

Contributo della Associazione Guide E Scouts Cattolici Italiani al Sussidio per il 3° anno dell'Agorà dei Giovani Italiani

L'IMPRESA

L'impresa è lo strumento metodologico della branca Esploratori e Guide in AGESCI dove l'esperienza e l'interdipendenza tra pensiero e azione, il desiderio di "avventura" e l'esercizio dello "scouting" trovano la massima espressione.

Le Imprese sono il perno dell'esperienza scout nella branca E/G in AGESCI; sono di fatto le attività delle Squadriglie, del Reparto, dell'Alta Squadriglia. Per questo durante l'anno, se ne dovranno sviluppare con continuità e fluidità.

L'ambiente privilegiato anche se non esclusivo dove vivere l'impresa è la natura.

L'Impresa è uno strumento metodologico e uno **stile di fare le cose**, con essa noi educiamo alla **PROGETTUALITÀ**.

Inoltre con l'Impresa educiamo a:

- Sviluppare senso critico e senso di responsabilità
- Portare a compimento ciò che si è iniziato
- Condividere dei compiti
- Acquisire nuove competenze
- Incidere nella realtà per produrre piccoli cambiamenti
- Essere protagonisti nelle decisioni

Decalogo dell'IMPRESA

- **Entusiasmante, avventurosa**
- **Arco di tempo limitato** (max 2/3 mesi)
- **Alla portata di tutti ragazzi**
- **Pratica**
- **Lasciare dei segni concreti**
- **Spirito di collaborazione**
- **Insegna qualcosa di nuovo** (un passo in avanti)
- **Svolgimento chiaro**

LE FASI DELL'IMPRESA

1. Ideazione IL SOGNO:

Viene pensata dai ragazzi la Mappa delle Realizzazioni. Contiene i loro sogni e desideri nati dall'osservazione realtà che ci circonda; ha una storia nasce e si aggiorna con le verifiche precedenti. La Mappa consente la presentazione e visualizzazione delle varie idee di realizzazione per una scelta attenta. **DECIDONO I RAGAZZI** partendo sempre dall'osservazione dell'ambiente che li circonda

2. Lancio:

- o E' il momento nel quale i ragazzi **si danno la carica**, da questo scaturisce l'entusiasmo che crea la giusta tensione nei ragazzi e condiziona positivamente le fasi successive dell'impresa. Il sogno diventa sogno comune.

- o Il lancio **conclude lo studio di fattibilità** da parte dei ragazzi per capire se l'impresa è realizzabile. Si mettono a fuoco le motivazioni, i fini le tecniche occorrenti.
- o “L'Impresa è pensata e ve la presentiamo”. Le modalità di presentazione devono essere curate!!

3. Progettazione:

- o Si stabiliscono **Obiettivi chiari e concreti**.
- o I **Tempi** devono essere definiti
- o L'impresa deve prevedere l'apprendimento di nuove Competenze (non si fanno cose che si sanno già fare)
- o Attraverso la **Mappa delle Opportunità** ogni Esploratore ed ogni Guida individua il proprio Posto d'Azione ovvero ciò che concretamente fa nell'impresa.

4. Realizzazione:

- o Finalmente il momento più atteso, quello di massima tensione
- o Si mettono alla prova :
 - le **Competenze**
 - l'**Organizzazione**
 - l'**Autonomia di sq.** e quella **del singolo**
- o Si misurano con i propri limiti e i propri talenti

5. Verifica:

- o È essenziale che, al termine dell'impresa, si verifichi quello che è stato vissuto: ciò che è stato raggiunto, le modalità di raggiungimento, lo stile e il clima, i posti d'azione in relazione agli scopi prefissati e ai contenuti della Legge Scout

In questa fase è anche importante

- o Fare un'Autovalutazione
- o Individuare nuove idee da inserire nella Mappa delle realizzazioni sempre più avvincenti e che ci mettono in gioco (Sfida)
- o Capire che è stato importante il contributo di ognuno
- o In caso di insuccesso è importantissimo capire dove abbiamo sbagliato ed essere pronti a rimettersi in gioco

• Fiesta:

- o Festeggiamo assieme la riuscita dell'impresa (la fiesta si fa anche se l'impresa non è andata a buon fine, è sempre un **momento importante di comunità**, ci da gli stimoli per la prossima e più avvincente impresa)
- o Si respira un clima di amicizia e fratellanza (in stile scout)