

DE ONDE VEIO O ESCOTISMO? Uma viagem ao passado.

Informações

- **Duração:** 3 horas
- **Custo:** sem custo
- **Local:** Interno
- **Participantes:** individual ou junto com a família
- **Ramo:** Sênior

Material

- Celular ou câmera para gravação;
- Materiais e objetos para caracterização dos personagens;
- Materiais de artes e papelaria (canetinha, lápis, papel).

Objetivo

A atividade tem como objetivo principal estimular que o jovem continue sua progressão mesmo sem estar em sede. A gravação de vídeos nos diferentes formatos propostos permite aos jovens expressarem sua visão de mundo, desenvolverem sua criatividade e aprenderem mais sobre tecnologia e comunicação. Essa atividade busca também oportunizar que o jovem e sua família conheçam um pouco mais da história do escotismo. A participação dos familiares também é importante, pois tem a finalidade de inserir os pais na proposta educativa do Movimento Escoteiro. Além disso, a disseminação dos vídeos nas redes sociais irá contribuir com a divulgação do escotismo.

Antes de começar

Prepare bem o roteiro dos seus vídeos e todos os detalhes para gravação. Confira se os seus dispositivos estão com a bateria carregada e memória livre. Você deverá gravar o vídeo sozinho, mas se possível, conte com o apoio de algum familiar para auxiliar na gravações.

O jogo

A atividade consiste na gravação de quatro vídeos com temática escoteira e a elaboração de paródia, história em quadrinhos e um álbum online. Após a produção e gravação os jovens deverão publicar os vídeos e fotos em suas redes sociais ou no Grupo Oficial do facebook do Ramo Sênior Gaúcho, marcando os seus companheiros de patrulha e os escotistas da sua Tropa nos comentários.

São sugeridos alguns formatos diferentes de vídeos, áudios, história em quadrinhos. Ao concluir todas as tarefas, serão cumpridos diversos itens de especialidades e de progressão pessoal.

Atenção às orientações para gravação:

- O jovem pode aparecer sozinho ou com seus familiares no vídeo;
- O jovem deve estar uniformizado e com lenço, se já possuir;
- No início do vídeo deve ser dito o nome do seu Grupo Escoteiro e, no caso dos jovens, a Patrulha que faz parte.
- Ao fazer as atividades de produção criativa (história em quadrinhos), lembre-se de colocar sua autoria e nome do grupo escoteiro.

1. Criação dos ramos: nesta tarefa você deve apresentar a história da criação dos ramos lobinho, escoteiro, sênior e pioneiro. Você pode gravar um áudio ou um vídeo. Use toda a sua criatividade e conte essa história de um jeito diferente e com muito bom-humor.

Tempo máximo: 4 minutos.

2. História do seu Grupo Escoteiro: conte a história do seu Grupo Escoteiro. Você pode gravar um áudio ou um vídeo. Use toda a sua criatividade e conte essa história de um jeito diferente e com muito bom-humor.

Tempo máximo: 2 minutos.

3. Vida de B.P.: escolha uma passagem da vida do fundador do Movimento Escoteiro, Baden Powell, e crie um stopmotion para contar para todos!

Tempo máximo: 2 minutos.

4. História em quadrinhos: crie uma história em quadrinhos envolvendo os seguintes temas: O primeiro acampamento na Ilha de Browsea, fatos históricos da Fundação dos Escoteiros do Brasil e na sua cidade. (Utilize da tecnologia a seu favor, temos diversos aplicativos de construção de histórias em quadrinhos).

5. Telenovela: grave um bate papo entre Caio Viana Martins e Benjamim de Almeida Sodré, contando um pouco da trajetória dos dois no movimento escoteiro.

Tempo máximo: 3 minutos.

OBS: Lembre-se de não passar do tempo permitido. Mãos à obra e muita criatividade!

Sugerimos que os adultos voluntários também façam ao menos um dos vídeos propostos e postem em suas redes sociais, como forma de incentivar a participação dos jovens.

Progressão desenvolvida

Ao desenvolver esta atividade, os jovens estarão realizando o seguinte item de sua progressão pessoal:

Período Introdutório:

• Conhecer os aspectos mais importantes da história do Escotismo e do seu Fundador;

35. Escolher uma das seguintes opções:

a) Conquistar três especialidades de nível 2, em três dos ramos de conhecimento a seguir: Cultura, Desportos, Serviços e Ciência e Tecnologia;

36. Escolher um tema de seu interesse e criar uma obra a partir dele, tal como uma escultura, pintura, esquete, canção, poesia, dentre outras à sua escolha ou ainda criar uma campanha de divulgação para a seção.

44. Criar um filme, uma peça de teatro, uma poesia, um texto literário ou uma charge que expressem sua visão otimista de encarar o mundo.

64. Conhecer a Organização Mundial do Movimento Escoteiro(WOSM), localização do Escritório Mundial, suas Regiões e respectivos escritórios.

Possíveis Especialidades

• Comunicações, **Ciência e Tecnologia**. Itens: 4, 6

• História do Escotismo, **Habilidades Escoteiras**. Itens: 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11 e 12.

• Jornalismo, **Serviços**. Itens: 1, 2.

• Multimídia, **Cultura**. Itens: 5, 6, 7, 8, 9.

• Produção Audiovisual, **Cultura**. Item: 6.

• Propaganda e Marketing, **Serviços**. Item 1, 5.





Considerações

Compartilhe sua atividade nas redes sociais!

Ao publicar suas tarefas em suas rede sociais (twitter, instagram ou facebook) marque os perfis dos **@escoteirosdobrasil** e use a hashtag **#EscoteirosOnline** para que possamos acompanhar as atividades que estão sendo desenvolvidas em suas casas!

Essa ficha de atividade foi desenvolvida pela Equipe Regional do Ramo Sênior - RS.

Em caso de dúvidas entre em contato pelo e-mail **ramosenior@escoteirosrs.org.br**.

