



Regione Lombardia
Associazione Guide e Scouts Cattolici Italiani
Via Burigozzo 11 – 20122 Milano
CF 80119230151
tel. +39 0258314760
www.lombardia.agesci.it
segreq@lombardia.agesci.it
lombardia@pec.agesci.it



Specialità di Squadriglia 2024

Carissimi **Capi Reparto**,

eccoci finalmente a voi con le informazioni aggiornate sulle **Specialità di Squadriglia 2024**, per permettere alle vostre squadriglie di conseguire il tanto desiderato **“Guidoncino Verde”**.

Anche quest'anno abbiamo apportato alcune modifiche al percorso verso i Guidoncini Verdi, raccogliendo gli spunti e i suggerimenti emersi dalle verifiche fatte nelle Zone e in Regione.

COSA?

I documenti che le Squadriglie (e i loro Capi) dovranno produrre sono:

- il **PROGETTO DELL'ANNO**: in cui la Squadriglia di presenta, fa una breve descrizione delle due imprese che si vogliono realizzare e prevede la scansione temporale di massima dell'anno
- il **PROGETTO DELLA PRIMA IMPRESA**: in cui alla Squadriglia viene chiesto di indicare gli elementi essenziali della progettazione: mappa delle realizzazioni, mappa delle opportunità, posti d'azione, progetto e tempistiche
 - il **PROGETTO DELLA SECONDA IMPRESA**: come sopra
 - il **RACCONTO FINALE**: in cui la Squadriglia riporta come sono state realizzate le imprese e la missione, documentando il tutto con qualche immagine
 - infine la **RELAZIONE DEI CAPI**: in cui lo staff aggiunge il suo sguardo al racconto degli E/G per permettere a chi visionerà il materiale di comprendere meglio l'esperienza vissuta dalla Squadriglia.

QUANDO?

Le scadenze da tenere d'occhio (salvo qualche eventuale aggiustamento per esigenze tecniche) saranno:

- **ENTRO IL 31 GENNAIO**: consegna del Progetto dell'anno e del Progetto della prima impresa
- **ENTRO IL 30 APRILE**: consegna del Progetto della seconda impresa
- **ENTRO IL 30 GIUGNO**: consegna del Racconto finale e della Relazione dei Capi
- **A FINE CAMPO ESTIVO**: consegna di eventuale materiale aggiuntivo per documentare quanto realizzato al campo, solo se la particolarità di qualche impresa richiede necessariamente la realizzazione in questa occasione (tutto il resto del materiale va comunque inviato entro giugno; è importante avvisare gli IABZ in anticipo di questa eventualità)

Ovviamente, tutti i documenti potranno anche essere inviati prima, appena pronti (*e appena sarà pronto il sistema per raccogliarli... vedi più sotto*); questo aiuterà il lavoro di verifica finale.



Regione Lombardia
Associazione Guide e Scouts Cattolici Italiani
Via Burigozzo 11 – 20122 Milano
CF 80119230151
tel. +39 0258314760
www.lombardia.agesci.it
segreq@lombardia.agesci.it
lombardia@pec.agesci.it

COME?

La modalità di comunicazione sarà diversa dagli anni scorsi, per cercare di snellire il lavoro di tutti:

- verrà realizzato uno spazio virtuale in cui le Squadriglie e i Capi possano **caricare autonomamente i documenti** entro le scadenze previste;
- non sarà necessario attendere alcuna validazione dagli IABZ durante il percorso (come gli scorsi anni per i Progetti delle imprese), ma **sarà sempre cura dei Capi Reparto chiedere supporto**, chiarimenti e suggerimenti agli IABZ, in qualsiasi momento lo ritengano utile (*suggerimento gratuito: fatelo spesso!*);
- i documenti caricati online saranno visibili agli IABZ, alla Pattuglia regionale e agli IABR, per poter controllare l'andamento dei lavori e fare la **verifica finale** del percorso svolto;
- non sarà più necessario utilizzare il portale *BuonaCaccia*.

PERCHÈ?

Le Specialità di Squadriglia verranno assegnate alle Squadriglie che completeranno il percorso vivendo pienamente le occasioni e le sfide che questo propone.

In particolare, ecco cosa tenere sempre presente:

✓ *La Squadriglia deve realizzare due imprese e una missione incentrate sulle tecniche della specialità che si intende conquistare.* Attenzione a **non andare "fuori tema"** rispetto all'ambito della specialità scelta.

✓ *E' importante che il livello tecnico di competenza acquisito sia in progressione, in modo tale da consentire il raggiungimento di obiettivi sempre più ambiziosi.* Questo richiede anche che il livello di competenza sia superiore a quello normalmente richiesto dalla vita "di tutti i giorni" del Reparto: **specialità non è normalità.** [LE DUE IMPRESE TENDONO ALLA REALIZZAZIONE DI ATTIVITÀ IN CUI SI SVILUPPI CON PARTICOLARE COMPETENZA L'INSIEME DELLE TECNICHE DELLA SPECIALITÀ PRESCELTA.]

✓ *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 percorso per permettere alla squadriglia di misurare il livello di autonomia e le competenze raggiunte.

✓ Le imprese dovranno (come tutte le imprese degne di tal nome) essere caratterizzate da:

- una **durata** e una **difficoltà** tali da garantire un'esperienza di protagonismo per tutti [Non si dovrà trattare di semplici esercitazioni tecniche o di banali giochetti, ma di esperienze significative per esploratori e guide. Sarà l'avventura di scoprire se stessi e il mondo, imparando a trovare con esso un rapporto costruttivo e a vivere in esso da protagonista delle proprie scelte.], pur senza risultare eccessivamente lunghe [Durante l'anno, se ne dovranno sviluppare con continuità e fluidità.]
- la possibilità per ognuno di avere un **effettivo posto d'azione**, per non essere spettatore dell'impegno degli altri [L'impresa non è un'attività di massa, ma un'esperienza nella quale il singolo assume un ruolo importante, che lo rende tassello indispensabile del progetto comunitario]
- uno stile **progettuale**, che si concretizza nell'utilizzo delle **mappe** e nell'attuazione delle sei **fasi** dell'impresa [Le fasi dell'impresa sono scandite come quelle di un progetto e, nel loro succedersi, realizzano l'educare alla progettualità a noi tanto cara.]
- una ricaduta concreta sul mondo circostante, quindi **realizzazioni** e non solo esperienze vissute o "consumate" [L'impresa è lo strumento per incidere nella realtà attraverso realizzazioni che lasciano un segno. Ciò favorirà negli esploratori e nelle guide del reparto la comprensione che è possibile modificare





Regione Lombardia
Associazione Guide e Scouts Cattolici Italiani
Via Burigozzo 11 – 20122 Milano
CF 80119230151
tel. +39 0258314760
www.lombardia.agesci.it
segreq@lombardia.agesci.it
lombardia@pec.agesci.it

l'ambiente circostante, producendo i cambiamenti auspicati con un progetto preparato e realizzato con l'impegno e la competenza di ciascuno.]

– una ricaduta sul **sentiero** percorso dagli e/g, ad esempio tramite la conquista di specialità individuali *[L'attenzione dei capi sarà rivolta a far interagire i tre progetti che convivono all'interno del reparto: il progetto educativo, che è dei capi; l'impresa, che è il progetto comunitario; il sentiero (la progressione personale), che è il progetto del singolo.]*

(brani estratti dal REGOLAMENTO METODOLOGICO e dal Manuale della Branca E/G, capitoli 6.3 e 6.4)

E adesso manca solo una domanda...

CHI?

... e a questa domanda tocca a voi rispondere!

Speriamo che tutto sia chiaro, ma non esitate a contattarci per chiarire tutti i vostri dubbi: siamo a vostra disposizione.

Chiara, Matteo e don Alberto con gli IABZ e la Pattuglia Regionale EG





Regione Lombardia
Associazione Guide e Scouts Cattolici Italiani
Via Burigozzo 11 – 20122 Milano
CF 80119230151
tel. +39 0258314760
www.lombardia.agesci.it
segreq@lombardia.agesci.it
lombardia@pec.agesci.it

- Addendum -

... a proposito di Specialità di Squadriglia

[UN PO' DI FORMAZIONE NON GUASTA MAI]

Elenco delle Specialità di squadriglia

Qua troverete alcuni spunti e qualche dritta... ma non si tratta di descrizioni esaustive, perciò lasciate spazio alla creatività dei vostri EG e se avete dubbi chiedete!

1) Alpinismo

La specialità giusta per chi conosce la montagna e sa viverla in tutte le stagioni. Per chi sa (o impara a) orientarsi con diversi strumenti (carta, bussola...), è in grado di seguire o ideare un percorso in montagna, riconoscere gli ambienti alpini e rispettarli o migliorarli. Si può pensare di cimentarsi in una ferrata o nell'arrampicata, si può organizzare un piccolo corso di tecniche di Alpinismo, di ri-tracciare o sistemare un sentiero o di curare la realizzazione di un'area di sosta...

2) Artigianato

Calzolari, fabbri, falegnami, lavoratori di pelletteria e tessuti sono solo alcuni dei mestieri da cui si può imparare per questa specialità. Conoscere i materiali e sperimentare le tecniche per modificarli è la base da cui partire per realizzare strumenti, giochi e oggetti di ogni tipo.

3) Campismo

Per chi vuole scoprire come portare la comodità e l'efficienza al campo estivo o in uscita, ma costruendosi tutto da sé! Può riguardare la progettazione e realizzazione di angoli di sq. o di altre costruzioni, la sperimentazione di particolari tecniche di trappeur e vita all'aria aperta, la conoscenza, l'uso e la preservazione delle risorse naturali.

4) Civitas

Per diventare protagonisti e cittadini del proprio territorio: scoprirne la storia, i tratti culturali e peculiari, i problemi. Sperimentarsi nel riportare in vita alcune tradizioni o nel renderle fruibili al resto della comunità attraverso fotografie, video, mostre o esperienze. Realizzare mappe e conoscere, migliorare o realizzare attrazioni turistiche, piste ciclabili, aree verdi...

Attenzione: è importante che ci sia una ricaduta concreta...una gita in una città non è "Impresa"!

5) Esplorazione

Uscire da ciò che si conosce per scoprire qualcosa di nuovo e renderlo fruibile per gli altri. Mettendo assieme competenze topografiche, naturalistiche, di campismo e alpinismo è possibile esplorare posti nuovi (parti di bosco, canali, spiagge), mappare specie vegetali o animali, realizzare carte o percorsi per permettere ad altri di visitare lo stesso luogo in sicurezza.

6) Espressione

Avere qualcosa da comunicare e conoscere le tecniche migliori per farlo: teatro, musica, danza, pittura, film...ma anche giocoleria, scenografia, scrittura. A ciascuno secondo le sue competenze, l'importante è trovare il linguaggio vincente.

7) Giornalismo

Redattore, fotografo, informatico, disegnatore: tante specialità personali che possono collaborare per raccontare la realtà che ci circonda. Giornalini, documentari, inchieste, fotoreportage sono tutti mezzi utili per raccontare le nostre osservazioni e avventure.

8) Internazionale

Per chi vuole mettere il naso fuori dalla propria nazione: tenere relazioni con persone di altre culture, dal vivo o tramite lettere, radio e social. Progettare e realizzare eventi con persone che provengono da altri paesi, con altre lingue e religioni, per conoscere, scambiare e costruire assieme: nella nostra società le occasioni non mancano,





l'importante è coglierle!

9) **Natura**

Conoscere flora e fauna è il punto di partenza: sapere quale specie si possono trovare in diversi ambienti, realizzare il censimento botanico di una zona verde (anche all'interno di un'area urbana) oppure crearla e prendersene cura, progettare percorsi e strumenti per condividere queste conoscenze... sono tutte idee valide! Sapevate che esiste anche la specialità di geologo?

10) **Nautica**

Per chi l'avventura vuole viverla a contatto con l'acqua! In questa specialità rientrano l'esplorazione di ambienti fluviali, marini e lacustri, sia dal punto di vista naturalistico/ecologico, sia sfruttando canoe, kayak, zattere (e magari cimentandosi nel costruirle); ne fanno parte le competenze di navigazione, il nuoto e le tecniche di soccorso in acqua.

11) **Olympia**

Non serve essere dei grandi atleti per mettersi alla prova e scoprire quali sono le potenzialità e i limiti del nostro corpo: sperimentare bici, corsa, tornei, atletica... ma anche curare l'alimentazione e l'allenamento, sfruttare le competenze di hebertismo e avventura, per la Squadriglia o proponendolo a tutto il reparto!

12) **Pronto Intervento**

Una delle specialità più adatte per tener fede al motto "estote parati"! Conoscere le principali tecniche e manovre di primo soccorso e farle conoscere agli altri, curare la progettazione di campi e attività tenendo conto dei principali pericoli (fuoco, acqua, meteo), sapere come interfacciarsi con le unità di soccorso (PC, soccorso alpino, vigili del fuoco) curare il materiale di Squadriglia e reparto per essere sempre al sicuro, saper organizzare un soccorso in condizioni complesse.

Ricordate che:

- nel caso di **NUOVA SPECIALITA'**: la Squadriglia deve realizzare 2 IMPRESE e 1 MISSIONE;
 - nel caso di **RINNOVO SPECIALITA'**: la Squadriglia deve realizzare 1 IMPRESA che dimostri almeno lo stesso grado di autonomia e competenza dell'anno precedente e 1 MISSIONE;
- Conseguito il GV, la specialità vale un anno ed è rinnovabile per un solo anno.

Obiettivi dello strumento "Specialità di Sq"

Il **fine** della Specialità di Squadriglia è l'**acquisizione di una vera e reale Competenza** comune (di Sq.), intesa come la capacità effettiva di "essere preparati" di fronte alle situazioni che richiedono di "saper fare".

Una Competenza quindi in grado di poter vivere appieno anche lo **Scouting**, inteso come il saper "guardare" (osservare ciò che mi circonda), il saper "dedurre" (farsi una idea, ragionare in autonomia), e poi "agire" (operare un cambiamento reale, con la competenza necessaria).

Non si tratta di diventare dei super-esperti in un particolare ambito: la Specialità di Squadriglia non è un traguardo riservato a un'élite di supertecnici, ma non è nemmeno la "quotidianità" della vita di una normale Sq/Reparto.

Si dovrà certamente fare attenzione al livello iniziale di competenza della squadriglia e curare che, tramite le Imprese e la Missione, questo livello cresca fino a un livello di Competenza sufficiente.

"Specialità", infatti, **non è "Normalità"**; *Speciale* è contrapposto a *Normale*...quindi:

- saper montare una tenda, saper cucinare sul fuoco... non è specialità di Campismo, è "normale" che ogni squadriglia lo sappia fare;
- fare un raid in montagna con uso di cartine e bussola non è Specialità di Esplorazione (anzi, non è neanche un Impresa...), è "normale" che ogni squadriglia lo debba saper fare;
- organizzare Uscita con pernottamento non è un Impresa, è normale per una Squadriglia organizzare uscite.

La specialità di Squadriglia **non** è la "bacchetta magica" per risollevare le sorti di Squadriglie disastrose o in difficoltà; non è questo lo "strumento" adatto per aiutare una squadriglia a maturare nell'autonomia e nella capacità di lavorare assieme. La creazione di un buon clima di armonia all'interno della Squadriglia è una conseguenza dell'abitudine a lavorare insieme, non può esserne il fine.



Squadriglie in difficoltà, o molto “giovani” e poco esperte, o ancora bisognose di appropriarsi dello “Stile” dell’impresa, o con necessità di lavorare ancora sull’Autonomia... possono benissimo lavorare sempre e comunque sull’Impresa in quanto tale (cosa già sufficiente di per sé!), senza per forza doversi impegnare in un percorso più lungo ed articolato, che ha altre finalità, un gradino più in su.
Lavorate prima sulle IMPRESE; poi sarà tempo di GV.

In secondo luogo la specialità di Squadriglia è un’Avventura che ha una **durata nel tempo**: in questo senso assume un carattere fondamentale la **dimensione del Progetto**: è fondamentale che il Capo Reparto riesca a trasmettere ai ragazzi l’importanza e la valenza (educativa) del progettare, e della fedeltà al proprio progetto, con costanza, autonomia e responsabilità.

Progettare è, infatti, analizzare le risorse a disposizione (incluso il tempo) senza sprecarle, dare a ciascuno un compito (Posti d’Azione), dare un indirizzo alle proprie azioni future facendo in modo che non sia il caso a trasportarci alla meta, ma un insieme coordinato di azioni studiato in precedenza.

L’esperienza della Specialità di Sq è sicuramente uno degli strumenti più completi ed affascinanti che il nostro metodo mette a disposizione.

Dal punto di vista dei ragazzi la Specialità di Sq. è **un’occasione formidabile per**:

- **Impegnarsi insieme per raggiungere uno scopo**, facendo in modo che ognuno possa mettere a frutto le proprie abilità e le proprie potenzialità per il raggiungimento di un fine comune. In questo modo le guide e gli esploratori avranno modo di camminare sul proprio **Sentiero** (mete, obiettivi, specialità individuali) intersecandolo con il progetto più ampio della Sq. e quindi di progettare la propria crescita anche in funzione dell’essere utili al progetto comune.
- **Incrementare le proprie competenze**: crescendo sia sotto il piano della competenza tecnica, ma anche della consapevolezza che la competenza è inutile se non è vera competenza (cioè capacità di fare qualcosa, non semplice trofeo attaccato al guidone) e se non è un mezzo per essere utili.
- **Vivere insieme un’avventura autentica** sul piano delle esperienze e della crescita personale, avendo cura che l’avventura sia reale e non simulata.
- **Sperimentare la propria autonomia** nell’ideare, gestire e portare a termine un progetto.
- **Rafforzare lo spirito di Squadriglia** tramite il lavoro comune.
- **Restituire alla comunità (reparto, gruppo, etc.) e/o al territorio** ciò che si è appreso, mettendolo a disposizione, coinvolgendo altri, e vivere così un protagonismo sano ed attivo, donando le competenze per essere utili.
- **Vivere il Sentiero personale**, poiché mete ed obiettivi personali sin intrecciano con quelli della Squadriglia, con i Posti d’Azione, con le possibilità che un progetto condiviso può offrire al singolo ragazzo (a partire dalle Specialità). Nello specifico quindi, **progettare** una specialità di squadriglia **significa**:
 - Sapere in anticipo su quale specialità ci si sta impegnando (sembra banale, ma...): sarebbe alquanto singolare “cambiare in corsa” l’obiettivo da raggiungere.
 - Pianificare in anticipo le Imprese da realizzare. Sarebbe altrettanto strano partire nella costruzione di una casa senza sapere come sarà il tetto! È quindi importante che i ragazzi pianifichino in anticipo le due Imprese e una scansione temporale di massima all’interno dell’anno.
 - Assegnare a ciascuno un posto d’azione, in modo da fare emergere e valorizzare il contributo di ciascuno al raggiungimento della Specialità, come si conviene in ogni caso all’interno di una qualsiasi Impresa.
 - Identificare in anticipo quali potrebbero essere gli aspetti critici e le difficoltà che si potranno incontrare, affrontandoli in partenza, sapendo però che gli imprevisti potranno comunque esserci.

Affinché questo strumento dia appieno i suoi frutti, è necessario che il Capo Reparto, nel proporlo ai ragazzi, ponga quindi queste attenzioni, così che lo strumento della Specialità di Sq. possa davvero essere occasione formidabile di crescita per le Sq. e per i ragazzi.



Il Ruolo dei Capi Reparto

Il ruolo del Capo Reparto è, e rimane, importantissimo! Cosa deve fare?

1. **Spiegare** ai ragazzi cosa devono fare in concreto (2 imprese e 1 missione per una nuova specialità, 1 impresa e 1 missione per il rinnovo di una specialità già conseguita).
2. **Vigilare** affinché i ragazzi facciano delle imprese di livello adeguato. È importante puntare in alto e privilegiare il contenuto pratico! Le imprese devono fare emergere “il saper fare” piuttosto che la sola teoria.
3. **Essere filtro**: è il CR che dà la prima valutazione del lavoro dei ragazzi. Non deve delegare la decisione agli IABZ o IABR: se secondo il CR la Squadriglia non merita la specialità, lo deve far presente ai ragazzi e a maggior ragione farlo presente nella relazione sganciandosi dal possibile tranello che “ogni scarrafone è bello a mamma sua”!
4. Proporre alle Squadriglie un’adeguata **Missione**, che le metta alla prova per concludere il GV.
5. **Far compilare alle Squadriglie il Progetto Iniziale** per la quale farà da tramite per consegnarla agli IABZ, e veicolare il resto della documentazione alla fine del percorso.
6. **Essere disponibile** a collaborare per l’organizzazione delle attività che verranno previste per l’evento di consegna dei GV.

Negli ultimi anni abbiamo visto che non tutti hanno ben presente cosa si intende rispettivamente per Missione e per Impresa. Se hai dei dubbi su qualsiasi cosa, compresa la validità o meno di alcune Imprese portate avanti dai ragazzi, o anche di Missioni che tu vuoi proporre: fai riferimento in primo luogo ai tuoi **Incaricati alla Branca di Zona** (IABZ).

Le Caratteristiche delle Imprese, delle Missioni e Posti d’Azione

Proprio per alcune difficoltà riscontrate nella comprensione di **cos’è un Impresa e una Missione** da parte dei ragazzi (ma a volte anche dei Capi!) che portano spesso a ritenere Impresa ciò che in realtà non lo è, gettando nei fatti all’aria tutto il lavoro di una Squadriglia, conviene puntualizzare alcune cose:

L’**Impresa** è ideata dai ragazzi. È costituita di 6 fasi: ideazione, lancio, progettazione, realizzazione, verifica, festa (tutte queste fasi compaiono anche nel Diario della Specialità dei ragazzi).

- **IDEAZIONE** Osservando la realtà attorno a noi, i nostri Desideri e Sogni, abbiamo visto che...; abbiamo quindi deciso di fare (Mappa delle Realizzazioni possibili); perché... (obiettivi di questa Impresa):
- **LANCIO** Una volta definita la nostra idea/Sogno... come abbiamo capito se eravamo in grado di realizzarla? Come abbiamo valutato la fattibilità dell’Impresa in termini di competenze, risorse organizzative, di tempo, economiche/organizzative, etc.? Abbiamo condiviso agli altri il nostro “studio”?
- **PROGETTAZIONE** Per prepararci a realizzare quanto abbiamo scelto, abbiamo visto che...; abbiamo individuato alcune cose da fare (Mappa delle Opportunità) per la buona riuscita dell’Impresa; abbiamo affidato a ciascuno un compito preciso (*nome* ☐ *quale Posto d’Azione* ☐ *perché...*)
- **REALIZZAZIONE** Cosa abbiamo fatto, chi, quando, come, etc.
- **VERIFICA** Quali risultati abbiamo raggiunto, in che modo, come ciascuno ha contribuito, che problemi abbiamo incontrato e come li abbiamo affrontati? Qualcuno di noi ha acquisito nuove Specialità/Brevetti grazie a questa Impresa? Cosa abbiamo imparato e perché, cosa terremo presente per il futuro, quali le emozioni vissute, etc. Cosa abbiamo allora deciso di proporre di concreto per condividere/restituire agli altri ciò che abbiamo vissuto ed imparato?
- **FIESTA** Come abbiamo festeggiato e condiviso i risultati fra di noi/con gli altri?

E poi... l’Impresa non può considerarsi veramente conclusa o utile a qualcosa, se non c’è un modo per farle “Restituire” l’esperienza, sia come Sq. sia come singolo EG:

→ **La Squadriglia**: abbiamo “restituito” agli altri (al reparto, al gruppo, o al nostro territorio) ciò che abbiamo appreso? Cosa abbiamo preparato di concreto per far conoscere e condividere la nostra competenza, le



nostre Imprese, la nostra Specialità?

→ **L'Esploratore/Guida:** attraverso i posti d'azione, ho "sfruttato" l'Impresa per vivere gli impegni e mete del mio Sentiero? Per conquistare specialità o brevetti? Per misurarmi con un nuovo "ruolo"?

Le imprese devono essere concrete, ed incentrate sulla Tecnica della specialità ed essere in progressione: la prima più "facile", la seconda più impegnativa. Non devono però essere sequenziali, ovvero una la continuazione dell'altra (es.: 1a Impr. allestimento scenografie e costumi; 2a Impr. lo spettacolo teatrale ☐ sono un'unica Impresa!)
L'impresa può essere effettuata anche all'interno di una impresa di reparto, ma nel lavoro deve essere fatta salva l'unità della squadriglia. È chiaro che, in tal caso, la squadriglia, pur operando in un'Impresa con le altre squadriglie del reparto, deve mantenere la sua autonomia, e lavorare tutta unita ad un progetto ben preciso ed individuato.

Si possono individuare in ogni Impresa sostanzialmente 3 macro-fasi di sviluppo nel tempo (...ecco perché un'Impresa non può coincidere con un'Uscita, o durare troppo poco!):

- **Apprendimento**, in cui la Sq progetta, impara qualcosa, conosce e si documenta, si fa aiutare anche da esperti:
- **Sviluppo delle competenze**, in cui si approfondiscono le tecniche necessaria per la propria Impresa, la propria competenza, ci si misura con le situazioni concrete
- **Restituzione/ritorno**, in cui dopo aver imparato e accresciuto le proprie competenze si riportano agli altri, si condividono, si mettono a disposizione, si finalizzano ad "essere utili": sia come Squadriglia, sia come singolo EG nel proprio Sentiero, attraverso specialità, brevetti, etc.

La **Missione** è invece proposta dai capi: deve avere un obiettivo (fissato ed esplicitato dai Capi), coinvolgere la tecnica usata, sostanzialmente **mettere alla prova competenza acquisita e l'autonomia** della Squadriglia; non è un'ulteriore esperienza tecnica nuova proposta dai capi, ma è una prova/test sulla competenza.

È importante che essa possa essere per la Squadriglia un'occasione per vivere una reale autonomia, e che sia vissuta come segno di maturità e affidabilità conseguita dal gruppo dei ragazzi.

In ogni caso essa metterà alla prova la Sq. nella sua organizzazione, autonomia, precisione, affidabilità. Non deve essere svolta né con gli altri componenti del reparto, né con i capi!

Le Imprese e le Missioni devono essere attinenti con la Specialità scelta: una missione in mountain-bike in pianura non è Alpinismo; una ricerca sui modi di cucinare il pesce non è un'impresa di Nautica (e non è neanche un'impresa a dir la verità); la realizzazione di un libro fotografico di fiori e paesaggi di montagna non è Alpinismo...

Le imprese e le missioni devono essere pratiche, e devono dare la possibilità a tutti i ragazzi di avere dei posti di azione che siano reali, attivi e concreti: una ricerca sui nodi, una raccolta di poesie o di leggende, un libretto di Pronto Soccorso, il ricettario, la "visita guidata" ad un'associazione/ente, ... non sono considerati Imprese né Missioni, così come una visita al museo, o la visione di un film, o la gita in una città nuova!

In alcuni casi si verificano Imprese non pratiche e non rielaborative da parte dei ragazzi, che in questi casi hanno solo un'occasione per essere spettatori, ma non veri protagonisti nella competenza (visita a musei, ad acquari, al Pronto Soccorso, interviste sulle competenze, visite accompagnate da esperti senza parti pratiche per la sq...): sono stati magari "protagonisti" della giornata per averla vissuta, ma... non hanno messo in pratica la specialità!!

I motivi che ci spingono in questi casi a dare parere negativo sono imputabili o a una competenza non sufficientemente adeguata/elevata per la Specialità di Sq., o a un utilizzo improprio dello strumento Impresa, o a Imprese/Missioni non attinenti alla competenza scelta.

I **Posti d'Azione**, scattano in occasione di attività specifiche, siano esse uscite di un giorno o di Imprese di due mesi, e cessano alla fine di esse. Differentemente dagli Incarichi, i posti d'azione (ad esempio disegnatore, topografo, cuoco, ecc) sono legati all'Impresa del momento e corrispondenti a effettivi impegni, piccoli o grandi, necessari per la realizzazione dell'impresa stessa.

Sono compiti che ogni EG deve svolgere, assumendosene la responsabilità, per collaborare alla migliore riuscita delle attività/impresa, per il bene comune della Squadriglia.

I PdA favoriscono il senso della responsabilità, e si basano sul presupposto dell'**imparare facendo**, dando modo di



Regione Lombardia
Associazione Guide e Scouts Cattolici Italiani
Via Burigozzo 11 – 20122 Milano
CF 80119230151
tel. +39 0258314760
www.lombardia.agesci.it
segreq@lombardia.agesci.it
lombardia@pec.agesci.it

far emergere le proprie capacità organizzative, progettuali e decisionali. Ecco perché è bene che siano scelti, all'interno del Consiglio di Squadriglia, rispettando l'alternanza e tenendo conto delle inclinazioni naturali ed il Sentiero dei singoli EG, dato che possono essere un'ottima occasione per conquistare specialità o per metterle a frutto.

Non esistono posti d'azione prestabiliti, perché lo scopo è proprio quello di adattarsi di volta in volta alle necessità dell'attività/impresa del momento, e sono scelti fra quelli di cui c'è effettivamente bisogno.

Un momento che richiede particolare attenzione è quindi l'assegnazione dei PdA prima di un'attività: bisogna tener conto delle capacità di ognuno, delle specialità già conquistate o da conquistare, del sentiero... insomma evitare di tirare a sorte!

Quindi ad esempio per uno spettacolo teatrale, servono il regista, lo scenografo, il coreografo, gli attori, ecc...
"Portare i panini", "cercare l'orario del treno", "incitare la squadriglia" non sono Posti d'Azione!

