

### UN LIMERICK PER GGG

Il limerick è un breve componimento poetico di contenuto prevalentemente umoristico. Un limerick è sempre composto di 5 versi, di cui i primi due e l'ultimo, rimati tra loro, così come il terzo e il quarto. Le rime seguono dunque lo schema AABBA.

- Nel limerick più comune, il primo verso presenta il personaggio e indica alla fine del verso la sua località di origine.
- Nel secondo verso se ne descrive in breve la caratteristica essenziale.
- Nel terzo e quarto si raccontano le vicende del personaggio.
- Nel quinto si riprende il primo verso con l'aggiunta di un aggettivo strano o inventato.

Es. Un cuoco furbo di Gianni Rodari:

Un abile cuoco di nome Dionigi  
Andava a comprare le uva a Parigi,  
così invece di semplici frittate  
faceva "omelettes" molto raffinate  
quel furbo cuoco chiamato Dionigi.

Inventiamone uno su GGG. Per ciascun gruppetto ci sarà un animatore ad indirizzare e facilitare il lavoro.

### UN HAIKU DA SOGNO

Gli haiku sono brevissimi componimenti poetici che hanno una struttura standard di tre versi, secondo lo schema 5 sillabe in totale al primo verso, 7 al secondo e 5 al terzo. Sono poesie dai toni semplici, sintetiche e che permettono di riscoprire l'essenzialità delle emozioni.

Es. Primavera:

In primavera le farfalle volano, sono sbocciate.

Come lo descriviamo un sogno attraverso un Haiku? Per ciascun gruppetto ci sarà un animatore ad aiutare i ragazzi.

### UN NUOVO GGG

Ora che sai che GGG si trova a Londra ed ha iniziato una nuova vita tra gli esseri umani; provate ad immaginare qualche nuova avventura: come vive? Cosa fa? Cosa gli accade? Chi lo aiuta? Partiamo da dove lo abbiamo lasciato e ciascuno racconti, in versi, un po' di lui in questa nuova vita.



ATTIVITÀ su RECUPERO e  
RINFORZO delle COMPETENZE



## ATTIVITÀ SU RECUPERO e RINFORZO delle COMPETENZE

Vi presentiamo uno strumento utile per gli animatori che vivono l'esperienza di accompagnamento dei ragazzi nell'attività di doposcuola. Di fatto, più che trattarsi di un tempo pensato per aiutare i ragazzi a fare i compiti, si tratta di un'occasione speciale per sostenerli nel recupero e nel rinforzo delle loro competenze e abilità di apprendimento, lavorando sul metodo di studio e sul potenziamento dell'autonomia di ciascuno. Gli spunti presenti in questo sussidio coincidono con brevi riflessioni e suggerimenti di attenzioni ispirate alle parole chiave di ciascuna puntata, con una messa a fuoco di alcune attività specifiche per ragazzi con particolari disturbi di apprendimento.

### I PERSONAGGI > gruppo

In un contesto di gruppo, i compagni rappresentano una variabile non trascurabile dell'ambiente di apprendimento. Lo stare insieme e il fare i compiti insieme non deve tradursi solo in una sopportazione reciproca e in un'attività individuale nella confusione generale, ma concretizzarsi in forme attive di collaborazione. Si consiglia pertanto, soprattutto all'interno di piccoli gruppi, di valorizzare le relazioni sociali positive e metterle a frutto in lavori di gruppo e momenti di condivisione, analizzando le capacità relazionali dei ragazzi, anche attraverso l'analisi condotta di alcuni comportamenti e sottolineando i legami di amicizia che si creano.

### L'ORA DELLE OMBRE > guardare

Prestare attenzione e concentrarsi sono prerequisiti indispensabili per l'apprendimento. Anche quando si tratta di utilizzare una forma elementare di apprendimento, se non si è orientati e centrati sul "modello", si rischia di fornire una prestazione approssimativa, che nulla ha a che fare con un'interpretazione personalizzata della situazione di partenza. È quindi molto importante fornire ai ragazzi una serie di "stimoli di partenza" e invitarli a concentrarsi, a sostenere la focalizzazione, procedendo per imitazione e curando lo sguardo: per esempio, dargli da colorare più attentamente alcuni particolari di un disegno grande, disegnare delle bolle e focalizzarsi su colori e dimensioni, fissare degli oggetti e riprodurli... Particolarmente adatto per i ragazzi con disturbi dell'attenzione e della concentrazione.



### CHI? > grande

La motivazione all'apprendimento può essere interpretata come la "carica energetica" che sostiene e aiuta a diventare grandi. La motivazione può essere definita come un "qualche cosa" che spinge una persona a comportarsi in un certo modo. La dose di motivazione è variabile: grande, se un'attività ci va a genio, molto ridotta se ci viene imposta un'esperienza lontana dai nostri interessi o predisposizioni. Provate a far misurare ai ragazzi il loro grado di motivazione in alcune situazioni della vita quotidiana. Si può utilizzare un parametro da 1 a 10. Si può poi provare a discutere insieme e a chiedere loro se hanno mai provato a crearsi una motivazione per affrontare una situazione che per loro è poco stimolante nella scuola.



### IL RATTO > gigante

Ci sono alcune materie che ai ragazzi sembrano giganti, perché difficili, e dalle quali prendono le distanze. Un metodo interessante è quello di guardarsi intorno e di lasciarsi attirare dalle cose belle, guardarle con attenzione e appuntarle. Farsi, quindi, delle domande su di esse. Da dove vengono? Come si chiamano? Quindi si inizieranno a cercare informazioni a riguardo, provando ad ampliare il proprio campo d'interesse ed elaborando un progetto personale per migliorare il proprio rendimento scolastico. Il senso concreto è: c'è una materia che non ti piace e che ti potrebbe piacere? Cerca un argomento o un aspetto di questa materia che ti incuriosisca, che ti faccia nascere delle domande e prova a scriverlo o raccontarlo. Attività particolarmente adatta per minori con ansia scolastica.



### LA GROTTA > giudizio

La capacità di autovalutazione viene considerata uno degli esempi più significativi di processi metacognitivi di controllo. Nei ragazzi, in particolare in quelli con disturbi dell'apprendimento, si possono manifestare difficoltà che li portano ad assumere atteggiamenti irrealistici o li rendono incapaci di trarre le dovute e adeguate conseguenze. Per organizzare il proprio lavoro in modo flessibile ed essere in grado di applicare la giusta strategia di studio e preparazione è necessario che il ragazzo sia in grado di valutare le fasi della propria attività scoprendone gli eventuali punti deboli. Si propone pertanto un'attività volta ad aiutare i ragazzi nell'autoanalizzare i comportamenti di studio, individuarne gli eventuali problemi e cercare le soluzioni.



## IL GGG > gentile

Usare le parole giuste al momento giusto è una competenza molto importante da acquisire. Tale riflessione si può fare acquisire in modo indiretto, potenziando la capacità dei ragazzi di verbalizzare. Per esempio, gli si può fornire una striscia di fumetto nella quale sono state cancellate le parole. I ragazzi, utilizzando soltanto le illustrazioni dovranno chiedersi: qual è l'argomento della stringa? In quale modo le immagini lo fanno capire? Cosa si deduce dalle singole illustrazioni? Cosa c'è di divertente? Le immagini lasciano trasparire bene il possibile contenuto? Completare le immagini con i fumetti appropriati. Al termine di questa fase, verrà fornita la striscia originale del fumetto e i ragazzi potranno confrontarla con quanto da loro ideato. L'attività si può anche svolgere per potenziare la visualizzazione, fornendo una striscia senza immagini, ma con i soli contenuti dei fumetti. Man mano, l'attività sarà traslata su un piano attinente alla vita quotidiana e scolastica dei ragazzi: immaginando una certa situazione.



## CENTRIONZOLI > gusto

Nello studio occorre "trovarci gusto". Si può provare a farlo attraverso prove e giochi con le parole. Si possono preparare delle "Carte delle strategie" con le quali svolgere ogni tanto alcune esercitazioni. Per ricordare le lettere, prova a combinarle in una o più parole - Per ricordare le sillabe, prova a combinarle in una o più parole - Per ricordare le parole, prova a combinarle in una frase - Per ricordare le parole, prova a inventare una storia che le contenga - Per ricordare le parole, prova a formare gruppi di parole che siano tra loro collegate - Per ricordare i numeri, prova a formare numeri di due o tre cifre e ad abbinarli a cose della quotidianità - Per ricordare una figura, prova a dare un nome al suo insieme, osservando poi le figure che la compongono e come sono disposte.

## IL SAN GUINARIO > guscio

Spesso i bambini, soprattutto quando si trovano nella fase alfabetica di apprendimento della lingua, incorrono nell'errore di scrivere le parole tutte attaccate realizzando fusioni o separazioni illegittime. Si tratta quindi di aiutarli a percepire il numero esatto di parole all'interno della frase utilizzando il ritmo e il conteggio. Partendo dalla storia del giorno, si propone di elaborare alcune frasi e di seguire alcune tappe. Far ripetere ad alta voce la frase scandendo ogni parola con una battuta delle mani - Far ripetere la frase, parola per parola, contando sulle dita il numero delle parole contenute nella frase - Scrivere ogni parola su un cartoncino - Ricostruire la frase inserendo tra una parola e l'altra uno spazio. Attività particolarmente adatta per i Dsa, in particolare per i disortografici.



## I GIGANTI > giuramento

Chiara, per domani mattina, deve ripetere ai suoi compagni i numeri di telefono di tre dei suoi educatori, che ora deve imparare a memoria. Riflettere insieme a ciascuno sul compito assegnato a Chiara e provare a rispondere alle seguenti domande: Quanto tempo ci metterà per impararli a memoria? E quante volte dovrà ripeterli? Tu quante volte dovrete leggerli per ricordarli? Descrivi come faresti ed eventuali trucchi da usare. Pensi che tra una settimana sarai in grado di ricordare i tre numeri telefonici? Ora continuate il gioco di memoria, questa volta memorizzando qualche riga del "Contratto Gigante". Questo potenziamento è particolarmente adatto per i ragazzi con memoria di lavoro deficitaria e non solo.



## SCIROPPO E SCOPPI > gioia

La lettura è un processo unitario, che prevede due momenti fondamentali: la decodifica e la comprensione. Per un dislessico, il primo momento, se avviene attraverso la lettura con gli occhi, può rappresentare un ostacolo alla comprensione. Questo perché la lettura può risultare scorretta e stentata, ma anche molto affaticante, privando il bambino delle energie e dell'attenzione necessarie per poter comprendere il contenuto e attuare strategie efficaci. Il potenziamento di questa abilità può avvenire: attraverso la segmentazione dei periodi del brano, intervallandoli anche visivamente con una riga di separazione.



## LE ORECCHIE MERAVIGLIOSE > genitori

Tra le altre cose, è importante far sapere ai ragazzi che "pensare" può essere un'attività lavorativa e che esistono persone che vivono volgendo questa professione. Si proporrà, quindi, ai ragazzi un'attività di ascolto dei pensieri degli adulti: ad ogni ragazzo sarà chiesto di tendere le sue orecchie meravigliose, mettendosi in ascolto dei pensieri dei suoi genitori o degli adulti con i quali vive provando, poi, a rielaborarli a piacere attraverso un disegno, la realizzazione di un oggetto, una lettera, ecc.



## UN TROGLOGOBLO per

### L'INGHIOTTACICCIAVIVA > giustizia

È assai frequente che i bambini presentino una lateralizzazione non ancora completamente acquisita, ossia non abbiano piena conoscenza del proprio lato destro e sinistro e non abbiano ancora pienamente scelto uno rispetto all'altro lato. Si possono pertanto fare alcuni esercizi-gioco, finalizzati al raggiungimento di una maggiore consapevolezza corporea, in relazione all'uso privilegiato dell'occhio, della mano, dell'orecchio e del piede. Denominare immagini coprendosi con la mano un occhio, osservare nel caleidoscopio, aprire e chiudere le mani lentamente, allargare e riunire le dita di una mano, opporre il pollice alle altre dita, riordinare oggetti, toccare tutto il lato destro o il lato sinistro partendo dalla testa e giungendo fino al piede, denominando di volta in volta le parti, ... Sono tutte divertenti attività a ritmo di musica, che l'educatore può proporre ai bambini per aiutarli a potenziare questo aspetto.



Associando, poi, un'immagine ad ogni periodo, che possa rappresentare quanto riportato nel testo. Le immagini possono essere fornite preventivamente, chiedendo di abbinarle oppure può essere richiesto di crearle/cercarle prima e di abbinarle poi; evidenziando le informazioni più importanti e fornendo schemi pre-impostati; formulando domande circostanziate. Attività particolarmente adatta per la dislessia.

### VIAGGIO NEL PAESE DEI SOGNI > gioco

Di solito, quando una persona decide di intraprendere un'attività, è spinta dalla motivazione a portarla a termine. Far costruire il modellino di qualcosa rende manifesto l'obiettivo finale: mettendo insieme tutti i pezzi contenuti nella scatola si otterrà un oggetto del tutto uguale all'immagine del modello rappresentato sulla scatola. I ragazzi vanno accompagnati con alcune domande: Da dove inizi? Questo adesivo sarà sufficientemente efficace? Sarà questa la sequenza corretta dei pezzi da incollare? Quali rifiniture saranno necessarie alla fine? Si farà una traslazione del concetto nell'ambito della scuola: alla fine del percorso scolastico, cosa immagini di vedere "realizzato"? Chi ti fornisce le istruzioni? Riesci a seguire la sequenza?



### A CACCIA DEI SOGNI > guadagnare

Motivare i ragazzi a scrivere è possibile. Nel caso in cui la scrittura sia impiegata per l'ideazione di un testo libero, saranno necessarie strategie diverse. È essenziale separare il momento dell'ideazione dei contenuti da quello dell'elaborazione formale del testo. Prima il ragazzo pensa a cosa scrivere e poi si dedica alla stesura, ma è bene usare le mappe, in quanto il foglio bianco può creare ansia in qualsiasi persona, tanto più se si ha difficoltà di scrittura. Il potenziamento può partire con la strategia del brainstorming e la realizzazione di una mappa mentale sulla storia del giorno, attraverso una struttura a raggiera organizzata intorno alla parola chiave "guadagnare" dalla quale si diramano altri nodi più o meno strettamente correlati a quello centrale. Questo permette una visualizzazione globale del concetto in cui sono espresse le relazioni tra le parti. Si chiederà, quindi, ai ragazzi di approfondire ogni elemento della mappa, ponendosi delle domande sulla relazione tra i nodi, riorganizzando la mappa in una modalità più gerarchica e piramidale.



### SOGNI > genuino

La capacità di orientarsi nello spazio e nel tempo in modo naturale e genuino, rappresenta una conoscenza necessaria per l'apprendimento della lettura e della scrittura. Alcuni bambini, soprattutto i disgrafici, non hanno ancora raggiunto questo obiettivo. Attività per l'orientamento spaziale è quella di definire la posizione degli oggetti presenti nell'ambiente, disporre gli oggetti su un piano seguendo un modello fornito dall'adulto, disporre una serie di oggetti rispettando le indicazioni spaziali fornite dall'adulto, disegnare oggetti rispettando le indicazioni verbali dell'adulto, copiare una serie di segni rispettandone l'orientamento spaziale, copiare gruppi di grafemi privi di significato rispettando le relazioni spaziali. Attività particolarmente adatta per i disgrafici.



### LA GRANDE TROVATA > geniale

È risaputo che una stima adeguata delle difficoltà di un compito porta ad affinare le strategie più funzionali per affrontarlo. Queste strategie, tuttavia, non devono tenere conto semplicemente della difficoltà della prova stessa, ma anche delle sue peculiarità qualitative. Particolarmente importante risulta pertanto l'uso delle strategie e l'importanza di essere strategici.

In questo caso, è bello sviluppare con i ragazzi la metafora del condottiero "stratega" che ha una prova da superare, dunque una specie di battaglia da vincere. Sarà quindi molto importante potenziare la capacità di riconoscere le caratteristiche della prova e sintonizzarsi con essa. Il lavoro sarà fatto non sullo svolgimento di un compito/esercizio, ma sull'analisi di diverse prove attinenti all'età e sul riconoscimento delle caratteristiche di ciascuna prova analizzata. Particolarmente adatta per ragazzi con bassa autostima e motivazione labile.



### MESCOLANDO I SOGNI > generare

L'importanza di selezionare le idee e gli aspetti più importanti, al fine di meglio comprendere e memorizzare un testo, è sempre stata largamente sottolineata e favorita. È fondamentale, infatti, che il ragazzo riconosca che non è quasi mai richiesto sapere tutto e che, quindi, a seconda delle richieste che gli vengono presentate, egli deve selezionare un certo tipo di informazioni, generalmente (ma non necessariamente) quelle principali. L'individuazione e la memorizzazione delle idee principali permetterà al ragazzo di attribuire una corretta importanza ai vari dati e di fissare alcuni punti fermi, entro cui organizzare e rielaborare le informazioni e soprattutto da cui partire per la ricostruzione di altri elementi. Il suggerimento per un allenamento in tal senso è quello fornire ai ragazzi dei testi da leggere e dei colori, chiedendo di sottolineare e distinguere informazioni principali e secondarie; si chiederà poi di provare a rielaborare tali concetti, partendo da quanto acquisito e generando nuove storie attinenti a tali dati. Particolarmente adatto per potenziare la comprensione e la capacità di sintesi.



### VIAGGIO A LONDRA > guida

Potenziare nei ragazzi la capacità di organizzare il lavoro personale è determinante: una persona equilibrata, molto efficiente, molto attiva, con vari interessi e conoscenze ben ordinati in una scaletta giornaliera, in genere è stimata e valorizzata da tutti. Ma a questa categoria di persone appartengono solo individui speciali dotati di qualità molto rare? Oppure ci sono anche persone con doti normali? Se ci guardiamo intorno, scopriamo che anche vicino a noi esistono persone simili: a scuola, in oratorio, in casa, in qualche gruppo.



Sono "esseri umani" come noi, contenti della vita che conducono perché riescono ad inserire, in un'ipotetica valigia costituita dalla loro giornata, ogni attività che attira i loro interessi. Ai ragazzi si chiederà di riflettere: "E la tua valigia com'è? Con il contenuto ben ordinato in modo da essere più capiente o con il contenuto lasciato alla rinfusa?" Ogni ragazzo disegna la sua valigia e dopo si discute in gruppo. Particolarmente adatto per ritardi del neurosviluppo, Dsa, Adhd.

### IL PALAZZO > gesti

Gesti e parole sono strettamente legati tra loro. In che modo? Recenti ricerche hanno dimostrato che inizialmente i gesti hanno la funzione di aiutare il bambino nella costruzione dei significati delle parole: gesti convenzionali come "sì", "no", "buono", "ciao", imitano i gesti di rappresentazione di specifici oggetti, azioni o eventi.



Nel momento in cui le parole iniziano ad emergere vanno ad integrare la produzione gestuale; l'uso del gesto, quindi, è specificatamente legato allo sviluppo del linguaggio. Quando i bambini cominciano a produrre più parole insieme, iniziano anche a compiere gesti pragmatici che non fanno parte del significato referenziale: questo segna l'evoluzione dal sistema gesto-linguaggio infantile verso quello adulto. Ci si potrà allenare in questo, attraverso attività di potenziamento del linguaggio gestuale: partendo dalla storia del giorno, i bambini/ragazzi dovranno divertirsi a tradurre e decifrare in piccoli gruppi i gesti prodotti dagli educatori. Verrà poi chiesto loro di trasformare in linguaggio gestuale delle parti di storia o altre storie.

### LA REGINA > grazia

Mai come oggi le immagini hanno ricoperto un ruolo così centrale nella vita delle persone. Delle immagini non si può fare a meno e, d'altra parte, noi stessi abbiamo un'immagine, unica, diversa per ciascuno di noi, e viaggiamo in un universo fatto di immagini, dipinte dalla natura o create dalla mano dell'uomo. Come può una persona non vedente avere un approccio significativo con una qualsiasi immagine, dato che non ha la possibilità di vederla? Un'educazione adeguata, attenta alle problematiche legate alla disabilità visiva e un ambiente favorevole, accogliente, facilitante, sono le condizioni necessarie, affinché un non vedente possa godere di tutti i vantaggi sia pratici che culturali che può offrire il mondo contemporaneo.



## LA CATTURA > gloria

La scoperta è che il non vedente vede molte più cose di quanto un vedente possa credere o immaginare, e non si tratta di una sorta di miracolo, ma solo di un modo diverso di accostarsi alla realtà e di comprenderla, usando appieno, con attenzione e consapevolezza, i sensi che ha a disposizione. Affinare la percezione della realtà di ogni ragazzo è molto importante: si potrà realizzare un'attività che, attraverso la realizzazione concreta di un setting accogliente, provi per un attimo a far sentire tutti non vedenti con gli occhi, ma vedenti con il cuore.



Non serve troppa concettualità nello studio, ma ordine e attenzione ai dettagli. I bambini fortunati sono coloro che "intelligono" che le cose apparentemente più effimere possono diventare le più importanti. Nel contesto del calcolo, per esempio, la sua definizione come "la variabile indifferente rispetto alla forma, alla qualità e alla disposizione degli oggetti" è fuori luogo. Il vuoto tra le case ha più rilevanza del pieno, se non vogliamo sbattere contro qualche muro. E il colore delle case o le peculiarità delle persiane o del tetto, sono ciò che ce le fa riconoscere a colpo d'occhio senza doverle contare ogni volta. Aiutare i ragazzi a notare ciò che sembra effimero intorno, ma che può diventare rilevante, è un esercizio fondamentale. Per cui... carta e penna in sacca o macchina fotografica, si può andare a caccia di dettagli! Particolarmente adatta per Dsa, Adhd, patologie del neurosviluppo.

## COLAZIONE REALE > gratuito/gratuità

Il segreto è l'ordine. Nella vita, come nel calcolo mentale, la posizionalità o meglio il posto delle cose ha un valore fondante di tutta la conoscenza. Senza il posto, saremmo continuamente alla ricerca di tutto. Riconosciamo il dato della quantità dal posto che le cose occupano. Per averne una prova concreta possiamo procedere con delle attività di potenziamento sull'ordine scolastico e non solo, utilizzando delle palline e riconoscendone la quantità dal posto preordinato che occupano (Es. 10 palline occupano più o meno spazio di 2 palline? Quindi sono di più). Si potenzierà così anche il concetto di spazio e di osservazione. Potenziamento particolarmente adatto per la discalculia.



## IL PASTO DELLE BELVE > germogli

Acquisire qualcosa di nuovo e collegare questa nuova conoscenza con altre che già si possiedono aiuta ad elaborare attivamente del materiale. Elaborare significa costruire legami nuovi con cose che già si conoscono e tra cose nuove; trasformare e organizzare le informazioni secondo le proprie personali modalità, farsi domande,... Traendo degli spunti da alcune brevi frasi della puntata del giorno, provare a fare in modo che i ragazzi possano rielaborare in maniera attiva il materiale e a rileggere poi insieme quanto realizzato, associandolo a concetti già da loro posseduti.



## IL PIANO > generazioni

L'apprendimento di competenze numeriche e matematiche è una componente essenziale dei programmi educativi. Nella società contemporanea una difficoltà nell'uso dei numeri risulta più invalidante di una scarsa alfabetizzazione, soprattutto in ambito lavorativo. Il senso dei numeri è la capacità di riconoscere la numerosità e di manipolarla internamente. Dobbiamo quindi lasciarci andare ... Secondo Brian Butterworth questo istinto alla numerosità precede addirittura l'identificazione delle cose. Se vediamo tre animali in un prato, percepiamo che sono tre, prima ancora di capire se si tratti di mucche o di altri animali. L'impulso alla numerosità è connaturato alla percezione. Sarà quindi importante proporre attività di potenziamento sull'istinto di quantità da svolgersi all'aria aperta, facendo osservare ai bambini dei gruppi di cose disposti in un range di azione (alberi, sedie, palline ecc.) e facendoli allenare sulla quantità ancor prima dell'identificazione.



## L'AUTORE > gratitudine

Come la lettura con gli occhi viene esercitata per numerosi anni, anche l'ascolto va educato. L'ascolto è una predisposizione innata che ha però necessità di essere sostenuta per diventare apprendimento. Leggere prima con le orecchie che con gli occhi, aiuterà a riflettere sui suoni e sui loro significati. È allora importante potenziare questa predisposizione all'ascolto, creando un tempo che diventa poi ricerca, comunicazione, sapere, apprendimento e che genera prima curiosità, ascolto interiore, conoscenza, per poi giungere ad un processo di reciprocità e di gratitudine. Si può proporre quest'attività di potenziamento in piccoli gruppi, partendo dalla lettura di un testo, di un brano inerente la puntata del giorno, ricordandosi che la voce di un adulto ha una funzione insostituibile per educare all'ascolto e poi alla lettura.



## Verifica ANIMATORE

L'esperienza estiva favorisce il protagonismo degli animatori, oltre che dei ragazzi. Dedicate un tempo solo a voi a fine giornata, dieci minuti, nei quali provate a porvi le seguenti domande:

*C'è stato un sogno che ha acceso proprio la giornata di oggi?*

*È l'inizio della settimana, quale sogno vuoi proporre come obiettivo di questi sette giorni?*

*E un sogno invece che vorresti realizzare entro la fine del Grest?*

*Quale sogno pensi che Dio abbia su di te?*

*E come sogni il tuo futuro lavorativo? Di vita?*

*C'è un sogno che vorresti dedicare al gruppo animatori?*

Il coordinatore, giornata dopo giornata, può aggiungere una domanda specifica, ispirata alla **parola chiave del giorno**, che dia spazio ai sogni di vita dell'animatore. Questo tempo è importante, affinché i contenuti della proposta formativa siano una risorsa di crescita anche per coloro che si impegnano nel servizio.

L'animatore può concludere con la preghiera a lui dedicata:

Signore, anche Tu hai un sogno,  
realizzare il tuo regno  
fatto di amore e di pace,  
di giustizia e libertà,  
dove tutti gli uomini  
possano vivere nella gioia più piena.  
Aiutaci a capirlo e a riconoscerlo.  
Aiutaci a scoprire  
qual è il Tuo sogno su di noi.  
Ci impegniamo, con il Tuo aiuto,  
a realizzare con Te  
questo grande sogno  
nei modi e nei tempi  
che ci indicherai.

Tu ci hai dato tutte le capacità  
Per aiutarti a realizzarlo,  
fa che non vengano sprecate  
o, peggio, utilizzate  
per compiere il male.  
Certo, è difficile,  
ma sappiamo  
che non ci lasci mai soli:  
Spirito Santo,  
dacci il coraggio e la forza  
per andare avanti  
così che ogni uomo  
possa gioire del Tuo amore.  
Amen

## Verifica gruppo ANIMATORI

Suggeriamo un **metodo** che può essere utile al **gruppo animatori** per verificare il processo educativo, che sottende la proposta estiva.

Nelle riunioni di **equipe** il coordinatore distribuirà agli animatori dei ruoli, solo assumendo i quali potranno apportare il loro contributo durante la **verifica giornaliera o settimanale**.

La **distribuzione dei ruoli** sarà variata dal **coordinatore** ad ogni equipe, ma può prevedere anche che lo stesso animatore mantenga il medesimo ruolo per una settimana, oppure può decidere di attribuire ad ogni figura educativa più di un ruolo.

L'obiettivo è che tutti i ruoli, quindi **tutti i punti di vista** descritti in seguito, siano presenti in ogni riunione, in modo che gli eventi della giornata possano essere osservati secondo diverse sfaccettature.

Prendiamo ispirazione dai Giganti per definire i punti di vista:

**INGHOTTICCIANTVA**: si preoccupa dei contenuti e punta al cuore degli eventi

**SCOTTA-DITO**: è impavido e stimola il gruppo verso l'assunzione del rischio

**SAN-GUINARTO**: è critico, diffidente e rileva i punti di debolezza di quanto accaduto e di quanto proposto

**STRIZZA-TESTE**: sviscera e analizza nei minimi dettagli ogni situazione o attività

**CROCCHIA-OSSA**: si preoccupa della fattibilità delle proposte animative e dei materiali, in termini di risorse disponibili

**TRITA-BIMBO**: vaglia la percentuale di inclusività delle attività e del programma

**VOMITOSO**: sottolinea cosa ritiene non piaccia o non sia adatto ai ragazzi, in base all'età

**CRUCCIA-BUDELLA**: ha un atteggiamento prudente e parsimonioso, attento ai costi

**SPELLA-FANCULLE**: si preoccupa degli aspetti comunicativi, promozionali, di condivisione con la comunità e le famiglie, di apertura al territorio

**GGG**: evidenzia le opportunità e i progressi nella crescita umana e spirituale di ragazzi e animatori, in modo gentile.

Gli animatori potrebbero divertirsi ad agghindarsi con accessori, indossare cappellini con i nomi dei Giganti, in sintesi a caratterizzarsi, in base a quello che la loro fantasia suggerisce, per **immedesimarsi** nel ruolo attribuito.

## Verifica PROTAGONISTI

**SOGNIAMO GIGANTE:** ogni giorno ciascun attore dell'attività estiva potrà **auto-valutare** l'andamento della propria giornata, cercando di osservare i **passi da gigante** compiuti rispetto alla **parola maestra**, quindi al contenuto del giorno.

Suggeriamo agli animatori di raccogliere e integrare le verifiche - e quindi i diversi punti di vista - di tutte le principali figure che aderiscono all'esperienza estiva.

Pertanto, per ogni parola maestra le seguenti figure, quali **ragazzo, animatori, educatori, coordinatore, sacerdote, genitore**, ogni giorno potranno postare la propria personale auto-valutazione, in forma anonima, su una bacheca online (ad es. un Padlet) abbinata alla parola chiave del giorno.

La bacheca viene creata in precedenza dagli animatori e suddivisa per colonne, dove ogni colonna è destinata ad una tipologia di **PROTAGONISTA**. Ogni attore, rispetto al contenuto chiave del giorno, potrà porsi pertanto le seguenti domande:

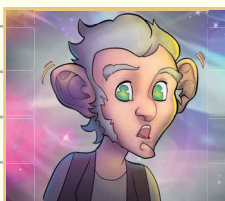
*Ho compreso il significato della parola chiave di oggi?*

*Ho compiuto almeno 1 azione concreta che metta in pratica la parola maestra di oggi?*

*Oggi ho realizzato un piccolo sogno o un desiderio, mio o di altri, attinente alla parola odierna?*

Se le risposte sono "Sì", potrete attribuirvi l'immagine di **SOFIA**, ovvero: "Ho capito! Ci sono! Ce l'ho fatta".

Se le risposte sono "No", potrete attribuirvi l'immagine del **GGG**, ovvero: "Io fare del mio meglio".



Si sommano le **Sofie** e i **GGG** e l'icona che risulta più gettonata, viene postata sul Padlet. Postata può voler dire: si carica l'immagine "jpeg" del volto di Sofia o del GGG, li si disegna, si scrive semplicemente la parola Sofia o GGG.

Ovviamente i ragazzi inseriranno i post nella loro colonna denominata **POPOLLINI**, gli **ANIMATORI** nella propria e così anche **EDUCATORI, SACERDOTE, COORDINATORE, GENITORE**.

Gli animatori prepareranno quindi **25 bacheche online** (con la versione free di Padlet ogni animatore, ovvero ogni nuovo utente con la propria mail, può disporre di 3 Padlet gratuiti), ciascuna con lo sfondo della tavola illustrata del giorno e titolando la bacheca con la parola chiave della rispettiva puntata. Nel sottotitolo posteranno ogni volta le tre domande stimolo, sopra riportate, come promemoria.

Trattandosi di uno spazio online sul quale in forma anonima ciascuno può condividere il proprio **feedback**, sia da casa (i genitori e i figli potrebbero farlo insieme), sia al Grest a fine giornata, può davvero risultare una valutazione semplice e veloce, ma significativa e completa.

