

PROGETTO EDUCATIVO 2017 - 2020 (Comunità Capi Conselve 1)

COS'É IL PROGETTO EDUCATIVO

Art. 6 - Progetto educativo

Il progetto educativo è elaborato dalla Comunità Capi e assicura l'unitarietà della proposta educativa dell'Associazione tra le varie unità, la sua continuità tra le branche, il suo adattamento alle accertate necessità dell'ambiente in cui il gruppo vive.

Il progetto educativo, definito in forma scritta, fa riferimento alle tre scelte del Patto Associativo muovendosi all'interno dello Statuto e del Regolamento dell'Associazione.

È presentato ad ogni nuovo capo che entra in Comunità capi, illustrato alle famiglie dei ragazzi e periodicamente ridiscusso secondo le necessità. Viene concretizzato nei programmi di unità con gli strumenti specifici di ciascuna branca.

LA COMUNITÀ CAPI

Capi gruppo	Lisa Sguotti	NC
	Matteo Zilio	NC
Assistente	Tadeo Timada	
Branca LC	Giulia Degan	CFA
	Carolina Celon	CFA
	Claudio Valente	CFA
	Giacomo Longhin	CFT
	Daniele Zecchin	CFT
	Maria Clara Carossa	CFT
	Eleonora Scalabrin	CFT
Branca EG	Anna Codemo	CFM EG
	Sebastiano Masin	CFT
	Enrica Sartori	CFT
	Nicola Zecchin	CFT
	Laura Sturaro	CFT
Branca RS	Massimo Cremonese	CFM RS
	Sofia Bertoli	NC
	Alberto Fumian	CFM LC + CAM RS
	Piero Bertoli	CFM LC
	Nicola Masiero	

L'AGIRE

Tra le attenzioni da portare durante le nostre attività c'è quella di non star chiusi nelle nostre sedi, ma piuttosto uscire e **FARE** con i ragazzi. Poiché la nostra è una comunità capi piuttosto giovane, in questo paragrafo, citiamo alcuni articoli del regolamento che hanno lo scopo di ricordarci quali siano le modalità previste dal metodo scout per **CONCRETIZZARE LE NOSTRE IDEE**. In particolare modo il nostro agire prende spunto dagli articoli 19, 20, 21, 22, 23, 24 e 25.

I TRE OBIETTIVI

Obiettivo 1 - ONORE

Analisi

Il lavoro in branca e il confronto con i genitori e la cittadinanza fanno emergere una forte mancanza di educazione e rispetto da parte dei ragazzi, con particolare riferimento alla branca E/G. Si rileva, nello specifico, l'abitudine a comportamenti e linguaggi aggressivi e offensivi, il danneggiamento di spazi comuni e oggetti altrui, un debole impiego della propria intelligenza e la tendenza a mentire. Inoltre, anche nei ragazzi più grandi, si nota una scarsa attenzione per le conseguenze delle proprie azioni e una certa discontinuità nella volontà di dimostrarsi persone responsabili.

Obiettivo

Come scout, riteniamo di poter rispondere a queste mancanze, **proponendo in modo più forte e più vivo l'ideale dell'uomo d'onore**.

L'uomo d'onore vive secondo la legge scout e ne incarna in particolare il primo punto, ponendo il suo onore nel meritare la fiducia di chi gli sta intorno. L'uomo d'onore è grande e forte perché si carica sulle spalle tutta la responsabilità delle sue azioni, rimanendo sereno e amichevole anche nel pieno dello sforzo. L'uomo d'onore è un eroe potente e coraggioso perché conosce sé stesso, riconosce i suoi limiti e si dispone a superarli, si migliora per mettersi con efficacia al completo servizio della comunità. Crediamo che questo tipo d'uomo possa rappresentare agli occhi dei ragazzi un modello attraente, in grado di affascinarli e di porsi come alternativa efficace al fascino della trasgressione.

Mezzi

1. Come adulti, vogliamo mettere in gioco il nostro onore personale in **relazioni uno a uno**, da coltivare confrontandosi nei momenti più opportuni.
2. Se vogliamo essere incisivi e credibili, dobbiamo conoscere la nostra **legge** e vivere secondo la nostra **promessa**.
3. Se faremo questo, potremo poi proporre con coerenza ai ragazzi di **rinnovare** spesso la loro promessa e **complimentarci** sinceramente con chi si è dimostrato degno della nostra fiducia.
4. Promuovere la **cura del proprio stile personale**, che comincia dal modo in cui si indossa l'uniforme ma va molto oltre, diventando il modo in cui si fanno tutte le cose. Naturalmente il buon esempio è sempre la nostra arma più forte.
5. Infine, bisogna essere chiari anche nel definire dei limiti. Non si tratta di espellere e umiliare chi non rispetta la regola, ma è necessario saper **mettere i ragazzi di fronte a dei bivi** in maniera esplicita. Devono essere loro, eventualmente, a decidere di salutare il gruppo.

Obiettivo 2 - FEDE

Analisi

Il coinvolgimento e la comprensione dei momenti che noi definiamo “di Fede” sono spesso percepiti, dai ragazzi, come parte non integrante delle attività scout e ritenuti superflui rispetto alle altre proposte. In alcuni casi vengono vissuti come un obbligo o una forzatura dell’attività che stanno vivendo.

Secondo il nostro punto di vista questo è causato, da una parte, dall’atteggiamento che i capi hanno verso le attività “di Fede” (ad esempio poca voglia di prepararle, non fondamentali, non pienamente appartenenti allo scautismo), dall’altra, dalla scarsa motivazione/preparazione per essere autonomi nel proporre.

Si è inoltre visto che la collaborazione con il patronato/parrocchia è ridotta al minimo e molto spesso è vissuta in maniera passiva e non attiva; attendiamo che le attività (anche quelle che da anni sappiamo essere le stesse) ci vengano proposte ed imposte senza metterci in gioco e pensare ad una valida alternativa.

Quindi la domanda è: “come possiamo trasmettere ai ragazzi un concetto che nemmeno tutti i capi della co.ca. sono in grado di fare proprio?”

Obiettivi

1° anno

1. Riscoprire nei piccoli gesti, nelle azioni quotidiane, nelle attività e nei giochi che già facciamo con le nostre branche il legame con la Fede
2. Far vivere ai ragazzi momenti di fede in attività che sono già parte integrante del loro percorso
3. Come vogliamo porci rispetto alle attività della parrocchia? E quale messaggio vogliamo trasmettere ai ragazzi?

2° anno

Da fissare alla fine del primo anno dopo aver verificato il raggiungimento degli obiettivi proposti

3° anno

Da fissare alla fine del secondo anno dopo aver verificato il raggiungimento degli obiettivi proposti

Mezzi

1. Procedere con due **percorsi paralleli**:
 - uno da proporre ai **ragazzi** sviluppando, anno dopo anno, differenti obiettivi a seconda del risultato ottenuto dai precedenti
 - l’altro per noi **capi**, in modo da acquisire delle competenze per raggiungere, e far raggiungere, gli obiettivi che ci siamo posti per le tre branche. In più, costruire una solida base dando alla co.ca. la possibilità di portare a termine e con buoni risultati le attività proposte (sfruttare il progetto di zona).
2. **Pregare** di branca
3. **Responsabilizzare** i “vecchi” di ogni branca

Obiettivo 3 - PROTAGONISMO

Analisi

Per poter interagire con i ragazzi e trovare un canale di comunicazione con loro è necessario conoscerli:

- interessandosi a loro non solo durante le ore di attività e solo in ambito scout
- capire perché si comportano in un certo modo
- non attaccar loro un’etichetta (es.: un ragazzo non è stupido, va ascoltato senza pregiudizi)
- capire quali sono i punti di forza e quelli di debolezza di ognuno

Obiettivi

1 - la scelta

1. Far scegliere ai ragazzi le attività (non calarle dall’alto) guidando questa scelta esaltando le loro qualità e facendoli mettere in gioco
2. Gli ambienti e le modalità di scelta sono fondamentali per stimolare le idee e l’interesse dei ragazzi
3. Renderli consapevoli delle loro potenzialità (nessuno di loro è una mezza calzetta)
4. Non abbandonarli subito dopo la scelta (supporto dei capi, sempre)

2 - il capo da il ritmo

1. Trovare/ricavare contesti in cui lasciare i ragazzi liberi di “sognare”
2. Efficacia/efficienza: se i ragazzi perdono la voglia o sono in difficoltà nel portare a termine i loro compiti il capo gli sta a fianco e lavora con loro per essere un esempio
3. Entusiasmo di fare le cose assieme
4. Trovare delle modalità perché ognuno possa metterci del proprio
5. Immaginare un anno come un campo (solamente che va spezzettato in sabati)

3 - novità ed esperienze forti

1. Sfruttare quello che “chiedono” i ragazzi. I ragazzi non chiedono ma noi siamo degli ottimi osservatori
2. Progettare con loro
3. Attività sempre diverse, elementi sorpresa, l’abitudine uccide
4. Saper vendere le attività (un bang non piace perché non piace o perché è presentato male?)
5. Sacrificare un sabato per “un’uscita”

ONORE - anno 1

L/C	E/G	R/S
<p>Obiettivo Lavorare in primis sui lupetti ma anche di riflesso sui genitori per aiutarli a conoscere e quindi capire la nostra realtà. Di valorizzare il concetto di impegno personale: il fratellino e la sorellina dovranno comprendere che sono loro i protagonisti e quindi anche i responsabili</p>	<p>Obiettivo Migliorare l'educazione nei ragazzi e la loro consapevolezza delle conseguenze che possono avere le proprie azioni Essere uomo o donna d'onore significa essere orgogliosi della propria uniforme, far valere la propria promessa, vivere nella legge scout</p>	<p>Obiettivo Proporre in modo più forte e più vivo l'ideale dell'uomo d'onore</p>
<p>Strumenti 1 - Le comunicazioni e gli impegni saranno scritti sul quaderno di caccia 2 - Ogni lupetto dovrà personalmente informare un vecchio lupo o un membro della sestiglia della sua assenza e conseguentemente informarsi su cosa è stato fatto o detto a riunione. Per agevolare questo verrà fatto un elenco con nomi e numeri da inserire nel quaderno di Caccia 3 - Sarà premura della Staff creare dei momenti per dare spazio ai genitori di confrontarsi con noi: <ul style="list-style-type: none"> • cena • scendere a fine riunione • momenti conviviali alle riunioni dei genitori • coinvolgere i genitori 4 - I Vecchi Lupi si impegnano a far conoscere e valorizzare lo stile scout al CdA, in modo che il CdA possa fare lo stesso col resto del Branco (ad esempio come si indossa il fazzolettone; a ricaduta il CdA può sistemare il fazzolettone, prima di riunione, ai suoi sestiglieri) 5 - Utilizzo delle specialità: usare l'impegno, che da metodo, viene assegnato al singolo verso il Branco e verificarlo costantemente assieme al ragazzo. Creare situazioni in cui il lupetto/a possa mettersi in gioco</p>	<p>Strumenti 1 - Lavorare durante l'anno e al campo sui simboli dell'uniforme, buona azione, servizi, cerimonie e promessa per farli vivere secondo la Legge Scout 2 - Se viene richiesta l'uniforme e l'esploratore/guida arriva senza, o non la indossa completa, viene mandato a casa a cambiarsi 3 - Prendere provvedimenti più severi con parolacce e comportamenti scorretti 4 - Noi, di staff, prendere un servizio per "mostrare" come debba essere fatto, per dare il buon esempio</p>	<p>Strumenti 1 - Il gioco: allena all'onestà e alla lealtà 2 - La carta di clan: presa dell'impegno e rispetto dei valori 3 - Il punto della strada: 2 all'anno utilizzando i 4 punti (coscienza, confronto, progetto, programma)</p>
<p>Verifica</p>	<p>Verifica</p>	<p>Verifica</p>

FEDE - anno 1

L/C	E/G	R/S
<p>Obiettivo L'obiettivo è il far scoprire ai ragazzi il legame, presente in ogni attività, tra scautismo e momenti di fede. Ci siamo focalizzati sul rivivere in maniera differente attività che già facciamo, ma di cui spesso non conosciamo il significato e sul scoprire strumenti che il metodo dà per vivere momenti di fede.</p>	<p>Obiettivo Sviluppare in chiave di Fede le principali attività della branca</p>	<p>Obiettivo Far vivere ai ragazzi la Fede attraverso momenti di riflessione e condivisione nei quali siano loro stessi i protagonisti, valorizzando le attività che già fanno parte del loro percorso</p>
<p>Strumenti 1 - Vivere la canzone prima del pranzo come una preghiera (es. usare il segno della croce). 2 - Iniziare una caccia con una canzone o una preghiera, per poter far "capire" che anche una camminata in mezzo alla natura può essere un momento di fede. 3 - Inserire nella promessa anche la "componente cattolica" (si può aprire la cerimonia con un racconto giungla e chiuderla con un brano del vangelo, così da poter fare un parallelismo) 4 - Conoscere la Figura di San Francesco: uscita dei CdA ad Assisi con percorso dedicato sulla sua figura; cacce di atmosfera dedicate; le BA viste anche come esempio di servizio da parte di San Francesco e Gesù 5 - Nella progressione personale deve sempre essere presente un impegno sulle BA o sulla spiritualità 6 - Momento, al campo, attorno al fuoco di conclusione della giornata con una preghiera/ringraziamento</p>	<p>Strumenti 1 - Servizi: buona azione, rapporto con gli altri, servizio al prossimo 2 - Giochi all'aperto: rapporto con la natura 3 - Usare la progressione personale dei singoli come strumento per aiutarli nell'iniziare a prendere più coscienza della propria fede portando, nel momento di confronto con il ragazzo, un pezzo del vangelo che si adatti alle responsabilità, al ruolo e agli obiettivi del singolo ragazzo 4 - Gestire la preghiera prima di mangiare: segno della croce prima della canzone di preghiera 5 - Hike del 4° anno al campo come strumento di riflessione e preghiera personale (es: ultimo anno: "non quelli che sono in buona salute hanno bisogno di un medico")</p>	<p>Strumenti 1 - Il sinodo: occasione di confronto sul nostro cammino di Fede 2 - La vita all'aperto: accogliere la natura come opera del Creatore 3 - La veglia R/S</p>
<p>Verifica</p>	<p>Verifica</p>	<p>Verifica</p>

PROTAGONISMO - anno 1

L/C	E/G	R/S
<p>Obiettivo Conoscere e approfondire la conoscenza con i ragazzi e lasciare degli spazi definiti da tempi e regole, ma nei quali si possano esprimere con differenti modalità ed attività</p>	<p>Obiettivo La scelta</p>	<p>Obiettivo La scelta</p>
<p>Strumenti A - Per tutto il Branco 1 - Il diario del campo. Ovvero sfruttare il momento delle Vacanze di Branco per prendere nota di alcuni comportamenti, reazioni, predisposizioni, hobby...dei ragazzi 2 - Nei momenti di animazione valorizzare chi sa suonare strumenti musicali 3 - Usare di più l'ambiente che ci circonda e imparare a conoscerlo, non limitarci a stare in tana o in patronato B - Per il CdA (momenti con una struttura rigida dettata, in precedenza, dai capi, entro la quale il CdA possa creare la loro attività) 4 - Lasciare che siano loro a preparare il momento del gioco iniziale 5 - Lasciare che siano loro a preparare il momento animazione</p>	<p>Strumenti A - Attività non calate dall'alto 1 - Avere un programma dell'anno più dettagliato per avere chiaro l'obiettivo finale 2 - Imprese di squadriglia: aiutare i ragazzi a puntare in alto (riproporre tra di noi "dreamland" presentando idee di imprese ai ragazzi) senza avere paura di sbagliare o pensare che sia troppo difficile. Maggiore è la fatica, maggiore sarà la soddisfazione finale 3 - Riunioni di squadriglia: incentivare i ragazzi a trovarsi anche durante la settimana per pensare e preparare i servizi del sabato, programmare la/le imprese di Sq. 4 - Conca: riconoscere la validità del conca come strumento per sondare le volontà del reparto, quindi conoscere bene i ragazzi che lo compongono 5 - Incarichi di Sq.: reintrodurli e valorizzarli B - Ambienti e modalità di scelta stimolanti Imprese si squadriglia: non fare quello che è più facile e veloce, ma fai quelli che ti da più soddisfazione una volta raggiunto l'obiettivo. In questo modo, spingendoli a mettersi in gioco e a puntare al massimo delle loro possibilità, non solo diventeranno consapevoli delle possibilità che gli si aprono davanti ma anche soprattutto delle loro capacità C - Supporto del capo dopo la scelta per il raggiungimento del punto precedente, necessario è il supporto del capo. Da parte di noi capi deve esserci un incessante incoraggiamento e incitamento verso i ragazzi "dai prova!", "dai che ce la puoi fare!", " dai ormai hai quasi fatto!". Questo per farli sentire importanti e in grado di raggiungere l'obiettivo, dargli attenzioni senza dare nulla per scontato perché a loro servono conferme. Non farli sentire abbandonati a loro stessi</p>	<p>Strumenti 1 - Il capitolo 2 - Gli EPPPI</p>
<p>Verifica</p>	<p>Verifica</p>	<p>Verifica</p>