



CdL Scienze dell'Educazione

DIDATTICA GENERALE
E METODOLOGIA DEL GIOCO E DELL'ANIMAZIONE

**PROSPETTIVE
DIDATTICHE DELL'ANIMAZIONE**

Giancarlo Gola



Metodo e prassi dell'agire animativo

L'animazione non è solo un “costrutto” e/o un fine, ma anche un mezzo, uno strumento di azione.

L'animazione non è solo nel fare, ma nella prassi connessa all'esperienza, in quanto processo circolare e continuo (azione-riflessione-azione) che incide contemporaneamente nell'atto di azione e nella progettazione dell'atto stesso



Metodo e prassi dell'agire animativo

- metodo come pluralità di attuazione delle pratiche animati
- metodo come identificazione di una “prassi animativa”
- metodo come aspirazione al cambiamento reale (Gillet, 2000)

Metodo e prassi dell'agire animativo

Tappe del percorso di animazione

- consapevolezza e condivisione di tensioni e bisogni
- realizzazione di un insieme di legami significativi nel tempo e spazio
- sperimentazione di azioni partecipative
- rielaborazione / revisione continua
- riflessione in senso proiettivo

Metodo e prassi dell'agire animativo

La progettazione di un percorso di animazione

Modello del consumo



animazione
progetto studiato e progettato a priori
azione animativa
in funzione della fruizione
centrale il "consumo" di un prodotto

Modello dello scambio



animazione
come valore di scambio,
centrale l'elaborazione attraverso l'animazione
educazione al dialogo, alla riflessione
alla interpretazione

le polarità "consumo" versus "scambio" possono essere intese anche come base di partenza per l'elaborazione di una modellizzazione che permetta di comprendere e dare senso propositivo alla complessità (De Rossi, 2008, p.77).

Metodo e prassi dell'agire animativo

La progettazione di un percorso di animazione

La prassi animati per essere tale non può darsi obiettivi astratti, basati solo su intenzioni e principi, ma deve sapersi confrontare ed entrare nella realtà.

Rischi di frammentazione e cristallizzazione, autoreferenzialità (De Rossi, 2008, p.77).

Indicatori per favorire una progettualità animativa capace di “facilitare processi comunicativi”, “costruire significati” “elaborare prodotti di scambio”

- Scenario
- Logica dell'intervento
- Ipotesi
- Attuazione
- Sostenibilità
- Valutazione

Metodo e prassi dell'agire animativo

La progettazione di un percorso di animazione

Il progetto di animazione è l'insieme di attività complesse correlate tra loro e finalizzate al raggiungimento di un preciso obiettivo; esso è sempre un processo trasformato (De Rossi, 2008, p.78-79)

Le azioni specificano alcuni elementi che, a seconda del modello cambiano significato e quindi mutano anche l'intenzionalità degli obiettivi sui quali si intende progettare. Le variabili mutano a seconda della progettazione e della filosofia che sottende le intenzioni dell'animazione.

Invariati contesti di animazione	Modello di consumo	Modello di scambio
Il fare	Attività	Azione
I partecipanti	Agente	Attore
Il tempo	Programma	Verso il progetto
L'istituzione	Istituto	Istituyente
Il legame sociale	Aggregazione	Socioabilità
la strategia	Consenso	Conflitto
La filosofia	Pratica	Prassi

Metodo e prassi dell'agire animativo

La progettazione di un percorso di animazione

Il senso dell'agire animato non va mai dimenticato

L'azione "animativa" può essere un'avventura, se per avventura si intende uscire dalle regole dominanti e dall'antropologia di riferimento dal proprio mondo di vita, per inoltrarsi in luoghi sconosciuti, sfidare il limite trovando il coraggio di non tornare indietro alla prima difficoltà (Floris, in De Rossi, 2008, p.80)

posizione di Limbos che definisce l'animazione e quindi anche modellizzazione e metodo: stimolo alla creatività e libera espressione per favorire

- partecipazione attiva e impegno sociale
- adesione ad obiettivi liberamente scelti
- presa di coscienza delle possibilità di realizzazione
- relazioni interpersonali positive
- adattamento all'evoluzione della società
- autonomia di ciascuno e rispetto dei valori e personalità altrui
- comunicazione e relazioni con altre collettività

Metodo e prassi dell'agire animativo

La progettazione di un percorso di animazione

Adozione di approcci progettuali le cui caratteristiche sono adattate al lavoro sociale potrebbero essere

- progettazione secondo un approccio negoziale
- progettazione secondo un approccio euristico
- progettazione secondo un approccio adbocratico

referimenti bibliografici principali sugli argomenti della lezione

De Rossi M. (2008). *Didattica dell'animazione. Contesti, metodi, tecniche*, Carocci, Roma.

Gillet J.C. (2000). Il senso e l'agire sociale dell'animazione, in *Animazione Sociale*, n. 6-7.

Pollo M. (2002). *Animazione culturale. Teoria e metodo*, LAS, Roma.

per approfondimenti si veda anche la piattaforma e-learning al link:

<https://moodle2.units.it/course/view.php?id=2385>



Giancarlo Gola

svolge attività didattica sui temi della metodologia della ricerca educativa, didattica e pedagogia, collabora con gruppi di ricerca a livello nazionale ed internazionale. Le sue ricerche hanno come oggetto: la ricerca in ambito educativo, le conoscenze degli insegnanti e le metodologie didattiche. Tra le sue pubblicazioni: *L'apprendimento informale nella professione* (2009); *La didattica nascosta. Prospettive di ricerca sulle conoscenze degli insegnanti* (2010); *Con lo sguardo di chi insegna. La visione dell'insegnante sulle pratiche didattiche* (2012).

riferimento per contatto : ggola@units.it



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI TRIESTE

Giancarlo Gola

Insegna *Didattica Generale* all'Università degli Studi di Trieste, *Didattica e Pedagogia Speciale* all'Università degli Studi di Verona, *Metodologia della Ricerca Educativa* e *Osservazione e Valutazione dei processi educativi* alla Libera Università di Bolzano.



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN

LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO

FREE UNIVERSITY OF BOZEN - BOLZANO



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI TRIESTE



UNIVERSITÀ
di **VERONA**

rif. ggola@units.it; giancarlo.gola@unibz.it; giancarlo.gola@univr.it