



## **A.G.E.S.C.I. Messina 14**

*Parrocchia S. Domenica - Tremestieri*

### **PROGETTO EDUCATIVO 2009/2012**

#### **Essere Scout, protagonisti!**

##### ***Protagonisti della propria vita***

L'analisi sulle caratteristiche dei Lupetti/e, degli Esploratori e delle Guide del Messina 14 ha rappresentato il punto di partenza del Progetto Educativo.

Il territorio di riferimento del gruppo scout, oltre a non essere solo Tremestieri ma anche i paesi vicini, è sempre meno villaggio e sempre meno periferia rispetto a quando abbiamo avviato l'esperienza. I bambini e i ragazzi sono complessivamente inseriti in dinamiche familiari, sociali, economiche e culturali tipiche della città medio-grande di questo tempo, di questa società.

Non è stato semplice individuare i luoghi dove il lupetto, l'esploratore e la guida trascorrono il loro tempo oltre la scuola. Approfondendo la questione abbiamo individuato il Centro Commerciale, i Campi di Calcetto e... la scrivania con il computer, il collegamento ad internet, un luogo virtuale di comunicazione ed incontri che occupa gran parte del loro tempo. Sono scomparsi completamente la piazza, i pomeriggi a bighellonare per strada ma anche il ritrovarsi insieme a casa di qualcuno.

La frequentazione di uno spazio artificiale come il Centro Commerciale innesta ragazzi e ragazze in un ambiente tranquillo, ovattato, dove tutto è già pronto. È uno spazio di incontro, almeno così lo percepiscono, ma è anche il luogo del consumo: anche se i ragazzi/e non spendono vengono preparati mentalmente a diventare consumatori del domani.

È rarissimo che essi vivano uno spazio da costruire, da inventare. Se ieri la piazza veniva trasformata da campo di calcio, in campo di pallavolo, in terreno del gioco delle bandiere, oggi si gioca a pallone, anzi a calcetto, in campi ben organizzati, puliti, con le porte, gli spogliatoi. Anche qui tutto è pronto.

È il tempo dedicato alla *realtà virtuale* (chat, msn, face book etc.) che caratterizza però questa generazione di lupetti, esploratori e guide. È la prima generazione che è nata quando gli strumenti della comunicazione tecnologica si erano ampiamente diffusi e radicati con conseguenze decisive per il nostro stile di vita. Gran parte dei loro pomeriggi la trascorrono al computer magari in comunicazione con amici. Ma si tratta di un confronto poco reale (come mi vesto, come mi profumo etc.) e pur comunicando ognuno resta dentro le sue pantofole.

Il tempo e gli spazi di vita del lupetto, dell'esploratore e della guida sono fortemente ambivalenti, non sono di per sé una minaccia, ma non divengono neanche una risorsa perché si fondano sui limiti dei ragazzi e, di per sé, non offrono loro strumenti per superarli.

Ne emerge un identikit dove i tratti dominanti sono la pigrizia, la mancanza di senso pratico, la predisposizione a farsi consumatori rispetto a desideri indotti non a necessità ed un totale straniamento rispetto al territorio nella sua identità storico-culturale.

Dal punto di vista della Fede, del rapporto con la Chiesa e con la Religione, il lupetto, l'esploratore e la guida sono spesso *ubbidienti* nel svolgere i *compitini* assegnati dai Capi. Ma dentro una società sempre meno cristiana, non solo in senso complessivo ma nella sua quotidianità (si pensi solo a cosa erano le Parrocchie 20/30 anni fa), man mano che crescono tendono a scadere in atteggiamenti di disinteresse, allontanamento, rifiuto.

Appare evidente che su questo quadro di analisi e sulle mete che questo progetto individua, un ruolo fondamentale è svolto dai primi e principali educatori che sono i genitori e la famiglia. Se il genitore è *tranquillo* che il proprio figlio stia al computer interi pomeriggi perché "almeno è a casa", o le famiglie non partecipano o almeno stimolino alla Messa insieme con i figli quando non c'è attività scout, è ovvio che la nostra sfida è ancora più difficile da condurre.

Di fronte a questo quadro complessivo ci è sembrato strategico riportare l'attenzione sul **protagonismo** del singolo, sull'essere *un ragazzo in gamba* capace di stare in questa società, coglierne gli aspetti e gli strumenti, saperli utilizzare lavorando con abilità pratica (manuale, creativa). Le mete educative sono quindi tutte indirizzate a rendere il lupetto, l'esploratore e la guida non spettatori passivi o consumatori inconsapevoli ma scout con gli occhi aperti, le orecchie spalancate, cuori della vita, pronti ad attivarsi

**Educare alla Partecipazione Attiva**

Essere scout significa “essere capaci di guidare la propria canoa”, una delle frasi del nostro fondatore che ricorre più spesso ma oggi come non mai è decisiva

Di fronte a bambini/e e ragazzi/e pigri, pantofolai, coccolati da una società orientata al consumo occorre attivare percorsi educativi attraverso cui emerga il protagonismo del singolo, che conosce, comprende e agisce con competenza nella propria vita, dentro le minacce di questa società

**Educare alla creatività e competenza**

Mani abili e approccio curioso dovrebbero essere caratteristiche fondamentali dell'essere scout.

Di fronte a bambini/e e ragazzi/e a cui manca il senso pratico, la capacità di costruire i propri spazi occorre attivare percorsi educativi attraverso cui non soltanto venga stimolata la creatività come fantasia ma anche come *capacità di realizzare* con competenza, cioè senza arraffazzonare o tanto per fare, ma nella consapevolezza delle proprie capacità e limiti

**Educare all'essenzialità**

La sobrietà nello stile di vita è lo stile dello scout: essenziale nel suo modo di vestire, di cucinare, di giocare, di vivere nella natura

Di fronte a bambini/e e ragazzi/e che nei luoghi fisici, e non solo, della nostra società sono continuamente stimolati a farsi consumatori rispetto a desideri indotti non a vere necessità, occorre attivare percorsi educativi fondati sull'essenzialità ma non come stile da vivere ai campi o alle riunioni ma come modalità di approccio alla vita quotidiana finalizzata alla formazione di un **pensiero critico**.

**Educare alla cittadinanza**

Essere buoni cittadini è una delle finalità ultime verso cui tutto il percorso scout è orientato.

Di fronte a bambini/e e ragazzi/e che sono carenti della conoscenza del *campo di gioco* della cittadinanza cioè il territorio occorre attivare percorsi educativi fondati sulla scoperta del territorio, in un itinerario che dalla scoperta porti all'*amore* e crei le basi per l'impegno.

**Educare alla gestione del tempo**

Tutto col gioco, nulla per gioco è questa la modalità della proposta educativa dello scautismo. Come ogni gioco, però, esistono delle regole.

Di fronte a bambini/e e ragazzi/e che spesso sono intasati da impegni, sovraccarichi di cose da fare occorre attivare percorsi educativi finalizzati a comprendere che ogni gioco ha la sua durata, dentro cui giocare e provare ad essere protagonisti in un tempo definito rispetto al quale scegliere cosa si vuole e si può fare. In una società che corre, lo scout deve riuscire ad andare con il suo passo e perseguire i propri obiettivi

**Educare alla fede**

La fede è il locomotore della proposta scout dell'Agesci.

Di fronte a bambini/e e ragazzi/e che rischiano di vivere la proposta di fede come accessoria, non determinante, con la difficoltà di operare in una società secolarizzata occorre attivare percorsi educativi che consentano al lupetto che si fa esploratore/guida e quindi si proietta verso il roverismo di percepire un percorso coerente nei passaggi tra una branca e l'altra. Occorre dunque sperimentare un linguaggio quanto più possibile comune e condiviso che passa anche attraverso la testimonianza del Capo Catechista e il rapporto con la Chiesa locale.