

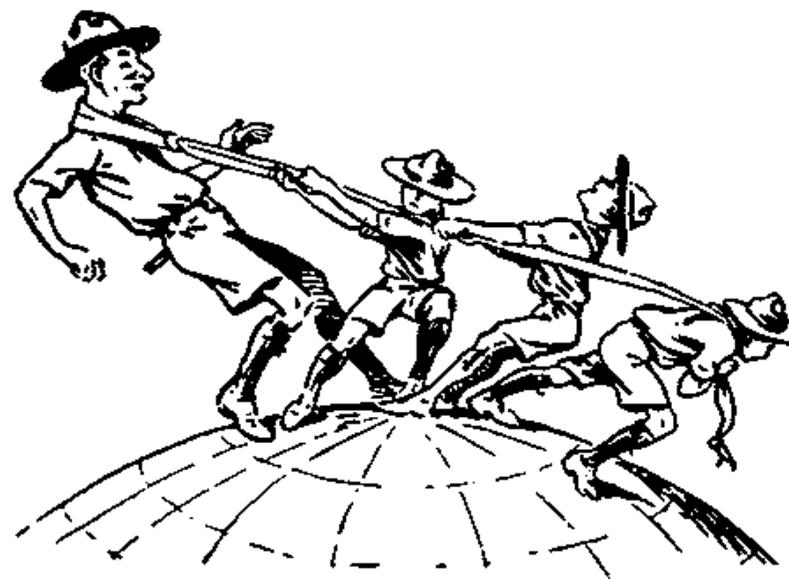
Un Jamboree senza viaggiare!



• Gioca... non stare a guardare!

• Indice

Indice	2
Premessa	3
Cos'è lo JOTA	5
Cos'è lo JOTI	6
Per saperne di più	7
Volontari per ScoutLink	8
Esempio di Campetto JOTA-JOTI.....	9



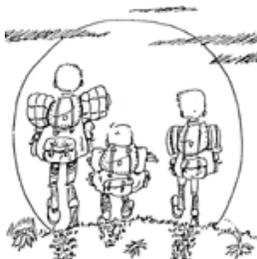
• **Premessa**



Quando lo Scautismo fu fondato nel 1907, l'idea di Internet era lontana dall'immaginazione del fondatore dello Scautismo, Lord Baden-Powell.

Così lo erano molti altri aspetti dello Scautismo di oggi. Sebbene la società e lo Scautismo siano cambiati nel corso degli anni, i principi fondamentali dello Scautismo hanno essenzialmente superato il test del tempo e rimangono universali per tutte le organizzazioni Scout che sono membri dell'Organizzazione Mondiale del Movimento Scout. Gli Scout di tutto il mondo hanno molto in comune da condividere, e lo Scautismo incoraggia la comprensione reciproca come la base per imparare a conoscersi gli uni gli altri, creare amicizia, e costruire un mondo migliore e più pacifico. La parola "Jamboree" si dice sia stata inventata da Baden-Powell come nome per un evento che riuniva assieme Scout provenienti da tutto il mondo. Il primo Jamboree Mondiale fu nel 1922 e si trattò di un evento memorabile, storico, che riunì assieme 8.000 Scout da 34 Paesi. Lo spirito e l'impulso per gli Scout di trovarsi insieme agli eventi internazionali non è mai venuto meno, e ci sono centinaia di eventi Scout internazionali ogni anno.

Trovarsi assieme non sempre richiede una presenza fisica. Molti di voi avranno sentito parlare di un Jamboree-On-The-Air mondiale (JOTA) e di un Jamboree-On-The-Internet mondiale (JOTI) che ti tengono il terzo weekend di ottobre di ciascun anno, dal venerdì alla domenica.



Le due attività sono oggi un unico evento, gestito dall'Organizzazione Mondiale del Movimento Scout (OMMS/WOSM).



Ricordiamo che in Italia l'unica associazione appartenente all'OMMS/WOSM è la Federazione Italiana dello Scautismo, di cui fanno parte CNGEI e AGESCI.

Gli obiettivi educativi di questi due eventi possono essere così riassunti in questi sette punti:

- diventare coscienti che si fa parte di un movimento internazionale e che tutti gli Scout e le Guide condividono gli stessi principi fondamentali;
- conoscere meglio le informazioni e i programmi dello Scautismo sia del proprio che degli altri Paesi;
- offrire l'opportunità agli Scout e alle Guide di stabilire un dialogo con altri Scout e Guide di tutto il mondo;
- offrire l'opportunità e l'importanza della comunicazione tra i giovani;
- condividere idee, creare amicizie;
- apprendere cose nuove per quanto riguarda la radio, il computer, internet e le tecnologie relative;
- aiutare ad iniziare e a portare avanti progetti di cooperazione tra gruppi Scout di Paesi differenti.



- **Cos'è lo JOTA**

L'idea di un Jamboree-On-The-Air mondiale (JOTA) fu lanciata nel 1957 ed è divenuto oggi un evento popolare che coinvolge oltre un milione di Scout e Guide in tutto il mondo che si contattano a vicenda attraverso trasmissioni radio amatoriali. Segnali ad onda corta trasportano le loro voci virtualmente in ogni angolo del pianeta. È l'eccitazione aggregante di avere una conversazione dal vivo con fratelli Scout e Sorelle Guide in qualche luogo nel mondo che attrae così tanti giovani a questo evento. Lo JOTA è un Jamboree vero e proprio, durante il quale vengono scambiate esperienze scout e le idee vengono condivise. È una opportunità unica per ciascuno Scout di sentirsi veramente parte di un movimento mondiale.

Per partecipare occorre l'aiuto di un radioamatore, dotato di regolare licenza. Solo tale licenza consente di trasmettere in radio. Sintonizzandosi sulle bande radio dedicate ad uso scout, si stabilirà un contatto con le altre postazioni partecipanti. Da quel momento i ragazzi potranno scambiarsi informazioni sulle rispettive associazioni scout, giochi tradizionali della propria nazione, canzoni, etc. etc.

È bene contattare radioamatori (o associazioni di radioamatori) con un certo anticipo. Molti radioamatori sono felici di poter parlare del loro hobby con persone nuove, e magari di farle appassionare ad esso. È importante spiegare loro che il JOTA non è un "contest" in cui si cerca di fare più contatti possibili, ma cerchiamo contatti prolungati e significativi con ogni altro gruppo incontrato sulle onde radio.

Si possono anche organizzare attività di competenza elettronica (ad esempio un gruppo olandese prepara ogni anno dei bellissimi kit da costruire pensati proprio per l'uso scout), mostre sulla storia dello

scoutismo, incontri con scout e guide che sono stati o andranno a campi internazionali.



- **Cos'è lo JOTI**

Il World Scout Jamboree-On-The-Internet (JOTI) è un incontro internazionale di Scout su Internet a partire dal 1997. Migliaia di Scout da tutto il mondo si incontrano e comunicano con altri attraverso Internet, utilizzando varie tecnologie (dal browser web alle e-mail, ai programmi di chat, al microfono, agli scanner e telecamere digitali). Nato negli anni '90 in maniera informale, è stato ufficializzato dal 1996, e che si svolge nello stesso weekend del Jamboree on the Air (JOTA).

Da qualche anno JOTA e JOTI sono considerati un solo evento. Come per il JOTA, una volta iniziato un contatto con un altro gruppo scout, si potranno scambiare informazioni e racconti sulle proprie attività.

Le attività del JOTI si svolgono su server dedicati allo scoutismo, dove vi è un forte controllo per evitare interferenze indesiderate dall'esterno.



- **Per saperne di più**

- sito ufficiale JOTA-JOTI italiano
 - <http://www.jotajoti.it/>
- sito ufficiale JOTA-JOTI mondiale
 - <https://www.jotajoti.info/>
- Coordinatore nazionale JOTA-JOTI
 - jota-joti@scouteguide.it

Ci sono in rete molti siti che parlano di JOTA-JOTI; questi sono gli unici siti e recapiti ufficiali.

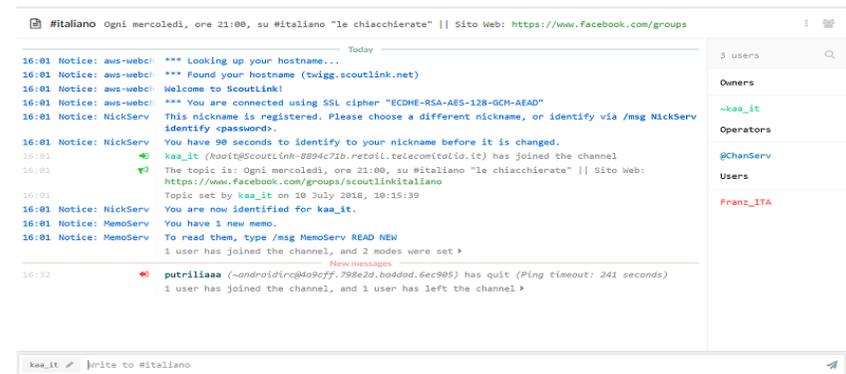
Chi si vuole tenere aggiornato in tempo reale può iscriversi alla mailing list di avvisi sul JOTA-JOTI in Italia. È una mailing list a bassissimo traffico, per iscriversi basta scrivere a jotajoti-annunci-subscribe@scoutnet.org



- **Volontari per ScoutLink**

ScoutLink è uno dei partner ufficiali dell'OMMS per gestire il JOTA-JOTI.

È un'organizzazione globale senza fini di lucro che mira a collegare Scout e Guide da tutto il mondo. Lo fa in molti modi, ma i 3 servizi principali sono IRC / Webchat (chat di testo), TeamSpeak (chat vocale) e Minecraft. Anche se il periodo più impegnativo dell'anno è durante JOTI, c'è sempre qualcuno online tutti i giorni dell'anno. Chattare con scout di tutte le età in tutto il mondo, scoprire nuove culture, imparare nuove lingue e fare nuove amicizie, oltre a trovare nuove idee per i campi. Ha bisogno di volontari per gestire al meglio, il canale #italiano, durante lo JOTI (Webchat: <https://webchat.scoutlink.net/>). Basta avere più di 15 anni, essere censito in un'associazione scout riconosciuta e mettersi in gioco. Può essere anche un'occasione di servizio (es. rover, scolta, senior, ecc.) o uno strumento per lavorare a qualche specialità (es. Esperto del computer, Europeista, Corrispondente per l'AGESCI o Amicizia Internazionale, Interprete, Informatica per il CNGEI) o brevetto.



- **Esempio di Campetto JOTA-JOTI**

Ci sono molte attività che si possono realizzare per il JOTA-JOTI, che spaziano dalla semplice presenza in radio e/o internet per qualche ora fino ad un campetto completo che duri tutto il settimana. Si può proporre a tutte le branche. È un'ottima occasione anche per far lavorare insieme gruppi delle due associazioni che compongono la FIS.

Come suggerimento vi presentiamo la struttura di un Campetto *Jota-Joti* che è stata messa su tenendo presente le esperienze maturate negli anni. Chi partecipa al JOTA-JOTI per la prima volta può partire con attività più semplici, ma già dall'anno successivo si può pensare ad un campetto completo.

I ragazzi vengono divisi in *Nazioni* che sono composte da minimo sei (massimo dieci) persone ed hanno un proprio inno, simbolo e motto realizzato dai ragazzi stessi. Per la realizzazione del simbolo, dell'inno e del motto i ragazzi utilizzano solo (e soltanto) il materiale a loro disposizione. Per la composizione delle *Nazioni* si tiene conto della specialità (o dei brevetti di competenza) che ogni singolo ragazzo deve raggiungere (o ha già raggiunto), dell'età, della branca di provenienza e del gruppo di provenienza. Questo al fine di far lavorare al meglio i ragazzi in base alle loro attitudini cercando di evitare che troppi ragazzi dello stesso gruppo capitino nella stessa nazione.



Le *Nazioni* girano all'interno di *Botteghe*, che sono tenute da dei *Maestri di Bottega*, dove restano per non più di 30 minuti e seguono un percorso stabilito.



I *Maestri di Bottega* possono essere capi, genitori, squadriglie che lavorano ad una specialità, esponenti di associazioni di volontariato, ecc. che gli permette di girare tutte le *Botteghe*.

Altre attività possibili alle varie botteghe sono, come detto, la costruzione di kit elettronici, giochi sulla storia dello scouting, ecc.

Ci sono anche dei server dedicati a Minecraft, a conversazioni video (jotiTV) e così via. Consultate il sito ufficiale per altre informazioni.

