

Tesina di Brevetto

Lorenzo Costantini
Gruppo Forlì 1 Beata Vergine del Fuoco
Distretto Pesaro-Romagna
Regione Est

LA PROGRAMMAZIONE IN RIPARTI DI POCHE PERSONE E/O DI SQUADRIGLIE LIBERE

MI PRESENTO

Sono Lorenzo Costantini del gruppo Forlì 1 Beata Vergine del Fuoco. La mia avventura scout è iniziata dai lupetti a 9 anni, proseguita negli esploratori, arrivando all'esperienza in Noviziato e Clan in cui abbiamo prestato servizio sia all'Eurojam del 2014 che alla Giornata Mondiale della Gioventù a Cracovia nel 2016 e poi conclusa con la partenza nel giugno 2017. Ho frequentato il primo tempo di Branca Esploratori a Cura di Vetralla nel 2015 e il secondo tempo, nella stessa Branca, a San Martino al Cimino nel 2017. Presto servizio come Capo Riparto nel mio gruppo dal 2015, precedentemente sono stato Aiuto Capo Branco per due anni.

LA SCELTA DEL TEMA

Ho deciso di trattare il tema della programmazione in quanto, soprattutto in questi anni da Capo Riparto, ho capito che una buona organizzazione e premeditazione delle attività le rende molto più utili ai ragazzi, più efficaci dal punto di vista educativo e anche più facili da gestire per noi Capi! Una buona programmazione permette di far vivere ai ragazzi l'avventura e le attività uniche che noi proponiamo nel modo corretto, senza far diventare pazzi noi capi per cercare di mettere insieme tutti gli impegni che abbiamo sia associativi che no.

Le norme direttive descrivono e spiegano molto bene il metodo della Branca Verde però fanno spesso riferimento a condizioni ideali, in questa tesina voglio trattare il tema della programmazione e delle attività quando non si hanno riparti di 20/30 persone con 3/4 squadriglie, ma quando il numero di ragazzi è limitato ovvero minore a 10, quindi si è in una situazione di squadriglia libera. Oltre al limitato numero di ragazzi ci troviamo un po' isolati geograficamente: i gruppi più vicini al nostro sono quelli di Comacchio, Monte San Pietro (BO) e Pesaro, i quali si trovano tutti a circa un'ora di macchina da noi e questo impedisce che ci appoggiamo a loro per le attività di Riparto.

Mi sono trovato in questa situazione da quando sono Capo Riparto e ora scrivo queste pagine nella speranza che possano essere di aiuto ad altri che in futuro o tutt'ora si trovano in questa situazione.

LA PROGRAMMAZIONE

“Ciò che garantisce la coerenza tra obiettivi e strumenti è la programmazione che nell'ambito Scout assume i connotati di una tecnica di progettazione educativa a più stati. Senza la programmazione la proposta Scout cade in semplice animazione.”(Norme Direttive capitolo 2.4 “La programmazione”, pagina 18)

In queste righe, a parer mio, ci sono le idee chiave che un buon Capo deve conoscere sulla programmazione.

Gli obiettivi sono le mete che vogliamo far raggiungere al ragazzo, non sono abilità tecniche! Gli obiettivi devono essere individuati dalla Staff ragazzo per ragazzo facendo riferimento ai 4+1 punti di B-P. Ad esempio un obiettivo su un ragazzo è fargli sviluppare una buona autostima, riferito al Carattere, oppure la buona comprensione del significato della Buona Azione (ovvero dell'attenzione all'altro essendo sempre pronti ad aiutare) per quanto riguarda il Servizio, ecc. Per trovare gli obiettivi si parte dall'analisi dei ragazzi ovvero conoscendoli ed osservandoli si può capire ciò di cui hanno bisogno: un ragazzo che in squadriglia quando è ora di mangiare prende subito la sua porzione, magari scegliendo la più grande tra quelle disponibili, probabilmente è un figlio unico abituato ad avere i genitori che un po' lo viziano, per questa persona un obiettivo potrebbe essere

quello di fargli aumentare l'attenzione verso gli altri e ad imparare ad essere autonomo, senza altri che pensino a farlo sentire a suo agio.

Gli strumenti sono i mezzi che il metodo ci mette a disposizione per raggiungere gli obiettivi che ci è posti; a questa categoria appartengono le attività (di squadriglia, di riparto, di alta squadriglia), le uscite, le imprese e le missioni. Vi appartengono inoltre le varie tecniche infatti ognuna ha le sue caratteristiche e tende a sviluppare maggiormente alcune qualità: le attività di espressione stimolano la creatività e aiutano a superare la timidezza, quelle di pionieristica sviluppano l'abilità manuale e a sopportare la fatica, ecc.

La buona programmazione permette di individuare gli obiettivi per i vari ragazzi e ad individuare gli strumenti più idonei per raggiungerli.

Senza di essa la nostra non è più una proposta educativa ma semplice animazione: se dietro alle attività che proponiamo non c'è uno scopo, un punto di B-P da sviluppare, non ci sarebbe differenza tra le nostre attività e quelle proposte da altri, ma soprattutto i ragazzi non crescerebbero, non farebbero passi che li porteranno ad essere Uomini, scendendo nello specifico non raggiungeremmo la meta che noi educatori Scout ci poniamo, ovvero quella di formare buoni Cristiani e cittadini.

Una volta fissati gli obiettivi per ogni ragazzo, che sono annuali, è buona prassi suddividere l'anno in tre periodi: il primo che va da settembre a Natale, il secondo da gennaio a Pasqua ed infine il terzo da Pasqua al Campo Estivo. All'interno dei vari periodi poi si scelgono quali obiettivi trattare nelle attività specifiche (uscite, missioni,...) suddividendoli nei circa tre mesi che compongono ogni periodo. Strumento guida da seguire nella scelta delle attività è il Sentiero che fornisce con le prove dei suggerimenti su come impostarle.

Spesso ci si trova con la propria Staff a cercare su internet dei gran giochi, oppure ad inventarsi cose complicatissime pur di essere originali e di cercare cose nuove da proporre, ma tutto questo non è necessario! B-P ci dice: *“quando siete a corto di idee non cercate di imporre ai vostri Scouts attività che, secondo voi, essi dovrebbero apprezzare, ma scoprite, ascoltandoli od interrogandoli, quali sono le attività che li interessano di più, e poi vedete in [...] che misura esse potranno far del bene ai vostri ragazzi”*. Questa azione è chiamata *“Ask the boy”* ed è molto importante perché permette di mantenere alto l'interesse dei ragazzi.

Quando si hanno pochi ragazzi si è avvantaggiati nella conoscenza di ognuno di loro: trovare momenti per parlare con loro è più facile, si può osservarli con maggiore attenzione e si ha più tempo durante le attività da dedicare ad ognuno di loro. La cosa più difficile, però, è mantenere alto l'entusiasmo. L'essere in pochi impedisce di fare grandi cose e per di più rende difficile fare anche le cose semplici, ad esempio una partita a palla scout è molto più avvincente se giocata una squadriglia contro l'altra piuttosto che tre contro tre.

Quindi mi sono chiesto come risolvere questo problema? Come mantenere alto il morale?

La prima idea che ho avuto è stata quella di proporre delle attività tecniche tuttavia se queste sono svincolate da un'attività più generale spesso prendono una piega molto scolastica che va evitata perché è soporifera per i ragazzi! La risposta che ho trovato è stata *“Ask the boy”* che ho tradotto in impresa di squadriglia. Questo mezzo in condizioni di carenza di ragazzi a mio parere è fondamentale dato che:

- fa sì che i ragazzi si sentano protagonisti e motori delle attività dato che questa è incentrata su un loro interesse ed è una loro scelta;
- coglie l'occasione di introdurre tecniche, ma stavolta non sono svincolate da qualcosa: sono la base che permette di realizzare l'obiettivo e a noi Capi permette di sviluppare certe qualità;
- è un modo per responsabilizzare i ragazzi dato che ogni componente della squadriglia deve fare la sua parte;
- fa sì che i ragazzi imparino a portare a termine i loro propositi nonostante questo costi fatica e tempo.

Per queste motivazioni propongo una programmazione basata sulle imprese che i ragazzi si scelgono, di conseguenza si ha un entusiasmo alto. Chiaramente bisogna tenere sempre sott'occhio i tempi di realizzazione: se questo è troppo lungo l'interesse dei ragazzi si sposta verso altro e ciò

non deve accadere; per questo ritengo che il tempo massimo per una impresa sia circa di 2 mesi, oltre i ragazzi si stufano.

Può capitare che la Staff si sia prefissa certi obiettivi da realizzare in un dato periodo e abbia già pensato alla tecnica più adatta. Allora per evitare di cadere in attività statiche e scolastiche che non coinvolgono i ragazzi bisogna confrontarsi coi grandi della squadriglia (Capo e Vice) che devono approvare questa attività, in tal modo le “locomotive” della squadriglia seguiranno le proposte fatte con entusiasmo e ne vengono anche responsabilizzati.

In queste righe è comparso un bel problema: in una squadriglia libera, nel caso sia impossibile attaccarsi ad un riparto vicino, come si fa Corte d’Onore, Consiglio Capi ed Alta Squadriglia?

Dalla mia esperienza sono giunto alla conclusione che questi organi vanno riadattati:

- alla Corte d’Onore si sostituisce un consiglio formato da Capo Squadriglia, Vice, Capo Riparto ed Assistente. Gli argomenti trattati in questo ambiente rimangono quelli della tradizionale Corte d’Onore;
- al Consiglio Capi si unisce anche, in caso di bisogno, il terzo di squadriglia, si mantengono gli stessi temi dell’organo tradizionale;
- in Alta Squadriglia ci sono Capo Squadriglia, Vice, e terzo e le attività di questa squadriglia devono essere strettamente collegate con l’impresa di squadriglia o la missione in modo da iniziare a costruire il processo di passaggio delle nozioni che si realizza nelle attività di squadriglia/riparto.

In questo riadattamento degli Organi del Riparto tuttavia non deve essere sminuita la figura del Capo Squadriglia che ha le stesse responsabilità verso la sua squadriglia come in una situazione normale. Si permette l’accesso a questi organi anche al Vice e, a volte, al terzo (Alta Squadriglia e in caso di bisogno al Consiglio Capi, soprattutto quando si fa il punto sulle attività) per creare condizioni di confronto in cui tutti i ragazzi possano crescere e sentirsi maggiormente partecipi. In questo modo si crea una base solida che segue le attività con attenzione ed entusiasmo e che riesce a trascinare maggiormente anche gli altri componenti.

SITUAZIONE DELL’UNITA’

La Pattuglia Capi o Staff è formata da me e da Pietro, rover di 18 anni al primo anno di servizio. Ha accolto la proposta di servizio in Riparto dopo aver ritenuto molto positiva per lui l’esperienza di aiuto al campo estivo 2017 durata tre giorni, dove ha dato una mano a erigere le costruzioni comuni (alzabandiera, altare e latrina), l’angolo capi e a tenere le attività dei primi giorni.

Da quando sono il Capo Riparto nel gruppo non c’è un Riparto ma una squadriglia libera composta da pochi ragazzi (3/4) e molto giovani (i più grandi hanno iniziato il terzo anno) che mi ha portato in questo periodo a fare più il Capo Squadriglia che il Capo Riparto. E’ stato un periodo di duro lavoro dove le attività sono state concentrate soprattutto sul creare un buon spirito di squadriglia, fornire le basi tecniche per permettere ai ragazzi di vivere bene le uscite ed i campi e sulle imprese di squadriglia che venivano fuori dai ragazzi (ne sono state realizzate tre). I frutti dell’anno sono stati raccolti al campo estivo del 2017 dove i ragazzi hanno dimostrato grande impegno e capacità: nonostante fossero solo in tre hanno vissuto l’intero campo in un’ottima autonomia di squadriglia, dimostrando di sapersi organizzare da soli.

Quest’anno ai passaggi passeranno altri 3 lupetti che andranno a rimpolpare le fila di questa squadriglia, permettendo così di creare un’alta squadriglia con i più grandicelli e iniziando a strutturare così il procedimento di passaggio delle nozioni.

Ecco una breve descrizione dei ragazzi:

Luca: capo squadriglia di 13 anni, in cammino per la seconda classe, bravo ragazzo appassionato alle attività e molto presente alle attività. Si deve lavorare su una maggiore fiducia in se stesso.

Giulio: vice capo squadriglia 13 anni, in cammino per la seconda classe. Interessato alle attività anche se il rugby non gli permette di essere sempre presente, predilige i giochi di movimento.

Bisogna lavorare sulla cura delle sue cose e del modo in cui fa le cose: spesso fa le cose bene per la maggior parte ma poi le chiude non sempre al massimo.

Paolo: terzo di squadriglia (12 anni con la promessa), ragazzo molto vivace e allegro, sempre pronto a gettarsi con entusiasmo nelle attività. Deve imparare a dominarsi infatti a volte il suo carattere impetuoso gli fa dire qualche parola più del dovuto o a portarsi nel gioco a situazioni limite con le regole impartite. Anche lui gioca a rugby e questo non gli permette di essere sempre presente.

Questi tre ragazzi compongono l'alta squadriglia. Seguono due parole sui ragazzi saliti quest'anno dal Branco che derivano da una osservazione della Pattuglia Capi e da quanto detto dall'Akela:

Dario: ragazzo vivace, voglioso di vivere la vita all'aria aperta ma la sua attenzione non è distribuita in maniera costante su tutte le attività: gli piacciono soprattutto i giochi, ed in particolare quelli sportivi, mentre si spegne un po' nelle attività tecniche o più "statiche".

Gabriele: ragazzo interessato all'attività, si pone con interesse alle attività proposte; va seguito con particolare attenzione sia dal Csq e Vice che da noi capi perché è un po' lento a capire la descrizione dell'attività e le istruzioni che gli si dà.

Alessandro: molto vivace, anche troppo, tende a vivere le attività nel suo mondo parallelo e quindi il Csq e noi della Pattuglia Capi proviamo a tenerlo con i piedi per terra.

Nella tabella che segue sono riassunti gli obiettivi per ogni singolo ragazzo.

RAGAZZO	OBIETTIVI				
	CARATTERE	SERVIZIO	ABILITA' MANUALE	SALUTE E FORZA FISICA	FEDE
Luca	Maggior sicurezza in se stesso, autostima		Capacità di osservare e dedurre, progettare e realizzare	Importanza di mantenersi in forma	Importanza preghiera personale
Giulio	Portare a termine ciò che comincia in modo corretto (costanza e determinazione)	Mettersi più a disposizione degli altri. Fiducia negli altri	Impegnarsi a imparare tutto	Importanza dell'igiene	Coltivare rapporto con Dio
Paolo	Capire meglio qual è il suo posto in squadriglia e relazionarsi meglio coi capi	Capire la corresponsabilità	Imparare a fare le cose bene dall'inizio alla fine		Coltivare rapporto con Dio
Dario	Miglior controllo di se stesso	Maggiore attenzione verso gli altri	Portare a termine ciò che si comincia	Comprendere l'importanza della sana alimentazione	Approfondire ciò che imparano a Catechismo
Gabriele	Maggiore fiducia in se stesso		Aumentare la sua manualità	Stimolarlo ad avere una forma fisica per vivere serenamente la vita all'aperto	Approfondire ciò che imparano a Catechismo
Alessandro	Dominare i suoi istinti	Rendersi disponibile ad aiutare gli altri	Aumentare l'attenzione verso ciò che fa e per chi lo circonda	Continenza e temperanza	Approfondire ciò che imparano a Catechismo

Nella seguente tabella mostro gli obiettivi che come staff ci siamo posti per il primo trimestre:

PUNTO DI B-P	PERIODO	
	SETTEMBRE- OTTOBRE	NOVEMBRE-DICEMBRE
CARATTERE	Responsabilizzare l'Alta Squadriglia: gettare le basi tecniche in modo che siano loro a trasmetterle a quelli che devono salire	Introduzione degli incarichi di squadriglia, quindi sviluppare la responsabilità (collegato all'impresa ed in particolare all'uscita conclusiva)
SERVIZIO	Per l'Alta Squadriglia: porsi al servizio dei nuovi entrati	Comprendere bene la Buona Azione, attenzione agli altri
SALUTE E FORZA FISICA		Attività sull'alimentazione
ABILITA' MANUALE		l'attività sarà incentrata su un'impresa di squadriglia dove si svilupperà la capacità di progettare e costruire che terminerà con un'uscita o al campo invernale
FEDE	Comprendere il perché di una legge, i punti della legge scout, i valori che ci sono dietro e come questi si collegano ai 10 comandamenti	

ATTIVITA' ED OBIETTIVI

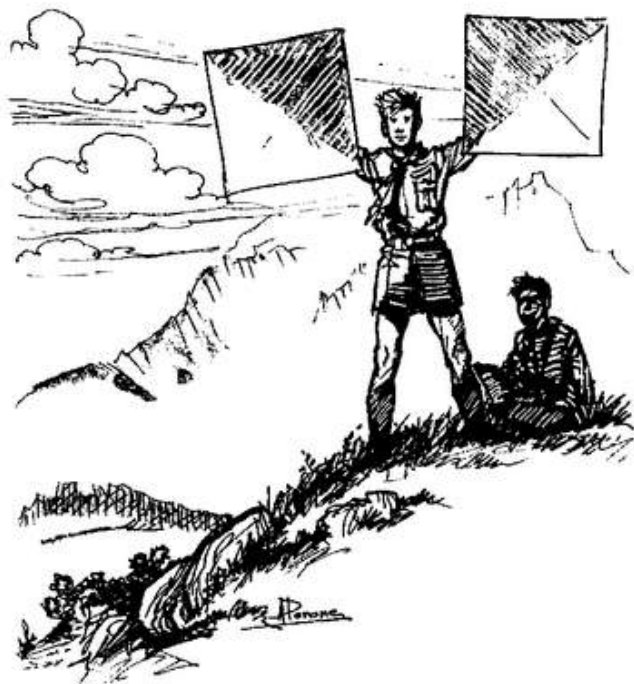
Durante la prima attività dell'anno (prima dei passaggi, quindi con solo la futura Alta Squadriglia) si è fatto il punto dell'anno passato dove ai ragazzi è stato chiesto cosa avrebbero voluto fare con più attenzione (con le motivazioni) e cosa era parso loro dell'anno passato. Si è inoltre spiegato loro la nuova situazione che prenderà il Riparto dopo l'uscita dei passaggi cercando di far capire cosa ci si aspettava da loro in qualità di ragazzi con più esperienza.

Come Pattuglia Capi ci siamo prefissi come obiettivo del primo trimestre quello di creare una squadriglia abbastanza indipendente dove ci fosse una integrazione dei nuovi saliti coi "vecchi" del Riparto. Ciò che vogliamo realizzare è descritto dalle seguenti parole:

- B-P, scoutismo per ragazzi, 4° chiacchierata Pattuglie:
“Lo scopo principale del sistema delle Pattuglie è quello di dare una vera responsabilità al maggior numero possibile di ragazzi. Il sistema porta ogni ragazzo ad accorgersi che ha una responsabilità personale per il bene della sua Pattuglia. Porta ogni Pattuglia ad accorgersi che ha una responsabilità precisa per il bene del Reparto. Attraverso il sistema delle Pattuglie gli Scouts imparano che essi hanno un peso considerevole nella determinazione delle attività del Reparto.”;
- Norme direttive branca esploratori, capitolo 3, “La squadriglia”:
“La Squadriglia traduce in termini concreti quanto affermato: sfrutta la leva dello spirito di banda consociando i ragazzi in una piccola società strutturata su di un ferreo principio di responsabilità che vive grazie ad una intensa e continuata avventura all'interno del quadro di valori della Legge e della Fede.”



L'esigenza di riuscire a creare una buona integrazione tra gli esploratori attuali e quelli che devono salire nasce dal fatto che durante l'anno passato le attività con altri gruppo sono state realizzate al Campo Pasquale, al San Giorgio e al Campo Estivo dove è stata vissuta la competizione tra le squadriglie; queste attività hanno permesso ai miei ragazzi di legarsi molto tra di loro, forse anche troppo infatti hanno cominciato a vedere gli altri esploratori (includo già anche quelli che salgono dal branco) più come rivali da battere in una competizione che nuovi fratelli da accettare all'interno della squadriglia.



Per fare ciò ho deciso di proporre loro una attività di segnalazione. La scelta di questa tecnica è dovuta al fatto che è una attività abbastanza tecnica dove Luca (il Csq) può tirare fuori le sue capacità e dimostrare che è in grado di coordinare la sua squadriglia al meglio, permette a tutti gli altri di capire che hanno un ruolo nella squadriglia e che questo è realmente importante ed effettivamente utile alla buona riuscita dell'attività. Infine questa tecnica richiede calma e attenzione che fanno parte degli obiettivi che ci siamo posti per Giulio, Paolo e Dario. La segnalazione ci permette anche di cercare di sviluppare l'attenzione di Gabriele e Alessandro.

L'attività è stata accolta ed approvata dai ragazzi. Da un punto di vista tecnico ci siamo posti come mete (queste sono state decise insieme ai ragazzi dell'Alta Squadriglia) quella di conoscere l'alfabeto Morse e semaforico e

saper trasmettere e ricevere correttamente brevi frasi usando diversi mezzi, in particolare bandierine, fischietti e luci. Nel fissare questi obiettivi ci siamo rifatti alla 7° chiacchierata di Scoutismo per Ragazzi "Segnali e Comandi" scritto da B-P che dice: *"Una volta che avete imparato l'alfabeto Morse o il semaforico occorre fare molta pratica. Non si richiede allo Scout né di spedire lunghi messaggi, né di segnalare a grande distanza, o ad alta velocità. Tutto ciò che vi si richiede è di conoscere l'alfabeto e ricevere o trasmettere frasi semplici o parole singole veramente bene. Fate del vostro meglio, in modo che quando ci sarà necessità di trasmettere attraverso una vasta pianura, o di monte in monte, il vostro messaggio possa essere letto facilmente"*.

Di seguito è presentata la scaletta delle attività:

9 SETTEMBRE	
ORARIO	ATTIVITA'
15:30	Chiamata, preghiera Esploratore, gioco di movimento "diavolo"

	pietrificatore”
16:00	Punto dell’anno passato e aspettative per prossimo anno, approvazione da parte dei ragazzi dell’attività di segnalazione
16:30	Baseball scout (gioco di movimento)
17:00	Ripresa morse (alfabeto e segnali di servizio) con gioco su queste cose
17:30	Scoutball
18:00	Conclusione con Preghiera

16 SETTEMBRE	
ORARIO	ATTIVITA’
15:30	Chiamata, preghiera Esploratore, gioco di movimento “palla-muro”
16:00	Spiegazione del semaforico con gioco
16:30	Preparare materiale per uscita passaggi
17:00	Chiacchierata sull’accoglienza
17:30	Palla a mano scout (gioco di movimento)
18:00	Conclusione con Preghiera

13-24 SETTEMBRE: USCITA PASSAGGI	
ORARIO	ATTIVITA’
18:00	Partenza
18:20	Arrivo al posto e montaggio tenda
19:00	Staffetta con nodo, quesito su prova del sentiero fatto da un capo, segnalare in semaforico una parola di 4 /5 lettere
19:30	Preparazione cena
20:00	Cena seguita da pulizie
21:30	Fuoco
22:30	Buonanotte
7:30	Sveglia, preghiera, ginnastica, colazione
9:00	S. Messa
10:00	Passaggi
10:30	Roverino
11:00	Smontaggio tenda
11:30	Ruba bandiera coi nodi
12:00	Ritrovo col gruppo, Angelus, nomine Capi, pranzo
13:00	Gioco di gruppo
14:45	Conclusione con Preghiera

30 SETTEMBRE	
ORARIO	ATTIVITA'
15:30	Chiamata, preghiera Esploratore, gioco di movimento Soft Air con cerbottane
16:30	SPAZIO IN SQ: spiegazione del morse da parte del Csq e del Vice
17:00	ATTIVITA' MORSE: il CR segnala una lettera, le due squadre* devono capirla e portare al capo un oggetto che inizia con quella lettera Dopo qualche mance si passa a segnalare intere parole e vince il primo che le capisce
17:30	Conclusione con Preghiera

*le squadre erano una metà della squadriglia capeggiata dal Csq e l'altra dal Vice; in questo modo si cerca la competizione (difficile da realizzare con una squadriglia libera)

16 SETTEMBRE	
ORARIO	ATTIVITA'
16:00	Chiamata, preghiera Esploratore, gioco di movimento: mastini
16:30	In squadriglia leggere chiacchierata da scoutismo per ragazzi sulla segnalazione, riordino della sede
17:00	Percorso ad ostacoli con tutti bendati a parte il Csq che fischiando delle lettere in morse guida la squadriglia attraverso il percorso
17:20	Catechesi sul tema della fiducia (analisi 1° punto della Legge Scout) con la lettura di un brano tratto dal libro "Cuore" e di assiomi di alcuni Papi sul tema
17:35	Gioco movimento/tecnico: si assegna ai per la promessa una lettera che verrà segnalata in morse, io primo che porta il nodo corretto al CR prende il punto
18:00	Conclusione con Preghiera

14 OTTOBRE	
ORARIO	ATTIVITA'
15:00 ALTA SQUADRIGLIA	Attività sul semaforico: i ragazzi prepareranno a casa tre parole e a turno le segnaleranno usando il semaforico, chi riceve e segnala meglio vince
15:30 RIPARTO	Chiamata, preghiera Esploratore Gioco a tappe nel quartiere: tappa 1 (ci arrivano con indovinello): bandiera genovese (gioco di movimento); tappa 2 (ci arrivano coi segni di pista): chiacchierata sulla legge tenuta dal Csq e Vice basata sul testo di "Scoutismo per Ragazzi"; tappa 3 (ci arrivano con cartina): segnalazione con bandierine sulla legge: una parte della squadriglia segnala un punto della legge e l'altra segnala il numero di quel punto (naturalmente vietato l'uso di sentiero o "bigliettini"), poi si invertono i ruoli. Rientro in parrocchia

17:15	Scoutball forlivese
17:45	Riordino materiale
18:00	Conclusione con Preghiera

22 OTTOBRE	
ORARIO	ATTIVITA'
9:00	Chiamata, preghiera Esploratore, gioco di movimento: cocodrilli e seguire lotta greco-romana
9:40	SPAZIO IN SQ: leggere da scoutismo per ragazzi il motto + spiegazione semaforico da parte di quelli di alta
10:10	Attività semaforico: staffetta a tre tappe: 1° nodo promessa, 2° prova sentiero giallo, 3° segnalare a quelli che attendono di partire una lettera che compone la parola, quando capiscono la parola per intero finiscono. Si fanno più mani per migliorare il tempo.
10:40	Gioco di movimento: touchdown
11:10	S. Messa

USCITA 28-29 OTTOBRE	
ORARIO	ATTIVITA'
15:15	Ritrovo, carico del materiale
15:30	Preghiera, partenza
16:20	Arrivo e sistemazione
16:30	Gioco: un ragazzo con 3 scalpi e un fischietto deve fuggire dagli altri, ma ogni 2/3 min deve segnalare una lettera del suo nome in morse (nel corretto ordine). Gli altri lo devono trovare e scalpare, quando il "fuggitivo" finisce gli scalpi muore, tra una segnalazione e l'altra si può muovere.
18:00	Spiegazione e dimostrazione della segnalazione morse con le luci
18:30	Prove del sentiero, inizio raccolta legna per fuoco di bivacco e pranzo della domenica
19:00	Preparazione cena Cena + pulizie
21:00	Fuoco di bivacco
22:00	Segnalazione notturna: le due squadre preparano, mentre si prepara la cena, 2 parole, una di 4 e una di 6 lettere, le segnalano l'una all'altra con tutti i segnali di servizio. Chi segnala meglio vince.
22:30	Buonanotte + Consiglio Capi
7:30	Sveglia, Preghiera, ginnastica, colazione Preparazione zaini, pulizia
9:30	Gioco: fortino difeso dai capi che contiene un messaggio e le bandierine. I

	ragazzi devono entrarci e segnalare all'esterno il messaggio. I Capi difendono con cerbottane o al tocco. I ragazzi posso attaccare in massimo 3 persone, quando vengono presi devono fare il cambio.
10:30	Fine gioco, uniforme, avviamento verso la chiesa del luogo
11:00	S. Messa
12:30	Pranzo alla trapper
14:30	Partenza per Forlì
15:30	Arrivo, riordino materiale, conclusione con preghiera

ALCUNE FOTO



Postazioni di segnalazione e ricezione nell'attività del 14 ottobre nei dintorni della parrocchia.



Una delle due pattuglie nella attività di segnalazione notturna fatta durante l'uscita del 28-29 ottobre.



Segnalazione usando il fischietto durante il gioco di domenica 29 ottobre.



Squadriglia durante un'esercitazione di ricezione di un messaggio in morse col fischietto trasmesso dal CR, per far comprendere meglio il concetto di ritmo di una segnalazione.

PROGRESSIONE PERSONALE

Luca: ha conseguito una buona conoscenza del morse, è in grado di trasmettere e ricevere correttamente brevi frasi in morse e semaforico. Ha capito che una buona organizzazione di squadriglia è fondamentale per vivere nel modo giusto le attività proposte.

Giulio: a seguito dell'attività ha raggiunto una discreta conoscenza del morse e si è appassionato all'alfabeto semaforico. Anche lui ha compreso l'importanza del suo ruolo di Vice all'interno della squadriglia.

Paolo: durante questi mesi ha appreso bene l'alfabeto morse e le basi del semaforico, nel primo alfabeto è in grado di segnalare in modo chiaro e col giusto ritmo usando bandierine, fischietto e pila mentre col secondo alfabeto è un po' lento ma preciso nelle posizioni.

Dario: come tutti i ragazzi saliti dal Branco è arrivato con una buona conoscenza dell'alfabeto morse ma senza aver mai fatto una vera e propria segnalazione in varie modalità, nelle attività proposte ha provato appunto questo dimostrandosi ben preciso nelle segnalazioni col fischietto.

Gabriele: essendo salito al Riparto quest'anno si trova nella stessa situazione di Dario, ma con una migliore conoscenza del morse che in questa attività ha completato coi segnali di servizio e con le basi del semaforico. Per quanto riguarda le segnalazioni si sente più a suo agio usando le bandierine piuttosto che gli altri modi.

Alessandro: in questa attività ha implementato la sua conoscenza del morse ricevuta in Branco coi segnali di servizio. Si è distinto soprattutto come osservatore nelle stazioni riceventi che svolge con impegno e grande attenzione, cosa che non mette in tutte le attività.

CONCLUSIONI E VERIFICHE

Durante questo modulo di attività ho visto buoni progressi soprattutto nei membri dell'Alta Squadriglia, per i quali era pensata appositamente, che hanno iniziato a sviluppare le giuste qualità, capacità e competenze per essere lo zoccolo duro e solido della, come la chiamava B-P, pattuglia. Le attività di segnalazione proposte li hanno aiutati soprattutto nel saper gestire la squadriglia: hanno dovuto affidare degli incarichi ed assicurarsi che questi vengano rispettati finché l'attività non è conclusa. Tuttavia le parti che, secondo me, li hanno fatti crescere di più sono stati gli spazi in squadriglia che dovevano gestire loro all'interno dell'attività di Riparto settimanale: in tali momenti li incaricavo di preparare tecnicamente gli altri membri in un determinato ambito a cui seguiva poco dopo una "verifica" attraverso un gioco o una esercitazione. Un'altra cosa che proponevo loro in questi momenti era leggere qualche brano tratto da "*Scoutismo per Ragazzi*" e approfondirli insieme. Durante queste occasioni ho notato i membri dell'Alta Squadriglia davvero presi e vogliosi nel trasmettere agli altri quello che sapevano. Una conferma delle mie opinioni è arrivata proprio dai ragazzi durante il Consiglio Capi di sabato 28 sera nel quale hanno chiesto di avere più spazio. Questo spazio arriverà man mano durante l'anno: nel prossimo modulo (novembre-dicembre) si lavorerà su un'impresa di squadriglia dove in Alta insegnerò le basi tecniche in modo che possano guidare la loro pattuglia nel realizzare l'impresa con un buon livello di indipendenza dove noi membri della Staff staremo proprio come appoggio. Nell'anno nuovo si proverà a far sì che vivano le riunioni di squadriglia in autonomia totale per arrivare a primavera quando, se si dimostrano meritevoli e affidabili, intendo proporre loro un'Uscita di Squadriglia, dove nessuno della Staff sarà presente.

Sostanzialmente ritengo che questa attività abbia aiutato tutti i ragazzi a crescere, ha permesso di lavorare con efficacia sugli obiettivi che ci eravamo posti sui singoli ragazzi e a gettare delle basi dalle quali partire per formare un buon Capo Squadriglia, Vice e terzo... Comunque abbiamo ancora del lavoro da fare.

Passiamo ora alle parti che potevano essere fatte meglio:

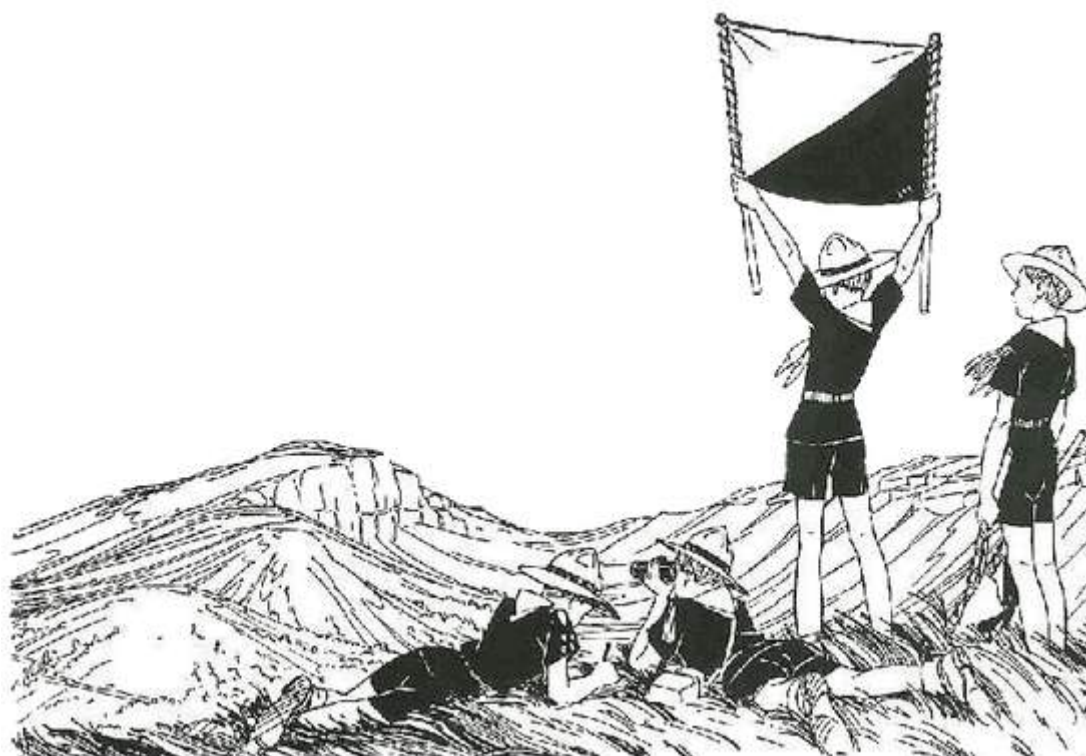
1. avrei voluto fare più attività di Alta Squadriglia, soprattutto ad ottobre, per poter approfondire a livello tecnico la parte sul semaforico e anche per dargli delle “dritte” su come gestire al meglio gli spazi in squadriglia, tuttavia questo non è stato possibile a causa del fatto che 2 dei 3 ragazzi hanno iniziato il campionato di rugby che li ha impegnati in molte date nelle quali era prevista tale attività e non ho ritenuto adatto farla con solo un ragazzo;
2. mi sarebbe piaciuto che l’uscita conclusiva di questo modulo fosse venuta meglio: Luca, il Capo, non è potuto essere presente a causa di motivi familiari ed in più i tre novizi sono stati molto agitati tanto che Giulio non è riuscito a gestirli e ciò ha portato i membri della Staff a richiamarli spesso.

Il punto 1 dovrebbe essere soddisfatto nella attività che si farà sull’impresa.

L’uscita di cui parlo nel punto 2 mi ha dato l’occasione di conoscere meglio i ragazzi e trovare così nuovi obiettivi:

- Giulio: ha bisogno di capire che dare il buon esempio non sempre è sufficiente, come Vice (nell’occasione considerata come Capo) è autorizzato a richiamare gli altri quando sbagliano, sempre nell’ottica di guidarli come fratelli più piccoli;
- Paolo: deve diventare più responsabile e cosciente dell’importanza del suo ruolo nella squadriglia: non deve cedere alla minima provocazione dei novizi e perdere la pazienza aumentando la confusione che questi generano, ma deve essere di sostegno al Capo e Vice;
- Dario: bisogna lavorare di più sul dominio di se stesso, ovvero capire che c’è un momento per giocare, uno per cantare, uno per ascoltare, ecc.

Con quanto imparato in questi mesi, con i nostri obiettivi bene in mente proseguiamo questa avventura!

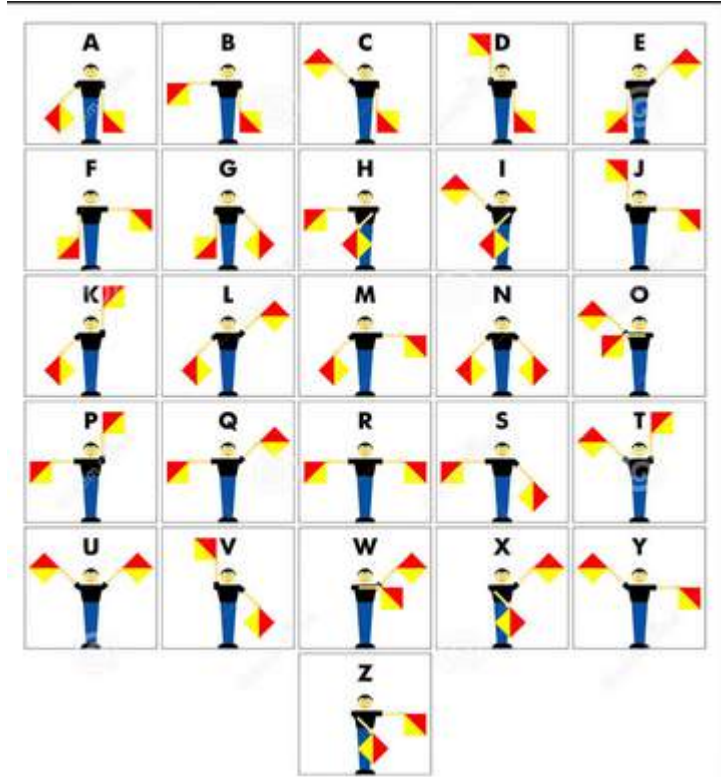


APPENDICE

1) Scheda riassuntiva consegnata ai ragazzi di Alta Squadriglia per aiutarli ad imparare gli alfabeti morse e semaforico coi segnali di servizio nei vari modi di segnalare:

ALFABETO MORSE E SEMAFORICO

A	..-	J	.-.-.-	S	2	..-.-.-
B	-... ..	K	.-.-	T	-	3	...-.-
C	-.-.-	L	.-... ..	U	..-	4	...-.-
D	-... ..	M	--	V	...-.-	5
E	.	N	--.	W	.-.-	6	-... ..
F	...-.-	O	---	X	-... ..	7	-... ..
G	--	P	.-.-.-	Y	.-.-.-	8	-... ..
H	Q	---.-	Z	-... ..	9	-... ..
I	..	R	1	.-.-.-.-	0	---.-



SEGNALI DI SERVIZIO:

SEGNALE	DESCRIZIONE
AAA	Chiamata alla stazione ricevente
K	Siamo pronti a ricevere (risposta alla chiamata)
Q	Aspettate, non siamo pronti (risposta alla chiamata)
8 punti in morse o segno contrario ad L in semaforico	Errore. Non capisco-Annullo Si riprende dall'ultima parola
AR	Fine messaggio- Avete ricevuto?
R	Ricevuto, messaggio capito se la R non viene ricevuta si ripete tutto il messaggio.

Il segnale AAA lo useremo principalmente con segnalazioni luminose e col fischietto.
 Col fischietto prima di qualsiasi segnalazione far precedere una linea (segnale di attenzione).
 In caso di **segnalazione con bandierine in alfabeto morse e semaforico**:
 AAA viene sostituito dall'8 (anche K è sostituito dall'8 della stazione ricevente, se questo non si vede è come dire Q).
 Per "fine lettera" si fa una pausa di due/tre secondi.
 Per "fine parola" si incrociano le bandierine in basso, davanti ai piedi.
 Per "fine discorso" si segnala AR.

Il segnale di errore 8 punti può essere eseguito sia dalla stazione ricevente, quando non capisce bene quanto viene trasmesso, o dalla stazione trasmittente se sbaglia durante la segnalazione.

NB: può darsi che fuori dal nostro gruppo usino la AAA al posto dell'8 nella segnalazione con bandierine.... Fate attenzione!