura dei bambini quando i genitori sono impegnati	,0	11,1	,0	11,1	11,1	66,7	,0	,0	,0	,0	100,0
stimolare il cambiamento sociale	3,0	13,4	,0	,0	13,4	1,5	,0	68,7	,0	,0	100,0
altro	,0	,0	,0	,0	15,4	15,4	,0	69,2	,0	,0	100,0
Totale	,9	7,8	1,9	1,3	23,8	20,6	,3	37,8	1,3	4,4	100,0





**Animazione serve a e bisogni immateriali delle persone che vivono in Italia - % di colonna sul totale dei rispondenti**

	avere relaz. appag.	comunicar e con gli altri	confrontar si con le diversità	conoscere il territorio	distrarsi cose del mondo	divertirsi	fare esperienze gratific.	migliorare la propria cultura	reagire ai soprusi	scegliere come us. tempo	scoprire proprie potenz.
aiutare a socializzare	8,7	11,4	12,4	4,1	11,1	9,7	11,8	16,4	3,4	20,4	12,4
distrarre da veri problemi	1,0	1,1	2,2	2,0	0,0	0,0	0,0	0,0	6,9	4,1	2,0
far divertire	16,5	14,6	12,4	16,3	55,6	25,8	18,8	27,3	24,1	18,4	12,4
far emergere bisogni/desid	11,7	8,6	8,6	10,2	0,0	6,5	12,9	7,3	6,9	8,2	13,7
far giocare gli adulti	1,0	1,1	0,0	0,0	0,0	3,2	1,2	0,0	0,0	0,0	0,7
far stare in compagnia	7,8	9,7	7,5	14,3	0,0	3,2	10,6	5,5	17,2	10,2	8,5
insegnare giocando	14,6	15,7	16,7	24,5	33,3	19,4	12,9	21,8	3,4	12,2	16,3
migliorare conoscenza se	3,9	7,6	7,0	2,0	0,0	9,7	3,5	1,8	6,9	6,1	8,5
prendersi cura dei bambini	3,9	2,7	2,7	2,0	0,0	6,5	3,5	0,0	3,4	2,0	3,3
stimolare camb. sociale	27,2	22,7	27,4	22,4	0,0	12,9	18,8	14,5	24,1	12,2	18,3
altro	3,9	4,9	3,2	2,0	0,0	3,2	5,9	5,5	3,4	6,1	3,9



**Animazione serve a e bisogni immateriali delle persone che vivono in Italia - % di riga sul totale dei rispondenti (Totale diverso da 100 perché erano possibili più risposte)**

	avere relazioni sociali appaganti	comunicare con gli altri	confrontarsi con le diversità	conoscere il territorio dal punto di vista culturale e artistico	distrarsi da ciò che accade nel mondo	divertirsi	fare esperienze personali gratificanti	migliorare la propria cultura	reagire ai soprusi	scegliere come usare il proprio tempo	scoprire le proprie potenzialità
aiutare a socializzare	24,3	56,8	62,2	5,4	2,7	8,1	27,0	24,3	2,7	27,0	51,4
distrarre da veri problemi	20,0	40,0	80,0	20,0	0,0	0,0	0,0	0,0	40,0	40,0	60,0
far divertire	32,1	50,9	43,4	15,1	9,4	15,1	30,2	28,3	13,2	17,0	35,8
far emergere bisogni/desideri	36,4	48,5	48,5	15,2	0,0	6,1	33,3	12,1	6,1	12,1	63,6
far giocare gli adulti	50,0	100,0	0,0	0,0	0,0	50,0	50,0	0,0	0,0	0,0	50,0
far stare in compagnia	25,8	58,1	45,2	22,6	0,0	3,2	29,0	9,7	16,1	16,1	41,9
insegnare giocando	29,4	56,9	60,8	23,5	5,9	11,8	21,6	23,5	2,0	11,8	49,0
migliorare conoscenza se	21,1	73,7	68,4	5,3	0,0	15,8	15,8	5,3	10,5	15,8	68,4
prendersi cura dei bambini	44,4	55,6	55,6	11,1	0,0	22,2	33,3	0,0	11,1	11,1	55,6
stimolare camb. sociale	41,8	62,7	76,1	16,4	0,0	6,0	23,9	11,9	10,4	9,0	41,8
altro	30,8	69,2	46,2	7,7	0,0	7,7	38,5	23,1	7,7	23,1	46,2



**Animazione serve a e bisogni che possono essere soddisfatti con l'animazione - % di riga sul totale dei rispondenti (Totale diverso da 100 perché erano possibili più risposte)**

	avere relazioni appaganti	comunicare con gli altri	confrontarsi con le diversità	conoscere il territorio	distrarsi da ciò che accade	divertirsi	fare esperienze personali gratificanti	migliorare la propria cultura	reagire ai soprusi	scegliere come usare il proprio tempo	scoprire le proprie potenzialità
aiutare a socializzare	35,1	75,7	64,9	10,8	8,1	48,6	32,4	16,2	5,4	27,0	35,1
distrarre da veri problemi	20,0	60,0	,0	,0	20,0	80,0	60,0	20,0	20,0	20,0	20,0
far divertire	28,3	58,5	47,2	7,5	11,3	49,1	32,1	15,1	5,7	17,0	34,0
far emergere bisogni/desideri	30,3	69,7	54,5	9,1	9,1	27,3	57,6	18,2	,0	12,1	72,7
far giocare adulti	,0	50,0	,0	,0	,0	50,0	,0	50,0	,0	,0	50,0
far stare in compagnia	35,5	71,0	25,8	29,0	9,7	48,4	29,0	22,6	6,5	19,4	41,9
insegnare giocando	23,5	58,8	62,7	13,7	5,9	49,0	39,2	23,5	11,8	13,7	49,0
migliorare conoscenza se	42,1	78,9	42,1	10,5	5,3	36,8	21,1	26,3	5,3	31,6	78,9
prendersi cura dei bambini	,0	55,6	44,4	11,1	11,1	44,4	22,2	,0	,0	11,1	44,4
stimolare camb. sociale	38,8	73,1	68,7	20,9	1,5	23,9	35,8	20,9	10,4	14,9	53,7
altro	61,5	84,6	53,8	30,8	15,4	69,2	53,8	38,5	7,7	38,5	84,6



### Animazione serve a e bisogni che possono essere soddisfatti con l'animazione - % di colonna

	avere relazioni appaganti	comunicare con gli altri	confrontarsi con le diversità	conoscere il territorio	distrarsi	divertirsi	fare esperienze gratificanti	migliorare la propria cultura	reagire ai soprusi	scegliere come usare tempo	scoprire le proprie potenzialità
aiutare socializzare	12,5	12,8	14,0	8,3	12,5	13,4	10,3	9,2	8,7	16,9	8,1
distrarre	1,0	1,4	,0	,0	4,2	3,0	2,6	1,5	4,3	1,7	,6
far divertire	14,4	14,2	14,5	8,3	25,0	19,4	14,5	12,3	13,0	15,3	11,2
far emergere bisogni/desideri	9,6	10,6	10,5	6,3	12,5	6,7	16,2	9,2	,0	6,8	14,9
far giocare adulti	,0	,5	,0	,0	,0	,7	,0	1,5	,0	,0	,6
far stare in compagnia	10,6	10,1	4,7	18,8	12,5	11,2	7,7	10,8	8,7	10,2	8,1
insegnare giocando	11,5	13,8	18,6	14,6	12,5	18,7	17,1	18,5	26,1	11,9	15,5
migliorare conoscenza se	7,7	6,9	4,7	4,2	4,2	5,2	3,4	7,7	4,3	10,2	9,3
cura bambini	,0	2,3	2,3	2,1	4,2	3,0	1,7	,0	,0	1,7	2,5
stimolare camb. sociale	25,0	22,5	26,7	29,2	4,2	11,9	20,5	21,5	30,4	16,9	22,4
altro	7,7	5,0	4,1	8,3	8,3	6,7	6,0	7,7	4,3	8,5	6,8
Totale	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0



### L'Animazione serve a e Opera come animatore - % di colonna

	NO	SI	Totale
aiutare gli individui a socializzare	15,6	7,8	11,6
distrarre la gente dai “veri” problemi	1,3	1,8	1,6
far divertire nel tempo libero	21,4	12,0	16,6
far emergere nelle persone bisogni/desideri che non sanno di provare	7,1	13,3	10,3
far giocare gli adulti	1,3	,0	,6
far stare le persone in compagnia	7,1	12,0	9,7
insegnare (e far imparare) giocando	18,8	13,3	15,9
migliorare la conoscenza di se stessi	5,2	6,6	5,9
prendersi cura dei bambini quando i genitori sono impegnati	1,3	4,2	2,8
stimolare il cambiamento sociale	17,5	24,1	20,9
altro	3,2	4,8	4,1
Totale	100,0	100,0	100,0



### L'Animazione serve a e Opera come animatore - % di riga

	NO	SI	Totale
aiutare gli individui a socializzare	64,9	35,1	100,0
distrarre la gente dai “veri” problemi	40,0	60,0	100,0
far divertire nel tempo libero	62,3	37,7	100,0
far emergere nelle persone bisogni/desideri che non sanno di provare	33,3	66,7	100,0
far giocare gli adulti	100,0	,0	100,0
far stare le persone in compagnia	35,5	64,5	100,0
insegnare (e far imparare) giocando	56,9	43,1	100,0
migliorare la conoscenza di se stessi	42,1	57,9	100,0
prendersi cura dei bambini quando i genitori sono impegnati	22,2	77,8	100,0
stimolare il cambiamento sociale	40,3	59,7	100,0
altro	38,5	61,5	100,0
Totale	48,1	51,9	100,0



**L'Animazione serve a e Ambito lavorativo di chi opera come animatore - % di colonna**

	assistenziale	culturale	musicale	parrocchiale	polivalente	ricreativo	scolastico	sociale	teatrale	turistico	Totale
aiutare socializzare	30,0	,0	,0	4,2	,0	4,3	,0	5,5	20,0	20,0	7,8
distrarre	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	1,8	,0	40,0	1,8
far divertire	,0	20,0	25,0	,0	7,1	39,1	9,1	7,3	40,0	20,0	12,0
far emergere bisogni/desideri	10,0	,0	,0	16,7	21,4	4,3	36,4	14,5	,0	,0	13,3
far giocare adulti	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0
far stare in compagnia	15,0	,0	75,0	12,5	21,4	13,0	,0	7,3	,0	20,0	12,0
insegnare giocando	,0	40,0	,0	20,8	21,4	17,4	27,3	7,3	20,0	,0	13,3
migliorare conoscenza se	10,0	,0	,0	8,3	,0	4,3	9,1	7,3	20,0	,0	6,6
cura bambini	,0	,0	,0	8,3	7,1	13,0	,0	1,8	,0	,0	4,2
stimolare camb. sociale	30,0	40,0	,0	20,8	21,4	4,3	9,1	40,0	,0	,0	24,1
altro	5,0	,0	,0	8,3	,0	,0	9,1	7,3	,0	,0	4,8
Totale	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0



**L'Animazione serve a e Ambito lavorativo di chi opera come animatore - % di riga**

	assistenziale	culturale	musicale	parrocchiale	polivalente	ricreativo	scolastico	sociale	teatrale	turistico	Totale
aiutare socializzare	46,2	,0	,0	7,7	,0	7,7	,0	23,1	7,7	7,7	100,0
distrarre	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	33,3	,0	66,7	100,0
far divertire	,0	5,0	5,0	,0	5,0	45,0	5,0	20,0	10,0	5,0	100,0
far emergere bisogni/desideri	9,1	,0	,0	18,2	13,6	4,5	18,2	36,4	,0	,0	100,0
far giocare adulti	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0	,0
far stare in compagnia	15,0	,0	15,0	15,0	15,0	15,0	,0	20,0	,0	5,0	100,0
insegnare giocando	,0	9,1	,0	22,7	13,6	18,2	13,6	18,2	4,5	,0	100,0
migliorare conoscenza se	18,2	,0	,0	18,2	,0	9,1	9,1	36,4	9,1	,0	100,0
cura bambini	,0	,0	,0	28,6	14,3	42,9	,0	14,3	,0	,0	100,0
stimolare camb. sociale	15,0	5,0	,0	12,5	7,5	2,5	2,5	55,0	,0	,0	100,0
altro	12,5	,0	,0	25,0	,0	,0	12,5	50,0	,0	,0	100,0
Totale	12,0	3,0	2,4	14,5	8,4	13,9	6,6	33,1	3,0	3,0	100,0





### **L'Animazione serve a e età in anni**

	Media dell'età
aiutare gli individui a socializzare	40
distrarre la gente dai “veri” problemi	40
far divertire nel tempo libero	40
far emergere nelle persone bisogni/desideri che non sanno di provare	41
far giocare gli adulti	53
far stare le persone in compagnia	39
insegnare (e far imparare) giocando	40
migliorare la conoscenza di se stessi	41
prendersi cura dei bambini quando i genitori sono impegnati	30
stimolare il cambiamento sociale	44
altro	37
Totale	41

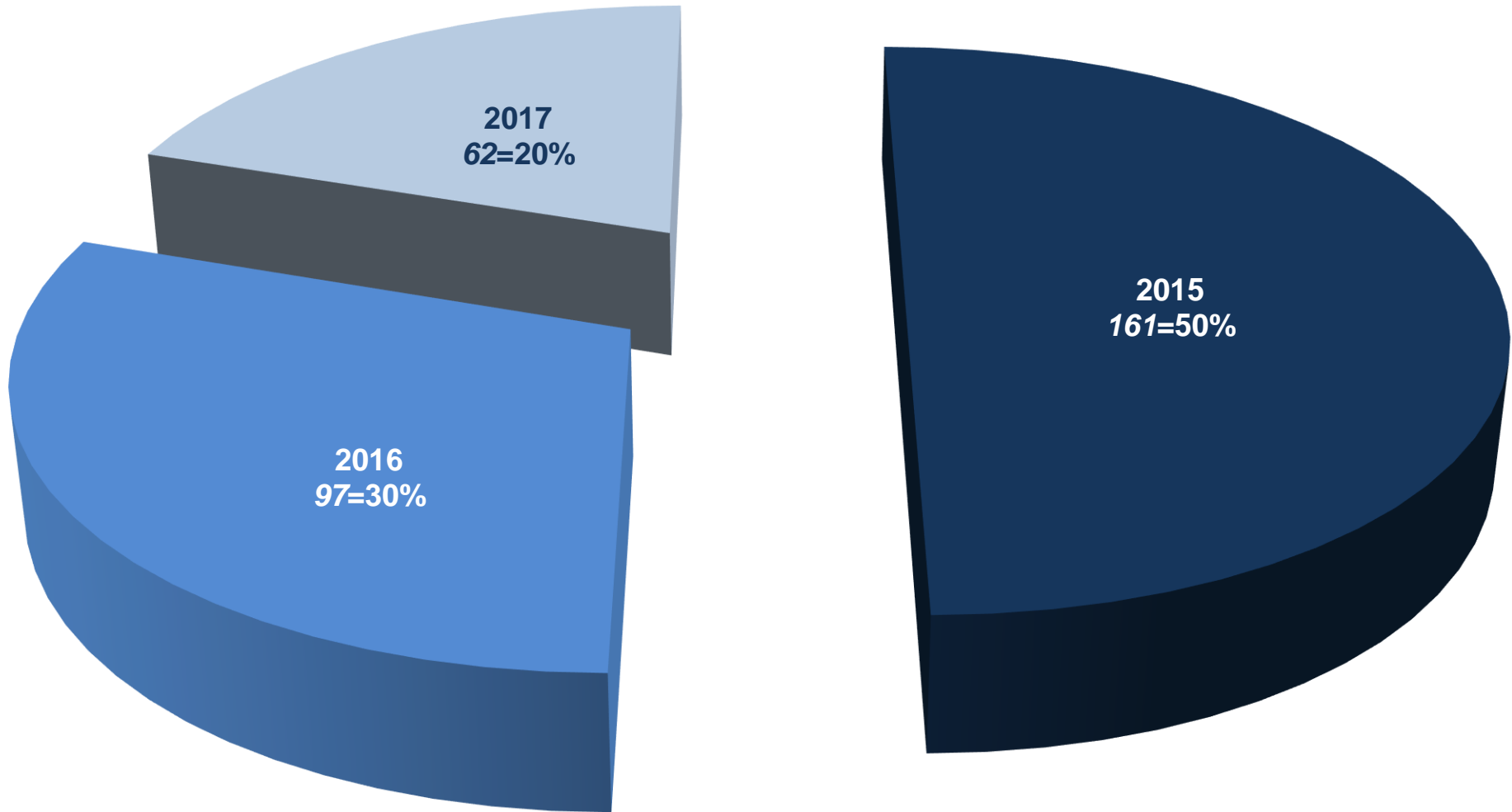
# **Ricerca**

# **COS'E' L'ANIMAZIONE OGGI**

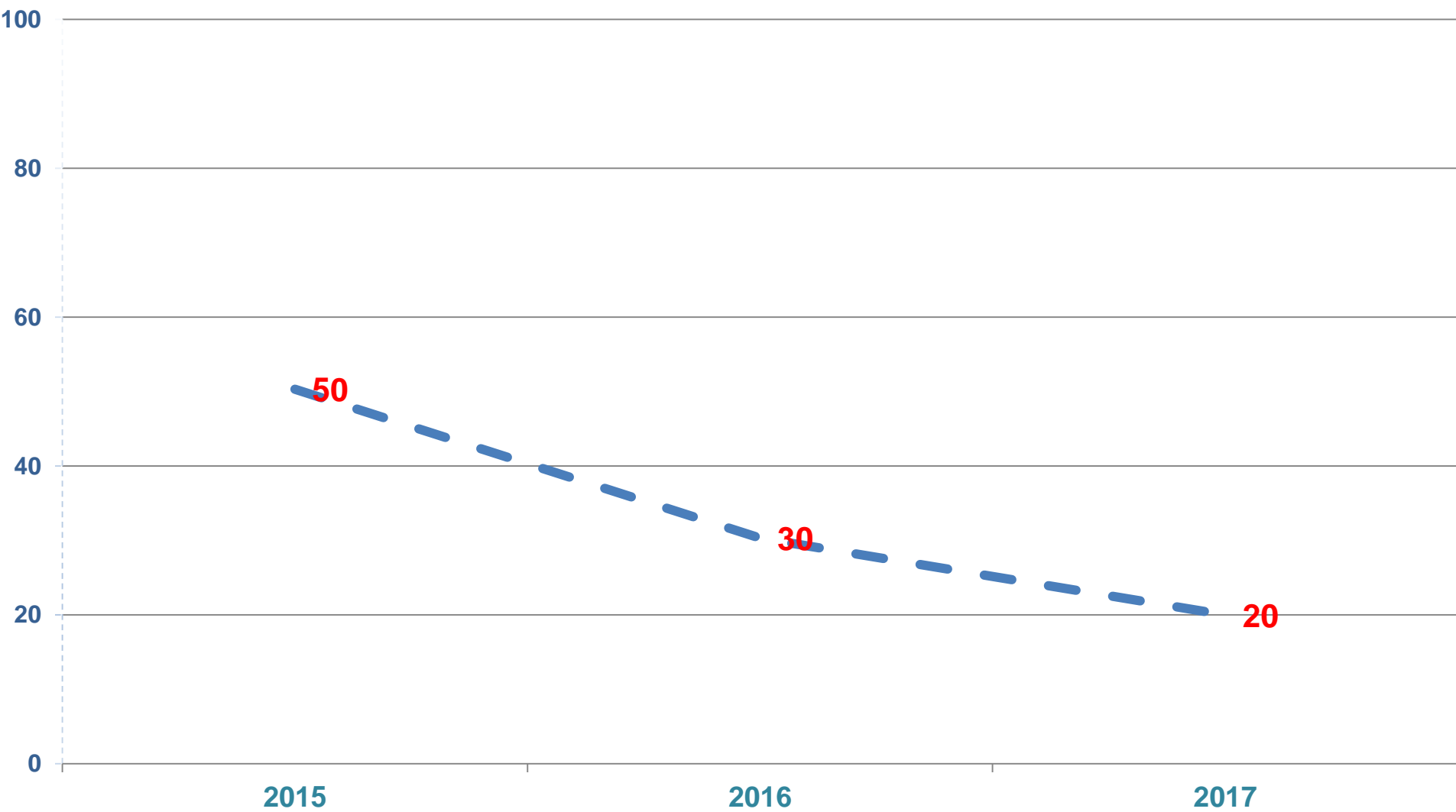
*Grafici*

*dicembre 2017*

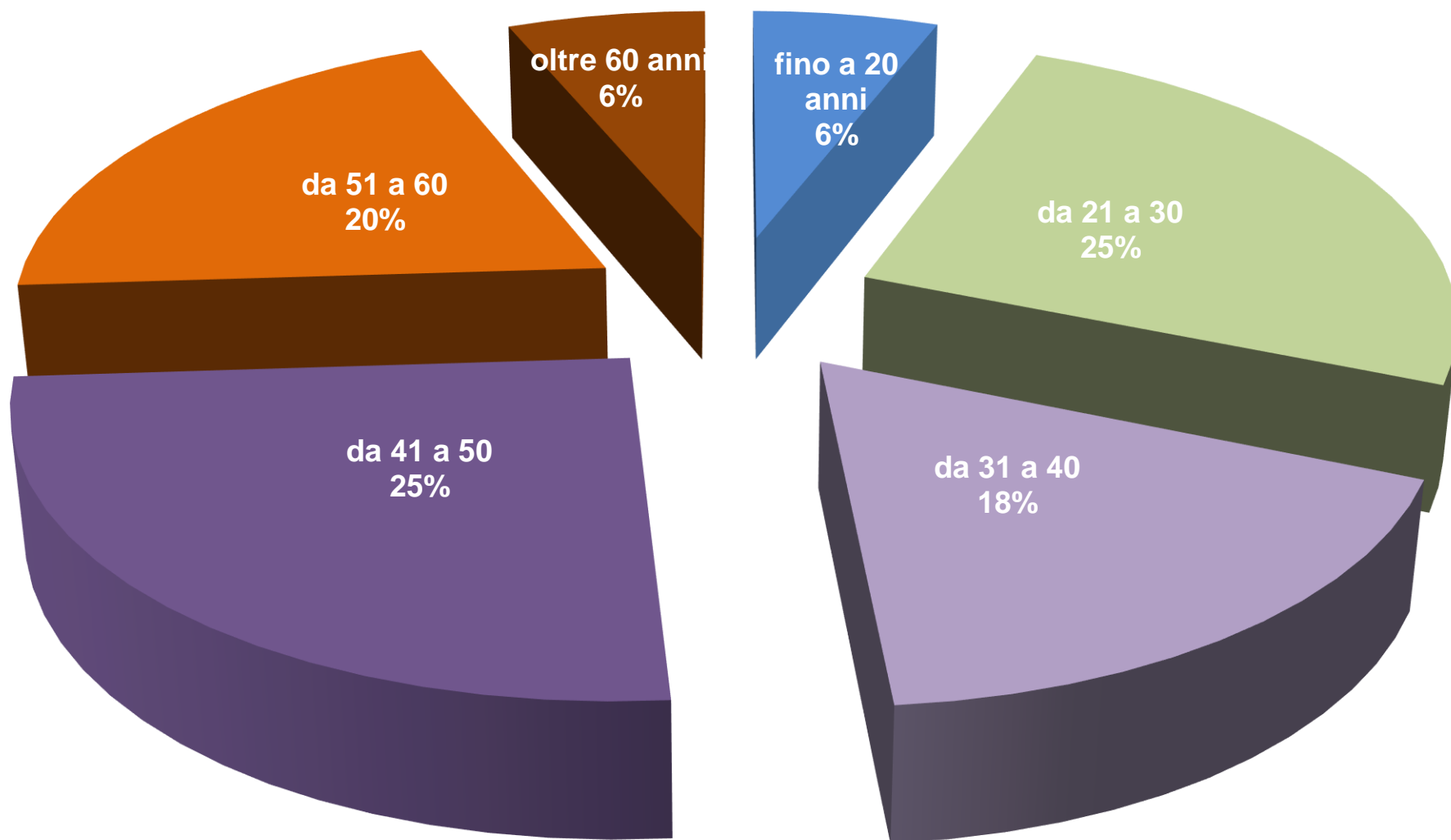
**Composizione compilazione per anno - Totale **320****  
*(valori assoluti e %)*



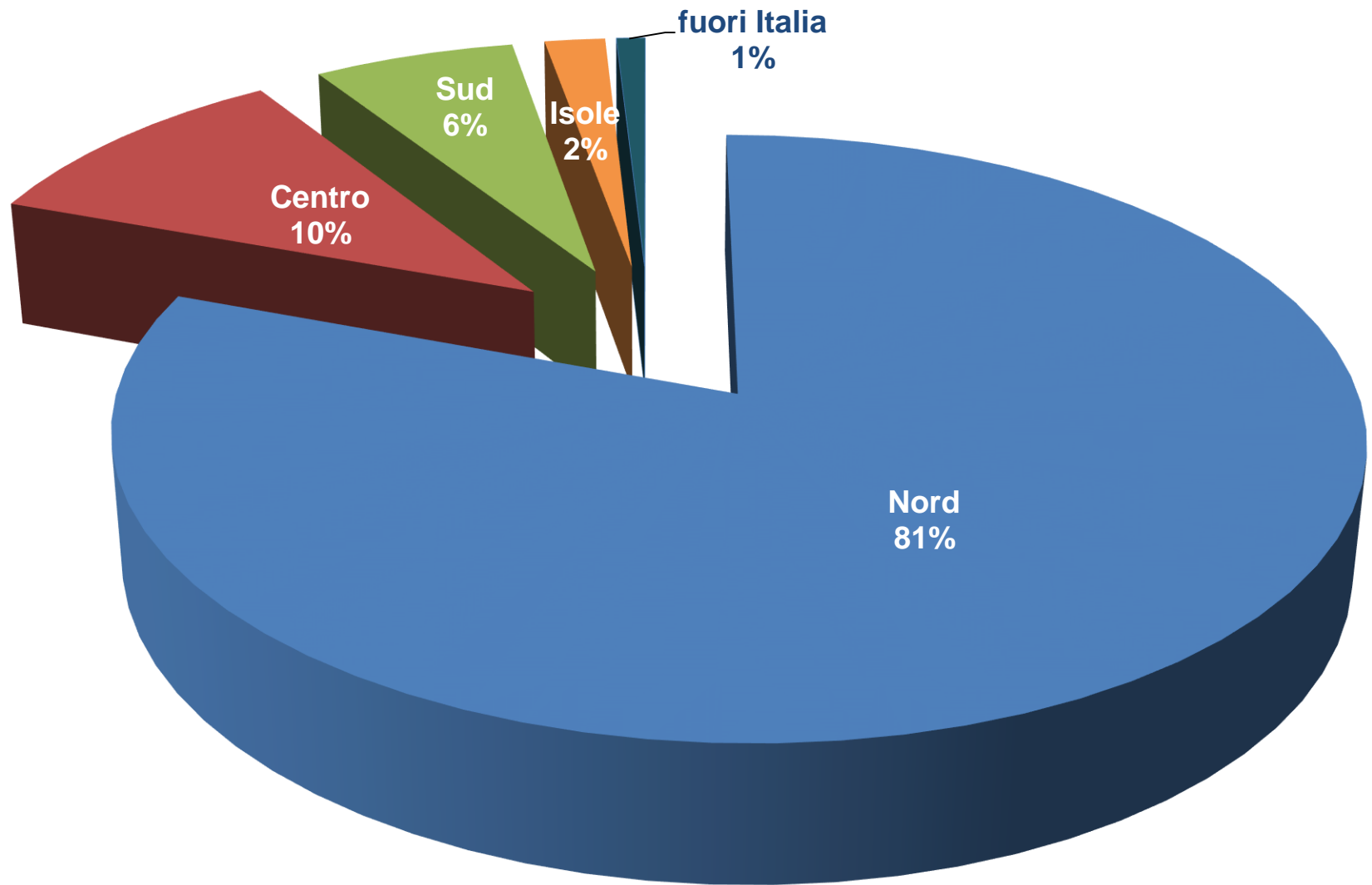
**Andamento compilazione per anno - *dal 26/3/2015 al 30/11/2017***  
***Totale 320***  
***(valori %)***



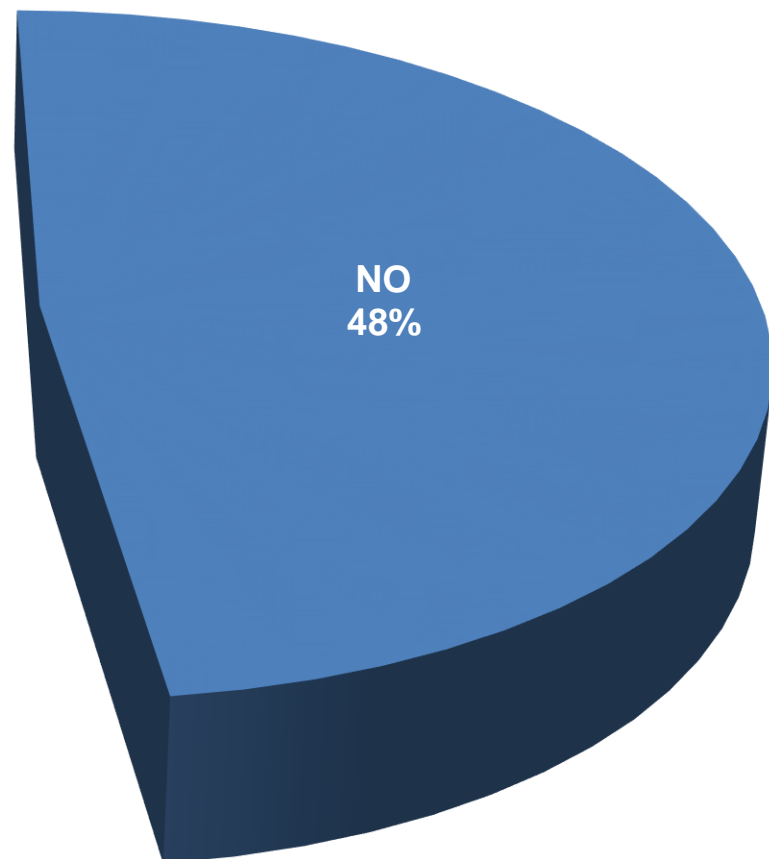
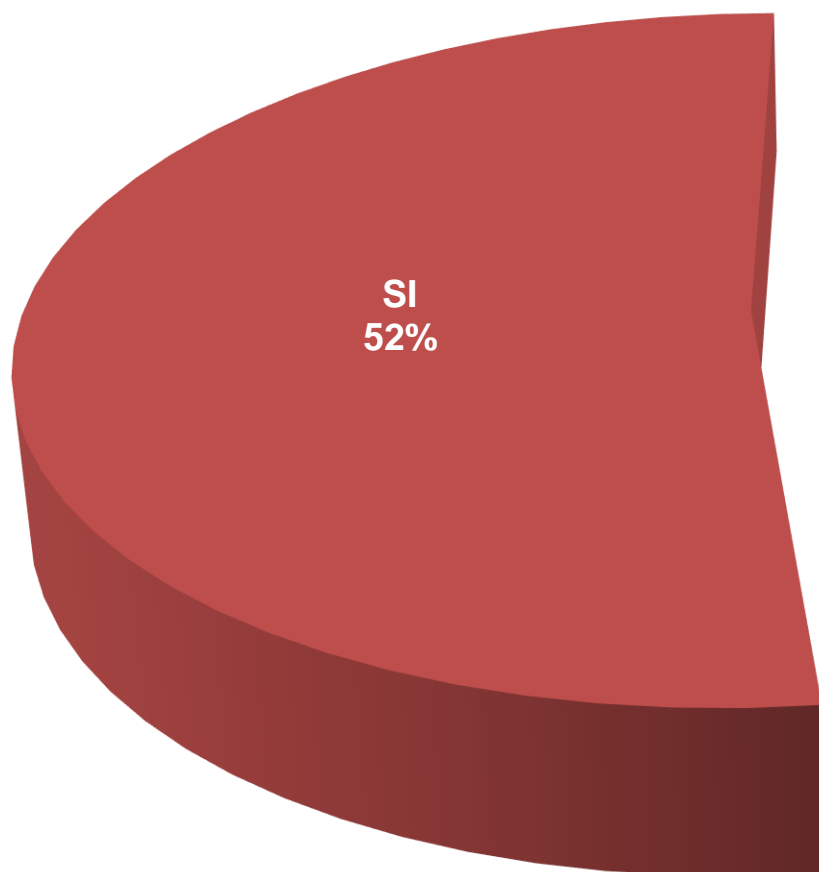
**Classi di età dei rispondenti**



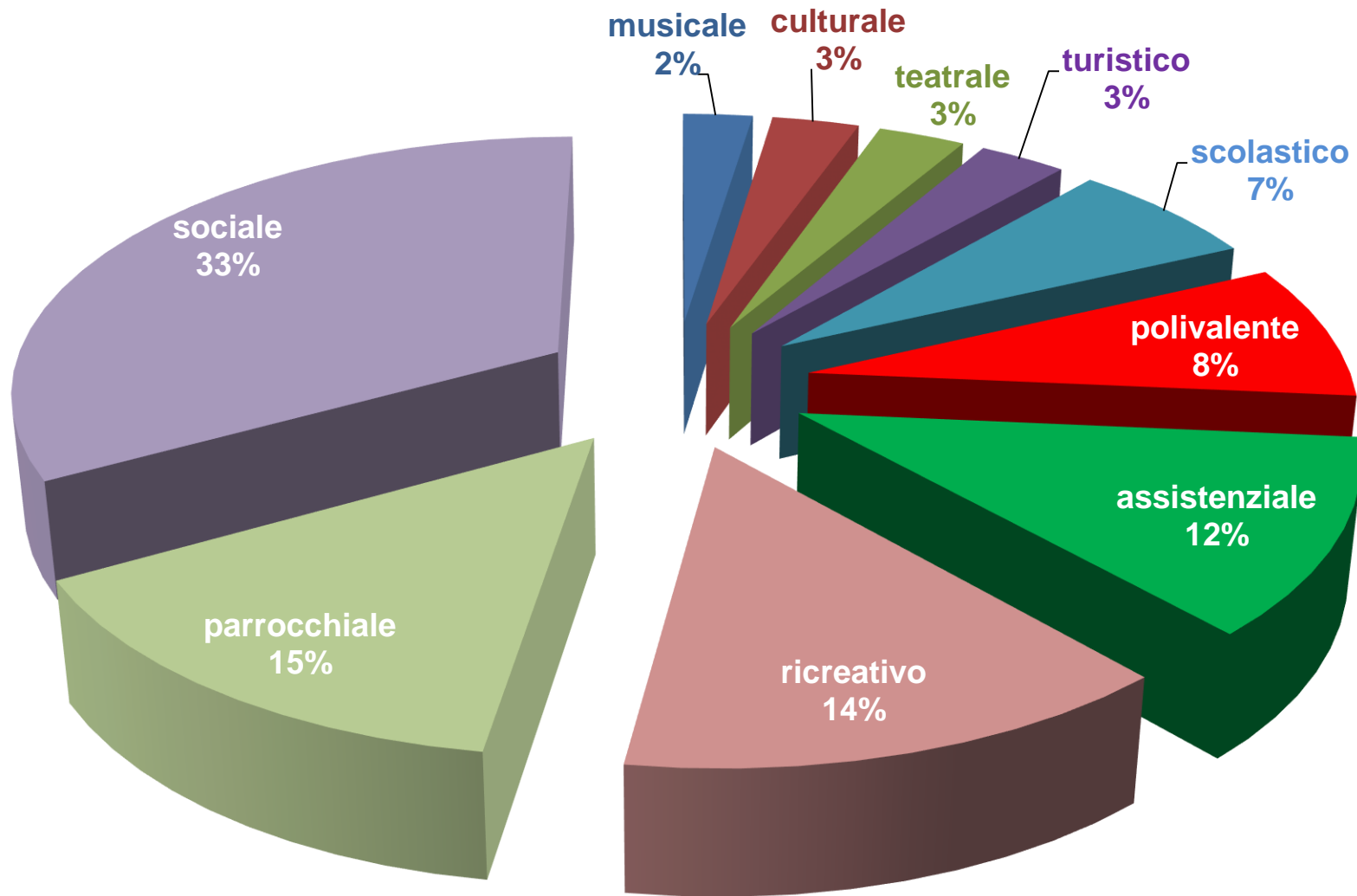
## Residenza dei rispondenti



## Opera come animatore

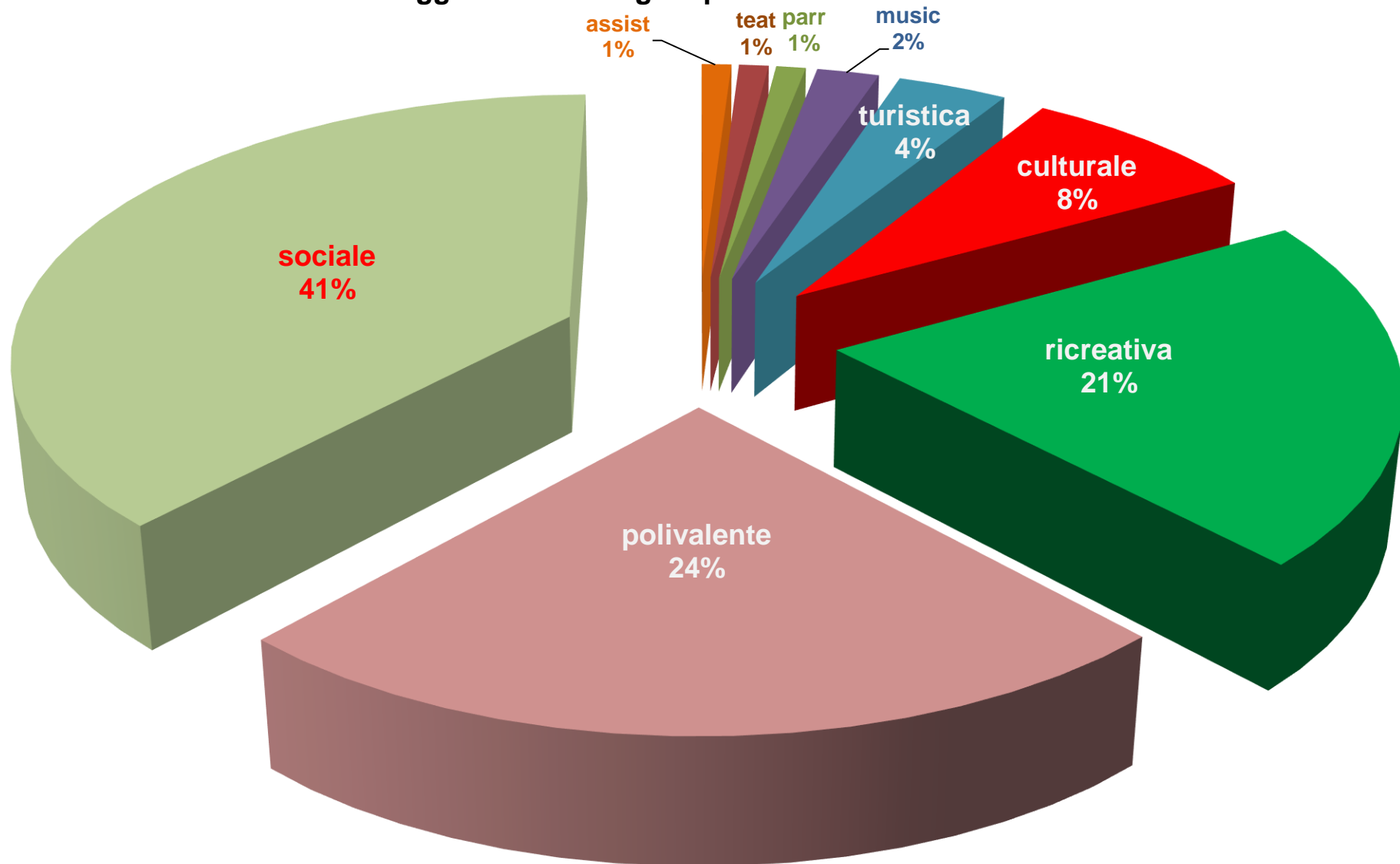


## Ambito in cui operano gli animatori

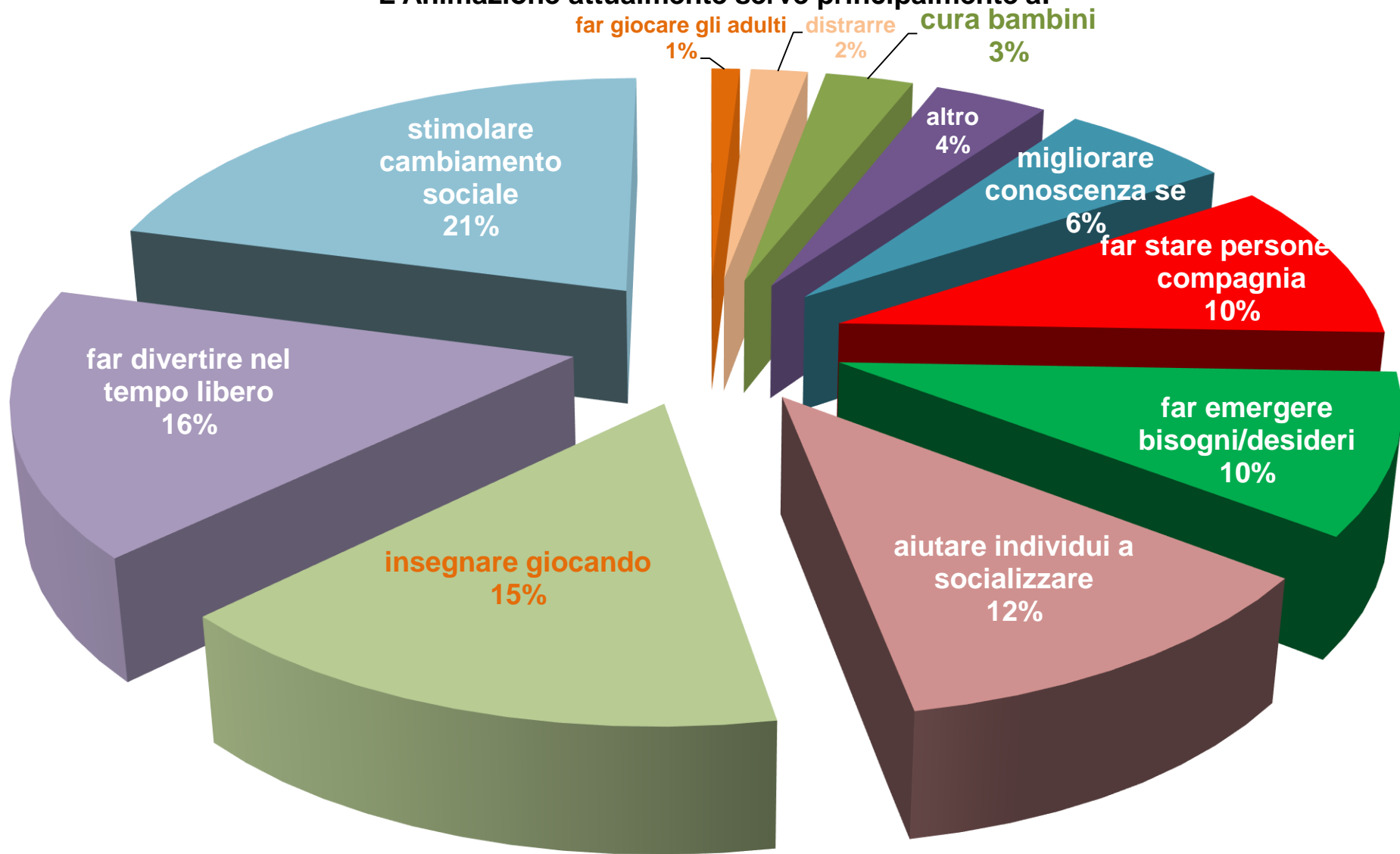




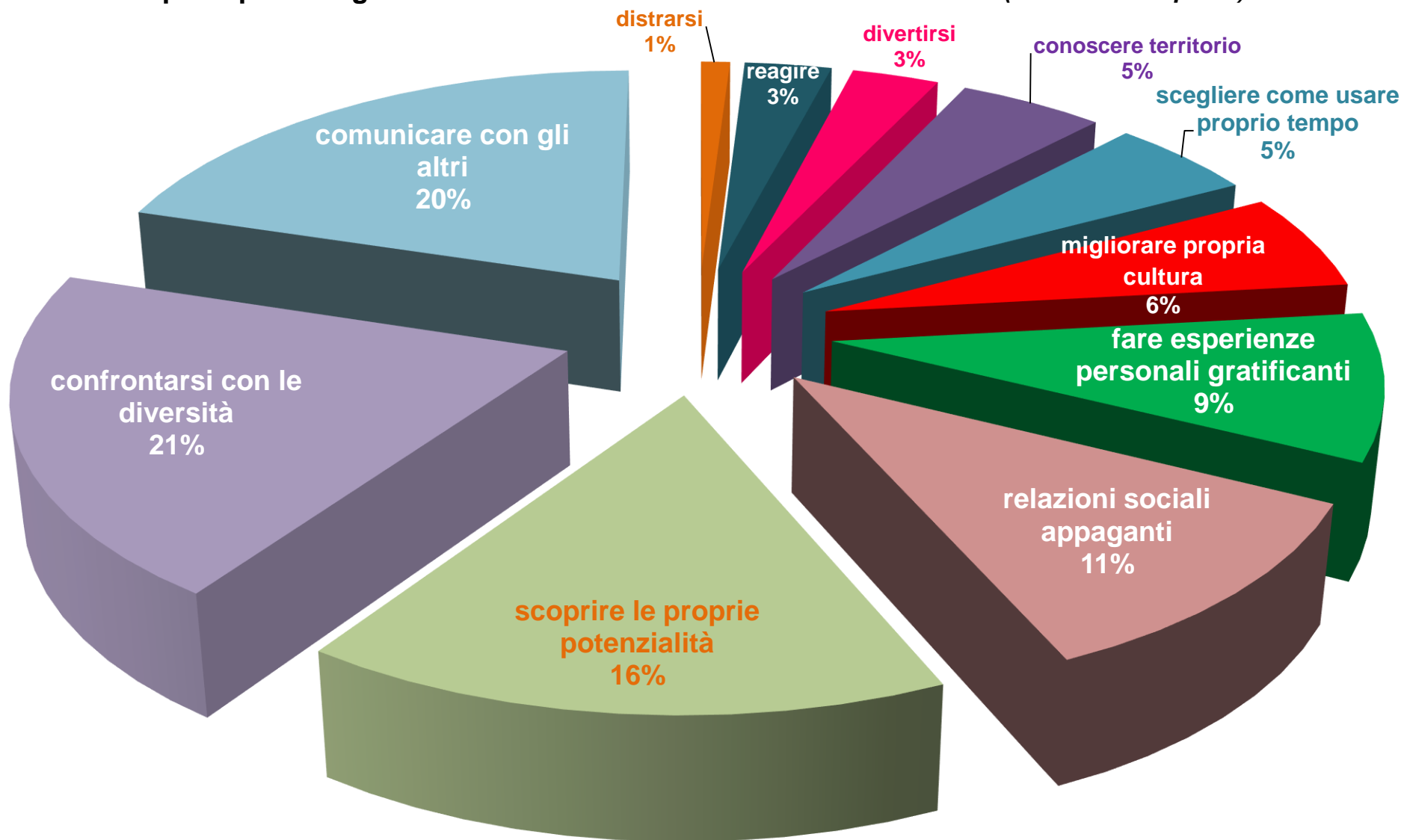
## Aggettivo che meglio qualifica ANIMAZIONE



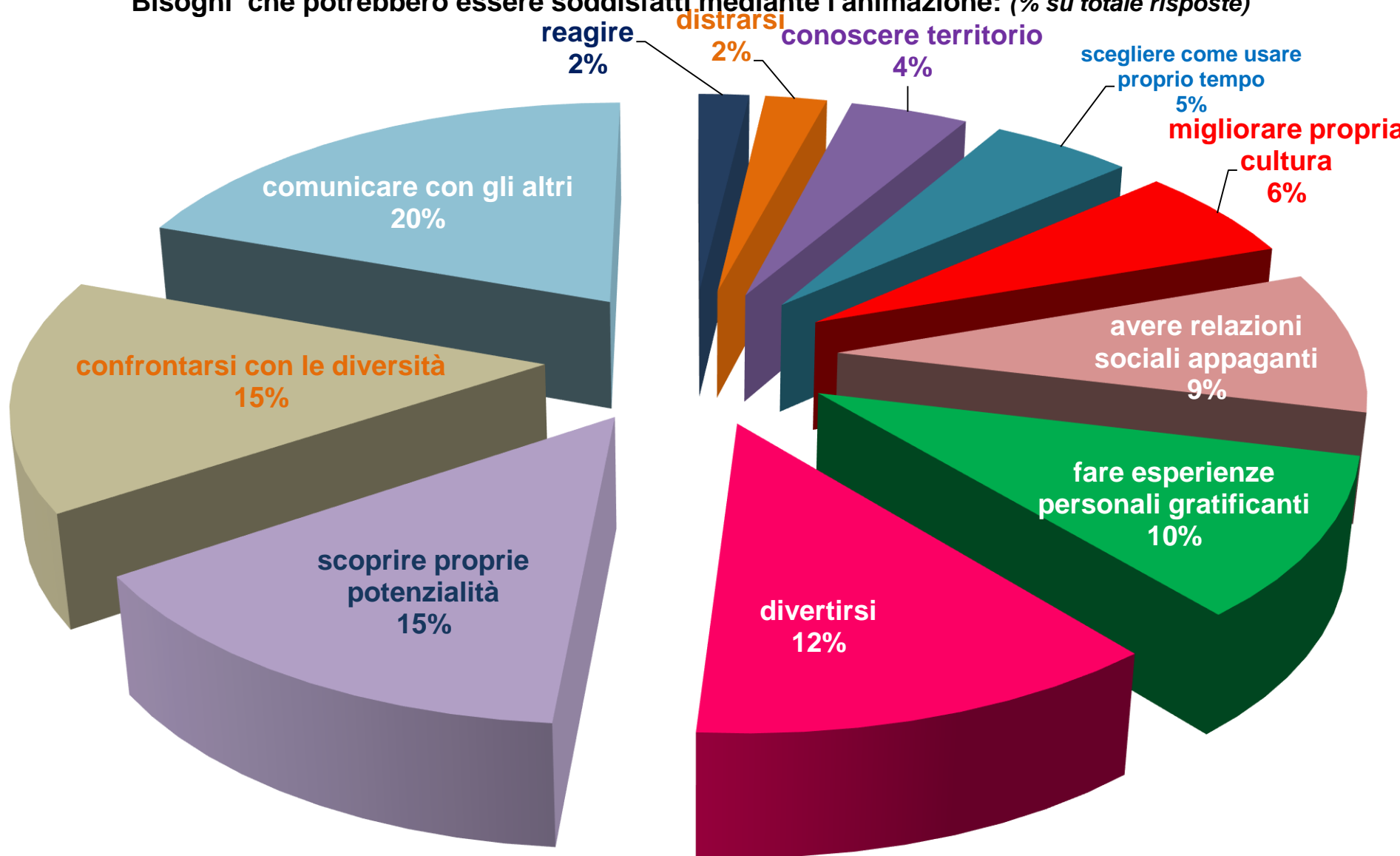
## L'Animazione attualmente serve principalmente a:



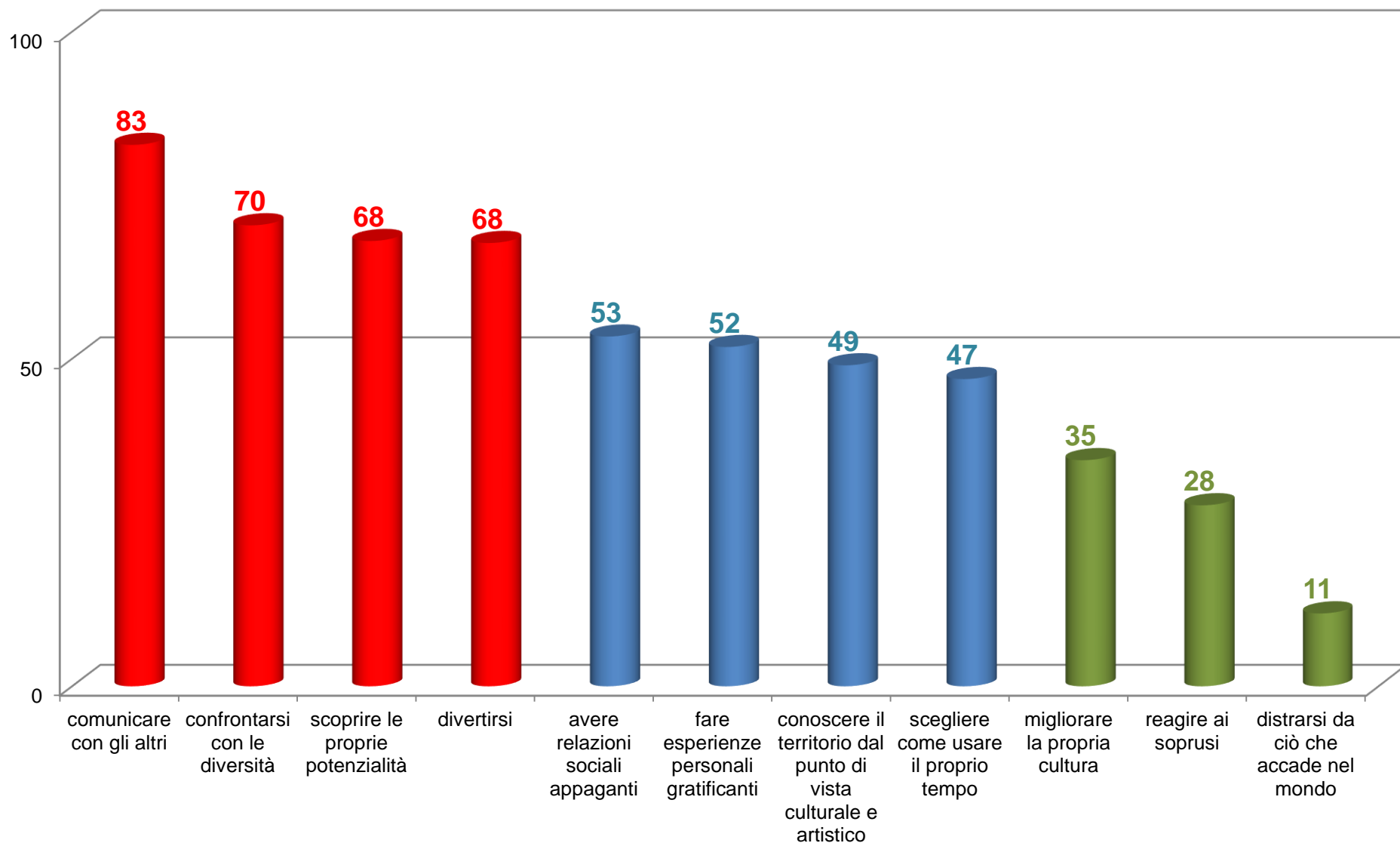
## I principali bisogni "immateriali" di chi vive attualmente in Italia: (% su totale risposte)



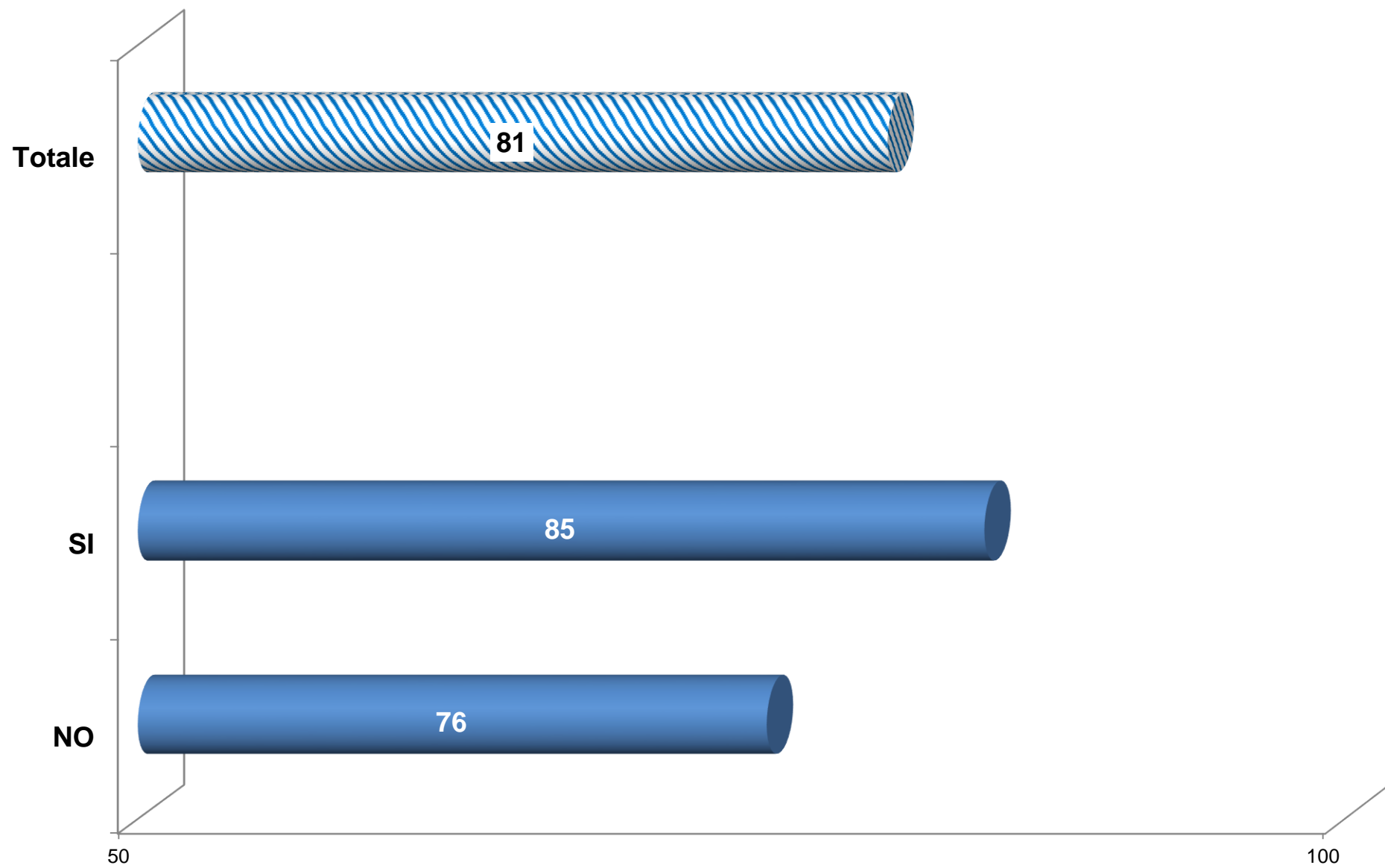
**Bisogni che potrebbero essere soddisfatti mediante l'animazione: (% su totale risposte)**



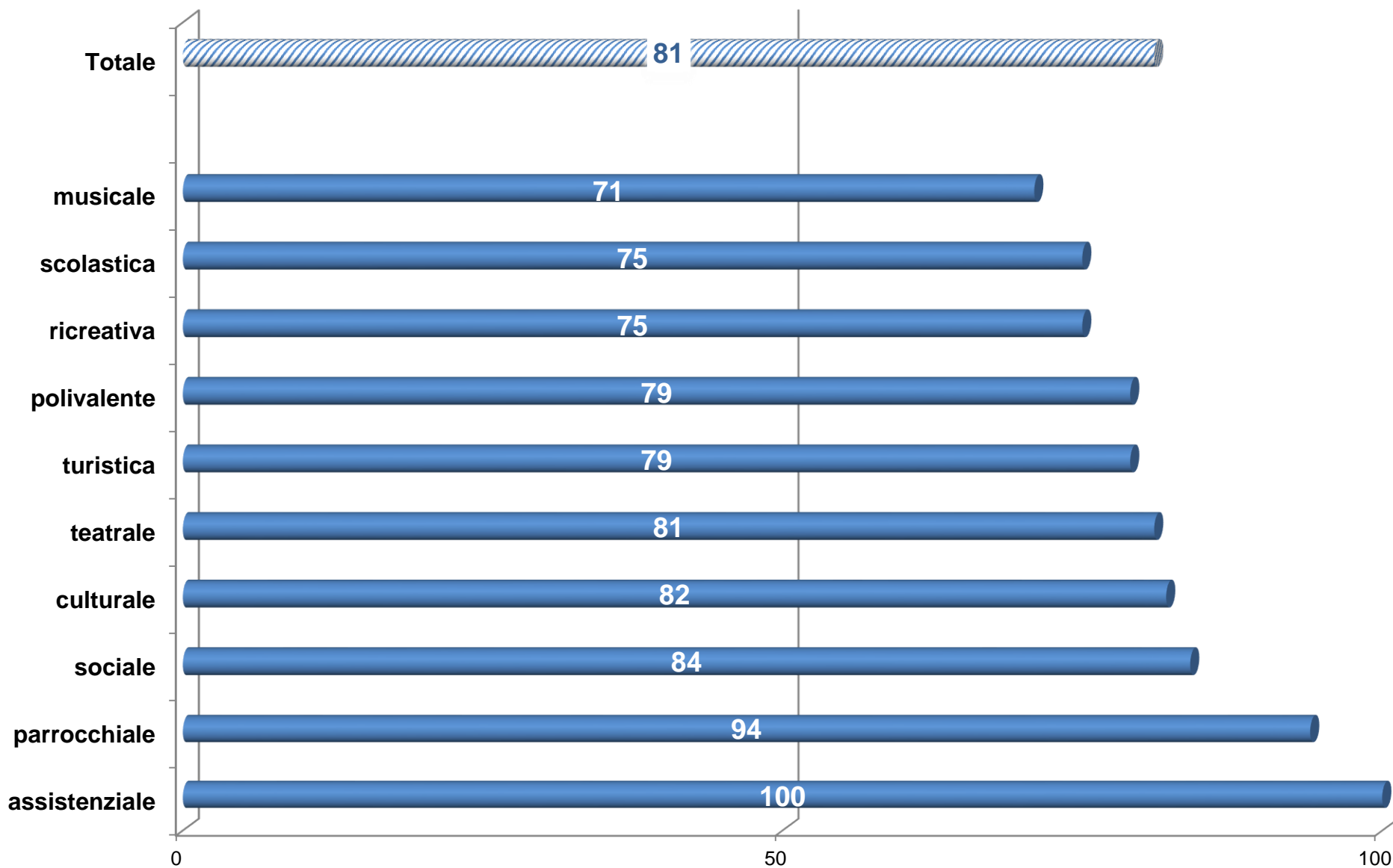
## Corrispondenza tra bisogno immateriale e bisogno che potrebbe essere soddisfatto con animazione valori %



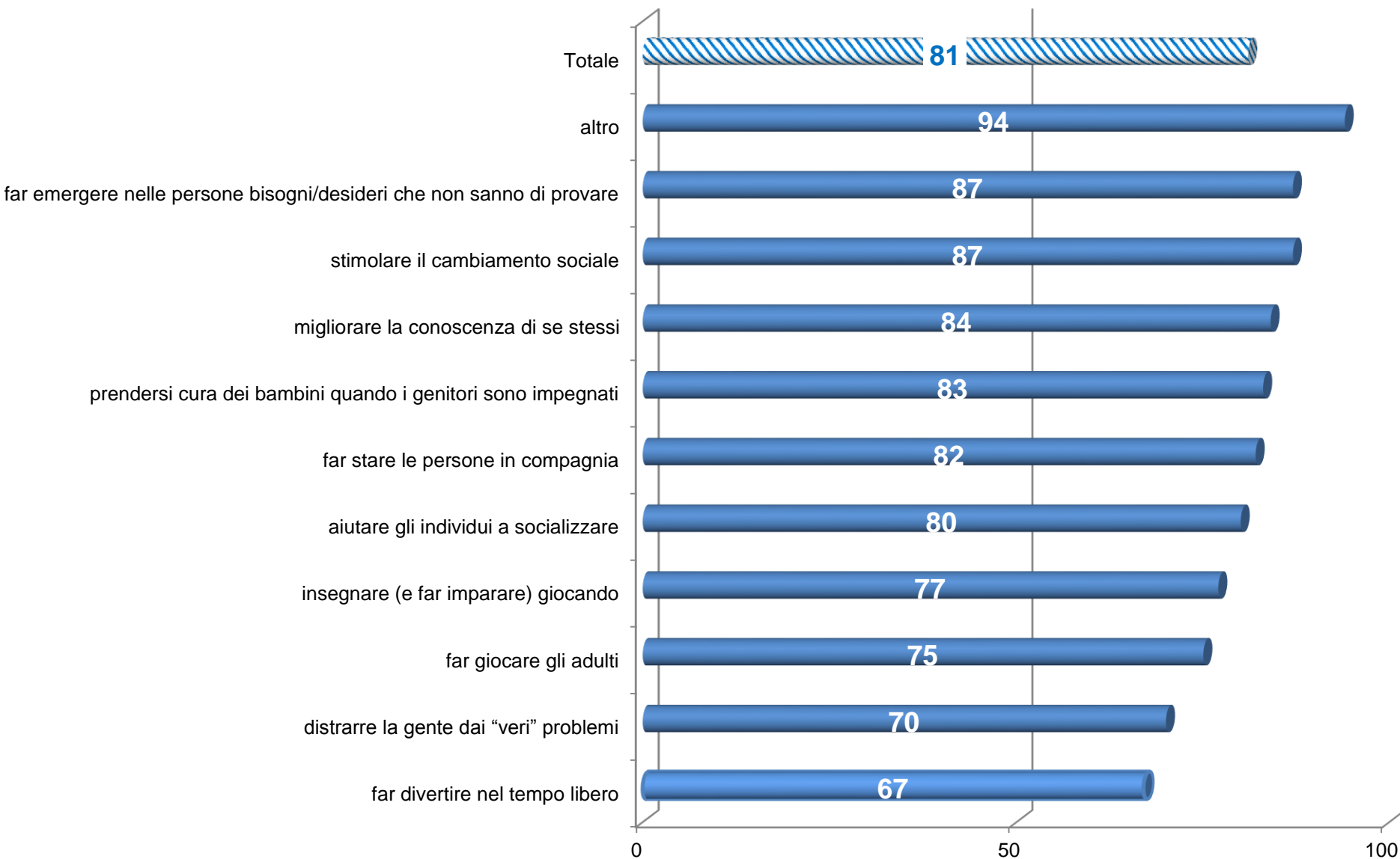
# Lavora come animatore e Grado di utilità dell'animazione (100=max)



## Aggettivo che qualifica l'animazione e Grado di utilità dell'animazione (100=max)

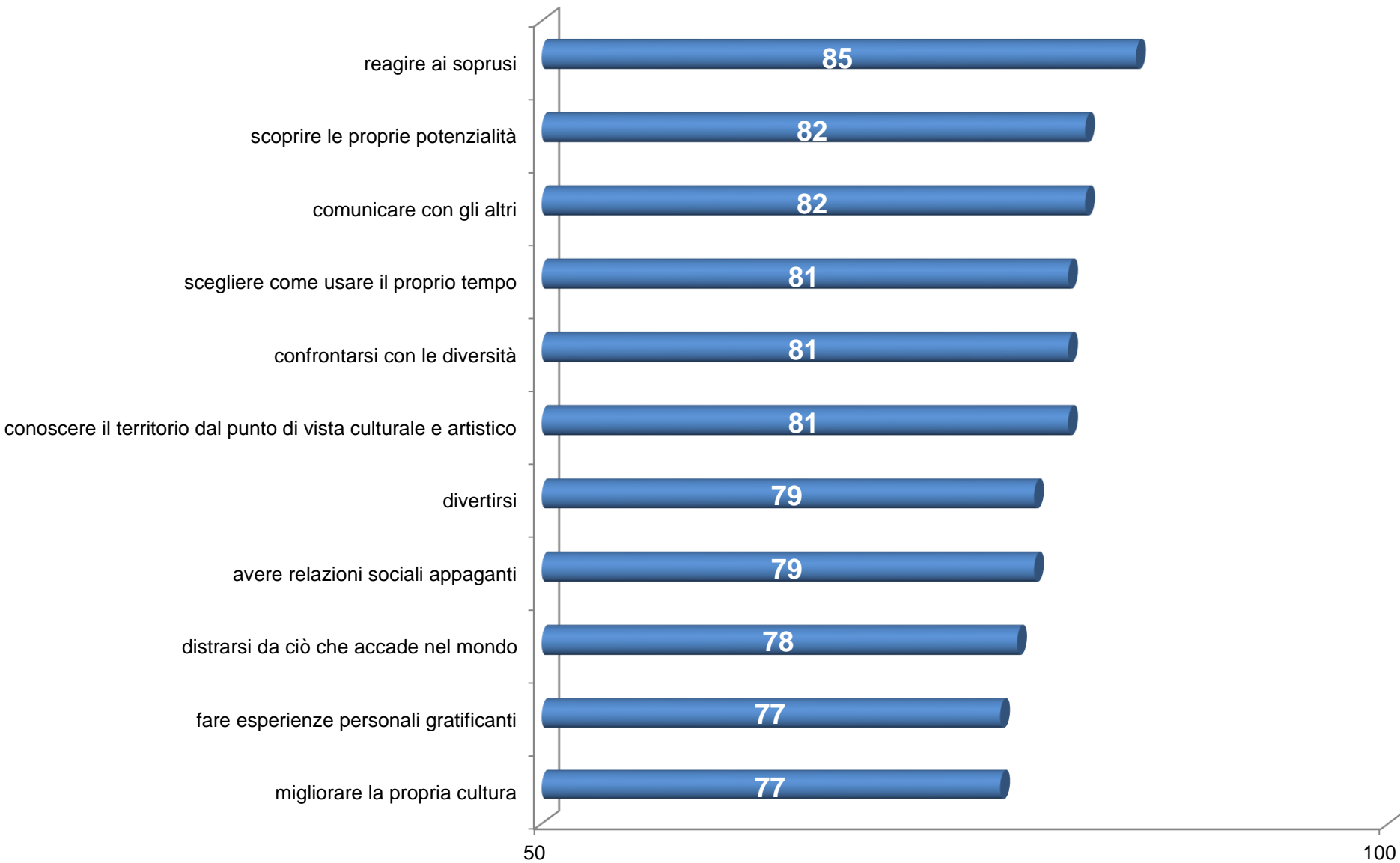


## Animazione serve a e Grado di utilità dell'animazione (100=max)

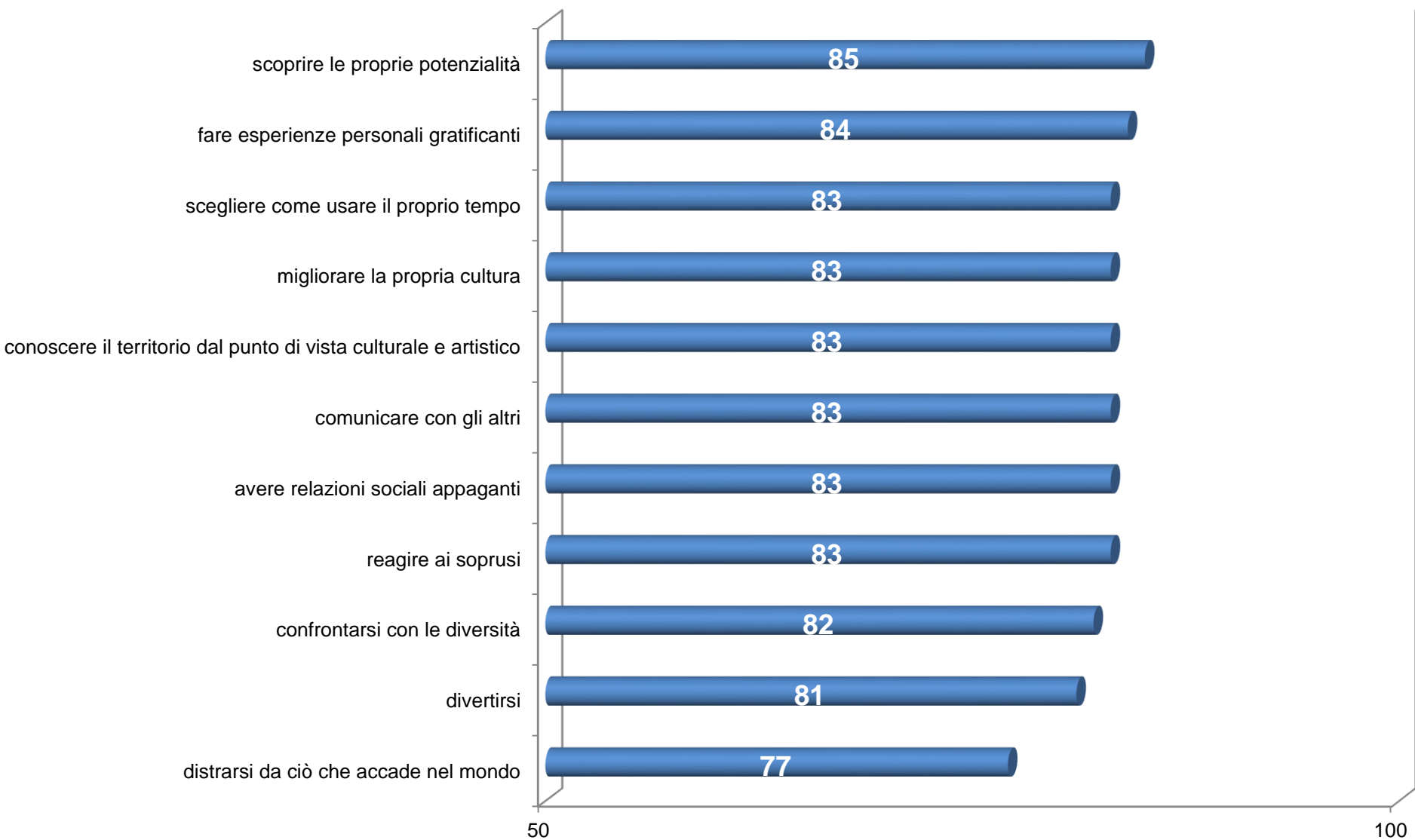




## Bisogni immateriali e Grado di utilità dell'animazione (100=max)



## Bisogni che possono essere soddisfatti con l'animazione e Grado di utilità dell'animazione (100=max)



**Profilazione**

# Analisi di Raggruppamento

## 3 TIPOLOGIE DOMINANTI:

## DEFINIZIONE

tipologia	1	2	3
assistenziale	0	1	2
culturale	13	9	3
musicale	3	3	0
parrocchiale	2	2	0
polivalente	7	69	0
ricreativa	60	6	0
scolastica	0	1	0
sociale	1	0	120
teatrale	2	2	0
turistica	13	1	0

1. LEISURE 101
2. POLIVALENTE 94
3. SOCIALE 125

## A COSA SERVE L'ANIMAZIONE

	LEISURE	POLIVALENTE	SOCIALE
aiutare gli individui a socializzare	9%	15%	11%
distrarre la gente dai "veri" problemi	1%	4%	0%
Educare, a qualsiasi livello	0%	0%	0%
far divertire nel tempo libero	35%	7%	9%
far emergere nelle persone bisogni/desideri che non sanno di provare	5%	16%	10%
far giocare gli adulti	1%	0%	1%
far stare le persone in compagnia	17%	6%	6%
insegnare (e far imparare) giocando	17%	21%	11%
migliorare la conoscenza di se stessi	2%	14%	3%
prendersi cura dei bambini quando i genitori sono impegnati	6%	3%	0%
stimolare il cambiamento sociale	4%	13%	41%

## QUALI SONO I BISOGNI IMMATERIALI PIU' IMPORTANTI

	LEISURE	POLIVALENTE	SOCIALE
avere relazioni sociali appaganti	37%	19%	38%
comunicare con gli altri	46%	63%	64%
confrontarsi con le diversità	33%	74%	66%
conoscere il territorio dal punto di vista culturale e artistico	19%	16%	12%
distrarsi da ciò che accade nel mondo	7%	0%	2%
divertirsi	22%	3%	5%
fare esperienze personali gratificanti	44%	10%	26%
migliorare la propria cultura	25%	12%	15%
reagire ai soprusi	11%	9%	8%
scegliere come usare il proprio tempo	19%	20%	9%
scoprire le proprie potenzialità	26%	68%	50%

## BISOGNI IMMATERIALI SODDISFATTI DALL'ANIMAZIONE

	LEISURE	POLIVALENTE	SOCIALE
avere relazioni sociali appaganti	29%	34%	34%
comunicare con gli altri	54%	72%	76%
confrontarsi con le diversità	41%	63%	58%
conoscere il territorio dal punto di vista culturale e artistico	15%	11%	18%
distrarsi da ciò che accade nel mondo	12%	5%	6%
divertirsi	54%	41%	32%
fare esperienze personali gratificanti	41%	34%	35%
migliorare la propria cultura	20%	15%	25%
reagire ai soprusi	5%	9%	8%
scegliere come usare il proprio tempo	19%	26%	13%
scoprire le proprie potenzialità	31%	60%	59%

## CLASSI DI ETA'

	LEISURE	POLIVALENTE	SOCIALE
fino a 20 anni	7%	4%	6%
da 21 a 30	39%	22%	17%
da 31 a 40	19%	14%	19%
da 41 a 50	18%	34%	25%
da 51 a 60	14%	18%	26%
oltre 60 anni	4%	7%	7%



	LEISURE	POLIVALENTE	SOCIALE
	Media	Media	Media
grado utilità animazione	76	81	84

## PROFESSIONE

	LEISURE	POLIVALENTE	SOCIALE
NON animatore	49%	48%	48%
assistenziale	2%	7%	9%
culturale	2%	1%	2%
musicale	3%	1%	0%
parrocchiale	5%	10%	8%
polivalente	5%	6%	2%
ricreativo	20%	2%	1%
scolastico	2%	5%	3%
sociale	8%	15%	26%
teatrale	2%	2%	1%
turistico	3%	2%	0%

**IL GRUPPO “NON ANIMATORI” PER LA SUA DISTRIBUZIONE NEI GRUPPI  
PUO’ ESSERE USATO COME “GRUPPO DI CONTROLLO”**

**PER ANALIZZARE LA DIFFERENZA DI PERCEZIONE TRA ANIMATORI E NON**

## AGGETTIVO CHE QUALIFICA L'ANIMAZIONE

**IN ROSSO LE VOCI SIGNIFICATIVAMENTE DIVERSE (individuate con test statistici)**

	Lei opera come animatore?	
	NO	SI
assistenziale	1%	1%
culturale	8%	7%
musicale	2%	2%
<b>parrocchiale</b>	<b>0%</b>	<b>2%</b>
polivalente	22%	25%
ricreativa	20%	21%
<b>scolastica</b>	<b>1%</b>	<b>0%</b>
sociale	38%	37%
teatrale	1%	2%
<b>turistica</b>	<b>7%</b>	<b>2%</b>

## L'ANIMAZIONE SERVE A.....

	Lei opera come animatore?	
	NO	SI
<b>aiutare gli individui a socializzare</b>	16%	8%
distrarre la gente dai “veri” problemi	1%	2%
<b>educare, a qualsiasi livello</b>	0%	0%
<b>far divertire nel tempo libero</b>	21%	12%
<b>far emergere nelle persone bisogni/desideri che</b>	7%	13%
<b>far giocare gli adulti</b>	1%	0%
<b>far stare le persone in compagnia</b>	7%	12%
<b>insegnare (e far imparare) giocando</b>	19%	13%
migliorare la conoscenza di se stessi	5%	7%
<b>prendersi cura dei bambini quando i genitori</b>	1%	4%
<b>stimolare il cambiamento sociale</b>	18%	24%
<b>altro</b>	3%	5%

## BISOGNI IMMATERIALI PIU' IMPORTANTI

	Lei opera come animatore?	
	NO	SI
<b>avere relazioni sociali appaganti</b>	29%	36%
<b>comunicare con gli altri</b>	53%	62%
<b>confrontarsi con le diversità</b>	63%	54%
<b>conoscere il territorio dal punto di vista culturale e artistico</b>	19%	12%
distrarsi da ciò che accade nel mondo	3%	3%
<b>divertirsi</b>	7%	12%
fare esperienze personali gratificanti	26%	27%
<b>migliorare la propria cultura</b>	27%	8%
reagire ai soprusi	8%	10%
<b>scegliere come usare il proprio tempo</b>	13%	17%
scoprire le proprie potenzialità	46%	49%

## BISOGNI SODDISFATTI DALL'ANIMAZIONE

	Lei opera come animatore?	
	NO	SI
<b>avere relazioni sociali appaganti</b>	30%	35%
comunicare con gli altri	67%	69%
<b>confrontarsi con le diversità</b>	58%	49%
conoscere il territorio dal punto di vista culturale e artistico	15%	15%
distrarsi da ciò che accade nel mondo	8%	7%
divertirsi	40%	44%
<b>fare esperienze personali gratificanti</b>	34%	39%
<b>migliorare la propria cultura</b>	25%	16%
reagire ai soprusi	8%	7%
scegliere come usare il proprio tempo	19%	18%
scoprire le proprie potenzialità	43%	57%

La diffusione dell'animazione sul WEB

L'utilizzo delle statistiche di consultazione come misura della diffusione dell'animazione

Ignazio Drudi

Avvertenze:

Di seguito sono riportati alcuni grafici di esempio che possono essere ottenuti consultando con “parole chiave” alcuni motori di ricerca o siti social.

Gli andamenti delle statistiche sono influenzati da molteplici fattori e dipendono dai filtri che si impongono alla ricerca, per cui le statistiche qui presentate servono solo come guida alla consultazione e stimolo all'utilizzo delle risorse statistiche dei motori di ricerca.

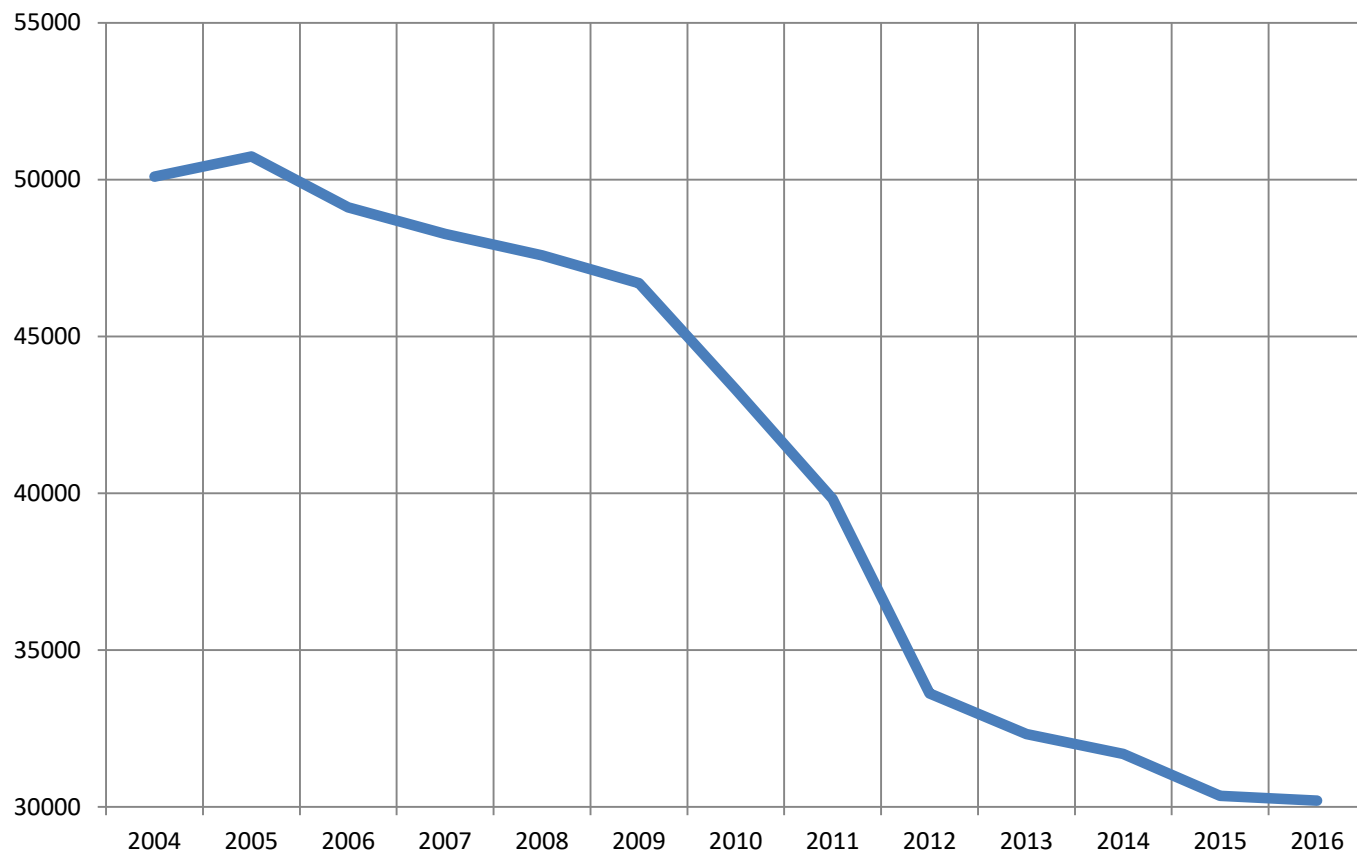
Infine l'aggiornamento dei dati qui riportati risale al luglio 2016 e gli stessi cambiano con frequenza giornaliera.

Dati da

<https://www.google.it/trends/explore>



## Numero medio settimanale di ricerche della parola "animazione" su Google (Italia)



In costante calo

Crollo dopo il 2009

## Ricerche del termine “animazione” per regione

2004



2009



2016

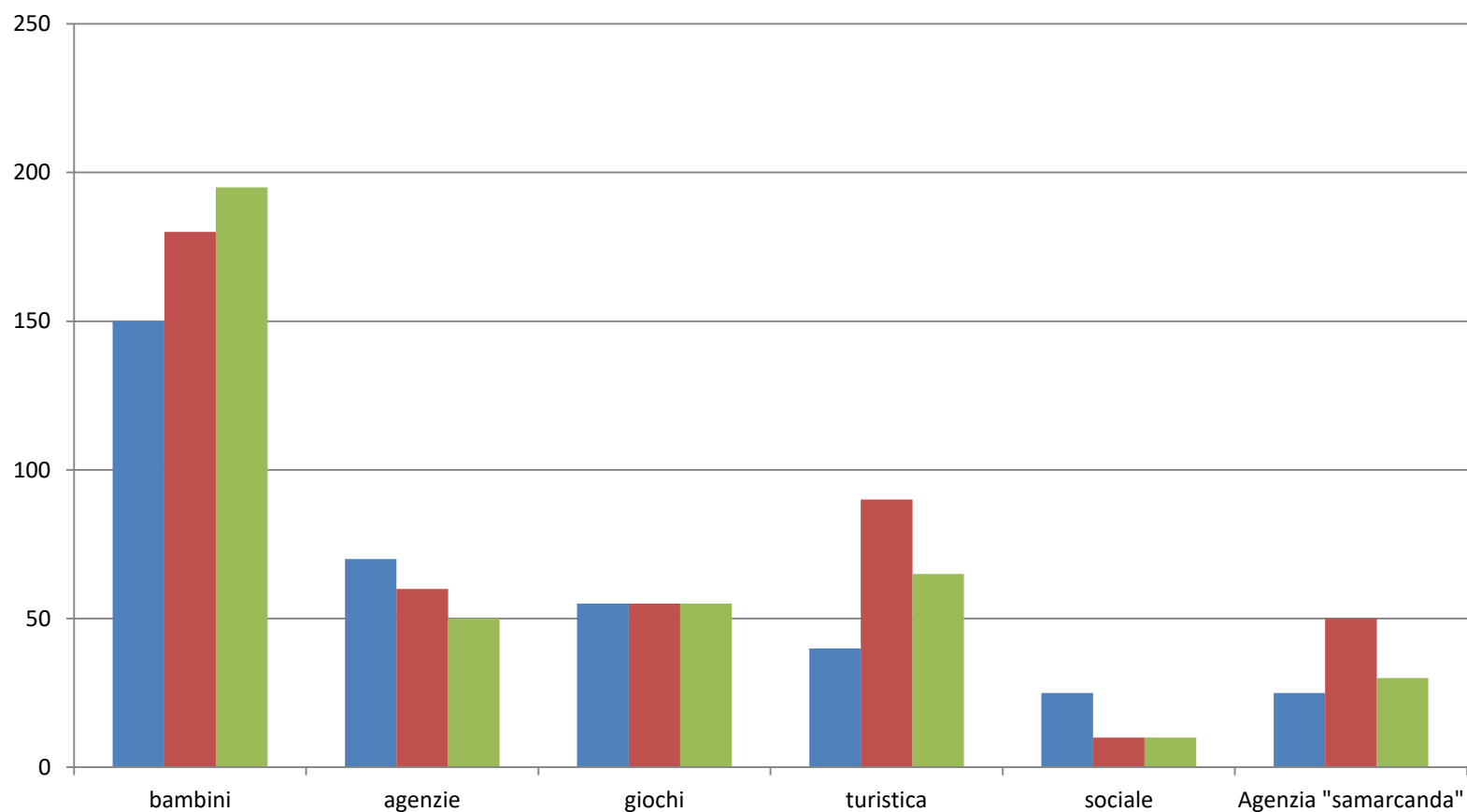


Migrazione al sud e verso regioni periferiche

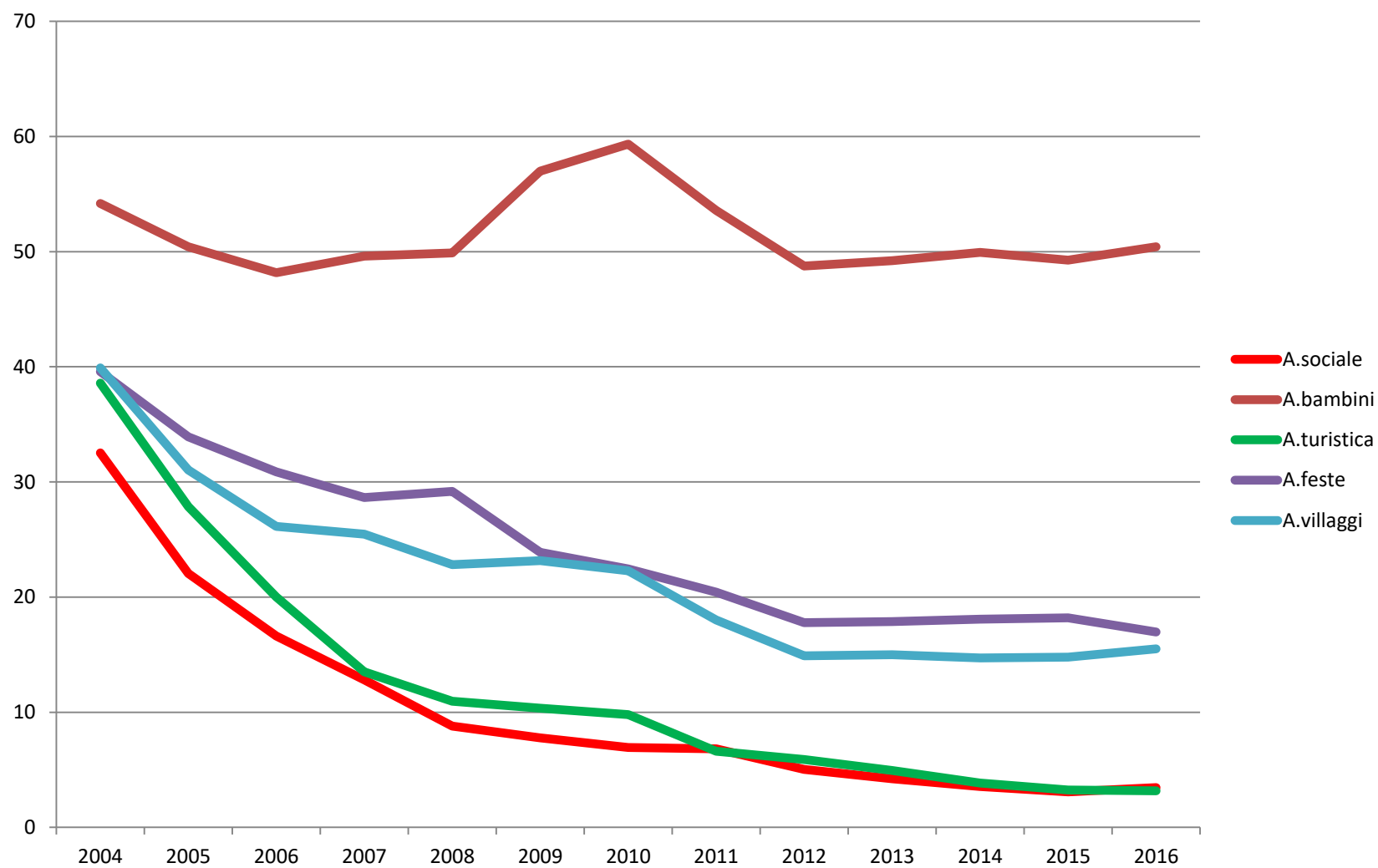
## Città secondo il numero di ricerche del termine animazione

2005	2009	2016
Napoli Roma Milano	Ancona Napoli Palermo Nola Venezia Bari Torino	Nola Napoli Catania Palermo Bari Ancona Salerno

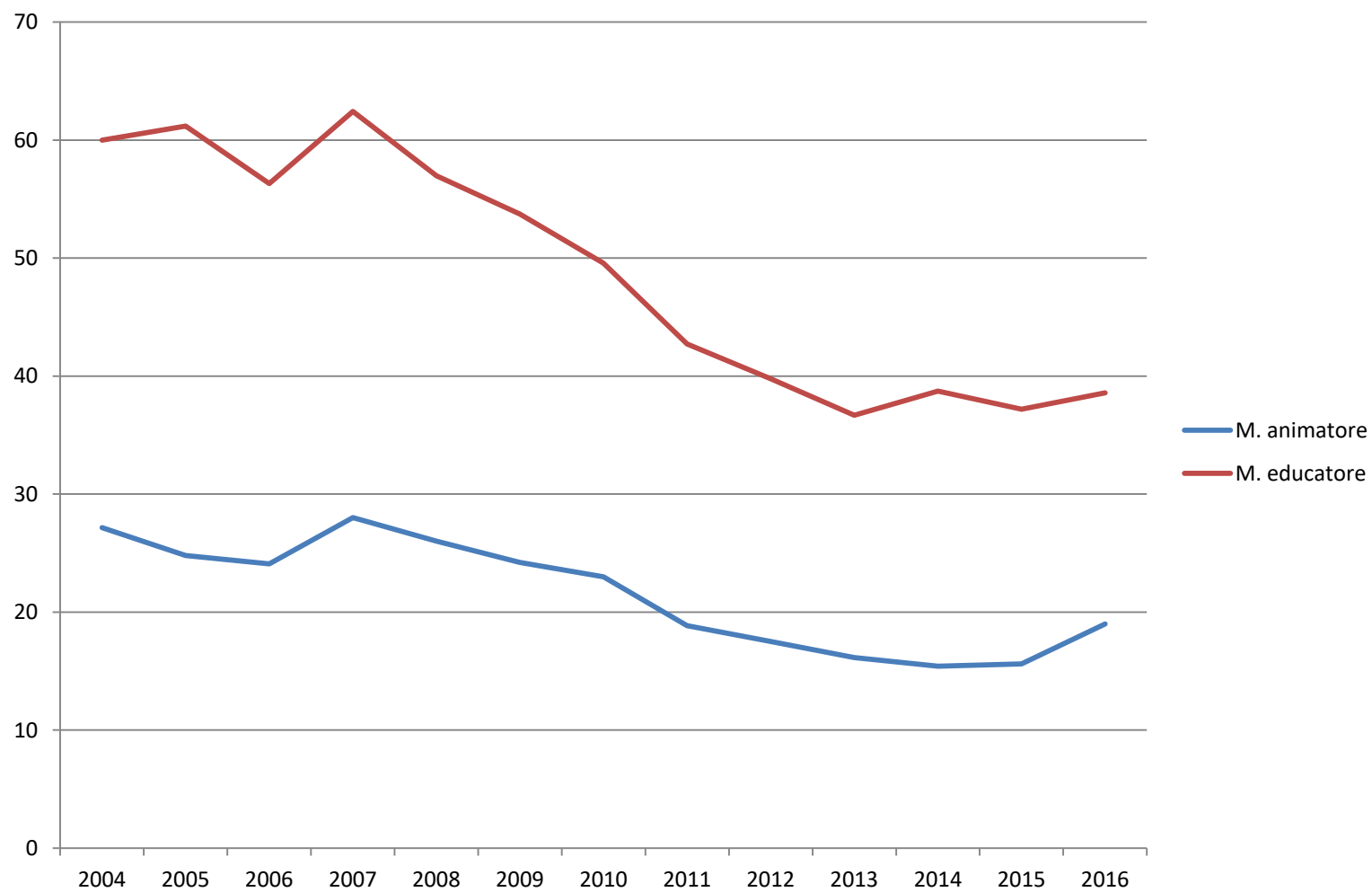
## Top-six dei termini associati ad animazione (elab. Testuale)



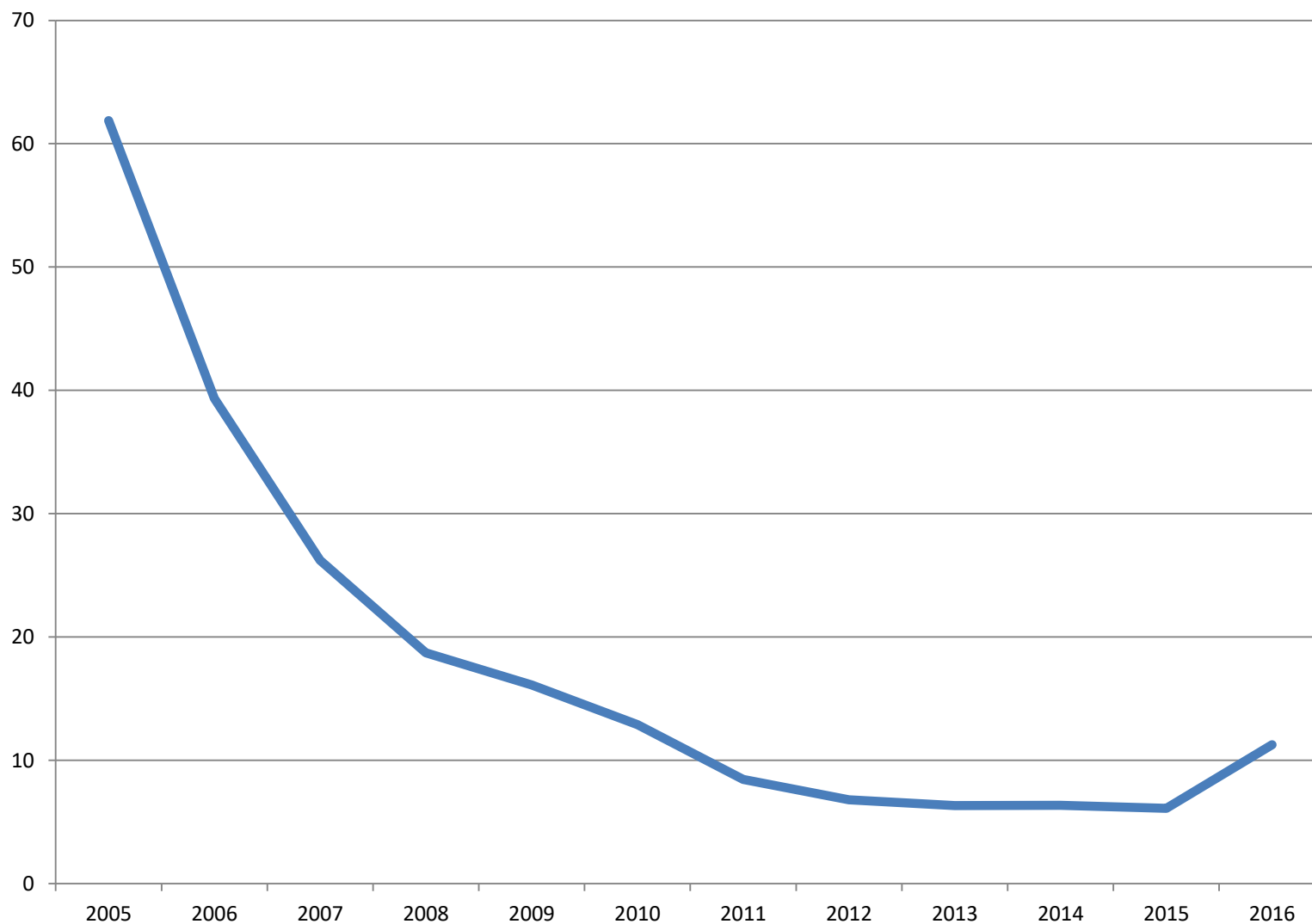
## Ricerca del termina animazione “con aggettivo”



## L'annoso dualismo: animatore - educatore



## ricerche del termine "formazione animatori"



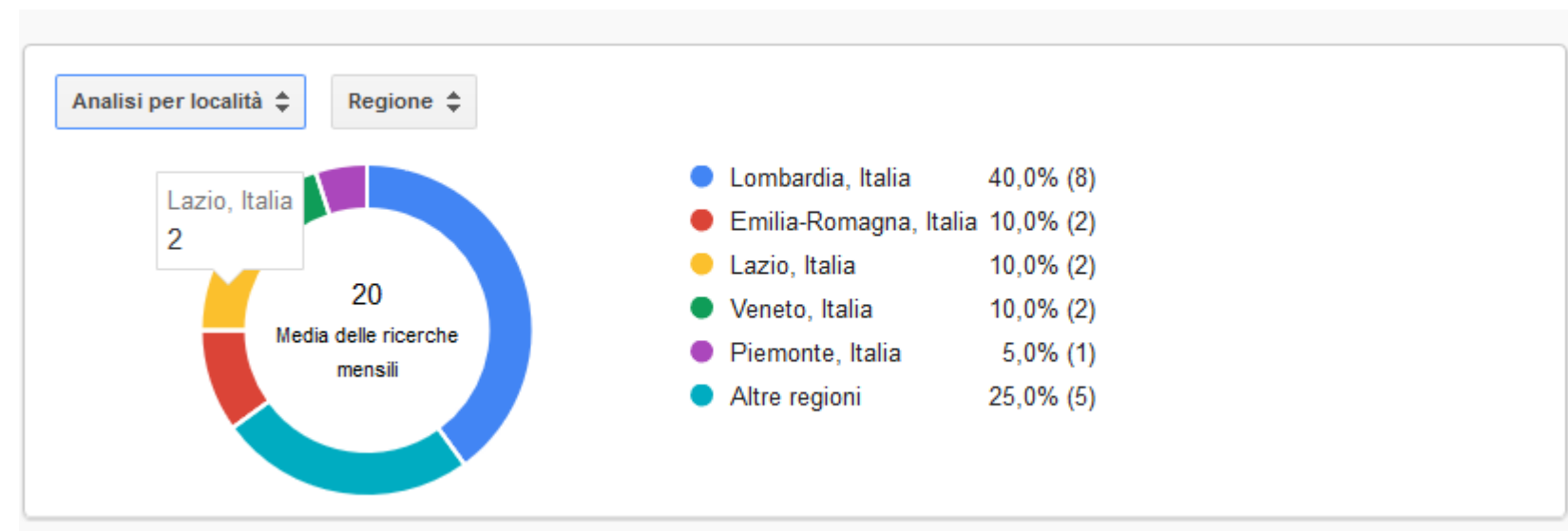
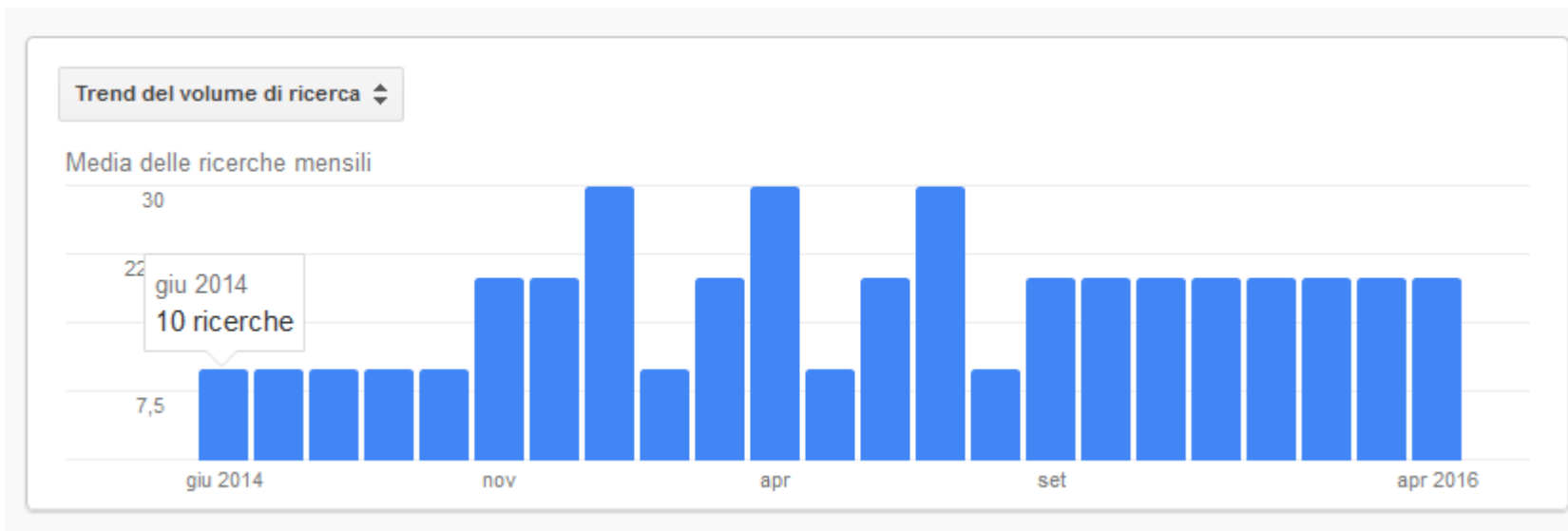
Dati da

[https://adwords.google.com/home/#?modal\\_active=none](https://adwords.google.com/home/#?modal_active=none)

Richiede registrazione gratuita



## Volume di ricerca del termine “aiatel” da ADWORDS



Analisi per località ▾

Provincia ▾



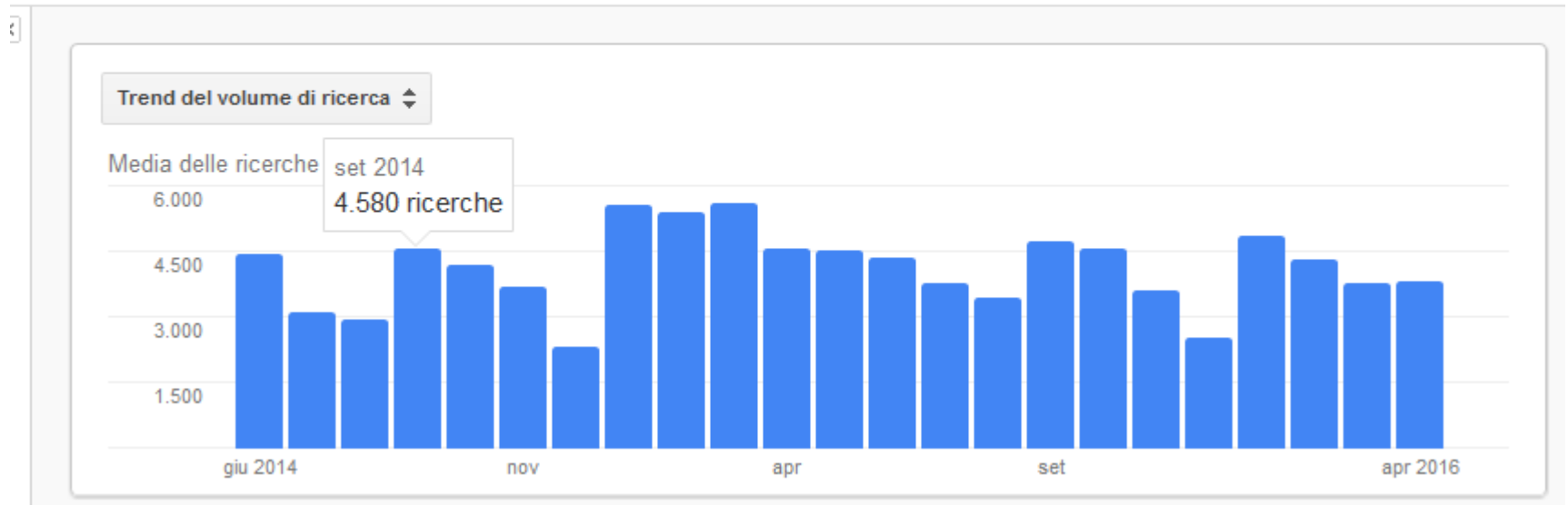
- Città Metropolitana di Milano, Lo... 35,0% (7)
- Città Metropolitana di Roma, La... 10,0% (2)
- Provincia di Brescia, Lombardia, ... 5,0% (1)
- Città Metropolitana di Bologna, ... 5,0% (1)
- Città Metropolitana di Torino, Pi... 5,0% (1)
- Altre province 40,0% (8)

Il tuo prodotto o servizio

animatori

Trova idee

Modifica ricerca



[https://adwords.google.com/ko/KeywordPlanner/Home?\\_\\_u=4315919090&\\_\\_c=9202183370&authuser=0#start](https://adwords.google.com/ko/KeywordPlanner/Home?__u=4315919090&__c=9202183370&authuser=0#start)

Per i social network:

Poche statistiche dirette per facebook,

alcuni siti offrono (gratis) statistiche parziali o una-tantum

Per tweeter

<http://keyhole.co/>

<http://hashtagify.me/>

<http://tweetreach.com/>