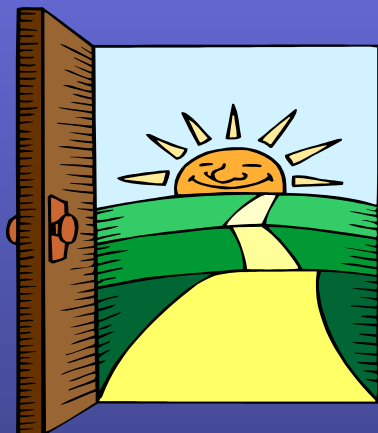


# IL PROGETTO EDUCATIVO

futuro<sup>2</sup>



1

LA PROGETTAZIONE COME PERCORSO...  
DELLA CO.CA....



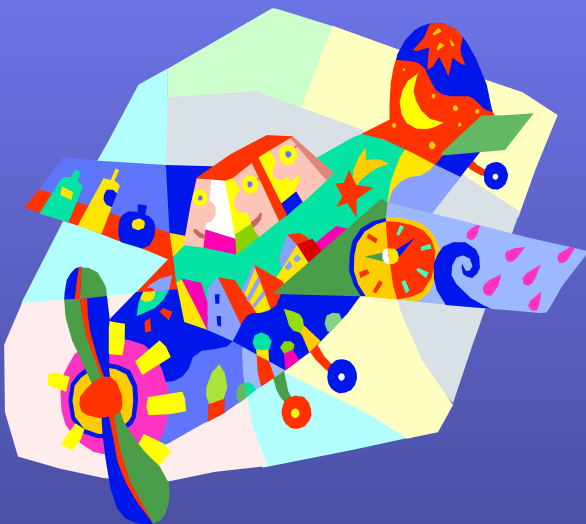
2

Se non sapete con  
certezza dove volete...



3

## Progetto



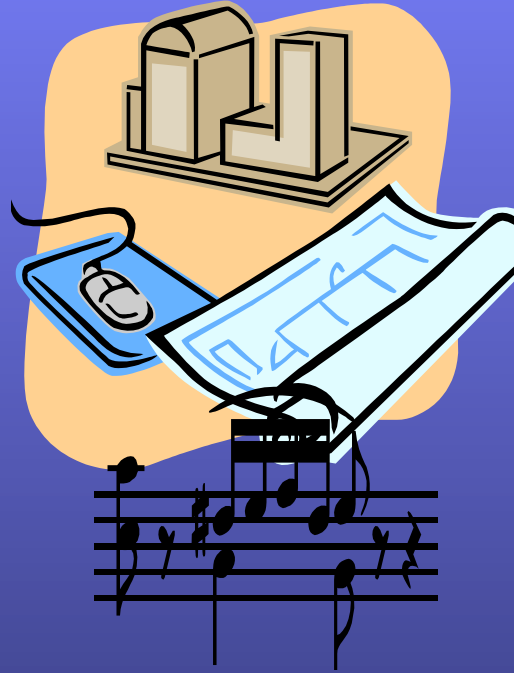
*Un sogno con delle  
scadenze*



4

# Che cos' è un progetto

- Progetto: interfaccia tra delle idee e una realtà specifica che si vuole modificare;
- Un progetto deve essere concreto e costruito con rigore e coerenza, deve “funzionare”.



5

# Che cosa NON è un progetto

- Una semplice fotografia della realtà esistente (manca la proiezione verso il cambiamento)
- Una elencazione di principi e valori (manca la proposta concreta)
- Un libro dei sogni (manca il confronto con la realtà specifica)
- Un programma di cose da fare (manca il processo di pensiero che guida e motiva le azioni).

6

# Progettare in campo educativo

- In questo campo è più difficile proiettarsi in avanti, fare previsioni, prevedere esiti. Quando impiego materiali inanimati posso fare calcoli precisi, quando ho a che fare con **persone**, debbo misurarmi con l'imprevedibilità delle risposte soggettive.

7

## Due approcci alla progettazione

PIANIFICAZIONE	EURISTICA - DIALOGICA
Es. Il progetto di un ponte	Es. Progetto giovani
Approccio ingegneristico	Approccio di ricerca-azione
Standardizzazione delle procedure	Flessibilità e adattabilità alle situazioni
Separazione tra progettazione e azione	Processo intersoggettivo di ricerca e costruzione collettiva
Limite: Semplificazione, eliminazione imprevisti	Limite: complessità e incertezza

8

# La spirale della progettazione



## Elementi costitutivi di un progetto educativo

1. Le premesse
  - valori
  - storia
2. L'analisi dei bisogni
  - interni-esterni
  - le aree prioritarie
3. La rilevazione delle risorse, vincoli ed ostacoli
4. L'individuazione degli obiettivi educativi
5. La scelta di una strategia di intervento (itinerari)
6. Altri obiettivi (comunità capi, territorio,...)
7. Tempi
8. I criteri di valutazione.

## (1)Le premesse/la storia precedente

- Il P.E. non nasce dal nulla, si colloca dentro ad una storia che lo precede.
- E' necessaria quindi una verifica del Progetto precedente per capire:
  - Che cosa rimane irrinunciabile
  - Che cosa può essere riproposto
  - Che cosa può considerarsi superato
  - Che cosa dev' essere rimosso o modificato

11

## (1)Esempi di valori

- Fede
- Autoeducazione
- Coerenza
- Essenzialità
- Avventura
- Legge scout, Promessa, Motto
- Autonomia
- Creatività
- Relazione
- Protagonismo

12

## (2)I bisogni/analisi dell' ambiente interno

- Una parola chiave nella progettazione è l'ascolto e l'indagine: l'ascolto della realtà verso la quale agisco, dei fatti e degli eventi; non ci può essere progetto educativo se non nasce da un ascolto e da una capacità di osservazione attenta e profonda dei bisogni dell'altro che ho di fronte.
- Dall'osservazione della vita del Gruppo e del comportamento dei ragazzi dovremo dedurre quali sono le aree dove si individuano carenze, debolezze, fragilità, urgenze.

13

## (2)I bisogni/analisi dell' ambiente esterno

- E' necessario conoscere e valutare la realtà in cui vivono i nostri ragazzi
- Gli ambiti di riferimento: famiglie, tessuto sociale, contesto ecclesiale, scolastico, culturale, politico-amministrativo (profilo comunità)
- La condizione minorile e giovanile a livello nazionale e locale

14

## Le aree di impegno prioritario

- Dall'analisi esterna-interna dovrebbero emergere le aree che richiedono con maggiore urgenza un intervento educativo
- Nella scelta delle priorità terremo presenti i principi e i valori contenuti nel mandato e nelle nostre premesse: si tratta di leggere il *divario* tra la cultura dell'ambiente e i valori scout.

15

## Gli obiettivi educativi

- congruenti con l'analisi dei bisogni
- realistici, commisurati alla situazione e alle risorse
- concreti e verificabili, cioè tali da definire dei comportamenti specifici osservabili

16



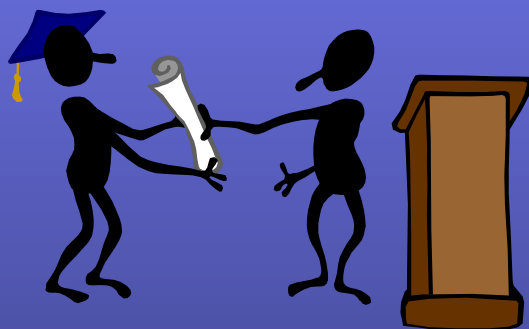
# La strategia/gli itinerari

Scegliere una strategia significa decidere “su che cosa si fa leva per...” raggiungere i risultati attesi. Da dove si parte (dall’ aggregazione, dal gioco, da un annuncio esplicito ed esigente, da una proposta di amicizia, ecc.) e attraverso quali tappe si intende sviluppare il percorso.

17

## Perché valutare ?

- *Per migliorare servizio*
- *Per identificare l’ esito non programmato*
- *Per correggere il tiro o affinare il progetto*
- *Per avere una gratificazione*



18

# Cosa valutare

## a. Il processo

riguarda lo svolgimento delle azioni educative, le modalità di partecipazione, la coerenza della strategia e del metodo adottati .

## a. I risultati.

scaturisce dal confronto tra gli obiettivi previsti e i frutti raccolti.

Per effettuare una buona verifica dei risultati occorre che ad ogni obiettivo si accompagni, già in sede di progettazione, la esplicitazione di indicatori che descrivano in termini concreti quali sono i risultati attesi, cioè quali cambiamenti, quali eventi tangibili ci attendiamo per poter dire di aver conseguito l'obiettivo desiderato.

19

# Chi valuta

La comunità Capi



Gli obiettivi del progetto  
Il processo del progetto

Lo staff di unità



I programmi d'unità

20