

TERZA FASE GUIDA 9/11 VEDIAMOCI IN CITTA'

• STUDIO – UN POSTO PER TUTTI

PRIMA PARTE

Ogni ragazzo, utilizzando tutte le precauzioni del caso, realizza un proprio “avatar” (per capire bene cos'è [https://it.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(realtà_virtuale\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Avatar_(realtà_virtuale))) che li rappresenti durante la pratica del loro sport preferito. Possono realizzarlo o con un disegno o attraverso un sito on-line dedicato (ad esempio <https://avachara.com/avatar/>, ma ce ne sono molti disponibili sulla rete!), oppure utilizzare la più tradizionale carta e matita e completare una sagoma vuota.

SECONDA PARTE

Realizzati gli avatar, ogni ragazzo del gruppo, dopo aver condiviso le sue scelte, trova almeno 2 caratteristiche specifiche per buoni giocatori dello sport che hanno preso in considerazione (es: tennis: rapidità e concentrazione, basket: altezza e forza, calcio: forza e tattica...)

Nel momento di riflessione si può evidenziare come nello sport le caratteristiche di ognuno vengano valorizzate dalla squadra. Ognuno ha qualcosa da donare e la partita si vince solo se si è disposti ad accettare il dono che ci viene fatto e se riusciamo a donare a nostra volta ciò che gli altri non hanno.

TERZA PARTE

A questo punto i ragazzi si interrogano se le caratteristiche/atteggiamenti che hanno condiviso prima, sia possibile utilizzarli anche per descrivere una comunità parrocchiale. Attraverso le comuni app per editare le foto, con i loro smartphone o tablet) possono riportare questi atteggiamenti su una foto della propria chiesa parrocchiale, o il logo, o una foto che ben rappresenti la comunità.

Consiglio per gli educatori...

Chiedete aiuto ai giovani e giovanissimi per l'utilizzo dei siti e delle app che sono utili nell'attività, e curate la preparazione nei minimi particolari! L'imprevisto (sul web) è sempre dietro l'angolo!

• ANIMAZIONE – BELLO DA VIVERE

È importante generare processi. In attesa di portelo fare, e stare insieme nel modo giusto, i ragazzi continuano la riflessione sulla propria comunità rintracciando le caratteristiche che hanno utilizzato nel loro avatar o sagoma e li associano ai membri della propria comunità (es. il responsabile del coro, il responsabile della Caritas, i ministri della comunione, gli educatori dell'Acr, i capi scout...). Si potrebbe coinvolgere anche questi “ospiti” in piccolo appuntamento “virtuale”. Vengono fatte pervenire loro le caratteristiche che i ragazzi propongono e possono darne risposta direttamente ai ragazzi con dei piccoli video o messaggio vocali oppure in alternativa, sempre attraverso piccoli video realizzati dai membri della comunità dove si presentano e fanno scoprire ai ragazzi quali caratteristiche sono necessarie per il servizio che svolgono in parrocchia.