# DOSSIER: Esperienze di Animazione 2.0

***Da quando è iniziata la crisi sanitaria e il blocco delle attività di animazione la maggior parte delle organizzazioni hanno ideato modalità diverse per tenere il contatto con i propri utenti.***
***Ovviamente il modo più immediato è stato quello di pensare al web… ad un'animazione 2.0.***
***Ma sono riusciti tutti a mantenere e perseguire gli obiettivi educativi e pedagogici? A mantenere effettivamente il contatto?***
***Cosa possiamo imparare da queste esperienze 2.0?***

Dal primo giorno dei confinamenti ci è sembrato surreale non poter incontrare i bambini e i ragazzi, condividere con loro esperienze, giocare con loro.
La domanda è la stessa per tutti: noi "*animatori nati sul campo*", abituati da tutta una vita a "*sporcarci le mani*", a vivere in modo diretto emozioni e esperienze di crescita, come avremmo potuto continuare a fare tutto questo senza poter incontrare i nostri utenti?
Passate le prime settimane di sgomento ecco che tra gli animatori si è fatto strada "lo spirito creativo" dell'animazione e le idee hanno preso forma.
L'utilizzo delle tecnologie, del web e dei social si sono moltiplicate un po' ovunque, sia all'interno delle organizzazioni che verso gli utenti dei servizi, per superare i confinamenti, per tenere i rapporti, per offrire animazione.
Le attività sono state tantissime e diversificate: pubblicazioni in pdf per guidare alla realizzazione di attività e giochi, spazi per riflettere, tutorial video, podcast, gruppi su Facebook per intrattenere con dirette, animazioni su WhatsApp e anche soggiorni di vacanza e centri estivi virtuali con video e live!

Questo è il vero spirito dell'animazione: entusiasmo, vitalità e creatività.

**Cosa è andato per la maggiore?**
Le attività preferite e più richieste sono state quelle con giochi che richiedevano l'utilizzo di materiali realizzabili da soli o in compagnia di adulti. Molte organizzazioni le hanno rese disponibili creando schede in pdf scaricabili oppure organizzando su youtube tutorial o dirette facebook che guidavano i bambini nella loro realizzazione. Molte organizzazioni hanno continuato a tenere i rapporti con gruppi di famiglie attraverso pagine facebook, organizzando attività di vario tipo: quiz, gialli interattivi, battaglie navali, cruciverboni, etc… . Altre organizzazioni, più a diretto contatto con i giovani, hanno organizzato appuntamenti regolari on line, anche come sostegno ai compiti e al tempo libero. Infine non possiamo non citare le esperienze di comunicazione educativa in particolare nei periodi di lockdown, per aiutare le famiglie a sostenere i figli oppure per spiegare in modo semplice cosa stava succedendo attraverso semplici regole e campagne di comunicazione rivolte direttamente ai bambini. A questo proposito Nueva Idea ha prodotto due mini video:

## LE REGOLE PER VIVERE IN LOCKDOWN

## COS'è IL CORONAVIRUS

**Un'esperienza di soggiorno di vacanza virtuale: lo "Smart Camp"**

Nueva Idea dopo 25 anni di soggiorni di vacanza per minori in giro per l'Italia ha creato un'iniziativa veramente originale: un soggiorno di vacanza virtuale. Bambini e i ragazzi si collegavano ad un portale On Line dedicato e sicuro, all'interno del quale sono state organizzate attività ludiche e laboratori realizzati da animatori professionisti.

Le attività proposte erano in parte autogestite dai singoli partecipanti ed in parte moderate e dirette a distanza da uno staff di animazione che interagiva con i partecipanti lanciando sfide e prove: dal risveglio muscolare al gioco serale, dal laboratorio manuale allo sketch di cabaret, dai giochi musicali alle attività educative, dai giochi interattivi agli spettacoli.

I ragazzi hanno potuto partecipare per l'intero periodo estivo dal 29 giugno al 13 settembre e la programmazione delle attività live bisettimanali ha permesso di immergersi in un mondo fantastico creato appositamente per bambini grazie ad un "filo conduttore" divertente ed avvincente. Tutto il progetto è stato pensato per coinvolgere i bambini e i ragazzi in modo sicuro all'interno di un format educativo e protetto, stimolandoli a svolgere in autonomia o con i propri famigliari le attività proposte una volta disconnessi i dispositivi.

**Il "Cortile digitale"**

Cosa succede quando un gruppo di agenzie di animazione di tutta Italia si unisce su un progetto comune?
Un'esperienza molto particolare che vogliamo raccontare è quella della rete delle agenzie "**Animazione d'eccellenza**".Filippo Chiadò Pulli, l'ideatore, ci racconta l'esperienza nata nel novembre 2019: il gruppo composto da circa 30 agenzie inizia a marzo ad affrontare i problemi legati al Covid-19 e al lockdown pensando a nuove soluzioni di animazione che sfruttassero le tecnologie on line per tenere i contatti con le famiglie e i bambini, per non farli sentire soli, per continuare a dare loro momenti di animazione.
All'interno della rete sono diverse le attività che vengono sperimentate dalle agenzie, tra le quali quella di Isabella di Feste Bimbi e Filippo di Circowow che fanno nascere il progetto "Pronto Chi Gioca": vengono così sperimentati i primi processi di gioco mediati da uno schermo grazie allo strumento della video-chiamata whatsapp.

Da questa esperienza durata circa 2 mesi che ha coinvolto oltre 500 bambini, nasce l'idea di testare una modalità che non veda solo più coinvolto l'animatore e il bambino singolo ma realizzi una situazione di gioco nella quale sia possibile creare socializzazione. Nasce così a Maggio 2020 Il **"Cortile digitale"**, un format ludico digitale realizzato grazie alla piattaforma Zoom che coinvolgerà migliaia di bambini residenti in Italia e all'estero. Il format viene adottato da diverse agenzie in Piemonte, Lombardia, Liguria, Lazio, Toscana, Emilia Romagna permettendo a molte delle realtà territoriali di evolvere i propri processi ludici e restare vicino alle famiglie e ai bambini in modo nuovo mantenendo però il ruolo sociale e ludico che contraddistingue l'animazione territoriale.

Il valore del gioco come strumento di aggregazione digitale diventa quindi un nuovo mezzo per tutte le agenzie della rete, su questo valore vengono progettati diversi nuovi format che permettono alla agenzie di raccontare l'evoluzione dell'animazione.

**Cosa è rimasto dopo tutto questo? Una app per l'animazione 2.0.**

L'esperienza di animazione nel mondo digitale non è stata quindi del tutto negativa, in qualche modo le organizzazioni hanno potuto e possono continuare a tenere i contatti con gli utenti coinvolgendoli da casa.
Purtroppo a causa delle normative governative anti-covid19, ancora oggi non sono possibili assembramenti e le aziende, le realtà territoriali, così come le scuole e i centri di aggregazione sono costretti ad annullare eventi e feste con le famiglie, e questo tipo di esperienza continua ed essere l'unica possibilità.

NUEVA IDEA dopo aver sperimentato lo Smart camp ha pensato di continuare ad offrire una valida alternativa proponendo giornate di festa, animazione e spettacoli visibili attraverso

una web-tv esclusiva.
All’interno della propria piattaforma web con accesso riservato e protetto da password, vengono proposti eventi live in esclusiva per tutte le famiglie, le quali possono accedere da pc o direttamente con la App scaricabile da Google Play Store e dall’App Store.

**Per concludere.**

La pandemia ha annullato semplicemente gli eventi ma non l’energia e la voglia di divertirsi e stare insieme e forse proprio quest’anno, la necessità di sorridere e di dedicare alcune ore alla spensieratezza e allo svago, sembrano ancora più necessarie degli scorsi anni.
Le attività digitali hanno rappresentano un’esperienza nuova per l’ambiente dell’animazione tradizionale e questo ha insegnato alle organizzazioni che anche in futuro nel ritorno al rapporto “Live” con i propri utenti, alcune proposte potranno essere fatte sul web e sui social per renderle più accattivanti e raggiungere in modo più diretto i propri utenti.