

# IL PROGETTO DEL CAPO

## **Art. 20**

A partire dal primo momento del loro servizio, i capi razionalizzano sia la propria esperienza di crescita personale e di educatore di altri, preparando il proprio progetto personale, sia la propria formazione ad essere educatori scout, formulando il "Progetto del Capo", da verificare all'interno della comunità capi.

## **Art. 21**

Il progetto del capo si articola nei seguenti ambiti:

- io e la realtà: le posizioni e gli atteggiamenti che ogni capo assume nel concreto e i possibili cambiamenti;
- io e il servizio: la modificazione degli atteggiamenti, delle acquisizioni, delle competenze particolari per poter dare una giusta risposta alle esigenze del servizio;
- io e la comunità capi, il Progetto educativo e l'Associazione: la verifica del proprio confrontarsi con gli altri, con le loro caratteristiche, meriti, difetti;
- io e la fede: la necessità di una vita sempre più vissuta coerentemente alla sequela di Cristo e il conseguente approfondimento delle tematiche religiose.

## **Cos'è**

Uno strumento per la crescita personale e metodologica del Capo  
È uno strumento nelle mani dei capi a servizio dei ragazzi

## **Cosa non è**

- Non è progressione personale del capo, in quanto il Capo non fa progressione personale: con la P.P. il ragazzo misura e verifica la sua crescita, con l'obiettivo di giungere a una sintesi del proprio essere, alla consapevolezza della propria unità di persona
- Non è la Carta di Clan: con la partenza di prendono le mosse della sintesi della persona per aprirsi al servizio. Il servizio viene chiesto a chi è consapevole delle proprie capacità e ciò che vuole essere.
- Non è un progetto di vita: i progetti che non incidono nell'Associazione rimangono fuori dal Progetto del Capo. Inoltre nel Pdc ci va la scelta di servizio, mentre nel Progetto di vita ci va un domandone: chi sono, la mia vocazione, quali regole mi do, in quali condizioni mi metto....
- Non deve essere solo teoria

## **A che serve**

1. **A migliorare la crescita dei ragazzi**
2. A conoscere la propria destinazione
3. Ad avere punti di riferimento comuni, che ci facciano verificare la destinazione e il modo per arrivarci
4. A scegliere tempi corretti per la realizzazione
5. A distinguere ciò che è importante da ciò che è urgente
6. A vivere i rapporti con ottimismo
7. A imparare a educare
8. A pensare che l'improvvisazione è nemica della progettualità
9. A distinguere tra ciò che è importante e ciò che è urgente
10. Ad imparare l'arte di tracciare gli obiettivi con equilibrio
11. Ad imparare l'arma della semplicità
12. A guardarsi allo specchio

### **Quando**

Appena si entra in CoCa. Il tirochio è il primo momento di Progetto del Capo.

### **Chi lo fa**

Tutti

### **Come**

Confrontandosi con:

- i valori di riferimento
- il mandato della CoCa
- le regole del gioco

Ci si confronta all'interno della CoCa.

### **Istruzioni per l'uso**

1. Non sentirsi arrivati
2. Fare un'analisi dell'ambiente realtà/spaziale-temporale (Io e il servizio, io e il gruppo, io e la realtà, io e la fede): dimensione politica, familiare, scolastica, gioco, altro... E' importante conoscere la realtà in cui si vive perché da essa troviamo i nostri limiti e i nostri obiettivi di crescita.
3. Definire le aspirazioni, i desideri per essere profeta: colui che ha un progetto su chi deve essere educato.
4. Comprendere i processi conoscitivi per raggiungere le aspirazioni
5. Scegliere impegni/obiettivi concreti, veri e verificabili
6. Scegliere gli strumenti\_(cosa faccio per crescere nel mio servizio? Quale iter di Fo.ca mi propongo? quale fo. Permanente mi propongo?)
7. definire i tempi di crescita, di realizzazione degli obiettivi finali
8. Non accettare sconti e riduzioni
9. Accogliere i suggerimenti altrui
10. Offrire consigli utili
11. Verificare il raggiungimento degli obiettivi con sé stesso, la CoCa, l'AE, i ragazzi ed eventualmente terzi.
12. Scoprire il proprio impegno: perché ho scelto questo servizio? Quanto tempo vi dedico? Perché l'educazione non capita, si sceglie ed educare è una questione del cuore.

### **Il Capogruppo deve**

1. Curare che ognuno abbia il suo progetto
2. Non subordinarlo alla gestione ordinaria della CoCa
3. Usare la correzione fraterna
4. Non farvi riferimento solo quando sorgono le difficoltà
5. Trarre spunti dalle presentazioni che si stilano in occasione di partecipazioni a Campi di Formazione
6. Usare anche momenti informali per l'incontro
7. Conoscere le dinamiche di gruppo
8. Avere la stima dei capi (avere il mandato della CoCa)

### **Un cammino per ciascuno, ai diversi livelli**

1. Livello delle conoscenze di base: livello dei rapporti di Staff. Il capo comincia a capire
2. Livello dei risultati: il Capo inizia ad assumere responsabilità
3. Livello della stima altrui: E' punto di forza della CoCa, in cui gode un certo prestigio. E' leader tecnico. Partecipa attivamente alla vita dell'Associazione
4. Livello dell'autostima: E' consapevole di quello che vale e non ha bisogno di proclamarlo continuamente. E' punto di riferimento per gli altri membri della CoCa, la cui crescita si preoccupa di stimolare e animare.

### **Punti del Progetto del Capo**

#### **Fede**

Motivazione dell'inserimento dell'aspetto fede: il Capo deve educare nella fede

Minimo punto di partenza:

- Preghiera giornaliera
- Partecipazione ai sacramenti

#### **Fasi**

1. Definizione della situazione attuale (quale domande mi pongo?)
2. Definizione di un obiettivo a breve (è la risposta alle domande che mi sono posto)
3. Identificazione strumenti

#### **Strumenti**

- Avere una guida spirituale
- Leggere un libro di fede all'anno
- Partecipare a momenti forti

### **Scheda per il progetto del capo**

Aree	Obiettivi a breve	Scadenza	Obiettivi a lungo termine
Servizio			
Associazione			
Realtà			
Fede			