

PROGETTO PANO

FACT-SHEET PER I CORSI PANORAMA

I **FACT-SHEETS** sostituiscono il precedente dossier sui corsi panorama (versione 2020). Offrono ai responsabili dei corsi Panorama un aiuto per la pianificazione dei contenuti più importanti del corso.

Le disposizioni generali per il Corso Panorama sono definite nel **MODELLO DELLA FORMAZIONE** del Movimento Scout Svizzero. Gli aspetti amministrativi sono regolati nelle linee guida per l'amministrazione del corso MSS **ANCORA**.

Introduzione

Il progetto pano è un'attività che richiede una pianificazione dettagliata, in cui viene perseguito uno scopo formulato assieme dal gruppo. È consigliabile combinarlo agli obiettivi formativi sui temi del progetto e del gruppo. Il progetto con le sue specificità e il suo grado di difficoltà risulta più esigente per i membri del clan e idealmente permette loro di ottenerne una progressione personale. I rover devono impegnarsi, il progetto li aiuta a superare i limiti e a realizzare le idee. Ad un progetto si può lavorare anche per più anni, o può appunto essere concluso nell'ambito di un corso di formazione. Il metodo del progetto trova applicazione in tutti i ruoli della branca rover.

1. BASI

1.1 Obiettivi formativi

2.3 ... conoscono le fasi di sviluppo di un gruppo e i ruoli in esso, nonché le opportunità e i rischi associati.

2.7 ... conoscono le fasi di un progetto della branca rover e sanno usare gli strumenti necessari alla sua pianificazione, condotta e controllo.



1.2 Le fasi del progetto

A differenza dei ruoli o del processo di un gruppo, il modello delle fasi di un progetto è chiaramente definito dalla *Brochure Rover* (S. 19. Il progetto).

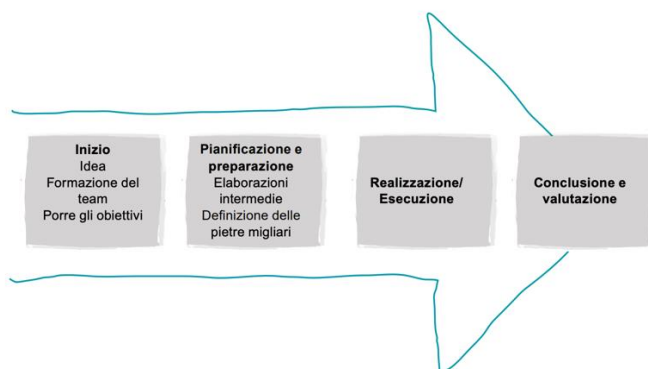


Illustrazione: Brochure branca Rover, P. 19 "il progetto"

1.3 Ruoli e processi di un gruppo

Esistono diversi modelli e visioni sia dei ruoli che del processo di formazione di un gruppo. Non esiste un modello giusto o sbagliato.

I **ruoli** sono uno strumento per descrivere le varie **potenzialità** dei membri e le loro differenze. Usati correttamente, i ruoli del team aiutano ad analizzare i deficit di performance o i conflitti nel gruppo come parte di un processo di sviluppo del gruppo e rappresentano un passo importante verso una buona risoluzione. I modelli sono diversi:

- 4 ruoli dinamici secondo Raoul Schindler (Alfa, Beta, Gamma, Omega)
- 6 ruoli (leader, seguace, oppositore, outsider, capro espiatorio, clown)
- 7 ruoli (creatore di punti di vista, gregario, mediatore, organizzatore, leader, outsider, clown)
- 9 ruoli del team di Belbin (esecutore, implementatore, perfezionista, specialista, osservatore, innovatore, coordinatore, lavoratore di squadra, pioniere)
- Analogia con gli animali (utilizzata anche nel dialogo con gruppi difficili).

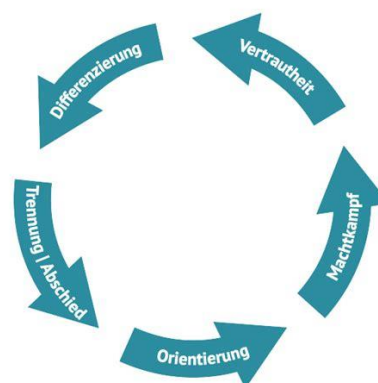
È importante sapere che il ruolo nel gruppo e il tipo di carattere sono due aspetti diversi e non devono necessariamente coincidere. I ruoli possono essere diversi in gruppi diversi e possono anche cambiare all'interno di un gruppo a seconda delle dinamiche del gruppo stesso.

La comprensione del **processo di gruppo** aiuta a determinare il punto in cui si trova un gruppo e quale sia la misura migliore per aumentare l'efficienza delle prestazioni. Non va confuso con le fasi di un progetto (capitolo 1.2). Viene spesso utilizzato il modello delle fasi di Tuckmann, che mostra le 5 fasi di un gruppo. Un altro modello è quello di Bernstein & Lowy, che presenta anch'esso 5 fasi. La maggior parte dei modelli inizia con la scoperta e termina con lo scioglimento del gruppo, con il lavoro di gruppo nel mezzo. È importante notare che si tratta solo di un modello; in realtà, possono verificarsi dinamiche diverse a seconda del gruppo.





Modello delle fasi secondo Tuckmann



Bernstein & Lowy

2. IL PROGETTO

2.1 Inizio

Un progetto richiede alcune specifiche prima di essere iniziato. Queste definiscono il contesto in cui il progetto deve svolgersi. I seguenti argomenti possono essere definiti come un quadro di riferimento:

- Dimensione del gruppo (in linea di principio: non troppo grande e non da soli)
- Budget
- Campo d'azione / luoghi
- Nel quadro della disciplina G+S sport da campo trekking
- Momenti di realizzazione e durata (nel corso di un giorno, 2 giorni, realizzazione dopo il corso)
- Tema / obiettivi

I gruppi possono essere formati liberamente o in base a temi o idee:

- Secondo i verbi (sperimentare, aiutare, fare)
- Secondo la legge scout
- Secondo gli aspetti (sociale/società, scout, avventura, sfida, sostenibile, ecologico)
- In base ai livelli della tassonomia di Bloom (conoscenza, comprensione, applicazione, analisi, sintesi, giudizio).

2.2 Pianificazione e preparazione

Il tempo di pianificazione deve essere suddiviso in diversi blocchi.

La pianificazione può essere documentata in un dossier di progetto. Si possono includere i seguenti elementi:

- Idea / obiettivo / descrizione
- Compiti / pianificazione delle riunioni / stato di avanzamento del progetto precisazioni / supporto
- Svolgimento / calendario di realizzazione
- Sicurezza
- Contabilità
- Materiale
- Valutazione



2.3 Realizzazione / esecuzione

I tempi e la durata del progetto sono definiti nelle linee guida del corso. Non importa se la realizzazione/implementazione avviene durante o dopo il corso, l'unica cosa importante è che questa fase venga vissuta. Anche la durata può variare notevolmente, da poche ore a oltre 24 ore. All'interno del progetto devono essere possibili aggiustamenti spontanei. Il fatto che i gruppi siano accompagnati da un/a formatore/trice dipende dall'équipe del corso.

2.4 Conclusione e valutazione

Un progetto ha bisogno di una conclusione chiara per tutte le persone coinvolte. La fine comprende anche una retrospettiva e una valutazione per identificare il potenziale di miglioramento e imparare dagli errori. La valutazione non deve riguardare solo il progetto, ma anche le varie fasi e le singole persone coinvolte. Quale persona ha assunto quale ruolo e quando? L'obiettivo è stato raggiunto?



3. ESEMPI (IDEE)

Questa raccolta serve come aiuto per l'équipe del corso. Gli esempi possono aiutare i/le partecipanti a comprendere meglio il compito, ma possono anche limitarli nelle loro idee e creare pressione per le prestazioni. Quindi, siate consapevoli di ciò che vi aspettate dai/dalle partecipanti e di ciò che queste aspettative possono innescare.

- Fare una buona azione (fattoria, panetteria, comunità,...)
- Organizzare un pomeriggio di intrattenimento presso un centro di accoglienza o una casa di riposo
- Distribuire qualcosa ai passanti (fiori, sciroppo)
- Preparare una specialità locale e distribuirla per strada.
- Fare qualcosa per un centro scout (pulizia, costruzione o manutenzione dei dintorni).
- Costruire un rifugio per api o insetti
- Girare uno spot pubblicitario per gli scout
- Pianificare e organizzare un'escursione impegnativa
- Costruire o rinnovare un'area grill / costruire panchine
- Programmare un'app scout
- Aiutare una panetteria o un negozio di paese a produrre una specialità locale.
- Attività con le biciclette (azioni di riparazione o pulizia)
- Ideazione di un'azione di sensibilizzazione della comunità sul problema del littering
- Effettuare la pulizia di un torrente o di un bosco
- Allontanarsi il più possibile dalla sede scout e tornare indietro
- Raccogliere ricette da diverse regioni
- Creare un opuscolo sulle tecniche scout per una costruzione speciale
- Estirpare neofite

Il/la CaF (consigliere alla formazione) sarà lieto/a di assistervi per qualsiasi domanda o incertezza su questo argomento. Non esitate a fare le vostre osservazioni e richieste di modifiche a questa scheda informativa.

La vostra coordinazione dei corsi Panorama

