



Anima MGS

L'ARTE DI ANIMARE >>>
>>> ANIMARE L'ARTE

ANIMARE L'ARTE, L'ARTE DI ANIMARE

*Il percorso formativo
dati e riflessioni di sintesi*

I^a edizione 2017/2018

ALCUNI NUMERI SIGNIFICATIVI

3

weekend di formazione

18

atelier condotti da professionisti

391

adolescenti e giovani protagonisti

Per sviluppare riflessioni e pratiche di:

▶▶▶ Protagonismo Giovanile;

▶▶▶ Welfare Culturale

▶▶▶ Sviluppo di Comunità;

L'IMPIANTO GENERATORE

Costruire prospettive creative **CON** i giovani, **PER** i giovani, **INSIEME**

Un percorso creativo in cui i giovani hanno trovato uno spazio artistico e di animazione gestito da professionisti con cui fare esperienze di crescita personale e professionalizzante.

Tutti i laboratori hanno avuto un doppio asse: la **formazione diretta** dei corsisti, con una **didattica partecipativa**, che li abilitasse a divenire, a loro volta, animatori dell'esperienza realizzata e portatori di nuove competenze acquisite.

Per non disperdere le energie progettuali e rendere sostenibile un itinerario formativo che restituisce competenze e conoscenze ai contesti di provenienza dei giovani.



IL MONITORAGGIO IN ITINERE

Per dialogare con i ragazzi, comprendere i processi educativi/formativi, sostenerli e verificarli:

225

Questionari somministrati
(intermedio / conclusivo)

154

Totale dei giovani intervistati
(17-24 anni)

3 Nuclei essenziali di indagine:

▶▶▶ Giovani & Volontariato

▶▶▶ Giovani & Animazione/Arte

▶▶▶ Giovani & Canali/Linguaggi Culturali;

1. LE VOCI DEI RAGAZZI

Giovani & Volontariato

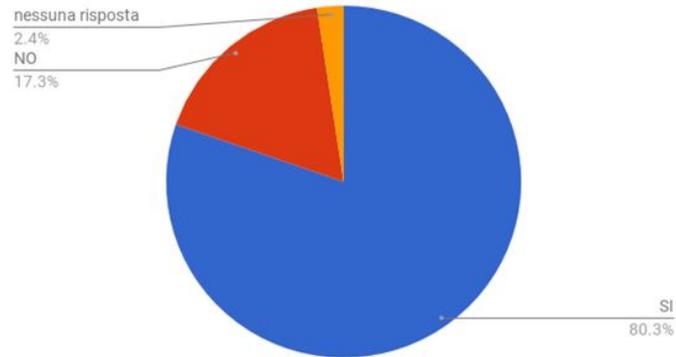
80,3%

dei partecipanti al corso di formazione svolge servizio di volontariato occupandosi di **animazione** (il 50,5%). **Migliaia le ore** di volontariato dedicate annualmente ai propri centri, ma non solo.

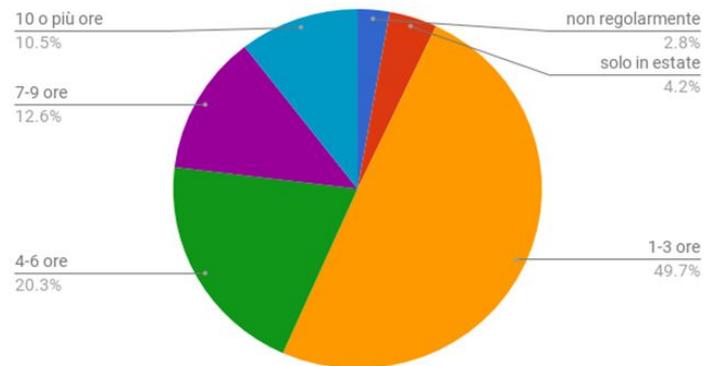
Diverse le azioni svolte anche all'esterno, sempre in ambito socio-educativo o socio-sanitario. Un presidio di giovani che hanno compreso cosa vuol dire donare **“sul campo”** ed è attraverso la **dinamica della restituzione** e della solidarietà che questo processo continua ad alimentarsi.



Svolgi attività di volontariato nel tuo centro?



Per quante ore in media alla settimana fai volontariato nel tuo centro?



2. LE VOCI DEI RAGAZZI:

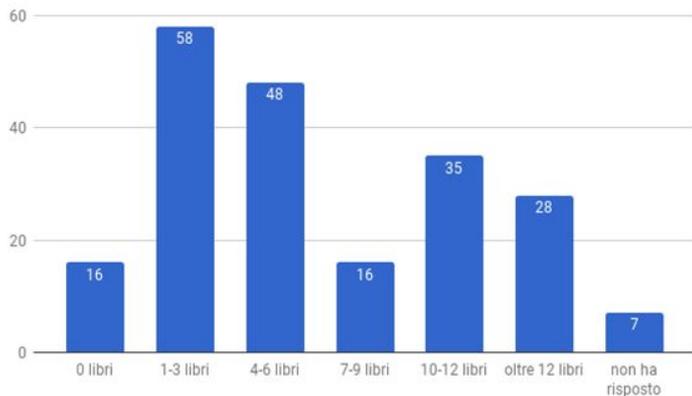
Giovani & Canali/Linguaggi Culturali

I giovani che abbiamo incontrato non sono affascinati dalla carta stampata, non guardano più di tanto la TV, non ascoltano la radio ma sono molto **connessi via smartphone**, scaricano la posta, le app e utilizzano lo streaming per vedere i film. **V**anno al cinema, in biblioteca e in libreria. Se capita, anche a teatro e a vedere qualche mostra.

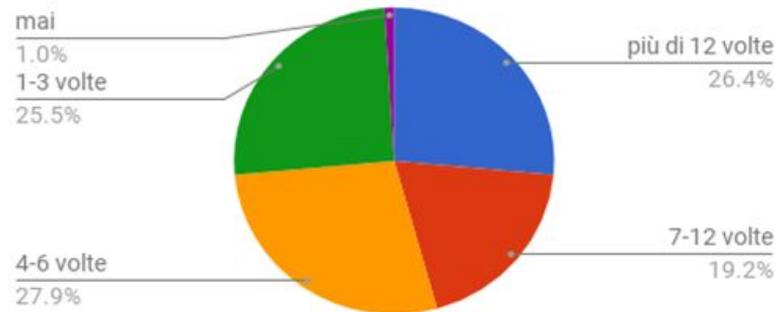
Sui **social** tra like e fake, si destreggiano con rapidi messaggi di testo, abbreviazioni ed emoticon. Inoltrano gif e ricercano i meme tra serie TV, telegiornali e programmi di intrattenimento.



Quanti libri (non di studio) hai letto negli ultimi mesi?



Con quale frequenza sei andato/a al cinema negli ultimi 12 mesi?



Usa uno smartphone per la connessione?

▶▶▶ 98,1% Si

▶▶▶ 1,0% No

2. LE VOCI DEI RAGAZZI

Giovani & Canali/Linguaggi Culturali

I centri aggregativi devono ragionare sul **coinvolgimento** dei giovani in percorsi culturali accessibili a tutti, progettati in modo che la **bellezza della cultura e dell'arte** possano essere apprezzate, partecipate e prodotte.

Inoltre, i giovani ci dicono che se partecipano ad un evento culturale spesso ci vanno con gli amici; la **dimensione collettiva** della fruizione culturale non è trascurabile.



3. LE VOCI DEI RAGAZZI

Giovani & Animazioni/Arte

Le **parole chiave** dell'animazione sono...



3. LE VOCI DEI RAGAZZI

Giovani & Animazioni/Arte

I ragazzi descrivono l'animazione come **divertimento & crescita**, relazioni, stile salesiano, servizio & dono, partecipazione, soffio di vita. Non hanno timore di parlare di gioia, di restituzione e di appartenenza, di occasioni di **crescita**, di legami e di partecipazione.

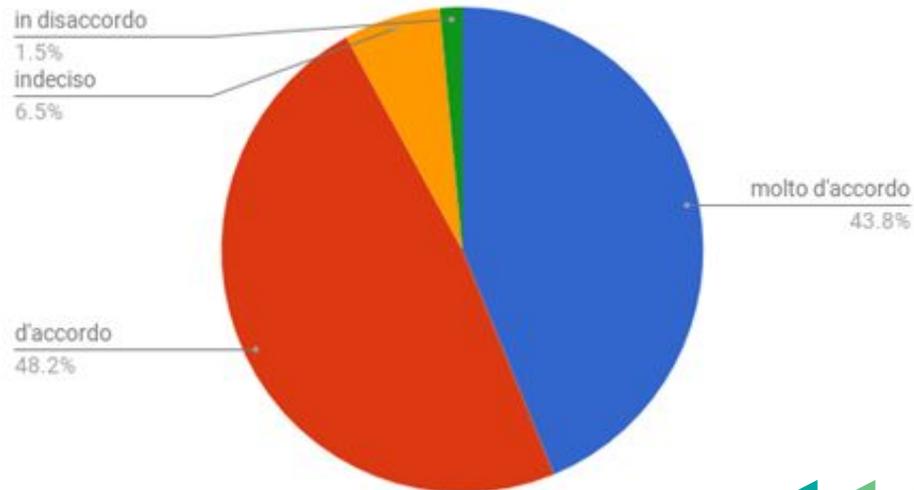
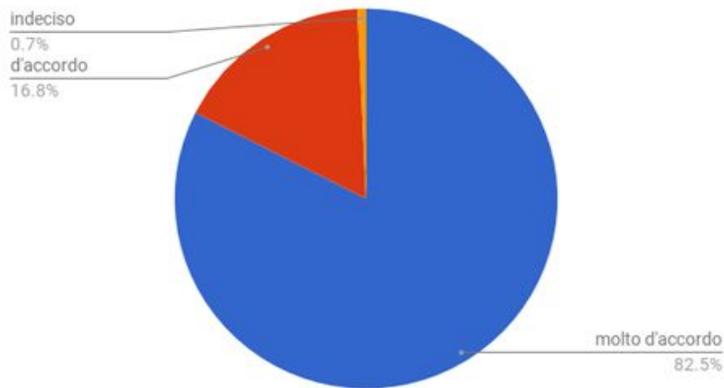
Il **potenziale** formativo dell'animazione è elevato, a livello personale e comunitario, e può promuovere il protagonismo giovanile e lo **sviluppo** di contesti inclusivi attraverso linguaggi molteplici.



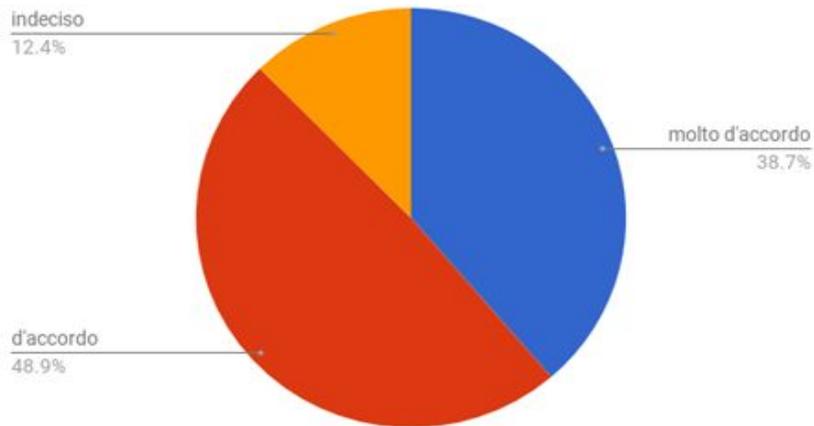


L'animazione è uno stile di vita:

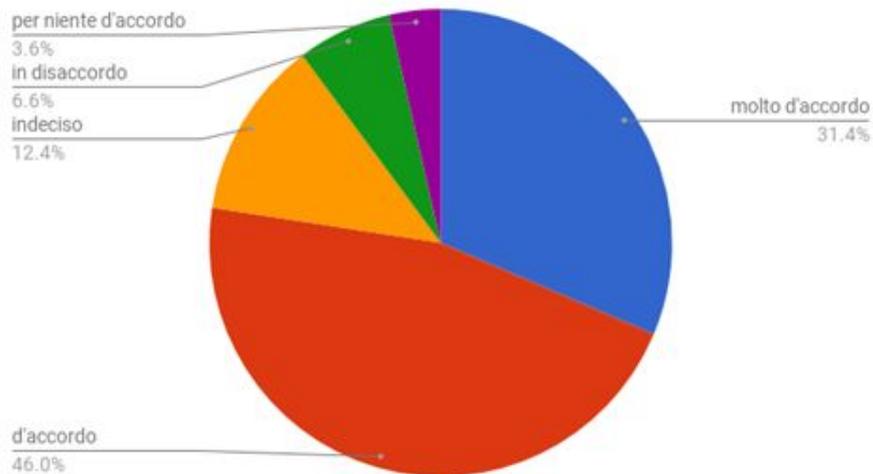
L'animazione è un'occasione di crescita personale:



L'animazione necessita di un insieme di linguaggi



L'animazione è una sorta di partecipazione giovanile



3. LE VOCI DEI RAGAZZI

Giovani & Animazioni/Arte

93%

degli intervistati considera l'animazione una **forma d'arte** tra creatività e talenti da sviluppare, apertura e passione, linguaggi e comunicazione, **bellezza e profondità** - fino ad arrivare all'arte dell'educazione.

L'animazione come stile educativo è un'azione trasformativa, di **crescita**, di reciproco apprendimento di tutti coloro che entrano in questa dimensione di cittadinanza attiva e che si sperimentano nell'**esperienza**.



IN CHIUSURA, PER PROSEGUIRE...

L'arte di animare deve continuare a sperimentare ipotesi di crescita comunitaria e dare forma a luoghi sempre più accoglienti, dinamici, interculturali, pronti a dialogare con adolescenti e giovani che possono diventare **leve di cambiamento** e di trasformazione sociale.

Animare l'arte diventa una sfida essenziale per promuovere cultura e rendere le giovani generazioni più presenti, partecipi, in grado di esprimersi, di raccontarsi, di essere parte di nuove narrazioni culturali. Non solo spettatori della propria esistenza, ma **protagonisti!**

