

PROGRAMMA:

Incontro 1)

Teoria: Chi è l'animatore

Pratica: Presentazione

Incontro 2)

Teoria: Lavoro di squadra

Pratica: Esercizi di gruppo

Incontro 3)

Teoria: Il Programma

Pratica: Realizzazione e presentazione "clock"

Incontro 4)

Teoria: I giochi

Pratica: Organizzazione e coinvolgimento durante il gioco

Incontro 5)

Teoria: I giochi (2)

Pratica: Inventare un gioco

Incontro 6)

Teoria: I Bans!

Pratica: Creazione Bans

Incontro 7)

Teoria: Cos'è l'animazione turistica

Pratica: Presentazione di uno staff

Incontro 8)

Teoria: Ascolto e comunicazione

Pratica: Indovina chi?

Incontro 9)

Teoria: Ascolto e comunicazione (2)

Pratica: Entrare nel personaggio

Incontro 10)

Teoria: Attività e ruoli nell'animazione (significato e finalità)

Pratica: Creazione e programmazione di un'attività

Incontro 11)

Teoria: Spazio e tempo

Pratica: Gestione dello spazio e del tempo

Incontro 12)

Teoria: Laboratorio teatrale

Pratica: Teatralità nell'animazione

Incontro 13)

Teoria: Organizzare

Pratica: Organizzare il cabaret

Incontro 14)

Teoria: Il cabaret

Pratica: Come montare uno sketch di cabaret

Incontro 15)

Teoria: Dinamiche di gruppo

Pratica: Gestione di un gruppo (staff e/o clienti)

Incontro 16)

Teoria: l'improvvisazione

Pratica: Come sfruttare le circostanze, trucchi per l'intrattenimento

Incontro 17)

Teoria: L'improvvisazione (2)

Pratica: Simulazione imprevisti

Incontro 18)

Teoria: Arte e musica

Pratica: Aggiornamento bagaglio culturale (Artistico e musicale)

Incontro 19)

Teoria: Etica professionale

Pratica: Simulazione situazioni di disagio

Incontro 20)

Teoria: Etica professionale (2)

Pratica: Improvvisazione ed applicazione regolamento

Incontro 21)

Teoria: Animatori si nasce... "Stranimatori" si diventa.

Pratica: Test di simulazione.