

Scoperta, competenza e responsabilità. Semplice no?

Il nuovo meccanismo a tre tappe degli esploratori e delle guide italiane

"Il segreto per ottenere buoni risultati nella formazione del carattere e dell'affidabilità del ragazzo è quello di aspettarsi molto da lui e di affidargli delle responsabilità. Ma questo non vuol dire insegnargli a nuotare buttandolo nell'acqua profonda e aspettandosi da lui che se la cavi senza danni. Come prima cosa occorre dargli fiducia nelle proprie capacità aiutandolo a svilupparle, educandolo, in sostanza, e mostrandogli, con l'esempio personale, come si fa a nuotare."

B.P., da Headquarters Gazette, maggio 1915.

Nella proposta educativa dello scoutismo, la crescita dei ragazzi viene declinata in uno strumento del metodo, quello della Progressione Personale, che si fonda su tre concetti chiave: scoperta, competenza e responsabilità.¹

Questo meccanismo non è semplicemente un'astuzia metodologica: esso è pedagogicamente fondato su tre momenti distinti, ma continui, del processo di autoeducazione del ragazzo. Esso corrisponde quindi ad un principio fondante secondo il quale un ragazzo entra in una comunità e cerca di scoprirne le regole del gioco e le modalità di funzionamento (fase della scoperta). In seguito egli è chiamato ad interiorizzare le regole e i valori della comunità e ad acquisire conoscenze e capacità che lo rendano una persona attiva utile, capace di intervenire in modo consapevole nelle dinamiche della vita di unità (fase della competenza). Infine, gli verrà chiesto di essere una persona affidabile nel portare a termine gli impegni presi e di diventare un punto di riferimento all'interno della comunità in termini di testimonianza ed esempio per tutti (fase della responsabilità).

Nonostante questo meccanismo sia codificato all'interno del metodo scout, è evidente che esso possa valere per tutti gli ambiti della vita di un ragazzo (e di un capo!): a scuola, in famiglia, nel gruppo dei pari... In ogni ambito della vita viene infatti richiesto un continuo aumento delle competenze corrispondente ad una progressiva assunzione di responsabilità all'interno dell'ambiente di riferimento.

Il nuovo sentiero degli E/G italiani è scandito in una progressione a tre tappe che aderisce in modo migliore a questo importante meccanismo pedagogico (l'attuale

¹ Cfr. Articolo 28 del Regolamento Interbranca.

sentiero pone infatti la tappa della responsabilità prima di quella della competenza). Ogni tappa scandisce un particolare momento pedagogico della crescita dei ragazzi e ogni esploratore e guida cammina sul proprio sentiero di tappa in tappa, senza che si pongano particolari problemi di tempo (si scardina in questo modo la prassi instaurata in molti reparti di quattro tappe in quattro anni).

Le tappe devono infatti rappresentare per i ragazzi una direzione di marcia, esse indicano che il loro cammino è finalizzato, è un camminare verso e non un vagabondare incerto e confuso. E' importante quindi non confondere le tappe con le mete e gli impegni, che invece hanno una scadenza temporale chiara e definita. Il ritmo sul sentiero, allora, non è dato dal "raggiungimento" delle tappe, ma dal continuo e incessante susseguirsi degli impegni. E' un po' come quando si va in montagna. Si ha una direzione da seguire di cui si è consapevoli perché si vuole raggiungere una destinazione finale. Ma la velocità con cui percorriamo il percorso è data dal ritmo dei nostri passi e dal passaggio più o meno veloce attraverso punti intermedi del percorso. Possiamo giudicare la nostra andatura non certo prendendo come riferimento la direzione di marcia, quanto piuttosto il ritmo della marcia, cioè quanto velocemente superiamo i passaggi intermedi.

Allo stesso modo può funzionare all'interno del reparto: le tappe indicano le direzioni da seguire per raggiungere la destinazione finale (il passaggio in noviziato, se non addirittura l'uomo e la donna della partenza) e le mete e gli impegni sono quei passaggi concreti e verificabili che scandiscono il ritmo della marcia. E' quindi importante, anzi essenziale, che tutti all'interno delle comunità del reparto siano sempre "impegnati" a fare qualcosa, nessuno escluso. E non appena si è portato a termine e verificato un impegno, si deve passare subito al successivo, in modo che nessuno si fermi mai a qualche angolo di strada non avendo nulla da fare; e proprio l'assicurarsi che tutti gli E/G stiano portando avanti i propri impegni, è uno dei compiti fondamentali del capo e della capo reparto.

Le tappe quindi, non hanno una durata prefissata perché ognuno percorre il cammino degli impegni e delle mete con la propria velocità. E' per questo che il sentiero scandito in tre tappe e concepito in questo modo rappresenta uno schema liberante che si può applicare facilmente in qualunque realtà e contesto (come per esempio quei reparti che hanno una durata di cinque anni).

Un'ulteriore riflessione importante da ricordare è quella che ha accompagnato tutto il percorso di cambiamento del sentiero e cioè la volontà di semplificare uno strumento che aveva subito nel corso del tempo rimaneggiamenti parziali e aggiunte spesso disorganiche che ne avevano complicato l'utilizzo da parte di tutti (capi e ragazzi). Da questo punto di vista è fondamentale proseguire la riflessione su un aspetto che si è rivelato importante e spesso poco considerato: l'uso del linguaggio che scegliamo per

comunicare con i ragazzi. I termini scoperta, competenza e responsabilità non solo sono di uso comune nei nostri reparti, ma parlano ai ragazzi in modo chiaro e semplice, sono di immediata comprensione (molto più di termini come autonomia o animazione).

Per concludere, tutto ciò che viene chiesto ai ragazzi è di scoprire, diventare competenti e quindi assumersi delle responsabilità. Né più, né meno. Semplice no? E allora buona caccia e avventure fantastiche per tutti!!!

Claudia Cremonesi (Incaricata Nazionale di Branca E/G)