

DISTRIBUZIONE DEI COMPITI ALL'INTERNO DELLA SEZIONE

In generale

Quali sono i compiti e i doveri?

Nel paragrafo «compiti e doveri» s'intendono i lavori e le attività che un animatore o responsabile deve svolgere durante tutto l'anno scout in modo coscienzioso.

Quali sono le esigenze (profilo)?

Nel paragrafo sul profilo richiesto s'intendono i requisiti che un futuro animatore o responsabile deve avere per poter svolgere questa funzione. Sono requisiti ideali, che nel limite del possibile dovrebbero essere tenuti in considerazione.

Osservazioni sul documento

Questo documento mostra una distribuzione esemplare dei compiti all'interno di una sezione fittizia. I compiti e i doveri possono variare nelle varie sezioni.

Osservazioni sulla lingua

Per rendere più facile la lettura del documento sarà sempre usata la forma al maschile. S'intendono ovviamente entrambi i sessi. Il termine animatore è usato per coprire tutti i ruoli, cioè akela, capo, capo reparto/posto, ecc.

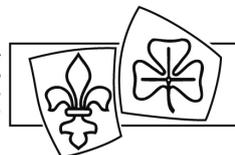
Capo branca castori

Compiti e doveri

- Persona di contatto tra branca e capo sezione
- Permettere e seguire progetti di branca
- Riconoscere problemi all'interno della branca e proporre soluzioni
- Responsabile per pubblicità della branca
- Partecipare a manifestazioni e attività cantonali
- Introdurre giovani animatori
- Partecipare regolarmente alle riunioni dei responsabili sezionali (CSZ e responsabili di branca)
- Controllare le responsabilità, i compiti e i doveri degli animatori
- Responsabile della pianificazione della branca
- Persona di contatto tra animatori e genitori dei castori
- Dirigere e partecipare alle serate genitori

Profilo

- Essere motivato e soprattutto saper motivare
- Sapere organizzare
- Avere conoscenze generali su tutte le branche
- Saper formulare e accettare feedback e critiche
- Aver piacere di guidare un team
- Saper guidare un gruppo di animatori
- Età ideale: almeno 20 anni
- Conoscere i profili di branca
- Aver superato almeno il corso Campo, aver partecipato al corso d'introduzione della branca castori



Animatore branca castori

Compiti e doveri

- Preparare e svolgere le attività seriamente e coscienziosamente
- Spingere ad avere dei modi cortesi con e tra i bambini del proprio gruppo
- Pianificare le attività annuali dei castori in modo serio e variato
- Partecipare attivamente alla vita sezionale (attività animatori, riunioni,...)
- Partecipare a riunioni preparatorie e fine-settimana sezionali
- Preparare il programma semestrale/trimestrale
- Curare il materiale
- Svolgere i lavori pendenti
- Suddividere le responsabilità all'interno del team (cassiere, responsabile materiale, lista indirizzi, sede, rapporti,...)

Profilo

- Sapersi imporre
- Affidabile
- Essere ricco di idee e creativo
- Conoscere le esigenze dei bambini
- Avere buoni rapporti con i bambini
- Essere motivato e saper motivare gli altri
- Aver voglia di formarsi continuamente
- Saper comprendere
- Età ideale: almeno 18 anni
- Aver svolto almeno il corso Base, l'ideale sarebbe aver partecipato al corso d'introduzione della branca castori

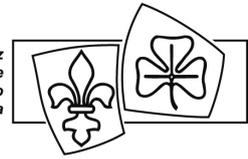
Capo branca lupetti

Compiti e doveri

- Persona di contatto tra branca e capo sezione
- Permettere e seguire progetti di branca
- Riconoscere problemi all'interno della branca e proporre soluzioni
- Responsabile per pubblicità della branca
- Partecipare a manifestazioni e attività cantonali
- Introdurre giovani animatori
- Partecipare regolarmente alle riunioni dei responsabili sezionali (CSZ e responsabili di branca)
- Controllare le responsabilità, i compiti e i doveri degli animatori
- Responsabile della pianificazione della branca
- Persona di contatto tra animatori e genitori dei lupetti
- Dirigere e partecipare alle serate genitori

Profilo

- Essere motivato e soprattutto saper motivare
- Sapere organizzare
- Avere conoscenze generali su tutte le branche
- Saper formulare e accettare feedback e critiche
- Aver piacere di guidare un team
- Saper guidare un gruppo di animatori
- Età ideale: almeno 18 anni
- Essere stato attivo in questa branca
- Conoscere i profili di branca
- Aver superato almeno il corso Campo



Akela

Compiti e doveri

- Preparare e svolgere le attività seriamente e coscienziosamente
- Spingere e avere dei modi cortesi con e tra i bambini del proprio gruppo
- Pianificare le attività annuali della muta in modo serio e variato
- Arredare e curare il proprio locale della sede
- Partecipare attivamente alla vita sezionale (attività animatori, riunioni,...)
- Partecipare a riunioni preparatorie e fine-settimana sezionali
- Preparare il programma semestrale/trimestrale
- Aiutare ad organizzare i campi e le uscite di più giorni
- Curare il materiale
- Svolgere i lavori pendenti
- Suddividere le responsabilità all'interno del team (cassiere, responsabile materiale, lista indirizzi, sede, rapporti,...)
- Frequentare corsi di formazione

Profilo

- Sapersi imporre
- Affidabile
- Essere ricco di idee e creativo
- Conoscere le esigenze dei bambini
- Avere buoni rapporti con i bambini, con i capi sezionali e gli altri animatori della muta
- Essere motivato e saper motivare gli altri
- Aver voglia di formarsi continuamente
- Saper comprendere
- Età ideale: almeno 17 anni

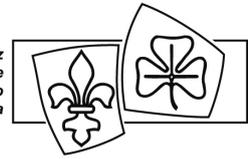
Capo branca esplo

Compiti e doveri

- Persona di contatto tra branca e capo sezione
- Permettere e seguire progetti di branca
- Riconoscere problemi all'interno della branca e proporre soluzioni
- Responsabile per pubblicità della branca
- Partecipare a manifestazioni e attività cantonali
- Introdurre giovani animatori
- Partecipare regolarmente alle riunioni dei responsabili sezionali (CSZ e responsabili di branca)
- Controllare le responsabilità, i compiti e i doveri degli animatori
- Responsabile della pianificazione della branca
- Persona di contatto tra animatori e genitori degli esplo
- Motivare i propri capi pattuglia a seguire il corso capi pattuglia
- Dirigere e partecipare alle serate genitori

Profilo

- Essere motivato e soprattutto saper motivare
- Sapere organizzare
- Avere conoscenze generali su tutte le branche
- Saper formulare e accettare feedback e critiche
- Aver piacere di guidare un team
- Saper guidare un gruppo di animatori
- Età ideale: almeno 18 anni
- Essere stato attivo in questa branca
- Conoscere i profili di branca
- Aver superato almeno il corso Campo



Animatore esplo (capo reparto,...)

Compiti e doveri

- Preparare e svolgere le attività seriamente e coscienziosamente
- Spingere e avere dei modi cortesi con e tra i bambini del proprio gruppo
- Pianificare le attività annuali del reparto in modo serio e variato
- Arredare e curare il proprio locale della sede
- Partecipare attivamente alla vita sezionale (attività animatori, riunioni,...)
- Partecipare a riunioni preparatorie e fine-settimana sezionali
- Preparare il programma semestrale/trimestrale
- Aiutare ad organizzare i campi e le uscite di più giorni
- Curare il materiale
- Svolgere i lavori pendenti
- Suddividere le responsabilità all'interno del team (cassiere, responsabile materiale, lista indirizzi, sede, rapporti, responsabile costruzioni di campo,...)
- Informazioni puntuali ai genitori, capo sezione, capo branca
- Frequentare corsi di formazione

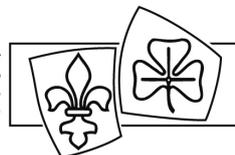
Profilo

- Sapersi imporre
- Affidabile
- Essere ricco di idee e creativo
- Conoscere le esigenze dei bambini
- Conoscere le tecniche scout di base
- Avere buoni rapporti con i bambini, con i capi pattuglia e gli altri animatori del reparto
- Essere motivato e saper motivare gli altri
- Aver voglia di formarsi continuamente
- Età ideale: almeno 17 anni

Capo pattuglia

Compiti e doveri

- Essere consapevoli del ruolo di esempio
 - Motivare ed entusiasmare gli esplo
- Guidare la propria pattuglia durante le attività e i campi estivi
 - Comportarsi in modo rispettoso con tutti e trattare tutti allo stesso modo
 - Preparare le attività di pattuglia in modo preciso e coscienzioso ascoltando i consigli del proprio animatore
 - Cercare di formare uno spirito di gruppo nella pattuglia
- Il capo pattuglia a volte assume temporaneamente la responsabilità della sua pattuglia
- Responsabile del materiale di pattuglia
- Svolgere i compiti assegnati seriamente, informare i propri responsabili in caso di eventuali problemi



Capo branca pionieri

Compiti e doveri

- Persona di contatto tra branca e capo sezione
- Permettere e seguire progetti di branca
- Riconoscere problemi all'interno della branca e proporre soluzioni
- Responsabile per pubblicità della branca
- Partecipare a manifestazioni e attività cantonali
- Introdurre giovani animatori
- Partecipare regolarmente alle riunioni dei responsabili sezionali (CSZ e responsabili di branca)
- Controllare le responsabilità, i compiti e i doveri degli animatori
- Responsabile della pianificazione della branca
- Persona di contatto tra animatori e genitori dei pionieri
- Dirigere e partecipare alle serate genitori

Profilo

- Essere motivato e soprattutto saper motivare
- Sapere organizzare
- Avere conoscenze generali su tutte le branche
- Saper formulare e accettare feedback e critiche
- Aver piacere di guidare un team
- Saper guidare un gruppo di animatori
- Età ideale: almeno 19 anni
- Essere stato attivo in questa branca
- Conoscere i profili di branca
- Aver superato almeno il corso Campo, aver partecipato al corso d'introduzione della branca pionieri

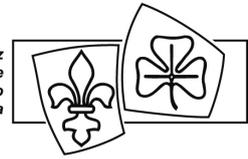
Animatore pionieri

Compiti e doveri

- Assistere alle riunioni con i pionieri e aver sempre pronte delle nuove idee
- Svolgere e valutare delle attività assieme ai pio
- Preparare il programma semestrale/trimestrale con il capo branca
- Partecipare attivamente alle attività sezionali (attività per animatori, riunioni,...)
- Partecipare alle riunioni sezionali e alle uscite
- Curare i contatti con i genitori
- Aiutare a organizzare i campi e le uscite di più giorni

Profilo

- Sapersi imporre
- Affidabile
- Avere buoni rapporti con i giovani (tra l'altro riconoscere problemi)
- Essere motivato e saper motivare gli altri
- Saper formulare e accettare feedback e critiche
- Aver piacere di dirigere un team
- Età ideale: almeno 19 anni
- Se possibile, aver frequentato un corso Pio



Capo sezione

Compiti e doveri

- Persona di contatto con l'associazione cantonale
- Persona di contatto con la zona/la brigata
- Responsabile per tutte le attività, che non sono assunte da altri animatori
- Rappresentare la propria sezione verso l'esterno (comune, donatori, ecc.)
- Guidare la direzione sezionale e le loro riunioni
- Riconoscere eventuali problemi nelle branche e proporre soluzioni
- Organizzare e dirigere le riunioni sezionali
- Organizzare la valutazione annuale e un fine-settimana di pianificazione
- Garantire l'organizzazione e lo svolgimento di un'assemblea sezionale annuale
- Controllare i compiti sezionali
- Spingere e avere dei modi cortesi con e tra gli animatori della propria sezione
- Partecipare al corso CSZ/ Formazione per CSZ
- Pianificare per tempo il futuro della sezione
- Affrontare nuovi progetti sezionali
- Curare i contatti con i genitori
- Aggiornare il mansionario
- Essere la persona di contatto in caso di crisi e/o avvenimenti gravi nella sezione
- Pianificazione degli animatori per tempo, in stretta collaborazione con i capi branca

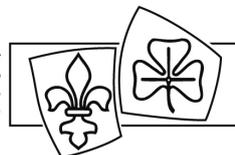
Profilo

- Essere motivato e soprattutto saper motivare
- Sapere organizzare
- Avere buone conoscenze su tutta la sezione
- Saper formulare e accettare feedback e critiche
- Aver piacere di guidare un team
- Saper guidare un gruppo di animatori
- Età ideale: almeno 20 anni
- Conoscere i profili di branca
- Aver superato almeno il corso Campo, idealmente aver partecipato al corso Panorama e/o il corso CSZ

Cassiere sezionale

Compiti e doveri

- Consigliare e assistere il cassiere di un campo
- Garantire le finanze sezionali
- Richiedere le tasse annuali e controllare che siano state pagate da tutti
- Attualizzare le procure
- Tenere la visione completa di tutti i conti
- Mostrare al capo sezione i conteggi correnti
- Richiamare al week-end sezionale i cassieri per la chiusura dei conti
- Controllare i libri di cassa (saldi, ricevute, ammontare di trasferimenti (posta > banca), questioni formali (rappresentazioni, rapporti)
- Controllare e confrontare il capitale sezionale
- Controllare se i contributi G+S e del comune sono stati distribuiti equamente
- Richiedere la lista degli indirizzi (per distribuzione contributi G+S, spedizione tassa annuale)
- Presentare conti annuali e budget del nuovo anno
- Far controllare e firmare il libro cassa dal CSZ
- Inoltrare gli indirizzi degli sponsor in modo da poterli ringraziare
- Verificare che siano stati pagati tutti i corsi di formazione (a Cantone, zona o MSS)



Profilo

- Sapere tenere una contabilità
- Saper allestire un budget e un consuntivo
- Età ideale: almeno 20 anni
- Essere ordinato

Revisore

Compiti e doveri

- Controllare la correttezza contabile delle varie casse sezionali
- Scaricare il cassiere tramite il rapporto annuale dei revisori

Profilo

- Essere capace di controllare una contabilità
- Età ideale: almeno 20 anni
- Essere ordinato

Responsabile stampa

Compiti e doveri

- Scrivere e pubblicare articoli delle attività sezionali
- Scattare e pubblicare foto delle attività sezionali
- Promuovere i contatti con i media
- Conoscere il responsabile stampa dell'associazione cantonale

Profilo

- Saper scrivere bene
- Età ideale: almeno 18 anni
- Se possibile, avere buoni rapporti con media locali

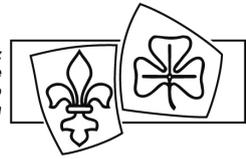
Responsabile materiale

Compiti e doveri

- Amministrare il materiale scout
- Tenere in buono stato il materiale
- Avere materiale sufficiente
- Ordine e pulizia nel locale materiale
- Rinnovare il materiale prima del campo estivo
- Distribuire il materiale a persone al di fuori della sezione

Profilo

- Essere dotato tecnicamente
- Affidabile
- Età ideale: almeno 18 anni



Responsabile amministrativo del materiale

Compiti e doveri

- Acquistare nuovo materiale Hajk per tutta la sezione
- Avere a disposizione un numero sufficiente di foulard e distintivi sezionali
- Gestire il conto materiale
- Conservare garanzie e scontrini di cassa
- Proporre un budget per il materiale

Profilo

- Affidabile
- Età ideale: almeno 18 anni

Coach

Compiti e doveri

- Fornire supporto a CSZ, animatori di branca e responsabili dei campi
- Preparare l'offerta G+S secondo l'annuncio annuale del CSZ nella SportDb
- Controllare e autorizzare il programma dei campi
- Controllare e inoltrare le ordinazioni (materiale, carte topografiche) e l'annuncio REGA nella SportDb
- Visitare i campi
- Chiudere l'offerta G+S nella SportDb e inoltrare per il pagamento
- Informare e motivare gli animatori sull'offerta di corsi di formazione e invitarli a partecipare
- Conoscere le date dei corsi di formazione G+S e trasmetterle agli interessati
- Partecipare ai moduli di perfezionamento per i Coach

Profilo

- Corso Coach G+S
- Contatti con sezione e animatori

Webmaster

Compiti e doveri

- Realizzare le idee sezionali in ambito del Web
- Creare una pagina web per le attività ordinarie della sezione
- Gestire la pagina web come piattaforma pubblicitaria
- Effettuare aggiornamenti (updates) regolari (es. 1 x alla settimana)
- Controllare annualmente la pagina web (dopo valutazione annuale e week-end di pianificazione) per aggiornare le informazioni (nuovi o vecchi animatori, ecc.)
- Verificare e pubblicare per tempo il materiale che è stato inviato da altri scout della sezione
- Cercare un sostituto nel caso di un'assenza prolungata (oltre 2 settimane) e introdurlo alle attività correnti (settimanali)
- Controllare i contributi inopportuni sul libro degli ospiti

Profilo

- Essere motivato
- Avere conoscenze nella gestione del web
- Dovrebbe sapere cosa va pubblicato su una pagina web e cosa no (es. poche informazioni private,...)
- Avere piacere a pianificare in modo individuale e a svolgere i lavori
- Se possibile, essere uno scout attivo