



## **Animatori... ma non per gioco!**

### **Corso di animatore di feste per bambini**

Il corso di animatore di feste per bambini ha l'obiettivo formare **figure professionali complete e preparate** in maniera multidisciplinare, **imprenditori di se stessi** capaci di promuoversi e far diventare il proprio passatempo una vera e propria professione.

Per un bambino giocare è un'attività molto seria, per questo non si può improvvisare nella preparazione o nella conduzione del gioco; l'animatore deve avere competenze diverse deve saper interfacciarsi e gestire dinamiche complesse.

#### **A chi è destinato**

E' un corso dedicato ai giovani maggiorenni, agli insegnanti, agli educatori, agli operatori d'infanzia, a tutti coloro vogliono approcciarsi al mondo dell'animazione per bambini in maniera seria e completa: partendo dalle basi teoriche del gioco, passando per le maggiori tecniche di gioco e animazione, alla legislazione in materia di minori, fino all'acquisizione di tecniche di marketing per poter promuovere la propria attività nel migliore dei modi.

Il corso verrà attivato al raggiungimento di un minimo di 8 partecipanti.

#### **Durata**

La durata complessiva del corso è 16 ore che si svolgeranno nei giorni di Sabato ---- e Domenica ---- dalle 09.00 alle 17.00 presso la sede di COOP21 in Via Gualdrada, 17 - Ponte a Ema (FI),

Sabato ---: Dalle 09.00 alle 11.00 Modulo 1- Psicologia

Dalle 11.00 alle 13.00 Modulo 2- Organizzazione

Dalle 13.00 alle 13,30 pausa

Dalle 13,30 alle 17.00 Modulo 3- Giochi

Domenica ---: Dalle 09.00 alle 13.00 Modulo 3- Giochi

Dalle 13,00 alle 13,30 pausa

Dalle 13,30 alle 15,00 Modulo 4- Auto- promozione e marketing

Dalle 15,00 alle 17,00 Modulo 5- Legislazione e tutela dei minori

#### **Costo**

95,00 € (iva inclusa)

#### **Contenuti ed obiettivi**

- **Modulo 1- Psicologia (Durata 2h)**

Ha l'obiettivo di dare basi teoriche o richiamare, per i corsisti già preparati, i maggiori rudimenti di psicologia del bambino per poter comprendere l'importanza del gioco nell'infanzia

Contenuti: -Psicologia dell'infanzia, Il gioco, Gestione del gruppo, Gestione delle aspettative, Gestione dei conflitti

- **Modulo 2- Organizzazione (Durata 2h)**

Il secondo modulo ha l'obiettivo di dare spunti e strumenti pratici per il lavoro di animazione e

preparazione della festa.

Contenuti: Allestimento del luogo della festa, Costumi, I materiali e gli strumenti del mestiere

- **Modulo 3 Giochi e tecniche di animazione (Durata 8h)**

Modulo mirato all'acquisizione delle tecniche di animazione per costruire un bagaglio personale di giochi da cui attingere in ogni situazione e saper gestire i momenti della festa: non c'è cosa più difficile che sembrare spontanei!

Contenuti: Giochi da interno (giochi da tavolo e laboratori), Giochi da esterno, Trucco bimbi, Balli, Tecniche di racconto, Palloncini e balloon art

- **Modulo 4- Auto-promozione e marketing (Durata 2h)**

Modulo specifico per poter impostare professionalmente l'attività di animatore: l'auto-promozione e i rudimenti del marketing sono utili se si vuole far diventare l'animazione un lavoro vero e proprio e la figura dell'animatore una figura professionale seria e riconosciuta, spendibile in occasione di feste di compleanno, comunioni, matrimoni e strutture come asili e ludoteche.

Contenuti: Gestione di una pagina facebook, Creazione di un blog

- **Modulo 5- Legislazione e tutela dei minori (Durata 2h)**

Modulo che aggiunge agli obiettivi di professionalità che ha il corso una preparazione ulteriore molto specifica sulle tematiche dell'infanzia che garantisce il professionista e i clienti.

Contenuti: Protezione della privacy , Regolamentazione sulla distribuzione di alimenti, SIAE e gestione dell'aspetto musicale, Uso di giocattoli e articoli per l'animazione a norma di legge, Rudimenti di primo soccorso

## **Titolo e materiale rilasciato**

Il corso di animatore di feste per bambini rilascia:

- Attestato di frequenza dove vengono specificate le competenze acquisite
- Un fascicolo con le dispense, la bibliografia e la sitografia di ogni modulo