



AGESCI

SETTORE INTERNAZIONALE

get ready
for World Thinking Day
"Education opens doors
for all boys and girls"
2014

WAGGGS
WORLD
THINKING
DAY 2014



L'educazione è il grande motore dello sviluppo personale. È grazie all'educazione che la figlia di un contadino può diventare medico, il figlio di un minatore il capo miniera o un bambino nato in una famiglia povera il presidente di una grande nazione. Non ciò che ci viene dato, ma la capacità di valorizzare al meglio ciò che abbiamo è ciò che distingue una persona dall'altra.

NELSON MANDELA

Carissimi e Carissime,

in occasione della **Giornata del Pensiero** continuiamo ad approfondire gli Obiettivi del Millennio. Quest'anno l'Associazione Mondiale delle Guide Scout (WAGGGS) ci propone il Secondo Obiettivo: raggiungere **l'istruzione primaria universale**.

Con 10 milioni di guide e di ragazze scout provenienti da 145 paesi in tutto il mondo, la WAGGGS è il più grande movimento volontario mondiale dedicato alle ragazze e le giovani donne. La sua missione è "dare la possibilità alle ragazze e alle giovani donne di sviluppare le loro potenzialità come cittadine responsabili del mondo".

L'EDUCAZIONE È IL CUORE DI CIÒ CHE FACCIAMO.

Baden Powell ci ha tramandato un approccio ben consolidato, unico nel suo genere, basato sui valori dell'educazione non formale, che è un metodo internazionale e intergenerazionale.

Lui stesso diceva: "Il segreto per una sana formazione è far in modo che ogni allievo impari da sé, invece di istruirlo fornendogli una serie di nozioni in base a un sistema stereotipato". Nello scautismo l'educazione diventa, così, autoeducazione: "quando un ragazzo impara da sé, quello che impara gli rimane impresso e lo guiderà nella sua vita, molto più di qualsiasi cosa impostagli da un insegnante attraverso l'istruzione".¹

Anche se la scuola non è l'unico posto dove si impara, è uno dei luoghi più importanti e le abilità che si imparano a scuola sono le basi per il futuro di ciascuno. Accanto alla scuola, l'educazione non formale, proposta e attuata da organizzazioni come WAGGGS e WOSM, a cui apparteniamo, offre ai bambini e ai giovani l'opportunità di sviluppare competenze per la vita e per il lavoro.

Possiamo lasciare il posto migliore di come lo abbiamo trovato solo se il Paese in cui agiamo fonda su una buona istruzione il futuro delle proprie generazioni.

Il Thinking Day è una possibilità per guide e scout, lupetti e coccinelle, scolte e rover per celebrare l'amicizia internazionale, che sperimentiamo nel nostro movimento, per far crescere, condividere e per informare, nonché per apportare un aiuto allo sviluppo di WAGGGS e per unirsi e agire su temi che interessano il nostro mondo. Il **Thinking Day** è un'occasione per i ragazzi e le ragazze di tutto il mondo per approfondire la conoscenza di temi importanti, che toccano da vicino i loro coetanei in diverse parti del mondo, e per impegnarsi a cambiare in meglio il mondo che li circonda. **Milioni di scout e guide** possono acquisire consapevolezza e far sentire la propria voce in difesa dei diritti dei più deboli anche attraverso le attività proposte per il Thinking Day.

1 Robert Baden Powell, *Scoutismo per ragazzi*, Edizioni Scout Fiordaliso, Roma 2006, pp. 314-315.

“L’EDUCAZIONE APRE LE PORTE A TUTTE LE RAGAZZE E I RAGAZZI”

Il tema si ispira ad uno degli otto “Obiettivi del Millennio”:

Raggiungere l'istruzione primaria universale (MDG-2).

Questo obiettivo è una questione chiave che interessa soprattutto le bambine e le giovani donne di tutto il mondo.

Anche se l'accesso all'istruzione è migliorato in tutto il mondo, una stima dice che 250 milioni di bambini della scuola primaria non hanno raggiunto ancora le capacità base di lettura, scrittura e calcolo. A livello globale, 123 milioni di giovani (tra 15 a 24 anni) non hanno le competenze base per leggere e scrivere: il 61% di loro sono giovani donne (rapporto 2013 del MDG).

Secondo i dati più recenti², relativi alla media del 2012, in Italia i giovani 18-24enni che hanno abbandonato prematuramente gli studi o qualsiasi altro tipo di formazione sono scesi a 758 mila (29 mila in meno rispetto al 2011). Nella fascia di età considerata, l'incidenza dei giovani in possesso della sola licenza media e non più in formazione è pari al 17,6% (18,2% nel 2011) contro una media UE del 12,8% (13,5% nel 2011). Nella graduatoria dei ventisette Paesi UE, l'Italia occupa la quartultima posizione, subito dopo il Portogallo.

Questa situazione può e deve essere cambiata.

WAGGGS, in quanto voce delle ragazze e delle giovani donne, ha identificato l'obiettivo di sviluppo del millennio n° 2 come prioritario.

Vogliamo avere una particolare attenzione per l'educazione non formale e vogliamo che essa venga apprezzata e riconosciuta come parte importante dell'approccio educativo nell'istruzione. Il nostro obiettivo è quello di aumentare la consapevolezza del problema, fornendo a tutti le opportunità per capire l'importanza dell'istruzione e per alzarsi per i diritti delle bambine e delle giovani donne di tutto il mondo.

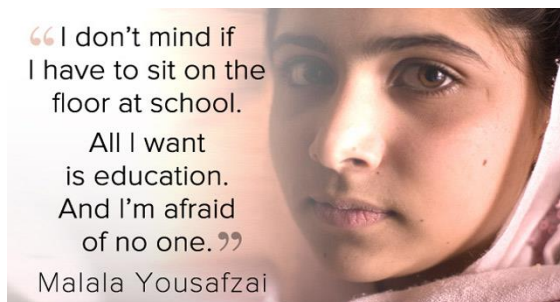
Insieme a 10 milioni di guide e ragazze scout del nostro movimento, possiamo garantire che ogni ragazza abbia il diritto di imparare, e che così possa raggiungere il suo massimo potenziale.

Conoscete la storia di Malala Yousafzai?

I Talebani le hanno sparato il 9 ottobre 2012, perché si batteva per un'istruzione aperta anche alle ragazze, nella sua regione del Pakistan. Aveva solo 15 anni. Viva per miracolo, ha incantato l'assemblea dell'ONU con il suo sorriso e un discorso memorabile (cercatelo in rete!). Ora è la più giovane candidata al Premio Nobel della Pace.

Ogni bambino ha il diritto di crescere e imparare per vivere appieno la sua vita e poter migliorare il proprio Paese. Perciò la scuola dev'essere aperta a tutti e di qualità, per far sviluppare capacità e talenti da poter investire nella propria professione e mettere a disposizione degli altri. La scuola è anche luogo di socializzazione.

2 Documento: *Focus “La dispersione scolastica”*, MIUR, 2013



"INSIEME POSSIAMO CAMBIARE IL NOSTRO MONDO ! "

Questo libretto per la Giornata Mondiale del Pensiero 2014, comprende attività e informazioni per aiutare i capi e i ragazzi a conoscere argomenti e tematiche come l'accesso a un'istruzione di qualità, e l'apprendimento permanente

4 diversi PERCORSI per imparare

Percorso n.1: Un'istruzione di qualità

La qualità della scuola e degli insegnanti determina in gran parte le modalità di apprendimento dei bambini. Ogni ragazzo e ragazza dovrebbe avere le stesse possibilità di imparare quanto è utile per la loro vita futura, perché la conoscenza e le competenze determinano le opportunità di ciascuno. Ognuno ha il diritto di avere un'istruzione di qualità. Ma cosa significa educazione di qualità in realtà? Perché è importante e come si può fare meglio?

Riflettiamo e agiamo.

Percorso n.2: Imparare per la vita

L'apprendimento è una storia infinita.

Ci sono sempre cose nuove da imparare, perché il mondo cambia ogni giorno. I giovani dovrebbero essere in grado di imparare ciò di cui hanno bisogno, per costruire la vita che vogliono. L'educazione dovrebbe dare le chiavi del futuro. Essa può aprire porte chiuse. Come si impara e come ciò che imparate o avete imparato vi aiuta nella vostra vita? Come si può motivare gli altri a imparare?

Scopriamo il potere dello studio.

Percorso n.3: Nessun ostacolo alla formazione

Purtroppo non tutti ricevono il meglio dalla scuola. Molti giovani incontrano ostacoli e smettono o non possono studiare. Questo, naturalmente, sarà una limitazione per e nella loro vita. Dobbiamo essere consapevoli che non tutti vanno a scuola, anche se dovrebbero. Dobbiamo agire per rimuovere gli ostacoli all'istruzione. E tu puoi fare molto. Quali ostacoli all'istruzione affrontano i giovani? Come possiamo superarli?

Scopriamo le barriere all'istruzione e come superarle.

Percorso n.4: Imparare nello stile di Guide e Scout

Le organizzazioni delle Guide e delle ragazze Scout e degli Scout di tutto il mondo, danno ai bambini e ai giovani opportunità uniche ed eccitanti di apprendimento, con uno stile e in un contesto non formale, al di fuori della scuola. Impariamo molte cose attraverso le nostre attività di Guidismo e di Scautismo. E queste competenze sono altrettanto importanti quanto le cose impariamo a scuola! Che cos'è l'educazione non formale? Come possiamo imparare al di fuori della scuola? E nell'Associazione Mondiale?

Scopriamo l'educazione non formale.

LA GIORNATA MONDIALE DEL PENSIERO E GLI OBIETTIVI DEL MILLENNIO

Dal 2009 ogni Giornata Mondiale del Pensiero ha avuto come tema uno degli Obiettivi di Sviluppo del Millennio (OSM), proposti e decisi dalle Nazioni Unite.

Gli Obiettivi del Millennio sono un insieme di *otto obiettivi*, che creano un progetto per il miglioramento delle condizioni sociali ed economiche di tutto il mondo, da raggiungere entro il 2015.

Lo sapevate che?

Gli MDG sono tratti dalla Dichiarazione del Millennio, che promette di "liberare tutti gli uomini, donne e bambini dalle condizioni abiette e disumanizzanti di estrema povertà."

La Dichiarazione del Millennio è stata scritta al Vertice del Millennio nel 2000 ed è stata adottata da 189 Paesi e sottoscritta da 147 capi di Stato. Il Vertice del Millennio nel 2000 è stato il più grande raduno di leader politici di tutto il mondo nella storia. Le Nazioni Unite hanno convocato i capi di governo e le istituzioni per lo sviluppo.

Le Nazioni Unite, i governi e istituzioni per lo sviluppo hanno lavorato per la realizzazione degli MDG da allora. Le Guide e le ragazze Scout ci dicono che è davvero importante che prendiamo parte al raggiungimento degli MDG. Questo perché gli MDG si concentrano su questioni importanti che riguardano la vita e comunità di ragazze e giovani donne del mondo.

Conoscere e comprendere gli MDG accresce la consapevolezza riguardo le sfide che le ragazze e le giovani donne affrontano, e incoraggia le persone di tutte le età a farne un impegno personale per cambiare il mondo intorno a loro.

Questo è il motivo per cui abbiamo lanciato il tema della nostra Azione Globale:

"insieme possiamo cambiare il nostro mondo".

PERCORSO DI APPRENDIMENTO 1: UN' EDUCAZIONE DI QUALITÀ

Ogni bambino ha il diritto di andare a scuola in modo che possa sviluppare le competenze di cui ha bisogno nella sua vita.

Ma a volte la scuola non fornisce queste capacità. La maggior parte di noi va a scuola quando è giovane, e a volte abbiamo la sensazione che avremmo potuto imparare di più a scuola.

Forse non sempre siamo d'accordo con i metodi di insegnamento. La scuola potrebbe essere migliore o non abbiamo trovato la classe adatta alle nostre esigenze.

Le attività che proponiamo di seguito cominciano a farci riflettere su come possiamo rendere le scuole migliori e preparare al meglio gli allievi.

ATTIVITÀ N. 1: “BUONA SCUOLA” O SCUOLA CATTIVA?



1. Disegnate o dipingete due quadri giganti, ciascuno su un foglio di carta: uno che rappresenti la buona educazione (scuola) e l'altro che rappresenti invece la cattiva educazione (scuola). Fate notare come ci siano diverse possibilità in entrambi i contesti e fateli raccontare all'interno di due gruppi. I ragazzi possono far riferimento a ciò che vivono.
2. Scambiate le immagini tra i gruppi per identificare le diverse caratteristiche, senza dire però all'altro gruppo cosa rappresenta la foto di gruppo disegnata.
3. tornati nel grande gruppo mettete in comune quello che è stato fatto: fate condividere cosa si è voluto disegnare, discutete le somiglianze e le differenze che vengono trovate. Arrivate a una definizione comune di “buona istruzione”.
4. Condividete le immagini di buona educazione online sulla nostra Pagina Facebook, www.fb.com/WAGGGS

Pensieri della Giornata- Giornata del Pensiero:

- Quali elementi comuni compaiono nei disegni?
- Ci sono state idee sorprendenti nei concetti di buona e di cattiva educazione condivisi nel gruppo?
- Pensi che i disegni in altre parti del mondo sarebbero simili? Perché?
- Se abbiamo un quadro comune di ciò che è la buona educazione, perché non esiste ancora ovunque?

Suggerimento per un Autofinanziamento:

Perché non ospitare una mostra delle opere d'arte? Mettete i disegni raffiguranti una “cattiva istruzione” in mostra e nascondete i disegni della “buona istruzione” dietro di essi. Invitate i vostri amici e la famiglia a vedere i lavori e chiedete loro di fare un'offerta per ciascun quadro. Per ogni donazione, svelate parte dei disegni nascosti che raffigurano una “buona educazione” finché non sono tutti scoperti. Assicuratevi che ai vostri ospiti piacciono le immagini della “buona educazione” e ringraziateli per aver donato al Fondo WTD, che potrà rendere la buona educazione una realtà per i giovani di tutto il mondo.

ATTIVITÀ N. 2: LA PAGELLA DELLA TUA SCUOLA



Studiare in una scuola che è dalla tua parte vuol dire che la scuola rispetta i seguenti principi:

(http://www.unicef.org/voy/explore/education/explore_schoolreport1.php

(http://www.unicef.org/voy/explore/education/explore_schoolreport2.php

http://www.unicef.org/voy/explore/education/explore_schoolreport3.php)

La scuola:

Rispetta i tuoi diritti, ti offre un'educazione di qualità che ti aiuta a imparare quello che ti serve per crescere come persona e come cittadino. Collabora con i tuoi genitori e con la comunità dove vivi.

Considera quello che è importante per te, i tuoi interessi, più importanti di quelli dei professori, dei genitori, o delle autorità locali.

Ti considera una persona completa e non soltanto un alunno e cerca di sviluppare tutte le tue capacità, offrendoti molte occasioni ed esperienze per crescere sano e felice. Ti aiuta se hai problemi o preoccupazioni scolastiche o personali.

Non fa distinzione tra maschi e femmine, fra studenti normali e studenti disabili, se sei bianco o nero o appartieni ad un gruppo etnico particolare, se la tua religione è diversa.

Accoglie chiunque perché è gratis e fa in modo che anche chi abita più lontano possa frequentarla.

In base a questi criteri, che voto dai alla tua scuola?

Coopera con i tuoi genitori 5 6 7 8/10

Difende i tuoi interessi 5 6 7 8/10

Ti considera una persona completa 5 6 7 8/10

Non fa distinzione tra maschi e femmine o di altro tipo 5 6 7 8/10

La scuola dovrebbe essere anche un ambiente sicuro e ordinato, in cui tu ti possa concentrare.

Dovrebbe trovarsi in un edificio che ti protegge dal freddo e dalla pioggia, che non rischia di crollarti in testa.

Dovrebbe avere bagni, preferibilmente separati per i maschi e per le femmine, e un posto attrezzato dove fare sport.

La strada che porta alla scuola dovrebbe essere sicura e non esporti a pericoli di nessun genere.

Il numero degli insegnanti dovrebbe essere sufficiente ad avere classi non troppo numerose, e chi insegna dovrebbe essere ben preparato. Ci dovrebbero essere libri, quaderni e materiale scolastico per tutti gli alunni.

Gli insegnanti e il preside dovrebbero proteggerti dalle punizioni fisiche e dai maltrattamenti che possono farti soffrire, come tutte le forme di bullismo o di cattiveria contro di te.

Che voto dai all'ambiente scolastico che frequenti?

La tua scuola è pulita e confortevole, ha spazi per giocare? 5 6 7 8/10

Hai a disposizione libri e materiale e spazi dove puoi dare sfogo alla tua fantasia? 5 6 7 8/10

Hai insegnanti preparati e capaci di aiutarti se ne hai bisogno? 5 6 7 8/10

Protezione. La scuola ti protegge dal bullismo o dalle cattiverie dei compagni? 5 6 7 8/10

L'istruzione scolastica dovrebbe darti le conoscenze di base per prepararti al mondo del lavoro e insegnarti a sviluppare i rapporti con le persone, a essere un cittadino responsabile, a vivere una vita felice.

A scuola dovresti imparare a:

- Leggere, scrivere, contare, esprimerti, ascoltare.
- Conoscere i tuoi diritti e i tuoi doveri.
- Mantenerti in salute.
- Giocare e a fare sport.
- Sapere come comportarti, imparando quello che giusto e quello che è sbagliato.
- Valorizzare la tua cultura e le tue tradizioni.
- Rispettare chi è diverso da te.
- Collaborare con gli altri in qualunque circostanza (famiglia, amici, ecc.).
- Risolvere le liti, vivere in pace e sapere cosa vuol dire democrazia.
- Impegnarti nella vita della tua comunità.
- Proteggere l'ambiente e la natura.
- Lavorare con gli altri per costruire un mondo migliore.

Come impari: una buona istruzione deve incoraggiarti a essere curioso, fare domande, esprimere la tua opinione, affrontare i problemi e prendere decisioni.

Il tuo contributo in classe: imparare non significa solo portare a casa, ma vuol dire contribuire alla vita della classe con le proprie idee e le proprie capacità. Tutti impariamo e tutti possiamo insegnare qualcosa agli altri.

Pari opportunità: la scuola dovrebbe fare in modo che le bambine e le ragazze abbiano le stesse opportunità dei ragazzi di frequentare le lezioni e le materie che sembrerebbero più da maschi, così come di fare tutti i giochi e gli sport. È anche importante far capire che non ci sono cose da femmine (cucire o cucinare) e cose da maschi (calcio e lavori manuali).

Come consideri l'istruzione che ti ha dato la tua scuola?

Ti ha permesso di saper leggere, scrivere, far di conto ed esprimerti bene? 5 6 7 8/10

Ti ha insegnato a crescere come persona e come membro della tua comunità, insegnandoti a lavorare con gli altri, risolvere le liti e rispettare le differenze? 5 6 7 8/10

Ti ha insegnato i tuoi diritti e i tuoi doveri? 5 6 7 8/10

Ti ha incoraggiato a fare domande e a esprimere la tua opinione, anche se era diversa da quella dell'insegnante o dal resto della classe? 5 6 7 8/10

Frequenti altri posti dove ti insegnano queste cose? Sì No

Quali sono?

In base ai voti che hai dato, compila la pagella della tua scuola:

	VOTO
<i>Principi che la scuola rispetta</i>	
<i>Ambiente scolastico</i>	
<i>Insegnare e imparare</i>	
<i>Media finale</i>	
<i>Promossa o bocciata?</i>	

ATTIVITÀ N. 3: UN GIOCO DI RUOLO E UN MODELLO DI RUOLO



Gli insegnanti sono molto importanti sia come modelli di ruolo sia nell'aiutare gli alunni nello studio, ma come possono riuscirci? Proviamo a capirlo, con un gioco di ruolo.

1. In un gruppo di 7-9 persone, un volontario interpreta un insegnante e cerca di insegnare una delle attività descritte di seguito. Il resto del gruppo si fingerà alunno e si comporta come se fosse a scuola.
2. A intervalli regolari, arrestate il gioco e chiedete alla "classe" come pensa che l'insegnante stia agendo e condividete se c'è qualcosa che non va e come l'insegnante potrebbe far meglio.
N.B. Assicuratevi che i commenti siano sul ruolo dell'insegnante nel gioco e non riguardino la persona che impersona il maestro. Iniziate ogni frase con "L'insegnante nel gioco ha fatto ...". Questo renderà evidente che le osservazioni sono sul ruolo e non sulla persona.
3. Quindi, chiedete a un nuovo volontario di fare l'insegnante e di attuare i miglioramenti suggeriti.

Fate questo gioco di ruolo un paio di volte dando ai diversi partecipanti l'opportunità di giocare.

Suggerimenti per le attività da insegnare:

- Effettuare una figura origami (un aereo, una rana o un'altra figura).
- Costruire una casa con bastoni e corde o con carte da gioco.
- Insegnare un gioco, per esempio il Sudoku, un gioco di carte o altro.
- Imparare a cantare una canzone insieme.

Pensieri della Giornata- Giornata del Pensiero:

- È facile essere insegnante? Perché?
- Quali cose hanno funzionato bene? E quali non hanno funzionato?
- Come possiamo aiutare gli insegnanti a fare un buon lavoro?
- Gli insegnanti come possono essere modelli migliori per i ragazzi?

ATTIVITÀ N. 4: IMPARANDO PER IL MONDO



- Il mio nome in Hindi. Imparate a scrivere il nome in Hindi, la lingua più comune parlata in India. Potete trovare l'alfabeto Hindi su internet.
- Che lettera sono? Mettete una lettera sulla schiena di ogni partecipante. Ciascuno deve scoprire la lettera sulla schiena dicendo una parola agli altri. Se la parola contiene la lettera posta sulla schiena la risposta è SÌ, altrimenti è NO.
- Canzoni alfabeto. Diversi paesi hanno canzoni per imparare l'alfabeto. Imparate a cantarle in un'altra lingua. Le trovate online.
- Cascata di lettere. Il gruppo si siede in un cerchio. Una persona dice una parola che inizia con la A. La persona successiva dice una parola diversa che inizia con la stessa lettera. Proseguite il giro come e per quanto è possibile. Quando qualcuno si trova in difficoltà passa alla successiva lettera dell'alfabeto.

Pensieri della Giornata- Giornata del Pensiero:

- 123 milioni di giovani e di 774 milioni di adulti non sanno né leggere né scrivere.
- Pensate alla vostra vita quotidiana. Quali attività non sareste in grado di fare se non foste in grado di leggere o scrivere?

PERCORSO DI APPRENDIMENTO 2: IMPARARE PER LA VITA

Ciò che impariamo quando siamo giovani ha un impatto sul resto della nostra vita. L'educazione apre davvero le porte a un futuro luminoso.

Ecco perché è così importante prendere l'educazione sul serio.

L'opportunità di studiare a tutte le età aiuta a raggiungere le nostre aspettative e i nostri sogni, per noi stessi.

Vivere una varietà di opportunità di apprendimento, porterà benefici non solo alla nostra carriera professionale, ma a noi come persone.

Queste opportunità consentono di sviluppare una vasta gamma di competenze che sarà possibile utilizzare in futuro e in diversi momenti della nostra vita.

Le attività di questa sezione fanno riflettere sulla forza che lo studio e l'imparare a fare (facendo) hanno nel percorso personale della vita di ciascuno.

Dunque prendiamo ispirazione per il nostro futuro.

ATTIVITÀ N. 1: IL QUADERNO DELLE PASSIONI



Proponete di realizzare e aggiornare un *Registro delle passioni/degli interessi* di ciascuno dei ragazzi. Trasformatelo pian piano in un quaderno che può fornire idee sul possibile percorso per la conquista delle specialità: potrà anche essere consultato (e non solo ampliato) dai più piccoli del Branco/ Cerchio o del Reparto.

Pensieri della Giornata- Giornata del Pensiero

- Quali passi si possono fare per imparare quello che veramente vuoi imparare?

ATTIVITÀ N. 2: CHI VUOL DIVENTARE GRANDE?



- Formate dei gruppi in base a ciò che i ragazzi vogliono diventare da grandi. Quelli che vogliono fare la stessa professione (o mestieri simili) formeranno un cerchio e metteranno una sull'altra le mani al centro del cerchio. Se troppe persone avranno la stessa ambizione, allora si potranno fare gruppi da sei ragazzi (max).
- Elencate le competenze a disposizione e da distribuire, una ad una (elenco sotto). Ciascuna competenza sarà rappresentata da un nastro. Se i ragazzi avranno bisogno di quella specifica abilità per il loro lavoro sognato, gliene verrà consegnata una.
- Il risultato finale è che la maggior parte dei gruppi sono in possesso della maggioranza delle stringhe a disposizione.

Conclusione: Ci sono poche professioni che non richiedono una serie di competenze di base. Condividete le conclusioni con i ragazzi.

Di quali competenze avete bisogno?

- Lettura e scrittura
- Conteggio
- Essere in forma e sani
- Saper usare il computer e internet
- Conoscere la geografia (dove sei)
- Parlare una lingua diversa dalla propria
- Essere sicuri di parlare di fronte ad altre persone
- Collaborare con gli altri
- Conoscere la religione

Pensieri della Giornata- Giornata del Pensiero

- Perché così tante professioni hanno bisogno di queste competenze?
- Ce ne sono alcune più importanti di altre? Perché?
- Ci sono lavori per cui non è necessaria nessuna di queste competenze? Quali?
- Dove si possono imparare queste competenze?
- Possono imparare tutti? A tutte le età?
- Che tipo di cose imparano le persone? a quale età?
- Ci sono alcune cose che non puoi imparare a età specifiche (perché sei troppo giovane o troppo vecchio)?
- Che ruolo ha la scuola nella tua vita?
- Dove altro hai imparato le competenze che ti serviranno per il tuo lavoro?
- Quali sono state le cose più importanti che hai imparato?
- Qual è stato il momento cruciale della tua educazione?

Stampa Associativa:

http://www.agesci.org/downloads/02-2009_gio01.pdf

ATTIVITÀ N. 3: LE OLIMPIADI DELLE SPECIALITÀ



1. Impostate diverse Botteghe di specialità.
2. In gruppi di quattro o cinque, iniziate un percorso suddiviso in stazioni. A ogni stazione, i partecipanti possono sperimentare varie attività che si riferiscono ad alcune specialità.
3. Quando il tempo sarà scaduto, iniziate a condividere in cerchio o a creare un'attività in cui i ragazzi (magari i più grandi) avranno la possibilità di guidare loro un'attività con quelle competenze appena apprese e da sviluppare.

N.B. questo tipo di attività è da preparare assieme i capi reparto o i vecchi lupi.

Ecco alcuni esempi di stazioni di apprendimento:

- Effettuare un origami rana / barca / fiore (adattate la difficoltà al gruppo).
> *Coordinazione occhio-mano, destrezza* >> specialità di: Kim, ripara- ricicla // grafico, modellista, giocattolaio, maestro dei nodi, lavoratore di cuoio, fa tutto.
- Imparare a dire “ciao, come stai?” E “lo sto bene, grazie” in tre lingue diverse. Contattate i gruppi scout di altri Paesi per scoprire come si dice o chiedete ad altre persone nella vostra comunità se sanno altre lingue e fatevi insegnare qualcosa (maestro di specialità).
> *Competenza linguistica* >> specialità di: giornalista, cittadino del mondo, folclorista // europeista, interprete, corrispondente.
- Creare un timbro da un pezzo di legno o da una patata. Tenete conto che ciò che si intaglia scavando è il negativo di ciò che si vuol ottenere, mentre ciò che risulterà come rilievo è il positivo.
> *Coordinazione occhio-mano, gestione della sicurezza (utilizzo e cura degli strumenti per intagliare)* >> specialità di: mani abili, artigiano, disegnatore, sarto, scaccia pericoli // lavoratore di cuoio, falegname, ciclista, artigiano, pompiere, campeggiatore.
- Calcolare (stimare) quanti secondi della nostra vita abbiamo trascorso da Guide o Scout.
> *Competenze matematiche* >> specialità di: astronomo, infermiere// esperto del computer, astronomo, botanico, ...
- In gruppi di quattro, ogni persona mette un dito al centro del piccolo cerchio. Bilanciare un manico di scopa sulle 4 dita. La squadra deve camminare in tondo, ma il bastone deve rimanere assolutamente orizzontale.

> *Capacità di lavoro di squadra e di comunicazione* >> specialità di: folclorista, scrittore, musicista, canterino, atleta, giocatore di squadra // danzatore, maestro dei giochi, hebertista.

• Disegnare un quadro moderno o un abbozzo di ciò che si è imparato recentemente a scuola o agli scout.

> *Espressione artistica, la creatività* >> specialità di: attore, musicista, canterino, folclorista, maestro di danze// disegnatore, grafico, artista di strada, musicista, attore, folclorista.

• Comporre e suonare una breve canzone utilizzando come strumenti musicali gli oggetti che trovate intorno a voi.

> *Abilità musicale, creatività* >> specialità di: attore, musicista, canterino, folclorista, maestro di danze// artista di strada, musicista, attore, folclorista.

Quando il tempo è scaduto, discutete di ciò che avete imparato.

Per i capi: cercate di dare l'occasione ai ragazzi per tenere o mettere a disposizione la specialità che si sta conquistando o si ha già.

Pensieri della Giornata- Giornata del Pensiero

- Come è stato imparare queste cose? è stato un modo di apprendere divertente?
- Che cosa hai imparato? Quali diversi tipi di competenze hai osservato?
- Ci sono cose simili che si imparano a scuola? Qual è la differenza con l'apprendimento a scuola?
- Ci sono attività o abilità ti sono piaciute di più di altre? Perché?



ATTIVITÀ N. 4: NON SI FINISCE MAI DI IMPARARE

Questa attività ha l'obiettivo di far capire ai ragazzi come l'atteggiamento di chi ascolta e di come ascolta faccia la differenza.

Si inventa una storia (10 minuti) in cui alla fine viene inserita questa immagine: "c'è un mendicante che chiede l'elemosina per strada con un sacchetto di tela in mano per raccogliere le offerte. Il sacchetto è pieno e le persone che passano lasciando una moneta la vedono cadere per terra perché nel sacchetto non c'è più spazio..."

Questa metafora deve stimolare una riflessione tra i ragazzi e una discussione libera incentrata sulla domanda: "Quanto è pieno il mio sacchetto?". La riflessione si può estendere a 360° anche come approccio alla catechesi... Se la nostra mente e il nostro cuore sono "pieni di cose" quando Lui busserà non ci sarà abbastanza spazio per accoglierlo.

Per chiudere, si può fare un giochino. Materiale:

- 2 spugne
- 1 catino
- Acqua

Si immerge una spugna nell'acqua, una resta asciutta. Successivamente si immergono contemporaneamente le due spugne... Ovviamente quella asciutta potrà assorbire l'acqua mentre l'altra sarà già zuppa, perciò non assorbirà nulla.

Morale: ognuno di noi deve cercare sempre di essere una spugna asciutta.

Infine tagliate a pezzettini una spugna asciutta e regalatela ai ragazzi come promemoria.

PERCORSO DI APPRENDIMENTO 3: NESSUN OSTACOLO ALLA FORMAZIONE

Non tutti hanno accesso all'istruzione. Ci sono molte ragioni per cui i bambini non possono andare a scuola.

Tuttavia, l'istruzione è un diritto fondamentale per tutti, perché determina le opportunità nella vita.

Ecco perché l'Obiettivo del Millennio n° 2 si concentra sull'accesso all'istruzione.

Tutti i bambini del mondo dovrebbero poter accedere almeno all'istruzione primaria.

Ma ancora 57 milioni di bambini nell'età scolare non vanno a scuola; nei Paesi in via di sviluppo va a scuola un bambino ogni 10.

ATTIVITÀ N. 1: ADDIO AGLI OSTACOLI



1. I ragazzi, divisi in gruppetti non troppo numerosi, possono cimentarsi nell'inventare piccole scenette fatte nascere dall'insieme delle situazioni che pescheranno nel mazzo di carte preparato con gli "ostacoli alla formazione", sotto proposti.
2. I simboli proposti possono essere mostrati per sottolineare l'ostacolo che si vuol presentare e su cui si vuol riflettere.
3. Interessante sarebbe anche trovare la soluzione all'ostacolo, magari trasformando il simbolo di "ostacolo" in un simbolo di "accessibilità".

Proposta valida anche per creare lo scheletro di una Veglia R/S sull'argomento.

Ostacoli alla formazione

- La scuola è troppo costosa – Simbolo: *Euro*
- Le ragazze estromesse in quanto si ritiene che educare ragazzi sia più importante - Ragazza segnata con una X
- L'accessibilità per le persone con disabilità – *Scale*
- La discriminazione delle minoranze – *Faccia in bianco e nero*
- I genitori non lasciano andare a scuola le ragazze – *Catena*
- La scuola è troppo lontana o non esistono trasporti – *Strada lunga e tortuosa*
- Le scuole non sono adattate alle diverse abilità degli alunni – *Carrozzella*
- Sanitari rotti e acqua non pulita – *Rubinetto con una X*
- Mine terrestri, soldati sulla strada per la scuola – *Pistola*
- Costrizione al matrimonio precoce – *Abito da sposa*
- Costrizione a lavorare per raccogliere fondi per la famiglia – *Mercato*
- Le ragazze devono dare una mano per le faccende domestiche – *Scopa*
- Non ci sono servizi igienici separati per ragazze e ragazzi. Questo fatto mette spesso le ragazze in una situazione di vulnerabilità – *Toilette*
- Non esiste una scuola nella zona – *Scuola con una X*
- Si deve badare ai fratelli più piccoli o ai parenti malati – *Persona a letto*
- Paura di essere trattata male a scuola o essere oggetto di violenza – *Insegnante con faccia arrabbiata*
- Non ci sono insegnanti qualificati – *Certificato di qualità con una X*
- ... (conoscete altri ostacoli?)

ATTIVITÀ N 2: STUDIAMO IL QUARTIERE



Si può giocare su una grande mappa dove è rappresentato il quartiere o la città in cui vivete. L'obiettivo è far esplorare e conoscere il territorio in cui i ragazzi fanno attività e vivono quotidianamente, attraverso l'analisi di un aspetto ormai "abitudinario": la scuola o le strutture/luoghi di aggregazione giovanile.

1. Raccogliete informazioni sulle scuole e sulle istituzioni presenti, ma anche sui centri di aggregazione e associativi per bambini e ragazzi.
2. Dividetevi in due (o più) gruppi e riflettete, o chiedete ai vostri capi o agli adulti, quali sono i problemi e i servizi mal funzionanti o assenti che impediscono una sana aggregazione e un libero accesso alla cultura (scolastica, cinematografica, teatrale, ecc.).
3. Elaborate delle idee e degli interventi da fare per migliorare il vostro quartiere e rappresentate con simboli e disegni prima gli ostacoli rilevati e poi le soluzioni che proponete.



ATTIVITÀ N 3: QUANDO I GRADINI SONO UN OSTACOLO

L'altro, il punto di vista: Come vivono l'accesso alla scuola i diversamente abili?

Sulla falsa riga dell'attività precedente, l'obiettivo è osservare la scuola e tutto quello che ruota intorno a essa (mezzi di trasporto per arrivare, biblioteca ecc...) da un nuovo punto di vista, stimolando la riflessione su come i diversamente abili con handicap motori vivono l'accesso alla scuola.

Per condurre bene quest'attività è necessario lanciarla una settimana prima, facendo preparare una serie di domande/spunti di riflessione che i ragazzi durante la settimana possono sviluppare od osservare prima di riportare il tutto in clan/reparto. Successivamente è necessaria la condivisione delle riflessioni.

Spunti Possibili: nel tuo quartiere le strutture sono completamente accessibili anche a una persona sulla sedia a rotelle? All'interno della tua scuola sono accessibili tutti gli spazi o soltanto alcuni? Ci sono volontari nel tuo quartiere, a disposizione dei diversamente abili, che cercano di ridurre le barriere architettoniche con il loro servizio?

Dopo aver esplorato il quartiere e fatto una "mini inchiesta", a ruota libera i ragazzi condividono con la comunità quello che hanno osservato cercando di far emergere che troppo spesso si dà per scontata la presenza di barriere architettoniche.

In Clan un'attività come questa può stimolare proposte di servizio verso i diversamente abili o semplicemente un cambio di prospettiva, attraverso il quale i ragazzi vedono la loro scuola e i mezzi di trasporto per arrivarci.



ATTIVITÀ N. 4: FAI UN PASSO...

1. Utilizzate le carte personaggio nella prossima pagina. Ogni partecipante dovrebbe avere una carta. Quindi, se ci sono più partecipanti rispetto ai ruoli, più persone possono avere lo stesso ruolo.
2. Immaginate di essere la persona su questa carta. Inventate il nome, pensate a quanti fratelli e sorelle avrebbe, quale lavoro farebbero i genitori, che tipo di hobby avrebbe e così via. I partecipanti non svelano tutte le caratteristiche del proprio personaggio.
3. Quando tutti si saranno identificati con il proprio personaggio, bisognerà formare una fila, uno accanto all'altro.

Si presenteranno situazioni diverse (opposte).

Se la situazione è positiva per il proprio personaggio, il ragazzo dovrà fare un passo avanti. Se la situazione non permetterà di andare a scuola o creerà difficoltà, il ragazzo con quel personaggio dovrà fare un passo indietro.

Le descrizioni dei personaggi non sono molto dettagliate. Se non è chiaro dalla scheda il ruolo o se una situazione sia negativa o positiva, si può chiedere agli altri cosa farebbero: questo permetterà un iniziale scambio di idee tra i ragazzi.

Alla fine del gioco potrete notare quali personaggi e quanti sono rimasti indietro, e quanto sono distanti dalla scuola. Riflettete sugli ostacoli all'istruzione e di come possono essere superati.

Situazioni

(Immaginiamo queste situazioni non solo nel nostro Paese, ma anche nei Paesi in via di sviluppo che sembrano tanto lontani dalla nostra realtà quotidiana)

- La scuola chiede un contributo di 100 *soldi* per il materiale scolastico.
- Gli insegnanti aiutano solo gli studenti migliori, perché pensano che gli altri siano stupidi e che sia inutile aiutarli.
- La scuola decide di eseguire attività miste con ragazzi e ragazze insieme.
- La scuola è a 25 km da casa tua e ci sono autobus.
- La scuola non fornisce il pranzo.
- I militari posizionano un posto di blocco sulla strada per la scuola.
- La vostra aula è al 3° piano e non c'è ascensore.
- Gli insegnanti chiedono di usare un computer e internet per il vostro compito.
- Se non si riesce nel test più di tre volte, si è buttati fuori.
- La scuola organizza un viaggio educativo nel paese confinante.
- La scuola ha istituito un esame durante il tempo del raccolto.

Pensieri della Giornata- Giornata del Pensiero

- Come ti sei sentito quando dovevi fare un passo avanti? e quando bisognava arretrare? Perché?
- Come ti sei sentito quando andavi avanti mentre i tuoi amici dovevano andare indietro? E viceversa?
- Perché pensi che alcuni personaggi hanno dovuto fare un passo indietro? Quale potrebbe essere il motivo?

Dopo queste domande è possibile condividere la storia del tuo personaggio e le ragioni per cui hai potuto fare passi avanti o indietro.

- Quali ostacoli ci possono essere all'istruzione?
- Come possiamo superare questi ostacoli?

CHARACTERS



Vieni da una famiglia povera. Hai giusto i soldi per un pasto al giorno. Di solito devi aiutare la tua mamma lavorare per portare a casa un po' di soldi per anche gli altri.



Vieni da una famiglia molto religiosa. Ti è proibito suonare o fare altre attività assieme alle ragazze o alle bambine.



Sei costretto su una sedia a rotelle. E sei l'unico bambino in famiglia, così sei ricoperto di attenzioni. Ma non ci sono abbastanza soldi per poterti sottoporre a un intervento alle gambe che permetterebbe di farti camminare.



Vieni da una famiglia contadina. Ogni volta che è la stagione del raccolto devi aiutare nei campi la tua famiglia. Sei una brava studentessa.



Hai subito un incidente e ora hai difficoltà a muoverti ed essere indipendente. Per questa tua disabilità fisica, l'insegnante della scuola pensa che tua abbia una disabilità mentale.



Hai difficoltà a capire le lezioni. Hai sempre bisogno di maggiori spiegazioni. Nessuno a casa può o ha il tempo di aiutarti con i compiti.



Tuo papà è un oppositore politico. La tua famiglia è sotto sorveglianza. Pensi che le autorità cercano di complicarti la vita.



Vivi in una allegra cittadina, appena fuori dalla grande città. Entrambi i tuoi genitori lavorano per un'importante banca.



Hai una grande famiglia, e passi il tempo ad aiutare a prenderti cura dei fratelli più piccoli, dopo la scuola. Non vai benissimo a scuola, ma i tuoi genitori sono troppo impegnati per aiutarti.

ATTIVITÀ N. 5: IL PERCORSO EDUCATIVO

Si gioca a squadre e, tirando il dado, si va avanti sul percorso a caselle, proposto qui sotto. A ogni casella bisogna leggere la situazione e le istruzioni date. Ogni volta che il gruppo ha terminato la sua attività, il gruppo successivo tira il dado. Il gruppo che raggiunge l'ultima casella vince. I vincitori possono aiutare le altre squadre nei loro compiti, in modo che tutti raggiungano il traguardo.

<p><i>Ecco che hai conquistato il tuo diploma! - congratulazioni!</i></p>				
<p>Preparazione per gli esami finali - se riuscite a stare in silenzio fino al vostro nuovo turno, avanzate di un posto, altrimenti indietreggiate di 4 posti.</p>	<p>Volete andare in gita ma non avete i soldi - potete superare il compito che un'altra squadra vi dà.</p>	<p>Tua sorella è malata e dovete rimanere a casa per prendervi cura di lei - saltate un turno.</p>	<p>Lingua Straniera - dire 'ciao' in minimo 5 diverse lingue. Se si ha successo, procedere di 2 posti.</p>	<p>Festivo - non c'è bisogno di andare a scuola. Non succede nulla.</p>
<p>Voi vivete in un paese dove i ragazzi hanno più diritti rispetto alle ragazze - andate avanti di una casella per ogni ragazzo in squadra, indietro di una casella per ogni ragazza.</p>				<p>Geografia - Elencate 7 paesi che iniziano per B: tirate di nuovo se riuscite, se no andate indietro di 2.</p>
<p>Italiano - raccontate una breve storia, ma ogni giocatore deve dire una parola alla volta. Se riuscite, Avanzate di 2 caselle</p>		<p>Scoppia la guerra nel vostro paese. Le scuole sono chiuse - saltate un turno.</p>	<p>Sciopero degli insegnanti - scuola è chiusa. Non succede nulla.</p>	<p>La concorrenza a scuola è feroce - giocate a carta, forbice, sasso contro un'altra squadra. Se vincete tirate di nuovo il dado. Se perdete, l'altra squadra avanza di 3 caselle.</p>
<p>Devi stare a casa per aiutare i tuoi genitori - salta un turno.</p>		<p>WEEKEND</p> <p>Non si va a scuola - Non succede nulla</p>		
<p>Matematica - contate fino a 50, un numero ciascuno saltando ogni numero che contiene 7 e i suoi multipli. Se si commette un errore, tornare indietro 2 posti.</p>		<p>Il tuo nuovo insegnante fa lezioni molto chiare e interessanti</p>	<p>Vacanze - non c'è bisogno di andare a scuola. Non succede nulla.</p>	<p>Biologia - trova 20 nomi di frutti: se riesci avanza di 2 caselle, altrimenti torna indietro di 3.</p>
<p>VIA</p> <p>Il vostro primo giorno a scuola - inventate un urlo di gioia, per la vostra squadra a celebrare l'educazione</p>				<p>Hai studiato bene - andare avanti tre piazze</p>
<p>Sei molto lento nell'apprendere - salta un turno</p>	<p>TASSE SCOLASTICHE - Il gruppo precedente può darvi un compito da fare per farvi pagare le tasse (ad esempio cantare una canzone, bans, ...).</p>	<p>WEEKEND</p> <p>Non si va a scuola - Non succede nulla</p>		<p>L'insegnante è arrabbiato - cantare una canzone per fare l'insegnante di nuovo felice.</p>

ATTIVITÀ N. 6: RACCONTAMI DEL TUO PAESE, COSA VUOL DIRE ANDARE A SCUOLA?



Questa attività vuol far conoscere e scoprire cosa vuol dire andare a scuola per ragazzi che vivono nei Paesi in via di sviluppo.

1. Prima dell'attività si preparano una serie di informazioni sulla scuola e sull'accessibilità nei Paesi in cui si può considerare quasi un privilegio poterci andare. *Es. in alcuni Paesi di cultura islamica le bambine non hanno diritto ad andare a scuola. In altri Paesi per arrivare a lezione bisogna camminare per più di 4 chilometri, ecc...*
2. A ogni gruppo di ragazzi si assegnano informazioni/testimonianze che riguardano un singolo Paese.

Il gruppo dovrà preparare una rappresentazione per raccontare agli altri cosa deve fare un bambino del suo Paese per andare a scuola con una tecnica di espressione a scelta. I capi alla fine dell'attività sottolineeranno quanto siamo "privilegiati" in Italia e quanto tutto questo venga sempre dato per scontato.

Film e materiale audio/video

Cercare di recuperare film/documentari. Per esempio VADO A SCUOLA di P. Plisson <http://www.cinemamente.com/vado-a-scuola-trailer/> per stimolare la discussione all'interno della branca.



Pensieri della Giornata- Giornata del Pensiero

Ci rendiamo conto del valore che noi diamo alla scuola? Pur di andare faremmo 4 km a piedi?
Dopo aver visto questo documentario pensi che cambierà il tuo modo di "vedere" la scuola?

PERCORSO DI APPRENDIMENTO 4: IMPARARE FACENDO

Si possono imparare le cose in molti modi diversi. Sappiamo tutti che la scuola ci insegna diverse materie. E impariamo molto anche in Branco/ Cerchio, in Reparto e in Clan/Fuoco, ma con un metodo molto diverso: quello informale.



ATTIVITÀ N. 1: ESPERIENZE DIVERSE

Due volontari. Uno interpreterà un insegnante, l'altro interpreterà un giovane capo. Entrambi cercheranno di insegnare al resto del gruppo come allacciare i lacci delle scarpe.

L'insegnante spiega come legare i lacci delle scarpe solo parlando di fronte alla classe e facendo un disegno sulla lavagna (o carta). Dopo la spiegazione l'insegnante chiamerà una persona in mezzo al cerchio e gli chiederà di ripetere la lezione. Alla fine dell'esposizione l'insegnante stabilirà se la risposta è corretta o meno.

Il giovane capo chiederà al gruppo di sedersi in cerchio e prendere le proprie scarpe con i lacci. Il capo mostra passo passo come legare un laccio alle proprie scarpe. Chiederà regolarmente se le persone hanno capito ciò che fin allora è stato spiegato. L'attività poi sarà proposta a coppie e il giovane capo andrà in giro ad aiutare, anche facendo battute per ottenere una buona atmosfera o commenti positivi. Il capo chiede perché è importante essere in grado di legare i lacci delle scarpe.

Se il gruppo è grande, potete chiedere ad alcune persone di fare da osservatori, stando attenti in particolare al linguaggio del corpo e al comportamento dei due personaggi.

Dopo le due tipologie di insegnamento, parlate delle differenze di approccio all'apprendimento per la stessa cosa.

Chiedete agli osservatori di spiegare cosa hanno notato.

Chiuso il momento di condivisione si può stimolare una serie di domande che andranno a valorizzare la scelta di essere scout per ogni ragazzo:

- Chi alla fine si è portato a casa davvero la tecnica?
- Che valore ha avuto il poter "fare"?
- Durante l'attività scout non ci sono banchi né insegnati, ma imparo... Perché?

Si dà poi un post-it a ognuno chiedendo di scrivere le cose che il ragazzo ha imparato durante le attività scout, in particolare quelle che non si sarebbe mai immaginato di poter fare.

Tutti i post-it racconteranno l'insieme di scoperte ed esperienze di vita che sono state compiute grazie allo scautismo.

In R/S si può concludere ridando poi i post-it ai singoli con il mandato di trasmettere conoscenze ed esperienze a qualcuno di più giovane, come un tempo è stato fatto con loro.

Pensieri della Giornata- Giornata del Pensiero

- Come ti sei sentito nei due giochi di ruolo? Quale approccio hai preferito? Perché?
- Quali sono i punti di forza e i punti deboli di ciascun approccio?
- È uno stile migliore rispetto agli altri? o sono complementari?
- Uno dei due stili di insegnamento potrebbe essere adattato al modo di apprendere dello studente? Perché?

- Ci sono cose che si possono imparare meglio con un'educazione di tipo informale o non formale?
- Come si può migliorare questo approccio diverso?

ATTIVITÀ N. 2: FIERA DELLA SCIENZA



Provate a eseguire alcuni esperimenti scientifici divertenti e tecnologici: quante competenze e conoscenze avete? cosa e quanto invece apprendete “sul campo”?

• L'uovo galleggiante

Far galleggiare un uovo in acqua? Si può. Riempite un bicchiere con 10 cm di acqua (sufficiente per vedere se l'uovo galleggia o affonda).

Mettete l'uovo delicatamente in acqua, ma affonderà. Togliete l'uovo. Ora aggiungete un paio di cucchiaini di sale in acqua e mescolare bene. Mettete l'uovo di nuovo in acqua. Dovrebbe galleggiare (altrimenti, aggiungete più sale). Perché accade?

• Olio e acqua

Alcuni fluidi non si mescolano. Mettete un po' di colorante in un bicchiere con dell'acqua (ad esempio una goccia di inchiostro o vernice). Cosa succede?

Ora aggiungete un po' di olio e mischiate: olio e acqua non si mescolano. Se aggiungete una goccia di detersivo per stoviglie l'olio verrà assorbito dall'acqua. Perché accade?

• L'elettricità statica

Possiamo creare elettricità statica dallo sfregamento di alcuni materiali. Gonfiate un palloncino e chiudetelo con un nodo. Strofinatelo su un panno di lana o un maglione. Tenetelo accanto ai vostri capelli e vedrete che saranno attratti dal palloncino. L'elettricità statica attira gli oggetti. Perché accade?

• Sapore od odore?

Sbucciare una mela e una patata e tagliarle a cubetti della stessa dimensione. Uno dei membri del gruppo (una “cavia”) si tappa il naso. Lo sperimentatore dà un pezzo di mela o di patata a piacere (senza lasciar annusare). La “cavia” deve indovinare se si tratta della mela o della patata. Riuscite a distinguerle?

• Guardare piante che crescono

Riempite un bicchiere con un po' di terra. Mettere un seme (zucca, fagioli, ecc) nel terreno, ma contro la parete del vetro in modo che si possa vedere. Assicuratevi che il terreno rimanga umido e non aggiungere troppa acqua. Osservate come la vita cresce da un piccolo seme. Si può sperimentare con diverse quantità d'acqua, diverse quantità di luce e scoprire l'effetto sulle piante.

• Caldo è veloce, freddo è lento

Le molecole nei liquidi caldi si muovono più velocemente rispetto a quelle nei liquidi freddi. Prendere un bicchiere di acqua calda e uno di acqua fredda. Mettete la stessa quantità di acqua nei bicchieri. Mettete una goccia di inchiostro o colorante alimentare in ciascun bicchiere e osservate quello che succede. Il colore si disperderà molto rapidamente in acqua calda, ma lentamente in quella fredda. Questo dimostra quanto si muovono velocemente le molecole d'acqua.

ATTIVITÀ N. 3: L'APPRENDIMENTO PERMANENTE



“L'apprendimento permanente è diventato una necessità per tutti i cittadini. Abbiamo bisogno di sviluppare le nostre capacità e competenze in tutto l'arco della vita e non solo per la nostra soddisfazione personale e per la capacità di partecipare attivamente alla società, ma anche per poter affrontare con successo un mondo del lavoro in costante evoluzione.” (Ján Figel, Membro della Commissione europea Istruzione, formazione, cultura e gioventù nel 2006).*

Il quadro di riferimento delinea otto competenze chiave che possiamo riscontrare nella nostra **Legge** e nello stile scout:

Art. 4: sono amici di tutti e fratelli di ogni altra Guida e Scout;

Art. 5: sono cortesi

1) Comunicazione nella madrelingua:

Un atteggiamento positivo nei confronti della comunicazione nella madrelingua comporta la disponibilità a un dialogo critico e costruttivo, la consapevolezza nonché un interesse a interagire con gli altri, più approfonditamente. Ciò comporta la consapevolezza dell'impatto della lingua sugli altri e la necessità di capire e usare la lingua in modo positivo e socialmente responsabile.

2) Comunicazione nelle lingue straniere:

Un atteggiamento positivo comporta l'apprezzamento della diversità culturale nonché l'interesse e la curiosità per le lingue e la comunicazione interculturale.

Art.2 : sono leali;

Art. 6: amano e rispettano la natura;

Art. 9 : sono laboriosi ed economi;

Art. 10 : sono puri di pensieri, parole e azioni.

3) Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia:

Approccio Scientifico: un'attitudine positiva in relazione alla matematica si basa sul rispetto della verità e sulla disponibilità a cercare motivazioni e a determinarne la validità.

Approccio Tecnologico: questa competenza comprende un'attitudine di valutazione critica e curiosità, un interesse per le questioni etiche e il rispetto sia per la sicurezza sia per la sostenibilità, in particolare per quanto concerne il progresso scientifico e tecnologico in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale.

4) Competenza digitale:

L'uso delle TSI (tecnologie della società dell'informazione) comporta un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi. Anche un interesse a impegnarsi in comunità e reti a fini culturali, sociali e/o professionali serve a rafforzare tale competenza.

5) Imparare a imparare:

Un'attitudine positiva comprende la motivazione e la fiducia per perseverare e riuscire nell'apprendimento lungo tutto l'arco della vita. Un'attitudine ad affrontare i problemi per risolverli serve sia per il processo di apprendimento stesso sia per poter gestire gli ostacoli e il cambiamento. Elementi essenziali di un'attitudine positiva sono il desiderio di applicare quanto si è appreso in precedenza e le proprie esperienze di vita nonché la curiosità di cercare nuove opportunità di apprendere e di applicare l'apprendimento in una gamma di contesti della vita.

Art. 1: pongono il loro onore nel meritare fiducia

Art. 2: sono leali;

Art. 3: si rendono utili ed aiutano gli altri;

Art. 4: sono amici di tutti e fratelli di ogni altra Guida e Scout;

Art. 5: sono cortesi

Art. 7: sanno obbedire

6) Competenze sociali e civiche:

Sociale: la competenza si basa sull'attitudine alla collaborazione, l'assertività e l'integrità. Le persone dovrebbero provare interesse per lo sviluppo socioeconomico e la comunicazione interculturale, e dovrebbero apprezzare la diversità e rispettare gli altri ed essere pronte a superare i pregiudizi e a cercare compromessi.

Civico: il pieno rispetto dei diritti umani, tra cui anche quello dell'uguaglianza quale base per la democrazia, la consapevolezza e la comprensione delle differenze tra sistemi di valori di diversi gruppi religiosi o etnici pongono le basi per un atteggiamento positivo. Ciò significa manifestare sia un senso di appartenenza al luogo in cui si vive, al proprio paese, all'UE e all'Europa in generale e al mondo, sia la disponibilità a partecipare al processo decisionale democratico a tutti i livelli. Vi rientra anche il fatto di dimostrare senso di responsabilità, nonché comprensione e rispetto per i valori condivisi, necessari ad assicurare la coesione della comunità, come il rispetto dei principi democratici. La partecipazione costruttiva comporta anche attività civili, il sostegno alla diversità sociale, alla coesione e allo sviluppo sostenibile e una disponibilità a rispettare i valori e la sfera privata degli altri.

Art. 8: sorridono e cantano nelle difficoltà

Art. 9: sono laboriosi ed economi;

7) Spirito di iniziativa e imprenditorialità:

Un'attitudine imprenditoriale è caratterizzata da spirito di iniziativa, capacità di anticipare gli eventi, indipendenza e innovazione nella vita privata e sociale come anche sul lavoro. In ciò rientrano la motivazione e la determinazione a raggiungere obiettivi, siano essi personali, o comuni con altri, anche sul lavoro.

8) Consapevolezza ed espressione culturale:

Una solida comprensione della propria cultura e un senso di identità possono costituire la base di un atteggiamento aperto verso la diversità dell'espressione culturale e del rispetto della stessa. Un atteggiamento positivo è legato anche alla creatività e alla disponibilità a coltivare la capacità estetica tramite l'auto-espressione artistica e la partecipazione alla vita culturale.

* Un valido documento prodotto dall'Unione Europea sulle Competenze chiave per l'apprendimento permanente lo trovate al seguente link:

http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/publ/pdf/ll-learning/keycomp_it.pdf

Comunicazione nella madre lingua	Comunicazione in lingua straniera	Competenza matematica e competenza di base in campo scientifico	Competenza digitale	imparare ad imparare	competenze sociali e civiche	senso di iniziativa e imprenditorialità	consapevolezza ed espressioni culturali
----------------------------------	-----------------------------------	---	---------------------	----------------------	------------------------------	---	---

L/C	giornalista	folclorista	artigiano	fotografo	KIM	cittadino del mondo	guida	maestro di danze
	scrittore	cittadino del mondo	collezionista	metereologo	cercatore di tracce	amico della natura	ripara - ricicla	disegnatore
	attore		metereologo	astronomo	giornalista	amico degli animali	mani abili	cuoco
	amico di samuele		botanico			amico del mare	maestro di giochi	attore
			astronomo			infermiere		canterino

E/G	corrispondente	corrispondente	artigiano	corrispondente radio	osservatore	amico del quartiere	campeggiatore	archeologo
	redattore	folclorista	collezionista	elettronico	tutte le specialità dei mestieri	infermiere	guida	artista di strada
		europeista	muratore	informatico	fa tutto	amico degli animali	regista	attore
		interprete	topografo	fotografo		europeista	maestro dei giochi	danzatore
				grafico				disegnatore
								cantante
								cuoco

brevetti competenze	animazione giornalistica	animazione internazionale	pioniere	animazione grafica e multimediale				animazione espressiva
Guidoncini Verdi	<i>giornalismo</i>	<i>internazionale</i>	<i>artigianato</i>			<i>civitas</i>	<i>campismo ?</i>	<i>espressione</i>

Interessanti suggerimenti, anche per attività, li trovate in inglese sul sito della WAGGGS:

<http://www.worldthinkingday.org>, <http://www.worldthinkingday.org/en/activities10>

Inoltre chi fosse interessato ad avere il distintivo della gg del pensiero, è possibile ordinarlo e acquistarlo dal sito della waggs.

<http://www.waggs-shop.org/en/products/badges/2014-world-thinking-day-cloth-badge-pack-of-10>



UN APPROFONDIMENTO ULTERIORE PER I CAPI:

Nel CG 2013 è stata votata all'unanimità la seguente raccomandazione sull'Educazione non formale

Il Consiglio generale riunito a Bracciano in sessione ordinaria 2013

PREMESSO

che la nostra Associazione ha una natura educativa

VISTO

l'analisi sull'Educazione non Formale contenuta nel tema "Territorio, Ambiente educativo, sviluppo" e la sfida "Promozione al diritto al lavoro" del Progetto nazionale 2012-2016

CONSIDERATO

- che il Libro Bianco per i Giovani della Commissione Europea sottolinea che "le associazioni giovanili, gli operatori sociali e le autorità locali in numerosi paesi sono impegnati in un lavoro approfondito con i giovani" e il Consiglio d'Europa incoraggia gli Stati membri a promuovere pari opportunità attraverso il riconoscimento della formazione e le competenze acquisite dai giovani attraverso l'istruzione/l'apprendimento non formale
- che la "Strategia 2020" proposta dalla Commissione Europea, adottata nei piani strategici di WOSM e WAGGGS, pone l'istruzione ed i giovani quali fattori irrinunciabili per uscire da una situazione di crisi politica ed economica e per rimettere in moto la società europea attraverso meccanismi di crescita inclusiva, sostenibile e veloce
- che i sistemi di educazione non formale non rivestono in Italia lo stesso riconoscimento del sistema formale e che i paesi europei hanno invece adottato concetti e progetti strategici centrati sull'Educazione Non Formale

RACCOMANDA

ai Presidenti del Comitato nazionale di mettersi in rete con le altre agenzie di educazione non formale presenti sul territorio nazionale, per promuovere un dialogo strutturato con le Istituzioni Pubbliche, al fine di far riconoscere all'interno dei percorsi curriculari dei giovani le competenze e le qualità acquisite attraverso l'educazione non formale.

Sul sito della Federazione Italiana dello Scautismo, nell'area "Politiche Giovanili", potete trovare il documento "Politiche Giovanili Nazionali"

http://www.scouteguide.it/politichegiovanili/Documenti/YouthPolicy_ita.pdf

Un documento di lavoro che rappresenta il punto di vista delle organizzazioni giovanili di "educazione non-formale" elaborato e sottoscritto da:

- World Young Women's Christian Association
- World Alliance of Young Men's Christian Associations
- World Association of Girl Guides & Girl Scouts
- World Organization of the Scout Movement
- International Federation of Red Cross & Red Crescent Societies
- The International Award Association