



Piccolo sussidio per l'organizzazione di un campo estivo

a cura di Moira Zuliani
miramoira@yahoo.com



Introduzione

Per molti giovani partecipare ad un campo-scuola è l'occasione propizia e privilegiata per guardare lontano, per ampliare i propri orizzonti, per acquisire idee, prospettive nuove. Per molti può diventare l'inizio di una vita a lungo respiro, l'ingresso in un mondo nuovo, una vera e propria rinascita. Per tutti è (o dovrebbe essere) un'esperienza "forte", capace di dare nuove motivazioni, di arricchire di contenuti il proprio agire, di offrire maggiori punti di confronto e di verifica.

La ricchezza che un campo scuola si porta dentro è la potenzialità di vita e di educazione che trasmette, è la possibilità di innescare trasformazioni, in positivo delle persone che vi partecipano.

Ecco il perché di questo sussidio: vuol essere un modesto aiuto a chi già da anni organizza campi scuola e per chi inizia o è alle prime armi in questa avvincente avventura educativa.

Esiste oggi una gamma vastissima di campi scuola, differenti per destinatari e contenuti; rivolti a ragazzi di diversa età e provenienza (preadolescenti, adolescenti, giovani, per gruppi già formati e non...). Data la varietà del mercato, non sarebbe possibile dare ricette particolari per ognuno; sarà invece obiettivo fornire a tutti una piattaforma a livello di principi e di progettazione generale, grazie ai quali ciascuno opererà una traduzione in situazione e si muoverà all'insegna della creatività

Educatori non si nasce e non ci si può neppure improvvisare, lo si diventa innanzitutto lavorando pazientemente su se stessi e sul proprio modo di rapportarsi nei confronti delle altre persone ed inoltre interiorizzando tutti quegli studi che possono aiutare a conoscere e a capire meglio i destinatari della propria azione educativo – animatoriale.

Il presente opuscolo vuole essere un vademecum, un piccolo manuale a cui il personale educativo, l'animatore, l'organizzatore, il coordinatore, può attingere per ogni necessità psicopedagogia e didattica della propria esperienza lavorativa.

Esso è un itinerario formativo finalizzato ai seguenti obiettivi:

- servirsi delle prospettive pedagogiche, psicologiche per un'azione educativa che si rivolga al giovane inteso nella *globalità della loro persona*;
- Fornire le linee fondamentali del progetto pedagogico che si intende seguire;
- Motivare e caratterizzare l'organizzazione, gli obiettivi e le finalità di campo estivo;
- Stimolare gli educatori all'assunzione dei tratti caratteristici del loro ruolo per aiutarli a prendere coscienza della loro identità;
- Esporre le varie attività e fornire le indicazioni metodologiche e didattiche sul come svolgerle;
- Spiegare le componenti fondamentali di un campo estivo;
- Offrire strumenti didattici perché l'intervento educativo sia *partecipativo, attivo ed efficiente*.

Le diverse attività del campo vanno programmate, all'interno di alcune costanti. (Nell'equilibrio e nella completezza, il campo si fa formativo). Lo studio e la preparazione armonica di tutte le variabili dovranno essere il **frutto del lavoro comune** e della divisione di un'équipe di persone, quelle appunto che gestiranno il campo.)

L'esperienza di molti animatori insegna che un campo-estivo vale nella misura in cui è stato preparato, a tutti i livelli: il lasciare al caso, all'improvvisazione significa trovarsi di fronte ad un risultato mediocre, proprio per mancanza di attenzione.

Possiamo per comodità suddividere l'ideazione di un campo in fasi:

Progettazione generale: innanzitutto individuare i

- *destinatari* del campo,
- *il tema*,
- *finalità* del campo,
- *il luogo*,
- *il periodo*,
- *la durata*,

- i costi

Organizzazione interna:

- come strutturare il tema,
- chiarire bene degli obiettivi,
- scelta e organizzazione delle attività
- creazione del materiale e dei sussidi,
- ricerca degli esperti,
- momento di verifica

Cura dei momenti del campo

- darsi un'identità come gruppo
- fare attenzione alle tecniche per attivare una buona dinamica di gruppo
- il ruolo e abilità dell'animatore

I destinatari

Prima di scegliere il tema del campo, occorre porsi alcune domande: chi sono i destinatari del campo? Preadolescenti, giovani, gente sconosciuta, ragazzi già noti e formati? Hanno già una preparazione sul tema o lo affrontano per la prima volta? Sono tutti omogenei come età, provenienza, formazione religiosa...?

Età

L'omogeneità di età è necessaria soprattutto per gli anni della pre-adolescenza e dell'adolescenza. In questo caso occorre evitare che la differenza di età superi i 2 o 3 anni); i nostri campi scuola sono rivolti principalmente a giovani già maggiorenni, perciò questo criterio non vale più quando viene superata una certa soglia le ragioni sono abbastanza chiare: i giovanissimi stanno ancora maturando una loro personalità, sono alla ricerca di valori, cercano di definire una propria identità confrontandosi in maniera critica con i modelli adulti...

I giovani invece sono già chiamati ad assumere un ruolo nella società, si trovano ad affrontare scelte professionali, affettive, politiche e molto spesso hanno alle spalle un insieme di esperienze che vogliono confrontare e condividere in ambienti pluralistici di vita. Mentre gli adolescenti possono fare un po' di tutto, essendo alla ricerca di significati, i giovani cercano di orientare la loro vita in direzioni bene precise: vogliono assumersi delle responsabilità, le loro riflessioni si rivolgono a tematiche quali i "contenuti" della vita, l'impegno civico, il lavoro, la famiglia, il rapporto fede-politica...

Queste ragioni perciò esigono rispetto e quindi attenzione differenziata.

Numero dei partecipanti

Campi scuola troppo numerosi possono diventare difficili da gestire, lenti, caotici e inconcludenti. Gruppi troppo esigui diventano un notevole dispendio economico. E' da saggi non avere la mania dei grandi numeri: a volte per riempire tutti i posti disponibili si comincia a fare eccezione con questo o con quello con rischio di rovinare tutto.

Il luogo

Alcune comunità sono già dotate di una casa in montagna, luogo propizio per incontri e soggiorni. Altri gruppi cambiano ogni anno, sia per il gusto della novità sia perché non hanno una fissa dimora. Nel secondo caso è tutto nuovo, **allora è bene andare prima sul posto**, di persona per rendersi conto:

- delle reali possibilità della casa: i vari ambienti, (camere, camerate, cucine, sale per lavori di gruppo, cappella, servizi)
- ambiente esterno: campi da gioco, cortile...

Il luogo ideale è fuori dal caos dei centri turistici, in montagna o al mare. In base alla conoscenza delle effettive capacità di accoglienza dello stabile, si accettano le iscrizioni al campo e si fa la piantina del posto destinato ad ogni gruppo.

In base a quanto visto e osservato si può procedere alla stesura di una piantina per tutti, da dare all'atto dell'iscrizione, con le indicazioni generali del luogo.

La scelta del periodo:

Anche trovare il periodo giusto per il Campo estivo è un elemento importante. L'aver una data fissa fa sì che la conoscenza della data permetta di prendere le distanze da altri impegni. Quando invece non si ha una data per forza di cose occorre tener presente della concomitanza di vari avvenimenti: esami di maturità, ferie, eventi parrocchiali, sovrapposizioni di date...

Obiettivi del campo:

Troppo gente fa un campo senza far chiarezza sul "bersaglio" da centrare. Evitare in questo caso obiettivi vaghi, altisonanti che dicono tutto e niente. Una norma saggia è scrivere gli obiettivi e tradurli in forma concreta, operazionalizzata: sarà più facile tentare una valutazione ad esperienza ultimata. Lasciare nel nebuloso gli obiettivi del campo è pregiudicare il risultato conclusivo e la scelta dei mezzi opportuni per il conseguimento degli stessi. Questi obiettivi vanno ricercati e condivisi insieme all'équipe e comunicati ai partecipanti: si instaura già fin dall'inizio una **tacita intesa per una meta comune**.

Gli obiettivi possono essere vari, alcuni scontati, altri specifici. Per raggiungere questi ultimi si definisce un tema da trattare, degli argomenti conduttori degli incontri e dei lavori di gruppo, delle grandi idee-messaggio da comunicare ai partecipanti. Si instaura così una circolarità tra gli obiettivi specifici da raggiungere e il tema da svolgere: gli uni vengono illuminati dal contributo dell'altro, il secondo conduce passo dopo passo ai primi.

Coloro che aderiscono all'iniziativa del campo-estivo, possono avere diverse prospettive o attendersi risultati diversi. Questo succede sia per chi proviene da uno stesso ambiente (parrocchia, oratorio, quartiere) sia per chi proviene da realtà associative ed esperienziali diverse.

Alcuni possono essere approdati al campo con intenti o attese assai lontane da quelle enunciate dai promotori, e questo per i più svariati motivi. Per colmare questa diversità, occorre esplicitare sia gli obiettivi e i valori del campo nonché lo stile che lo caratterizza.

Ci sono alcuni valori fondamentali che valgono per tutti i tipi di campi, ad esempio:

La scelta del tema

Perché si organizza un campo? Cosa si vuole ottenere? Le risposte possono essere tante: una crescita del gruppo in quanto tale, l'approfondimento di una problematica (riguardante la persona, la società, la fede...), la presa di coscienza di qualcosa di nuovo, una maggior competenza operativa in un determinato settore (sportivo, educativo, catechistico...).

Esistono diverse tipologie di campi-scuola: monografico, ciclico, progressivo.

Monografico: tratta un tema specifico e ha come obiettivo la presa di coscienza da parte di un gruppo di una certa problematica, la soluzione di qualche problema, lo studio di un preciso argomento. Ad esempio: la pace, la politica, il problema affettivo nei giovani... E' un momento slegato, non dipendente da altri, con un senso compiuto in se stesso.

Ciclico: si ripete ogni anno. E' il caso ad esempio, di alcune associazioni, che ogni anno, da giugno a settembre, organizzano una settimana di studio su una determinata tematica. E' un approfondimento "a cerchi concentrici", non è qualcosa di ripetitivo perché la sensibilità, la situazione è mutata.

Progressivo: Viene progettata una serie di 3-4 campi-estivi, a gradini: si passa al successivo dopo aver partecipato ai primi. Decisiva è la logica della progressione, della crescita interna. Chi organizza una serie di campi-estivi, deve far maturare nella mentalità dei partecipanti che non si passa da uno all'altro in forma automatica, ma è necessario aver dato prova nei fatti che i contenuti del campo sono stati assimilati e che si è lavorato per tradurre in pratica quanto si è appreso. Questo per evitare i "turisti" dei campi scuola.

Strutturazione del tema:

E' un'operazione in alcuni casi semplice (per i campi tipo ciclico o progressivo), in altri più complicata. Oltre le variabili solite (destinatari, gruppo, età) ci sono quelle che provengono dal

panorama sociale e culturale (pace, lavoro, disoccupazione...) e da quello religioso (i laici, la comunità...) E' da saggi consultare gruppi, sentire persone, toccare il polso della situazione e intuire le priorità. Alla fine si sceglie. La fase successiva consiste nell'individuare i **sottotemi**, cioè i nuclei in cui si può suddividere il tema. In base alle varie tematiche emerse, si concorda quali persone invitare come esperti.

Dare un titolo al tema:

La formulazione del titolo deve essere vivace, simpatica, giovanile, concisa. Quanto si pensa che possa servire a rendere più chiaro o appetibile il "menu", lo si può aggiungere sotto forma di scaletta di interventi. Il tutto, correlato da qualche disegno o vignetta, è una presentazione – aggancio per quanti possono essere interessati.

Ricerca degli esperti:

In base al tema che il campo-estivo si prefigge, si cerca *l'esperto o gli esperti* che danno avvio ai lavori di gruppo, al confronto, alla riflessione. Essi sono anche coloro cui si fa riferimento per chiarimenti, consigli, indicazioni. E' una gioia quando si è fortunati nella scelta degli esperti, di coloro cioè che danno il contributo centrale per la riuscita del campo-estivo. A volte un campo può fallire per aver invitato un relatore "sbagliato". Per questo occorre partire per tempo (i migliori hanno sempre il calendario zeppo di impegni) e informare gli invitati con molta esattezza di cosa si vuole, offrendo loro una **scaletta** di ciò che interessa, mettendolo al corrente dell'obiettivo generale del campo e della giornata, in modo da creare un continuum logico che dia coerenza a tutto il campo. Chi viene a parlare o a dare un contributo fa un servizio: deve quindi fare il possibile per rispettare la committenza. L'esperto può aprire prospettive nuove, mettere in rilievo aspetti trascurati o ritenuti banali, suggerire cose nuove, testi da consultare... L'ideale è che l'esperto viva tutto l'arco del campo-estivo con i partecipanti per permettere un'interazione più ricca e meno professionale e una lettura dei gruppi più attenta e ravvicinata.

Indichiamo alcuni criteri di scelta:

- persona dal linguaggio adeguato all'uditorio. Tra l'esperto difficile e quello semplice, scegliere quest'ultimo;
- persona che sia stata informata su tutto il campo-estivo: destinatari, tema, obiettivo del campo, altri eventuali interventi...;
- persona che abbia buona carica umana: non si tratta solo di comunicare idee, ma comunicare un'esperienza di vita, creare un clima, un rapporto tra persone, ;
- persona che sappia cogliere la "posizione" di coloro che ascoltano, captarne i bisogni, le domande, i momenti di stanchezza.

Consigliamo a tutti una disposizione con le sedie "a cerchio" che permette un'interazione meno formale e più amichevole.

Dopo l'incontro con l'esperto è bene rivedere insieme all'équipe lo svolgimento della giornata "minuto per minuto" in modo da non lasciare nulla fuori dall'obiettivo. In modo particolare merita la scelta e il dosaggio dei diversi momenti di lavoro:

- *ascolto* dell'esperto
- *ricerca* di gruppo
- *dibattito* in gruppo
- *relazione* all'assemblea
- *riflessione* personale

Un equilibrato alternarsi di questa e altre modalità di lavorare è indispensabile per suscitare interesse, superare la stanchezza e arricchire maggiormente le persone.

Le costanti di un campo

Richiamiamo alcune costanti dei campi, cioè quelle attività e dimensioni che si verificano in ognuno con sfumature differenti, in relazione all'età dei destinatari:

L'accoglienza:

A questo si dedica il tardo pomeriggio e la serata appena terminati gli arrivi e la sistemazione, (solitamente i partecipanti cominciano ad arrivare verso le 16.00). Si tratta di creare un clima di serenità, rispetto, fiducia e confidenza che permette di instaurare tra i ragazzi del campo e gli animatori un feeling di forte empatia. Si possono fare dei giochi di conoscenza, di contatto, presentarsi in modo divertente, si possono raccogliere le aspettative...

Più conosciamo la gente e più è facile farsene un'idea adeguata ed entrare in relazione su basi reali, piuttosto che partendo da idee stereotipe costruite sulle apparenze e su un numero limitato di informazioni. Le introduzioni sono più efficaci se si dice il proprio nome aggiungendo anche qualche informazione sulla propria persona. Queste possono essere direttamente collegate agli scopi del gruppo o magari irrilevanti ma curiose... L'obiettivo delle introduzioni è di abbattere le barriere tra le persone, di dar loro l'occasione di interagire sia in modo formale che informale. Le introduzioni migliori sono quelle che non hanno l'apparenza di un rituale forzato. Al di là di questo la scelta di una tecnica introduttiva dipenderà dalla dimensione del gruppo, dal numero di nuovi arrivati, dal tempo a disposizione...

Proponiamo alcuni giochi di interazione ...

2. Accumulo di nomi

Obiettivo. Presentare e ricordare i nomi in un gruppo di 20 persone; « riscaldare » il clima del gruppo.

Tempo. Circa 1/2 minuto a testa.

Procedimento. Seduti in cerchio, uno dice il suo nome, la persona che segue ripete il nome del vicino e aggiunge il suo, la terza dice tutti e tre i nomi e così via (« Lui è Mario Delpiano, lei è Stella Morra e io sono Antonio Nanni »).

Osservazioni. Ciascuno deve ascoltare attentamente, per ricordare i nomi quando è il suo turno. Se preso come divertimento,

questo gioco può distendere i partecipanti, ma può anche aumentare le tensioni tra gli ultimi o tra quelli che hanno una memoria labile o difficoltà di udito. La situazione può essere alleggerita facendo ripetere soltanto i nomi delle ultime sei persone.

3. Sacchetto di fagioli

Obiettivo. Introdurre i nomi di tutti i presenti, magari con ulteriori informazioni, in un gruppo di 20-25 persone; rilassare il gruppo.

Materiale. Un sacchetto di fagioli (o una palla di gomma, un paio di calze arrotolate ...)_

Tempo. Circa 45 secondi a testa.

Procedimento. I partecipanti, disposti in cerchio, dicono i loro nomi e qualcos'altro (serio o divertente) di se stessi. Dopo che ciascuno ha fatto la sua parte, sarebbe una buona idea far ripetere ancora una volta a ciascuno il proprio nome, questa volta molto in fretta, per fissarlo nella mente dei presenti. Qualcuno allora tira il sacchetto di fagioli ad uno qualsiasi e chi lo prende deve dire il nome e qualche altro particolare della persona che glielo ha tirato. Dopo aver parlato, lo tira ad un altro che a sua volta deve dire il nome e qualche informazione su colui che ha lanciato il sacchetto e così via, finché tutti hanno avuto la possibilità di prendere e tirare il sacchetto.

Osservazioni. Per questo gioco si impiega parecchio tempo, ma in compenso il gruppo si distende molto in fretta, soprattutto se i particolari riferiti oltre il nome sono divertenti. Ci sono altri giochi simili, in cui i partecipanti dicono il nome della persona alla quale gettano il sacchetto ma ciò comporta il rischio di

scegliere solo le persone di cui si ricorda il nome. È importante che ciascuno abbia tirato il sacchetto; in un gruppo numeroso può essere utile incaricare qualcuno di osservare che tutti facciano il loro giro.

4. Presentazioni reciproche

Obiettivo. Fare in modo che ciascuno conosca bene almeno una persona.

Materiale. Un orologio.

Tempo. 7 minuti più 2 per persona.

Procedimento. I partecipanti formano delle coppie, preferibilmente con chi non conoscono. Ciascuno ha a disposizione 3 minuti per presentarsi al suo compagno. Qualcuno avverte ad alta voce del trascorrere del tempo e, dopo i primi tre minuti, ordina di invertire i ruoli all'interno delle coppie. Dopo altri 3 minuti il gruppo si riunisce e ciascuno presenta a tutti il suo compagno. Le presentazioni possono essere evidenziate facendo stare chi parla in piedi dietro il suo compagno seduto e parlando di lui in prima persona.

Osservazioni. Questo esercizio è particolarmente utile se molti non hanno mai visto gli altri prima. Permette di conoscere bene almeno una persona. La lunghezza della presentazione può essere variata; lo stare dietro la persona di cui si parla focalizza molto l'attenzione degli altri, e parlare in prima persona può migliorare la capacità di identificazione, sebbene possa confondere gli ascoltatori se non sono sicuri di chi è l'« io » di cui si parla. Una variante consiste nel permettere alle coppie di procedere come se si trattasse di un'intervista, facendosi domande a vicenda.

5. Triadi

Obiettivo. Fare in modo che ciascuno conosca almeno due persone nuove.

Materiale. Un orologio.

Tempo. 15 - 20 minuti.

Procedimento. I partecipanti formano dei gruppi di tre componenti ciascuno. A impiega tre minuti per dire a B e a C quanto ritiene sufficiente per farsi conoscere. Lo stesso fanno, a loro volta, B e C. B e C insieme hanno due minuti per dire ad A che cosa hanno capito di ciò che ha detto e che cosa hanno dedotto da ciò che non ha detto. C ed A fanno poi lo stesso con B, ed A e B lo stesso con C. Di solito tali informazioni non vengono condivise con l'intero gruppo; a tale scopo è meglio utilizzare un esercizio come l'Accumulo di nomi (n. 2).

Osservazioni. Questo esercizio dura 15 minuti, più il tempo impiegato per spiegarlo.

Una persona dovrebbe scandire i tempi ad alta voce, dicendo anche che cosa fare di volta in volta. Ci sono tre fasi di tre minuti ciascuna in cui ognuno presenta se stesso, seguite da tre fasi di due minuti in cui si risponde (reagisce) a coppie. In questo esercizio si intrecciano diversi elementi: ascoltare attentamente, rendersi conto se si capisce o meno, lavorare in coppia. Si può inoltre imparare qualcosa di due persone - il tutto in 15 minuti. Le triadi non devono diventare delle mini discussioni di gruppo: nella prima parte parla una sola persona per volta, nella seconda soltanto due.

7. Esperienze

Obiettivo. Comprendere gli altri oltre i semplici dettagli biografici.

Tempo. 2 - 3 minuti per persona.

Procedimento. Ognuno ha circa 2 - 3 minuti per rendere partecipe il gruppo di qualche momento critico della propria vita, di fatti e eventi significativi che lo hanno portato a far parte del gruppo, di esperienze particolari della propria infanzia o di un avvenimento importante accaduto di recente.

Osservazioni. Questo esercizio può essere utilizzato solo in un gruppo di poche persone - al massimo 8 o 10 - o diventerebbe troppo lungo e pesante. t inoltre da preferire in un gruppo in cui ci si conosce già un po' e dove c'è l'intenzione di lavorare e incontrarsi per un lungo periodo di tempo.

8. Presentazione mimata

Obiettivo. Presentare le persone in modo indimenticabile; distendere il clima di gruppo.

Tempo. 3 - 5 minuti a testa.

Procedimento. Chiedere a ciascuno di rappresentare senza parole un'occupazione che gli piace, qualcosa particolarmente importante o un modo di fare che esprime la propria personalità.

Osservazioni. Nessuno deve essere obbligato a fare questo esercizio. Le informazioni date attraverso un mimo sono autoselezionate e spesso molto attinenti: una persona, per esempio, insisteva nel cercare di far stare in piedi due matite, una con la punta sopra l'altra, per dimostrare che gli si proponeva sempre delle cose impossibili. Le azioni si imprimono nella memoria molto più delle parole e costituiscono una buona introduzione al mimo.

9. Disegno

Obiettivo. Esprimersi e condividere la propria personalità; dipingere una bella carta da parati!

Materiale. Carta, pastelli, pennarelli, matite.

Tempo. 10 -15 minuti più 2 minuti a testa.

Procedimento. Si chiede a ciascuno di disegnare ciò che può essere maggiormente rappresentativo di sé; 10-15 minuti sono sufficienti. Poi ciascuno mostrerà e spiegherà il suo disegno al gruppo. Infine, scritti tutti i nomi, i disegni saranno appesi al muro.

Formazione dei gruppi:

Nella prima sera del campo i ragazzi vengono divisi in gruppi. Si possono estrarre i nomi a sorte (con qualche piccolo accorgimento per fare in modo che ci sia omogeneità tra i ragazzi). Si lavora meglio in piccoli gruppi (10/15). Ogni gruppo avrà come referente un animatore che fungerà da guida. Si procede quindi con la divisione dei compiti che ruotano tra i diversi gruppi tutti i giorni: pulizia delle camere e delle sale, pulizia dei bagni, preparazione il refettorio, servire a tavola, lavare le stoviglie, la sala e la cucina... Tutti i giorni ci sarà un gruppo che avrà il compito di fare la rassegna stampa di alcuni quotidiani, che qualcuno prontamente andrà a comprare ...In alcuni dei nostri campi estivi abbiamo organizzato sottoforma di scenetta teatrale il telegiornale dei Giovani delle Acli - Tga, un modo divertente e allegro di presentare le notizie...

Dimensione religiosa:

Comprende l'incontro facoltativo al mattino o la messa prima di cena. Per queste occasioni viene solitamente invitato un parroco del paese in cui si organizza il campo: questi momenti sono molto ricchi e preziosi, permettono di mantenere vivo il sistema di valori che funge da regolatore della nostra vita. E' indispensabile che ci sia una formazione integrale di ogni persona in cui l'affinamento della coscienza morale procede di pari passo e in equilibrio con le altre dimensioni (educative, ludiche...).

Momento di riflessione:

E' un momento lasciato al singolo per rivedere gli appunti della giornata, per riflettere su qualche tema che lo ha colpito, per pregare, rielaborare... I luoghi possono essere i cortili, la

cappella, le sale riunioni, sedersi sui prati... In questo periodo di tempo, gli animatori e i responsabili del campo sono disponibili per colloqui individuali, per condividere qualche riflessione. Si richiede a tutti il silenzio, come forma di rispetto per gli altri. Occorre presentarlo con un pizzico di mistero, si tratta di ritagliare mezz'ora in cui ognuno bada solo a se stesso, in un clima di serenità totale. Ciascuno può essere invitato a guardarsi con grande schiettezza, a recuperare la dimensione profonda della propria esistenza, a riflettere sul modo in cui si rapporta con gli altri, in famiglia, con il gruppo... Oppure la riflessione può essere focalizzata su un paio di pagine relative all'argomento trattato. Durante questo tempo gli animatori possono ritrovarsi per un momento di revisione della giornata, per scambiarsi le impressioni sull'andamento del campo, su come è stato recepito il tema, su come si è lavorato nei gruppi, sul clima generale.

Le attività espressive:

Cantare, recitare, mimare, danzare, ecc. Tutte queste attività vanno incoraggiate e richiedono un tirocinio per essere svolte con successo. Tutte richiedono una notevole capacità di lavorare insieme ed al tempo stesso di essere a proprio agio con se stessi. Ci si scopre ricchi di potenzialità fino a quel momento sconosciute. L'arte risulta essere uno strumento altamente democratico perché da libero accesso a tutte le modalità espressive, assicura ad ognuno di disporre degli stessi codici e simboli di espressione-comunicazione e considera la "diversità" e "l'errore" come possibili alternative che portano a differenti verità, dunque terreno fertile per nuove scoperte e percorsi. In alcuni campi estivi, i Giovani delle Acli hanno organizzato un pomeriggio interamente dedicato alla pittura: ciascuno dei ragazzi che partecipava al campo doveva dipingere su una T-shirt l'idea della pace e dare libero sfogo alla fantasia...

Orari:

Esigere un minimo di puntualità favorisce la serietà dell'impostazione generale e fa risparmiare molto tempo.

- E' preferibile collocare il momento di preghiera o al mattino subito dopo la colazione o alla sera prima di cena.
- E' importante non andare a letto troppo tardi. Il giorno dopo giorno di lavoro e di impegno che esige gente riposata e attenta.

Oltre al calendario globale del campo-estivo, occorre abbozzare un orario della giornata-tipo. Presentiamo uno generale, consapevoli che potrà servire solo come punto di riferimento, non come modello normativo.

GIORNATA TIPO

Ore 8,00	Levata
	Un po' di musica per avvolgere di serenità il momento
Ore 8,30	Colazione
Ore 9,00 - 10,00	Rassegna stampa
Ora 10,00	Pausa caffè
Ore 10,15	Inizio lavori
	Il lavoro durerà, con l'alternanza di lezioni- gruppi - assemblee, fino a pranzo
Ore 13,00	pranzo
Ore 15,00	Ripresa lavori
Ore 18,00	Fine degli incontri
18,30	
	Momento di preghiera
19,00	cena
Svago - tempo libero - serata allegra	
Ore 23,00	Buona notte!

Lo spazio per il gioco

L'orario del campo scuola è strutturato in modo da prevedere il succedersi armonico di tempi di svago a tempi di lavoro seri e impegnato. E' bene sempre mettere in moto i partecipanti con partite improvvisate (questo per intervalli brevi: due palleggi, una corsa al canestro...), è un aiuto a riprendere con freschezza il lavoro.

Dopo cena, quando non ci sono in programma serate organizzate. Si può fare una passeggiata a gruppi, uscire a prendere qualcosa, ritrovarsi attorno ad una chitarra per cantare, oppure proporre di vedere un film...ovviamente coerente col tema del campo.

Il tempo del gioco è un momento magico per scoprire l'indole di una persona. Sarà bene quindi prestarvi attenzione. Non tutto il tempo libero dal lavoro va organizzato: si devono lasciare spazi da gestirsi autonomamente. Più cresce l'età delle persone più tali spazi vanno aumentati... Lo spirito del gioco deve animare tutte le attività del gruppo, è considerato da tutti ormai un'attività fondamentale nello sviluppo delle capacità intellettuali dell'individuo.

LA GITA

Solitamente, quando il campo si protrae per 5/6 giorni, si interrompe a metà lavoro per una giornata di svago. In genere i partecipanti sono senza allenamento pertanto due o tre ore di viaggio sono più che sufficienti e fattibili da tutti.

Il momento all'aperto deve fornire ai ragazzi occasione di vivere "un'avventura", vuol dire affinare le capacità di ricerca e di conoscenza, attraverso l'osservazione.

Attenzione ai viveri: se si consuma il pranzo fuori casa, occhio che non manchi nulla.

Può essere opportuno aiutare i partecipanti a vivere la gita come alcune "sensibilità":

- contemplare la natura;
- ringraziare la natura;
- osservare anche le piccole cose;
- riscoprire qualcosa di nuovo; ascoltare il silenzio;
- vedere le occasioni di servizio;
- rispettare il paesaggio;

Chi guida deve conoscere bene la strada. Evitare in ogni caso mete o luoghi di pericolo. Portare con sé un minimo di "pronto intervento". Se il luogo si presta, organizzare qualche gioco comune. Particolarmente suggestiva è la messa montagna: questo dipende comunque dalla programmazione. Notare i fatti del giorno: possono diventare materiale prezioso per qualche vignetta umoristica...

Il lancio della proposta

Scelto il tema, la data e il luogo del campo-estivo, si parte con un primo volantino informativo, cui seguirà un altro più dettagliato e completo. Attenzione a iniziare per tempo la propaganda e a curare la forma dei volantini: i disegni, i titoli, le frasi. Deve risultare qualcosa di giovanile, di piacevole. Nel primo bastano poche cose per catturare l'attenzione. Il secondo deve essere già in vista di una possibile iscrizione, per cui sarà bene non dimenticare di precisare:

- il tema del campo;
- relatori;
- orari;
- l'occorrente (sacco a pelo, scarpe particolari... A seconda che si tratti di montagna o mare);
- tagliando per l'iscrizione con versamento di una caparra;
- note logistiche;

Prezzi e budget

I campi scuola sono una notevole spesa; Anche chi fa ricorso al volontariato per tanti lavori e servizi, al termine si trova cifre particolarmente elevate. Occorre essere previdenti e pensarci per tempo. Suggeriamo alcune voci da tenere in considerazione per stabilire le quote da richiedere ai partecipanti:

Entrate:

- Contributi di enti, privati o sponsorizzazioni;

Uscite:

- Affitto della casa;
- Spese si corrente, acqua, gasolio;
- Personale di cucina;
- Spese per il vitto: pane, pasta, olio, bevande...
- Noleggio pulmann per eventuali gite;
- Materiale di cancelleria;
- Regali relatori;
- Rimborso relatori;
- Spese di viaggio per gli organizzatori;
- Eventuale copertura assicurativa dei partecipanti;

Materiali e sussidi

Il sussidio è e deve essere anzitutto uno strumento di lavoro, una mediazione concreta e operativa che sta “tra” i partecipanti al campo come stimolo ad un confronto tra di loro. Inoltre il sussidio è un arricchimento comune: non tutto può venir letto, commentato, ampliato nelle relazioni degli esperti. Un certo quantitativo di fatto, idee, proposte... vengono lasciate allo studio e alla lettura individuale.

Il sussidio non può essere una sintesi già confezionata su un dato argomento, ma un’offerta di spunti e stimoli per la *ricerca di gruppo*; non può essere un libro da leggere e studiare, ma materiale su cui *lavorare insieme*; deve servire ai singoli per i momenti di interiorizzazione personale per aiutare i presenti a *confrontarsi*;

Il sussidio si prepara dopo che si è fatto luce sugli obiettivi che il campo-estivo vuole raggiungere... E’ molto utile dare a ogni partecipante una cartellina in cui inserire il materiale. E’ preferibile dare il materiale giorno per giorno piuttosto che tutto in una volta: i ragazzi vedono così crescere il lavoro anche grazie al proprio contributo. E’ meglio abbondare nel materiale, anche se tutto non verrà chiarito o trattato durante il campo. Sarà compito di ognuno farne buon uso. Si può inserire:

- i nomi dei campisti, degli esperti, degli animatori;
- un calendario del programma definitivo delle 5/6 giornate del campo
- schema (sempre vivace e spontaneo delle relazioni di fondo);
- tracce per il lavoro di gruppo;
- giornali, colonne sonore di film trascritte, canzoni, interviste a giovani, dati statistici, passi del vangelo, brani saggistici...
- *suscitare* un problema: preparare una serie di interrogativi che sollecitano una chiarificazione interiore e il tentativo di una risposta;
- giochi da farsi nel tempo libero; tecniche di vario tipo da provare con gli amici...

Il ruolo dell’animatore

Nelle attività centrate sul piccolo gruppo l’educatore viene ad avere un ruolo importante, centrale. L’educatore deve essere capace di entrare nel gioco fino in fondo, di scommettersi nel rapporto educativo, di credere negli obiettivi e nella ricerca che propone ai ragazzi. Ci sono alcune attenzioni sulla sostanza dell’essere educatore che vorrei sviluppare, e poi alcuni suggerimenti di tipo strettamente metodologico.

Sulla sostanza vorrei, per sintesi, riassumere l’essere educatore in alcuni punti.

La prima regola è che l’educatore deve volere bene ai ragazzi, essere capace di ascoltarli, di leggere nei loro occhi il futuro, di apprezzare i loro difetti e scoprire quei lati belli che solo chi ama riesce a vedere.

La seconda è che l’educatore deve essere un uomo di frontiera, un uomo del nuovo, con il gusto del gioco, dell’avventura, dell’andare verso il futuro (deve essere uno che sa “guardare lontano”) e al tempo stesso un uomo della tradizione, attento alla storia.

La terza regola è che l’educatore deve essere un adulto. Adulto, evidentemente non vuol dire fossile, e nemmeno un uomo che ha fatto tutte le scelte le vive con coerenza (se ne esistono); l’educatore è una persona che ha scelto su alcuni punti essenziali, relativi alla sua vita, e rispetto a questi con onestà, rigore morale e amore.

L’educatore deve avere un suo equilibrio affettivo ed una vita di relazioni da adulto, altrimenti finirà per usare i ragazzi per i suoi bisogni affettivi.

L’educatore deve essere una persona con uno status da adulto; se è ancora studente, deve fare esami e puntare in positivo ad un lavoro. L’educatore è infatti per i ragazzi un modello ed essi aspirano a diventare adulti, nel senso positivo del termine; aspirano ad avere un sistema di valori organizzato, una indipendenza economica, una vita affettiva etc...

Le competenze dell'animatore

L'educatore deve poi avere alcune competenze.

Sintetizzo queste competenze in quattro grandi categorie, seguendo l'evoluzione storica della pedagogia.

L'educatore deve essere *competente nei contenuti* di ciò che propone, nel nostro caso deve sapere di vita, di vita all'aperto, conoscere la natura, essere informato sulla società in cui viviamo; poi deve conoscere qualcosa della psicologia dei ragazzi (o degli adulti) con cui lavora; deve quindi conoscere il progetto (cioè il dove e il "come" andare, il modo attraverso il quale è favorito l'apprendimento e il cambiamento delle persone); conoscere quindi la società in cui viviamo, per educare in modo coerente al cambiamento della società.

Ognuno di noi è decisamente al di sotto di questo requisito di competenza, ma è possibile imparare facendo, a patto di tenere conto di alcune condizioni e attenzioni metodologiche:

- ❑ La prima riguarda il fatto di essere sempre capaci di vivere le situazioni "dal di dentro", come ragazzi, ma di riuscire al tempo stesso ad osservarle "dal di fuori" come adulti;
- ❑ La possibilità di comunicare con altri adulti, con i quali confrontare la propria esperienza educativa sia in termini di significato che in termini di progetto. Questi adulti potranno essere occasionalmente degli "esperti" e più costantemente dei "compagni di strada", impegnati in attività educative in gruppi analoghi, coi quali costruire una "comunità di educatori";
- ❑ Non confidare nel carisma, nel colloquio diretto. Un buon educatore è un uomo di poche parole e lascia il colloquio diretto come ultima risorsa;
- ❑ Non cedere al protagonismo. Un buon educatore deve saper sparire al momento del successo dei suoi ragazzi;
- ❑ Non lasciare nulla all'improvvisazione, preparare tutto, prevedere tutto, organizzare meticolosamente. Prendere nota di tutto;
- ❑ Essere capace di rinunciare ai propri programmi, quando la situazione lo richiede;
- ❑ Esser convinto che il proprio metodo sia veramente buono "se non il migliore", ma essere curioso e pronto al confronto con altre organizzazioni ad altri educatori, per scoprire quello che hanno di migliore di noi (ed hanno senz'altro qualcosa);
- ❑ Sapere che in educazione non si può che sbagliare, anche quando abbiamo tenuto conto di tutti i suggerimenti su elencati e che è solo la nostra buona fede e l'amore dei nostri ragazzi a permetterci di superare positivamente gli errori.

Risolvere conflitti

In tutti i campi esiste un certo potenziale di conflitti. I motivi di tali conflitti sono molteplici: frustrazione perché esigenze individuali non sono state appagate, obiettivi opposti da parte dei diversi partecipanti, rivalità inesprese, arrabbiate non manifestate, delusione riguardo al modo con cui l'animatore svolge il suo compito, ricerca di orientamenti definiti e paura di una nuova e più difficile situazione.

Spesse volte insorgono conflitti nel gruppo perché divergono gli obiettivi e i sistemi di valore dei partecipanti: in tal caso una parte del gruppo si ritrova su alcune posizioni e percepisce di conseguenza le cose in un certo modo, mentre un altro sottogruppo vede tutto diversamente. Sta all'animatore mettere in rilievo certi conflitti e dare loro un "nome" perché le diverse posizioni possano essere chiarificate.

L'animatore deve provvedere affinché i conflitti individuali siano elaborati a seconda delle possibilità del gruppo e del potenziale dei partecipanti. Spesso è impossibile risolvere i conflitti tra due ragazzi, ad esempio quando uno dei due o entrambi hanno conflitti interiori talmente forti da non lasciar intravedere una possibile risoluzione costruttiva del conflitto stesso. Ma in un caso del genere è già un primo passo il poter parlare apertamente di questo conflitto. Diamo qui di seguito alcuni suggerimenti pratici che possono orientare l'animatore nei momenti di difficoltà.

SITUAZIONI DIFFICILI LEGATE AL COMPORTAMENTO DI UN PARTECIPANTE

IL PARTECIPANTE	IL LEADER	L'OBIETTIVO
CRITICA NEGATIVA	Ignorare la critica Far rispondere da un membro Del gruppo Porre la domanda: "perché?" Far notare che la critica negativa Ritarda il raggiungimento dello Scopo	Evitare la tensione Far progredire il lavoro Di gruppo
SILENZIO OSTILE	Inizialmente non costringere Il partecipante ad intervenire Successivamente porre domande E chiedere il suo consiglio	Utilizzare la sua Esperienza integrarlo Nel gruppo
SILENZIO DEL TIMIDO	Porre una domanda diretta Contenente gli elementi per la Risposta, fornirgli una occasione Per intervenire con successo	Utilizzare la sua Esperienza Integrarlo nel gruppo
CHIACCHIERONE	Chiedergli di rispettare la Disciplina della discussione Se persiste nel suo atteggiamento Non prestargli attenzione	Far partecipare Tutto il gruppo per Progredire nei lavori
RAGIONATORE PROLISSO ED ACCENTRATORE	Lasciare che il gruppo metta in Evidenza il suo errore Evitare la discussione a due (dialoghi personali) chiedergli di lasciare intervenire gli altri	Progredire nei lavori
ATTACCABRIGHE	Mantenere un atteggiamento Imparziale Chiedere il parere del gruppo Cercare di risalire all'origine Della frustrazione Non entrare in conflitto	Progredire nei lavori

LAZIONI DIFFICILI LEGATE AL COMPORTAMENTO DI PIU' PARTECIPAN

I PARTECIPANTI	IL LEADER	L'OBIETTIVO
CREANO SOTTOGRUPPI	<p>Rimanere in silenzio e invitare i Partecipanti a comunicare a tutti L'argomento da loro discusso; spesso, infatti, un partecipante prova il bisogno di confrontarsi con un vicino su ciò che non osa esprimere davanti al gruppo</p> <p>Avvicinarsi al sottogruppo e Chiedere di esprimere a voce alta Al gruppo</p> <p>Intervenire tempestivamente Per non lasciare che si incrocino Più conversazioni nel gruppo</p>	<p>Mantenere o creare un Buon clima di gruppo.</p> <p>Far rispettare le norme per Il buon funzionamento Del gruppo</p> <p>Sollecitare la partecipazione di tutti.</p>
FANNO OPPOSIZIONE	<p>Individuare il motivo dell' Opposizione (ad. es. argomento Poco definito, atteggiamento di altri partecipanti o del conduttore)</p> <p>Eventualmente chiedere agli Oppositori stessi la ragione del Comportamento; se necessario, ammettere i propri errori</p>	<p>Integrare gli oppositori, coinvolgendoli</p> <p>Progredire nel lavoro</p>

Se si desidera sapere di più e approfondire questa tematica: Vd. "Trattamento dei disturbi" in Vopel W, *Manuale per animatori di gruppo*, Edizioni LDC, Torino, 1998, pp. 133-178.

Valutazione

Nella valutazione di gruppo è importante tenere in considerazione i progressi verso il raggiungimento degli obiettivi, l'efficacia dello svolgimento delle attività e il clima che si è creato fra i ragazzi durante tutto l'arco del campo.

Ultimo atto del campo è invitare i campisti a scrivere su un foglio le loro osservazioni o a compilare un questionario circa quanto hanno vissuto durante i 6 giorni. Questi fogli poi sono fatti oggetto di lettura e di riflessione da tutta l'équipe e serviranno per migliorare i campi successivi.

Sarebbe infatti utile al termine del campo, riservare un po' di tempo per la revisione. Si riprendono in mano gli obiettivi, ci si domanda se si sono raggiunti, si tenta un bilancio rilevando sia le cose riuscite, i momenti positivi, sia le lacune, gli inconvenienti che si sono incontrati.

Alcuni suggerimenti per il questionario:

- logistica: vitto, orario, organizzazione;
- comprensione degli interventi e loro utilità;
- dimensione religiosa: eccessiva, scarsa, equilibrata;
- cosa non è piaciuto;

- clima del campo;
- impegno personale;
- giudizio complessivo,

Libri che consigliamo...

Klaus W. Vopel, *Manuale per animatori di gruppo*, Ed. Elledici, Torino, 1998.

De Nicolò G., Sigalini D., *Vita di gruppo – manuale pratico-teorico di conduzione di gruppo*, Ed. Elledici, Torino, 1996.

Ferracin L., Gioda P., Loos S., *Giochi di simulazione per l'educazione allo sviluppo e alla mondialità*, Ed. C.I.S.V, Torino, 1990.

Marcato – Gouto – Musumeci, *Benvenuto: con 32 giochi di accoglienza*, Ed. La Meridiana-Molfetta, Bari, 1997.

Vopel K., *Giochi di interazione per adolescenti e giovani*, 4 vol. e guida per l'educatore, Ed. LDC, 1996.

Bonandrini V. Orsenigo A., *Giovani in progetto: una raccolta per colleghi animatori*, Ed. LDC, Torino, 1991.

Bion W. R., *Esperienze nei gruppi*, Ed. Armando, Roma, 1980.

I siti che consigliamo...

www.giovani.org

www.netco.it/cpg

www.sdb.org

www.dimensioninuove.org