

ENRIQUECIMENTO

4º FGPE

Animação de Reuniões de Unidade

ENRIQUECIMENTO

Contudo:

- ✦ Alguns dirigentes têm medo
- ✦ Outros acomodam-se e sentam-se na mesa dos chefes e não animam reunião nenhuma
- ✦ Outros comandam tudo e ninguém pode ter iniciativa
- ✦ Outros deixam a iniciativa para os outros e esperam para ver ou serem mandados

E tu? Como és nas reuniões?

ENRIQUECIMENTO

Objetivos:

- ⇒ Efetuar a liderança de acordo com cada escalão etário
- ⇒ Enunciar as características fundamentais a respeitar na animação de uma secção
- ⇒ Selecionar o estilo de animação mais adequado à sua unidade
- ⇒ Selecionar os tempos adequados à secção e ao plano anual

ENRIQUECIMENTO

Não é difícil!

Mas é preciso ter regras, que tornam tudo mais fácil!


A animação não é um ritual que se faz de vez em quando!

É uma forma de estar na vida, cheia de empatia, que resolve a tensão entre o indivíduo e o coletivo, a pessoa e o grupo.

ENRIQUECIMENTO

A reunião de Animação

Ato social de juntar um grupo de pessoas e mediante um processo comunicativo atingir os objetivos propostos.



ENRIQUECIMENTO

OK!

Então e agora para as reuniões?

Planear!

Tá bem mas como?

- ✎ Tempo
- ✎ Espaço
- ✎ Ambiente
- ✎ Estímulo
- ✎ O "à vontade"
- ✎ Confiança

Trabalho por grupo

- ⌚ - Agrupem-se por Secções
- ⌚ - Programar uma reunião ordinária da secção para apresentar ao grupo

Planear uma reunião é:

- ☹ Balizar com rigor o tempo disponível para o desenvolvimento do jogo escutista
- ☹ Estabelecer o melhor equilíbrio entre descontração e tempo sério
- ☹ Ter sempre em conta os objetivos pedagógicos
- ☹ Favorecer a disciplina Individual e da Unidade
- ☹ Contribuir para o crescimento do Elemento

Alcateia

MOMENTO	ACTIVIDADE	TEMPO
1º	Grande Uivo	5 min.
2º	Período de Informações	2 a 5 min.
3º	Canção e Dança da Selva	2 a 5 min.
4º	Reunião de Bando	20 min.
4ª)	Período de Administração (contas, presenças, etc)	5 min.
4ªb)	Formação/Instrução (técnicas, ateliers, progresso, etc.)	15 min.
5º	Jogo	15 min.
6º	Formação/Instrução - Equipa de Animação	30 min.
7º	Avaliação	2 a 5 min.
8º	Encerramento (oração e/ou cántico)	2 a 5 min.
	TEMPO TOTAL	76 a 90 min.

Educação Pela Acção

Em todos os momentos: desde a reunião semanal a uma atividade nacional ou internacional

Atenção: Coerência; Testemunho; Exemplo; Psicologia da faixa etária.

Expedição / Flotilha

MOMENTO	ACTIVIDADE	TEMPO
1º	Abertura	5 min.
2º	Jogo/canção	2 a 5 min.
3º	Reunião de Patrulha/Atelier	20 min.
4º	Jogo	15 min.
5º	Tempo de aprender	15 min.
6º	Jogo	20 min.
7º	Avaliação	2 a 5 min.
8º	Fecho	2 a 5 min.
	TEMPO TOTAL	76 a 90 min.

ENRIQUECIMENTO

Comunidade / Frota

Estas reuniões não obedecem a um modelo específico no entanto devem ter momentos de:

- Oração e recomendações iniciais
- Tempo para a equipa / equipagem (presenças, cotas, assuntos pendentes, etc.)
- Empreendimento em prática
- Adquirir e/ou treinar conhecimentos
- Jogar
- Oração, avaliação breve e avisos

ENRIQUECIMENTO

Obrigado pelo vosso esforço!

**Nunca digam SAPS, mas
SEMPRE ALERTA PARA
SERVIR**

*Jorge Ribeiro telef. 234 325 689
jorge.ribeiro20@gmail.com*

ENRIQUECIMENTO

Clã / Comunidade

Sendo o caminheiro / companheiro um elemento em formação autónoma cabe ao grupo tomar as decisões quanto ao rumo da reunião que vai fazer. No entanto cabe ao dirigente, estimular, ser garantia de que o método escutista é aplicado, não deixar instalar a rotina, garantir que é feita avaliação, que o clã se mantém dentro da sua matriz católica, gerir conflitos, conhecer cada elemento e as suas necessidades educativas ajudando a que ele encontre caminho caminhado, dar o exemplo e testemunho...

ENRIQUECIMENTO

Objetivos:

- ⇒ Efetuar a liderança de acordo com cada escalão etário
- ⇒ Enunciar as características fundamentais a respeitar na animação de uma secção
- ⇒ Selecionar o estilo de animação mais adequado à sua unidade
- ⇒ Selecionar os tempos adequados à secção e ao plano anual