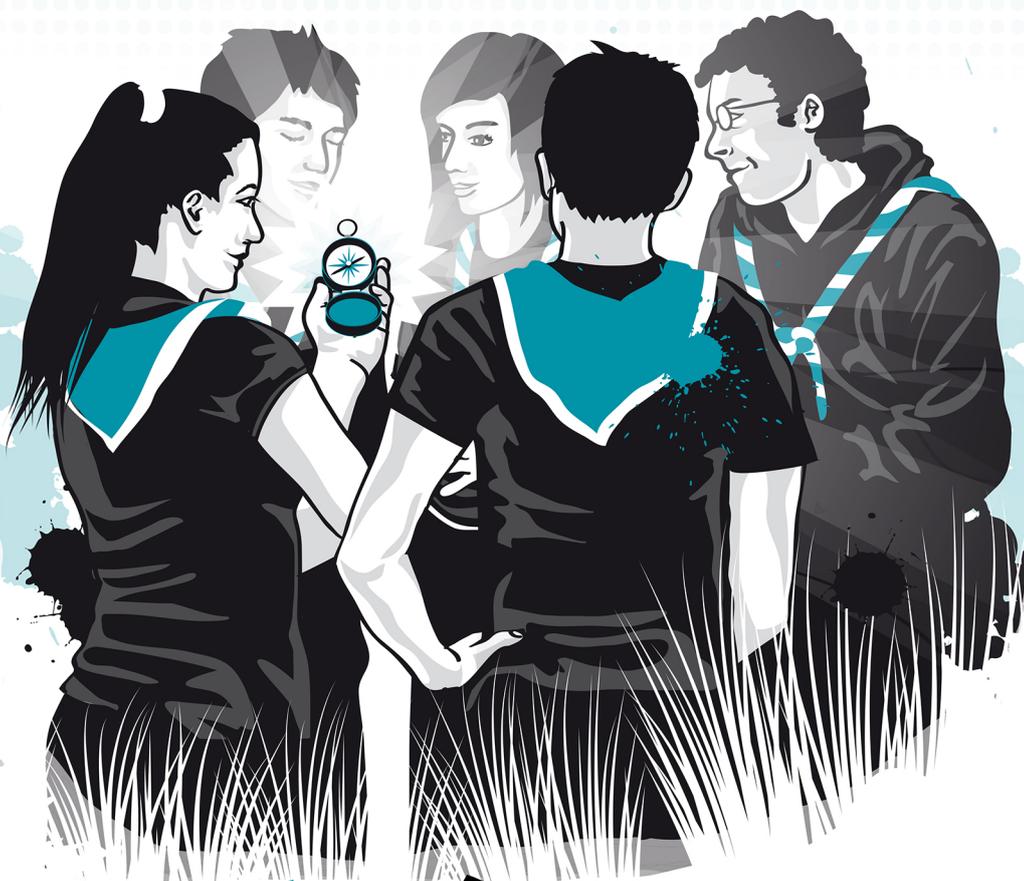


Branca pionieri

Insieme con volontà



Pfadibewegung Schweiz
Mouvement Scout de Suisse
Movimento Scout Svizzero
Moviment Battasendas Svizra

Programma

Branca pionieri

1	La branca pionieri e i suoi partecipanti	2
1.1	Il periodo dell'adolescenza	2
1.2	La branca pionieri	4
1.3	Distinzioni tra branca pionieri, esploratori e rover	4
1.4	Obiettivi della branca pionieri	5
1.5	Necessità della branca pionieri	5
2	La branca pionieri come branca	7
2.1	Organizzazione della branca	7
2.2	Forme di posto pionieri	8
2.3	Inserimento della branca pionieri nella sezione	8
2.3.1	Pianificazione a lungo termine	9
2.3.2	Visibilità pubblica	9
2.3.3	Partecipazione alle attività sezionali	9
3	La direzione di posto	10
3.1	Profilo e formazione	10
3.2	Diritti e doveri	10
3.2.1	Diritti	10
3.2.2	Doveri	11
3.3	Motivazione	11
3.4	Punti di riferimento	14

4	La guida del posto	15
4.1	Accompagnamento e conduzione	15
4.1.1	Quando condurre? Quando accompagnare?	15
4.1.2	Condurre: porre dei limiti	16
4.1.3	Accompagnare: motivare e promuovere	17
4.2	Le fasi del posto	18
4.2.1	Fase di ambientamento	18
4.2.2	Fase di autorealizzazione	19
4.2.3	Fase di orientamento	20
4.3	Dalle visioni agli obiettivi	21
4.4	Pianificazione a lungo termine	22
4.5	Contatto con i genitori	23
4.6	Elaborare delle opinioni	24
4.7	Prevenzione e coeducazione	25
5	Vivere nel posto	27
5.1	Spirito di posto	27
5.1.1	Creazione di un posto	27
5.1.2	Il nome del posto	27
5.1.3	Locale di posto	27
5.1.4	Patto di posto	28
5.1.5	L'abbigliamento del posto	29
5.1.6	Motto, grido	29
5.1.7	Riti e tradizioni del posto	30
5.1.8	Nuovi membri in un posto già esistente	30
5.2	Riscontro all'interno del posto	31
5.2.1	Regole del riscontro	32
5.2.2	Possibili situazioni di riscontro	32
5.3	Il triangolo – la nostra forma di lavoro	32
5.3.1	Fase di sviluppo	33
5.3.2	Fase di realizzazione	34
5.3.3	Fase di valutazione	34
5.4	Metodi di lavoro	35
5.4.1	Raccolta di idee	35
5.4.2	Scelta dell'attività	36
5.4.3	Metodi di valutazione	38
5.5	Utilizzo di un tema	39

Riferimenti nella pubblicazione



I simboli fanno riferimento a un altro capitolo del Cudesch.



Simbolo «Documenti MSS»: questo simbolo ti segnala che puoi consultare dei documenti supplementari che si trovano sul sito internet.



Simbolo «Profilo dello scoutismo»: questo simbolo ti rimanda ad un capitolo del Profilo dello scoutismo.



Simbolo «Rimando»: questo simbolo ti rimanda ad un altro capitolo di questa pubblicazione.



Relazioni e metodi: vedi spiegazione e tabella a pagine

6	Le cinque relazioni e i sette metodi nella branca pionieri	40	7.6	Attività pionieri nel dettaglio	56
6.1	Esempi di applicazione	41	7.6.1	Crazy Challenge	57
6.1.1	Progressione personale	41	7.6.2	La 15 ore	58
6.1.2	Vita in piccoli gruppi	42	7.6.3	Autofinanziamento	61
6.1.3	Vita all'aria aperta	43	7.6.4	Idee sul tema ambiente	62
6.1.4	Riti e tradizioni	44	7.6.5	Scambio con altri pionieri	63
6.1.5	Partecipazione attiva	45	7.6.6	Confronto con altre culture	63
6.1.6	Gioco	46	7.6.7	Contatto con persone diversamente abili	64
6.1.7	Legge e promessa	47	7.7	La tecnica scout nella branca pionieri	65
7	Attività	48	8	Difficoltà nella branca pionieri	66
7.1	Sicurezza	48	8.1	Difficoltà comuni della branca pionieri	66
7.2	Attività spontanee	49	8.2	Situazioni difficili internamente al posto	68
7.3	Organizzazione delle riunioni	49	8.3	Problematiche legate alle dipendenze	69
7.3.1	Direzione della riunione	50	8.3.1	Fumo	70
7.3.2	Regole e forme di comportamento	50	8.3.2	Alcool	71
7.3.3	Struttura della riunione	50	8.3.3	Consumo di cannabis e altre droghe illegali	71
7.4	Impresa	51	8.3.4	Pipe ad acqua	71
7.4.1	Uscite su più giorni	51	9	Bibliografia	72
7.5	Campo	52			
7.5.1	Il campo pionieri	54			
7.5.2	Il campo sezionale	54			
7.5.3	Il campo all'estero	55			
7.5.4	Gioventù e sport	56			
7.5.5	Documentazione del campo	56			



1 La branca pionieri e i suoi partecipanti

1.1 Il periodo dell'adolescenza

I giovani nella branca pionieri vivono un periodo di cambiamento importante chiamato adolescenza che comprende approssimativamente la fascia d'età dai 10 ai 18 anni. Durante questa fase della crescita il giovane è confrontato a grossi cambiamenti sia a livello fisico sia psichico. Cambia la percezione del proprio corpo, i giovani si curano maggiormente del loro aspetto fisico e scoprono per la prima volta la sessualità. Quella dell'adolescenza è spesso una fase movimentata della vita durante la quale i valori e i rapporti umani fino ad allora dati per acquisiti vengono rimessi in discussione. Il giovane trascorre molto più tempo nel gruppo di pari, le amicizie assumono un valore profondo e si prendono pian piano le distanze dai genitori. Attraverso questo processo il giovane evolve da bambino, la cui cura dipende dal mondo degli adulti, a giovane indipendente. Il cambiamento è anche accompagnato da decisioni di vita cruciali in ambito scolastico o professionale che influenzeranno lo sviluppo della personalità.

La rimessa in discussione dei propri valori è un passo importante che permette agli adolescenti di sviluppare un proprio atteggiamento. I giovani desiderano essere accettati come persona indipendente al pari degli adulti, prendersi maggiori responsabilità e gestirsi liberamente. Gli adolescenti riscoprono l'ambiente che li circonda, provano nuove esperienze e mettono alla prova i propri limiti fisici, emotivi e sociali. Il giovane sviluppa l'interesse per altri paesi e culture, mette in discussione le regole che è tenuto a seguire e riflette sullo scopo e sul senso della propria vita. Le questioni spirituali, etiche e religiose entrano anche loro a far parte della sfera d'interesse della persona e andranno a completare i valori e gli ideali dell'adolescente. I giovani provano a comportarsi in accordo con tali principi che in questa fase della vita tendono ad essere molto idealizzati. Questo passaggio è necessario allo sviluppo dei propri valori e di un proprio modo di interagire col mondo.

capitolo 8.3
Problematiche legate alle dipendenze



I giovani si trovano anche all'inizio del loro viaggio alla scoperta della loro sessualità. In questo periodo avranno probabilmente una prima ragazza o un primo ragazzo e scopriranno i rapporti intimi. Proprio perché molto intimo, il confronto con la propria sessualità può sfociare anche in situazioni di imbarazzo e difficoltà, specie per coloro che non hanno ancora compreso il proprio orientamento sessuale. Il desiderio di nuove esperienze e di costruire un proprio io si scontra con la scoperta della realtà, spesso diversa dalle aspettative, e che può portare frustrazione. I limiti personali che i giovani imparano a conoscere non sono quindi solo fisici o sociali ma anche profondamente personali.

I giovani di questa fascia d'età vogliono:

- Vivere qualcosa di speciale, divertirsi, sballarsi.
- Essere indipendenti, guadagnare nuove libertà, avere spazio di manovra.
- Assumersi delle responsabilità.
- Sviluppare le proprie idee, opinioni e definire la propria identità.
- Staccarsi dalla famiglia.
- Dare una direzione alla propria vita scolastica o professionale.
- Riflettere sul senso della vita, realizzarsi e trovare il loro posto nel mondo.
- Gestire da soli il proprio tempo e le proprie finanze.
- Svolgere attività con coetanei e persone con cui condividono gusti e interessi.
- Allacciare nuove amicizie e scambiare opinioni con altri giovani.
- Provocare, superare i limiti a loro imposti.
- Scoprire altre culture e viaggiare.
- Scoprire il proprio corpo, fare le prime esperienze sessuali.

Dai giovani in questa fascia d'età ci si aspetta che:

- Si assumano la responsabilità delle loro azioni.
- Reagiscano in modo ponderato.
- Riflettano sul proprio futuro.
- Abbiano il controllo del loro budget.
- Siano consapevoli del loro ruolo di modello per i più piccoli.
- Rispettino le regole decise da loro stessi.
- Sappiano dare una valutazione costruttiva.
- Siano in grado di mettersi in discussione, far proprie le critiche e correggersi di conseguenza.
- Sappiano scegliere la propria cerchia di amici.
- Sappiano dire di no.
- Siano educati nei confronti degli adulti.
- Sappiano fare una scelta in ambito professionale o scolastico.
- Riflettano sul loro posto all'interno della società.



1.2 La branca pionieri

L'attività della branca pionieri prevede un pieno coinvolgimento dei ragazzi nelle decisioni. Al contrario della branca lupetti e della branca esploratori solo una stretta minoranza delle attività sono organizzate e proposte dagli animatori. I pionieri sono anche i destinatari delle attività che organizzano, si assumono quindi delle responsabilità personali verso se stessi e il resto del gruppo ma non verso terzi. I pionieri imparano a lavorare assieme per svolgere al meglio le imprese scelte da loro e strutturate in un programma semestrale; hanno quindi la possibilità di lanciarsi in attività nuove ed estranee a quanto già vissuto nelle branche precedenti. Durante gli ultimi mesi nel posto, i pionieri si interessano al loro futuro in sezione e possono sperimentare il ruolo di animatore nella branca lupetti o esploratori.

I pionieri sono nel pieno del periodo adolescenziale e il posto è un ambiente di sperimentazione all'interno del quale i giovani possono assumersi delle responsabilità, svolgere nuove attività, scoprire il mondo, confrontarsi con i propri pari, prendere decisioni importanti per il proprio futuro e costruire una propria identità. Il posto è allo stesso tempo anche un ambiente protetto; la direzione di posto pone i limiti entro cui i pionieri possono muoversi, sostiene i singoli giovani e favorisce un ambiente di crescita positivo, sano e sicuro.

La realtà in continua evoluzione del posto può portare a insuccessi e frustrazioni che fanno parte del processo di crescita ma che devono trovare uno sviluppo positivo, un superamento della difficoltà e un conseguente consolidamento del gruppo. La qualità della proposta educativa è di fondamentale importanza; il rischio è quello di un gruppo pionieri demotivato, disunito e che perderà interesse per lo scoutismo. Questo documento vuole essere di aiuto in particolare per motivare i pionieri e proporre al posto un'offerta valida con attività di qualità

capitolo 3.3
Motivazione

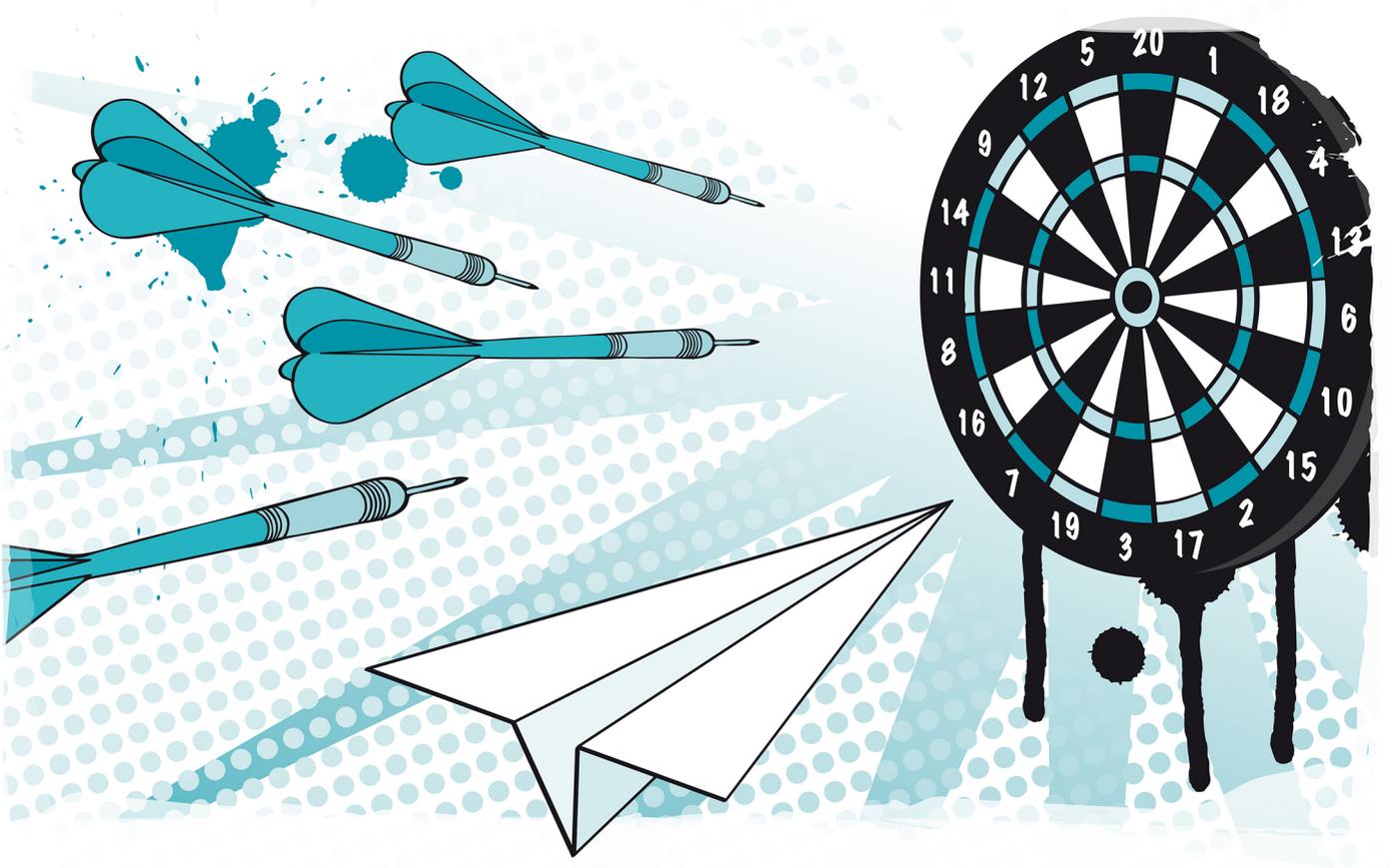
capitolo 7
Attività

1.3 Distinzioni tra branca pionieri, esploratori e rover

	Branca esploratori	Branca pionieri	Branca rover
Forma dei gruppi	Piccoli gruppi. Ogni esploratore fa parte di una pattuglia e più pattuglie formano un reparto.	Il posto pionieri come unico piccolo gruppo. Ogni pioniere si identifica fortemente in questo gruppo di pari.	Centralità del singolo rover che cresce attraverso l'attività nel clan, le attività proposte ai giovani o i progetti.
Partecipazione alle decisioni	Il capo pattuglia partecipa ad alcune scelte del reparto e prende piccole responsabilità. Il ruolo principale degli esploratori ad attività è quello di partecipante.	Ogni pioniere partecipa a importanti decisioni di posto e fa delle scelte per il gruppo. La direzione di posto guida e accompagna i pionieri.	Ogni rover è responsabile delle proprie scelte sia per l'attività di clan sia per l'animazione nella branca. Il capo clan ha ruolo di coordinatore.
Attività	L'attività si svolge con regolarità, di solito al sabato, a livello di pattuglia o di reparto. L'équipe animatori organizza la maggior parte delle attività, alcune possono essere svolte in pattuglia sotto la guida del capo pattuglia.	Il posto prepara, realizza e valuta le proprie attività guidato dalla direzione di posto. I pionieri si trovano regolarmente per attività pianificate ma possono anche svolgere attività in modo spontaneo.	Il rover realizza progetti all'interno del clan, svolge il proprio servizio attraverso l'attività nelle altre branche o sceglie individualmente il proprio modo di impegnarsi
Stile di gestione	diretta	accompagnata	indipendente
Interazioni col movimento	Principalmente a livello locale; a volte nella regione (p.es. campo di zona o campo cantonale)	Principalmente a livello locale, regionale e cantonale. A volte anche a livello nazionale e/o internazionale.	A tutti i livelli: locale, regionale, cantonale nazionale e internazionale.
I membri...	... partecipano attivamente e vivono le attività proposte.	... organizzano attività per se stessi, le vivono e le valutano per migliorarsi.	... si pongono degli obiettivi, organizzano attività per se stessi e per gli altri, valutano il proprio operato per migliorarsi.

1.4 Obiettivi della branca pionieri

La branca pionieri è una branca di passaggio dalla branca esploratori, direttamente gestita da un gruppo di animatori, alla branca rover indipendente e autodeterminata. La branca pionieri offre ai giovani uno spazio di sperimentazione dove assumere responsabilità e decidere autonomamente le attività da svolgere. I giovani lavorano in gruppo, definendo autonomamente degli obiettivi e valutandone il raggiungimento in un continuo processo di miglioramento. I pionieri imparano a conoscere se stessi, i propri limiti e le proprie possibilità. Con l'aiuto e il sostegno della direzione di posto, il pioniere mette anche in discussione i propri valori, costruisce la propria personalità e pianifica il proprio futuro. Lo sviluppo della persona avviene sia in ottica del futuro scout, sia del ruolo che il giovane può assumere nella società.



1.5 Necessità della branca pionieri

In accordo con il profilo dello scoutismo del 2010, i pionieri sono giovani di età compresa tra i 14 e i 17 anni. Per la prima volta in ambito scout il ragazzo ha piena libertà di determinare le attività da svolgere e al contrario della branca rover è prevalentemente lui l'unico fruitore di tali attività. Il pioniere ha quindi la possibilità di sbagliare, di lanciarsi in attività insolite e di sperimentare le proprie capacità e abilità acquisite al di fuori del mondo scout. Il MSS e le associazioni cantonali che lo costituiscono riconoscono l'importanza di lavorare secondo i bisogni di ogni fascia d'età, in particolare per accompagnare lo sviluppo del ragazzo durante l'adolescenza. La branca pionieri rimane però una branca sottovalutata e i suoi scopi non sono sempre chiari e conosciuti.

Dare sicurezza ai giovani: La direzione di posto ricopre il ruolo di guida del gruppo ma lascia ampio spazio di manovra ai pionieri che possono così dare sfogo alla loro creatività e farsi carico di impegni e responsabilità. La vita di posto offre un quadro strutturato entro il quale i pionieri possono muoversi in sicurezza sostenuti dalla direzione di posto. Il giovane viene aiutato nella ricerca di una sua identità sulla via verso l'indipendenza.

Formare animatori maturi e competenti: La branca pionieri risponde al bisogno dei giovani di fare esperienze innovative e autodeterminate. Il posto pionieri sperimenta su se stesso nuove idee di attività che vanno a costituire un utile bacino a cui i pionieri, una volta diventati animatori, potranno continuare ad attingere. Il metodo dell'impresa usato per la realizzazione delle attività aiuta il giovane ad acquisire nuove competenze per esempio a livello organizzativo o di assunzione di responsabilità per il gruppo. Una volta divenuti capi, i giovani potranno così assumere più facilmente il nuovo ruolo e fornire un valore aggiunto alle attività della branca lupetti o esploratori. La maggiore differenza d'età, in particolare in rapporto agli esploratori, è un altro chiaro beneficio offerto dall'esistenza della branca pionieri.

Mantenere i membri: La branca pionieri offre lo stimolo appropriato per i giovani dai 14 ai 17 anni, una proposta attrattiva e meno stringente di quanto offerto dal passaggio diretto ad animatore di un'altra branca. In questa sensibile età di cambiamento e sviluppo è facile che alcuni giovani abbandonino la sezione, soprattutto se assumono la doppia funzione in qualità di pioniere e animatore; l'attività di posto permette di seguirli più da vicino e di minimizzare le partenze.

La branca pionieri dà nuova motivazione ai ragazzi attraverso le attività innovative, la scoperta di nuove realtà e la creazione di un gruppo affiatato che impara a lavorare assieme. Il legame tra coetanei li sostiene ad affrontare le nuove sfide offerte dal passaggio alla branca rover e ad impegnarsi a favore della sezione anche quando lo studio o la professione li porta ad allontanarsi. Gli anni nel posto pionieri forniscono al giovane gli strumenti per integrarsi più facilmente come animatore di un'altra branca potendo fornire da subito un contributo valido.

2 La branca pionieri come branca

Questo capitolo si focalizza sulla branca pionieri, sul suo funzionamento e sul suo scopo all'interno dello scoutismo. Ne viene presentata l'introduzione in sezione e il suo collocamento rispetto alle altre branche. Per questi temi di base viene anche presentata una lista delle principali difficoltà che si possono incontrare e delle proposte concrete per farvi fronte.

2.1 Organizzazione della branca

La branca pionieri è una branca a se stante al pari delle altre quattro riconosciute dal Movimento Scout Svizzero. La struttura delle cinque branche permette di offrire una proposta educativa capace di rispondere ai bisogni dei bambini e dei giovani secondo la loro fascia d'età. In particolare viene riconosciuta l'importanza di un accompagnamento per gli adolescenti attraverso una branca a loro dedicata. Questa deve essere integrata appieno nella sezione e offrire all'adolescente un gruppo di pari di cui potersi sentire parte e con cui svolgere imprese anche molto impegnative. Questi principi sono contrari a quelle realtà che vedono l'adolescente ricoprire il ruolo di pioniere e di animatore in parallelo; un modello che quindi si sconsiglia.

Il passaggio alla branca pionieri avviene tra il 14esimo e il 15esimo anno d'età, dopo un periodo nella branca esploratori che dura al massimo quattro anni. I pionieri fanno parte del posto per una durata che varia dai due ai tre anni, dopodiché, nel 17esimo anno d'età, passano alla branca rover dove continuano la loro progressione personale per esempio frequentando il Corso Base. L'organizzazione della branca rover e la ripartizione in clan dipende da sezione a sezione. Quello di animatore di un'altra branca è un possibile modo di realizzare il motto del clan: «Servire».

Nel corso dell'ultimo semestre di attività nel posto il pioniere dovrebbe cominciare a interessarsi al proprio futuro in sezione e avere la possibilità di scoprire la branca lupetti e la branca esploratori, per esempio partecipando al lavoro dell'équipe di animatori per un'attività. Le modalità dell'importante passaggio alla branca rover, nel rispetto del Profilo dello scoutismo, dipende dalla sezione.



2.2 Forme di posto pionieri

Il posto pionieri è formato da un gruppo di genere o misto con un numero di pionieri che va idealmente dai cinque agli otto ragazzi. Esistono varie tipologie di posti e ciascuna presenta vantaggi e svantaggi che la sezione dovrà valutare nel contesto della propria realtà.

- Il posto unico: Il posto unico raggruppa ragazzi di età diverse, in molti casi tutti i ragazzi della sezione in età pionieri che non raggiungerebbero comunque un numero sufficiente per la creazione di più posti. Ne consegue che il posto unico si compone di pionieri con diversi livelli di esperienza e che il gruppo varia su base annua con la partenza dei più grandi e l'arrivo degli esploratori passanti. È importante considerare questi aspetti prevedendo dei compiti e delle attività che siano stimolanti per tutti. Questo tipo di posto offre una buona continuità, garantita dalla presenza nel gruppo di pionieri con esperienza in grado di tramandare quanto imparato ai più giovani. I nuovi arrivati si integreranno così più facilmente all'interno del posto e a loro volta porteranno nuovi interessi e idee per l'organizzazione di imprese variate di anno in anno. Visti i frequenti cambiamenti del gruppo l'integrazione di nuovi pionieri è più facile in questa forma di posto.
- Il posto per annata: Il posto si compone in questo caso di coetanei. Ogni anno viene fondato un nuovo posto formato dagli esploratori passanti che non cambia fino al suo scioglimento, col passaggio dei pionieri alla branca rover. Naturalmente questa forma di posto presuppone un buon numero di esploratori passanti ogni anno. Partendo senza alcuna base può essere difficile creare un buon spirito di gruppo. D'altro canto è l'opportunità per correggere eventuali dinamiche negative e sul lungo periodo il posto, che rimane invariato, può unirsi maggiormente rispetto al modello di posto unico. La direzione di posto dovrà seguire da vicino l'integrazione di eventuali nuovi membri che saranno confrontati con un gruppo già molto coeso. Questa forma di organizzazione permette di riconoscere più facilmente le fasi di sviluppo del gruppo. La direzione di posto può quindi intervenire tempestivamente anche se può essere più difficile accompagnare il posto senza l'aiuto di un gruppo di partenza già formato. Il posto sarà tendenzialmente più omogeneo, non bisogna però dimenticare che seppur coetanei, i pionieri possono comunque essere molto diversi tra loro.
- Il posto plurisezionale: Come lo suggerisce il nome in questo caso sezioni diverse uniscono le loro forze per formare uno o più posti che possono essere misti o suddivisi per annata. Questa forma di posto può rappresentare una soluzione per le sezioni con pochi pionieri, con difficoltà nel trovare un capo posto o che più semplicemente non desiderano aprire un posto sezionale. La grossa difficoltà di questa opzione sta nel rispondere alle necessità e alle aspettative di tutte le sezioni coinvolte. Inoltre, i pionieri non si conoscono e non condividono lo stesso vissuto scout, il gruppo farà quindi più fatica a formarsi e bisognerà trovare un compromesso per rispettare le tradizioni sezionali di tutti. Un posto plurisezionale è però anche un'opportunità per imparare a conoscere la realtà di altre sezioni e facilitare l'approccio alla branca e l'apertura di un proprio posto alle sezioni interessate.

capitolo 4.2
Le fasi
del posto

2.3 Inserimento della branca pionieri nella sezione

La branca pionieri, come le altre, necessita di essere profondamente radicata nella struttura della sezione. È importante garantire la continuità del posto di anno in anno senza rinunciarvi alle prime difficoltà, per esempio per la scarsità di pionieri o per la difficoltà nel trovare un responsabile. Per ottenere questo risultato bisogna lavorare a più livelli.

2.3.1 Pianificazione a lungo termine

A livello sezionale esiste la stessa problematica delle altre branche; in assenza di un capo posto o con un numero ristretto di pionieri, mantenere la branca diventa difficile e in alcuni casi bisogna rinunciarvi. È importante che la sezione analizzi le proprie possibilità con lungimiranza e dimostri flessibilità, per esempio adattando la ripartizione dei giovani tra esploratori, pionieri e rover, o collaborando con le sezioni vicine (come per il posto plurisezionale sopra descritto).

La breve durata della branca pionieri e la difficoltà di coinvolgere altri adolescenti nell'attività scout rendono molto importante un lavoro di prevenzione. È importante che la branca pionieri venga valorizzata e ancorata saldamente alla struttura sezionale. Così facendo se ne percepirà l'importanza per la sezione e sarà più facile trovare le risorse necessarie a superare eventuali periodi difficili.

2.3.2 Visibilità pubblica

Attraverso le loro imprese i pionieri possono realizzare materiale promozionale quali cartelloni o video da usare come strumento pubblicitario. Il miglior modo per dare visibilità alla sezione, farsi conoscere dalla popolazione e trovare nuovi membri consiste nello svolgere attività di qualità a stretto contatto con la società. Questa comunicazione verso l'esterno del posto migliorerà la percezione che i pionieri hanno del proprio lavoro e darà visibilità al posto anche verso il resto della sezione e in particolare verso gli esploratori all'ultimo anno. Le attività della branca pionieri sono attrattive per la loro particolarità e varietà, per la responsabilizzazione e la libertà d'azione data ai pionieri ma anche per il quadro di sicurezza entro cui vengono svolte le attività.

La direzione di posto dovrà essere attenta e sensibile al materiale che viene prodotto e divulgato, in particolare la pubblicazione sui media di contenuti prodotti dai pionieri dovrà sempre essere valutata dalla direzione di posto. È importante che video e immagini vengano contestualizzate per evitare fraintendimenti o trasmettere un messaggio sbagliato a lupetti e esploratori nonché a un pubblico esterno al mondo scout. Non bisogna scordare che i pionieri sono un esempio per gli scout più giovani e gli effetti di quanto pubblicato anche attraverso i social media (Facebook, YouTube, Pagine internet, ...) vanno discussi anche con i pionieri stessi.

Le dinamiche di gruppo hanno un ruolo molto importante nel posto pionieri. Questo può favorire il nascere di idee molto creative ma anche di azioni sciocche e non riflettute. La direzione di posto dovrà essere attenta anche a questo aspetto, in particolare quando i pionieri svolgono un'attività in modo indipendente.

2.3.3 Partecipazione alle attività sezionali

Il posto pionieri partecipa alle attività della sezione e attraverso queste migliora la propria visibilità verso le altre branche. I pionieri possono per esempio farsi carico di alcuni elementi di contorno dell'uscita sezionale, preparare e proporre un'attività per gli esploratori o i lupetti, aiutare durante la costruzione del campo oppure organizzare una parte della giornata genitori.

Il posto pionieri è una forza importante per la sezione e un esempio per gli scout più giovani. È però molto importante che il pioniere e i suoi bisogni non vengano messi in secondo piano. Le attività appena citate non devono quindi essere di ostacolo allo svolgimento delle attività di posto e devono essere svolte secondo il metodo della branca pionieri. Il capo posto dovrà anche fare attenzione a non sovraccaricare il posto con impegni sezionali e assicurarsi che la maggior parte delle risorse siano rivolte alle attività di posto.

3 La direzione di posto

3.1 Profilo e formazione

Il capo posto è il punto di riferimento per i pionieri e la figura di riferimento del posto per la sezione. Questo ruolo richiede grande pazienza e perseveranza, il capo posto deve al contempo guadagnarsi la fiducia dei pionieri, saper porre dei limiti ed essere esigente circa le attività svolte dal posto.

Per poter svolgere al meglio il proprio ruolo è importante che il capo posto abbia uno sguardo distaccato sul posto e non si faccia coinvolgere interamente nelle dinamiche di gruppo pur facendone integralmente parte. Ecco perché il capo posto dovrebbe avere almeno 19 anni ed essere già stato animatore in un'altra branca. Per la gestione del posto è importante possedere buone competenze nella gestione del gruppo per guidare il posto nella realizzazione del programma e aiutarlo a crescere e migliorarsi. Altrettanto importanti sono le capacità organizzative da trasmettere ai pionieri per strutturare le imprese. Il capo posto dovrebbe aver svolto il Corso Campo così da possedere le conoscenze relative a pianificazione e metodo scout necessarie per le imprese più impegnative e in particolare per il campo estivo. I corsi di introduzione e di perfezionamento della branca pionieri sono organizzati a livello cantonale e offrono approfondimenti sui bisogni dei pionieri, sulla funzione del capo posto e le responsabilità associate. I moduli di sicurezza G+S e i corsi di salvataggio SSS rendono possibili nuove attività. Infine tutti i corsi citati sono fonte di nuovi stimoli e idee per le imprese di posto.



La sicurezza –
assumersi delle
responsabilità

okaj Zürich
«Alles was Recht ist –
Rechtshandbuch für
Jugendarbeitende»
(solo in lingua
tedesca)

3.2 Diritti e doveri

La direzione di posto ha dei diritti e dei doveri di responsabilità nei confronti dei pionieri, dei loro genitori e verso il movimento scout. In questo paragrafo vengono toccati gli aspetti chiave del tema, un più ampio approfondimento è disponibile nel fascicolo del Cudesch «La sicurezza – assumersi delle responsabilità» o nel testo prodotto da okaj Zürich «Alles was Recht ist – Rechtshandbuch für Jugendarbeitende» (solo in lingua tedesca).

3.2.1 Diritti

La direzione di posto assume la responsabilità del posto e come tale è abilitata per legge a prendere delle decisioni e dirigere il posto.

Diritti nei confronti della sezione / dell'associazione

cantonale: Diritti della direzione di posto:

- Ricevere consiglio e supporto dalla direzione sezionale.
- Ricevere consiglio dal coach sezionale.
- Ricevere sostegno e aiuto dall'associazione cantonale.
- Accedere ai progetti inerenti la branca pionieri.
- Ricevere sostegno dalle équipes cantonali, in particolare dall'équipe cantonale pionieri e dalla cellula di crisi.
- Accedere ai corsi di formazione proposti dall'associazione cantonale e dal Movimento Scout Svizzero.

Diritti nei confronti del posto:

Diritti della direzione di posto indipendente dall'opinione dei pionieri:

- Sospendere un'attività.
- Partecipare a ogni discussione e attività.
- Porre un veto.
- Porre dei limiti.
- Escludere partecipanti dalle attività

capitolo 8.2
Situazioni difficili
internamente
al posto

3.2.2 Doveri

La direzione di posto ha compiti educativi e quindi doveri pedagogici. Deve:

- Trattare tutti i membri del posto allo stesso modo.
- Sostenere i pionieri nel loro sviluppo completo permettendo loro una progressione personale.
- Fissare dei limiti.
- Agire secondo i fondamenti del Movimento Scout.
- Essere d'esempio.
- Trasmettere informazioni ai genitori, ad altri animatori, ai coach, ecc.



La direzione di posto ha l'obbligo di spiegare il lavoro in modo aperto all'interno del posto. Ai sensi del dovere d'informazione deve:

- Trasmettere informazioni sul programma, ecc. ai genitori, ai membri del posto e alla direzione sezionale.
- Informare i genitori in caso di malattia o infortunio di loro figlio.
Se un pioniere si ammala o subisce un incidente, bisogna subito avvertire i genitori e seguire le direttive di questi ultimi.
- In situazioni difficili informare la direzione sezionale.

La direzione di posto si assume la responsabilità per i membri del posto e fino a un certo grado è responsabile delle loro azioni.

3.3 Motivazione

Tutte le definizioni di «motivazione» hanno in comune un aspetto: la motivazione è una forza che promuove l'azione. Il ruolo di animatore negli scout può stimolare l'attività produttiva, portare felicità e conferme nonché accrescere la fiducia in se stessi come animatori – ossia essere fonte di motivazione. Allo stesso tempo, a tutti gli animatori è successo di sentirsi superati dalla mole di lavoro e impotenti di fronte a situazioni stressanti o poco piacevoli – questo inibisce fortemente la forza di agire.

Affinché essere un animatore della branca pionieri rimanga una forza positiva e fonte di felicità, si devono osservare alcuni punti. È molto importante lo scambio tra gli animatori della sezione, lo spronarsi a vicenda e l'incoraggiamento di fronte alle difficoltà. In questo modo, anche quando si verificano delle situazioni spiacevoli con i pionieri, gli animatori non perdono la motivazione o la sanno ritrovare da soli. È quindi opportuno che la direzione di posto non sia affidata a dei singoli, ma piuttosto a una piccola equipe. Solo così può esserci quello scambio tra gli animatori, che permette di aiutarsi a vicenda per fare fronte alle difficoltà e prendere decisioni non facili.

Se in una specifica situazione l'attività di animatore risulta poco piacevole o ci si sente sovraccaricati, stanchi o di malumore, bisogna subito parlarne con i pionieri. Anche gli animatori possono esprimere il proprio dissenso e cercare soluzioni con il posto. Solo quando i pionieri capiscono che una situazione non è più piacevole per tutti o per una parte del posto, si può lavorare assieme per cambiarla. La cattiva riuscita di un'impresa non dipenderà mai solamente da un'eventuale inadeguatezza del capo posto, anche i pionieri devono fornire il proprio contributo

capitolo 3.2
Diritti e
doveri



Accadrà che:

- Proposte di attività coinvolgenti vengano liquidate come poco interessanti.
- Singoli membri del posto siano molto occupati dalla ricerca di se stessi e da attività esterne allo scoutismo al punto che difficilmente saranno motivati per attività impegnative nel posto.
- L'intero posto sia demotivato.
- La direzione di posto debba interrompere un'attività perché i pionieri non stanno partecipando attivamente.
- Nel posto ci siano discrepanze di aspettative o punti di vista con conseguenti discussioni e incomprensioni.

In tali situazioni è importante che:

- I pionieri vengano guidati da una direzione di posto capace di auto-motivarsi.
- La direzione di posto passi dall'«accompagnare» il posto al «condurlo» nello svolgimento delle attività fino a che i pionieri abbiano nuovamente la volontà e la capacità di farlo.
- Le altre branche e la direzione sezionale siano disposte ad ascoltare i problemi della direzione della branca pionieri.
- Si mostri ai pionieri il loro comportamento e si illustri le possibilità offerte da una partecipazione attiva (attività interessanti, pionieri motivati, atmosfera positiva, felicità, ecc.).
- La direzione sia di esempio nelle situazioni più difficili e non si lasci contagiare dalla mancanza di motivazione dei pionieri. Al contrario la direzione di posto deve mantenere l'entusiasmo e spronare il gruppo.
- La direzione si liberi da alcune responsabilità in favore dei pionieri; la buona riuscita delle imprese deve dipendere in gran parte da loro.
- I pionieri diventino consapevoli della propria responsabilità per la vita del posto e la direzione li aiuti a riconoscerla e ad assumerla.
- La direzione cerchi con i pionieri delle soluzioni per ritrovare la motivazione (si veda il riquadro sulla prossima pagina «Soluzioni invece di problemi»).
- La direzione consideri che anche fattori esterni all'attività scout possono essere all'origine di difficoltà. Non tutto proviene dall'interno (formazione impegnativa, relazioni personali, situazioni difficili in famiglia, scelta della professione, ecc.).

Soluzioni invece di problemi

Per avere a portata di mano una soluzione in situazioni poco piacevoli, può essere d'aiuto la psicologia. Secondo diverse teorie, la motivazione per una specifica attività o compito può essere considerata secondo due prospettive diverse. Da un lato c'è il desiderio di raggiungere qualcosa o di impegnarsi per ottenerlo (avvicinamento), dall'altro la volontà di evitare conseguenze spiacevoli o un insuccesso (evitamento).

In questo senso l'obiettivo di un'attività può essere «La direzione di posto evita che l'attività sia un flop», che rappresenta la prospettiva dell'evitamento oppure «La direzione di posto fa in modo che l'attività sia molto divertente», una formulazione che rispecchia invece l'approccio dell'avvicinamento. Dal punto di vista dei contenuti i due obiettivi esprimono esattamente la stessa cosa. La differenza consiste nel fatto che nella formulazione positiva l'attività viene affrontata sin dall'inizio con più motivazione e le possibilità di successo sono conseguentemente maggiori.

Nella collaborazione con i pionieri è opportuno favorire all'interno del gruppo un'atmosfera focalizzata soprattutto sulle soluzioni. I pericoli e i problemi vanno evidenziati, ma gli approcci risolutivi devono essere formulati positivamente. La strategia dell'avvicinamento può così consentire di evitare i fallimenti e contribuire al successo dell'impresa.

Una prospettiva incentrata sui problemi crea problemi.

Il posto «Ilex» vuole organizzare un campo autunnale di diversi giorni con le biciclette. Due pionieri non sono però molto d'accordo e cercano continuamente di far cambiare idea al posto. I lavori di preparazione sono complicati ed è difficile trovare un accordo durante le discussioni. La direzione di posto organizza quindi una riunione per discutere di tutti i problemi riguardanti l'escursione. I pionieri possono annotare su diversi cartelloni quali difficoltà riscontrano in merito a realizzabilità, coesione del gruppo, finanze, sicurezza, ecc. Conclusione: durante tali discussioni focalizzate sui problemi ne vengono riconosciuti di nuovi che prima non esistevano e risolvere un numero così elevato di difficoltà diventa impossibile.

Una prospettiva incentrata sulle soluzioni crea soluzioni.

Durante la riunione per il campo autunnale del posto «Cumulus» vengono raccolte idee su come migliorare ulteriormente la pianificazione del campo. Quali attività vorrebbero svolgere i due pionieri «demotivati»? Come si potrebbero realizzare? Quali punti deve ancora chiarire la direzione (ad es. finanze, sicurezza) e quali i pionieri (ad es. fine settimana di preparazione, trasporti, cibo)? Conclusione: un punto di vista incentrato sulle soluzioni offre soluzioni che spesso risolvono più problemi contemporaneamente. I problemi vengono risolti prima ancora di riconoscerli e non occorre nemmeno discuterne.

Alcune idee per favorire la motivazione:

- Qualcosa che si dimentica sempre, ma motiva moltissimo le persone: fare complimenti e dare un riscontro positivo.
- Mostrare foto e filmati di esperienze comuni o di attività vissute nella branca lupetti.
- Organizzare un'attività durante la quale i pionieri hanno solo il ruolo di fruitori.
- Portare qualcosa di speciale a una riunione: ad es. un nuovo gioco o una gustosa merenda.
- Introdurre una piccola sorpresa in un'attività: ad es. durante l'escursione servire una torta quando si raggiunge la vetta.
- Scrivere cartoline o SMS di compleanno, di buon anno o di complimenti.
- Utilizzare un tema per le attività quotidiane o approcciarle con un metodo inusuale.

3.4 Punti di riferimento

In genere la direzione sezionale è il primo interlocutore in caso di problemi. Con la sua esperienza o i suoi contatti è in grado di fornire aiuto e, grazie alla posizione che occupa nella sezione, può mettere in atto soluzioni che difficilmente possono realizzare i capi branca. Se anche la direzione sezionale non è in grado di trovare una soluzione, ci si può rivolgere al coach. Il coach può essere consultato anche quando la direzione di posto ritiene necessario un aiuto aggiuntivo.

In caso di domande che interessano nello specifico la branca pionieri si può far capo all'aiuto dei responsabili della branca pionieri dell'associazione cantonale e del MSS. Essi possiedono le conoscenze tecniche e l'esperienza per essere d'aiuto nonché fornire eventuali contatti con altre sezioni dotate di una branca pionieri. Inoltre, sono informati in merito a eventi, progetti, corsi di formazione e di aggiornamento per i pionieri e per la direzione di posto, sia a livello cantonale sia a livello federale.

*Movimento Scout
Svizzero MSS: Fasci-
colo «L'accompagna-
mento a livello scout»*



La cellula di crisi cantonale, come indica già il nome, è a disposizione 24 ore su 24 in caso di crisi. Deve essere sempre informata quando durante le attività scout o a causa di esse ci si deve rivolgere alla polizia o alle organizzazioni di soccorso o quando queste ultime intervengono spontaneamente. In caso di dubbio contattare la helpline scout.



Informazioni sulla helpline scout sono disponibili sulla home page del MSS e nel Cudesch.



4 La guida del posto

I pionieri cambiano e si sviluppano durante gli anni nel posto. Durante tale periodo maturano e diventano membri responsabili del movimento scout. A tal fine è determinante la loro progressione personale. Allo stesso tempo anche il posto nella sua globalità cresce in termini di coesione e competenze. A seconda della fase e del livello di sviluppo del posto, la direzione di posto svolge compiti e ruoli diversi. Lo scopo della direzione di posto è di promuovere lo sviluppo globale dei singoli pionieri. Adattandosi alle circostanze, la direzione di posto trasforma un gruppo di pionieri relativamente poco autonomi in un posto il più possibile indipendente e attivo. La direzione è inoltre un interlocutore di fiducia per i pionieri, prende sul serio i giovani e si interessa a loro. Il raggiungimento di questi obiettivi è possibile grazie a un'attenta pianificazione a lungo termine abbinata a una capacità di comprendere rapidamente le situazioni in atto.

4.1 Accompagnamento e conduzione

Nella vita di tutti i giorni della branca pionieri, l'accompagnamento implica quasi sempre la preparazione del programma. I pionieri hanno centinaia di idee, ma devono essere accompagnati nella scelta di un'idea per l'intero posto. In seguito l'accompagnamento è necessario durante la preparazione concreta e la realizzazione delle imprese. Per accompagnare il lavoro del posto sono richiesti tutti gli aspetti dell'incoraggiamento, della motivazione, del supporto e dell'accompagnamento. Durante le imprese è anche necessario valutare chi può e vuole contribuire e in quale misura. I pionieri non sono sempre in grado di valutare da soli i limiti propri e degli altri pionieri. Spetta alla direzione di posto accompagnare o guidare un pioniere che si trova in difficoltà. Al contempo deve anche porre dei limiti ed agire conseguentemente nel caso questi vengano oltrepassati.



4.1.1 Quando condurre? Quando accompagnare?

La direzione di posto deve trovare un equilibrio tra il ruolo di supporto, aiuto e conduzione. Da un lato si devono creare una struttura e un'atmosfera che consentano ai pionieri di realizzare i propri progetti e che diano a ciascuno il necessario spazio per assumersi delle responsabilità. Dall'altro la direzione di posto deve anche essere incisiva, garantire che i pionieri realizzino i propri compiti e a volte deve imporre dei limiti.

capitolo 3.2
Diritti e doveri

capitolo 3.3
Motivazione

capitolo 4.4
Pianificazione a lungo termine

capitolo 8
Difficoltà nella branca pionieri



capitolo 1
Gruppo animatori

capitolo 3
Relazione con gli altri

Movimento Scout
Svizzero MSS:
Fascicolo «L'accompagnamento a livello scout»

La direzione di posto svolge prevalentemente un ruolo di conduzione nei seguenti contesti:

- Creazione di un posto.
- Prime attività.
- Pianificazione annuale.
- Situazioni difficili, quando la preparazione delle attività non procede.
- Processi decisionali che richiedono una moderazione marcata nelle discussioni di posto.
- Pianificazione e realizzazione della promessa e delle relative condizioni quadro.
- Problemi con un singolo pioniere.
- Problema motivazionale dell'intero posto.
- Grossi problemi personali tra i membri del posto.
- Situazione di crisi.
- Questioni di sicurezza.

La direzione di posto svolge prevalentemente un ruolo di accompagnamento in caso di:

- Discussioni su come organizzare le riunioni di preparazione.
- Determinazione degli obiettivi e della pianificazione annuale.
- Discussioni su come elaborare un progetto.
- Supporto personale a singoli pionieri per la preparazione delle attività.
- Problemi di piccola entità all'interno del posto.
- Discussione sull'equilibrio delle relazioni e dei metodi scout nelle attività.
- Pianificazione di attività che promuovono la coesione del gruppo.

4.1.2 Condurre: porre dei limiti

La direzione di posto deve garantire in qualsiasi momento la sicurezza dei pionieri. Se necessario, deve porre dei limiti. A tale scopo può dissentire in qualsiasi momento e dire «basta». Deve sapersi imporre nei confronti del posto e mantenere il controllo. I limiti possono essere di diverso genere: ci sono quelli vincolanti che non possono essere contestati e quelli per i quali è auspicabile una discussione. Ove possibile, si dovrebbe sempre applicare il principio di accompagnamento «consentire invece di proibire». Non si dovrebbe proibire sin dall'inizio, ma piuttosto mostrare come è possibile agire diversamente.

I limiti vincolanti riguardano principalmente le disposizioni di legge e la sicurezza dei pionieri. Vi possono però essere anche altre questioni, come sport pericolosi, discriminazione o gestione del budget, che richiedono la necessità di imporre dei limiti rigidi. A tale riguardo, la direzione di posto ha il diritto e l'obbligo di farli rispettare. Soprattutto per quanto riguarda la sicurezza, può bastare un cattivo presentimento della direzione di posto per decidere di interrompere un'attività. Altrettanto importante è che l'attività del posto non susciti reazioni negative nella popolazione e che non violi lo spirito scout.

Si devono discutere i limiti che i pionieri si pongono da soli, poiché ogni pioniere ha un proprio punto di vista. Anche i limiti sociali non sono scolpiti nella pietra: data l'età, la maggior parte dei pionieri è alla ricerca del proprio posto nella società e si confronta attivamente con essa. Per questo processo può essere utile una discussione. Il posto deve porsi autonomamente delle regole in merito al comportamento in pubblico, sui mezzi di trasporto, ecc. Queste vengono fissate nel patto di posto o discusse durante un'apposita attività. La direzione di posto ricorda all'occorrenza che i limiti concordati devono essere rispettati oppure ridiscussi.

Esempio: fine settimana dedicato all'arrampicata

Durante il fine settimana il posto va ad arrampicare su una parete di roccia; la direzione di posto è adeguatamente preparata. I pionieri imparano a conoscere il proprio corpo, ad avere fiducia negli altri e in se stessi e a conoscere i propri limiti. Prima e durante l'attività, la direzione di posto deve definire il margine di azione dei pionieri.

Limiti rigidi; la direzione di posto impone che:

- Tutti siano attrezzati in modo adeguato.
- Tutti vengano istruiti dalla direzione di posto prima di arrampicarsi e che vengano controllati i nodi.
- I pionieri si controllino a vicenda nel controllo a coppie.
- Nessuno abbandoni il percorso concordato.
- Chiunque non si senta all'altezza non deve sentirsi obbligato e può rinunciare.

Limiti flessibili; la direzione di posto dovrebbe garantire che:

- I pionieri non superino i propri limiti fisici.
- I pionieri si concentrino e mantengano l'attenzione.

4.1.3 Accompagnare: motivare e promuovere

La direzione di posto motiva i pionieri e li spinge a sviluppare nuove idee e attività. Ogni tanto può anche provocare, il suo scopo è infatti quello di stimolare i giovani in diversi ambiti. La direzione di posto cerca di includere temi che altrimenti verrebbero trascurati nel programma. Per esempio si assicurerà che vengano svolte anche attività riguardanti l'animazione spirituale, la legge e la promessa, l'ambiente e la società.

Il sostegno dei pionieri nello svolgimento di incarichi organizzativi è importante quanto la disponibilità all'ascolto di eventuali problemi. Durante la distribuzione dei compiti, la direzione di posto fa attenzione che questi vengano adeguati alle capacità della rispettiva persona. È giusto spronare i pionieri a superarsi, è però importante che la direzione di posto li incoraggi, affianchi e supporti, soprattutto quando teme che il compito potrebbe risultare troppo difficile. La direzione di posto deve anche fornire un riscontro e mettere in risalto i risultati raggiunti. In questo modo, i membri del posto prendono coscienza dei progressi personali e apprendono a valutare i compiti svolti. La direzione deve anche assicurarsi che il gruppo progredisca nel suo insieme. A tale scopo può essere utile frenare i pionieri più intraprendenti per dare spazio a quelli più timidi.

Le associazioni cantonali e il Movimento Scout Svizzero organizzano molti eventi e competizioni interessanti; la direzione di posto dovrebbe incoraggiare i pionieri a parteciparvi. Inoltre è importante motivare i pionieri a partecipare al Corso Pionieri così come la direzione di posto è tenuta a formarsi e aggiornarsi partecipando ai corsi adeguati.



4.2 Le fasi del posto

All'inizio la direzione di posto ha una forte funzione decisionale e di conduzione. Idealmente la sua funzione evolve con il posto e influisce sullo sviluppo dei singoli pionieri e del gruppo. Poco prima del passaggio dei pionieri alla branca rover, ovvero all'attività di animatori, la direzione di posto svolge prevalentemente un ruolo di accompagnamento e si trova quasi allo stesso livello dei membri del posto.



4.2.1 Fase di ambientamento

Un posto pio appena fondato deve innanzitutto adattarsi alla nuova realtà. Come al momento del passaggio alla branca esploratori, i pionieri sono di nuovo i più giovani (posto unico) o si devono organizzare in un nuovo gruppo (posto per annata). In entrambi i casi devono trovare il proprio spazio all'interno del posto e partecipare alla sua organizzazione.

capitolo 5.3

Il triangolo – la nostra forma di lavoro

I nuovi pionieri fanno le prime esperienze con il metodo della branca pionieri. Imparano così a conoscere il metodo del triangolo. I pionieri esprimono i propri desideri e iniziano a realizzarli con il proprio impegno e assumendosi delle responsabilità. Al di fuori del proprio posto vengono organizzati i Corsi Pionieri, che presentano le diverse possibilità offerte dalla branca e motivano i pionieri grazie allo scambio con loro coetanei.



Ruolo della direzione di posto

Nei primi mesi d'esistenza di un nuovo posto la direzione assume prevalentemente il ruolo di conduzione. I pionieri si devono in genere adattare al funzionamento della branca e al nuovo ambiente. Sarà importante assicurarsi che gli obiettivi siano ragionevoli e prevedere sufficiente tempo durante le attività. Per favorire lo sviluppo di un sano spirito di gruppo è innanzitutto necessario integrare tutti i pionieri assegnando a ciascuno di loro dei compiti così che si sentano appartenenti al posto. Nella fase iniziale si dovrebbero evitare i conflitti aperti.

I pionieri vengono accompagnati alla scoperta delle nuove possibilità offerte dalla branca con informazioni chiare e compiti ben definiti. In alcuni casi può essere necessario frenare un'eccessiva euforia iniziale per evitare che il posto viva un momento di forte disillusione in caso di insuccesso. Anche un posto poco motivato che non mostra entusiasmo per alcune attività può rappresentare una difficoltà. In questa situazione si devono assegnare piccoli compiti chiaramente definiti che permettano di vivere rapidamente esperienze motivanti. Spesso può anche essere necessario che la direzione organizzi o lanci buona parte delle attività, affinché i pionieri si possano adattare al nuovo ruolo.

In una seconda fase è molto importante trasformare i singoli pionieri in un gruppo, all'interno del quale ognuno possa trovare il suo posto. Mentre in precedenza i conflitti venivano evitati, si tratta ora di evidenziare e affrontare le differenze e i contrasti. La direzione di posto deve essere in grado di ascoltare e cogliere problemi e segnali nascosti. Solo se si possono risolvere i conflitti esistenti e ogni pioniere riesce a trovare il suo ruolo, il posto è in grado di funzionare come gruppo e progredire. È quindi importante che durante le discussioni ogni pioniere possa prendere posizione. La direzione di posto lascia ai pionieri lo spazio per risolvere i conflitti. Fornisce però allo stesso tempo un quadro ordinato e un clima costruttivo, in modo che in questa fase il posto non si disgreghi. Quando all'interno del posto si riconosce una buona armonia, bisogna procedere con la definizione delle regole di posto e favorire la creazione di uno spirito di gruppo positivo. Per quanto questo passaggio possa apparire semplice, in realtà la situazione è spesso molto complessa e a una fase di armonia seguono nuovi conflitti. La direzione di posto non deve reprimere questi processi, ma lasciarvi tempo a sufficienza.

capitolo 3.3
Motivazione

capitolo 5.2
*Riscontro
all'interno
del posto*

capitolo 8.2
*Situazioni
difficili
internamente
al posto*

4.2.2 Fase di autorealizzazione

Nella seconda fase i pionieri danno il massimo di se stessi: hanno preso confidenza con gli altri membri del posto e con il funzionamento della branca pionieri e si è creato uno spirito di gruppo. Possono pertanto sfruttare, sia individualmente sia come gruppo, la capacità di lavorare assieme, sviluppare le capacità organizzative e insieme mettere in pratica le loro idee. Durante questa fase si possono ideare e realizzare molti progetti – il posto funziona.



Ruolo della direzione di posto

Una volta che il posto ha raggiunto questo stadio la direzione può gradualmente ridurre la propria influenza e lasciare maggiori compiti e responsabilità al posto. La direzione assume il ruolo di accompagnatore e, quando necessario, mette a disposizione le sue conoscenze specialistiche. Il posto ha quasi raggiunto l'obiettivo dell'autonomia, e la direzione di posto lascia il ruolo di conduzione per partecipare nel gruppo come i pionieri. Vi sono però delle competenze e responsabilità che la direzione non può delegare. Tra queste rientrano innanzitutto l'obbligo di sorveglianza e la responsabilità per la sicurezza. Alla direzione di posto spetta inoltre supportare i pionieri nella propria progressione personale, stimolandoli individualmente e sviluppando lo spirito di squadra. La direzione di posto interviene quando si presentano conflitti o difficoltà che mettono in pericolo la convivenza del posto, per esempio nel caso di mancanza di motivazione. Può risultare necessario un dibattito all'interno del posto, l'aggiornamento del patto o l'organizzazione da parte della direzione di posto di eventi per promuovere la motivazione.

capitolo 3.2
*Diritti e
doveri*

capitolo 3.3
Motivazione

4.2.3 Fase di orientamento

Nell'ultimo periodo della branca pionieri, i ragazzi si occupano del movimento scout e della loro futura attività nello scoutismo. Devono capire in quale branca vogliono assumere in futuro il ruolo di animatori, per esempio partecipando a giornate di «stage» in altre branche della sezione. In questa fase di orientamento i pionieri vengono consigliati e accompagnati attivamente dalla direzione di posto. Il Corso Futura che mostra ai pionieri in modo mirato le differenze e il funzionamento della branca lupetti e della branca esploratori può rappresentare un aiuto aggiuntivo. Per gli animatori della branca castori vengono richiesti maggiori requisiti data la giovane età dei bambini. Per tale motivo non ha senso che i pionieri svolgano lo «stage» in questa branca.

Al termine della vita del posto vengono organizzati la conclusione e il passaggio ai rover. La conclusione deve essere un momento di festa all'interno del posto. L'evento conclusivo può richiedere una lunga preparazione o essere un evento semplice in cui ripercorrere le esperienze fatte durante gli anni da pionieri. Con i pionieri si possono sviluppare dei riti per il passaggio oppure questi possono essere preparati dalle direzioni della branca esploratori, pionieri e rover. In linea di principio anche per questo passaggio le tradizioni della sezione svolgono un ruolo importante. È fondamentale che entrambe le branche coinvolte organizzino e concordino insieme il passaggio ufficiale.



Ruolo della direzione di posto

Al termine della vita del posto deve svolgersi una conclusione strutturata e positiva. La direzione di posto garantisce un contesto in cui i pionieri si possono congedare consapevolmente dal posto e dalla branca pionieri. È possibile ripercorrere i traguardi raggiunti, celebrarli, scambiarsi esperienze e confrontarsi sulle aspettative per i ruoli futuri. Insieme al pioniere si sceglie la direzione o il clan rover al quale passerà. Per motivare il pioniere a diventare un animatore è fondamentale appoggiare i suoi desideri. Per quanto concerne l'orientamento e il passaggio, la direzione di posto garantisce che i pionieri assumano la nuova funzione senza problemi ed è il punto di contatto con le altre branche e la direzione sezionale. Facoltativamente la direzione di posto può interessarsi all'integrazione dei ragazzi nel nuovo gruppo e assicurarsi che ricevano un adeguato accompagnamento anche come rover.

Le tre fasi della vita del posto presentano analogie con il modello delle dinamiche di gruppo di Bruce Tuckman. Il modello mostra le varie fasi che attraversa un gruppo appena creato e quali sono le sue esigenze nei vari stadi ad es. nei confronti della persona che lo gestisce. Il modello, seppur differente in alcune sue parti non contraddice quello delle tre fasi del posto, piuttosto, aiuta a capire i processi del gruppo da un punto di vista più rigorosamente teorico. Le parole chiave «Bruce Tuckman» e «modello delle fasi» permettono di trovare diversi documenti al riguardo direttamente online.

4.3 Dalle visioni agli obiettivi

A differenza delle attività della branca lupetti e della branca esploratori, che vengono condotte dagli animatori e sono legate tra loro da un tema, nella branca pionieri ci si focalizza sui progetti. I membri vengono coinvolti nella programmazione delle attività. La vita del posto si compone di tante singole imprese, piccole e grandi, che nella maggior parte dei casi sono ideate, progettate ed eseguite dal gruppo.

La parola «obiettivi» in questo caso non si riferisce agli obiettivi pedagogici dei fondamenti dello scoutismo, bensì agli obiettivi personali dei pionieri che vengono formulati per un'impresa. Ad esempio: «Gustare una ricca colazione in mezzo al mare, senza avere i piedi bagnati».

Le visioni dei pionieri svolgono un ruolo importante nella definizione del programma. All'inizio della vita del posto vengono raccolti i desideri, anche fantasiosi, dei pionieri. I ragazzi devono raccontare cosa gli sarebbe sempre piaciuto fare o cosa vorrebbero fare un giorno, a prescindere dalla reale fattibilità di tali attività. Ispirandosi a questi voli pindarici, devono avere la possibilità di formulare visioni (idee, sogni) per il futuro del posto. La direzione di posto garantisce a questo riguardo un contesto adatto a favorire la nascita di idee che possano essere espresse liberamente e raccolte.

Idee:

- Come introduzione portare immagini e spezzoni di filmati che possono interessare i giovani (ad es. da riviste, giornali, YouTube, libri, ecc.).
- I desideri non devono essere sempre espressi a parole, possono anche essere scritti, incollati, disegnati, espressi con un collage, su palloncini, come fumetti, ...
- Scrittura di un racconto collettivo.
- Attività introspettive che consentono di guardarsi dentro.

Nella fase successiva il posto deve ricavare dalle visioni degli obiettivi concreti e riflettere su come raggiungerli. Che cosa si può realizzare delle visioni spesso utopiche? Quali aspetti sono particolarmente importanti per i pionieri? Una volta raccolte le varie visioni occorre assegnare loro una priorità. Alcuni degli obiettivi vengono poi affrontati concretamente. Alcuni si possono combinare, altri possono essere messi da parte ad esempio per essere realizzati in un secondo momento. Successivamente si cercano delle idee per realizzarli. Il posto si pone quindi degli obiettivi concreti e si fa responsabile della loro realizzazione. Tali obiettivi saranno poi perseguiti durante le varie attività del posto assumendo il ruolo di filo conduttore e elemento motivante.

Alcune possibili visioni:

- Francia → equitazione/cavalli → Camargue/delta del Rodano → cavalcare nel Giura → tour in bicicletta nei campi di lavanda → fare da soli il sapone
- Faro → viverci dentro → vedere tutte le barche → pescatori → mare → vivere la tranquillità → accamparsi sulla spiaggia, su un'isola → vivere per un certo periodo al mare → escursione guidata a un faro
- Casa sull'albero → foresta → abitare in un albero cavo → piantare alberi → cucinare/ vivere nel bosco → costruzioni/campo in una casa sull'albero

Le visioni raccolte sono un ottimo punto di partenza per la pianificazione di un programma trimestrale o semestrale. Forniscono una nota creativa e consentono di ideare diverse attività. A seconda del caso può essere sensato formulare, tramite le visioni, un obiettivo generale più grande per il periodo successivo.

capitolo 5.4
Metodi
di lavoro

capitolo 5.3
riquadro
«Lasciare
fallire
un'impresa»

capitolo 7
Attività

Non è necessario trasformare tutte le visioni in obiettivi facilmente raggiungibili. Una visione (ad es. attraversare il Sahara in sella a un cammello) può essere tranquillamente vista come un obiettivo a lungo termine. Concretizzare una simile visione può richiedere più anni e stimolare idee creative per la realizzazione di altre imprese. La visione rappresenta un filo conduttore nel periodo della branca pionieri, funge da motivazione e il suo raggiungimento può essere il momento più importante della vita del posto. Può anche accadere che una visione così grande cambi con il tempo, che sia necessario elaborarne una nuova o che i pionieri sviluppino nuove idee improvvisamente più importanti. È comunque importante che il gruppo riesca a ottenere dei successi. Solo in questo modo è possibile mantenere la motivazione per il progetto successivo, magari più grande. Nei posti con giovani di età diverse la sfida consiste nel rimescolamento annuale del gruppo con l'arrivo di nuovi pionieri e la partenza di altri verso la branca rover. Si raccomanda pertanto di dedicare alle visioni e al programma che ne deriva un singolo anno.



4.4 Pianificazione a lungo termine

Per poter realizzare gli obiettivi derivanti dalle visioni, come descritto nel capitolo precedente, è fondamentale una pianificazione a lungo termine all'interno del posto pio. Tale pianificazione garantisce inoltre che il programma sia completo dal punto di vista dei fondamenti dello scoutismo.

Nella maggior parte delle sezioni gli animatori allestiscono un programma su base trimestrale. Vi sono numerosi supporti di pianificazione a lungo termine, come i programmi cantonali, il calendario dei corsi e i programmi annuali delle sezioni. In questo quadro viene inserito, a seconda delle possibilità, anche il programma dei pionieri, per cui si possono verificare diverse sovrapposizioni:

- Pianificazione del carico di lavoro per la direzione di posto.
- Pianificazione annuale del posto, a livello grossolano
- Pianificazione delle imprese temporalmente più vicine.

Anche per la branca pionieri è opportuno effettuare delle pianificazioni trimestrali o semestrali. È altrettanto importante coinvolgere i pionieri nella pianificazione in modo che possano impegnarsi e imparare a utilizzare tali strumenti. È chiaro che la branca pionieri può godere di maggiori libertà nell'allestimento del proprio programma. Soprattutto se vi sono molti eventi organizzati esternamente è essenziale trovare il giusto equilibrio in modo che i pionieri possano comunque realizzare autonomamente le proprie idee e la branca pionieri non diventi una branca di fruizione.

Una pianificazione a lungo termine riduce anche il rischio che il posto si ritrovi improvvisamente senza idee e obiettivi e che di conseguenza perda la motivazione e l'entusiasmo per lo scoutismo. La realizzazione delle visioni precedentemente menzionate richiede una pianificazione a lungo termine. Un elemento molto importante è inoltre la regolarità degli incontri. Soprattutto dopo la branca lupetti ed esploratori, che prevedono incontri chiaramente organizzati, è importante mantenere la costanza e incontrarsi regolarmente a livello di posto per mantenere vivo l'interesse. Nel piano trimestrale o semestrale devono essere fissate tutte le riunioni. Specialmente all'inizio è opportuno che la direzione di posto prepari in anticipo una bozza di programma da discutere in seguito con il gruppo. In questo modo si evita di affidare subito tutte le responsabilità ai pionieri; pretendere troppo può ridurre notevolmente la motivazione.

La stesura del programma annuale consente di porsi diverse domande importanti:

- C'è un rapporto bilanciato con gli eventi sezionali?
- Si è pensato agli eventi della sezione ai quali vuole/deve partecipare la branca pionieri?
- Vengono presi adeguatamente in considerazione tutte le relazioni e tutti i metodi?
- È stato programmato abbastanza tempo per la raccolta delle idee e le successive riunioni di pianificazione?
- I pionieri hanno abbastanza tempo per eseguire i progetti?
- La pianificazione temporale di un'impresa di maggiore durata, per esempio un campo, è realistica?
- Sono previste possibilità di valutazione e/o presentazione delle imprese?
- Sono stati presi in considerazione eventi cantonali, nazionali o internazionali?
- Vi sono input/stimoli per garantire la motivazione dei pionieri da parte della direzione di posto?
- È previsto del tempo per svolgere dei colloqui prima della partecipazione ai corsi?

Un esempio di programma annuale è disponibile sulla home page del MSS.

4.5 Contatto con i genitori

Il contatto con i genitori è molto importante, alcuni dei doveri della direzione di posto vi sono strettamente legati. Come in tutte le branche, un buon rapporto con i genitori garantisce il supporto necessario e una comunicazione efficace elimina i problemi prima ancora che nascano.

Nella branca pionieri si deve prestare particolare attenzione al fatto che i pionieri attraversano una fase di distanziamento dalla famiglia. Per questo, ad esempio, a casa non raccontano sempre tutto ciò che fanno nel tempo libero. Per la direzione di posto è dunque importante informare direttamente i genitori, fornendo le informazioni importanti e spiegando il funzionamento della branca pionieri e ciò che accade durante le riunioni e le attività. La maggior parte dei genitori desidera essere informato sulle attività svolte dai propri figli e apprezza conoscere le persone che questi frequentano. Un brunch organizzato dai pionieri può essere l'occasione ideale per conoscersi reciprocamente, instaurare contatti e presentare la branca pionieri.

capitolo 3.2
Diritti e
doveri

capitolo 3.4
Punti di riferimento



capitolo 5
Genitori



A causa del distanziamento dalla famiglia appena citato, può crearsi un conflitto tra obbligo di informazione e riservatezza della direzione di posto. Vi è infatti un rapporto di fiducia con i pionieri, che confidano alla direzione di posto aspetti personali che non vogliono condividere con i genitori. D'altro canto i genitori si aspettano informazioni trasparenti sui figli ancora minorenni. Infine, possono entrare in gioco anche la scuola o il datore di lavoro, per esempio se i pionieri raccontano avvenimenti negativi avvenuti in questi contesti. La decisione riguardo alla scelta delle informazioni da comunicare e al canale da utilizzare dipende molto dalla situazione e non è sempre ovvia. Se la direzione di posto non si sente in grado di affrontare la situazione, può e deve richiedere supporto e assistenza alla direzione sezionale.

4.6 Elaborare delle opinioni

Discussioni e confronti su diversi temi come: ruolo delle donne e degli uomini, sessualità, emarginazione e razzismo, migrazione, denaro, ecc; sono importanti per la formazione di un'opinione. I pionieri devono avere l'opportunità di discutere e valutare tali temi. Anche se non è sempre facile, è fondamentale che la direzione di posto consenta ai pionieri di discutere tra loro senza l'intervento di persone più adulte, in modo che si creino autonomamente un'opinione. Sono tuttavia importanti degli input tecnici e di correzione, specialmente se si tratta di temi poco noti o conosciuti solo in parte. I temi sociali devono avere un ruolo importante nei colloqui con i pionieri che sono confrontati con nuovi ruoli da conoscere e assumere: studenti, apprendisti, dipendenti, responsabili, ... In tali situazioni di cambiamento emergono le differenze tra le persone con cui il pioniere deve relazionarsi nonché tra gli altri e il pioniere stesso. I pionieri ascoltano e sperimentano varie opinioni, comportamenti, stili di gestione. Come in un puzzle, creano le proprie idee sui valori e sul mondo.

La direzione di posto deve offrire un contesto in cui sia possibile formarsi apertamente un'opinione. Ciò significa:

- Correggere quando necessario le inesattezze (ad es. «non sono di questa idea» oppure «so per certo che non è vero», ecc.).
- Reagire in caso di gravi ingiustizie ed eventualmente imporre dei divieti (ad es. affermazioni razziste, discriminazioni, commenti di disprezzo).
- Consentire le opinioni, ma presentare anche nuovi argomenti che amplino l'orizzonte dei pionieri.

Il miglior strumento di cui la direzione di posto dispone per influire sui giovani è però l'esempio che porta fungendo da modello nella vita quotidiana degli scout.

4.7 Prevenzione e coeducazione

I giovani della branca pionieri si stanno sviluppando per diventare uomini e donne. Durante il periodo della pubertà il corpo cambia, le differenze di genere si accentuano e i giovani imparano ad assumere la propria sessualità. I pionieri cercano quindi di proporsi come uomini e donne sia a livello di abbigliamento e apparenza, sia a livello di comportamento. Ancora in fase di sviluppo e scoperta non sono per contro in grado di assumere pienamente questa nuova identità.

Il genere sessuale di ciascuno è di principio un'evidenza biologica. I ruoli di genere ne sono una diretta conseguenza e dipendono dalla cultura in cui si è nati e cresciuti. Sin da piccoli apprendiamo quali sono i ruoli dell'uomo e della donna e quali sono le aspettative della società nei loro confronti. In quasi tutte le culture del mondo il genere dell'individuo gioca un ruolo importante per la distribuzione dei compiti e delle attività giornaliere. I ruoli di genere inglobano tutto ciò che per una data cultura viene considerato tipicamente maschile o femminile. Classici esempi di questa differenziazione sono l'abbigliamento, le professioni o ancora l'atteggiamento. Anche nello scoutismo si riconoscono delle differenze tra uomini e donne. Lo studio sui ruoli di genere si occupa di riconoscere le similarità e le differenze dei ruoli non direttamente assimilabili ad aspetti biologici. Studiare gli effetti legati al genere di un individuo (in inglese «gender») significa quindi confrontarsi con i bisogni e i comportamenti della persona che non sono solo conseguenze biologiche ma anche risultati della pressione sociale.

Le grandi differenze caratteriali dei giovani comportano posti pionieri molto diversi tra loro. La struttura sezionale e il lavoro in posti per annata piuttosto che unici influiscono anch'essi nel moltiplicare le possibili conformazioni del gruppo pionieri e della presenza dei generi al suo interno. Allo stesso modo la guida del posto non è unica, si adatta alla situazione e attraverso quanto proposto permette di dare spazio ai bisogni di tutti i pionieri. In questo senso anche il sostegno nella ricerca del proprio ruolo di genere fa parte dei compiti della direzione di posto.

Per il Movimento Scout Svizzero è importante che scout di entrambi i generi sappiano lavorare in armonia tra loro, nel rispetto reciproco e con pari opportunità. Per i posti misti bisognerà allora prestare attenzione affinché la suddivisione dei compiti non avvenga sulla base di stereotipi di genere. Per rispondere ai bisogni specifici di ciascuno è possibile svolgere alcune attività separate, permettendo così a tutti di confrontarsi con tale attività secondo le proprie possibilità. Al fine di rispondere meglio ai bisogni di ciascun genere e favorire un clima di fiducia è preferibile far gestire il momento da un animatore dello stesso sesso. Se possibile è quindi raccomandabile avere sempre entrambi i sessi rappresentati nella direzione di posto.

Essenzialmente si può dire che:

- Le differenze caratteriali tra pionieri dello stesso genere sono spesso più grandi di quelle tra generi.
- Ogni membro del posto ha i propri punti deboli e i propri punti di forza.
- Il gruppo necessita delle competenze di tutti i pionieri per progredire.
- I compiti e i ruoli sono indipendenti dal genere e devono essere assegnati secondo i bisogni e le capacità di ciascuno.

Sviluppare un programma attento ai bisogni di genere significa anche essere sensibili ai bisogni dei pionieri che non si sentono legati al ragazzo tipo o alla ragazza tipo. Esempi classici nel mondo scout possono essere i giochi con contatto fisico durante i quali anche le ragazze possono mettere alla prova la propria forza o atelier d'arte che permettono anche ai ragazzi di sviluppare il senso estetico. I pionieri vanno incoraggiati a testare tutte le attività, sta ai responsabili assicurare un clima di apertura e tolleranza all'interno del posto, cosicché la multidisciplinarietà sia percepita come un punto di forza. Questo concetto lo ritroviamo anche nella legge scout e in particolare nel punto «ascoltare e rispettare gli altri». Altre occasioni per affrontare il tema dei ruoli di genere possono essere le attività di spiritualità come per esempio la veglia. I pionieri avranno così modo di esprimere la propria opinione, sviluppare un nuovo pensiero e crescere.

I responsabili del posto devono anche loro saper mettere in discussione la suddivisione dei compiti e dedicare del tempo di discussione a questa importante tematica.

Esempio: nel corso dell'anno scout vale la pena proporre l'attività con forme talvolta diverse (tutti assieme / divisi per genere). Questo permetterà di riconoscere i vantaggi e gli svantaggi di ciascun metodo, sia attraverso una valutazione tra responsabili, sia discutendone con tutto il posto. Inoltre bisognerà automaticamente ripensare la distribuzione dei compiti evitando che diventi automatica e scontata.

Il gruppo di prevenzione del MSS è volentieri a disposizione per informazioni e sostegno nell'ambito della coeducazione ma anche delle problematiche legate alle dipendenze.



5 Vivere nel posto

5.1 Spirito di posto

Come si è già visto, il posto è l'unità centrale della branca pionieri. Quando i pionieri possono fidarsi reciprocamente e lavorano insieme, la collaborazione è più efficiente e il posto può conseguire dei risultati. Se i pionieri si sentono a proprio agio e apprezzano essere parte del posto, non aumenta solo la loro motivazione, ma soddisfano anche la loro esigenza di presentarsi come squadra e appartenere a un gruppo. Questo senso di gruppo e l'atmosfera all'interno del posto creano il cosiddetto spirito di posto. Nel migliore dei casi un buon spirito di posto aumenta la probabilità che i pionieri continuino la loro esperienza scout come animatori. Lo sviluppo dello spirito di posto è un processo dinamico e deve essere affrontato in modo consapevole. Il metodo della branca offre a tale riguardo degli strumenti pratici che vengono illustrati di seguito.

5.1.1 Creazione di un posto

Il passaggio simbolico ufficiale dalla branca esploratori alla branca pionieri facilita l'inserimento dei nuovi pionieri o la creazione di un nuovo posto. A differenza di altre attività pionieri, la cerimonia di creazione del posto dovrebbe essere preparata ed eseguita dalla direzione di posto. La creazione avviene in una cornice festiva e deve essere un evento di gruppo speciale e motivante che rafforzi lo spirito di squadra. Si deve porre un punto di inizio chiaro che motivi i pionieri e rafforzi la coesione del posto. Al centro dell'attenzione non vi sono le aspettative personali della direzione di posto, ma le esigenze e i desideri dei giovani, dei quali la direzione deve essere cosciente.

5.1.2 Il nome del posto

Spesso il posto si attribuisce un nome già al momento della creazione. Tale nome accompagnerà il posto nel corso degli anni successivi e lo rappresenterà come unità sia verso l'interno sia verso l'esterno. È quindi importante che ogni membro del posto, nonché la direzione, si possano identificare con il nome e lo apprezzino. Per la direzione di posto la scelta del nome comporta spesso la prima ricerca di un equilibrio tra l'autodeterminazione dei pionieri e il raggiungimento di una soluzione soddisfacente.

5.1.3 Locale di posto

Il locale del posto è un punto di incontro e luogo di ritrovo, dove il posto conserva il proprio materiale. Si tratta di un luogo specifico nella sede scout, un'intera stanza o un angolo di una stanza, che non viene utilizzato da nessun'altra unità. I pionieri possono organizzare personalmente il proprio spazio in modo da sentirsi a proprio agio e identificarsi meglio con esso. Qui si incontrano periodicamente per le riunioni di preparazione o per svolgere specifiche attività. Vale tuttavia la pena variare i luoghi delle riunioni per evitare la monotonia. Il locale del posto è un luogo confortevole, ma si deve evitare che diventi una destinazione di svago dove passare il tempo senza fare nulla.

5.1.4 Patto di posto

Nei pionieri ci si comporta come in qualsiasi altro gruppo: per poter convivere il posto ha bisogno di regole comuni. La base del patto è costituita dalla legge scout. Gli altri punti vengono elaborati insieme dal posto e inseriti nel patto. Il termine «patto» deriva dal latino e significa: «pactum» = alleanza, contratto, accordo; «pax» = pace. Deve essere accettato in modo solenne e firmato da tutti i membri del posto. Per i pionieri è un'ottima occasione per confrontarsi sul significato delle regole e sulle conseguenze del loro mancato rispetto. Per una maggiore efficacia è opportuno inserire anche queste ultime nel patto. Inoltre, si possono per esempio fissare dei riti comuni.

Il risultato non è però qualcosa di rigido: soprattutto se il posto non è più soddisfatto delle regole esistenti o se emergono nuovi progetti o difficoltà è necessario rivedere il patto durante la vita del posto. Il confronto continuo e la partecipazione alle decisioni accrescono l'accettazione delle regole comuni e di conseguenza l'identificazione con il posto. Anche la discussione dei punti esistenti con i nuovi arrivati è importante per consentire loro di integrarsi nel posto. Il patto andrebbe posizionato o appeso in un luogo ben visibile per ricordare gli accordi presi.

Esempi di contenuti del patto del posto:

- Regole di convivenza: ad es. comportamento reciproco, rapporto con le droghe e la violenza, regole di discussione.
- Regole di collaborazione: ad es. numero di incontri, svolgimento degli incontri, preparazione.
- Pensiero degli scout: ad es. rispetto dell'ambiente, limitazione dei consumi.
- Slogan/motto del posto: ad es. «Pionieri – insieme sulla giusta strada» oppure «Insieme con volontà».
- Regole del riscontro
- Rapporto tra i diversi sessi.
- Conseguenze del mancato rispetto del patto.

capitolo 5.2.1
Regole del riscontro



5.1.5 L'abbigliamento del posto

Se i pionieri vogliono essere immediatamente riconoscibili come posto devono avere un segno di riconoscimento comune. Non vi sono limiti alla fantasia: dalla camicia scout rossa ufficiale ai berretti invernali ideati personalmente, è consentito tutto ciò che piace ai pionieri, spesso si tratta delle cose più insolite. Una prima azione di finanziamento garantisce che il posto si possa permettere il segno di riconoscimento desiderato. Può risultare opportuno discutere sull'importanza per il posto e la sezione di essere riconoscibili come scout tramite l'abbigliamento.

5.1.6 Motto, grido

Col progressivo affermarsi dell'identità di posto i pionieri possono cominciare a pensare a un nome e un grido in cui il posto si identifica e che serve a distinguerlo dagli altri posti. Il grido o il motto di posto contribuisce a rappresentare il posto verso l'esterno e aiuta i pionieri a motivarsi. È bene far riflettere i pionieri anche sul senso di appartenenza alla sezione che può poi esprimersi anche nel grido stesso.

Insieme con volontà

Nella branca pionieri il processo necessario a raggiungere un obiettivo è importante quanto l'obiettivo stesso. Lo sviluppo e la realizzazione delle imprese sono infatti parte integrante della vita di posto e i pionieri sono coinvolti pienamente in tutte le fasi di un'attività. I pionieri assumono la responsabilità delle imprese svolte in un continuo ciclo che permette al posto di migliorarsi e di porsi obiettivi più audaci. La complessità delle imprese cresce col passare dei mesi mentre l'intervento e il supporto del capo posto e dei suoi aggiunti va diminuendo. Il pioniere prende così coscienza delle proprie capacità, del proprio ruolo all'interno del posto e di quello che il posto nella sua globalità può realizzare. A seconda del risultato delle attività i pionieri vivono sulla loro pelle la soddisfazione di un grande successo e la delusione di imprese non riuscite in un continuo processo di crescita personale. La progressione personale del singolo pioniere va a braccetto con quella del posto.

«Zäme wyter» / «s`engager» / «insieme con volontà» / «vinavon enemen» non è il motto della branca pionieri per caso. Esso ricorda l'impegno personale e la volontà comune necessari a raggiungere l'obiettivo. L'impresa nelle sue tre fasi «sviluppo», «realizzazione» e «valutazione» è lo strumento utilizzato, mentre la realizzazione di attività di successo è lo scopo dei pionieri.



5.1.7 Riti e tradizioni del posto

Oltre ai riti proposti dalla sezione o dalla direzione di posto, come la fondazione del posto, si sviluppano anche dei momenti all'interno del posto che vengono vissuti in modo consapevole e che pertanto diventano dei riti comuni. Tra questi rientrano attività tipiche della branca come la promessa o la 15 ore, ma anche piccoli momenti come il lancio delle riunioni, la preparazione di un pasto che coinvolga tutto il posto o un modo di salutarsi comune. Se tali riti vengono ripetuti, diventano una tradizione di posto che viene mantenuta in modo consapevole. In quanto eventi comuni del gruppo, i riti e le tradizioni favoriscono attivamente lo spirito del posto. Tali riti si possono sviluppare in modo autonomo o possono essere promossi dalla direzione di posto. È anche importante metterli in discussione di tanto in tanto.



5.1.8 Nuovi membri in un posto già esistente

Se il posto ha raggiunto l'equilibrio, i pionieri collaborano e si possono fidare reciprocamente, allora è giunto il momento per la direzione di posto di lasciare la conduzione diretta del gruppo e assumere piuttosto un ruolo di accompagnamento. Quando arriva un nuovo membro o, nel caso dei posti con giovani di età diversa quando si comincia un nuovo anno, l'equilibrio esistente è messo sotto pressione e il ruolo della direzione di posto può cambiare.

Quando ci sono cambiamenti nella composizione del gruppo è spesso necessario sviluppare di nuovo lo spirito del posto. La direzione dei pionieri deve accompagnare e guidare attivamente questo processo. Per farlo le tradizioni di posto vengono messe in discussione e il patto di posto con le regole comuni viene rivalutato e può essere modificato o riscritto. Anche i ruoli e i compiti all'interno del posto possono essere ridefiniti. Le regole del posto possono anche essere spiegate ai nuovi pionieri durante un rito di ingresso solenne. Può trattarsi del passaggio ufficiale oppure di un evento particolare per l'ingresso di un singolo pioniere nel corso dell'anno. È importante introdurre i nuovi membri alla vita del posto così da farli sentire accolti.

capitolo 4.2
Le fasi
del posto

capitolo 5.1.1
Creazione
di un posto

Soprattutto in un posto unito può risultare difficile integrare nuovi membri, la direzione di posto deve dunque fare in modo che il nuovo pioniere si possa ambientare nel posto e che i processi di formazione del gruppo procedano in modo positivo.

L'entrata e l'uscita dei pionieri deve essere ben organizzata, è inoltre importante che le direzioni di tutte le branche interessate vengano coinvolte e che la preparazione venga svolta insieme.

5.2 Riscontro all'interno del posto

In un posto è fondamentale che ci sia una comunicazione aperta. Spetta alla direzione di posto creare un'atmosfera in cui ciò sia possibile. Dare e ricevere un riscontro personale è molto importante per lo sviluppo del gruppo e per il perfezionamento personale di ogni membro. È compito della direzione di posto stimolare i processi di valutazione.

Un riscontro è una comunicazione personale a una persona o al gruppo. Attraverso di esso un membro del posto descrive come percepisce un altro pioniere, il posto o come valuta la qualità della comunicazione nel gruppo. L'obiettivo di un riscontro può essere quello di chiarire problemi conosciuti o far emergere difficoltà nascoste così da poterne discutere con una persona specifica o con il posto. Dare e ricevere un riscontro porta a confrontarsi con la propria percezione sul tema e stimola la disponibilità a raggiungere dei compromessi.

I riscontri possono però essere anche delle semplici e brevi reazioni. Non deve sempre sussistere un problema chiaramente definito; un riscontro può limitarsi a descrivere una situazione. Una lode per un evento ben organizzato, un'indicazione su possibili miglioramenti durante un gioco o semplicemente una breve descrizione di come è stata vissuta la riunione del giorno. I riscontri non sono né devono essere solo negativi. Tramite una gestione aperta e guidata è possibile rafforzare il posto e sfruttare il potenziale rimasto inutilizzato. Una buona «cultura del riscontro» all'interno del posto promuove la collaborazione e la fiducia tra i pionieri.



5.2.1 Regole del riscontro

Quando i riscontri vengono dati e accettati in modo consapevole, è molto utile applicare alcune regole specifiche. In tal modo aumenta l'efficacia e l'accettazione della valutazione.

Un riscontro dovrebbe essere:

- In prima persona (mi dispiace che..., ho notato che..., non trovo giusto che...).
- Descrittivo, non deve fornire una valutazione o un'interpretazione.
- Concreto (non descrive aspetti generalizzati del carattere di una persona come «dominante», ma esperienze o comportamenti concreti, ad es. «Quando ho proposto la mia idea per l'attività di finanziamento durante la riunione, mi hai interrotto e non mi hai lasciato esprimerla»).
- Gradito: un riscontro deve essere sempre desiderato e mai imposto.
- Formulato in modo chiaro e preciso.
- Adeguato: quando si fornisce un riscontro si deve sempre considerare l'interlocutore. Se un pioniere è confrontato con un compito per la prima volta, è importante tenerne conto.
- Deve essere chiaro a quale situazione si riferisce il riscontro.
- Costruttivo (sarebbe bello se la prossima volta...; prova a...).
- Non solo negativo – un riscontro può anche essere una lode!

È importante che ciascuno si esprima singolarmente. Anche se il gruppo è unanime, per esempio nei confronti di un membro del posto, ognuno deve limitarsi al proprio punto di vista. In questo modo si evita che qualcuno si faccia portavoce di visioni non condivise necessariamente da tutti. È inoltre utile che tutti i membri del posto si esprimano in merito al tema.

La persona che riceve il riscontro non dovrebbe assumere un atteggiamento di difesa, bensì ascoltare e porre delle domande per assicurarsi di comprendere correttamente quanto detto.

capitolo 8.2
Situazioni difficili
internamente
al posto

5.2.2 Possibili situazioni di riscontro

- Discussione dell'organizzazione dopo un pomeriggio/gioco organizzato autonomamente.
- Valutazione di un'impresa importante.
- Valutazione intermedia in caso di tempi di preparazione lunghi (esempio: campo all'estero).
- Colloqui in vista della partecipazione a un corso o per la valutazione al termine del corso.
- Condivisione nel posto di esperienze vissute ai corsi con elementi di autoriflessione.
- Superamento di un conflitto interpersonale tra uno o più membri del posto.

5.3 Il triangolo – la nostra forma di lavoro

Raramente un'attività può essere eseguita immediatamente e senza alcuna preparazione. Anche per le attività più spontanee si riconosce qualche forma di preparazione, anche se solo a livello mentale. Nella branca pionieri le attività con una preparazione e uno svolgimento vengono definite imprese. Ogni impresa si suddivide in diverse fasi e segue sempre lo stesso schema. Il triangolo è un sussidio didattico per questi progetti che educa i pionieri a organizzare le attività in modo strutturato, descrivendo le singole fasi di un'impresa.



5.3.1 Fase di sviluppo

Formulazione dell'obiettivo	Il posto decide quale obiettivo vuole raggiungere. L'obiettivo può derivare dalle visioni, basarsi sulle cinque relazioni o essere di altro genere.
Raccolta delle idee	Vengono raccolte le idee per le attività. Le idee non vengono ancora giudicate in modo che la scelta sia il più ampia possibile.
Scelta dell'attività	Le idee vengono discusse, valutate e classificate in base alla priorità. Infine viene scelta un'attività da realizzare.



5.3.2 Fase di realizzazione



Pianificazione	Pianificare vuol dire preparare a livello teorico: definire date e orari, scegliere i luoghi, calcolare il budget, distribuire le responsabilità, redigere il programma di lavoro, ecc.
Preparazione	Segue la preparazione pratica, nella concretezza dei compiti: organizzare il materiale, raccogliere il denaro, riservare terreni e locali, acquistare i biglietti dei mezzi pubblici, testare il materiale, ecc.
Svolgimento	Il cuore dell'impresa è lo svolgimento dell'attività. In particolare per questa fase si farà attenzione alla sicurezza e all'immagine dello scoutismo. L'attività può anche essere documentata (video, foto, ecc.).

5.3.3 Fase di valutazione



Pubblicazione	Una volta conclusa l'esperienza, il posto può presentare la propria impresa a livello sezionale (soprattutto branca esploratori). Meglio ancora è una presentazione per i genitori o per un pubblico più ampio (ad es. sito internet, articoli di giornale).
Punto fisso	Il punto fisso si compone di due parti. Da un lato il posto valuta l'attività svolta, verificando se l'obiettivo iniziale è stato raggiunto, discutendo il lavoro svolto nelle singole fasi e traendo insegnamenti per le imprese successive. Dall'altro la valutazione prevede un riscontro personale ai pionieri. I singoli pionieri ricevono un riscontro su quanto svolto dalla direzione di posto e dagli altri pionieri. Ciò è importante per la progressione personale dei singoli pionieri e conseguentemente del posto.
Chiusura	È molto importante che la fine dell'impresa sia marcata chiaramente. Il lavoro svolto viene festeggiato e in via eccezionale può essere la direzione di posto ad occuparsene in segno di riconoscimento (ad es. preparando una cena speciale per i pionieri).

Il triangolo visualizza un tipico processo di pianificazione ed è un ottimo strumento per illustrare in modo chiaro tale processo ai pionieri. Non è una struttura rigida; dopo aver completato le fasi del triangolo viene spesso eseguito un ulteriore ciclo per un sottocompito più piccolo. Al termine di un ciclo ne viene spesso iniziato uno nuovo.

Lasciare fallire un'impresa

Imprese ben riuscite e divertenti sono estremamente importanti per il posto e forniscono la motivazione per altre attività. Ciononostante, può essere anche istruttivo lasciare che il gruppo faccia i suoi errori o che un'impresa non vada a buon fine. I pionieri saranno confrontati con le conseguenze di una cattiva organizzazione o del loro insufficiente impegno e potranno trarne insegnamento sia a livello personale, sia come gruppo. Può anche accadere che un'impresa non venga svolta per decisione della direzione di posto (per es. per questioni di sicurezza). È importante soppesare l'importanza di eseguire l'impresa, il valore didattico di lasciarla fallire e valutare le conseguenze a cui ci si espone in tal caso.

- Se la buona esecuzione di un'impresa è importante per il posto, non deve fallire e la direzione di posto deve intervenire con anticipo per garantirne il successo.
- Se sussiste un rischio per la sicurezza di cui la direzione non può farsi carico è necessario intervenire per garantirla. Non bisogna forzatamente rinunciare all'impresa ma possono essere necessari dei cambiamenti importanti a quanto pianificato.
- Se il rischio per la sicurezza è basso e la riuscita dell'impresa è meno importante, allora la direzione può decidere di lasciare fallire l'impresa. Dopo un fallimento, i pionieri devono essere sostenuti per superarlo positivamente. Potrebbe essere necessario spiegare gli errori fatti e proporre delle soluzioni per non commetterli nuovamente. L'esperienza deve essere valutata in modo accurato; se non lo si fa, l'effetto didattico potrebbe essere molto limitato e la motivazione per nuovi progetti molto bassa!

5.4 Metodi di lavoro

Per fare in modo che i pionieri esprimano le proprie opinioni durante la raccolta delle idee, la scelta dell'attività e le valutazioni, è decisivo adottare un metodo adeguato. Questo serve a promuovere la creatività e consentire la partecipazione di tutti i pionieri. Ciò è importante soprattutto agli inizi quando il gruppo non è ancora coeso.

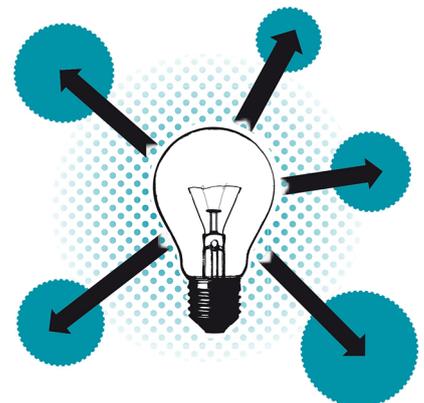
5.4.1 Raccolta di idee

Vi sono innumerevoli modi per trovare idee. Di seguito sono elencati alcuni metodi, suddivisi per tipo. Questi metodi si possono usare soprattutto per la raccolta di idee nella «Fase di sviluppo» del triangolo.

Tipo – raccolta disordinata

Vi sono diversi metodi per raccogliere idee in modo disordinato senza una valutazione immediata delle opzioni. In questa categoria rientrano il brainstorming/brainwriting e il disegno di mappe mentali. I concetti possono essere semplicemente raccolti o già raggruppati per tema quando vengono annotati.

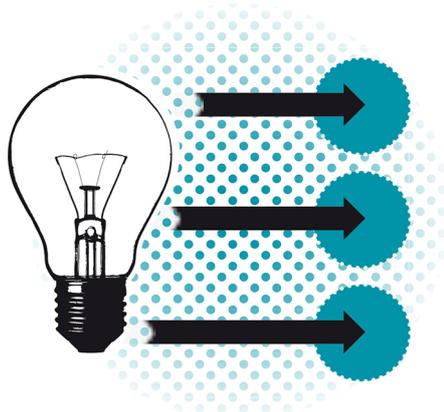
Tiro alla fune delle idee: Il posto viene suddiviso in due gruppi; ogni gruppo si siede a un estremo di un foglio composto da più pagine a righe incollate tra loro. Partendo dalle estremità, viene scritta in ogni riga un'idea. Chi supera per primo la metà del foglio vince il turno.



Staffetta dei Post-it: Il posto viene suddiviso in più gruppi. Entro un limite di tempo pre-stabilito e al ritmo di una musica coinvolgente, devono tappezzare con il maggior numero possibile di idee una parete che si trova sul lato opposto.

Nomi, cose, città: Per la raccolta di idee viene modificato il famoso gioco, sostituendo le categorie predefinite con temi adeguati, per esempio luogo, oggetto, attività, periodo, abbigliamento, ecc. A turno ed entro un tempo limitato ogni pioniere o squadra deve fornire un'alternativa, il tema va rispettato e sono vietate le ripetizioni.

Lavagna: Nel locale dei pionieri c'è un tabellone/una parete o appunto una lavagna dove si possono scambiare feedback, idee e altri messaggi.

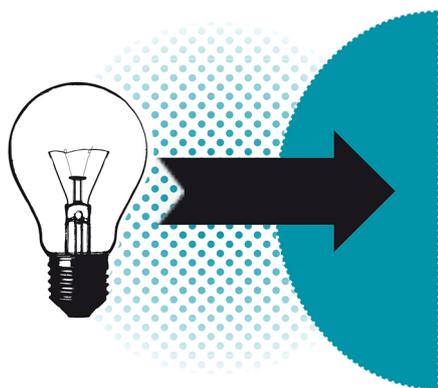


Tipo – stimoli esterni

Vi sono innumerevoli fonti da usare per trarre ispirazione per la raccolta di idee: dizionari, riviste, enciclopedie, Taboo, lista di idee, giornali, Google, ovetto Kinder, spesa alla Migros, libri, mappa del mondo, atlante, libri su curiosità, passeggiata all'aperto, ecc.

Tipo – trasmissione di idee

Un'altra possibilità consiste nello sviluppare le idee per nessi logici. Le associazioni di una persona possono stimolare idee completamente nuove in qualcun altro. Ogni pioniere può per esempio scrivere tre idee in tre colonne separate. Le liste vengono quindi passate a un altro membro del posto che nelle tre colonne scrive tre nuove idee collegate a quelle della persona precedente.



Racconto collettivo: Viene narrato un racconto collettivo sulle esperienze che il posto vive durante l'impresa «con visione futura». Una persona annota le parole chiave utilizzate.

Cassetta della posta: I desideri possono essere imbucati. Durante una riunione vengono poi selezionati, ordinati e classificati in base alla priorità.

5.4.2 Scelta dell'attività

La difficoltà di questa fase consiste nel fatto che le idee raccolte devono ora essere valutate. C'è il rischio che i pionieri più silenziosi si esprimano poco, che vengano poco ascoltati in favore di quelli più loquaci e che alcuni membri si pieghino alle pressioni del gruppo. Anche se per l'ampliamento degli orizzonti personali può essere stimolante vivere delle esperienze nuove si corre il rischio che alcuni pionieri perdano la motivazione per attività nelle quali non credono. La direzione di posto dovrebbe pertanto assicurarsi che la scelta venga presa dall'intero posto rispondendo ai bisogni di tutti.

Di seguito vengono presentati alcuni approcci per la scelta delle attività:

Votazione: Ogni membro del posto riceve un certo numero di punti che può assegnare alle idee disponibili. Vince l'idea che riceve il punteggio più alto.



Eliminazione: Ogni membro del posto ha la possibilità di eliminare alcune idee. In questo modo vengono escluse le idee con le quali non si identifica. Si può restringere la selezione anche discutendo brevemente la fattibilità delle idee.



Torneo delle idee: Come in un torneo a eliminazione diretta si scontrano sempre due idee. L'idea vincitrice passa al turno successivo, fino a ottenere il vincitore.



Duello di argomenti: A turno, due pionieri ricevono un'idea e hanno un minuto di tempo per convincere il resto del posto. Segue la votazione e l'idea perdente viene eliminata.

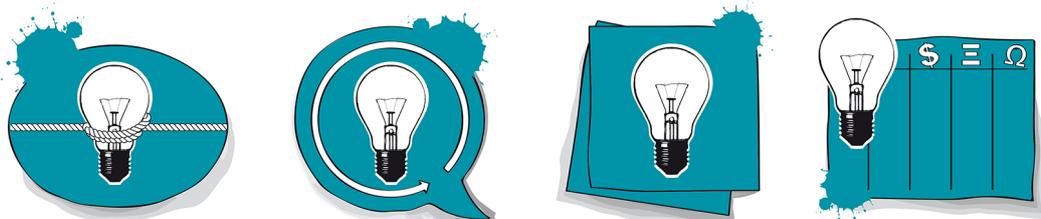


Scelta casuale: Viene scelta casualmente un'idea (possibilmente da una selezione già ridotta). Questa procedura è rischiosa ma consente di scoprire approcci/attività completamente nuovi.



5.4.3 Metodi di valutazione

La valutazione strutturata di un'impresa prevede innanzitutto che tutti i membri del posto possano esprimere la propria opinione e, in secondo luogo, che vengano considerati tutti i punti rilevanti dell'impresa. Per un buon risultato è quindi necessario preparare il momento di valutazione. All'inizio sarà la direzione di posto a farsi carico di questo compito, in seguito può occuparsene anche un pioniere. Di seguito sono riportati alcuni metodi che si possono utilizzare per valutare le attività o per introdurre una discussione a riguardo. Tutti i metodi prevedono che qualcuno annoti i punti più importanti in modo che possano essere ripresi e consultati alla successiva impresa.



Tovaglie mute: Dialogare per iscritto su grandi fogli senza parlare.

Smilies: Per ogni tema da valutare è disponibile un foglio. Questo viene fatto circolare e ogni pioniere vi disegna uno smile per esprimere il suo parere.

Pantomima: Rappresentare lo stato d'animo/la soddisfazione senza usare le parole.

Barometro dello stato d'animo: Grafico con indicate le attività quotidiane sull'asse delle ascisse (asse x) e lo stato d'animo/soddisfazione sull'asse delle ordinate (asse y).

Immagine dello stato d'animo: Realizzare un piccolo quadro che rappresenti il proprio stato d'animo in quel momento. Stabilire l'ambito tematico, per esempio: «previsione meteorologica».

Punti colorati: Si possono assegnare punti rossi, gialli e verdi ai temi da valutare. A ogni colore è associato un livello di riuscita o di soddisfazione.

Dadi: A turno si tira il dado; se il numero è dispari si deve fare un commento positivo, se il numero è pari negativo.

Molletta sul corpo: Per ogni attività o argomento valutato ci si attacca una molletta sul corpo. La molletta viene piazzata in alto per una valutazione positiva e in basso per una negativa. Utilizzabile anche per valutare rapidamente lo stato d'animo dei pionieri.

Orsetti gommosi: Chi dice qualcosa di positivo può prendere un orsetto dolce, in caso di commento negativo un orsetto aspro.

Candele: Sono necessarie cinque candele, di cui due accese. Se viene fatta un'affermazione positiva si accende una candela, se invece è negativa se ne spegne una.

Tavola rotonda: Si discute liberamente sul progetto concluso.

Buste: Per guidare la discussione vengono preparate delle buste contenenti domande stimolo per la valutazione.

Do's and don't's: Durante una riunione vengono raccolte in due colonne le cose che si devono/possono rifare nello stesso modo e quelle che si devono evitare ovvero che sono andate male.

5.5 Utilizzo di un tema

Per la branca pionieri l'utilizzo di un tema ha un'importanza diversa rispetto alle altre branche e costituisce parte integrante del metodo «gioco». Con i pionieri il tema viene realizzato in modo completamente differente. Non vi è una storia predefinita che viene ideata e presentata dalla direzione di posto. Si opta piuttosto per un filo conduttore che può anche essere presente in tutte le fasi dell'impresa. Il filo conduttore viene mantenuto e sviluppato dai pionieri, mentre la direzione di posto dovrebbe fornire solo qualche input. In genere l'introduzione del tema non si traduce nell'indossare costumi o recitare dei ruoli, ma nello svolgere semplici compiti quotidiani o una riunione in modo creativo. Il lavoro guadagna così un elemento di divertimento che aiuta a mantenere motivati i pionieri nel conseguimento dei loro obiettivi. Le variazioni giocose al lavoro comune hanno un effetto positivo sull'umore del posto.

In poche parole utilizzare un tema non vuol dire riprodurre una favola, ma rendere più divertente il lavoro di posto. L'allontanamento dalla quotidianità mostra improvvisamente un contesto del tutto nuovo, che desta solitamente grande interesse nei pionieri. Possono però insorgere difficoltà quando i pionieri non sono interessati all'utilizzo di un tema che ritengono superfluo o privo di interesse. In linea di principio non si dovrebbe insistere nell'integrarlo; in alcuni gruppi funziona molto bene e i pionieri lo desiderano, per altri posti invece, non se ne sente affatto il bisogno. In questi casi, o se la direzione di posto non ne è entusiasta, è meglio tralasciare il tema.



capitolo 7
Attività

6 Le cinque relazioni e i sette metodi nella branca pionieri

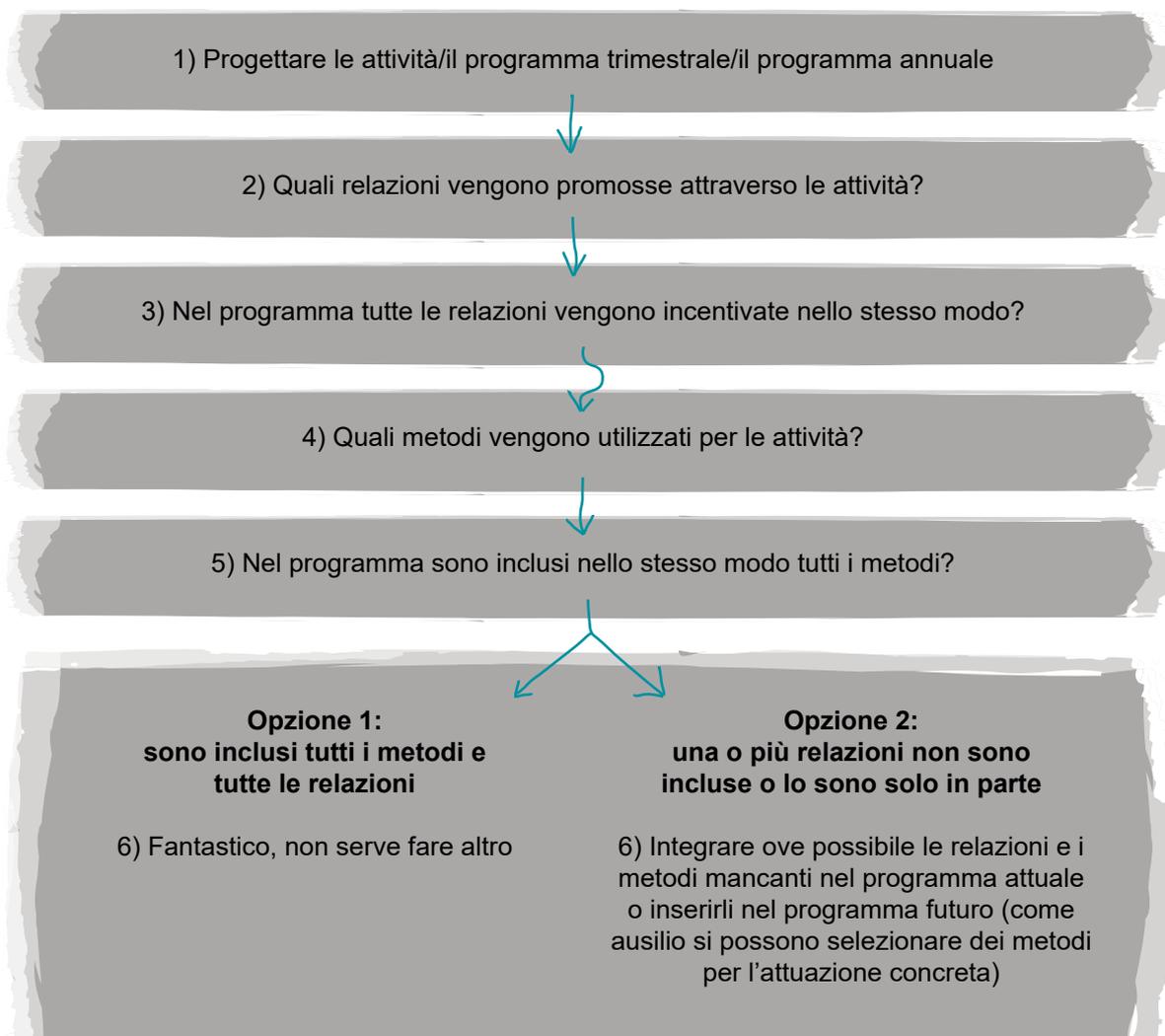


www.scout.org
www.waggs.org

Le relazioni e i metodi del Movimento Scout Svizzero si basano sul pensiero di Baden-Powell e sono stati ulteriormente sviluppati e adattati alle esigenze attuali dalle due organizzazioni mondiali OMMS (Organizzazione Mondiale del Movimento Scout) e AMGE (Associazione Mondiale delle Guide e delle Esploratrici). Il MSS adegua le relazioni e i metodi specifici alle esigenze della rispettiva branca. Le cinque relazioni e i sette metodi costituiscono la base per il raggiungimento dell'obiettivo pedagogico del Movimento Scout Svizzero: lo sviluppo globale dell'individuo.

I pionieri lavorano al conseguimento degli obiettivi attraverso le imprese e vengono incoraggiati a organizzare il proprio programma nel modo più autonomo possibile. Questo include anche l'elaborazione degli obiettivi stessi. La direzione di posto ha il compito di garantire che nel corso dell'anno vengano vissuti e promossi tutti i sette metodi e le cinque relazioni. Si dovrebbe controllare che il programma trimestrale includa tutte le relazioni.

Lista di controllo del programma



6.1 Esempi di applicazione

Di seguito sono descritte in dettaglio alcune possibili attività dei pionieri. Ogni attività include sempre diversi metodi ed è possibile riconoscere le relazioni che vengono vissute. L'assegnazione non è univoca e dipende molto dall'attuazione dell'attività e dal punto di vista personale.

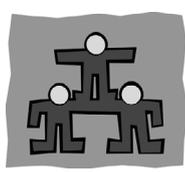
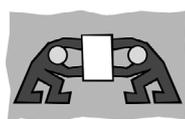
Se nel programma si riscontrano delle carenze in alcuni ambiti, è necessario favorirli attivamente. È possibile eseguire delle attività specifiche che sviluppino tali metodi o relazioni mancanti. A volte è anche necessario adattare il focus delle attività previste per ottenere un programma equilibrato.

6.1.1 Progressione personale

Attività	Metodi	
<p>Con quale velocità/fino a dove/in quanto tempo? Tutti i pionieri del posto fanno i bagagli per il fine settimana. Il venerdì sera viene discusso insieme il programma indicativo del giorno successivo. Il sabato i pionieri iniziano il viaggio a coppie da un punto di ritrovo centrale. L'obiettivo: viaggiare in 12 ore il più lontano possibile senza denaro e da lì inviare una cartolina al posto. A tale scopo, prima della partenza i pionieri preparano delle strategie su come procedere durante l'attività. Al termine della giornata, l'intero posto si incontra con la direzione per la cena e racconta il proprio viaggio con una presentazione interessante o una rappresentazione teatrale. Vengono discussi i seguenti punti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quali strategie hanno escogitato i gruppi? • Quali sono adatte per questo modo di viaggiare? • Come si aspettavano che fosse il viaggio e come è stato in realtà? • Quali fattori influenzano un viaggio senza una meta precisa? • Che cosa farebbero diversamente la prossima volta? 	<p>Progressione personale</p>	
	<p><u>Altri metodi:</u> Vita in piccoli gruppi</p>	
	<p>Relazioni</p>	
	<p>La relazione con la propria personalità: essere critici verso se stessi e coscienti del proprio valore</p>	
	<p><u>Altre relazioni:</u> La relazione con gli altri: incontrare e rispettare gli altri</p>	
	<p>La relazione spirituale: essere aperti e riflettere</p>	
		<p>capitolo 5.4.3 Metodi di valutazione</p> 

Ulteriori informazioni per realizzare il metodo della progressione personale sono disponibili nei sussidi didattici del MSS.

6.1.2 Vita in piccoli gruppi

Metodi	Attività
	<p>Campo senza tempo Il posto cerca di eliminare la misura del tempo dalla vita di tutti i giorni. I pionieri trascorrono una settimana senza orologio e cercano di gestire insieme e per se stessi la giornata. I ruoli vengono suddivisi nel gruppo giornalmente, finché tutti i pionieri hanno svolto almeno una volta ciascun ruolo. Uno dei temi centrali è l'influsso del tempo sulla quotidianità. I pionieri documentano le proprie esperienze in un giornale del campo con articoli relativi agli eventi, interviste con i pionieri e la direzione di posto e lo pubblicano al termine del campo. Durante la serata conclusiva si riflette sulla settimana. Solo quando tutti hanno espresso la propria opinione, vengono restituiti gli orologi. Il campo senza tempo giunge così al termine.</p>
<p><u>Altri metodi:</u> Partecipazione attiva</p> 	
<p>Progressione personale</p> 	
<p>Relazioni</p>	<p>I pionieri ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ... affrontano una sfida relativa alle dinamiche di gruppo, assumendo diversi ruoli al suo interno. ... organizzano autonomamente la propria giornata, facendo confluire le opinioni e le esigenze di tutti nel processo decisionale. ... raggiungono insieme come posto un proprio obiettivo.
<p>La relazione con gli altri: incontrare gli altri e rispettarli</p> 	
<p><u>Altre relazioni:</u> La relazione con la propria personalità: essere critici verso se stessi e coscienti del proprio valore</p> 	
<p>La relazione spirituale: essere aperti e riflettere</p> 	

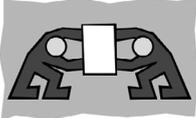
6.1.3 Vita all'aria aperta

Attività	Metodi
<p>Settimana dell'evoluzione Il posto viaggia con un equipaggiamento minimo nella Muotathal e durante un grande gioco cerca di crearsi in una settimana uno standard di vita il più elevato possibile.</p>	<p>Vita all'aria aperta</p>
<p>I pionieri rispondono alle seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quali sono i bisogni più importanti? • Di cosa possiamo fare a meno? Che cos'è il lusso? 	<p><u>Altri metodi:</u> Gioco</p>
<p>È inoltre possibile che nel corso del campo i pionieri affrontino le seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Da dove provengono le risorse che determinano il nostro standard di vita? • Come può ogni singolo membro del gruppo contribuire alla protezione dell'ambiente? 	<p>Relazioni</p>
<p>I pionieri...</p> <ul style="list-style-type: none"> ... imparano a conoscere le esigenze di base delle persone. ... diventano consapevoli di cosa sia il lusso nell'attuale società. ... capiscono in modo giocoso che il nostro standard di vita dipende direttamente dalle risorse dell'ambiente. 	<p>La relazione con il proprio ambiente: essere creativi e rispettare l'ambiente</p>
	<p><u>Altre relazioni:</u> La relazione con la propria personalità: essere critici verso se stessi e coscienti del proprio valore</p>
	<p>La relazione con gli altri: incontrare e rispettare gli altri</p>
	<p>La relazione spirituale: essere aperti e riflettere</p>
	<p>capitolo 7.6.4 Idee sul tema ambiente</p>

6.1.4 Riti e tradizioni

Metodi	Attività
	<p>Riti e tradizioni</p> <p>Scoprire la varietà del mondo (scout) Corsa d'orientamento sotto le stelle incentrata sulle culture/religioni. Di notte i pionieri svolgono la corsa comprendente diverse postazioni che propongono temi di dibattito tratti dall'attualità politica in campo culturale/religioso. In seguito i pionieri si ritrovano e elaborano assieme quanto raccolto: per esempio si cimentano con il tradizionale sari/sherwani indiano, confrontano i passaggi di diverse scritture religiose, discutono sui valori trasmessi dallo scoutismo e cercano i parallelismi e le differenze rispetto alle religioni. Per concludere il posto prepara una cena a base di tapas sul fuoco da campo e durante un momento predefinito tutti i pionieri che lo desiderano possono fare la promessa.</p>
	<p><u>Altri metodi:</u> Legge e promessa</p>
	<p>Progressione personale</p>
	<p>Vita in piccoli gruppi</p> <p>I pionieri ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ... aprono i propri orizzonti verso altre culture del mondo. ... si fanno un'idea dei valori che vengono trasmessi nelle diverse culture e li confrontano con quelli dello scoutismo. ... analizzano i valori scout e se lo desiderano fanno la promessa scout.
Relazioni	
	<p>La relazione spirituale: essere aperti e riflettere</p>
	<p><u>Altre relazioni:</u> La relazione con la propria personalità: essere critici verso se stessi e coscienti del proprio valore</p>
	<p>La relazione con gli altri: incontrare e rispettare gli altri</p>

6.1.5 Partecipazione attiva

Attività	Metodi
<p>Tecnica pionieristica Nell'ambito di un campo ai pionieri viene assegnato il compito di trasmettere un messaggio attraverso un passo/lungo una valle. Durante un periodo di preparazione abbastanza lungo i pionieri elaborano una soluzione e organizzano autonomamente il materiale necessario. I pionieri possono ad esempio comunicare attraverso segnali di fuoco sulle colline, imparare a memoria l'alfabeto morse, procurarsi dei telefoni campali, ecc...</p> <p>I pionieri...</p> <ul style="list-style-type: none"> ... elaborano autonomamente una strategia di soluzione. ... preparano autonomamente le proprie cose. ... collaborano come gruppo. ... sono stimolati ad applicare le conoscenze della tecnica scout. 	<p>Partecipazione attiva</p>  <p><u>Altri metodi:</u> Progressione personale</p>  <p>Vita all'aria aperta</p>  <p>Vita in piccoli gruppi</p> 
	<p>Relazioni</p> <p>La relazione con il proprio ambiente: essere creativi e rispettare l'ambiente</p> 
	<p><u>Altre relazioni:</u> La relazione con gli altri: incontrare e rispettare gli altri</p> 

6.1.6 Gioco

	Metodi	Attività
	Gioco	Capture the flag Due posti pionieri di regioni svizzere diverse si incontrano a Rapperswil per sfidarsi nel «capture the flag». Prima dell'inizio del gioco vengono discusse le regole: campo di gioco, durata, tipo di tocco, numero di bandiere, assegnazione dei punti, ecc. L'obiettivo è quello di impossessarsi della bandiera o delle bandiere della squadra avversaria. Dopo circa due ore di gioco viene eletta la squadra vincitrice e durante la cena comune i pionieri hanno l'occasione di confrontarsi.
	<u>Altri metodi:</u> Vita all'aria aperta	
	Vita in piccoli gruppi	I pionieri... ... sono attivi a livello sportivo. ... elaborano una strategia come posto e devono agire in gruppo. ... possono contribuire a determinare le regole generali del gioco.
	Relazioni	... conoscono una nuova regione/città. ... si confrontano con altri pionieri.
	La relazione con il proprio corpo: accettarsi ed esprimersi	
	<u>Altre relazioni:</u> La relazione con gli altri: incontrare e rispettare gli altri	

6.1.7 Legge e promessa

Attività	Metodi	
<p>Promessa scout internazionale Tramite il MSS un posto pionieri entra in contatto con scout serbi della stessa età. Dopo che i posti si sono inviati dei messaggi video per conoscersi, si incontrano su Skype per discutere i valori della legge scout. Per i due posti è interessante scoprire le similitudini e le differenze tra i due paesi. Dopo questa preparazione i pionieri sono pronti per il rito della promessa davanti a un fuoco di bivacco.</p> <p>I pionieri...</p> <ul style="list-style-type: none"> ... analizzano la legge scout e le differenze con gli altri paesi. In questo modo viene stimolato il loro spirito critico. ... entrano in contatto con una cultura diversa. ... rivivono la tradizione della promessa che conoscono già dalle altre branche. 	<p>Legge e promessa</p> <p><u>Altri metodi:</u> Riti e tradizioni</p> <p>Progressione personale</p> <p>Relazioni</p> <p>La relazione spirituale: essere aperti e riflettere</p> <p><u>Altre relazioni:</u> La relazione con gli altri</p> <p>La relazione con il proprio ambiente: essere creativi e rispettare l'ambiente</p>	     

Aiuto per proporre relazioni e metodi: «Generatore di attività»

Cosa succede se si abbinano relazioni e metodi che a prima vista non hanno molto a che fare l'uno con l'altro? Quali obiettivi e attività risultano da una coppia non equilibrata? Lo si può facilmente provare, stampando o disegnando individualmente le relazioni e i metodi su cartoncini. Prima viene estratta una relazione e in seguito due metodi. Con questa combinazione casuale si cerca di inventare e progettare un'attività che coinvolga tutti.

Grazie al «generatore delle attività» la direzione di posto garantisce che tutte le relazioni e i metodi siano integrati nel programma del posto. Per i pionieri è importante affrontare in modo giocoso il tema delle relazioni e dei metodi ed essere preparati per la loro futura attività di animatori. Il presupposto è che i pionieri siano informati sulle relazioni e sui metodi. Perché esiste lo sviluppo globale e che cos'è? Qual è il contenuto dei singoli punti? Il momento migliore per proporre il gioco è prima della pianificazione annuale del posto.

7 Attività

Questo capitolo offre una panoramica sulle diverse attività che si possono svolgere nella branca pionieri. La durata delle attività varia molto e di conseguenza sono necessari tempi di preparazione diversi.

7.1 Sicurezza

Tra le responsabilità della direzione di posto rientra anche la sicurezza dei pionieri. La direzione di posto deve essere parte del gruppo, ma allo stesso tempo è necessario che imponga la sua autorità se si presentano situazioni critiche. Soprattutto a causa dell'elevata flessibilità del programma, si possono ogni tanto verificare situazioni impreviste a cui la direzione deve reagire in modo adeguato. Pertanto, soprattutto prima di imprese di una certa durata, è necessario riflettere a fondo sulle situazioni critiche che potrebbero verificarsi e su come vi si deve reagire. Tutte queste riflessioni si ritrovano nel dispositivo di sicurezza, che spesso è più completo che in altre branche. È importante che tale dispositivo non venga utilizzato solo dalla direzione di posto, ma che coinvolga anche i pionieri. Deve essere elaborato insieme a loro in modo che sappiano quali sono i pericoli e come si deve reagire, qualora la direzione di posto fosse impossibilitata ad intervenire e gestire la situazione. La direzione di posto deve sempre definire in anticipo quali aspetti del dispositivo di sicurezza offrono una certa libertà d'azione e quali no. È importante che soprattutto i giovani animatori richiedano supporto per questo compito. Per tutte le attività si deve fare riferimento al fascicolo sulla sicurezza nel Cudesch.



7.2 Attività spontanee

Le attività spontanee sono attività che non necessitano quasi di pianificazione e che possono avere una durata compresa tra alcuni minuti e un paio di ore. A volte si parla anche di azioni improvvisate, ma in tal caso devono essere veramente molto brevi. Questo tipo di attività può essere utilizzata per alleggerire temporaneamente l'atmosfera, per riattivare fisicamente i pionieri o ravvivare il gruppo facendo qualcosa di divertente. I pionieri più autonomi possono anche incontrarsi un pomeriggio per svolgere da soli un'attività spontanea. Infine le attività spontanee consentono anche di riempire dei momenti vuoti.

Tutti i tipi di «new games»

Sfida: Chi sa... più velocemente/più in alto/meglio/nel modo più bello...?

Muoversi nel modo più diretto possibile dal punto A al punto B.

Creare un fotoromanzo.

Vari generi di sport (calcio, frisbee, ...)

Aiutare spontaneamente dove se ne vede il bisogno.

7.3 Organizzazione delle riunioni

La riunione è un'attività e rappresenta l'elemento centrale della branca pionieri. Poiché i pionieri scelgono da soli le proprie attività, trascorrono molto tempo a raccogliere idee e fare progetti. Ciò avviene durante le riunioni, dove il posto si incontra per progettare insieme, ma anche per divertirsi e confrontarsi. La base per questo tema è rappresentata dal relativo capitolo nel fascicolo del Cudesch «Gestire un gruppo – agire consapevolmente» che approfondisce anche gli aspetti specifici della branca pionieri.

Le riunioni devono essere ben strutturate e orientate agli obiettivi, ma anche l'aspetto ricreativo non deve essere trascurato. Oltre allo scopo di programmare l'impresa o l'attività successiva, i contenuti concreti della riunione insomma, le riunioni hanno anche una componente sociale. La riunione è il contesto ideale per curare i contatti nel posto e rafforzare la coesione. È pertanto sensato suddividerla in diverse fasi, ciascuna dedicata principalmente a uno dei due aspetti. Di seguito viene descritta una proposta per la suddivisione in fasi della riunione.

La riunione del posto si può svolgere il sabato pomeriggio a un orario simile a quello delle attività delle altre branche. Ciò favorisce lo scambio tra le branche e aiuta la branca pionieri a creare un legame con la sezione. Alcuni posti organizzano la riunione e le attività dei pionieri di sera durante la settimana. Ciò può risultare problematico quando i pionieri tornano a fare attività nelle altre branche perché i giovani si dovranno nuovamente abituare alle regolari attività del sabato pomeriggio.



7.3.1 Direzione della riunione

Ogni scout conosce questa situazione: al ritrovo ci si deve raccontare migliaia di cose visto che non ci si è visti da tempo; dopo che tutti si sono aggiornati, si fa rifornimento di cibo e bevande; infine una volta cominciata la riunione si passa velocemente da un argomento all'altro senza concluderne nessuno. Affinché queste tipiche dinamiche di gruppo non impediscano la riuscita della riunione è necessario che qualcuno diriga il momento. Il compito del responsabile è quello di strutturare la riunione e, se necessario, portare l'attenzione dei pionieri sui temi da discutere. Le digressioni, finché non troppo lunghe, sono una componente motivante e delle riunioni e nella giusta misura possono pertanto essere consentite. A seconda dello stato d'animo dei pionieri può anche essere opportuno cambiare a breve termine il programma previsto. La riunione non deve essere necessariamente diretta dalla direzione di posto, anche i pionieri possono assumere questo ruolo. In tal caso si raccomanda di preparare la riunione con il pioniere coinvolto e di fornirgli in seguito un feedback, eventualmente nel gruppo. La persona che si occupa della gestione della riunione può anche cambiare a rotazione per ogni tema, riunione o impresa.

7.3.2 Regole e forme di comportamento

Vista l'importanza e la frequenza delle riunioni è utile e importante regolarne il funzionamento nel patto di posto. Ecco i temi principali che possono essere toccati: comportamento nel gruppo, regole di discussione, pause, cellulari e Internet. Il rispetto delle regole definite è responsabilità dell'intero posto, non solo della direzione di posto o di chi dirige la riunione.

capitolo 5.1.4 Patto di posto

7.3.3 Struttura della riunione

Questo esempio di strutturazione della riunione può essere utilizzato come modello e modificato a piacimento, adattandolo alle esigenze personali.

Pianificazione della riunione e convocazione

Una riunione interessante ha bisogno di essere preparata. A volte questo significa semplicemente formulare alcuni pensieri sui contenuti più importanti, in altri casi la preparazione richiede un impegno maggiore, per esempio se il posto vuole integrarvi un pasto e cucinare qualcosa. La preparazione della riunione ha anche valore pedagogico per i pionieri che imparano così i passaggi necessari ad organizzarla. Si devono definire i temi da discutere, la data e l'orario nonché il luogo di svolgimento. Può anche essere necessario organizzare in anticipo del materiale di lavoro o preparare dei documenti. Una volta chiariti questi punti si può preparare la convocazione per invitare tutti a partecipare. Una circolare particolare può sviluppare un senso d'attesa positivo, per esempio è possibile scrivere l'invito su una cartolina o inserirlo in un biscotto della fortuna.

Ritrovo

Al ritrovo, i pionieri e la direzione di posto hanno molto probabilmente il bisogno di aggiornarsi sulle novità. In questo momento spesso molto dinamico, un rito speciale di saluto può determinare il chiaro inizio della riunione.

Scambio di informazioni e pendenze

A inizio riunione è importante decidere chi si occuperà di scrivere e inviare il verbale a tutti i partecipanti. In seguito è consigliabile prevedere una trattanda informativa in modo che tutti siano aggiornati sui punti più importanti: Che cosa è successo dall'ultimo incontro? Quali compiti sono stati eseguiti o sono ancora in sospeso? Vi sono informazioni esterne al posto che sono importanti per tutti? Spesso è anche opportuno ripetere brevemente quali sono i temi della riunione e comunicare se nel frattempo sono emersi altri punti importanti da trattare.

La sessione informativa all'inizio della riunione serve anche per catturare l'attenzione dei partecipanti e prepararli alla fase di lavoro successiva.

Fase di lavoro

Lo svolgimento della fase di lavoro dipende dai punti all'ordine del giorno. Magari si deve preparare o valutare un evento. In tal caso può essere utile suddividere il posto in piccoli gruppi per elaborare delle proposte o per discutere i dettagli solo con i pionieri interessati. La direzione di posto si assicura che a ogni riunione si registri una progressione e che tutti possano esprimere la propria opinione. La fase di lavoro permette di valorizzare i punti di forza dei pionieri e di stimolarli a migliorarsi laddove sono più deboli. Una preparazione consapevole della riunione è dunque molto importante a questo scopo.

Al termine della fase di lavoro, si discutono i punti da trattare per la riunione successiva e si assegnano i nuovi compiti. Chi gestisce la riunione si assicurerà che tutti abbiano compreso quali sono i compiti da eseguire e le scadenze. Idealmente i compiti devono essere distribuiti in modo da consentire a tutti una progressione personale.

Conclusione

La conclusione della riunione può variare. Il suo scopo è quello di concludere la fase di lavoro e creare un collegamento con la fase ricreativa.

Il posto può per esempio valutare insieme la riunione, determinarne l'efficacia e trarre insegnamento dal lavoro svolto. Se la riunione è stata guidata da un pioniere è opportuno un feedback finale. Durante la valutazione, la direzione di posto riprende la guida della riunione e si assicura che il processo avvenga in modo costruttivo. Può anche essere necessario rilevare lo stato d'animo di ogni pioniere. Per esempio, dopo una discussione accesa durante la fase di lavoro è importante dare a ogni pioniere la possibilità di esprimere le proprie sensazioni riguardo a tale situazione. Ciò può ad esempio avvenire con il metodo «flash»: ogni pioniere racconta molto brevemente e in prima persona come si sente. Questi messaggi non vengono commentati. L'obiettivo non è di proseguire la discussione, ma di concluderla.

Fase ricreativa

Nel corso di una riunione non deve mancare la componente sociale. Durante la fase ricreativa si lascia libero spazio ai desideri dei pionieri in modo da promuovere attivamente lo spirito del posto. Si deve giocare, ridere, chiacchierare, festeggiare. Deve anche esserci la possibilità di parlare di tutto, di condividere preoccupazioni e sfogarsi. L'atmosfera dovrebbe essere rilassata e a seconda dell'intensità della fase di lavoro può essere opportuno cambiare il luogo.

7.4 Impresa

Il metodo fondamentale per la branca pionieri è la «partecipazione attiva», che per la branca pionieri chiamiamo «impresa». L'impresa può avere diverse forme a seconda che si organizzi una piccola attività del sabato o un campo su più giorni. L'impresa si suddivide in più fasi di durata variabile che si ritrovano nel modello del triangolo il quale sintetizza l'impresa in tre momenti principali: l'ideazione, lo svolgimento e la valutazione.

7.4.1 Uscite su più giorni

Come per le altre branche anche i pionieri apprezzano particolarmente le attività che si estendono su più giorni e che comprendono un pernottamento lontano dalla sede o dal campo.

Le uscite e le escursioni vengono svolte utilizzando il metodo dell'impresa. I pionieri si sentiranno artefici di quanto svolto, il progetto favorirà la progressione personale del ragazzo e aiuterà il posto a prepararsi per imprese più impegnative come il campo estivo.

capitolo 5.3
Il triangolo –
la nostra forma
di lavoro



Organizzazione:

- La tempistica viene definita chiaramente.
- Il luogo di pernottamento può essere definito direttamente durante l'escursione, aggiungendo così un elemento di sfida ulteriore all'impresa. In questo caso è importante prevedere con i pionieri una soluzione alternativa nell'eventualità di non potersi accampare dove previsto.
- Un'escursione per pionieri non è necessariamente rappresentata da un percorso da svolgere a piedi. È possibile spostarsi con le biciclette, in canoa, con i pattini a rotelle, ...
- L'escursione si svolge solitamente durante un'uscita di due giorni o durante un campo.

Sicurezza:

- L'escursione deve essere pianificata a livello di programma di massima del campo o dell'uscita.
- Per ogni escursione è essenziale preparare una tabella di marcia, un dispositivo di sicurezza e usare il metodo del 3x3. La preparazione dell'escursione viene svolta con i pionieri. La direzione di posto valuta da sé quanto accompagnare i pionieri e il coach verifica il lavoro svolto.
- I pionieri devono sapere come reagire in caso di urgenza prestando loro stessi i primi soccorsi e chiedendo aiuto quando necessario.
- Se i pionieri non sono accompagnati durante un'escursione devono sempre poter contattare i responsabili rapidamente.
- La direzione di posto valuta se fare visita ai pionieri o accompagnarli per tutta l'escursione tenendo conto delle condizioni meteo, della difficoltà offerta dal percorso e dalla capacità e condizione dei propri pionieri.
- La responsabilità dell'escursione resta nelle mani della direzione di posto, anche nel caso decidesse di non parteciparvi.

Progressione personale del posto:

- Escursioni svolte nel corso dell'anno servono a preparare i pionieri a percorsi più impegnativi da svolgere, per esempio, durante il campo.
- La valutazione delle escursioni svolte permette di migliorare la preparazione e lo svolgimento di quelle successive. Le situazioni difficili potranno essere affrontate meglio e si saprà valutare la difficoltà del percorso in rapporto alle capacità del posto.
- Le regole definite nel patto di posto si applicano anche alle escursioni. Durante la stesura del patto di posto bisogna quindi già considerare questa possibilità traendo insegnamento dalle escursioni già svolte.

7.5 Campo

Molte attività pionieri si svolgono nel corso di un pomeriggio, una giornata o un fine settimana. Come per le altre branche anche per i pionieri il campo rappresenta quindi un momento forte dell'anno scout. Il campeggio pionieri è una grande impresa e più delle altre permette, rispondendo ai bisogni dei pionieri, di andare alla scoperta di luoghi, culture e attività nuove e avventurose. Il campo pionieri si distingue dal campo esploratori perché è spesso itinerante e i pionieri sono direttamente coinvolti nella preparazione di quasi tutte le attività. La direzione di posto guida i pionieri nel processo di sviluppo, realizzazione e valutazione del campo. Si tratta a tutti gli effetti di un'impresa la cui durata si estende su diversi mesi.



Il programma del campo deve essere conforme alle norme G+S ed è importante prestare attenzione all'equilibrio delle attività previste. Durante il campo si svolge solitamente un'escursione su più giorni che viene preparata dal posto. Una pianificazione flessibile dell'escursione è consigliabile per lasciare spazio alla spontaneità e ai bisogni dei pionieri. È importante che il posto possa organizzare il campo secondo i propri bisogni e in modo indipendente rispetto alle altre branche. Se ciò non dovesse essere possibile, bisognerà prestare particolare attenzione allo sviluppo del programma. Il campo comune a più branche pone inevitabilmente delle restrizioni con conseguenti difficoltà nel rispondere ai bisogni di tutti i partecipanti e in modo particolare dei pionieri.

Organizzato dal posto

Come per ogni impresa anche il campo viene preparato utilizzando il metodo del triangolo. I pionieri sono pienamente coinvolti nel processo di preparazione e la direzione di posto li guida e sostiene nel loro lavoro. Il campo pionieri è orientato al raggiungimento di obiettivi comunemente definiti, i pionieri si fanno carico di alcune responsabilità e organizzano una parte delle attività programmate. Il campo permette di realizzare imprese di dimensioni molto più importanti rispetto a quanto svolto durante l'anno ed è libero da restrizioni di movimento. A seconda degli obiettivi definiti il campo pionieri è itinerante; per esempio il posto potrebbe decidere di voler circoscrivere il cantone percorrendone i confini.

Organizzato da terzi

Ogni anno vengono organizzati campi nazionali e internazionali ai quali il posto può partecipare per alcuni giorni o per tutta la durata del campo. Ospiti da altri cantoni o altre nazioni sono solitamente benvenuti; si tratta di un'occasione per scoprire nuovi modi di vivere lo scoutismo delegando parte della pianificazione giornaliera agli organizzatori. Il lavoro per il posto non mancherà; si pensi ad esempio alla preparazione necessaria per partecipare al Jamboree o al campo federale.

7.5.1 Il campo pionieri

Il campo pionieri è interamente nelle mani del posto che definirà se svolgere un campo di posto o con altri gruppi di pionieri. In linea di massima un campo di posto permette di rispondere più facilmente ai bisogni dei pionieri e di riconoscere rapidamente le dinamiche in atto intervenendo se necessario. I pionieri sono coinvolti pienamente in tutte le fasi di sviluppo del campo e hanno modo di riconoscerle chiaramente. Ragionevolmente anche il campo pionieri prevede una riunione quotidiana per chiarire il programma del giorno e risolvere eventuali situazioni di conflitto o di insoddisfazione.

L'età dei pionieri permette anche di svolgere campi itineranti. L'obiettivo del campo potrebbe allora comportare il raggiungimento di luoghi specifici o il precorrimiento di un tracciato particolare.

Alcune idee di obiettivi:

- Dalla sorgente fino al mare
- Da Bellinzona a Firenze con diversi mezzi di trasporto
- Vivere una settimana come gli Inuit
- Costruzione delle infrastrutture di un parco cittadino
- Partecipazione a «scienza e gioventù» con un progetto

7.5.2 Il campo sezionale

In occasione di un anniversario particolare o semplicemente per far partecipare maggiormente i pionieri alla vita sezionale si può pensare a un campo sezionale che coinvolga anche il posto. In effetti ci sono buone ragioni per trascorrere alcuni giorni del campo pionieri con il resto della sezione. Alcune attività come per esempio i giochi notturni o i bivacchi sono più interessanti con un numero importante di partecipanti. Detto questo non è facile far combaciare i programmi delle branche rispondendo ai bisogni di ciascuna. Il posto pionieri abbisogna di un suo programma autodefinito, di esperienze nuove per i pionieri, di un campo fisicamente distaccato da quello esploratori con una propria tenda e una propria cucina, ... Per far partecipare il posto alla vita sezionale può bastare coinvolgere i pionieri durante una parte ridotta del campo estivo sezionale. Per esempio si potrebbero definire alcune attività specifiche aperte anche ai pionieri oppure riservare alcuni giorni di campo da trascorrere in comune. In tutti i casi bisognerà valutare bene il ruolo riservato ai pionieri e prestare attenzione a permettere al posto di vivere un vero campo pionieri con attività a loro riservate e con un programma definito dal posto stesso. Il pioniere non deve diventare un aiuto per gli animatori e nemmeno essere integrato nelle attività al pari di un esploratore.

Quando il posto partecipa al campo con un'altra branca bisogna pensare che...

- ... lo spirito di posto non si sviluppa facendo lavorare i pionieri con le altre branche.
- ... il punto forte del campo rimane quello definito dal posto.
- ... bisogna assicurarsi di rispondere ai bisogni di entrambe le branche.
- ... la scelta di una destinazione comune rappresenta un limite per il campo pionieri.
- ... i pionieri avranno più difficoltà a prendere l'iniziativa e collaborare (vista la partecipazione delle altre branche e la presenza dei rispettivi capi).
- ... sarà più difficile osservare la progressione personale dei pionieri e stimolarli a prendersi delle responsabilità.

7.5.3 Il campo all'estero

I campi all'estero motivano parecchio il posto e rappresentano un punto forte della vita di ogni scout. Il campo all'estero risponde a diversi bisogni dei pionieri permettendo loro di superare i loro limiti, scoprire realtà nuove e vivere esperienze non possibili in Svizzera. Il campo all'estero stimola lo sviluppo dell'apertura verso il diverso, della tolleranza, dello scambio con altre culture e della comprensione di realtà diverse da quelle conosciute. Il campo all'estero offre anche la possibilità di scoprire lo scoutismo nella sua dimensione internazionale. La conoscenza anche approssimativa della lingua del posto è un grande vantaggio per trarre beneficio dalle opportunità di scambio e sperimentare l'importanza delle lingue. Un campo all'estero può essere organizzato direttamente dal posto o risultare dalla partecipazione a un campo internazionale o nazionale in un altro paese. In ogni caso il campo all'estero rappresenta un'esperienza scout forte oltre che un'esperienza di vita e un ampliamento dei propri orizzonti.

La preparazione di un campo all'estero è complessa e richiede un tempo di preparazione più lungo rispetto a un campo in Svizzera. A seconda della complessità del campo la preparazione può durare da uno a due anni accompagnando i pionieri per buona parte della loro permanenza nel posto. È quindi imperativo proporre un momento di scambio sulla visione di ciascuno sin dall'inizio dell'anno. Il campo all'estero è in questo senso un obiettivo a lungo termine e può necessitare diverse piccole imprese da svolgere in preparazione al campo



www.msds.ch
Internazionalità –
Campi internazionali

Il supporto del MSS per i campi all'estero offre altre informazioni utili per la pianificazione: Pagina internet del MSS: Internazionalità – Campi internazionali



7.5.4 Gioventù e sport

Uscite e campi pionieri vengono raramente annunciati a Gioventù e Sport, spesso perché il numero minimo di partecipanti non viene raggiunto.

Quando possibile si raccomanda di annunciare il campo a G+S. Oltre al sostegno finanziario, al materiale e alle carte topografiche sarà così possibile beneficiare della copertura REGA per tutti i pionieri durante il campo. Se non è possibile annunciare il campo a G+S bisogna essere coscienti che gli ausili di cui sopra, e ai quali si è abituati come animatori delle altre branche, verranno a mancare. Per far fronte alle mancate sovvenzioni, il metodo pionieri propone di svolgere imprese di autofinanziamento. Un ulteriore aiuto può essere ottenuto dal programma di promozione della salute e prevenzione delle dipendenze presente in numerosi cantoni e collettivamente conosciuto come «progetto voilà». Questo programma si adatta bene alla realtà del posto pionieri e sostiene la progressione personale dei giovani.



Ogni impresa di lunga durata o comprendente almeno un pernottamento deve essere accompagnata dal Coach sezionale indifferentemente dalla possibilità di annunciarla a G+S. È importante seguire sempre le direttive di sicurezza definite da G+S e dal MSS attraverso il fascicolo del Cudesch «La sicurezza – assumersi delle responsabilità».

7.5.5 Documentazione del campo

Al contrario delle altre branche il programma pionieri è poco strutturato e per diverse attività solo una loro parte è pianificata con precisione. Si mantiene volutamente un programma flessibile per rispondere ai bisogni dei pionieri e lasciare spazio alle loro iniziative personali. Detto questo il programma generale deve essere sensato e strutturato con attenzione. La documentazione del campo risulterà più breve, la scheda attività può a volte essere riassunta in poche frasi ma bisognerà definire con attenzione lo scopo dell'attività e i possibili sviluppi che potrà avere in fase di svolgimento. In ogni caso la documentazione del campo a destinazione del CSZ e/o del Coach dovrà comporsi di un programma di massima, di un dispositivo di sicurezza e delle schede attività di quanto già definito. Esempi di queste attività possono essere i blocchi di sport quotidiani, le attività proposte dalla direzione di posto o altri momenti preparati dai pionieri.

*Movimento Scout Svizzero MSS:
Fascicolo
«Regolamento
sulla preparazione
e lo svolgimento
dei campi»*

*Movimento Scout Svizzero MSS:
Fascicolo «Sardina
– Guida all'amministrazione di
campi scout»*

Animatori con esperienza nelle altre banche possono trovarsi a disagio quando confrontati con la preparazione approssimativa di un campo pionieri. Bisogna però ricordare che la preparazione del campo è parte integrante dell'attività di posto e i pionieri sono pienamente coinvolti in tutto il processo di avvicinamento al campo. Sarebbe sbagliato aspettarsi dai pionieri delle schede attività qualitativamente pari a quelle compilate da un capo formato. I pionieri sono per la prima volta confrontati con questo esercizio e hanno bisogno di sbagliare per migliorare. Questa è in fondo una delle grandi opportunità offerte dal posto: insegnare ai pionieri a collaborare e preparare delle attività assieme. Attraverso la valutazione di quanto svolto i pionieri acquisiscono esperienze e capacità utili al loro futuro all'interno dello scoutismo e nella vita quotidiana.

7.6 Attività pionieri nel dettaglio



Questo capitolo propone numerose attività tipiche della branca pionieri. Sulla pagina internet del MSS sono disponibili altre idee (Branca pionieri, Supporti)

*www.msds.ch
Branca pionieri, Supporti*



7.6.1 Crazy Challenge

Conoscere i propri limiti, mettersi in gioco, entrare in contatto con il mondo che ci circonda. Questi sono i bisogni dei pionieri che la Crazy Challenge permette di sviluppare. La Crazy Challenge è un'esperienza di gruppo tradizionale e indimenticabile, un'attività scout unica nel suo genere e piena d'azione! La Crazy Challenge (in italiano «sfida pazza») pone il posto di fronte a una o più sfide da affrontare con preparazione minima. La sfida può essere definita direttamente dal posto ma è anche possibile trarre spunto dall'esterno, per esempio da sfide affrontate da altri posti. Una documentazione fotografica permetterà di condividere quanto svolto con gli altri pionieri o verso l'esterno. Posti diversi possono collaborare sfidandosi vicendevolmente. Ogni posto penserà allora a una sfida concreta, si procederà poi alla suddivisione casuale delle imprese e per concludere ogni posto presenterà quanto realizzato agli altri.

La Crazy Challenge si svolge essenzialmente senza regole. Ovviamente si dovrà rispettare il buonsenso e la legge così da non nuocere all'immagine dello scoutismo.

Ecco alcuni esempi di sfide attuabili dal posto:

- Realizzare una breve trasmissione televisiva o radiofonica intervistando degli sconosciuti.
- Acconciare con cura uno o più pionieri che faranno poi una presentazione in un luogo affollato.
- Recuperare una piscina e salvagenti gonfiabili; quindi coinvolgere degli estranei per unirsi alla «crociera» cantando una canzone a tema (es. Fin che la barca va).
- In estate costruire un pupazzo di neve in centro città.
Ci vorrà un po' di immaginazione!
- Posare in una vetrina per presentare la «moda scout».
- Effettuare un tragitto in treno senza necessità di pagare il biglietto (per esempio offrendosi come aiutanti alla carrozza ristorante o proponendosi di intrattenere i bambini a bordo).

Diverse associazioni cantonali propongono la Crazy Challenge ai posti per stimolare la conoscenza reciproca dei pionieri della regione. Si possono quindi raccogliere ulteriori idee di sfide visitando i rispettivi siti internet.

7.6.2 La 15 ore

La branca pionieri offre molte attività cariche d'azione. La 15 ore aiuta a bilanciare il programma offrendo un'opportunità di riflessione. I pionieri svolgono una semplice ma lunga escursione notturna a coppie. Lungo il percorso riflettono su un tema scelto da loro e ne discutono. In seguito si confrontano con un'associazione o un esperto sul tema per dare risposta alle domande rimaste aperte, ampliare la tematica e approfondirne aspetti specifici. L'escursione non è quindi al centro dell'attività, è piuttosto uno strumento per favorire la discussione e stimolare i pionieri nello sviluppo della relazione spirituale.

L'escursione può essere svolta nella propria regione ma anche in una zona diversa e sconosciuta. Di una durata compresa tra le 10 e le 15 ore questa attività prevede 4 fasi principali:

- Preparazione
- Escursione notturna
- Confronto
- Scambio

La preparazione comprende, come nel metodo del triangolo, la pianificazione dell'attività e quindi dell'escursione e del confronto con una persona esterna o un'associazione. L'escursione notturna e il confronto sono i contenuti essenziali dello svolgimento. Per questa fase la direzione di posto dovrà garantire una buona coordinazione con le persone coinvolte e flessibilità nel programma. Anche la sicurezza nello svolgimento della 15 ore sarà da considerare con attenzione. Infine lo scambio tra pionieri sia sul tema trattato che sull'esperienza vissuta permette di realizzare la fase di valutazione del triangolo. È importante che lo scambio finale possa svolgersi in un clima rilassato per permettere a tutti di esprimersi. Lo svolgimento della 15 ore durante il weekend non è raccomandabile perché i pionieri non avrebbero il tempo per riprendersi dalla notte in bianco prima dell'inizio della nuova settimana.



Preparazione (da 2 a 3 ore)

È consigliato cominciare a preparare la 15 ore con largo anticipo così da permettere ai pionieri di prepararsi mentalmente al suo svolgimento. La direzione di posto dovrà accompagnare da vicino i pionieri durante questa fase.

Ricerca di un partner di discussione:

La creazione delle coppie per l'escursione può essere un momento delicato. L'esperienza ha mostrato che sono i pionieri con una scarsa conoscenza reciproca a sviluppare le discussioni più interessanti. Gruppi di discussione con tre o quattro pionieri, invece, tendono a trattare il tema in modo più superficiale.

Scelta del tema:

Il tema viene scelto dalla coppia di discussione, per esempio: le droghe, il rapporto con Dio, la disoccupazione, l'aborto, il passato, il futuro, ... La direzione di posto può anche decidere di definire un tema generale a cui attenersi, per esempio: i diritti dell'uomo, natura e ambiente, conflitti generazionali, religione e cultura, ...

Se la coppia non riuscisse a definire un tema comune, ciascuno può prepararsi su un tema scelto e presentarlo al compagno durante l'escursione. Qualora la coppia deviasse dal tema definito, l'attività raggiungerebbe comunque il suo obiettivo: portare i pionieri a confrontarsi tra loro. Ciò nonostante la definizione di un tema comune aiuta a focalizzarsi su una problematica da trattare approfonditamente, piuttosto che spaziare su numerosi temi in modo superficiale.

Pianificazione dell'escursione:

L'escursione non vuole essere fisicamente impegnativa, piuttosto una lunga passeggiata notturna senza difficoltà tecniche o fisiche. Il tracciato viene definito dalla coppia di discussione e rivalutato con la direzione di posto. Il percorso deve impegnare i pionieri all'incirca quattro ore e non presentare passaggi pericolosi. L'escursione comincia nel corso della notte per terminare al mattino seguente, idealmente nel luogo di incontro con l'esperto o l'associazione. La coppia di pionieri svolge da sola l'escursione, per il rientro si potrà valutare la possibilità di spostarsi con i mezzi pubblici.

La pianificazione della 15 ore può richiedere la preparazione di un dispositivo di sicurezza ed è bene consultarsi con il coach o con il caposezione. Un'escursione notturna può portare a trovarsi in situazioni spiacevoli che vanno prese in considerazione ed evitate.

Preparazione del momento di confronto:

Ogni coppia cerca con l'aiuto della direzione di posto una persona o un'associazione con cui potersi confrontare sul tema scelto al termine dell'escursione. Per esempio si potrà parlare con una levatrice per la tematica sull'aborto o trovare un contatto presso un'associazione di sostegno agli alcolisti per il tema delle dipendenze. Trovata la persona di contatto sarà necessario raccogliere tutte le informazioni utili: recapiti, ore di disponibilità, luogo del ritrovo, materiale informativo sulla tematica toccata, ... Tutti i dettagli dell'incontro devono essere definiti prima di partire per la 15 ore.

Esempi di persone con cui si può svolgere la discussione sono: avvocati, medici, bodyguards, persone vicine alla realtà carceraria, associazioni che lavorano a contatto con persone bisognose, scuole per ciechi, antenne per l'aiuto ai drogati, centri di ricerca, artisti, centri meteorologici, scuole materne, politici, poliziotti, contadini, presidenti di associazioni, parroci, persone che hanno vissuto un'esperienza traumatica, sportivi professionisti, ...



capitolo 7.1
Sicurezza

**Escursione
notturna**
(da 3 a 4 ore)

L'escursione inizia solitamente tra le tre e le cinque del mattino. Molti pionieri non hanno mai sperimentato l'escursione notturna che specialmente nel bosco rappresenta un'esperienza particolare e stimolante. Il silenzio, la tranquillità della notte e l'assenza di distrazioni permettono di dedicarsi pienamente alla riflessione e alla discussione. Inoltre durante i primi attimi di luce si vive il risveglio della natura e si scopre l'ambiente circostante prima immerso nell'oscurità.

Per aiutare i pionieri ad alimentare la loro riflessione e discussione può essere interessante fornire loro una «busta d'emergenza» con ulteriori spunti di riflessioni sul tema scelto.

Confronto
(da 1 a 4 ore)

La forma del momento di confronto può essere definito direttamente dalla coppia di pionieri. Per esempio potrebbe trattarsi di un colloquio a tu per tu, una colazione per discutere liberamente e in modo più informale o una sperimentazione diretta della realtà vissuta della persona di contatto. In ogni caso è opportuno che i pionieri riflettano sullo svolgimento dell'incontro e si preparino per conoscere la realtà e le persone che incontreranno. È anche utile preparare per iscritto le domande che si desidera porre durante la discussione. Il confronto è un'opportunità rara per ampliare le proprie conoscenze.

Scambio
(da 1 a 2 ore)

Il confronto finale con gli altri pionieri è indispensabile per far prendere coscienza dell'esperienza vissuta e consolidare il rapporto tra pionieri all'interno della coppia di lavoro e del posto. Affinché i pionieri si coinvolgano pienamente nel momento di scambio è importante che questo avvenga subito dopo la fase di confronto. Lo scambio può essere strutturato per dare la parola a tutti o lasciato libero per una maggiore spontaneità. È possibile proporlo a tutto il posto o creare piccoli gruppi di discussione per permettere a tutti un maggiore coinvolgimento. In tutti i casi è importante prevedere tempo in abbondanza per non dover interrompere le discussioni di qualità che possono nascere. Una conclusione festosa, per esempio con un brunch a sorpresa, permette di chiudere nel migliore dei modi l'attività.

7.6.3 Autofinanziamento

I pio sono pienamente coinvolti nella gestione delle finanze del posto. Il programma della branca pionieri comporta spesso attività dispendiose che possono essere in parte finanziate grazie a imprese di raccolta fondi. Questo è particolarmente vero per le imprese più impegnative e audaci come le uscite e i campi. È giusto che i pionieri comincino ad assumersi il costo delle attività che svolgono senza ricorrere puntualmente ai propri genitori. I pionieri possono decidere di partecipare tutti alla cassa di posto con una propria quota oppure possono svolgere attività di autofinanziamento. I ragazzi vengono così sensibilizzati al valore del denaro e sono incoraggiati a gestirlo coscientemente. Alcune imprese potranno essere finanziate interamente con la cassa di posto, per altre si ricorrerà in parte a una tassa pagata dal pioniere o dalla famiglia.

Le attività di autofinanziamento possono essere pianificate con largo anticipo o preparate a breve termine per far fronte a una spesa. Le attività di autofinanziamento possono anche far parte integrante di un'impresa più ampia. Per queste attività è importante prestare attenzione ai seguenti punti:

- Bisogna presentarsi al pubblico come scout, in modo chiaro e visibile.
- Lo scopo della raccolta fondi deve essere trasparente.
- Bisogna assicurarsi che lo svolgimento dell'impresa non rischi di danneggiare cose o persone.
- L'attività non deve nuocere all'immagine dello scoutismo.



Ecco alcune alternative alla troppo comune azione di vendita torte:

- Organizzare un evento, open air o cinema all'aperto con un costo d'entrata o degli sponsor.
- Proporre un'azione di lavaggio auto (prestare attenzione alle necessarie assicurazioni nel caso si arrechi danno a una vettura).
- Organizzare un mercato delle pulci
- Proporsi come mano d'opera per una manifestazione o un evento.
- Proporre un servizio ai privati (spalare la neve, tagliare l'erba, fare le pulizie primaverili, pulizia scarpe, ...).
- Raccogliere i rifiuti da riciclare (contattare il comune per avere il permesso).
- Organizzare un bar analcolico, per esempio alla festa di paese.
- Esibirsi in strada cantando o proponendo un piccolo spettacolo.
- Organizzare una corsa o una marcia con degli sponsor.
- Vendere degli oggetti prodotti dal posto (mercatino di Natale, bancarella al mercato, ...).

7.6.4 Idee sul tema ambiente

La società considera gli scout vicini alle problematiche ambientali, probabilmente perché svolgono attività con mezzi semplici, immersi nella natura anche quando le condizioni meteorologiche sono sfavorevoli. Bastano questi aspetti a sensibilizzare i pionieri alle problematiche ambientali? È possibile prevedere dei momenti specifici sul tema durante la preparazione o lo svolgimento delle attività? Gli esperti del settore ritengono che esperienze positive nel rapporto con l'ambiente permettono di apprezzarlo e pongono quegli interrogativi indispensabili per rivalutare e adattare il proprio comportamento. Questo cambiamento può avvenire a livello di pioniere, di posto, di animatori o di sezione per correggere quelle abitudini che non sono rispettose dell'ambiente. Alcuni esempi possono essere la separazione dei rifiuti al campo, l'utilizzo dei mezzi pubblici, la scelta di prodotti alimentari di stagione e della regione o ancora la riduzione della quantità di rifiuti prodotti.

Il posto pionieri può per esempio svolgere un'impresa per identificare i possibili miglioramenti in sezione e proporre delle soluzioni concrete al gruppo capi. Sarebbe una buona occasione per mettere in risalto il lavoro del posto anche verso l'esterno della sezione.

Oltre alle attività svolte internamente al posto è anche possibile lanciarsi in un progetto proposto da altre associazioni o enti: aiutare un contadino di montagna, partecipare a un'azione di pulizia del bosco o di un lago, partecipare a un progetto del MSS (informazioni disponibili sulla pagina web) o di associazioni ambientaliste, ...



7.6.5 Scambio con altri pionieri

Lo scambio con altri posti pionieri offre molto al posto: conoscere altri pionieri, raccogliere nuove idee di impresa e vivere altre tradizioni. Il singolo pioniere apprende anche a integrarsi in un nuovo gruppo e a rapportarsi con persone sconosciute. Anche per la direzione di posto è arricchente confrontarsi con altri capi posto e osservare i propri pionieri in un contesto a loro nuovo.

Ecco una raccolta di idee per favorire lo scambio:

- Eventi organizzati dalla propria associazione cantonale o da una vicina.
- Pianificazione e svolgimento di un campo (o parte di esso) in comune con un altro posto.
- Pianificare un'attività in comune con un altro posto. Questo permette di mettere in pratica l'impresa in modo nuovo.
- Invitare uno o più posti ad un'attività (gioco notturno, torneo, slittata, cena con delitto, ...).
- Organizzare con altri pionieri una serata con dessert e bivacco.
- Organizzare a rotazione tra i posti partecipanti un'attività da riproporre regolarmente (torneo sportivo, gara tecnica, ...).

Per favorire lo scambio tra animatori della branca pionieri:

- Organizzare un evento per i capi posto e loro aggiunti della regione o dell'associazione cantonale.
- Mettersi a disposizione per l'organizzazione dei corsi rivolti ai pionieri.

7.6.6 Confronto con altre culture

La Svizzera è un paese multiculturale e quasi tutti sono stati confrontati con altre culture già da bambini. Purtroppo però lo scambio interculturale viene spesso interrotto in gioventù; i giovani tendono infatti a relazionarsi maggiormente con chi condivide la stessa cultura. La branca pionieri offre, grazie alla sua tipologia di attività, un'opportunità per andare nuovamente alla scoperta delle altre culture. La direzione di posto deve quindi essere attenta alle opportunità che si possono cogliere per integrare anche questo aspetto nel programma. Potrebbe trattarsi di un impegno sociale per una B.A, una collaborazione con un'altra associazione per un autofinanziamento, la partecipazione a un evento comunitario, ...

La sperimentazione in prima persona delle altre culture e religioni è ricca di insegnamenti per i pionieri. Mangiare e cucinare come i musulmani durante un'uscita, imparare il flamenco presso un'associazione spagnola, proporre un bivacco in un centro asilanti, ... sono solo alcuni esempi di attività che permettono di stimolare la riflessione e ampliare gli orizzonti dei pionieri.

Per andare alla scoperta di altre culture non è necessario percorrere migliaia di chilometri. Una possibilità vicina a noi e facilmente finanziabile è offerta dai centri scout internazionali. Il centro internazionale dell'OMMS si trova a Kandersteg mentre ad Adelboden è collocato l'«Our chalet» della AMGE. La piccola Svizzera è l'unico paese con due centri internazionali, un'opportunità da non mancare per il posto! Scout da tutto il mondo campeggiano regolarmente in questi centri, come a un mini Jamboree. Il posto ha la possibilità di partecipare alle attività offerte e, cosa più importante, di entrare in contatto con tante culture diverse. Altre possibilità più impegnative sono offerte dai centri internazionali di altri paesi. L'AMGE è presente in tre altri paesi: Messico, India e Regno Unito. L'OMMS è presente, oltre che a Kandersteg, anche in Egitto.

Il Movimento Scout Svizzero in partenariato con altre associazioni nazionali offre opportunità di scambio per i posti pionieri e le sezioni. Informazioni supplementari si trovano sul sito web del MSS.



www.msds.ch
Internazionalità –
Partnership

7.6.7 Contatto con persone diversamente abili

Le disabilità si suddividono principalmente in due categorie; le disabilità fisiche e quelle psichiche. Per chi è toccato da più di una disabilità, si parla di disabilità multipla. Le disabilità sono difficilmente classificabili, molte non hanno un nome e molte non sono direttamente visibili.

Le condizioni di vita di queste persone sono sconosciute ai pionieri che non vi sono stati confrontati direttamente. Molti giovani si sentono a disagio nell'interagire con i disabili e faticano a considerarli per i loro interessi e capacità. La fascia d'età dei pionieri è ideale per stimolare al confronto e sviluppare comprensione e tolleranza. Apprenderanno così per esempio che una persona in sedia a rotelle può essere molto intelligente o che un giovane con la sindrome di Down può essere musicalmente molto dotato.



Ecco una breve raccolta di idee per attività volte a sviluppare la comprensione delle persone diversamente abili e stimolare lo scambio:

- I pionieri possono confrontarsi col tema della cecità durante la 15 ore e incontrare un cieco nella fase di confronto.
- Pianificare e svolgere un percorso alla scoperta della città dedicato ai disabili. Bisognerà allora prestare attenzione a scale, terreni sconnessi, tempi necessari per salire/scendere dai mezzi pubblici, tempi necessari per attraversare la strada, ostacoli, lavori in corso, ...
- Visitare un laboratorio protetto e prendere parte al lavoro svolto.
- Per molte persone con disabilità i compiti che richiedono mobilità fine sono molto difficili. Per confrontarsi con questa realtà si può proporre un gioco quale Jenga o Mikado da svolgersi con guanti di vario genere: guanti di gomma, da giardinaggio, da cantiere, ... Anche piccoli compiti di tutti i giorni come allacciare le scarpe o chiudere una cerniera possono essere esercizi da provare a compiere con i guanti.
- Forti intolleranze alimentari come la celiachia o l'allergia alla frutta a guscio possono costituire impedimenti importanti nella vita quotidiana. Per comprenderlo i pionieri possono provare a comporre un menu adatto o fare spesa prestando attenzione agli ingredienti indicati sulle confezioni. L'esercizio può dare risultati sorprendenti e ricchi di insegnamenti.
- È possibile chiedere in prestito al MSS una cassa per attività SOC (Scout ad Ogni Costo). Questa contiene diverso materiale informativo e idee per attività di sensibilizzazione con il materiale necessario per realizzarle; bisognerà per contro procurarsi da sé delle sedie a rotelle. Per le attività che le prevedono, sarà importante consultare i consigli forniti e mettere l'accento sulla sperimentazione delle limitazioni.
- I gruppi SOC possono essere contattati per pianificare e svolgere un'attività in comune con il posto.

capitolo 7.6.2
La 15 ore



7.7 La tecnica scout nella branca pionieri

Nella branca pionieri i ragazzi si orientano verso il loro futuro scout e i corsi di formazione che lo accompagnano. Buone conoscenze tecniche sono necessarie per accedere a questi corsi e rappresentano uno strumento importante per lo svolgimento delle imprese. Lo scopo non deve essere quello di esercitare per ore e ore la tecnica scout. Bisogna piuttosto integrarla nelle imprese come strumento concreto per il raggiungimento dell'obiettivo. La tecnica può quindi essere integrata nel programma di posto, garantendone l'equilibrio, e seguendo il motto «Learning by doing». Il capo posto avrà allora il compito di spronare tutti i pionieri a superarsi approfondendo così le loro conoscenze.

La tecnica può essere facilmente integrata nel programma pionieri e gli obiettivi che il posto si pone in modo autonomo possono essere più audaci di quanto svolto nella branca esploratori. Un'attività di primi soccorsi può così trasformarsi in un grande esercizio con i samaritani della regione mentre un'attività di corda e nodi può diventare un'attività di scalata con una persona esperta. La sicurezza non va dimenticata; talvolta il pericolo è dato da pionieri eccessivamente coraggiosi e che vanno frenati nel loro impeto.

Idealmente il capo posto ha ottime conoscenze di tecnica scout per trasmetterle ai pionieri, se questo non fosse il caso, bisognerà fare capo a risorse esterne al posto. Monitori di scalata, guide alpine, membri della società samaritani e scout con i moduli di sicurezza appropriati sono solo alcuni esempi di persone che possono venire in aiuto al posto. Idee che superano le capacità del capo posto non devono quindi essere un freno allo svolgimento di attività impegnative.



8 Difficoltà nella branca pionieri

8.1 Difficoltà comuni della branca pionieri

Nella branca pionieri si possono riscontrare numerose difficoltà. Queste influenzano la quotidianità scout, lo spirito di gruppo nel posto e possono minare l'esistenza stessa del posto. Molte delle difficoltà trattate qui sono di carattere organizzativo e toccano la branca pionieri nella sua globalità. I problemi interni al posto o legati a un singolo pioniere sono trattati in un prossimo capitolo.

Vista la loro varietà, non è possibile fare una lista esaustiva di tutti i problemi riscontrabili, né si può fornire una soluzione assoluta per ciascun caso. I temi più ricorrenti presentati nei corsi di formazione e durante gli incontri di scambio sono presentati nella lista seguente. Le proposte di soluzione vanno considerate come degli input da adattare al caso concreto e non come risposte assolute al problema.

Livello

Problema / sintomo

Proposte di soluzione

A livello di direzione di posto:

Capi demotivati e disinteressati.

- Accompagnamento da parte di un capo posto sperimentato da farsi attraverso il capo sezione.
- Partecipazione a un corso di formazione per fare il pieno di idee e motivazione.
- Dialogo con il capo sezione per capire l'origine del problema ed elaborare una soluzione.

Eccessiva presa di responsabilità che andrebbero date ai pionieri.
Di fatto una continuazione della branca esploratori

- Discussione con i responsabili del posto sui fondamenti della branca pionieri.
- Stimolare l'approfondimento delle conoscenze della branca pionieri attraverso un corso di formazione o una serata informativa.
- Discutere con un capo posto esperto o gli altri responsabili dei posti circa i compiti che si possono delegare ai pionieri.

È data troppa responsabilità ai pionieri.

- Determinare quali compiti sono troppo impegnativi attraverso la discussione con i pionieri e ridurli conseguentemente.
- Valutare con gli altri responsabili del posto o con capi posto con maggiore esperienza, metodi alternativi per sostenere i pionieri nello svolgimento dei compiti.
- Osservare i pionieri per valutare meglio le loro capacità e distribuire i compiti più coscienziosamente.

capitolo 2.3
*Inserimento della
branca pionieri
nella sezione*

capitolo 3
La direzione di posto

Posto pionieri non sufficientemente sostenuto dalla sezione.

- Vedasi la problematica precedente.
- Il capitolo sul ruolo del posto in sezione può anche essere d'aiuto se gli viene data poca importanza.

Problema / sintomo	Proposte di soluzione	Livello
<p>I pionieri dimostrano scarso impegno.</p> <p>I pionieri non si sentono responsabili delle attività.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare il buon funzionamento del posto e le potenzialità del lavoro comune attraverso un gemellaggio o una visita presso un altro posto (di successo). • Stimolare i pionieri a prendere parte al Corso Pionieri. Il contatto con altri coetanei e lo svolgimento di attività avvincenti possono dare nuova motivazione al posto e fornire un più ampio bagaglio di idee per le attività. • Permettere a un'impresa di fallire invece di salvarla grazie all'intervento dei responsabili di posto. Si potrà così valutare l'accaduto e trarne insegnamento per il futuro 	<p>A livello di pionieri:</p> <p>capitolo 5.3 <i>riquadro</i> «Lasciare fallire un'impresa»</p> <p>capitolo 5.1 <i>Spirito di posto</i></p>
<p>Mancanza di spirito di gruppo nel posto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proposte concrete per stimolare lo spirito di gruppo si trovano nel capitolo 5.1 Spirito di posto. 	
<p>Le idee e le proposte di attività dei pionieri si contrappongono ai valori scout.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La visione dell'attività da parte della direzione di posto deve essere presentata e discussa. Quali sono le aspettative dei pionieri per le attività proposte? Ci sono delle attività altrettanto motivanti e che rispettano al contempo il metodo scout? • Se il problema può essere ricondotto a una generale mancanza di idee, si può favorire il contatto con altri posti come fonte di ispirazione. 	
<p>Disparità o mancata risposta alle aspettative riguardanti il programma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se il problema può essere ricondotto a una mancanza di idee si può favorire lo sviluppo di tecniche creative e la raccolta di nuove proposte attraverso il contatto con altri posti pionieri. • Se il problema riguarda la realizzazione di quanto ideato, sarà importante discutere e valutare quanto svolto con il posto per porvi rimedio in modo conseguente. 	<p>A livello di programma:</p>
<p>Mancanza di una pianificazione annuale e/o di obiettivi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il problema può essere dovuto alla direzione di posto che non propone una chiara pianificazione delle attività o lo fa in modo approssimativo. È compito dei responsabili proporre il tema ai pionieri e non ci si può aspettare che il posto si dedichi autonomamente alla pianificazione a medio/lungo termine. Il sostegno e l'accompagnamento da parte di un capo posto sperimentato può essere di grande aiuto. 	<p>capitolo 5.3 <i>Il triangolo – la nostra forma di lavoro</i></p>

Livello**A livello
sezionale:****Problema / sintomo**

L'esperienza nel posto pionieri è considerata unicamente come preparazione per diventare animatori.

Proposte di soluzione

Per trovare una soluzione, il tema deve essere discusso a livello sezionale. Può essere utile fare capo a un esperto esterno, come ad esempio il responsabile cantonale della branca pionieri. Lo scopo sarà allora quello di comprendere il ruolo della branca pionieri e adattarla per rispondere ai bisogni dei pionieri.

I pionieri hanno una doppia funzione. Sono pionieri e al contempo animatori in una branca.

Il tema deve essere trattato a livello sezionale. L'obiettivo da porsi è l'eliminazione dei doppi ruoli entro due anni. Il foglio informativo «Come fondare e gestire una branca pionieri» può essere d'aiuto.

Nel contesto di un posto pionieri plurisezionale i pionieri perdono il legame con la sezione visti i tanti impegni esterni.

Il posto pionieri dovrebbe partecipare ad attività e incontri sezionali e rendersi visibile alle altre branche. L'integrazione del posto durante la pianificazione di tali attività può essere d'aiuto. Un'altra possibilità consiste nel prevedere alcune attività in comune con gli esploratori più grandi. Questo favorisce la visibilità del posto pionieri e stimola i pionieri stessi in visione del loro futuro ruolo di animatore.



8.2 Situazioni difficili internamente al posto

Le situazioni di conflitto con un pioniere o più generalmente all'interno del posto sono naturali conseguenze della convergenza di bisogni, interessi, opinioni, norme e valori differenti. Non è possibile vivere sempre in armonia e talvolta bisogna confrontarsi con gli altri e discutere assieme il problema. La fascia d'età dei pionieri è particolarmente sensibile poiché gli adolescenti cercano il confronto, testano i limiti sociali e rivalutano i propri valori. La vita di posto insomma, può essere movimentata.

Le ragioni che motivano il comportamento problematico di un pioniere possono essere difficili da identificare e lo stesso vale per le dinamiche che conducono a tale comportamento. Il pioniere può sentirsi escluso dal gruppo, perché non preso in giusta considerazione, può sfogare nel posto problemi famigliari o dovuti a una difficile relazione personale. L'intervento della direzione di posto deve essere ben ponderato, anche in funzione della reale influenza della situazione sul posto e sulle dinamiche nel gruppo. È importante che tutti i pionieri si sentano ben voluti e parte del gruppo; d'altro canto il comportamento negativo va discusso col pioniere e non deve essere tollerato.

In un primo momento il capo posto può cercare il confronto a tu per tu con il pioniere. Se questo non dovesse sortire l'effetto sperato, si può aprire la discussione a tutto il posto. La discussione dovrà allora essere condotta con sensibilità evitando che si giunga ad attacchi personali tra pionieri. È utile che la discussione sfoci in un risultato concreto come la definizione di nuove regole da integrare nel patto di posto o la definizione di un nuovo patto di posto. L'esito della discussione deve essere chiaro a tutti per cui è importante fissarlo per iscritto, anche semplicemente con parole chiave su un pezzo di carta.

È importante che il capo posto cerchi sostegno nella direzione sezionale e/o nella figura del coach. Questo può essere necessario quando la problematica supera le proprie capacità, quando non si è in grado di intervenire da soli o quando è difficile affrontare il tema in modo neutrale. In questi casi non bisogna temporeggiare e chiedere aiuto tempestivamente.

L'esclusione di un pioniere dal posto deve essere considerata solo come ultima possibilità. Devono sussistere motivazioni forti, chiaramente definite e il resto del posto deve essere cosciente dell'importanza e della difficoltà di questa scelta. Esempi di motivazioni forti possono essere il ripetuto non rispetto della legge scout o di importanti regole di posto che nuocciano al gruppo. La decisione di esclusione non è mai presa dai soli responsabili di posto. Gli statuti sezionali solitamente regolano questo processo che coinvolge nella maggior parte dei casi il capo sezione o il consiglio genitori.

capitolo 3.3
riquadro
«Soluzioni invece
di problemi»

capitolo 3.4
Punti di
riferimento

capitolo 5.2
Feedback
all'interno
del posto

8.3 Problematiche legate alle dipendenze

La società conosce diverse forme di dipendenza e alcune portano a grossi problemi personali. Gli scout non fanno eccezione e i pionieri, seppur giovani, possono già essere toccati dal problema. È importante che la direzione di posto discuta il tema e definisca una linea d'azione.

In questo capitolo vengono toccate le dipendenze più comuni: il fumo, l'alcool, il consumo di cannabis e il fumo con pipe ad acqua. Altre dipendenze non legate al consumo di sostanze non sono presentate vista la loro complessità. Il gioco d'azzardo, l'acquisto compulsivo e il consumo di contenuti online possono dare luogo a dipendenza. Anche l'anoressia può essere assimilata alle dipendenze come una ricerca compulsiva di perdere peso. Se nel posto si riscontrasse uno di questi disturbi, bisognerà fare capo a specialisti del campo.

I pionieri sono nel pieno del periodo adolescenziale e possono cambiare molto rapidamente sia fisicamente, sia psicologicamente. Gli adolescenti cercano di ridefinire se stessi e anche per questo si lanciano in nuove esperienze tra cui il consumo di sostanze che creano dipendenza. Fumo, alcool e cannabis sono sostanze sconosciute alle quali i giovani nella fascia d'età dei pionieri si interessano. Le nuove esperienze vengono spesso provate in gruppo che svolge un ruolo centrale nella vita dell'adolescente.

Il bisogno di testare queste sostanze trova più di una spiegazione; per esempio ci sono la curiosità di conoscere l'effetto che queste sostanze hanno sul corpo e la voglia di scoprire sostanze vietate o consumabili solo da un'età definita. Il semplice divieto di consumare date sostanze stimola gli adolescenti che mettono così alla prova i limiti imposti loro dalla società. Il consumo di queste sostanze permette anche di farsi notare e di sperimentare la reazione del gruppo. A volte il consumo di date sostanze è una condizione non scritta per far parte del gruppo, che esercita così una pressione importante sul singolo. È compito dei responsabili del posto far rispettare le regole e favorire la discussione sul comportamento da avere rispetto a queste sostanze in un contesto costruttivo. Comportamenti irrispettosi delle regole devono essere sanzionati e i singoli pionieri devono essere protetti dalla pressione del gruppo. I principi fondamentali sono tre: concordare le regole – dare l'esempio – sanzionare.

In generale i responsabili devono porsi le seguenti domande:

- In sezione accettiamo generalmente il consumo di alcolici?
Come ci assicuriamo che le regole siano rispettate?
- Accettiamo che sia bevuta «una birretta» durante o a seguito di una riunione?
- Come si possono fissare dei limiti per evitare un consumo eccessivo?
- Come gestiamo la comunicazione con i genitori?
- Come ci poniamo rispetto al fumo e come garantiamo che le regole siano rispettate?
- Bisogna limitare il consumo di energy drinks?
- Come valutiamo il consumo di tabacco da fiuto?
- Ci sono delle linee guida o dei regolamenti da rispettare a livello cantonale?

Il movimento scout vuole che i propri membri siano coscienti di se stessi e assumano le proprie responsabilità. È importante che le attività permettano ai pionieri di rafforzare il proprio carattere rendendoli capaci di fare le proprie scelte in modo autonomo e dire «no» quando necessario. La responsabilità di quanto accade ad attività, anche in rapporto al consumo di queste sostanze rimane comunque della direzione di posto.

La direzione di posto può proporre attività di prevenzione volte a sensibilizzare i pionieri sulle varie forme di dipendenza. Non è invece compito del capo posto e dei suoi aggiunti porre rimedio in caso di riconosciuta dipendenza perché non hanno la necessaria formazione. Nel campo della prevenzione alle dipendenze esistono numerosi indirizzi di riferimento che possono fornire spunti e materiale didattico per preparare un'attività sulla tematica. Tutti i cantoni hanno un centro di coordinazione, il MSS dispone di parecchia documentazione sul tema e lo stesso è valido per altre associazioni giovanili. Alcuni programmi di prevenzione mettono a disposizione anche un piccolo budget. Un'impresa sul tema delle dipendenze può così aiutare all'autofinanziamento del posto e al contempo stimolare la discussione sulle dipendenze. Tali attività permettono ai pionieri di conoscere meglio se stessi e gli altri pionieri.

capitolo 3.4 Punti di riferimento



8.3.1 Fumo

Quando ci sono dei fumatori nel posto è importante definire chiaramente dove e quando è permesso fumare. I responsabili del posto devono porre delle regole realistiche. Nel contesto delle attività scout un giovane fumatore non può solitamente rinunciare interamente al fumo o smettere di fumare. È per contro importante proporre il tema e sensibilizzare i pionieri alle conseguenze cui il fumo comporta.

La legislazione circa la vendita e la fornitura di sigarette e tabacco varia da cantone a cantone. L'età minima legale è fissata a 16 o a 18 anni. Il luogo dove ci si trova, per esempio per un'escursione o un'uscita, può rendere queste differenze rilevanti per i responsabili del posto. Fumare non è sanzionato di principio.

Per il tabacco da fiuto si applicano le stesse indicazioni che per il fumo.

8.3.2 Alcool

Un esempio di attività per prevenire il consumo di alcool consiste nell'organizzare un bar analcolico in sede, per un'attività sezionale o per una serata genitori. La fase di preparazione fornirà allora gli spunti di discussione e riflessione che si possono poi sviluppare anche durante un'altra attività.

La legislazione circa la vendita e la fornitura di bevande alcoliche varia da cantone a cantone. L'età minima legale è fissata a 16 o a 18 anni per le bevande con basso tasso alcolico e in ogni caso a 18 anni per l'alcool forte (distillati, Alcopops). La legislazione deve essere applicata anche all'interno del posto ed è importante fissare le regole sin dal principio. In molti cantoni il posto raggruppa giovani che hanno accesso all'alcool con i più giovani cui è invece vietato. La soluzione più semplice per gestire questa situazione consiste nell'adattarsi alle restrizioni dei più giovani rinunciando al consumo di alcolici durante le attività.

8.3.3 Consumo di cannabis e altre droghe illegali

Il consumo di droghe illegali è per definizione vietato e non può essere tollerato nelle attività scout. Per i minorenni anche il possesso di piccole quantità è punibile per legge. Qualsiasi infrazione deve essere discussa direttamente con il pioniere coinvolto e dare luogo a conseguenze concrete. Dopo attenta valutazione del singolo caso l'informazione può essere trasmessa anche al capo sezione e/o ai genitori del ragazzo. Il rapporto di fiducia con il pioniere ne sarà compromesso, per questo motivo va considerata anche una soluzione bilaterale. La confisca di quanto scoperto non è consigliata perché ci si troverebbe a essere conseguentemente in possesso di sostanze proibite e in conflitto con il pioniere che lo considererà un furto. La soluzione ideale consiste nell'eliminazione rapida della sostanza ad opera diretta del pioniere.

8.3.4 Pipe ad acqua

Le pipe ad acqua sono diffuse in diverse parti del mondo e anche da noi hanno un successo sempre maggiore. A dipendenza del paese d'origine sono chiamate Shisha, Boory, Arghile, Hookha, Goza, o ancora Hubble-Bubble. La pipa ad acqua è solitamente fumata in gruppo per cui la pressione sul singolo è molto forte. Per molti giovani è difficile sottrarsi a questa pressione quando condividono un momento con gli altri e la pipa ad acqua è fumata a turno da tutti.



www.dipendenzesvizzera.ch

Il fumo inalato contiene una grande quantità di monossido di carbonio e una quantità di nicotina comparabile a quella della sigaretta. A queste sostanze si aggiungono, seppur in quantità minori rispetto alle sigarette, il piombo, la formaldeide, il catrame e altre sostanze conosciute per provocare il cancro. In linea di massima si può affermare che anche le pipe ad acqua comportano il consumo di tabacco per cui si possono applicare le stesse misure citate per il fumo.

9 Bibliografia



Movimento Scout Svizzero MSS:
Fascicolo Cudesch «La sicurezza –
assumersi delle responsabilità»

Movimento Scout Svizzero MSS: Fascicolo Cudesch
«Gestire un gruppo – agire consapevolmente»

Movimento Scout Svizzero MSS: Fascicolo
«L'accompagnamento a livello scout»

Movimento Scout Svizzero MSS: Fascicolo
«Regolamento sulla preparazione e lo svolgimento dei campi»

Movimento Scout Svizzero MSS: Fascicolo
«Sardina – Guida all'amministrazione di campi scout»

Movimento Scout Svizzero MSS: Foglio informativo
«Come fondare e gestire una branca pionieri»

Documentazione supplementare disponibile solo in lingua tedesca:

okaj Zürich : Alles was Recht ist – Rechtshandbuch für
Jugendarbeitende. Zürich: Orell Füssli Verlag, 3. Auflage. 2009.

Bachmann, Bläsi, Bissig, Brändle, Riha, Würgler:
«Methodenstark – Ideensammlung für vielfältige
Aus- und Weiterbildung», Rex-Verlag, Luzern.

Impressum

Fascicolo:	Branca pionieri – Insieme con volontà
Editore:	Movimento scout svizzero, Berna
Autori e Collaboratori:	Christine Egli / Pamina (responsabile di progetto), Ursula Früh / Rigolo (responsabile di progetto), Walter Bstieler / Samson (responsabile di progetto), Stefan Böhi / Kermit, Simon Corrodi / Timido, Jérôme Comte / Harfang, Andrea Guidi / Gigio, Yannick Augstburger / Bungee, Marc Eichenberger / Sancho, Raphaël Mivelaz / Baribal, Nadja Jenny / Chili; Roger Strähl / Helios
Traduzione:	Suzi Möller; Andrea Guidi / Gigio
Revisione:	Christine Egli / Pamina, Anne-Françoise Vuilleumier / Paon, Jérôme Comte / Harfang, Andrea Guidi / Gigio
Illustrazioni:	Anne Seeger / Scintilla – www.bilderei.ch
Layout:	Nadja Jenny / Chili
Stampa:	Koprint AG, Alpnach Dorf (www.koprint.ch)
Tiratura:	300 (Ristampa 2019)
Edizione:	2017
Riferimento:	2137.01.it
Copyright:	© 2017 – Movimento scout svizzero (MSS) Speichergasse 31, CH-3011 Bern +41 (0)31 328 05 45, info@pbs.ch , www.pbs.ch

Tutti i diritti riservati. Qualsiasi genere di utilizzo con eccezione l'uso privato e permesso a livello contrattuale è concesso solo previa autorizzazione scritta da parte del MSS.

Se trovi degli errori o delle informazioni mancanti sei pregato di segnalarceli all'indirizzo ameliorations@msds.ch. Grazie mille per la collaborazione!

Branca pionieri

Insieme con volontà

Cosa caratterizza la branca pionieri? Su quali metodi si basano le attività? A cosa bisogna prestare attenzione se si vuole proporre un buon programma? Il presente fascicolo presenta il metodo pionieri e le attività tipiche della branca sulla base di esempi concreti, tratti dall'esperienza pratica della realtà di posto.

Il fascicolo presenta sia le diverse sfide proprie alla branca pionieri, sia le opportunità uniche che questa branca offre. È un sostegno per i capi posto e spiega come è possibile organizzare la vita di posto e le attività che questo svolge. Il fascicolo tratta anche questioni organizzative, come per esempio l'inserimento della branca pionieri in sezione o il passaggio dei pionieri alla branca rover. Inoltre approfondisce anche le esigenze specifiche dei giovani in questa fascia d'età.

L'applicazione del metodo scout nella branca pionieri è spesso molto diversa dalle altre branche. Il programma di posto si basa soprattutto sul metodo della partecipazione attiva e generalmente i pionieri decidono autonomamente quali attività svolgere. Il triangolo è lo strumento di pianificazione delle imprese, con questo strumento i pionieri imparano a strutturare le loro attività. La direzione di posto guida il posto intervenendo in modo più o meno marcato a seconda del bisogno o della fase dell'impresa. In tal modo si favorisce lo sviluppo e la progressione del posto nel suo complesso e dei singoli pionieri.

in vendita presso:
hajk Scout & Sport, Worb
www.hajk.ch



9 783952 489314 >