



Specialità di Squadriglia

Vademecum per Capi Reparto

INDICE

Premessa	3
1. La Specialità di Squadriglia	3
2. Impresa	3
2.1 Ideazione	4
2.2 Lancio.....	5
2.3 Progettazione	5
2.4 Realizzazione	6
2.5 Verifica.....	6
2.6 Fiesta.....	7
2.7 Missione.....	7
3. Il Diario di Bordo	8
4. Cinque ultime buone prassi	9
Allegato: Iscrizione e invio del Diario di Bordo digitale in pillole	10

Premessa

Lo strumento della specialità di squadriglia è molto utilizzato nella nostra regione. Sono circa 400 le squadriglie che si cimentano ogni anno nella conquista del guidoncino verde, per cui, lungo il corso degli anni, la Pattuglia Regionale ha avuto modo di valutare come questo strumento venga utilizzato.

Il presente vademecum nasce con l'intento di fornire un supporto operativo a tutti i capi che prestano servizio nella branca E/G dell'AGESCI Sicilia e che propongono ai propri E/G lo strumento specialità di squadriglia. Più che una riflessione metodologica sullo strumento stesso, abbiamo individuato alcune criticità legate a questo strumento e di conseguenza tutte quelle buone prassi da mettere in pratica per far sì che la Specialità di Squadriglia sia realmente *“uno strumento atto a sviluppare il senso e il valore di un percorso di crescita comunitario in ordine all'autonomia ed alla competenza”* (Art. 17 – Regolamento Metodologico Branca E/G).

Ci concentreremo soprattutto sulle due componenti principali della Specialità di Squadriglia: Impresa e Missione, affrontando nello specifico la loro valenza educativa all'interno del percorso che porta alla conquista della Specialità di Squadriglia. Inoltre rappresenta un valido aiuto da consultare per indirizzare i ragazzi nella corretta compilazione del Diario di Bordo che di fatti, rappresenta il racconto di tutto il loro percorso, quindi ha un'importanza non indifferente.

Trovate due simboli ad accompagnare la vostra lettura. Il simbolo verde indica gli estratti dal Regolamento Metodologico o dal Manuale di Branca E/G. Il simbolo giallo indica invece un suggerimento specifico ai capi.

1. La Specialità di Squadriglia



La squadriglia consegue una specialità se nell'anno scout realizza una missione e due imprese di squadriglia (anche se nell'ambito di un'impresa di reparto). Le due imprese tendono alla realizzazione di attività in cui si sviluppi con particolare competenza l'insieme delle tecniche della specialità prescelta. La missione verterà sulle tecniche della specialità. La squadriglia e i Capi reparto inviano agli Incaricati regionali della branca E/G una relazione delle tre attività, compresa una loro valutazione, relativamente allo scopo prefisso. Gli Incaricati regionali valutano quanto fatto dalla squadriglia e assegnano il guidoncino di specialità di squadriglia, che viene legato sotto la bandierina distintiva di squadriglia. Ogni squadriglia può ottenere una sola specialità, che è valida per tutto l'anno scout successivo a quello in cui è stata conquistata. La specialità conseguita è confermata per un solo ulteriore anno, se la squadriglia realizza una nuova impresa affine, che ne dimostri almeno lo stesso grado di autonomia e competenza. (art. 17 - Regolamento Metodologico Branca E/G).

Attorno alla specialità di squadriglia ruotano i temi principali della proposta scout in branca E/G: cogestione, competenza, progettualità, autonomia, responsabilità, avventura, sentiero personale che si interseca con il percorso comunitario. Il protagonismo degli esploratori e delle guide trova nella specialità di squadriglia una conferma particolare rispetto ad altri strumenti del metodo. Infatti, il tempo necessario a vivere quest'avventura consente di mettere in gioco tutte queste componenti. Per la squadriglia la conquista della specialità è un banco di prova come pochi.

2. Impresa



Lo Scouting trova la sua attuazione, per la branca Esploratori e Guide, nello strumento dell'Impresa, cardine della vita di Reparto e luogo privilegiato dove vivere l'Avventura. La vita delle Unità è un susseguirsi di imprese di Reparto, di Squadriglia e di Alta Squadriglia. (art.26 - Regolamento Metodologico Branca E/G)

L'Impresa dovrà essere caratterizzata dall'avventura, da vere e proprie esperienze significative per gli esploratori e le guide, esperienze che li faranno sentire protagonisti indiscussi del sogno che intendono realizzare, esperienze utili a “lasciare un segno”.

L'Impresa è uno strumento con cui si impara a progettarsi e a portare a termine gli impegni presi. Nell'Impresa trova il suo compimento l'atteggiamento dell'osservare-dedurre-agire, che si traduce nell'arte dello Scouting, con il quale si educano i ragazzi a raggiungere un sogno attraverso un fare progettato. Di fronte a un sogno da voler perseguire o, la prima cosa che si fa è **osservare** ed analizzare la situazione di fatto e le forze in campo; quindi individuare una risoluzione attraverso il **progettare**, e poi **agire**. Progressivamente, si portano i ragazzi a una delle caratteristiche più importanti dell'uomo e della donna della Partenza, ossia saper effettuare delle scelte sulla base di una scala valoriale acquisita nel tempo.

Le fasi dell'Impresa, nel loro succedersi, realizzano l'educare alla progettualità tanto caro ai capi. Con l'Impresa si impara a progettare, a dare intenzionalità al proprio divenire (ecco l'intreccio con un altro elemento della proposta educativa scout, l'autoeducazione); si impara ad essere responsabili; si impara a costruire insieme agli altri (la coesistenza; la vita di gruppo e la dimensione comunitaria); ad essere protagonisti in processi decisionali; si impara a verificare.

Per tutti questi motivi, l'Impresa non può ridursi solo ad un cartellone o a degli incontri con degli esperti per accrescere le conoscenze (quest'ultima semmai può essere indicata come una prima fase di acquisizione di competenze per realizzare poi l'Impresa). In alternativa ad un sistema scolastico sempre più indirizzato all'acquisizione di conoscenze, lo Scouting, attraverso l'Impresa in particolare, cerca di acquisire le **competenze**. Esse si acquisiscono attraverso il fare sul campo, applicando la teoria e trovando una propria interpretazione ad essa attraverso la sperimentazione. Infine, l'Impresa deve dare la possibilità ad ognuno di ritagliarsi il proprio ruolo: non può essere quindi qualcosa realizzabile da una o due persone.

Andiamo quindi ad analizzare ogni fase dell'Impresa all'interno del percorso della Specialità di Squadriglia.

2.1 Ideazione

In un mondo in cui è sempre più difficile sognare, la fase dell'ideazione dell'Impresa rappresenta quel momento in cui per la prima volta il Sogno compare. È il momento in cui tutta la Squadriglia si riunisce per raccogliere e condividere i propri sogni e le proprie aspirazioni e poi scegliere quello che sarà da perseguire durante l'Impresa.



L'ideazione e la scelta sono compiute grazie ad una "mappa delle realizzazioni", elaborata dai ragazzi e dalle ragazze, contenente le loro aspirazioni, i sogni e desideri, nati dall'osservazione della realtà circostante; oltreché dalle verifiche di attività precedenti. La Mappa consiste in cose concrete da realizzare. (art.26 - Regolamento Metodologico Branca E/G)

Attraverso la **mappa delle realizzazioni** ogni componente della squadriglia potrà vedere chiaramente visualizzate le idee di tutti in modo da avere la possibilità di scegliere tra varie possibilità. In questo modo l'idea di ognuno acquisterà il senso di un progettare comune e si potrà sperimentare come le idee di tutti diventano parte di un progetto che da personale si fa collettivo.

Una delle più grandi difficoltà mostrate dai ragazzi in fase di racconto nel Diario di Bordo sta nel fatto che non scrivono e non condividono la mappa delle realizzazioni, ovvero tutte le idee che sono venute fuori, ma solitamente scrivono solo quella che alla fine viene scelta.



Il Capo avrà il compito di suggerire, magari ai Capi Squadriglia durante le riunioni di Consiglio Capi, che le idee "scartate" vengano comunque inserite nel diario di bordo e non vengano dimenticate del tutto, poiché gli E/G sceglieranno l'Impresa che sia più opportuna per quel momento, ma non è detto che in futuro non possa essere opportuno riprendere un'idea che si era messa in stand-by.

Nel diario di bordo compare più in evidenza rispetto al passato, la voce che riguarda gli obiettivi che la squadriglia potrebbe raggiungere grazie all'impresa scelta. Andranno individuati e trascritti gli obiettivi di crescita che la Squadriglia, in fase di ideazione, intravede per sé stessa, per esempio acquisizione di competenze particolari, oppure rafforzare i legami tra gli squadriglieri, rispetto delle regole o dei tempi ecc...).

Questo processo di individuazione di obiettivi di crescita è molto importante per allenare la Squadriglia ad essere protagonista del proprio cammino di crescita personale.



*Il ruolo del Capo è quello di stimolare la **creatività** dei ragazzi, più l'Impresa sarà originale e creativa più gli E/G saranno coinvolti ed entusiasti di iniziare a progettare. Dai Diari di Bordo dei nostri E/G appare infatti la difficoltà a capire che il loro "sogno" di squadriglia, anche quello che sembra inizialmente irraggiungibile, può essere raggiunto. Il Capo può inoltre supportare la Squadriglia, magari durante le riunioni di Consiglio Capi, per far sì che l'Impresa da scegliere sia davvero il **sogno comune**, sia coinvolgente per tutti e tutti possano fare del proprio meglio per realizzarla. Inoltre il Capo cerca di capire, attraverso i capi squadriglia, se l'impresa scelta sia **alla portata di tutti** e non solo dei più grandi.*

2.2 Lancio

Il lancio è l'occasione per **presentare al resto del Reparto** il sogno che la Squadriglia ha scelto di inseguire. Tutta la Squadriglia dovrà essere coinvolta nel lancio, per far sì che cresca l'entusiasmo e la tensione verso la meta. È importante che tutto il Reparto conosca l'Impresa che la Squadriglia vuole svolgere e gli obiettivi che vuole perseguire, in modo che si abbia la percezione che la crescita della Squadriglia andrà di pari passo anche a quella del Reparto.

Ricordiamo che i tempi del lancio sono brevi ed hanno un ritmo accattivante che, attraverso tecniche espressive varie, curate e coinvolgenti raccontano cosa vogliamo fare, come e quando.

Non sempre viene descritto o adeguatamente raccontato nel Diario di Bordo, e spesso si riduce solo a una "scenetta" improvvisata pochi minuti prima della riunione. La cura del lancio, invece, è strategica, perché essa dà impulso all'entusiasmo e crea la giusta tensione che condiziona positivamente tutte le fasi successive.

Per chi valuta il diario, è importante leggere il lancio, per valutare l'inventiva, la **fantasia** e l'entusiasmo che la Squadriglia ha nel raccontare al resto del Reparto il suo sogno. Ricordate che anche il lancio può dare modo a tutti di camminare sul proprio sentiero e lavorare per specialità e brevetti.

2.3 Progettazione



Compito del Consiglio d'Impresa è coordinare tutta la preparazione e la realizzazione, individuando i posti d'azione necessari per la buona riuscita dell'impresa, che saranno contenuti in una "Mappa delle opportunità" dalla quale ogni esploratore e guida attinge secondo il sentiero percorso. (art.26 - Regolamento Metodologico Branca E/G)

La fase della progettazione è una delle parti operative più importanti di tutta l'Impresa. È il momento in cui la Squadriglia definisce i ruoli, si progetta, valuta opportunità ed iniziative da poter mettere in campo per la buona riuscita della stessa. Bisogna creare una **Mappa delle Opportunità** che racchiuda davvero tutte le cose da fare per l'Impresa e le opportunità che essa offre ad ogni squadrigliere di poter andare avanti lungo il proprio Sentiero. È l'occasione per fissare impegni e mete in Consiglio di Squadriglia e con i Capi in Reparto. È il momento in cui ognuno diventa un tassello fondamentale per realizzare il progetto finale, motivo per cui è opportuno che ognuno abbia un proprio **Posto d'Azione** funzionale alla realizzazione dell'Impresa.

In questi anni è emerso che il più delle volte i posti d'azione vengono confusi con l'incarico di Squadriglia e soprattutto che alcuni posti d'azione si esauriscono ancor prima che l'Impresa venga realizzata.

I posti d'azione sono assunti dagli esploratori e dalle guide in occasione dell'impresa vissuta in quel momento, e legati agli impegni, piccoli o grandi, necessari alla realizzazione dell'impresa stessa. Costituiscono dei veri e propri impegni lungo il sentiero. In ogni caso cessano con il concludersi dell'impresa. Avere un determinato posto d'azione significa assumere un ruolo che valorizzi o competenze che già si possiedono o che si vogliono acquisire. I capi devono quindi essere a conoscenza del posto d'azione di ciascun squadrigliere.



Per questo motivo si suggerisce ai Capi di accompagnare la Squadriglia nella fase della progettazione, ad esempio attraverso le riunioni di Consiglio Capi, suggerendo ai Capi Squadriglia, che conoscono il sentiero dei ragazzi, di scegliere posti d'azione reali e funzionali all'Impresa da realizzare; è importante, infatti, che ogni Impresa preveda l'acquisizione e l'utilizzo di nuove competenze e che ogni posto d'azione tenda a questo. Inoltre il compito del capo è sostenere i ragazzi nei momenti di possibile crisi, di difficoltà e situazioni inaspettate che potranno insorgere, stimolandoli ad affrontarle con tenacia e positività, senza lasciarsi abbattere da eventuali imprevisti che potrebbero sorgere. È opportuno che si invitino i Capi Sq. a calcolare bene i tempi di realizzazione della propria impresa e a scegliere con cura i materiali.

Suggerite ai vostri ragazzi di prediligere la scelta di mezzi poveri, di valorizzare ciò che si ha già, eventualmente avere l'occasione per riparare alcune cose che potrebbero essere utili all'impresa e, nel caso servano soldi per l'acquisto di materiali particolari, di ricorrere ad un autofinanziamento per reperirli.

2.4 Realizzazione

La fase della realizzazione è il cuore dell'Impresa, è il momento in cui il sogno si concretizza e dopo tanto impegno nella progettazione, finalmente, prende forma. Ognuno dovrà essere impegnato a fare qualcosa di importante e di particolare, mettendosi in gioco pienamente e misurandosi con i propri limiti, con la paura di non farcela, ma anche mettendo in campo competenze acquisite e talenti.



*Nella realizzazione dell'Impresa, i Capi Reparto dovranno dare **massima autonomia** agli E/G, dando piccoli suggerimenti, qualora vengano chiesti, al fine di stimolare i ragazzi a fare sempre del proprio meglio. Se l'Impresa presenta degli intoppi o sta prendendo una brutta piega, o i tempi si stanno allungando oltre il limite, i Capi aiuteranno a delimitare l'obiettivo, stimolando e incoraggiando Esploratori e Guide a portare a termine gli obiettivi che si erano fissati, o drizzare il tiro qualora sia necessario.*

2.5 Verifica



La verifica considera sia i risultati raggiunti e le modalità di raggiungimento, sia il comportamento e l'atteggiamento tenuti, confrontandoli con gli scopi che la squadriglia si era prefissata all'inizio. È necessario quindi che tali scopi, sia tecnici sia di crescita, siano ben chiari all'inizio e fissati formalmente. (art.26 - Regolamento Metodologico Branca E/G)

È essenziale che al termine dell'Impresa si verifichi quanto è stato vissuto, perché a tutti sia chiara la situazione del gruppo e dei singoli. Ciò è compito del Consiglio di Squadriglia (visto che in questo sussidio stiamo trattando di imprese di squadriglia.)

La verifica è il momento per dirsi chiaramente come ognuno ha dato il proprio contributo per la realizzazione dell'Impresa, cosa ha funzionato, cosa si poteva migliorare. Con la verifica si educano gli E/G ad autovalutare le proprie azioni, con lealtà e serenità, in un clima di correzione fraterna. In questo modo, ognuno affinerà il senso critico, diventando sempre più cosciente delle proprie possibilità e potenzialità e dei propri limiti.

Se la Squadriglia avrà individuato, in fase di ideazione, degli obiettivi di crescita per tutta la squadriglia l'Impresa sarà verificata anche in funzione di quelli e non solo in funzione della riuscita dell'impresa stessa. La verifica terrà anche conto dello stile e del clima nel quale è stata realizzata e vissuta l'impresa; ciascuno sarà chiamato a verificare il proprio posto d'azione e, di conseguenza, quanto l'impresa abbia inciso sul proprio sentiero.



Suggeriamo al Capo di far porre particolare attenzione a questa fase, è importante che i ragazzi si "guardino allo specchio" e si confrontino con le proprie mete ed i propri impegni, riflettano sul proprio Sentiero, valutino se gli obiettivi presi nella fase della progettazione siano stati portati a termine.

Nel Diario di bordo la pagina relativa alla verifica pone le domande essenziali per una corretta autovalutazione. È chiaro che una verifica non possa limitarsi ad un semplice “SI” o “NO”, ma il campo “ALTRO”...vuole essere lo stimolo per motivare quel SI o quel NO aggiungendo le dovute riflessioni fatte in consiglio di squadriglia che aiutano chi dovrà valutare il lavoro a capire come la squadriglia ha affrontato tutto il percorso.



E se l'impresa “fallisce”? Pur trattandosi di una Impresa di Squadriglia e non di Reparto, questo non deresponsabilizza i capi sull'andamento della stessa. I Capi saranno comunque presenti, fornendo i giusti suggerimenti al momento giusto, accompagnando la Squadriglia soprattutto attraverso il Consiglio Capi. Se lo Staff E/G si accorge solamente al momento della realizzazione o, peggio ancora, durante la verifica che l'Impresa sta fallendo o è andata proprio male, la domanda da porsi è: “Abbiamo saputo accompagnare la Squadriglia in questo suo percorso?”

2.6 Fiesta



è bene che la fiesta conclusiva sia fatta sempre, indipendentemente dai risultati ottenuti: occorre in ogni caso festeggiare il lavoro compiuto insieme. (art.26 - Regolamento Metodologico Branca E/G).

E' il momento conclusivo in cui si gioisce insieme degli obiettivi raggiunti, del sogno realizzato! Questa conclusione viene sottolineata con una festa in stile scout, viene così premiato l'impegno e l'entusiasmo che ognuno ha apportato per realizzare l'avventura dell'Impresa. La fiesta conclusiva sarà un forte momento di comunità vissuto in un clima di allegria, amicizia e fraternità che non deve scadere in esagerazioni smisurate che non fanno parte del nostro stile.



Il suggerimento per i capi è quello di ricordare ai ragazzi di svolgere la Fiesta anche in caso di insuccesso dell'impresa. Occorre premiare comunque quanto ciascuno ha dato con il proprio impegno e darsi in qualche modo la carica e lo sprone per fare meglio successivamente.

Anche questa è una fase da raccontare nel diario di bordo allegando foto e descrivendo il clima con cui ci si è cimentati nel ricordare quanto vissuto nelle varie fasi.

2.7 Missione



La Missione, proposta dai Capi, metterà alla prova la competenza, l'organizzazione, l'autonomia, la precisione e l'affidabilità della Squadriglia. È da preferire che prima si vivano le Imprese, mentre la Missione potrà essere vissuta a metà o a fine del percorso per permettere alla Squadriglia di misurare il livello di autonomia e le competenze raggiunte (dal Manuale di Branca E/G)

La Missione di Squadriglia è uno dei pochissimi strumenti interamente in mano ai capi. I capi scelgono gli obiettivi e le tecniche per raggiungerli. E non li scelgono a caso, o prendendoli da un “archivio missioni” che negli anni lo Staff ha tramandato. Scelgono gli obiettivi e le tecniche avendo ben presente la Squadriglia che hanno davanti, con i loro pregi e i loro difetti, con le loro capacità e le loro mancanze. La Missione serve per misurare il livello di competenza delle tecniche che hanno già approfondito, per mettere alla prova l'organizzazione, l'autonomia, l'affidabilità della Squadriglia. La missione deve essere avvincente, deve essere una bella sfida per la Squadriglia, deve entusiasmarli, sorprenderli. Deve far vivere alla Squadriglia in maniera concreta **l'Estote Parati**. Missioni troppo “facili” o “banali” non aiuteranno i ragazzi a crescere, né daranno loro la possibilità di mettere alla prova le nuove competenze acquisite o di sperimentarsi in altre nuove sfide.

Si possono far affrontare tecniche nuove finora mai utilizzate durante le Imprese, a condizione che si rientri nell'ambito della Specialità scelta dai ragazzi (a volte alcune missioni sono davvero slegate da tutto quello che la squadriglia ha compiuto fino a quel momento) Se i ragazzi hanno “volato basso” si può sfruttare la Missione per fare capire loro che sono in grado di puntare anche a qualcosa di più ambizioso. Il suggerimento è quello di mandare in Missione la Squadriglia alla fine del percorso della Specialità di Squadriglia, proprio

per verificare la competenza, l'organizzazione, l'autonomia, la precisione e l'affidabilità della squadriglia raggiunti durante tutto il percorso intrapreso per la specialità di Squadriglia. Ciò non vieta che altre Missioni non possano essere date in un qualsiasi momento dell'anno, prima (per verificare il livello di partenza della Squadriglia) o durante il percorso della Specialità di Squadriglia. Queste però avranno una valenza educativa differente da quella richiesta per la Specialità (verifica livello finale raggiunto), e quindi non rientrano nel percorso verso il Guidoncino Verde.

Vi ricordiamo che la missione è un'uscita di squadriglia vissuta con lo spirito dell'avventura, del superamento delle proprie conoscenze, della sfida dei propri limiti. Lo stile con il quale viverla resta quello dell'impresa, con tanto di posti d'azione, di progettazione, realizzazione, verifica, festa.

Nel diario di bordo è presente uno spazio in cui allegare l'ordine di Missione assegnato dai capi .



Capi, siate originali! Nella misura in cui i capi pretendono creatività da parte dei ragazzi, è necessario che riescano ad essere loro d'esempio anche in questo, scegliendo bene le parole, la grafica di un foglio, oppure i costumi per interpretare uno sketch che lanci a quella squadriglia la propria missione.

3. Il Diario di Bordo

Il Diario di Bordo è lo strumento scelto dalla Branca E/G Regionale per raccontare la specialità di squadriglia. Attraverso il Diario di Bordo gli esploratori e le guide scrivono, in spazi dedicati graficamente ai vari momenti della specialità, tutta l'avventura che li ha visti coinvolti per la conquista del guidoncino verde: a partire dai loro sogni iniziali (mappa delle realizzazioni) fino alla verifica finale delle imprese e della missione assegnata dai capi.

Il diario di bordo, che contiene anche delle pagine riservate alle note dello staff di reparto, per avere una visione più chiara e completa del percorso svolto, rappresenta di fatti l'unico strumento in mano alla pattuglia regionale per poter valutare la conquista della specialità di squadriglia.

Una delle criticità di cui si parlava in premessa, è sicuramente legata alla stesura del diario di bordo. Non sempre, infatti, i diari di bordo inviati raccontano bene tutto il lavoro e le esperienze che sono state vissute, le competenze che la squadriglia ha realmente conquistato, la crescita in termini di specialità e di brevetti di ogni singolo E/G. Invece di rappresentare un valore aggiunto che permette, a chi non conosce il lavoro svolto, di poter comprendere la bellezza delle esperienze vissute, raccontate con passione ed audacia, ci si trova di fronte ad una sintetica relazione, di ciò che si è fatto. Ecco come, anche l'impresa più avventurosa e progettata nei minimi particolari, può diventare qualcosa "nella media" se raccontata male.

Da marzo 2021 il diario di bordo sarà compilato on-line. I ragazzi dovranno compilare i campi dedicati ai vari momenti vissuti durante il loro percorso della specialità di squadriglia. La compilazione di alcuni campi è obbligatoria e potranno inserire, come sempre, le foto legate alla fase dell'impresa che stanno raccontando.

Una buona prassi sarebbe suggerire ai ragazzi di compilare il diario di bordo fase per fase, gradualmente, per evitare che si trovino a fare un racconto dopo tanto tempo e non si ricordino tutto quello che hanno fatto e come lo hanno fatto.

È bene, inoltre, fare attenzione agli spunti che si trovano nei trafiletti che accompagnano ogni fase del diario di bordo, che servono da guida per non tralasciare nulla degli elementi che occorrono a chi dovrà valutare il lavoro svolto.



La stessa cosa la suggeriamo a voi capi per quanto riguarda la compilazione delle **note del capo reparto** riservate a voi. Sono note preziose per la pattuglia in quanto raccontano il punto di vista oggettivo del capo che ha seguito da vicino l'evoluzione del percorso e che conosce da vicino la squadriglia: i suoi punti di forza o i punti deboli. Spesso ci si ritrova nuovamente di fronte ad un racconto dell'impresa che hanno fatto i ragazzi. Invece occorrerebbe sapere della loro capacità di collaborazione, della

loro capacità di affrontare e superare un ostacolo incontrato lungo il percorso, della capacità organizzativa di tempi e materiali. Siate obiettivi: è ciò che più serve ai ragazzi per crescere e maturare la loro progressione personale.

4. Cinque ultime buone prassi

- Utilizzare con **Intenzionalità Educativa** lo strumento Specialità di Squadriglia. Il suggerimento chiaro che si dà allo staff è quello di fare una buona analisi a monte, interrogandosi in che misura questo strumento risponde alle attuali e reali esigenze dei ragazzi, valutando quindi la possibilità di proporlo o meno alle squadriglie
- Attenzione ai **tempi** trascritti sul diario di bordo. L'Impresa inizia con l'ideazione e finisce con la festa. Molto spesso invece viene segnata come data di inizio e di fine delle Imprese solo il giorno della realizzazione.
- La conquista del Guidoncino Verde, è una sorta di **"concorso"** che ha le sue regole e i suoi tempi. Il materiale va inviato tutto entro la data di scadenza comunicata per tempo dalla pattuglia regionale. Risulterà valido solo quello inviato nei tempi stabiliti. Educiamo anche in questo modo i ragazzi ad essere responsabili del lavoro svolto, facendo attenzione alle "regole del gioco", che prevedono anche il rispetto di una data di scadenza.
- Il materiale a supporto (foto-video) deve raccontare tutte le fasi dell'Impresa, non solo la realizzazione. Nel diario di bordo digitale potranno intanto inserire una sola foto (quella più significativa) per ogni fase dell'impresa e della missione. Mentre quando si dovrà procedere con l'invio definitivo ci sarà la possibilità di caricare tutte le foto delle varie fasi (accuratamente selezionate, evitando doppioni o foto poco leggibili perché mosse o sfuocate) e eventuali video. L'importante è suddividere il materiale audio-video in "prima impresa" – "seconda impresa" - "missione". (dimensione max delle foto 60 Mb; durata max dei video 5 minuti)
- Una volta compilato, le squadriglie che lo volessero, possono stampare una copia da tenere nell'archivio del loro angolo di squadriglia.

Buona Caccia e Buon Servizio

Eugenio, Jenny, Don Antonio e la Pattuglia Regionale di Branca E/G Sicilia

Allegato: Iscrizione e invio del Diario di Bordo digitale in pillole

-  Registrazione tramite sito regionale **www.sicilia.agesci.it** a partire da Marzo.
-  La squadriglia si iscrive sul portale di branca E/G, compilando tutti i campi. Dopo l'iscrizione ricevono una mail di conferma sia il capo squadriglia che il capo reparto.
-  Il capo reparto può confermare o eliminare l'iscrizione.
-  Se l'iscrizione viene confermata dal capo reparto il capo squadriglia riceve una mail e può scaricare il diario di bordo e compilare digitalmente.
-  Non appena la Squadriglia completa il Diario di Bordo lo ricarica sul sito **www.sicilia.agesci.it** e attende che i capi reparto, ai quali nel frattempo è arrivata una mail che li avvisa, completino l'invio inserendo le loro note.
-  Se i capi reparto si accorgono che ci sono degli errori o delle inesattezze nella parte dedicata ai ragazzi annullano l'invio e invitano la squadriglia a compilare correttamente le parti richieste.
-  Quando il diario è completo in ogni sua parte sarà il capo reparto, dopo aver inserito le note dello staff a caricare definitivamente il diario di bordo che a quel punto sarà pronto per la valutazione finale.
-  Il diario completo in ogni sua parte e con tutto il materiale audio-video a supporto va caricato sul sito **www.sicilia.agesci.it** entro e non oltre il 30 Giugno.
-  Ad agosto verrà pubblicato sul sito **www.sicilia.agesci.it/brancaeg/** l'elenco delle squadriglie che hanno conquistato il Guidoncino Verde. Le squadriglie che non sono in elenco ricevono una mail da parte degli incaricati regionali che spiega le motivazioni.



   **AGESCI SICILIA**
branca EG