

# Profili e Competenze d'Oratorio: Pre-animatori, Animatori, Educatori

(NPG 02-05-25,

[https://www.notedipastoralegiovanile.it/index.php?option=com\\_content&view=article&id=7736:profilo-e-competenze-di-pre-animatori-e-di-animatori&Itemid=1011](https://www.notedipastoralegiovanile.it/index.php?option=com_content&view=article&id=7736:profilo-e-competenze-di-pre-animatori-e-di-animatori&Itemid=1011) )

## Sommario

<b>Sommario.....</b>	<b>1</b>
<b>1. Pre-animatori (profilo e competenze).....</b>	<b>2</b>
Tabella 1.....	2
Tabella 2.....	3
Tabella 3.....	5
Tabella 4.....	6
<b>2. Animatori (profilo e competenze).....</b>	<b>7</b>
Tabella 1.....	8
Tabella 2.....	9
Tabella 3.....	11
Tabella 4.....	12
<b>Educatori (profilo e competenze).....</b>	<b>13</b>
<b>Glossario.....</b>	<b>14</b>
<b>Indice.....</b>	<b>15</b>

# 1. Pre-animatori (profilo e competenze)

## *Prerequisiti*

- Età minima: 15-16 anni;
- vive il cammino educativo nel gruppo dei coetanei all'oratorio;
- dimostra l'equilibrio psicologico relativo all'età;
- è disponibile per la preghiera e la vita sacramentale;
- dimostra senso di appartenenza all'Oratorio;
- esprime generosità, ottimismo, allegria e senso del servizio;
- dimostra serietà e mantiene gli impegni relativi alla sua età;
- è disponibile alle proposte di formazione al servizio educativo;
- ha una preparazione culturale di base riferita agli standard di età.

## *Profilo*

È un/a adolescente che, a partire dalla sua scelta di "fare" il pre-animatore:

- si impegna a costruire la sua identità;
- inizia a mettersi al servizio degli altri, in particolare dei piccoli;
- cura la collaborazione e la progettualità;
- scopre la chiamata ad uno stile di vita: la SGO nel servizio educativo;
- vive l'appartenenza alla comunità educativa.

## **Tabella 1**

### **Saper ESSERE**

#### *Competenze di partenza*

1. Disponibilità
2. Apertura alla vita
3. Attenzione agli altri
4. Capacità di riflessione
5. Intraprendenza
6. Entusiasmo per l'oratorio
7. Serietà negli impegni presi
8. Apertura all'incontro con Cristo

#### *Competenze da acquisire*

1. Possiede la capacità di essere propositivo all'interno del suo gruppo
2. Consolida il senso di appartenenza all'oratorio
3. Ha capacità di approfondimento critico
4. Sa collaborare a piccoli progetti

5. Sa porsi in termini di animazione all'interno di alcune attività
6. Comincia a testimoniare tra i ragazzi la fede che va maturando
7. Approfondisce l'elaborazione della propria identità personale e la costruire in termini progettuali

### *Esperienze*

1. Vita di gruppo con assunzione di ruoli
2. Collaborazione nella preparazione e realizzazione di attività educative
3. Confronto con la guida spirituale
4. Preghiera nello stile della spiritualità giovanile
5. Appartenenza continuativa all'oratorio
6. Esperienza di vita ecclesiale
7. Impegno di testimonianza cristiana
8. Partecipazione a esperienze di MGO

### *Contenuti*

1. Tra storia e progetto
2. La propria storia di vita
3. La storia del proprio gruppo
4. L'idea ed esperienza di oratorio
5. L'idea di animazione
6. Le dimensioni della personalità
7. Il quadro dei valori personali e delle motivazioni
8. La storia del proprio incontro con Cristo e del proprio cammino spirituale

### *Strumenti*

1. Q1 - Decidersi per l'animazione  
L. Cian, *Cammino verso la maturità e l'armonia*, Elledici  
G.B. Bosco, *Crescere come animatori della fede*, Elledici
2. Q2 - La maturità umana dell'animatore  
V. Lucarini - E. Avidano, *Finestra dell'io finestra dell'altro*, Elledici
3. Q3 - L'orizzonte ultimo dell'animazione: l'amore alla vita e la causa del Regno

## **Tabella 2**

### **Sapere**

#### *Competenze di partenza*

1. Preparazione culturale riferita agli standard di età
2. Conoscenza della vita e della struttura dell'oratorio
3. Conoscenza di base della fede cristiana
4. Conoscenza dell'ambiente socioculturale

### *Competenze da acquisire*

1. Conosce i modelli antropologici della cultura contemporanea
2. Acquisisce la consapevolezza della dimensione relazionale dell'identità
3. Possiede le conoscenze di base dello sviluppo della persona nell'età evolutiva
4. Conosce gli elementi essenziali della dinamica di gruppo
5. Conosce gli elementi di base della comunicazione di massa
6. Conosce i momenti chiave della vita di Don Orione, dell'oratorio e del Metodo Paterno-Cristiano
7. Conosce gli elementi costitutivi del quadro teorico dell'animazione
8. Conosce il quadro metodologico dell'animazione
9. Conosce in modo più approfondito, attraverso i vangeli, Gesù di Nazaret e la sua passione per la vita
10. Acquisisce gli elementi di base della spiritualità giovanile

### *Esperienze*

1. Pluralismo culturale
2. Collaborazione nella conduzione di un gruppo
3. Vita di gruppo
4. Esperienze di spiritualità
5. Partecipazione alle Feste - Confronti MGO
6. Esperienza di vita oratoriana
7. Partecipazione a laboratori (discoforum, cineforum...)
8. Esperienza di aiuto nell'animazione

### *Contenuti*

- I modelli antropologici
- Gli elementi fondamentali dello sviluppo della persona nell'età evolutiva
- Gli elementi essenziali della dinamica di gruppo
- Gli elementi costitutivi del quadro teorico dell'animazione
- Il quadro metodologico dell'animazione
- I nuclei portanti della vita di Don Orione, dell'oratorio e del Metodo Paterno-Cristiano
- Gesù di Nazareth e la sua passione per la vita, attraverso i Vangeli
- Gli elementi di base della spiritualità giovanile: essere Chiesa, celebrazione della fede, la figura di Maria...
- I media

### *Strumenti*

- C. Nanni, "Modelli antropologici", in Dizionario di Pastorale Giovanile, Elledici

- Q5 - L'animazione culturale  
L. Cian, Cammino verso la maturità e l'armonia, Elledici
- Q20 - Animazione dei giovani: proposta e metodo  
Girando-Ghiglione-Zanini, Voglia di oratorio  
P.Floris-M. Delpiano, L'oratorio dei giovani, Elledici  
L. Gallo, Gesù di Nazareth, Elledici  
Dicasteri per la PG FMA e SdB, Spiritualità Giovanile Salesiana  
NPG, Un manifesto per la Spiritualità Giovanile Salesiana, Gennaio 1982  
Collane: Mass Media ed Educazione, Vivere con i Media e Religione, Educazione ai  
Mass Media, Elledici

## **Tabella 3**

### **Saper relazionarsi**

#### *Competenze di partenza*

1. Capacità di amicizia
2. Apertura al dialogo e al confronto
3. Capacità di collaborazione
4. Relazione positiva con il responsabile di oratorio e gli animatori

#### *Competenze da acquisire*

1. Coltiva il dialogo con pre-animatori e animatori
2. Sviluppa la capacità di apertura e di accettazione verso i piccoli
3. Cerca il confronto con l'educatore e si fa accompagnare nel suo cammino di crescita fino alla scelta di una guida spirituale
4. È disponibile a collaborare e a cooperare
5. Sa aprirsi al riconoscimento e al rispetto delle diversità

#### *Esperienze*

- Dialogo costruttivo
- Amicizie significative
- Vita di relazione in famiglia, in gruppo, in oratorio
- Attività ed iniziative insieme ai piccoli
- Esperienze che evidenziano la diversità come fonte di ricchezza
- Esperienza di conduzione di qualche attività o iniziativa all'interno del gruppo dei piccoli
- Esperienze di collaborazione con gli animatori
- Esperienze di relazione positiva con l'adulto della comunità educativa

#### *Contenuti*

- La comunicazione interpersonale
- La relazione educativa

- Elementi di dinamica di gruppo
- Elementi sulla cooperazione

### *Strumenti*

- M. Comoglio, Abilitare l'animazione, Elledici
- K. Vopel, L'animatore competente, voll.1-2, Elledici
- H. Franta, Atteggiamenti dell'educatore, Las
- C. Nanni, "Relazione educativa", in Dizionario di PG, Elledici
- E. Maioli-J.Vecchi, L'animatore nel gruppo giovanile
- D. Sigalini, Animatore. Tentare è bene, prepararsi è meglio, ODL
- U.Fontana, Relazione, segreto di ogni educazione, Elledici
- M. Pollo, Il gruppo come luogo di comunicazione educativa, Elledici
- Mucchielli, La dinamica di gruppo, Elledici
- K. Vopel, Giochi interattivi, voll.1-6, Elledici

## **Tabella 4**

### **Saper FARE**

#### *Competenze di partenza*

1. Disponibilità all'iniziativa e all'operatività nel gruppo di appartenenza
2. Protagonismo
3. Entusiasmo nella partecipazione

#### *Competenze da acquisire*

1. Si impegna nella sua formazione
2. Acquisisce alcune competenze specifiche (suonare, recitare, utilizzare gli strumenti della comunicazione sociale...)
3. Possiede la capacità di organizzare attività educative
4. Affianca l'animatore nella conduzione del gruppo
5. Impara a stare con i ragazzi
6. Sa organizzare e animare i giochi e le altre attività espressive

#### *Esperienze*

- Formazione specifica
- Esperienze espressive
- Momenti significativi della vita oratoriana
- Esperienze organizzative
- Esperienze di collaborazione nella conduzione del gruppo

#### *Contenuti*

- Elementi basilari di una programmazione

- Laboratori di attività espressive
- Il gioco nella teoria dell'animazione
- L'uso delle tecniche nell'animazione
- Laboratori multimediali

### *Strumenti*

- Q19 - La programmazione educativa
- M. Midali, "Progettazione pastorale", in Dizionario di PG, Elledici
- R. Tonelli, "Progetto educativo-pastorale", in Dizionario di PG, Elledici
- M. Pollo, "Gioco", in Dizionario di PG, Elledici
- K. Vopel, Manuale per animatori di gruppo, Elledici
- M. Jelfs, Tecniche di animazione, Elledici

## **2. Animatori (profilo e competenze)**

### *Prerequisiti*

- Età minima: 17-18 anni;
- vive con gioia e con fiducia la propria vita;
- vive serenamente il rapporto di amicizia con Cristo;
- vive il senso di appartenenza ecclesiale: parrocchiale-oratoriana;
- cura la preghiera, la vita spirituale e sacramentale;
- svolge un ruolo di servizio nella Comunità educativa;
- segue un cammino formativo personale e di gruppo;
- dimostra sensibilità educativa verso i più giovani; proviene, preferibilmente, da un cammino specifico come pre-animatore.

### *Profilo*

È un giovane che:

- matura la propria identità all'interno di un continuo processo di formazione personale e professionalizzante;
- elabora il senso della propria vita attorno all'incontro col Signore Gesù fino a dividerne la passione per la vita;
- ricerca e approfondisce le motivazioni del servizio, che riscopre come vocazione all'animazione;
- esplicita a se stesso il modello di società e di Chiesa che intende servire;
- si impegna a testimoniare i valori umani ed evangelici di cui fa esperienza;
- ha a cuore la "vita piena e abbondante" dei giovani e per questo si riscopre come educatore alla fede;
- sviluppa il senso di appartenenza alla CEP – CE, alla Chiesa locale, al MGO, e si apre alla FCO;

- si pone tra i giovani nello stile dell'animazione ispirandosi al Metodo Paterno-Cristiano e alla memoria vivente di Don Orione;
- è disponibile all'accompagnamento nel proprio cammino personale e comunitario;
- chiarisce il proprio sbocco vocazionale nella Chiesa e nella società a partire dalla scelta dell'animazione.

## **Tabella 1**

### **Saper ESSERE**

#### *Competenze da acquisire*

1. Porta a maturazione il cammino della propria identità
2. Sa condividere la passione di Gesù per la causa del Regno
3. Vive la propria vita come responsabilità all'interno di un progetto di impegno nella disponibilità al dono di sé, specie verso gli ultimi
4. Sa analizzare con senso critico gli avvenimenti e legge la storia in un'ottica di salvezza
5. Sa stabilire un rapporto costante e personale con Gesù, come risposta alla propria domanda di senso
6. Guarda a Maria come modello di credente a servizio dell'annuncio del Regno
7. Opera in "compagnia" di tutti coloro che stanno dalla parte del Regno di Dio e converge con chi si impegna nei modi più diversi per la stessa causa

#### *Esperienze*

- Scambio di esperienze all'interno del gruppo degli animatori
- Esperienze di apertura e confronto con adulti e coetanei
- Incontro con testimoni significativi
- Esperienza di volontariato, di servizio e di animazione vissuta nella quotidianità
- Esperienza di accompagnamento spirituale
- Esperienza liturgica e sacramentale
- Esperienza critica dei media
- Comprensione critica delle proprie riuscite e dei propri insuccessi
- Esperienza di preghiera e di spiritualità
- Esperienza di partecipazione attiva alla vita della Chiesa locale

#### *Contenuti*

- Struttura e sviluppo della personalità
- Costruzione della propria storia di vita
- Maturità umana
- Cultura del volontariato
- Gli elementi della socio-cultura attuale

- Il messaggio di Gesù: il Regno di Dio
- L'inculturazione del Vangelo nella vita personale, comunitaria e sociale

### *Strumenti*

- D. Sigalini, Animatore. Tentare è bene, prepararsi è meglio, Oratori diocesi lombarde
- AA.VV., "La maturità umana dell'animatore", in Quaderni dell'animatore - Q2
- G. Allport, Psicologia della personalità, LAS
- AA.VV. "L'orizzonte ultimo dell'animazione: l'amore alla vita e la causa del Regno", in Quaderni dell'animatore - Q3
- AA.VV., "Il trapasso culturale e la difficile identità dei giovani", in Quaderni dell'animatore - Q12
- L. Gallo, Gesù di Nazareth. La sua storia e la sua grande causa per la vita dell'uomo, Elledici
- CEI, Comunicare il Vangelo in un mondo che cambia. Orientamenti pastorali dell'Episcopato italiano per il primo decennio del 2000

## **Tabella 2**

### **Sapere**

#### *Competenze da acquisire*

1. Possiede la memoria orionina dell'oratorio e del Metodo Paterno-Cristiano;
2. Conosce il quadro teorico dell'animazione culturale come stile e modello educativo;
3. Sa articolare i rapporti tra animazione, educazione e Metodo Paterno-Cristiano oggi;
4. Conosce gli elementi essenziali di una PG in stile di animazione;
5. Sa esprimere i nuclei fondamentali della SGO;
6. Conosce gli elementi teorici della progettazione educativo-pastorale, degli itinerari di educazione alla fede e della programmazione;
7. È capace di leggere la condizione giovanile e la cultura contemporanea;
8. Possiede una conoscenza adeguata dell'età evolutiva e della struttura della personalità;
9. Conosce gli elementi fondamentali della comunicazione educativa;
10. Acquisisce gli elementi fondamentali dell'oratorio come organizzazione educativa;
11. Acquisisce una conoscenza adeguata della metodologia dell'animazione culturale;
12. Conosce le strutture di comunione della comunità ecclesiale.

#### *Esperienze*

- Esperienza oratoriana riflessa
- Esperienza delle tradizioni orionina
- Esperienza ordinaria di formazione

- SGO vissuta nel quotidiano
- Partecipazione a momenti di elaborazione delle linee progettuali per il proprio gruppo e per l'oratorio
- Collaborazione nella gestione e organizzazione della vita dell'oratorio
- Esperienze di lavoro a rete con le agenzie educative presenti sul territorio e con la Chiesa locale
- Esperienza di appartenenza alla comunità ecclesiale

### *Contenuti*

- Il quadro globale teorico dell'animazione culturale come stile e modello educativo;
- Il quadro metodologico dell'animazione e le sue articolazioni in termini di strategia
- La memoria orionina dell'oratorio e del Metodo Paterno-Cristiano
- La spiritualità giovanile orionina
- Gli elementi teorici di progettazione educativo-pastorale, di programmazione educativa
- Gli itinerari di educazione alla fede
- Elementi psicologici dell'età evolutiva
- Elementi socio-culturali per una lettura critica della società
- La condizione giovanile
- La comunicazione interpersonale e relazione educativa
- Gli elementi fondamentali dell'Oratorio come organizzazione educativa
- Le strutture di comunione della comunità ecclesiale

### *Strumenti*

- M. Pollo, Le sfide educative dei giovani di oggi, Elledici
- M. Pollo, Animazione culturale dei giovani, Elledici
- M. Pollo, Educazione come animazione/2, Elledici
- R. Tonelli, Pastorale giovanile e animazione, Elledici
- J.M. Prellezo, Sistema educativo ed esperienza oratoriana di don Bosco, Elledici
- R. Tonelli, Una spiritualità per la vita quotidiana, Elledici
- Dicasteri PG-FMA e SDB, Spiritualità giovanile salesiana, Copia litografata, Roma
- A. Rizzi, Parola di Dio e vita quotidiana, Elledici
- M. Comoglio, "La programmazione educativa", in Quaderni dell'animatore Q19
- M. Pellerey, Progettazione didattica, SEI
- J.E. Vecchi - M. Pellezo, Progetto educativo pastorale, Elementi modulari, LAS
- R. Tonelli, Educiamo i giovani a vivere da cristiani adulti, Elledici
- R. Tonelli, Itinerari per l'educazione dei giovani alla fede, Elledici
- Centro Salesiano di Pastorale Giovanile, Itinerari di educazione alla fede, Elledici

- R. Tonelli - L. Gallo - M. Pollo, *Narrare per aiutare a vivere*, Elledici
- COSPES, *L'età incompiuta*, Elledici
- G. Tonolo, *Adolescenza e identità*, Il Mulino
- G. Milanese, *I giovani nella società complessa*, Elledici
- G. Milanese, "Giovani", in *Dizionario di Pastorale Giovanile*, Elledici
- M. Pollo, *Le sfide educative dei giovani d'oggi*, Elledici
- P. Donati - I. Colozzi, *Giovani e generazioni*, Il Mulino
- C. Buzzi - A. Cavalli - A. De Lillo, *Giovani verso il 2000*, Il Mulino
- A. Cavalli, *I giovani del mezzogiorno. Una ricerca Formez Iard*, Il Mulino
- L. Corradini - R. Tonelli, "La comunicazione tra animazione e gruppo" – Q17
- U. Fontana, *Relazione, segreto di ogni educazione*, Elledici
- C. Nanni, "Relazione educativa", in *Dizionario di Pastorale Giovanile*, Elledici
- F. Floris - M. Delpiano, *L'oratorio dei giovani. Una proposta di animazione*, Elledici
- R. Tonelli, *Gruppi giovanili e esperienza di Chiesa*, Elledici
- L. Gallo, *La Chiesa di Gesù*, Elledici

## **Tabella 3**

### **Saper RELAZIONARSI**

#### *Competenze da acquisire*

1. È capace di comunicare
2. Vive rapporti liberi e liberanti sia tra gli animatori che con i ragazzi
3. Sa lavorare e progettare insieme
4. Vive l'appartenenza alla comunità educativa come esperienza di Chiesa
5. Collabora e coopera con il/la responsabile dell'oratorio, con gli altri animatori e all'interno della CEP – CE
6. Esercita lo stile democratico
7. Sa relazionarsi con le generazioni e le culture diverse dalla propria

#### *Esperienze*

- Esperienza di una buona relazione nel gruppo di coetanei, con gli animatori e con gli adulti
- Esperienza di animazione all'oratorio seguendo particolarmente un gruppo
- Progettazione e programmazione insieme al team degli animatori e con il responsabile di Oratorio
- Esperienze di confronto, di scambio e di collaborazione con altri gruppi

#### *Contenuti*

- La comunicazione interpersonale ed educativa

- Lo stile democratico nella conduzione del gruppo
- La cooperazione come stile di relazione sociale

### *Strumenti*

- H. Franta, Atteggiamenti dell'educatore, LAS
- E. Maioli - J. Vecchi, L'animatore del gruppo giovanile, Elledici
- M. Pollo, Educazione come animazione, Elledici
- M. Comoglio, Abilitare l'animazione, Elledici
- K. Vopel, L'animatore competente. Nuove tecniche per animatore di gruppo, Vol. I, Elledici
- M. Comoglio - M.A. Cardoso, Insegnare e apprendere in gruppo. Il Cooperative Learning, LAS

## **Tabella 4**

### **Saper FARE**

#### *Competenze da acquisire*

1. Possiede una capacità di lettura critica delle situazioni educative
2. Promuove il dialogo personale e nel gruppo
3. Sa gestire una riunione e utilizzare le dinamiche di gruppo
4. Sa elaborare itinerari di educazione alla fede
5. Sa realizzare la programmazione educativa di un gruppo
6. Sa utilizzare le tecniche e gli strumenti dell'animazione
7. Sa fare verifica della programmazione delle iniziative educative
8. Possiede alcune competenze espressive

#### *Esperienze*

- Preparazione dell'itinerario di educazione alla fede
- Esperienza di verifica
- Esperienza di incontri e riunioni di gruppo
- Preparazione insieme al team degli animatori dei momenti significativi della vita dell'oratorio
- Confronto con altre esperienze presenti sul territorio (anche non ecclesiali)
- Esperienze di laboratori vari

#### *Contenuti*

- Il progetto
- La programmazione educativa
- Gli itinerari educativo-pastorali
- La verifica e la valutazione

- Le tecniche di animazione

## **Educatori** (profilo e competenze)

aa

## **Glossario**

**SGO:** Spiritualità Giovanile Orionina: Pastorale Giovanile

**FCO:** Famiglia Carismatica Orionina

**CEP:** Comunità Educativa Pastorale

**CE:** Comunità Educante

**SGO:** Spiritualità Giovanile Orionina

# Indice

<b>Sommario.....</b>	<b>1</b>
<b>1. Pre-animatori (profilo e competenze).....</b>	<b>2</b>
Tabella 1.....	2
Saper ESSERE.....	2
Competenze di partenza.....	2
Competenze da acquisire.....	2
Esperienze.....	3
Contenuti.....	3
Strumenti.....	3
Tabella 2.....	3
Sapere.....	3
Competenze di partenza.....	3
Competenze da acquisire.....	4
Esperienze.....	4
Contenuti.....	4
Strumenti.....	4
Tabella 3.....	5
Saper relazionarsi.....	5
Competenze di partenza.....	5
Competenze da acquisire.....	5
Esperienze.....	5
Contenuti.....	5
Strumenti.....	6
Tabella 4.....	6
Saper FARE.....	6
Competenze di partenza.....	6
Competenze da acquisire.....	6
Esperienze.....	6
Contenuti.....	6
Strumenti.....	7
<b>2. Animatori (profilo e competenze).....</b>	<b>7</b>
Tabella 1.....	8
Saper ESSERE.....	8
Competenze da acquisire.....	8
Esperienze.....	8
Contenuti.....	8
Strumenti.....	9
Tabella 2.....	9
Sapere.....	9
Competenze da acquisire.....	9
Esperienze.....	9
Contenuti.....	10
Strumenti.....	10
Tabella 3.....	11
Saper RELAZIONARSI.....	11
Competenze da acquisire.....	11

Esperienze.....	11
Contenuti.....	11
Strumenti.....	12
Tabella 4.....	12
Saper FARE.....	12
Competenze da acquisire.....	12
Esperienze.....	12
Contenuti.....	12
<b>Educatori (profilo e competenze).....</b>	<b>13</b>
<b>Glossario.....</b>	<b>14</b>
<b>Indice.....</b>	<b>15</b>