



# Come ti progetto la co.ca.

## Gioco da Tavola per Comunità capi sul Progetto Educativo e Progetto del Capo



Le criticità lette e i bisogni emersi in questi anni di mandato, ci hanno fatto immaginare un percorso di riflessione per le comunità capi sulla capacità progettuale e sugli strumenti di progetto che l'Associazione ci mette a disposizione e che spesso sono usati poco o in maniera non funzionale allo scopo.

A partire da questo pensiero, nasce questo gioco da tavola per comunità capi. Intanto perché possa dare uno stimolo alle comunità capi per fermarsi e porsi domande, cercando insieme di dare delle risposte e poi, perché è bello giocare in comunità capi, a maggior ragione su temi importanti come la progettualità.

Il gioco non è ovviamente esaustivo della complessità sia del sistema di progetti in AGESCI, che tanto meno dell'elaborazione di un Progetto Educativo o di un Progetto del Capo, ma avvia una strada, propone spunti, favorisce riflessione, dialogo e scambio.

L'aver scelto un gioco, per attivare quanto fin qui detto, non si esaurisce nella prospettiva di un piacevole incontrarsi. Don Tonino Bello nella lettera a Sara, la moglie di Abramo, scrive: "Nessuno ha capito meglio di te che gli uomini, giocando insieme, diventano fratelli (...) ed hai dato credito alla forza pericolosa di pace nascosta nel gioco". Con questa consapevolezza, il nostro leggere i bisogni del territorio, il valorizzare la nostra storia di gruppo, l'individuare obiettivi educativi per accompagnare i nostri ragazzi, indicano la nostra identità Associativa più profonda: l'essere operatori di pace.

Buona strada e buon gioco!

Fausta e Franco

Incaricati Regionali alla Formazione Capi



## COME TI PROGETTO LA CO.CA.

### Istruzioni di gioco

- **Numero dei giocatori**

Tutta la coca. Da 6 a 99 educatori scout AGESCI.

- **Scopo del gioco**

Approfondire il Progetto Educativo (PE) e il Progetto del capo (PdC), giocando insieme alla comunità capi e iniziando a porre le basi per una progettazione del gruppo.

Il gioco si propone di fornire uno stile di lavoro per la costruzione del PE e del proprio PdC, che ovviamente dovranno essere elaborati con il coinvolgimento di tutta la comunità capi, attraverso l'approfondimento necessario e in tempi congrui per l'elaborazione.

- **Durata del gioco**

Il gioco ha un suo senso se svolto fino alla fine. Se le tempistiche di gioco sono un po' lunghe, è possibile giocarci in più riunioni successive: basterà segnare la casella da cui ripartirà ogni squadra e riprendere a giocare in una nuova occasione. L'importante sarà riuscire a prendersi il tempo necessario per giocare e ragionare sulle domande!

- **Preparazione del gioco**

Materiale necessario:

1. Una stampa del tabellone di gioco, in modo che tutti possano vederlo. Il gioco avrà un senso e un risultato differente per ogni comunità capi, pertanto abbiamo immaginato che il tabellone potesse essere stampato su una foto/immagine del proprio territorio, che ispirerà tutte le risposte ai quesiti posti.
2. Una pedina per ogni squadra di gioco... larga fantasia alla squadra nel personalizzare la propria!
3. Un dado
4. La stampa delle carte di gioco su cartoncino colorato come da file allegati. È importante che vengano stampate su cartoncini/fogli del colore assegnato, che corrisponderanno poi alla casella colorata di gioco. Le carte saranno poi poggiate in mazzetti dello stesso colore all'esterno del tabellone di gioco.
5. Un cartellone dal titolo "PE in costruzione" che sarà riempito nel corso del gioco, come nell'immagine che segue (ovviamente il numero di righe è indicativo e funzionale al gioco, se ne servono di più siete liberi di aggiungerne):

PE IN COSTRUZIONE			
<b>1. ANALISI</b>			
STORIA DEL GRUPPO/VALORI	TERRITORIO	RAGAZZI	RISORSE
<b>2. BISOGNI</b>			<b>Siamo d'accordo?</b>
			[spazio per mettere le X]
<b>3. OBIETTIVI</b>			

- **Svolgimento del gioco**

La comunità capi si divide in squadre (almeno 2), composte da almeno 3 partecipanti ciascuna. L'ideale è avere 3 squadre da 4-5 partecipanti. Per le comunità capi molto numerose è possibile immaginare di dividere la coca e prevedere due tabelloni di gioco, in modo che tutti possano partecipare attivamente.

Si tira il dado per vedere quale squadra inizia il gioco: quella che avrà raggiunto il numero più alto. Si procederà poi in senso orario.

La squadra che inizia, lancia il dado e muove la propria pedina di un numero di caselle pari al numero apparso sul dado. La squadra allora dovrà pescare la carta corrispondente al colore della pedina su cui capita e rispondere a quanto richiesto.

Legenda dei colori delle caselle/carte:

- Grigio: Storia del gruppo e Valori
- Verde: Territorio
- Azzurro: Ragazzi
- Arancio: Risorse e limiti
- Celeste: Bisogni
- Blu scuro: Obiettivi
- Rosso: Progetto del Capo

La domanda viene letta da un capo di un'altra squadra: la squadra che è capitata su quella casella, allora, ha 3 minuti di tempo per rispondere a quanto richiesto. Se riesce a rispondere e le altre squadre condividono la risposta, la stessa viene segnata sul cartellone "PE in costruzione" (Vedi "Preparazione del gioco") nella parte corrispondente; passerà il dado alla squadra seguente e al suo turno successivo potrà tirare nuovamente il dado. Se invece non riesce a trovare la risposta e/o le altre squadre non condividono la risposta data, non si scrive niente sul cartellone e la squadra al turno successivo non tirerà il dado, ma dovrà trovare la risposta alla stessa carta pescata in precedenza con l'aiuto delle altre squadre.

**ATTENZIONE:** per le caselle di gioco "Bisogni", ogni squadra scriverà la propria risposta sul cartellone "PE in costruzione" nella parte corrispondente, indipendentemente dall'accordo o disaccordo delle altre squadre. Tuttavia, all'individuazione di ogni bisogno, le squadre che saranno in accordo con quanto individuato metteranno una "x" sul cartellone. I bisogni che raccoglieranno un numero maggiore di consensi (e quindi di "X"), possiamo identificarli come le Aree prioritarie di intervento.

Ci sono poi delle caselle speciali, contrassegnate da una perla, che sono le "perle di saggezza", pronte a fornire definizioni, spunti e chiarimenti. Chi ci capita sopra non dovrà rispondere ad alcuna domanda, ma dovrà leggere a tutti quanto riportato sul file allegato "perle di saggezza" con riferimento al numero della casella su cui è capitato. Al turno successivo tirerà normalmente il dado. Se più squadre capitano sulla stessa casella "perle di saggezza" (che quindi è stata già letta), si leggerà un'altra perla di un numero precedente non letta.

- **Conclusione del gioco**

Il gioco termina quando tutte le squadre raggiungono la casella "Arrivo".

- **Da utilizzare con parsimonia: varianti di gioco**

Imparare un nuovo gioco implica un vasto processo di apprendimento e le alternative non fanno che aumentare il materiale da "studiare". Perché i giocatori dovrebbero prendersi la briga di trovare lo svolgimento migliore, se non l'ha fatto l'autore? 😊

Ad ogni modo, qualsiasi spunto e/o consiglio e/o feedback circa l'utilità e il funzionamento del gioco sono ben graditi... basterà inviarli direttamente agli indirizzi: [focaf@puglia.agesci.it](mailto:focaf@puglia.agesci.it) e/o [focam@puglia.agesci.it](mailto:focam@puglia.agesci.it)

**Come ti progetto la co.ca.**



- **Note finali**

Attendiamo impazienti foto di comunità capi che giocano! E non dimenticate di taggare @agescipuglia e di usare #cometiprogettolacoca.

**Infine, si consiglia l'ulteriore approfondimento del seguente documento "*Il Progetto Educativo in Agesci Contributo scritto per il Manuale del Capogruppo* (Ed. Fiordaliso, 2010) di Fabrizio Coccetti (revisione del 2018)".**

**Come ti progetto la co.ca.**



Perla n.	La trovi alla casella n.	Perla di Saggezza
1	3	Il Progetto educativo di Gruppo, ispirandosi ai principi del guidismo, dello scautismo e al Patto associativo, individua le aree d'impegno prioritario per il Gruppo a fronte delle esigenze educative emergenti dall'analisi dell'ambiente in cui il Gruppo opera e indica i conseguenti obiettivi e percorsi educativi.
2	7	Il Progetto educativo di Gruppo ha la funzione di aiutare i soci adulti a realizzare una proposta educativa più incisiva: orienta l'azione educativa della Comunità capi, favorisce l'unitarietà e la continuità della proposta nelle diverse unità, agevola l'inserimento nella realtà locale della proposta dell'Associazione.
3	10	Il Progetto educativo di Gruppo è periodicamente verificato e rinnovato dalla Comunità capi.
4	13	Nessuno schema fisso è previsto per l'elaborazione del Progetto Educativo: ogni Comunità Capi individua il modo che preferisce. Sia ben chiaro: <b>progettare deve essere utile alla nostra azione educativa.</b>
5	18	Il Progetto Educativo deve essere chiaro, sintetico e verificabile.
6	22	Il progetto deve essere elastico e duttile, deve offrire la possibilità di essere arricchito in corso d'opera. Quindi possiamo pensare che il Progetto Educativo non sia mai concluso, ma che sia sempre in evoluzione, e che mentre agiamo, possiamo perfezionare il progetto.
7	25	La fase più delicata nell'elaborazione del Progetto Educativo è quella dell'analisi del territorio, dei ragazzi, delle risorse. Una lettura approfondita del contesto, aiuta più facilmente ad individuare bisogni educativi e, quindi, obiettivi.

**Come ti progetto la co.ca.**



8	28	Osservazione e progettazione sono fortemente legate. Attraverso l'osservazione dei ragazzi (ask the boy) possiamo cercare di capire gli interessi, le aspirazioni, i sentimenti, le attese che li caratterizzano, come anche in quali aree si individuano le maggiori carenze e urgenze.
9	34	Individuare in modo chiaro il riferimento ai principi educativi dell'Agesci aiuta a orientare correttamente il progetto e a non perdere mai di vista i valori fondamentali.
10	38	Definire le risorse e i limiti è importante per scrivere obiettivi realmente perseguibili, ma allo stesso tempo scrivere gli obiettivi ci può far interrogare su quali ulteriori risorse possiamo cercare.
11	42	Il riconoscimento dei bisogni appare come la diretta conseguenza dell'analisi critica di quanto si è avuto occasione di osservare nell'ambiente sia esterno sia interno.
12	45	I bisogni emergono a partire dalle urgenze che abbiamo riscontrato nei ragazzi in relazione al modello antropologico che abbiamo adottato (Uomo/Donna della Partenza).
13	49	Le aree di impegno prioritario rappresentano gli ambiti verso cui si vogliono orientare le azioni tese alla realizzazione del progetto. Indicano la strategia, ossia su cosa si decide di far leva per giungere al cambiamento. Di fatto, esprimono le priorità stabilite nel nostro modo di operare.
14	52	Gli obiettivi generali sono obiettivi di alto livello, che esprimono tensioni valoriali da raggiungere, in linea con i mandati dell'Associazione.
15	55	Per ogni area di impegno prioritario, si possono individuare alcuni obiettivi generali che, successivamente – solitamente in fase di programmazione – vengono dettagliati in obiettivi specifici più facilmente verificabili.

**Come ti progetto la co.ca.**





16	59	Gli obiettivi specifici sono la declinazione degli obiettivi generali, descrivono un singolo effetto che vogliamo raggiungere e affrontano una precisa problematica educativa. Sono quindi mirati a dei destinatari precisi (quei ragazzi, di quella Unità) e per questo vengono solitamente individuati in staff e poi condivisi in Comunità Capi, perché la responsabilità educativa è sempre della Co.Ca. nel suo insieme.
17	61	Il Progetto del capo è lo strumento di progettazione formativa di ogni socio adulto che svolge un servizio in Associazione, quadri e formatori compresi.
18	62	Il Progetto del capo, nella sua realizzazione concreta, è inserito nella quotidianità del servizio della Comunità capi, dove si valutano i percorsi intrapresi da ciascun socio adulto e si misurano: a. le competenze; b. l'adeguatezza nel ruolo; c. lo stile di servizio.
19	66	il Progetto del capo è lo strumento con cui <u>ciascun capo</u> , risorsa nel proprio contesto di Comunità capi, fa sintesi dei propri bisogni formativi, di fronte alle sollecitazioni generate dal Progetto educativo.
20	69	Il Progetto del capo, <u>avendo come orizzonte le scelte del Patto associativo e il Progetto educativo di Gruppo</u> , identifica gli obiettivi di crescita del socio adulto, al fine di concorrere efficacemente alla realizzazione del servizio individuato dalla Comunità capi. In tal modo il socio adulto diventa protagonista della progettazione della vita di Comunità capi e delle strutture associative.

**Come ti progetto la co.ca.**

