ESTATE RAGAZZI

Pastorale Giovanile Bologna

Opera dei Ricreatori

#ONLINER

UNO STRUMENTO PER L'ATTIVITÀ ESTIVA

INDICE

1. Introduzione p. 3
2. I ruoli in #onlinER p. 8
3. Piattaforme, social e minori p. 22
4. Strumenti tecnologici p. 25
5. I giochi di #onlinER p. 44
6. I laboratori di #onlinER p. 55
7. Appendice p. 67

REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Progettazione e Coordinamento: don Giovanni Mazzanti, Elena Fracassetti, Matteo Mazzetti

Contenuti: Silvia Bortolotti, Lorenzo Chiapparini, Elena Fracassetti, don Giovanni Mazzanti, Matteo Mazzetti, Lorenzo Micheloni, Alessia Nigito, Efrem Piccinini, Lucia Raimondi, Cinzia Zuppiroli

Ideazione grafica: Elena Fracassetti, Barbara Minarelli

Pubblicazione: maggio 2020

INTRODUZIONE

INTRODUZIONE

L'esperienza della Pandemia, in questi mesi, sta mettendo alla prova le nostre comunità e tutte le attività e tradizioni: si percepisce incertezza rispetto ad appuntamenti annuali, attesi e desiderati; fra questi Estate Ragazzi è uno di quelli più significativi. Questo tempo ci chiede di non indugiare nell'amarezza per ciò che non possiamo fare, anche se può prenderci per qualche istante, ma è la speranza ad animare i cuori, e la speranza è la certezza che lo Spirito di Dio sempre ci accompagna e ci porta a leggere opportunità laddove uno sguardo di superficie farebbe vedere solo vicoli ciechi.
Estate Ragazzi quest'anno non potrà essere vissuta con gli schemi ormai consolidati, ma questo non significa che non si possa riflettere su come mantenerne vivo il cuore.
Estate Ragazzi non è solo il programma serrato, i giochi tradizionali, le gite, le uscite e tutte quelle peculiarità che in ogni comunità l'ha fatta diventare un tempo speciale, desiderato e atteso da bambini, adolescenti e adulti. Il cuore di ER è sempre stato e rimane il raggiungere i ragazzi e gli animatori per coinvolgerli in un'esperienza di famiglia, di comunione nelle diversità, di valorizzazione grata della presenza di ognuno con quel che è e quel che sa fare nella sua unicità, di missionarietà, di servizio rispetto alle famiglie. Questo patrimonio vivo e fecondo ci chiede di esser difeso e incarnato in maniera diversa anche quest'anno, per non disperderlo o spegnerlo.

Ipotizzando, quindi, che a giugno 2020 i provvedimenti legati all'isolamento non consentano gli assembramenti e nemmeno gli incontri fra un alto numero di persone, proponiamo anche l'opzione di una Estate Ragazzi "da remoto".
Questo progetto è chiamato **#onlinER**; non vuole essere una vera e propria Estate Ragazzi, avendo la chiarezza che lo strumento dell'online non può sostituire in tutto l'esperienza.
Iniziare oggi a lavorare anche su questa possibilità, però, risponde almeno a tre esigenze:
- aiutare le famiglie a tenere occupati e far divertire i bambini, che finita la scuola non avrebbero proprio niente da fare e sarebbero sempre a casa;
- custodire la dimensione dell'esperienza dell'Oratorio estivo e non perdere le relazioni bambini-bambini, animatori-bambini, animatori-animatori, coordinatori-animatori;
- offrire agli animatori un'occasione di servizio, per certi aspetti forse anche più creativa e formativa di quella classica.

Quello che si offre qui di seguito, è un aiuto per costruire l'esperienza, suggerendo uno schema di lavoro per coordinatori e animatori, alcune attività possibili in una giornata tipo, alcuni esempi e suggerimenti e i migliori strumenti tecnici per realizzarle e le norme necessarie per un'esperienza in sicurezza e nel rispetto delle leggi sui media. Come sempre, non è uno strumento da prendere e semplicemente riproporre, è una cassetta degli attrezzi e un progetto di massima, che deve essere riadattato a seconda delle possibilità, dei programmi e delle disponibilità di ogni singola parrocchia. Le parole d'ordine sono creatività e coinvolgimento, uscendo dagli schemi soliti, per realizzare qualcosa di bello, curato e sostenibile.

Viene a messo disposizione, online, il sussidio che è stato preparato per quella che doveva essere ER 2020, in modo tale che sia da guida e contenuto per l'esperienza di #onlinER e anche nel caso si aprissero spazi per attività più in prossimità, nel rispetto delle norme.
Il tema sarà comunque quello delle Olimpiadi, anche se Tokyo 2020, è divenuto Tokyo 2021. In fin dei conti anche in questo tempo di Pandemia gli sportivi non hanno smesso di allenarsi, anche in vista di obiettivi non vicini, trovando modi anche fantasiosi per sopperire alla mancanza di un allenamento nei luoghi più adatti. #onlinER va sulla stessa linea: ci allena a quella esperienza comunitaria che è ER e ne fa assaporare alcuni ingredienti, pur in una diversità di modalità.

IN COSA CONSISTE #ONLINER

Il progetto è di utilizzare lo strumento online per vivere alcuni momenti nella giornata, attraverso molteplici strumenti che la rete offre. L'idea è di lavorare attraverso alcune dirette, contributi video già preparati in precedenza, modalità che permettano l'interazione diretta in gruppi più piccoli.
Non si entra nel merito di quanti giorni debba durare e della scansione della giornata; su questo tema ogni comunità ha sempre trovato la sua formula, corrispondente alle energie, agli apporti, ai bisogni reali. Non esiste la proposta perfetta, è doveroso sentirsi in pace con ciò che si riesce a fare, curandolo e amandolo, anche se fosse un giorno alla settimana.
Quello che vogliamo mettere al centro è lo stare accanto ai bambini e agli animatori, rinnovare i legami e dare sostegno. Al di là che tutto quello che viene proposto in questo sussidio e nel sussidio tematico sia realizzabile nella vostra realtà, è l'offerta di un pensiero, di uno stile e di uno stimolo, che si deve prendere, reinventare e stravolgere, mantenendo fisso il cuore dell'esperienza: vivere esperienza di comunità, di prossimità e di accompagnamento.

INTRODUZIONE

COME ORGANIZZARE LA GIORNATA

È bene iniziare e concludere la giornata con un momento di accoglienza, con i saluti e l'inno fatto in diretta dagli animatori in collegamento o registrato e condiviso.
È fondamentale che la giornata ed ogni momento abbia un inizio e una fine ben chiaro: non è detto che se la proposta è per l'intera giornata un ragazzo si riesca a collegare sia la mattina che il pomeriggio.

È possibile e consigliato curare un collegamento in diretta con il don o chi si assume di solito la responsabilità, per la preghiera del giorno e una riflessione sulla parola maestra.

Il sussidio contiene, poi, la drammatizzazione sia in versione classica che in versione narrata, così da permette ad ogni comunità di studiare la modalità migliore. È possibile poi proporre un'attività legata al tema e alla parola maestra quotidiana; questo, se si vuole fare, andrà tradotto in video registrato, o diretta.

Sul tema giochi troverete strumenti per modalità diverse: è chiaro che qui la creatività e l'entusiasmo degli animatori è fondamentale riguardo a modalità di interazione, punteggi, condivisione.

Parte integrante della giornata possono essere anche i laboratori, proposti attraverso un tutorial, una diretta o un video preregistrato, lasciando il tempo di fare il laboratorio e ricollegarsi per vedere il risultato o chiederne la condivisione attraverso foto.

Parte importante anche il tema della verifica e del confronto tra bambini e animatori, e animatori fra loro. I bambini e i ragazzi sono già abituati ad usare piattaforme di condivisione in diretta, consideriamo anche questa modalità, come parte integrante del cammino e forse la parte più preziosa.

Esempio schematico di una giornata tipo

mattino

- saluto e animazione iniziale (*es. inno, ginnastica di risveglio, just dance...*)
- preghiera con il don o chi cura la preghiera (*es. diretta di 10 minuti*)
- spiegazione parola maestra e lancio dell'attività legata alla parola maestra
- proposta di grande gioco per singoli o a squadre
- inno e conclusione (*saluto per chi non si ricollega o appuntamento per il pomeriggio*)

pomeriggio

- saluto e animazione di riattivazione o digestiva (*es. inno, ginnastica, just dance...*)
- spiegazione del laboratorio
- proposta di grande gioco per singoli o a squadre
- inno e conclusione (*appuntamento per il giorno dopo*)
- riunione e verifica con animatori (*videochiamata*)

I RUOLI
IN #onlinER

PRIMA DI INIZIARE

Caro coordinatore, all'inizio di questa sperimentazione è di fondamentale importanza organizzare con attenzione e meticolosità "chi fa cosa".
Oggi, ancora più che nella classica attività di ER, è fondamentale pensare a proposte e modi diversi di organizzare e strutturare le cose. Occorre ripensare la classica struttura perché sia in linea con il linguaggio della tecnologia che sei costretto a conoscere e imparare ad utilizzare.
Tranquillo, non ti è chiesto di fare l'impossibile, ma certamente tutto quello che è possibile per il bene dei ragazzi.
Questo progetto richiede una certa corresponsabilità educativa e tecnica, richiede l'assunzione di responsabilità di tanti e la disponibilità di molti, ognuno secondo le proprie possibilità e competenze.

Di seguito ti propongo uno schema essenziale e semplice che può aiutarti a dare un certo ordine alla tua organizzazione. Come sempre in questi casi, ti suggerisco uno strumento non esaustivo, che prende in considerazione un livello medio di ER. Ciò che trovi suggerito qui si deve necessariamente accompagnare alla tua rielaborazione e condivisione con la comunità.

I RUOLI FONDAMENTALI

Per gestire al meglio questa proposta online è fondamentale ristabilire alcuni ruoli per definire chiaramente ciò che ciascuno è chiamato a fare.
I ruoli che ti presento non sono nulla di nuovo rispetto alle figure che già fanno parte della tua Estate Ragazzi ordinaria, ma sono riviste con l'inserimento di alcune mansioni e competenze necessaria ad un progetto di questo tipo.
Il consiglio che ti do è di leggerle con attenzione quanto segue e di condividerlo con molta semplicità con le varie figure che vengono citate. Prenditi il tempo per chiarire a tutti cosa significa proporre una ER online e metti in chiaro fin da subito cosa comporta accettare di esserci. Non tenere per te i suggerimenti che

ti sono offerti ma condividili con chi ti affianca in questa avventura. Condividi quali sono i compiti del coordinatore; fai leggere agli animatori cosa ci si aspetta da loro; individua i tecnici e rivelagli la loro fondamentale presenza; dai un nuovo lustro alla segreteria facendogli sapere tutto ciò che può fare per aiutarti a realizzare questo progetto; richiama la comunità parrocchiale ai suoi doveri nei confronti dell'Estate Ragazzi e di chi con tanto zelo vi opera.

COORDINATORE

Come durante l'attività ordinaria rimani il responsabile dell'organizzazione e dell'andamento dell'attività. Sei una figura di riferimento per animatori, genitori, sacerdote e comunità.
Nell'esperienza di #onlinER nascono alcuni compiti che devi assolvere proprio per il ruolo che hai.

Valuta la proposta

Anzitutto è necessario valutare se questo tipo di ER è fattibile nella tua realtà. Non cedere di fronte alle difficoltà tecniche della distanza o all'ansia di dover fare per forza Estate Ragazzi.
Valuta con coscienza e attenzione se tale proposta è davvero di aiuto e sostegno alla tua comunità e se te la senti di sostenere i tuoi animatori in questa esperienza.
Valuta anche, se le condizioni lo permetteranno, di proporre altri servizi per i ragazzi, a sostegno anche delle famiglie.
Non puoi pensare di gestire questa attività da solo, hai davvero bisogno dei tuoi animatori anche nel pensarla e costruirla.

Confrontati

Di fronte a questa sfida non sei da solo! Interpella il parroco e quanti solitamente ti aiutano a gestire l'ordinaria Estate Ragazzi. Spiega loro, con pazienza e cura, il progetto di #onlinER, presentando i motivi per cui sei pronto a provare, le tue perplessità e insieme verificatene la fattibilità.

Contatta gli animatori

Ti consigliamo di contattare solo dopo la fase di valutazione e confronto gli animatori perché non ti succeda di averli caricati con la proposta e poi eventualmente dover dire che purtroppo non si può più fare perché nel confronto precedente hai capito che la comunità non è pronta per questa esperienza.

Ascolta

Mettiti in ascolto dei tuoi animatori, non dare per scontato che siano entusiasti della proposta, probabilmente hanno bisogno di capire e accettare che il momento più atteso dell'estate non sia praticabile come se lo aspettano.
Non avere fretta di strutturare il lavoro! Spiega loro con attenzione il progetto, ascolta le loro perplessità, raccogli il loro entusiasmo. Non è detto che tutti accettino di lavorare a questa nuova proposta, ma questo non ti deve abbattere, lasciali liberi di scegliere.

Dai voce alle idee

È il momento di lavorare tecnicamente sul progetto. Trova lo strumento più adatto per lavorare con loro a distanza, raccogli le loro idee e proposte. Non nascondergli le tue preoccupazioni tecniche e rendili partecipi fin da subito di questa nuova sfida. Se sei pronto a fidarti di loro, delle loro conoscenze tecnologiche e delle loro proposte, certamente vagliate, offrigli la possibilità di esprimersi, troverai grandi ricchezze. Non prenderli in giro, non dire loro che possono fare una serie di cose se sai già in cuor tuo che non gliele farai fare.
Ti suggerisco di avere già pronta una proposta da fare loro qualora non siano molto propositivi, avendo pensato anche ad un compito per ciascuno. Dimostra loro che li hai tutti presenti e che ci tieni che tutti possano partecipare attivamente.

Attiva e attivati

È il momento di rendere reali le proposte. Attiva gli animatori, affidagli i compiti con chiarezza e assicurati che abbiano ben compreso. Chiedi a chi deve preparare la parte tecnica e le prime attività di stare nei tempi e di mettersi subito al lavoro. Raccogli per loro tutto il materiale che la Diocesi ti mette e disposizione e che trovi in rete, ma incarica anche loro di cercarne. Dai grande spazio alla creatività e alla ricerca di nuove idee, questa volta non potrai trovare rifugio o ostacolo nella frase ricorrente: "si è sempre fatto così".

Ad ognuno il suo

Stabilisci con chiarezza i ruoli e chi fa cosa. Anche se lavori online occorre che l'animatore faccia l'animatore, occorre che la comunità e il parroco o cappellano facciano la loro parte, occorre che la segreteria faccia il suo per portare avanti insieme il progetto. Lavorando a distanza è utile che le mansioni siano ben distribuite e chiare, non puoi pensare di fare tutto tu. Anche questa proposta può diventare una preziosa opportunità educativa.

Tecnologia per tutti

Mentre ti preoccupi di organizzare chi fa cosa nella progettazione online, non dimenticare che la tecnologia potrebbe non essere entrata in tutte le case. In accordo con la segreteria, il parroco, la comunità, verifica che tutti i potenziali partecipanti possano davvero accedere a questi strumenti. Se così non fosse è opportuno preoccuparsi di come intervenire, come reperire device o pc per chi non li possiede. Fai in modo che la proposta di #onlinER sia un'occasione per riunire e accompagnare i ragazzi e non un ulteriore appuntamento che divide e allontana chi non si può permettere di partecipare.

Accompagna

Abbi cura del progetto, ma soprattutto degli animatori. La relazione educativa a distanza è più complicata di quella dal vivo. Intercetta i singoli animatori, abbi una parola per ciascuno, comprendi gli sforzi che fanno e allo stesso tempo usa la correzione educativa se occorre. Richiama i ragazzi al loro impegno, avendo sempre a cuore la loro crescita e non la perfezione della proposta fatta.
Non dimenticare che anche in questo nuovo progetto è quanto mai necessaria una verifica periodica per osservare le belle cose proposte e per rimediare agli errori.

Prepara il dopo

L'Estate Ragazzi non corrisponde e non si esaurisce in questa interessante proposta online. Mentre vivi la preparazione con gli animatori, mentre segui il lavoro che essi fanno con i ragazzi, comincia a progettare come poterli incontrare non appena sarà possibile per rinsaldare i rapporti con loro e fare festa insieme. Probabilmente per diversi animatori questa Estate Ragazzi è l'ultima, non accontentarti di salutarli dicendo: "Mi spiace, è andata così". Non farlo da solo, ma avvia alleanze educative con gli educatori, con le varie realtà presenti in parrocchia, con i genitori.

Affidati

Non pensare che tutto quello che riuscirete a fare sia solo frutto delle tue capacità e dell'estro dei tuoi animatori. Affidati e affida il tuo e il vostro lavoro a Gesù perché si curi di voi e possa sceglierví come strumento di annuncio, di ascolto, di gioia in questo momento così particolare. Ricorda che in fondo in oratorio non si propongono attività molto differenti rispetto a quelle che si fanno altrove, ma lo si fa in modo profondamente diverso con chiara identità e finalità.

ANIMATORE

Come nella classica Estate Ragazzi il tuo ruolo è quello di rendere possibile il divertimento e la crescita dei più piccoli che ti sono affidati.
A giugno probabilmente non li potrai vedere fisicamente, ma questo non ti impedisce di essere per loro una figura di riferimento, un compagno che entra in casa loro per giocare e fare festa insieme.
La distanza non ti permette di essere "animatore a metà", anzi dovrai lavorare ancora di più per avviare un progetto mai fatto prima e far sentire ai ragazzi e agli altri animatori la tua vicinanza.

Sei pronto?

#onlinER è una proposta assolutamente nuova che probabilmente non avevi neppure immaginato di dover vivere. Di fronte alla scelta di prendere parte a questa nuova sfida ti è chiesto di essere onesto e vero con te stesso, con gli altri animatori, con il coordinatore e con la tua comunità. Sei certamente atteso con grande affetto, ma solo tu puoi decidere di volerci essere. Prima di dare la tua disponibilità ricorda che ti prendi un impegno importante e che tutti contano che tu ci sia davvero, non a giorni alterni.

Il tuo stile

Chissà quante volte hai sentito dire che chi comincia a fare l'animatore lo è sempre, che non è la maglietta che fa l'animatore. In questo momento lo sperimenti più che mai, sei dietro ad uno schermo, magari non indossi la maglietta di quest'anno e non puoi dire una parola all'orecchio alla tua squadra perché hai sempre tutti i ragazzi insieme davanti a te. Questa situazione ti richiede ancora maggiore responsabilità perché davvero ogni parola e ogni atteggiamento ha un peso educativo. Non hai la possibilità di stare tutto il giorno con i ragazzi e dimostrare loro che la risposta sgarbata che hai dato a uno di loro era frutto della fatica ed il tuo stare accanto dimostra invece il tuo desiderio di essere lì con loro. La vita è sempre una questione di stile, quello che conta non è semplicemente ciò che si fa, ma anche come lo si fa.

Discuti la proposta

È il momento decisivo in cui puoi davvero essere protagonista. Il coordinatore ti presenta la proposta di #onlinER, ma questa va costruita interamente dal gruppo animatori. Discuti intelligentemente mettendo al primo posto il bene dei ragazzi, quindi l'impegno di cui c'è bisogno da parte dell'animatore e la realizzazione tecnica. In questa fase più che mai è necessaria la collaborazione di tutti, non tirarti indietro di fronte alle cose da preparare e non essere giudicante verso gli altri. Rispetta chi ha deciso di non partecipare e lavora con chi c'è.

Realizza la proposta

Dopo aver valutato con attenzione tutti i passaggi è il momento di realizzare il progetto tecnicamente. C'è bisogno di tutta la tua fantasia e delle tue conoscenze tecniche. Nessuno può negare che sia complicato, ma è una bella sfida da cogliere al volo per sperimentare un nuovo modo di essere animatore. È il momento di mettere in gioco i tuoi talenti e di spenderti fino in fondo. Abbi pure cura di non giudicare affrettatamente le proposte degli altri animatori e cogli l'apporto di tutti come un contributo importante e fruttuoso.

Prepara materialmente il progetto

Insieme al coordinatore vi siete divisi le cose da fare? Ti è chiaro cosa devi fare tu? Bene, è il momento di lavorare sodo perché tutto venga al meglio. Se il tuo coordinatore ti ha dato dei tempi entro cui stare, rispettali, probabilmente ci sono delle esigenze tecniche che richiedono di stare entro quel tempo. Giunti a questa fase non è più il momento di lamentarsi e rimettere in discussione tutto, ma di lavorare assiduamente. Se per caso avessi qualche dubbio contatta il tuo coordinatore e discutine con lui sempre animato dal desiderio di fare qualcosa di educativo per i ragazzi e non animato dall'invidia verso altri animatori o dalla paura di fare fatica.

Riadatta e ricostruisci

Mentre prepari ciò che ti è chiesto dovrai certamente fare un grande sforzo per ripensare giochi, laboratori, attività, preghiera... in maniera diversa. Per fare bene un'attività online occorre averla preparata molto meglio di come fai di solito durante la classica ER. Devi essere molto dettagliato, comprensibile e chiaro, scegliere giochi e laboratori fattibili a distanza e dove non occorra la tua presenta. Da solo è difficile avere presente tutte queste cose, motivo in più per lavorare in piccoli gruppetti di animatori.

Se non ti è stata affidata la parte tecnica della piattaforma e della gestione dell'app, esprimi il tuo parere in fase di discussione della proposta e poi fidati e sostieni chi la gestisce.

Divertiti

Sì, proprio così, divertiti! L'animatore che non si diverte perde il 90% del suo fascino e della sua presa sui ragazzi. Quello che fai durante #onlinER richiede certamente fatica, ma allo stesso tempo deve essere qualcosa che ti fa felice, che ti riempie il cuore, che ti diverte davvero. Non viverlo con la sopportazione di un lavoro da fare o un obbligo da assolvere, butteresti tempo prezioso.

Rifletti e affidati

Sai bene che ER mette al centro i ragazzi, ma è fatto anche per te, è un momento tuo di sano protagonismo in cui la comunità parrocchiale si fida di te e ti affida il futuro della comunità stessa. Se fai l'animatore è perché qualcuno crede in te e su di te investe. Ogni tanto fermati a riflettere e pensa a cosa ER sta dando a te, alla tua vita in questo momento, in cosa ti sta cambiando, in cosa ti mette alla prova e cosa ti regala.
Allo stesso tempo non dimenticare che non è solo farina del tuo sacco, ma che Qualcuno ti ama per quello che stai donando e attraverso questa esperienza vuole starti a fianco. Gesù non chiede altro di poter fare un po' di strada con te anche se fai fatica a credere in Lui, anche se non ti sembra reale. Affida le tue giornate a Lui che può trasformare anche il giorno peggiore in una resurrezione.

TECNICO

La parte tecnica per #onlinER è fondamentale e deve essere curata nel migliore dei modi. Il tecnico è assolutamente necessario e non può essere improvvisato. Certamente lo può fare qualche animatore ma che sia davvero preparato e abbia provato per tempo tutte le possibili azioni tecniche e pensato ad ogni eventuale problema.
È utile che gli animatori "tecnici" si preoccupino solo di fare questo e non di preparare altro materiale, per svolgere al meglio questo compito.

Lo schema tecnico

Come animatore tecnico devi essere certamente uno dei primi a lavorare sulla fattibilità del progetto. Come tecnico non dare solo la tua disponibilità con superficialità, ma verifica davvero di essere capace di gestire ciò che ti è chiesto come segno di responsabilità e maturità nei confronti di tutti. Lo schema tecnico va visto in tutte le sue parti e verificato passo per passo per non rischiare di attivare gli animatori per fare alcune azioni che poi non si riescono a mettere in rete.
Discuti con amorevolezza con gli altri animatori, coordinatori e parroco; potrebbero non avere le tue conoscenze tecniche e, quindi, non seguire tutti i tuoi ragionamenti e strutture tecnologiche, ma hanno bisogno di capire.

Studia la piattaforma migliore

In base a quello che ti è stato chiesto di fare, comincia a lavorarci per tempo, scegli la piattaforma migliore tra quelle che sono disponibili, non accontentarti della prima che trovi magari limitata nelle sue funzionalità.
Prenditi il tempo per verificare con attenzione gli strumenti migliori, la rete e la strumentazione di cui hai bisogno. È molto importante che ti relazioni con il coordinatore e con la segreteria per valutare le politiche e la privacy degli strumenti che vorresti utilizzare in modo da fare tutto secondo quanto ci è consentito senza mettere a rischio nessuno.

La strumentazione

Per gestire il progetto #onlinER ti occorre un minimo di strumentazione che brevemente ti accenno. Ti serve una buona connessione, il più stabile possibile, perché devi gestire la trasmissione dei dati potenzialmente a tutti i ragazzi e animatori della tua ER. Ti occorre un buon audio: se, ad esempio, trasmetti in streaming magari usa il supporto di un mixer connesso con un pc. Nel caso

dello streaming ti potrebbe servire un programma, tra svariate possibilità che trovi in rete, per avviare la diretta e gestire un minimo di regia. Infine devi curare l'immagine e gli strumenti che utilizzi per la ripresa ed eventualmente il montaggio video. È vero che non ti servono necessariamente le strumentazioni professionali, ma strumenti dignitosi che ti permettano di gestire il progetto.
Se hai bisogno di consigli sono certo che anche nella tua parrocchia troverai tecnici bravi e all'altezza di aiutarti. Se una cosa non la sai fare tu, non è detto che non si possa fare; metti da parte l'orgoglio e fatti aiutare.

La regia centrale

Sotto questo nome ci sta proprio il tuo lavoro. Il consiglio che ti do è quello di creare una regia centrale che cura le dirette, che si preoccupa di caricare il materiale, che risolva eventuali problemi tecnici. È certamente più impegnativo per te, ma allo stesso tempo è più facile poter fare riferimento a qualcuno di certo e non dover rincorrere tutti gli animatori per risalire, ad esempio, a chi doveva postare il gioco di oggi e si è addormentato.
Ogni volta che ti siedi in regia tieni presente che hai tra le mani uno strumento di comunicazione potentissimo che se non usato nella maniera corretta può generare male e difficoltà; usalo con coscienza e maturità.

Schema tecnico da inviare

Pensa, insieme al coordinatore, ad uno schema molto semplice con tutte le indicazioni tecniche da poter distribuire ai ragazzi e genitori. Non dare per scontato che, per chi si avvicina alla tecnologia, sia così semplice come lo è per te. Uno schema dettagliato in cui indichi cosa fare passo per passo per ogni strumento utilizzato può essere di grande aiuto per chi si collega e a te evita migliaia di telefonate di genitori in ansia perché non riescono a far funzionare il pc.

Account della parrocchia

Ti suggerisco, per quanto possibile, di usare come regia centrale sempre l'account della parrocchia e non il tuo personale. Questo non perché così puoi pubblicare qualsiasi cosa ti passa per la testa, ma perché ti tutela nel trattamento dei dati e tutte le normative. Ti invito, comunque, ad informati molto bene su cosa puoi fare e cosa no, su molte di queste cose la responsabilità penale e civile rimane di chi la compie anche se usa l'account della parrocchia. Nel dubbio consulta sempre il coordinatore, la segreteria, il parroco.

SEGRETERIA

Visto che il servizio di ER è online potresti anche pensare che la segreteria non sia così necessaria e si può fare senza.
In realtà non è così, è necessaria più che mai, la tua figura è fondamentale per la gestione di tutto il progetto. Provo, quindi, a ricordarti alcune tra le cose di cui ti devi occupare.

Fase di preparazione

Nella fase di preparazione il tuo compito è quello di rassicurare il parroco, di aiutare il coordinatore e gli animatori ad operare in piena sicurezza e serenità preoccupandoti tu della parte amministrativa.
È bene stabilire un orario ed un numero di telefono al quale sei reperibile e puoi essere contattata dall'organizzazione interna, ma anche dal genitore che chiede informazioni su questo nuovo progetto e sulle linee che prenderete sullo svolgimento di ER.
Non possiamo pensare che questo lo possa seguire il coordinatore o il parroco.

Privacy e leggi

Tasto dolente ma necessario. È tuo compito informarti su quali sono le leggi che ti consentono di trasmettere online dirette, materiale delle attività, foto, video... È molto importante che ci sia qualcuno davvero informato su cosa si può e cosa non si può fare, una figura a cui il coordinatore e il tecnico può fare riferimento sicuro di avere una risposta. Oggi purtroppo nelle nostre comunità sottovalutiamo ancora troppo questo aspetto.

Iscrizioni

Anche quest'anno è tuo compito ritirare le iscrizioni. Probabilmente dovrai attrezzarti telematicamente per ricevere tutte le adesioni, per schedare tutti coloro che parteciperanno online al progetto, per schedare le mail e i contatti di cui hanno bisogno il coordinatore e il tecnico per avviare le dirette. È certamente utile che anche tu conosca tutto il progetto in modo da indirizzare le telefonate e le mail dei genitori al coordinatore o al tecnico a seconda delle richieste ricevute.
Ti ricordo che la Diocesi si è attivata per la gestione della privacy unitaria attraverso l'adesione ad Unio. Per maggiori informazioni contatta don Giancarlo Casadei: informa.dioc.parr.bo@gmail.com.

Relazione con i genitori

Quest'anno, forse più di quelli passati, i genitori avranno molte domande da fare sull'estate, su cosa comporta ER online, su quando torneremo a portare i ragazzi a correre in parrocchia... È importante che la segreteria sia attiva anche da questo punto di vista. Sarà certamente complicato, ma è un segno di accompagnamento e di vicinanza importante che aiuta a generare quelle attenzioni che, stando a distanza, potremmo aver perso.

Il territorio

Ti consiglio di metterti in rete anche con il territorio in cui vivi. In questo periodo sono tante le associazioni, i comuni e i semplici cittadini che producono attività fantastiche rivolte alla stessa utenza di Estate Ragazzi. Non avrebbe senso ostacolarsi a vicenda o fare a gara a chi propone il laboratorio online più bello. Le alleanze educative sono il punto vincente delle nostre comunità, sono il punto di partenza per una collaborazione fruttuosa che ha come fine ultimo il desiderio di far crescere i bambini, i ragazzi, e gli animatori come "buoni cristiani ed onesti cittadini".

Conoscere il territorio significa anche aver presente le situazioni di difficoltà in cui alcuni potrebbero trovarsi. Contatta la Caritas parrocchiale e il parroco che, certamente, hanno presenti queste situazioni.

In vista di un progetto online come questo, tieni presente che alcune famiglie potrebbero non disporre di materiale tecnologico ed essere così automaticamente esclusi dalle attività. Sensibilizza la tua comunità per trovare qualche soluzione utile.

COMUNITÀ

"La comunità non deve essere soltanto un "contenitore" rispetto al quale i ragazzi possono avanzare "pretese" di accoglienza, ma deve essere uno spazio di cui essere corresponsabili, in cui poter dare il proprio contributo per generare novità".
("Una comunità che accompagna e genera alla fede" - Ufficio Catechistico Regionale)

Dove sei?

Quante volte il coordinatore e gli animatori si chiedono dov'è la comunità! Quante volte ci si interroga se davvero la comunità è interessata ad ER e se davvero comprende il sacrificio degli animatori e, allo stesso tempo, il bene che fanno alle nuove generazioni. Forse la comunità si vede più distante, presente tra le lamentele e l'indifferenza.
È il momento, cara comunità, di renderti presente in maniera decisa e forte a sostegno del tuo futuro nella cura dei più giovani.

Presenza e sostegno

La tua presenza è molto importante perché fa sentire tutti quelli che operano nel progetto come parte di una grande famiglia che ha a cuore il bene dell'altro. È importante che fai sentire il tuo sostegno, che ti preoccupi di come stanno gli animatori, di cosa prova il coordinatore. Interrogati su come essere presente durante l'attività, sia in presenza che a distanza. Per chi vive l'esperienza di Estate Ragazzi la comunità è lo sguardo della mamma che si preoccupa del bene del figlio e che cresca bene; non fare mancare questo alla tua parrocchia.

Piccoli gesti concreti

Della comunità facciamo parte tutti, non è escluso nessuno e per tutti c'è un modo di stare vicino.
Fino all'anno scorso lo potevi fare fisicamente con un gesto di affetto per gli animatori preparando una merenda inaspettata, oppure facendoti trovare sul cancello tra i genitori che aspettano i figli attendendo gli animatori per sapere come stanno, per ringraziarli del loro servizio, per far sentire loro che sono giovani fortunati per l'occasione che stanno vivendo. Ora, il fatto del distanziamento sociale non deve essere un alibi per non fare nulla, anche a distanza puoi farti presente.

Per essere comunità, difendi Estate Ragazzi dalle malelingue che senti e, se capisci che c'è del vero, raggiungi l'organizzazione e con amorevole dolcezza fai presente ciò che hai sentito, non per giudicare, ma animato dalla correzione fraterna.
Contatta il coordinatore, il parroco o cappellano e chiedi cosa puoi fare anche a distanza, cerca gli animatori che conosci personalmente e fai sentire loro la tua vicinanza e sostegno. Offri il tuo tempo, se ti è possibile, ed unisciti a chi già vi opera: il poco di tutti costruisce città.

Affida Estate Ragazzi

La comunità cristiana si contraddistingue perché si trova a pregare insieme. Prega per tutto il mondo di Estate Ragazzi, affidagli le tue fatiche perché il Signore le trasformi in grazia. Metti davanti a Lui chi coordina, il parroco, ogni singolo animatore, i ragazzi che si affidano a loro: la preghiera di intercessione è uno strumento molto potente.
Se davvero vuoi essere comunità cristiana non perdere ancora una volta l'occasione di esserci.

PIATTAFORME, SOCIAL E MINORI

PIATTAFORME, SOCIAL E REGOLE PER I MINORI

Il nuovo Regolamento europeo (GDPR) ha fissato, con l'articolo 8, una regolamentazione specifica sul tema dei minori, che però non tocca la capacità di agire del minore, la quale rimane fissata dall'ordinamento civile nazionale.
L'articolo 8 prevede il divieto di offerta diretta di servizi digitali (quindi iscrizione ai social network e ai servizi di messagistica), ai minori di 16 anni, a meno che non sia raccolto il consenso dei genitori (occorre accertare che il consenso sia dato dall'esercente la patria potestà) o di chi ne fa le veci. In sostanza il GDPR introduce una deroga per i casi specifici indicati (i requisiti) alla regola generale fissata dall'ordinamento, abbassando il limite dei 18 anni (per l'Italia), quindi una sorta di maggiore età digitale raggiunta la quale è ammesso il consenso al trattamento dei propri dati personali. Inoltre, tale limite può essere ulteriormente abbassato dagli Stati nazionali (ma il limite non può scendere al di sotto dei 13 anni). In tale prospettiva il legislatore italiano ha fissato il limite di età da applicare in Italia in 14 anni, col decreto di adeguamento del Codice Privacy.

COME SI COMPORTANO I MAGGIORI SOCIAL A LIVELLO DI REGOLAMENTAZIONE

Per Facebook i minori di 13 anni non possono iscriversi, i minori di 16 possono iscriversi solo col consenso del genitore. Facebook prevede addirittura un modulo per segnalare profili di ragazzi sotto i 13 anni che si possono incontrare, in modo da chiuderli immediatamente.
Anche per Whatsapp i minori di 13 anni non possono iscriversi, i minori di 16 possono iscriversi solo col consenso del genitore.
Google prevede per tutte le sue piattaforme e programmi che l'età minima per poter gestire un Account Google è di 13 anni. I ragazzi più piccoli possono essere aiutati dai genitori a creare e gestire un Account Google con Family Link. Quando raggiungeranno l'età minima prevista per il paese di riferimento, potranno gestire autonomamente il proprio account.
Questo comporta l'impossibilità di usare direttamente i social come spazio di interazione con i bambini e i ragazzi nell'attività di #onlinER.

VIE POSSIBILI

Due possono essere le vie:

- costruire una pagina nel sito della Parrocchia o un sito vero e proprio, meglio se con una password di ingresso, rendendo possibile così pubblicare e caricare i video necessari, far partire le dirette;
- usufruire di piattaforme, come ad esempio Zoom e Google meet, dove è l'animatore, nell'età permessa dal regolamento, a condividere il proprio schermo, per lo svolgimento dell'attività. In questo caso è richiesta comunque la presenza di un maggiorenne. Questo ultimo aspetto è possibile bypassarlo se nel modulo firmato dai genitori si dà il permesso che il ragazzo partecipi all'attività online alla presenza anche del solo animatore minorenne. Sarà poi compito del coordinatore e dei responsabili delle attività avere a cuore di formare gli animatori a un retto e responsabile comportamento nella condivisione dello schermo.

STRUMENTI TECNOLOGICI

Quello che segue è un elenco non esaustivo ma organizzato per tipologia di vari strumenti tecnologici che ti possono essere utili. Per ognuno di questi su YouTube puoi trovare dei video tutorial che ti posso aiutare per approfondire lo strumento e capire come utilizzarlo.

PIATTAFORME DI CONDIVISIONE

Consigliamo di prestare attenzione al formato del video o del file in modo da ottimizzarlo per la piattaforma sulla quale deve essere caricato (Es. su YouTube e Facebook i video è meglio farli orizzontali, su Instagram verticali).
Se più persone devono produrre dei video che devono essere montati assieme, è utile decidere prima i formati, la risoluzione e gli fps (fotogrammi per secondo).
È inutile registrare in 4K se la maggior parte gli utenti che guarderanno poi il video non lo faranno su uno schermo 4K.

YOUTUBE

Cos'è e a cosa serve:

Piattaforma web in cui si possono caricare e vedere video di vari contenuti; è possibile creare un account personale e iniziare a caricare i propri video che possono essere pubblicati in modo da essere visibili solo da alcuni per mezzo di un link specifico da inoltrare a questi. È, inoltre, possibile fare video in diretta utilizzando un programma aggiuntivo, da scaricare a parte, per la codifica dei dati appositamente per il formato utilizzato.
Può essere utilizzata senza nessuna installazione. Chi segue il canale può essere aggiornato, dopo aver cliccato sulla campanella delle notifiche, ogni volta che viene pubblicato un nuovo video.

Perché usarla:

- permette di editare i video una volta caricati;
- permette il riscontro delle visualizzazioni;
- permette di pubblicare video privati raggiungibili con un link dedicato;
- avvisa tramite notifica quando il canale pubblica un nuovo video;
- permette di ricevere eventuali riscontri nella sezione commenti sotto il video.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser all'indirizzo https://www.YouTube.com/ o nell'applicazione dell'app store dedicata per smartphone e tablet di ogni sistema operativo.

Per saperne di più:
- https://www.aranzulla.it/come-funziona-YouTube-1036633.html
- https://www.YouTube.com/watch?v=YbAZHxH9Q8s

PADLET

Cos'è e a cosa serve:
Piattaforma web che si basa sull'idea del "muro virtuale", rende possibile inserire elementi multimediali come testi, immagini, video, link..., condividere link ed aggiungere collaboratori, l'interazione con gli altri nello spazio web, lavorare in modalità "cloud" (con salvataggio dei materiali sul server della piattaforma) e dai vari dispositivi come computer, tablet, smartphone.
Può essere utilizzata senza nessuna installazione. L'accesso avviene dopo l'iscrizione, al sito o tramite applicazione, disponibile per ogni sistema operativo, dai vari dispositivi mobili.

Perché usarla:
- è gratuita;
- è in lingua italiana;
- permette di documentare esperienze;
- ha una timeline, cioè permette di avere disponibile la successione delle cose pubblicate;
- permette di fare discussioni sui temi proposti;
- permette attività di gruppo.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser all'indirizzo https://padlet.com/ , è disponibile anche come applicazione per tutti i device.

Per saperne di più:
- https://www.YouTube.com/watch?v=nGMcVsH_5D4
- https://www.YouTube.com/watch?v=7IVcB_fohYE

ADOBE SPARK

Cos'è e a cosa serve:

Piattaforma web con varie modalità di iscrizione, fra cui quella gratuita (in questa modalità sarà presente il logo di Spark nei materiali creati). Già la modalità gratuita permette di creare post, banner ed elementi grafici con il formato predefinito dei social, progettabili "da zero" con la possibilità di scegliere se utilizzare immagini fornite dalla piattaforma o inserendone delle proprie con un editor ampio e semplice da usare. Inoltre, si possono creare video e presentazioni con il proprio materiale o affidandosi a quello di default della piattaforma piuttosto vario con diverse musiche e temi narrativi, costruito in maniera semplice ed intuitivo.

Perché usarla:

- ha una modalità di accesso gratuita;
- permette di creare materiali multimediali con una discreta libertà e varietà di costruzione senza avere particolari conoscenze di programmazione o grafica o creazione video;
- permette a chi sarà coinvolto di visionare il materiale proposto, ma senza potervi interagire.

Dove si trova:

Nel web utilizzando un qualsiasi browser all'indirizzo https://spark.adobe.com/ o come applicazione per tutti i device.

Per saperne di più:

- https://www.YouTube.com/watch?v=2IIvKEUllKI
- https://www.YouTube.com/watch?v=9GdujlL37iI
- https://www.YouTube.com/watch?v=A5MzdtStQKc

SPREAKER

Cos'è e a cosa serve:

Piattaforma web che fornisce tutti gli strumenti necessari per creare la propria web radio, completamente personalizzata, creando e condividendo contenuti audio, live o podcast senza il bisogno di nessun programma ulteriore. La versione gratuita mette a disposizione degli utenti 30 minuti di registrazione per ogni "puntata" e 1 ora di libreria personale per il caricamento dei file, ma non permette di scaricare i propri file mp3 dei podcast prodotti.

Perché usarla:
- per eventuali laboratori di radiofonia.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser https://www.spreaker.com/ e sullo store per i dispositivi mobili con 3 moduli: uno per la riproduzione dei podcast, uno per la creazione ed uno per ulteriori aggiunte al prodotto base.

Per saperne di più:
- https://www.YouTube.com/watch?v=7-uonLaLvLE
- https://www.YouTube.com/watch?v=SI5aQYSPJc4

SPOTIFY

Cos'è e a cosa serve:
Servizio di riproduzione digitale in streaming di musica, podcast e video, con accesso immediato a milioni di brani e altri contenuti di artisti provenienti da tutto il mondo. Le funzioni di base, come la riproduzione musicale, sono completamente gratuite. Con entrambe le versioni si può scegliere cosa ascoltare con il tasto "Naviga e Cerca", ottenere consigli da funzioni personalizzate, creare librerie musicali, scoprire cosa ascoltano altri, creare una libreria per ascoltare tue stazioni radio preferite con Spotify Radio. È disponibile un po' per tutti i tipi di dispositivo al netto della compatibilità. Nel premium si può scaricare la musica e ascoltarla offline, non ci sono gli intervalli pubblicitari, ha skip illimitati e la possibilità di ascoltare qualsiasi brano.

Perché usarla:
- per pubblicare podcast già creati;
- per creare playlist tematiche ed eventualmente scoprire nuovi brani affini con le sue funzioni.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser https://www.spotify.com/ e negli app store per i dispositivi portatili.

Per saperne di più:
- https://www.youtube.com/watch?v=vkNSHI6PTpc
- https://www.youtube.com/watch?v=SDgvCfaıYlg CANVA

TRELLO

Cos'è e a cosa serve:

Piattaforma web che permette la coprogettazione per mezzo di bacheche online su cui il singolo o gli elementi del team di lavoro a cui si dà accesso possono lavorare sui progetti; le bacheche sono organizzate in liste, ovvero colonne tematiche che raggruppano le schede che afferiscono allo stesso argomento, le schede sono le singole unità informative di Trello, all'interno delle quali si svolge tutta l'attività; oltre ad aggiungere la descrizione dell'attività, si possono aggiungere utenti alla singola scheda, allegare file, aggiungere una data di scadenza ed etichette colorate che permettono di filtrare le schede in un sistema di ricerca. Tutte le informazioni principali vengono riassunte con icone e colori nella visualizzazione della lista. Prevede anche dei "power up", ovvero strumenti esterni alla piattaforma per integrare funzionalità come, ad esempio, la videocomunicazione.

Il piano gratuito non ha limiti sul numero degli utenti del team, sulle bacheche o sullo storage dedicato agli allegati, si può inserire soltanto un power up per bacheca e ogni file allegato non può essere superiore a 10 Mb, a meno che non si metta un link al proprio servizio cloud.

Perché usarla:

- è anche gratuita;
- permette una piattaforma di lavoro comune.

Dove si trova:

Nel web utilizzando un qualsiasi browser all'indirizzo https://trello.com/ o con l'applicazione negli store da dispositivo portatile per tutti i sistemi operativi

Per saperne di più:

- https://www.YouTube.com/watch?v=ngXHpITJykM
- https://www.YouTube.com/watch?v=V_w2CBaw4-E

APPLICAZIONI DI GRAFICA

CANVA

Cos'è e a cosa serve:

Sito internet che permette di creare e personalizzare le grafiche di ogni tipo di progetto in modo semplice e intuitivo. La caratteristica principale consiste nell'usufruire gratuitamente di grafiche preimpostate di buon livello grafico, ma al tempo stesso di poterle personalizzare e modificare a piacimento con i propri dati e i propri materiali caricabili sulla piattaforma, una volta terminato il progetto sarà possibile scaricarlo o condividerlo.

Perché usarla:

- per creare e modificare grafiche in modo veloce;
- per formattare già i progetti con le modalità dei maggiori social.

Dove si trova:

Nel web utilizzando un qualsiasi browser https://about.canva.com/ o sugli app store per tutti i dispositivi portatili.

Per saperne di più:

- https://www.YouTube.com/watch?v=unsA4q3LGkc
- https://www.YouTube.com/watch?v=_KzrR3je9dE

GIMP

Cos'è e a cosa serve:

Programma scaricabile da internet, o disponibile sugli app store, che permette di creare e modificare immagini, paragonabile a Photoshop, ma gratuito ed open source. Ha tutte le funzionalità del più noto Photoshop, come i livelli, i selezionatori di immagini smart, la possibilità di scalare, inclinare e ricopiare le immagini oltre a poterle comprimere nei vari formati.

Perché usarla:
- permette di fare montaggio immagini e correzione fotografica senza bisogno di troppe conoscenze;
- è abbastanza semplice e veloce da usare;
- è gratuita.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser all'indirizzo https://www.gimp.org/ o da dispositivi mobili.

Per saperne di più:
-https://www.YouTube.com/watch?v=EIEDzlXPV4s&list=PLU4tNqVcobYK4twJfr66rGUhaJupisk04
- https://www.YouTube.com/watch?v=kZsog8XnebA

APPLICAZIONI DI GIOCHI

KAHOOT

Cos'è e a cosa serve:
Piattaforma web in cui è possibile creare quiz o sondaggi interattivi con più partecipanti che possono usare un qualsiasi supporto per interagire con il gioco, al quale possono partecipare per mezzo di un codice partita prodotto appositamente. Ogni domanda o istanza del gioco può essere composta con un testo scritto, si possono caricare immagini o anche clip video e si può comporre con fino a 4 risposte o possibilità di voto in cui segnalare quella corretta. Dopo ogni round il gioco presenta una schermata con la risposta corretta e quanti l'hanno indovinata o gli esiti della votazione, segue anche una schermata con la classifica perché in base alla correttezza della risposta e ai tempi di risposta i giocatori acquisiscono un punteggio e vengono organizzati in una classifica che alla fine della partita determinerà il podio.

Perché usarla:
- è anche gratuita;
- è possibile organizzare attività e riflessioni unendo il gioco e la gara;
- ha un archivio di quiz resi disponibili da altri.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser all'indirizzo https://kahoot.com/ o da dispositivi mobili, oltre che con l'applicazione per tutti i sistemi operativi.

Per saperne di più:
- https://www.YouTube.com/watch?v=sFXu-N9_-kE
- https://www.YouTube.com/watch?v=HbDa-8FsLyI

PALABRAS ALEATORIAS

Cos'è e a cosa serve:
Generatore di parole casuale in italiano, utilizzabile per giocare a Pictionary: genera una parola senza farla vedere all'utente, crea un disegno e gli altri devono indovinare la parola generata. Può essere utile anche per altri giochi legati alla scelta casuale, come quelli di memoria, di creatività... Ogni volta che si clicca su "Nuova parola", si ottiene una nuova parola casuale. Puoi usare l'elenco di 4000 parole casuali o quello di 500 parole per bambini.

Perché usarla:
- genera un ampio catalogo di parole casuali per eventuali giochi.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser all'indirizzo https://www.palabrasaleatorias.com/, da cui si può accedere anche dai vari supporti portatili.

SKRIBBL.io

Cos'è e a cosa serve:
Sito internet nel quale è possibile svolgere un gioco a gruppi tipo Pictionary (uno dei partecipanti disegna una parola e gli altri in una chat testuale integrata nel gioco cercano di indovinare), permette di inserire parole a scelta dei partecipanti; dopo essersi iscritti viene generato un link per invitare i partecipanti a giocare con massimo 12 partecipanti per partita.

Perché usarla:
- può tornare utile per fare attività creative su parole specifiche.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser all'indirizzo https://skribbl.io/, da cui si può giocare anche dai dispositivi portatili.

Per saperne di più:
- https://www.YouTube.com/watch?v=enSezDurWFc

PIATTAFORME PER VIDEOCHIAMATA

ZOOM

Cos'è e a cosa serve:
Piattaforma web che permette videoconferenze fino 100 partecipanti contemporaneamente, con la possibilità anche di impostare una password per il meeting Permette di visualizzare chi parla in primo piano e griglie con tutti i partecipanti; c'è la possibilità di prenotare il turno di parola con il tasto "alzata di mano"; permette, inoltre, di condividere con i partecipanti vari tipi di file o condividere lo schermo per poter far vedere materiali dal proprio computer.
Nella modalità gratuita è probabile che, però, labbia una durata limitata a 40 minuti, dopo la quale bisogna riavviarne una con un altro link.

Perché usarla:
- permette conferenze con 100 partecipanti;
- permette di condividere file durante la riunione;
- permette la turnazione di chi interviene.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser all'indirizzo https://zoom.us/ e con relativa applicazione sugli store per i vari dispositivi portatili.

Per saperne di più:
- https://www.YouTube.com/watch?v=5B7SSW-zcGE
- https://www.YouTube.com/watch?v=DY3Y7c8mU4A

WEBEX MEETING

Cos'è e a cosa serve:

Applicazione anche gratuita per fare videoconferenze fino a 1.000 partecipanti; permette di impostare una password per il meeting organizzato, di avere in primo piano chi sta parlando e presentare file e video e presentazioni. Dopo aver creato un account si ha un programma esecutivo con cui creare le conferenze e da cui impostarne tutte caratteristiche, una volta definito tutto si genera un link che può essere mandato per mail o copiato ed incollato ovunque per inviarlo.

Perché usarla:

- permette di coinvolgere molti partecipanti;
- già con l'account gratuito si hanno funzioni utili.

Dove si trova:

Nel web utilizzando un qualsiasi browser all'indirizzo https://www.webex.com/video-conferencing o dagli app store per i dispositivi mobili per tutti i sistemi operativi.

Per saperne di più:

- https://www.YouTube.com/watch?v=rSK5C8xpFtc&list=PLN31zhhiyXbvkEdfj1D5yTEe6GPWe3Dm6
- https://www.YouTube.com/watch?v=BJl6CnO7tZM&list=PLN31zhhiyXbvkEdfj1D5yTEe6GPWe3Dm6&index=2
- https://www.YouTube.com/watch?v=y5A4GXpNc8E&list=PLN31zhhiyXbvkEdfj1D5yTEe6GPWe3Dm6&index=3

SKYPE

Cos'è e a cosa serve:

Programma gratuito per fare chat audio e video, con la possibilità di creare riunioni invitando un gruppo di contatti fino ad un massimo di 50 partecipanti. Una volta scaricato e installato basta fare un account e aggiungere i contatti cercandoli manualmente o aggiungendoli dalle proprie rubriche telefoniche o mail.

Perché usarla:

- è gratuita;
- permette di condividere file e documenti nella chat testuale interna;
- permette di condividere audio e video del proprio schermo;
- è possibile registrare le chiamate.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser all'indirizzo https://www.skype.com/it/ o negli app store per i dispositivi mobili per tutti i sistemi operativi.

Per saperne di più:
- https://www.YouTube.com/watch?v=a1oujugW1Xw
- https://www.YouTube.com/watch?v=yWBTFY84t54
- https://www.YouTube.com/watch?v=Y7tTVrySua8
- https://www.YouTube.com/watch?v=k-93T8WRvkE

GOOGLE HANGOUTS MEET

Cos'è e a cosa serve:
Insieme di servizi e funzionalità che consentono di effettuare conversazioni o videoconferenze a distanza con qualità e in sicurezza. È sincronizzato con tutte le funzioni di Google. Da computer bisognerà accedere dal proprio browser mentre dai dispositivi mobili si avrà una applicazione dedicata e permette fino a 250 partecipanti.
Il servizio sarà gratis fino a fine settembre 2020.

Perché usarla:
- ha un esteso periodo di uso gratuito a piene funzionalità;
- è un modo per fare videoconferenze sicuro;
- ha un ampio numero di partecipanti.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser all'indirizzo https://meet.google.com/ o negli app store per i dispositivi mobili per tutti i sistemi operativi.

Per saperne di più:
- https://www.YouTube.com/watch?v=17TFtxkd7xE
- https://www.YouTube.com/watch?v=umWiyHjSUXo

MICROSOFT TEAMS

Cos'è e a cosa serve:

Programma gratuito per svolgere sia chat di gruppo che videoconferenze da computer tablet o smartphone fino a 10.000 partecipanti; è possibile condividere varie tipologie di file del pacchetto office e modificarli in modo "live" da parte partecipanti, il tutto -dice Microsoft- con un alto livello di sicurezza.

Perché usarla:

- è gratuita;
- permette conferenze con molta gente;
- pare sicura e stabile;
- permette di modificare i documenti in tempo reale.

Dove si trova:

Nel web utilizzando un qualsiasi browser all'indirizzo https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-365/microsoft-teams/group-chat-software o negli app store per i dispositivi mobili per tutti i sistemi operativi.

Per saperne di più:

- https://www.YouTube.com/watch?v=SrQDRokXzZo
- https://www.YouTube.com/watch?v=zS5cPQ-HKZo

JITSI MEET

Cos'è e a cosa serve:

Multipiattaforma di videoconferenza (VolP) open source (non soggetta a copyright) gratuita a sorgente aperta (FOSS). È una piattaforma web utilizzabile su windows, Linux, MacOs, iOS e Android ed è particolarmente completa nelle sue funzioni, mettendo a disposizione diverse possibilità di interazione tra i soggetti in comunicazione. È possibile inserire una password per accedere alla conversazione, ma solo dopo aver avviato la chiamata e, una volta terminata la chiamata, la password si perde e va reinserita.

Per funzionare non ha bisogno necessariamente dell'installazione di una applicazione, ma si può usare direttamente da browser e permette in tutti i casi di accedere al settaggio della chiamata per organizzarla secondo le proprie esigenze.

Perché usarla:
- non limita gli utenti e né il tempo di durata della diretta;
- è anche in lingua italiana;
- permette di inserire una password per rendere la stanza privata;
- può avviare una diretta su YouTube permettendo a tutti di seguire;
- permette la registrazione della videoconferenza;
- chi gestisce la stanza può zittire tutti gli utenti e gestire i microfoni;
- ha due chat, una pubblica o privata con un singolo interlocutore;
- ha la funzione "alza la mano" per chiedere la parola ed intervenire.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser https://meet.jit.si e come applicazione negli app store per tutti i dispositivi mobili.

Per saperne di più:
- https://www.informatica37.it/jitsi-piattaforma-videoconferenza-gratuita-open-source/
- https://www.navigaweb.net/2020/04/come-usare-jitsi-meet-la-piattaforma-di.html
- https://www.YouTube.com/watch?v=CcTH9HuQfCE
- https://www.YouTube.com/watch?v=izBjPxYA-JM

HOUSEPARTY

Cos'è e a cosa serve:
Servizio che consente di effettuare videochiamate di gruppo fino a 8 persone. Come in ogni app di videochat, la comunicazione tra gli utenti avviene in tempo reale, ma è possibile utilizzarlo anche come una chat di gruppo testuale, la vera particolarità è che ogni utente ha la possibilità di prendere parte a un numero illimitato di chat e passare da una videochiamata all'altra semplicemente scorrendo con il dito da un lato all'altro dello schermo; permette anche di avviare dei giochi, presenti in app, con gli amici nella stanza.

Perché usarla:
- permette l'uso ed il passaggio di più stanze per le videochiamate;
- permette di giocare con gli amici nella stessa stanza.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser https://houseparty.com/ o negli app store per i dispositivi mobili per tutti i sistemi operativi.

Per saperne di più:
- https://www.YouTube.com/watch?v=jpwUN4TR9ys
- https://www.YouTube.com/watch?v=Oe8Q8IpMATA

PROGRAMMI DI MONTAGGIO

FILMORA

Cos'è e a cosa serve:
Video editor gratuito e di semplice utilizzo ma, allo stesso tempo, completo e molto versatile; offre una vasta selezione di opzioni di modifica video, di transizioni, titoli animati e di effetti speciali; permette di aggiungere voci fuori campo, elementi grafici, testi e molto altro. Non richiede computer particolarmente potenti per funzionare (anche se per elaborare video con una qualità particolarmente alta salgono anche le richieste di prestazione); inoltre, accedendo a Filmstocks, una libreria on line di risorse video e temi per video, si possono scaricare e installare sul proprio sistema tante risorse aggiuntive utilissime per creare video ancora più accattivanti ed efficaci.

Perché usarla:
- è gratuito;
- è disponibile anche in italiano;
- permette di montare e creare video in modo facile.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser https://filmora.wondershare.com/, allo stesso modo anche Filmstock https://www.filmstocks.com/it; oppure si può scaricare FilmoraGo, la versione per i dispositivi portatili dagli store disponibile per tutti i sistemi operativi.

Per saperne di più:
- https://www.YouTube.com/watch?v=OHFuvcG9kjs&list=PL3J86pe-9Rcb50kTVeb5c3jxqCU4ww8Ry
- https://www.YouTube.com/watch?v=m1yiZN4oulc

I MOVIE

Cos'è e a cosa serve:
Applicazione che dispone di vari effetti speciali predefiniti per permettere di realizzare delle semplici operazioni di post produzione dei filmati e permette di aggiungere testi a video con modalità diverse; inoltre, permette di realizzare dei passaggi di raccordo fra le diverse clip. Il principale punto di forza è la semplicità di utilizzo, molto intuitivo e alla portata di utenti alle prime armi.

Perché usarla:
- è gratuita;
- è di semplice utilizzo;
- permette di fare dvd video.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser https://apps.apple.com/it/app/imovie.

Per saperne di più:
- https://www.YouTube.com/watch?v=Fs4RnJeXnyo

AUDACITY

Cos'è e a cosa serve:
Semplice programma di montaggio e modifica clip audio; permette di unire insieme più clip, tagliarne parti e aggiungere effetti sonori.

Perché usarla:
- è gratuita;
- è facile da usare.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser https://www.audacityteam.org/download/

Per saperne di più:
- https://www.YouTube.com/watch?v=ron-GZMrZFw
- https://www.YouTube.com/watch?v=EBf2g2AZkUc

QUIK

Cos'è e a cosa serve:
App prodotta da GoPro; si possono creare fantastici video in pochi tocchi; propone vari temi per modificare foto e video; inoltre, è possibile selezionare le foto e i video preferiti e l'applicazione li analizza e individua i momenti importanti e automaticamente aggiunge effetti e transizioni e sincronizza il tutto a ritmo di musica. Rende il progetto finale condivisibile facilmente.

Perché usarla:
- è gratuita;
- è molto facile da usare;
- ha la funzione automatica molto comoda e ad effetto;
- se le foto o i video provengono da una GoPro si hanno ulteriori metadati disponibili nella fase di editing.

Dove si trova:
Solo in formato applicazione sugli app store ed è installabile solo su tablet e smartphone di tutti i sistemi operativi.

Per saperne di più:
- https://www.YouTube.com/watch?v=qT3SBpvjQHY
- https://www.YouTube.com/watch?v=XlHSFk7TDV4

APPLICAZIONI PER CONDIVIDERE O INVIARE FILE

GOOGLE DRIVE

Cos'è e a cosa serve:
Piattaforma web gratuita per l'archiviazione di file online; consente di creare cartelle virtuali in cui invitare partecipanti al gruppo di lavoro con un link condivisibile in vari modi e la condivisione di vari tipi di file; permette anche di lavorare in tempo reale da più dispositivi su dei documenti di testo/excel, in formato google document, cioè simili a quelli di Office. Permette di archiviare fino a 15 Gb in modalità gratuita.

Perché usarla:
- è gratuita;
- permette una buona capacità di archiviazione anche in modalità gratuita;
- permette la condivisione di documenti, anche di un certo peso in Byte, con tutti gli invitati alla cartella condivisa;
- permette di lavorare in tempo reale sui documenti presenti nelle cartelle condivise.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser https://www.google.com/drive/ o sugli app store per i dispositivi mobili di tutti i sistemi operativi.

Per saperne di più:
- https://www.YouTube.com/watch?v=dAkOmD73Z3g

WE TRANSFER

Cos'è e a cosa serve:
Servizio online che permette di inviare grossi file in modo semplice e veloce. La versione gratuita permette di inviare file fino a 2 Gb di volume fino a 20 destinatari diversi per mezzo di email o di un link da condividere per poi accedere al download, il tutto per una durata di massimo 7 giorni dall'invio o dalla generazione del link.

Perché usarla:
- è gratuita;
- la sua capacità di inviare file di grande volume permette di ovviare ai limiti di altri programmi di invio dati.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser https://wetransfer.com/ ma non è disponibile come applicazione.

Per saperne di più:
- https://www.YouTube.com/watch?v=AI3IMCoVirc

WHATSAPP WEB

Cos'è e a cosa serve:
Piattaforma web dell'applicazione WhatsApp con il quale si possono visualizzare su pc tutte le chat presenti sull'applicazione; rende possibile scaricare e caricare i file da computer oltre che scrivere ed inviare i messaggi da tastiera.

Perché usarla:
- rende agile il passaggio dei file dall'applicazione al pc e viceversa.

Dove si trova:
Nel web utilizzando un qualsiasi browser https://www.whatsapp.com/.

Per saperne di più:
- https://www.YouTube.com/watch?v=8Gqr6Dc8dX0

Nota: le risorse che trovate sono aggiornate al 22/04 (data di stesura).

I GIOCHI DI #onlinER

In questo progetto digitale, una delle attività che richiederà una maggiore rielaborazione è proprio quella del gioco.
È stano pensare ad ER senza il grande gioco a tema, senza tutti i bambini che corrono nel campo ora dietro una bandiera, ora dietro ad un pallone.
Ciò non ci deve deprimere né spaventare, ma anzi deve animare in noi una sfida nuova: quella di trovare nuove risorse e strumenti per reinventare il gioco al tempo del coronavirus.
Nelle righe che seguono cerco di aiutarti a trasformare questa situazione in opportunità per riflettere sul significato profondo del gioco, per trovare tecniche nuove, per investire forze nella strutturazione del gioco a distanza.
Ci sono tanti aspetti da curare e misurare attentamente, dall'uso delle tecnologie e del materiale a distanza, alla gestione del gioco con singoli concorrenti al gioco di squadra.
Ogni sfida può essere giocata da singoli ragazzi dove ognuno è collegato da solo alla piattaforma, oppure da squadre avendo come riferimento un animatore che costruisce un gruppo o una classe virtuale di cui è il riferimento.

Ciò che trovi presentato di seguito è frutto di un primo ripensamento e il suggerimento di alcune piste da seguire, ma non dimenticare che non è per niente esaustivo, tutt'altro. Serve necessariamente la tua fantasia, il tuo punto di vista, le tue competenze.

INDICAZIONI GENERALI SUL GIOCO ONLINE

Nelle indicazioni che seguono non mi dilungherò nel presentarti il valore educativo e formativo del gioco, la sua componente di divertimento e sfida, la necessità di prepararlo con cura, perché sono tutti elementi che puoi già trovare nel sussidio coordinatori.
Ciò che cercherò di fare brevemente è aiutarti a riflettere su cosa ti occorre per la preparazione di un gioco online suggerendoti alcune accortezze e schemi di lavoro per preparare un gioco che sia adatto al nostro progetto di #onlinER.

1. Gioco online vs gioco dal vivo

Come animatore di Estate Ragazzi sei solito preparare giochi che coinvolgano fisicamente i ragazzi, che richiedono la costruzione di un campo da gioco e il recupero di materiale, che limitano la tecnologia al cronometro, alla stampa di card e prove da superare o all'invio di qualche sms per la caccia al tesoro.
Il gioco online, invece, ha delle caratteristiche piuttosto diverse che devi assolutamente avere chiaro prima di progettarne uno.
Ricorda, anzitutto, che hai contatto con i ragazzi attraverso uno schermo e la tua voce. Ciò significa che devi curare con attenzione la comunicazione nei sui tre livelli con particolare attenzione a quella paraverbale.
Nel gioco online la grafica, la musica, la dinamicità sono estremamente importanti. Tieni presente che il ragazzo, parlando di gioco online è abituato a giochi graficamente e tecnicamente molto elevati e si aspetta qualcosa di simile. Ciò non vuol dire che devi rinunciare ai tuoi giochi per lasciare spazio a questi, ma che devi avere alcune accortezze come la scelta di una bella grafica, di un tema di riferimento, di una musica adatta al tema, di dinamiche di gioco veloci e coinvolgenti. Non da ultimo la tua presentazione, la definizione del tempo e le regole devono essere chiare e brillanti. Pensa anche come mettere a disposizione di tutti le regole dei giochi più complessi perché non sarà possibile che il ragazzo che non ne ricorda una ti corra incontro e ti chieda cosa fare.
Infine, non dimenticare che non tutti i giochi sono adatti a tutte le età: diversificali nel materiale e nella proposta per essere più vicino alle esigenze di ciascun dei ragazzi.

2. Titolo accattivante e demo

Il titolo del gioco è molto importante, è una delle prime cose che cattura l'attenzione del ragazzo. Deve essere breve, chiaro e d'effetto.
Insieme al titolo ti ricordo che anche una "demo" del gioco ha un ruolo importante per farlo conoscere e invogliare a giocare. Partecipare ad un gioco senza conoscerlo è come scegliere il film da guardare al cinema senza avere visto il trailer. La demo può essere trovata in rete, ma se ripresa da te ha certamente un impatto maggiore e può davvero raccontare il tuo gioco. Resta il fatto che deve essere di buona qualità.
Va da sé che il titolo viene abbozzato all'inizio del gioco, ma poi deve essere rivisto alla fine della preparazione per vedere se eventualmente è meglio modificarlo.

3. Il progetto del gioco

Progetta il tuo gioco prima sulla carta per avere sempre sott'occhio i vari passaggi. Potrebbe esserti utile tracciare una linea al centro del foglio che rappresenta la linea del tempo e quindi l'evolversi del gioco. Nei due estremi scrivi da un lato il via e dall'altro chi vince. Comincia quindi a stendere, sulla linea del tempo, il susseguirsi delle azioni per arrivare alla vittoria. Pensa, ad esempio, alla caccia al tesoro: sulla linea del tempo metterai in ordine gli indizi e le prove da superare. Questo semplice schema dovrebbe aiutarti ad avere chiara la dinamica di gioco e il susseguirsi delle azioni in modo tale che vedi immediatamente se funziona oppure no.

4. Il regolamento

La stesura del regolamento è strettamente collegata al progetto del gioco. Per gestire al meglio un gioco online è consigliabile inserire poche regole ben fatte e testate. Poche regole non sono sinonimo di un gioco improvvisato, ma di un gioco studiato con attenzione.

Mentre scrivi il regolamento tieni presente anzitutto l'età dei partecipanti, le loro capacità tecnologiche e la loro recettività, per non rischiare di preparare un gioco troppo complicato o banale inficiando il desiderio di giocarci. Indica quanto tempo dura il gioco, se ci sono diverse manche e o bonus, se si gioca a squadre o come singoli. È consigliabile utilizzare sia la modalità del gioco singolo che di squadra, in quanto vengono messe in campo strutture educative e dinamiche differenti. Preparati perché per fare una squadra online potrebbe essere utile utilizzare alcune piattaforme e chiedere ad un animatore di gestire la propria squadra. Quando il regolamento è completato e scritto per intero, fallo leggere a qualcuno che non conosce il gioco per verificare se sei stato chiaro e non hai tralasciato nessun particolare necessario per giocare.

5. La piattaforma

Ti suggerisco di vedere solo a questo punto quale piattaforma utilizzare perché non sia il gioco a dover essere piegato alla tecnologia, ma piuttosto la tecnologia a supporto del gioco. Va da sé che prima di iniziare a scrivere il gioco devi avere presente diverse piattaforme e diversi strumenti utilizzabili per non pretendere poi cose assurde e concludere che il gioco non si può fare.

Verifica sempre che la piattaforma che usi sia per legge utilizzabile dai ragazzi, verifica che abbia effettivamente le caratteristiche di cui hai bisogno e che sia di facile utilizzo. La scelta della piattaforma non è secondaria in un gioco online, è importante quanto il regolamento.

6. La grafica e la musica

Come ci siamo già detti grafica e musica sono elementi essenziali da preparare.
Anzitutto ricorda che esistono diritti di copyright sulle immagini per la grafica e SIAE per la musica. Per poter agire in pieno rispetto della legge, fai qualche ricerca sul web e troverai diversi siti che mettono a disposizione immagini in alta definizione non soggetti a copyright e siti da cui puoi acquisire musica free adatta appunto a questo genere di cose.
Nella scelta della musica potrebbe essere utile mantenere sempre la stessa intro per lanciare il gioco, un altro jingle per lanciare i laboratori, e uno per raccontare le regole proprio perché chi lo sente si prepara a quello che sta per accadere.
Nella grafica potrebbe essere utile studiare qualche slide in cui sono elencate le regole che compaiono mentre le spieghi, aiutando la concentrazione di chi ti segue.
Se la grafica non attira e la musica non colpisce subito il ragazzo creando clima di attesa nel lancio del gioco, sarà più difficile interessarlo al gioco stesso.

7. Presentazione del gioco

Siamo alla fase finale che inizia solo dopo che tutti i passaggi precedenti sono stati rispettati. La presentazione del gioco è suddivisa al suo interno in alcuni passaggi che brevemente ti ricordo.
Per prima cosa lancia il gioco con una "demo" ben costruita che generi aspettativa e carichi l'attenzione e l'aspettativa dei ragazzi. Quindi scegli una musica di sottofondo adatta per presentare il titolo alla fine del demo.
Ti suggerisco di utilizzare anche effetti sonori come applausi, cori da stadio... sempre se in sintonia con il gioco.
Scegli, quindi, una musica sulla quale racconti le regole del gioco e procedi annunciando come prima cosa chi vince e cosa vince. Lascia eventualmente lo spazio per brevi domande (valuta a seconda della piattaforma se farle raccontare a voce o usando la chat) e dai inizio al gioco.
Ma non finisce qui! Se rimani collegato per tutta la durata del gioco, scegli una musica di sottofondo e non dimenticare la chiusura del gioco. Mentre attendi di raccogliere tutti i dati inviati dai ragazzi fai un po' di intrattenimento magari insieme ad un'altra voce per mantenere l'attenzione di chi ti segue; decreta quindi i vincitori.
Al termine potrebbe esserti utile pensare ad un jingle come quello dell'inizio che segna chiaramente la fine del gioco stesso.

8. Attenzioni generali

Ti suggerisco, ancora prima di iniziare #onlinER, di preparare un prospetto chiaro e dettagliato da inviare ai genitori sulla modalità di gestione dei giochi e indicando che materiale occorre, in modo che possano attrezzarsi per tempo.
Non tralasciare particolari come il doversi muovere per casa a cercare oggetti, se è consigliabile la presenza di un adulto o fratello durante qualche gioco e altre cose simili che magari reputi marginali.

GIOCHI RIADATTATI PER IL WEB

Di seguito ti propongo alcuni spunti di giochi riadattati per il web. Ciò che trovi sono suggerimenti che necessitano della stesura del tuo progetto.

CACCIA AL TESORO

La caccia al tesoro è un gioco classico che conosce molteplici varianti. Vince il giocatore o la squadra che, dopo aver risposto ad indovinelli, ragionato su indizi e superato una serie di prove, trova per primo il tesoro.
La caccia al tesoro è un gioco che si può proporre anche nella modalità online dopo aver preso alcune accortezze.
Ti suggerisco alcune possibilità:

<u>Caccia all'oggetto</u>
Al via ogni ragazzo o squadra visualizza sul video un elenco di oggetti da recuperare nella propria casa.
Vince il giocatore che per primo raggruppa tutti gli oggetti, fa una foto e la invia ad un animatore di riferimento (o eventualmente la posta nel social o bacheca che si sta utilizzando).

Caccia fotografica

Al via ogni ragazzo o squadra riceve un sms con un oggetto che va fotografato ed inviato ad un animatore. Una volta inviata la foto, il giocatore o squadra ne riceve un secondo e prosegue allo stesso modo fino a quando non ha inviato tutte le immagini più velocemente degli avversari.
In alternativa, a seconda dell'età dei ragazzi, si possono inviare solo dei temi (ad esempio: "natura morta") e il punteggio è dato dalla foto più inerente e più bella.

Caccia video

Al via ogni ragazzo o squadra ricevono un link a cui è collegato un video da guardare con attentamente. Al termine della visione i giocatori ricevono un foglio digitale con domande su alcuni particolari del video. Quando il giocatore ha terminato di rispondere rinvia il foglio elettronico per ottenere un secondo link e così via. Al termine di tutti i video ogni giocatore deve mettere in un determinato ordine i particolari che ha segnato di volta in volta sul foglio per individuare qual è il tesoro.

VIRTUAL ORIENTEERING

Avvalendoti della funzione "Street View" di Google Maps crea una sessione di orienteering virtuale, da fare comodamente dalla propria camera!
Ti suggerisco di strutturare il gioco in questo modo:
- fornisci ai ragazzi una mappa da orienteering con il percorso (virtuale) da fare;
- ogni ragazzo deve, quindi, seguire il percorso utilizzando "Street View" per trovare alcuni dettagli o alcuni particolari specifici, segnati da te in precedenza mediante un numero o un contrassegno direttamente sulla mappa;
- con i risultati trovati ogni ragazzo compila un Google Form (modalità quiz) in cui vengono chiesti loro di scrivere i dettagli cercati.

Vince chi risponde esattamente al maggior numero di risposte. Ti consiglio anche di adoperarti per introdurre anche dei punti bonus a chi compila il modulo per primo.

GIOCHI MUSICALI

La musica può essere un ottimo strumento per giocare online e ha davvero molte possibilità di impiego. Ti indico alcune possibili applicazioni al gioco recuperando classiche sfide.
Proponendo un gioco musicale devi fare attenzione ad un limite importante: quello dell'età dei giocatori. Nella scelta dei brani da indovinare o cantare o mimare, non scegliere in base ai tuoi gusti, ma in base alle conoscenze dei ragazzi. Proporre dei brani non riconoscibili dai giocatori, significa tagliarli fuori fin dall'inizio dal gioco.
Ti suggerisco alcune possibilità:

Sarabanda

È una sfida che può essere affrontata sia dal singolo giocatore che dalla squadra. Come nel famoso quiz televisivo, proponi ai ragazzi parti di brani musicali da indovinare nel minor tempo possibile guadagnandosi un punteggio in base alla velocità e alla correttezza della risposta.
Se scegli di farli giocare in gruppi, ricorda loro a quale squadra appartengono, quindi fai sentire i brani musicali uno di seguito all'altro con una pausa di 2 minuti tra i pezzi e chiedi a ciascun giocatore di scrivere il titolo dei brani su di un foglio. Al termine l'animatore responsabile della squadra raccoglie le risposte dei propri giocatori per inviarle poi alla regia centrale.
Inoltre, puoi giocare, oltre che su titolo del brano, sulla musica, sul genere musicale, sull'autore...

Ricerca la canzone

Scegli il modo per comunicare ai ragazzi una parola scelta come tema. Ciascuno, quindi, deve cercare su Youtube un brano musicale che ha nel testo della canzone o nel titolo quella parola. Chiedi poi ai ragazzi di mandarti il link del video oppure di mandare un messaggio vocale dove cantano il pezzo. Dai il punteggio ai primi 5 che arrivano per fare poi la somma delle varie manche e premiare i primi 3 giocatori.

Mimo delle canzoni

All'interno di stanze virtuali puoi costruire delle squadre (una per ogni stanza virtuale) gestita da un animatore. Al via l'animatore manda un messaggio ad un singolo giocatore (direttamente nella chat sulla piattaforma in forma privata) con il titolo di una canzone da imitare e far indovinare ai compagni di squadra. Per questo è necessario attivare la webcam del ragazzo per mostrare i gesti ai compagni all'interno della stanza.

Diventa, quindi, una sfida tra stanze dove vince la squadra che riesce, nel minor tempo possibile, ad indovinare più mimi.

KAHOOT

Kahoot è una piattaforma online che permette di giocare a quiz digitali anche con grandi numeri di giocatori. Oltre alla creazione di quiz, è possibile anche giocare quiz creati da altri utenti, disponibili nel database interno all'applicazione.
Se hai la possibilità approfondisci la conoscenza di questo strumento che può essere anche giocato con molta semplicità da qualsiasi device (cellulare e tablet) trasformato in una pulsantiera per rispondere alle domande.
Io intanto ti consiglio due diverse modalità di impiego di questo strumento:
- Kahoot tutti assieme: l'animatore che conduce il gioco invita tutti i giocatori il codice di accesso ed iscrizione alla manche. Per poterlo giocare con questa modalità occorre entrare nelle impostazioni e spuntare la voce che permette a tutti i giocatori di vedere la domanda insieme ai pulsanti. Non c'è bisogno di farsi mandare le risposte dai ragazzi perché il programma calcola già l'esattezza della risposta e, quindi, i punteggi.
- Kahoot nelle stanze virtuali: la modalità è la stessa del precedente, ma giocando con un numero ristretto di utenti, ognuno con l'animatore di riferimento; vince chi fa più punti tra tutte le varie stanze oppure, giocando in competizione tra stanze, vince la stanza che, sommando i punti dei primi tre, totalizza il punteggio più alto.

LIBROGAME

I più veterani sicuramente ricorderanno i famosi Libri-gioco, in cui il racconto non è creato semplicemente dall'autore, ma il susseguirsi delle situazioni sono scelte direttamente dal lettore mediante le sue preferenze.
Sono pensati infatti alcuni momenti in cui il racconto si interrompe e il lettore ha la possibilità di scegliere tra alcune possibilità.
Potresti provare a sfruttare questo gioco anche in versione online. Puoi utilizzare la piattaforma Google Form (o altre altrettanto adatte), nel quale creare una storia progressiva che cambi man mano che si avanza. Su Google Form è presente un'opzione apposita che permette di andare a sezioni diverse in base alle risposte fornite. Aggiungi una narrazione avvincente, qualche colpo di scena e il gioco è fatto.

ESCAPE ROOM

L'Escape Room è un gioco di logica nel quale i partecipanti sono rinchiusi all'interno di una stanza allestita secondo un tema specifico e devono cercare, risolvendo enigmi e rompicapi, di uscire dalla stanza.
Riproponendola in versione virtuale potresti selezionare immagini di stanze all'interno delle quali poni degli indizi concatenati tra loro. Ogni ragazzo, osservando attentamente le stanze e rispondendo agli enigmi, deve trovare gli indizi che permettono di uscire. Infine, per verificare che il giocatore è uscito dalla stanza risolvendo i singoli passaggi, si potrebbe abbinare ad ogni indizio trovato una lettera dell'alfabeto che componga poi una parola.

ALLENA LA MENTE

Sotto questa categoria ti suggerisco tutte quelle attività come cruciverba, puzzle, rebus, test di logica, matematica...
Sono tutti utilizzabili in maniera a sé stante oppure inseriti all'interno di un gioco più complesso come caccia al tesoro o grande gioco virtuale.
Può essere anche l'occasione di usare un gioco di questo tipo per far conoscere ai ragazzi meglio il proprio paese oppure la città di Bologna.

PUZZLE ONLINE

Anche il puzzle può essere un ottimo gioco da proporre. È un gioco diverso da altri da proporre magari laddove è più utile non esaltare troppo la competizione. Può essere un gioco utilizzato anche a supporto di incontro per far emergere immagini o parole finalizzate ad un contenuto educativo.
In questo caso potresti affidarti a strumenti e siti che trovi nel web (ad esempio www.epuzzle.info) che ti permettono di caricare un'immagine da te scelta (del tema, di ER o altro) per trasformarla in tante tessere da inserire nel punto giusto.

CARTE IN BUCHETTA

Non puoi dimenticare i giochi di carte, orami di mille versioni.
Se vuoi osare ancora di più, laddove fosse possibile, una fase del gioco può contemplare l'utilizzo di carte da gioco, fotocopiate e recapitate nelle buchette della posta di ciascun ragazzo. Immagina la sorpresa dei ragazzi, quando all'avvio del gioco, li manderai ad aprire la propria buchetta della posta!

Attraverso queste carte puoi inventare decine di scenari, proposte di giochi di ruolo, sfide interminabili anche solo con la possibilità di vedere in webcam le carte di tutti. In un gioco così considera anche l'età dei ragazzi, potrebbe essere un gioco da proporre ai ragazzi delle scuole medie.

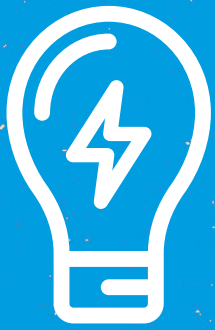
GIOCHI DI SOCIETÀ

Anche i giochi di società, dai più classici a quelli più innovativi sono strumenti che si possono riadattare ad un lavoro online ovviamente con le dovute modifiche. Sono tanti gli spunti che puoi cogliere dai giochi di società, non ti serve per forza un tavolo, ti basta anche una piattaforma virtuale.
Prendi, ad esempio, giochi come Pictionary con il quale puoi lanciare una parola e far disegnare i ragazzi; immagina una sfida a Kaleidos condividendo l'immagine sullo schermo di tutti, lanciando la sfida a chi trova più oggetti con una determinata lettera; Trivial Pursuit dove ci si sfida a colpi di cultura; e ancora Saltinmente, Nomi cose città, Taboou, Indovina Chi, magari riadattato con i personaggi della tua comunità parrocchiale.
Come vedi, anche nel gioco online l'unico limite è la tua fantasia e la tua inventiva.

I GIOCHI DA ER A #ONLINER

Certamente ti sarai già chiesto cosa te ne fai dei giochi/discipline del sussidio di Estate Ragazzi di quest'anno e come potresti utilizzarlo in questo tempo di distanziamento.
Come vedrai sfogliando il sussidio, quest'anno ti è proposto un aspetto nuovo del gioco, a volte poco considerato o banalizzato negli oratori: si è scelto, di mettere al centro il "gioco" dello sport. Trovi presentate alcune discipline olimpiche, paralimpiche e nuovi sport emergenti così come vengono praticate e a fianco di queste una proposta di come riattualizzarle ad Estate Ragazzi. È una nuova sfida da cogliere al volo per reinserire il valore educativo dello sport nell'oratorio.
Ora però tocca a te fare un'ulteriore rivisitazione delle discipline olimpiche per trasformarle in giochi a distanza.
Ti suggerisco di rivedere le discipline praticabili singolarmente e di trasformarle come sfide tra online oppure di impiegarle in un risveglio mattutino che trasmetti in streaming prima di avviare la giornata di ER.

I LABORATORI DI #onlinER



In questo progetto digitale, anche la proposta dei laboratori richiede una rivisitazione. È certamente strano pensare ad una stanza virtuale dei laboratori senza l'odore di colla, le mani sporche dei ragazzi, tempere, pennelli e fogli di giornale sparsi ovunque.
Come per i giochi, dobbiamo cogliere una nuova sfida e adoperarci per rendere colorate e distensive le giornate dei nostri ragazzi.
Pensando alla preparazione dei laboratori sei certamente più tranquillo rispetto ai giochi perché immagino che tu abbia già da qualche anno fatto uso di tutorial su YouTube per capire come fare quel laboratorio innovativo o cercato nel web idee sempre più originali.
Nonostante questo sai bene che ci sono tanti aspetti da curare e verificare attentamente, alcune attenzioni da avere alle quali magari non hai mai pensato perché erano scontate dentro la stanza dei laboratori, altre cose magari di cui non ti sei mai preoccupato in prima persona perché lo hanno sempre gestito i volontari adulti della parrocchia, il materiale da far acquistare ai genitori...

A questo proposito ho preparato per te uno schema con alcune attenzioni da avere nella progettazione e programmazione dei laboratori, alcuni suggerimenti nell'uso dei materiali e i passaggi necessari da mettere in campo per la realizzazione a distanza. Troverai pure una serie di laboratori proposti e risorse in rete che ho selezionato per cominciare a mettere le mani in pasta. Non dimenticare che ciò che ti suggerisco non è per niente esaustivo, tutt'altro. Serve necessariamente la tua fantasia, il tuo punto di vista, le tue competenze.

INDICAZIONI GENERALI SUI LABORATORI ONLINE

Nelle indicazioni che seguono non mi dilungherò nel presentarti il valore educativo del laboratorio, il valore formativo del creare con le mani, l'esperienza di cura e prossimità che il ragazzo vive con questa attività, perché le trovi già nel sussidio coordinatori.
Ciò che cercherò di fare brevemente è di aiutarti a riflettere su cosa ti occorre per la preparazione di un laboratorio gestito a distanza, online, suggerendoti alcune accortezze e schemi di lavoro per prepararti al meglio.

1. Laboratorio online vs laboratorio dal vivo

Come animatore di Estate Ragazzi sei solito preparare laboratori e segui passo a passo i ragazzi che lo fanno. Farlo fisicamente con loro è certamente un momento impegnativo della giornata, ma allo stesso tempo è un momento importante di relazione con loro. Fare un laboratorio online non è proprio la stessa cosa. Non hai la possibilità di vedere il ragazzo e cosa sta facendo, non puoi preparare con lui il materiale, non sei lì per rispondere a tutte le sue domande. Nonostante questo, lo strumento online ti permette di guidare l'attività passo a passo con un tutorial, ti permette di dare al ragazzo l'autonomia e i tempi di cui ha bisogno. Scoprirai presto che il laboratorio online ha le sue potenzialità.

2. Come scegliere il laboratorio

So bene che a volte il momento dei laboratori lo vivi come un peso, come qualcosa che non piace e che impone grande sforzo, ma non dimenticare che, allo stesso tempo, è uno strumento molto efficace. La soluzione sta nella scelta del laboratorio che troppo spesso è lasciato all'elenco dell'anno precedente o a quelli classici che non ti richiedono particolare materiale ed impegno. La scelta di un laboratorio online richiede le attenzioni che devi avere dal vivo, ma anche alcune accortezze in più. Anzitutto verifica l'età dei ragazzi a cui indirizzi il laboratorio: è molto raro che vada bene per tutte le età. Verifica il tempo che hai a disposizione, ma considera anche la preparazione del materiale e in rassettamento della stanza che ogni ragazzo deve fare a casa propria. Quindi scegli un laboratorio che sia bello e curato: non cadere sulla banalità della proposta e, magari, con un tutorial a disposizione per la realizzazione.

3. Progettare il laboratorio

La progettazione del laboratorio è subito conseguente alla scelta. Per fare una buona progettazione non preparare solo il laboratorio del giorno stesso, ma organizza l'intero periodo, riuscendo così a preparare per tempo cosa occorre. Per prima cosa visiona ogni singolo laboratorio e guardati il tutorial (di cui parliamo più avanti) e verifica se è comprensibile e -lo ricordo ancora una volta- adatto ai tuoi destinatari. Fai un elenco di tutto il materiale e rifletti attentamente su un aspetto che solitamente non ti preoccupa in parrocchia: il materiale deve recuperarlo il genitore del ragazzo e non è detto che tutti abbiano la possibilità di trovare proprio quello che serve al laboratorio stesso. Questo impedirebbe ai ragazzi di sperimentarlo, motivo sufficiente per cambiare laboratorio. Scelto il laboratorio pianifica in che momento della giornata farlo e come presentarlo,

se mandi solo il link, oppure se lo fai anche tu con loro, scelta educativa molto saggia.

4. La scheda del materiale

Per gestire al meglio un laboratorio occorre una scheda del materiale molto dettagliata. Per un laboratorio online devi essere estremamente preciso scrivendo anche i materiali che solitamente dai per scontato di avere nell'armadio della parrocchia. Non preparare l'elenco del materiale giorno per giorno, ma preparalo in anticipo per consegnarlo ragionevolmente per tempo ai genitori che possano provvedere all'acquisto. Non è detto che per forza il genitore debba acquistare tutto il materiale. Potresti prepararlo tu in parrocchia e chiedere loro di passarlo a prendere, oppure per i più in difficoltà lo puoi portare a casa. Questo ti permette con un piccolo gesto di essere vicino a chi è più in difficoltà permettendogli di partecipare.
Nell'elenco del materiale non devi dimenticare di scrivere anche quanto serve per allestire la stanza e se occorre avere strumenti come cutter, forbici, colla a caldo, strumenti per cucinare... Potrebbe essere banale, ma il ragazzo che si trova da solo a seguire il laboratorio potrebbe non pensarci e trasformare in parquet in un quadro di Picasso.
Educa, anche se a distanza, i ragazzi a non sprecare né sciupare le cose che usano.

5. La scaletta del laboratorio

Mentre prepari il tutorial o mentre fai la diretta, ti consiglio di avere al tuo fianco una scaletta con i tempi e le fasi del laboratorio per mantenere un buon ritmo, per spiegare tutti i passaggi in ordine logico e non dimenticarteli, per stare in un tempo ragionevole vista l'attenzione media di un ragazzo.
Nella tua scaletta l'ordine delle fasi potrebbe essere il seguente:
- sigla di apertura, saluti e lancio del laboratorio
- mostra il prodotto finito del laboratorio in modo che i ragazzi vedano un prototipo possibile
- inizia facendo preparare al ragazzo il piano di lavoro con tutto l'occorrente e, se occorre, inviti l'adulto a lavorare insieme a lui
- lancia il tutorial o inizia la creazione
- al termine del tutorial verifica se i ragazzi hanno bisogno di altro tempo per finire
- non dimenticare di farti mandare una foto del prodotto finito in modo da far vedere a tutti il risultato del laboratorio.

Per il resto dai sfogo alla tua fantasia e alle tue idee, non rimanere legato ad uno schema, ma osa proporre alle famiglie un laboratorio fatto con i propri figli, oppure fatti raccontare con un emoticon la bontà del dolce prodotto con il laboratorio di cucina...

6. La piattaforma e la musica

Come anche per i giochi online, la scelta degli strumenti che usi per comunicare con i ragazzi è importante per cui va scelta con cura. Vedi prima se hai semplicemente un video da condividere oppure se utilizzi pezzi di video che devi guidare con la tua voce, o ancora se in diretta fai il tutorial per i tuoi ragazzi.
Anche la musica ha un ruolo importante, può accompagnare la presentazione del laboratorio e la sua conclusione e riempire tutto il silenzio che si genera nella fase in cui il ragazzo lavora da solo. È necessario che la scelta della musica sia ponderata principalmente con due criteri: da un lato scegli una musica che piace ai ragazzi, non a te, e li aiuta nella concentrazione; dall'altra utilizza una delle musiche che trovi sul web non coperta dai diritti d'autore.
La stessa cosa vale per le immagini che eventualmente usi. Ti consiglio di usare principalmente foto del prodotto finito fatto da te in modo che il ragazzo veda che si può fare davvero. In caso dovessi utilizzare altre immagini ricorda di ricercarli nei siti non soggetti a copyright a norma di legge.
Infine può essere utile scegliere una sigla musicale che apra sempre il momento dei laboratori per indentificarlo immediatamente e agevolare il ragazzo nella sintonizzazione.

7. Il tutorial

In un laboratorio online il tutorial è uno degli strumenti più utili a disposizione. È uno strumento di facile consultazione che in maniera sufficientemente esaustiva e chiara spiega tutti i procedimenti del laboratorio stesso per giungere alla realizzazione dell'oggetto. Non è difficile trovare un tutorial in rete, ce ne sono di tanti tipi, ciò che è fondamentale è assicurarsi che abbia alcune caratteristiche. Il tutorial deve essere di chiara comprensione, fatto con un linguaggio adatto alla fascia di età a cui lo proponi, bene se accompagnato per tutta la durata da una musica di sottofondo, deve essere di una lunghezza ragionevole. Non è necessario cercare per forza un tutorial nel web, sarebbe molto più interessante se lo costruisci tu in tutte le sue parti, oppure lo puoi fare in diretta streaming, ancora più interessante. Eventualmente, se il laboratorio è lungo, puoi spezzare il tutorial in varie parti e condurre pian piano i ragazzi. Se fai tu il video, dopo aver

introdotto il laboratorio, fai preparare il luogo del laboratorio per poi passare al materiale e alla spiegazione.
Se sei alle prime esperienze di questo tipo, prova a registrare un video e farlo vedere a qualcuno che non conosce il laboratorio in modo che possa dirti tutte le criticità da sistemare per rendere un servizio ottimo ai ragazzi.

8. Attenzioni generali

Ti suggerisco, ancora prima di iniziare #onlinER, di preparare un prospetto chiaro e dettagliato da inviare ai genitori sulla modalità di gestione dei laboratori, indicando che materiale occorre in modo che possano attrezzarsi per tempo. Fallo con attenzione senza tralasciare particolari come l'utilizzo di strumenti taglienti o pericolosi per un ragazzo da solo. Se decidi di consegnare tu il materiale o di lasciarlo a disposizione in parrocchia comunicalo subito sempre per agevolare l'organizzazione dei genitori. Se per alcuni laboratori è necessaria la presenza di un adulto (cucina, falegnameria...) comunicalo per tempo e ascolta le esigenze dei genitori; non vogliono per forza mettere i bastoni fra le ruote, ma hanno esigenze in cui devono essere aiutati.
Per quanto riguarda il laboratorio vero e proprio, verificalo prima di farlo fare ai ragazzi, sperimenta se il tutorial funziona e se il procedimento è adeguato ai ragazzi che ti stanno ascoltando. Se anche hai trovato il laboratorio sul web non sperare che vada per forza bene.
In ultimo, ma non meno importante, abbi molta attenzione, tatto e cura per i ragazzi con qualche deficit di comprensione o motorio; studia dei laboratori diversificati per loro o semplifica quello che tutti stanno facendo.

LABORATORI RIADATTATI PER IL WEB

Di seguito ti propongo alcuni esempi di laboratori fattibili online raggruppati per tipologia. Ciò che trovi sono solo dei suggerimenti che da soli non risolvono il laboratorio perché necessitano della tua fantasia, delle tue capacità e il riadattamento alla realtà in cui li utilizzi.

LABORATORI MANUALI

Sono raccolti sotto questo nome tutti quei laboratori in cui al centro è posto il "fare con le mani", il creare qualcosa con materiali di varia natura, dalla cancelleria al giardinaggio, dalla falegnameria alla sartoria.
I laboratori manuali classificano per lo più oggetti che sono fatti fisicamente da chi vi partecipa con l'ausilio di una scheda tecnica o di un tutorial dal vivo o virtuale.
Alcuni suggerimenti:

Attività creative
https://www.facebook.com/prefissicreativi/

Laboratori creativi con diversi materiali
https://portalebambini.it/lavoretti-creativi/

Attività creative per bambini
https://www.facebook.com/LavorettiAttivitaELaboratoriPerBambini/

Animali in origami
http://www.chine-culture.com/it/origami/animali.php

Database con le istruzioni per realizzare aerei di carta
https://foldnfly.com/index.html#/1-1-1-1-1-1-1-1-2

Curiosità, aneddoti e tutorial per realizzare origami
https://www.greenme.it/vivere/arte-e-cultura/origami-potere-terapeutico/

Pittura a carta pellicola
https://www.facebook.com/100162034955150/posts/144111493893537/?d=n

Pittura a colla
https://www.facebook.com/100162034955150/posts/143772030594150/?d=n

Pittura a spugna
https://www.facebook.com/100162034955150/posts/143770823927604/?d=n

Frottage
https://www.facebook.com/100162034955150/posts/143769990594354/?d=n

Graffiti
https://www.facebook.com/100162034955150/posts/143768933927793/?d=n

Pittura con contagocce
https://www.facebook.com/100162034955150/posts/143767913927895/?d=n

Pasta di sale, sabbia cinetica e pasta modellabile
https://www.facebook.com/100162034955150/posts/116340466670640/?d=n

Pasta di bicarbonato
https://www.facebook.com/100162034955150/posts/116267100011310/?d=n

"Arte per te" - tutorial, recensioni, tecniche pittoriche e lezioni d'arte
https://www.youtube.com/user/ombraoffuscante

5 minuti creativi
https://www.youtube.com/channel/UCYzJ25VqINzsrrdPyBNpbAg?sub_confirmation=1

A scuola di musica: Miur
https://www.istruzione.it/archivio/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/8bb65ee9-62fb-4eaf-a995-ec93dbcd40c8/catalogo_lab_musicali.pdf

LABORATORI ESPRESSIVI

Sono raccolti sotto questo nome tutti quei laboratori in cui chi li sperimenta utilizza il canto, la danza, il teatro, le fiabe o le storie raccontate con tecniche di coinvolgimento e ascolto, esercizi di scrittura creativa.
Alcuni suggerimenti:

Laboratori espressivi di Ludodanza
https://www.facebook.com/DanDan-277636312336104/
https://www.youtube.com/channel/UC-UhuSio7AVk5Ia00GFlUlA

Percorsi con la musica
https://insuono.jimdofree.com/corsi-di-musica/

Didattica musicale
https://www.musicamedia.it/link.html

Laboratori teatrali
http://www.fantateatro.it
https://www.facebook.com/fantateatro/

LABORATORI DI CUCINA

Sono tutti quei laboratori in cui è possibile sperimentare l'arte di cucinare. Ci sono laboratori per cucinare con pochissimi ingredienti e senza strumenti pericolosi, consigliati per Estate Ragazzi, e laboratori più complessi dove si suggerisce la presenza di un genitore.
Alcuni suggerimenti:

Grandi classici bolognesi anche se non prettamente estivi
https://www.succedesoloabologna.it/le-ricette-della-zdaura/

Ricette di dolci e biscotti semplici da realizzare con i bambini
https://www.ricettealvolo.it/15-ricette-di-dolci-e-biscotti-facili-da-fare-con-i-bambini/

Ricette senza cottura
https://www.foodblog.it/dolci-senza-cottura-per-bambini-10-idee/

Ricette semplici e rapide
https://www.babygreen.it/50-ricette-per-bambini-sane-e-semplici/

Laboratori di cucina per bambini
https://cucinawow.it/cosa-facciamo/laboratori-di-cucina-per-bimbi-e-genitori/

Bambini chef
http://www.bimbichef.it

LABORATORI CULTURALI

Sono tutti quei laboratori che si incrociano con la cultura. Inseriamo tra questi le visite guidate dei musei sia reali che online, documentari per le varie età, esperimenti scientifici, studio sulle opere d'arte, lettura con audiolibro.
Alcuni suggerimenti:

Visita virtuale al MUSE (Museo della scienza) di Trento.
Sono disponibili anche video accessibili alle persone sorde, tradotti in LIS, e i contenuti adatti alle persone cieche e ipovedenti.
https://www.muse.it/it/esplora/progetti-speciali/pagine/marzo_2020/marzo-2020.aspx

Sito di Scienza ed esperimenti
http://www.cittadellascienza.it/notizie/la-scienza-a-casa/
http://www.cittadellascienza.it/iorestoacasa/

Digitalizzazione di opere d'arte e tour virtuali all'interno delle stanze dei musei ad opera di Google Arts & Culture
https://artsandculture.google.com/?hl=en

Audio libri gratuiti anche per ragazzi che potete utilizzare in diverse attività
https://www.ilnarratore.com/it/custom/a-casa-con-il-narratore-audiolibri/
https://www.raiplayradio.it/programmi/adaltavoce/archivio/audiolibri/
https://audiolibri.org/ https://www.raiplayradio.it/programmi/adaltavoce/archivio/audiolibri/

Piattaforma web della Rai con video e documentari suddivisi in sezioni, discipline e tematiche
https://www.raiplay.it/learning/

Tour virtuale in giro per il mondo, dagli Stati Uniti al Nepal, da Dubai alle Galapagos
https://www.piratinviaggio.it/travel-magazine/iorestoacasa-visita-senza-uscire-da-casa-i-luoghi-piu-spettacolari-del-mondo_22177

Tour virtuali di Google Maps, immagini a 360°, video e foto di alcuni luoghi e mete in giro per il mondo
https://www.google.com/maps/about/treks/#/list

Popotus: giornale di attualità per bambini e ragazzi, inserto di Avvenire
http://nl-avvenire.it/viewdoc.cshtml?ente=1&co_id=2204&preview=true

Attività per conoscere meglio la città di Bologna
https://www.succedesoloabologna.it/colora-con-noi/

LABORATORI DI RICICLO

Sono tutti quei laboratori che mirano al riciclo e recupero di qualsiasi cosa perché non vada dispesa e deturpi il paese. È l'arte di ridare vita a quei materiali messi da parte o buttati perché apparentemente risultano essere inutili.
Alcuni suggerimenti:

Riciclo creativo per bambini
https://www.naturalmania.it/riciclo-creativo-per-bambini-laboratori-con-materiali-di-riciclo-per-i-nostri-bimbi/

"Vivi con Letizia" - canale YouTube per idee di riciclo creativo
https://www.youtube.com/channel/UC4hhQDIXH6FtKwkinH6GOHw/videos

Laboratori di riciclo creativo
https://www.babygreen.it/2013/03/50-idee-semplici-di-riciclo-creativo/

50 semplici idee con il riciclo creativo
https://www.babygreen.it/2013/03/50-idee-semplici-di-riciclo-creativo/

Riciclo della plastica
https://pianetabambini.it/idee-lavoretti-bottiglie-plastica-bambini/

Riciclo con il legno
https://www.youtube.com/watch?v=WY5hGKZYZ94

RISORSE A DISPOSIZIONE

Oltre ai diversi laboratori che ti ho raccontato, ti presento anche altre risorse a disposizione per i laboratori della tua Estate Ragazzi.
Intanto ti consiglio di riprendere in mano i vecchi sussidi di ER e sfogliare i numerosi laboratori che sono presenti: potresti trovare diverse proposte utili e già testate, che devi solo trasformare in digitale.
Tra queste risorse ti indico anche alcuni degli strumenti che lo stato ha messo a disposizione nel tempo dei coronavirus. Non ci sono solo laboratori ma tanti spunti di ogni natura ben costruiti e a portata di tutti.
Alcuni suggerimenti:

"The best of laboratori" by Pastorale Giovanile Bologna
Raccolta di tutti i laboratori più riusciti ed interessanti delle passate edizioni di ER e una serie di tecniche artistiche da utilizzare per reinvitare e riprogettare infiniti lavori per i ragazzi.
https://giovani.chiesadibologna.it/download-er/

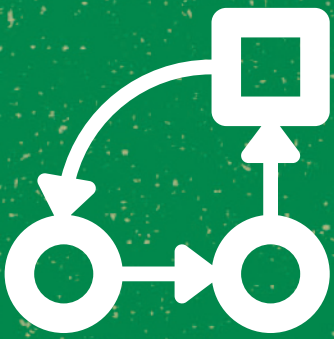
"Acchiappa l'idea" - canale YouTube con tutorial per esperimenti, progetti creativi e artigianali
https://www.youtube.com/channel/UC6dMi4xvj_9tKoqcrL7TgdQ

Io resto a casa - risorse gratuite per la quarantena
https://www.irac.eu

Sezione del sito del Ministero per i beni e le attività culturali: raccolta di iniziative virtuali, video, pagine web e post Facebook, Instagram e Tweet
https://www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sito-MiBAC/Contenuti/MibacUnif/Eventi/visualizza_asset.html_1998637372.html

Nota: le risorse che trovate sono aggiornate al 22/04 (data di stesura).

APPENDICE



MATERIALE A DISPOSIZIONE

SITO giovani.chiesadibologna.it/download-er

Nella pagina "Materiale e download ER" del sito della Pastorale Giovanile puoi trovare tutto il materiale legato all'attività di ER che mettiamo a disposizione:

- Materiale legato a ER 2021: indicazioni per sussidio, immagini, inno e altro materiale.
- Sussidio ER 2020 "Estate a 5 cerchi": la Pastorale Giovanile ha fatto la scelta di mettere a disposizione il sussidio completo online, scaricabile per sezioni in formato pdf. In particolare, la sezione 6. Discipline olimpiche è ancora molto attuale per poter impostare qualche attività con i ragazzi.
- Schede laboratori "The best of": raccolta di tutti i laboratori più riusciti ed interessanti delle passate edizioni di ER divisi per modalità e tipo, e una serie di tecniche artistiche da utilizzare per reinvitare e riprogettare infiniti lavori per i ragazzi.
- Modulistica: in comunione con la Diocesi di Bologna consigliamo fortemente la sottoscrizione al portale "Unio" e allo stesso tempo ti mettiamo a disposizione i moduli per le iscrizioni aggiornati, come spunto per le vostre attività.
- Convenzioni: le convenzioni di quest'anno saranno legate principalmente al periodo particolare che stiamo vivendo; stiamo contattando le aziende di distribuzione cibo per capire eventuali offerte e modalità legate a questa situazione; forniremo proposte di aziende per i presidi di sicurezza e gite nel rispetto delle normative...
- "Lo scrigno delle parrocchie": contenitore online che raccoglie tutte le proposte che arriveranno dalle parrocchie e realtà che vorranno mettere a disposizione quanto nasce dalla creatività degli animatori. Per partecipare occorre inviare la propria idea o proposta via mail o wetransfer a er@chiesadibologna.it in formato word o multimediale.

Ti consiglio di tenere sotto controllo i canali social della Pastorale Giovanile (sito, pagina FB, Instagram, Telegram) per tutti gli aggiornamenti.

SPORTELLO COORDINATORI

Sappiamo bene che in questo periodo, più che mai, c'è bisogno di mantenere viva la relazione e aprire un confronto e supporto per rispondere a tanti dubbi.
I nostri uffici offrono un punto di ascolto per te coordinatore (non per le domande tecniche degli animatori o dei genitori) per il chiarimento di qualsiasi dubbio, per rispondere ad aspetti tecnici, per chiedere un sostengo nella progettazione e formazione sia in vista del "sì" che del "no". Ci puoi trovare qui:

Segreteria Pastorale Giovanile
351-7550809
er@chiesadibologna.it

Segreteria Opera dei Ricreatori
320-7243953
or.formazione@gmail.com

PORTALE ISCRIZIONI "UNIO"

L'Arcidiocesi di Bologna, aderendo al progetto informatico della CEI (Conferenza Episcopale Italiana) ha a disposizione una piattaforma informatica che le permette di sviluppare e gestire relazioni, attività e servizi completamente interconnessi tra Uffici Diocesani, Vicariati, Zone Pastorali, Parrocchie e singoli laici.
Essa ha le finalità di:
- assicurare il rispetto a tutte le attuali normative in materia di PRIVACY e la SICUREZZA nella gestione dei DATI personali dei presbiteri, religiosi, laici che hanno incarichi e tutte le persone che aderiscono e vivono le realtà dell'Arcidiocesi di Bologna;
- rispondere in maniera sistematica alle necessità di UNIONE e CONDIVISIONE della nostra Chiesa di Bologna in questo momento di particolari cambiamenti di prassi pastorale e di organizzazione sul territorio.

Per eventuali informazioni rivolgersi a don Giancarlo Casadei:
informa.dioc.parr.bo@gmail.com

Appunti

A cura di Pastorale Giovanile e Opera dei Ricreatori

www.chiesadibologna.it/giovani - er@chiesadibologna.it
www.ricreatori.it - or.formazione@gmail.com