



Niniejszy materiał opisuje zasady pracy wychowawczej w ramach systemu instrumentów metodycznych zaproponowanego przez ZIM. **Fragменты zapisane kursywą mają charakter poradnictwa, pozostałe zaś regulaminu.** Regulamin SIM doprecyzowuje jego postanowienia, zwłaszcza w sytuacjach brzegowych, ale w razie wyraźnego konfliktu obu dokumentów **niniejszy materiał ma pierwszeństwo.**

Nowy System Instrumentów Metodycznych dla jednostek działających metodyką wędrowniczą (drużyn wędrowniczych, drużyn wielopoziomowych zrzeszających wędrowników, kręgów akademickich) (wersja robocza z dnia 14.01.2020)

Autorzy: hm. Karolina Kornas, instruktorzy ZIM

Druhno Drużynowa, Druhu Drużynowy,

Przedstawiamy Ci nowy system instrumentów metodycznych ZHP (SIM). Mamy nadzieję, że niezależnie od tego, czy Twój staż na funkcji jest długi, czy objęłaś/objąłeś ją niedawno, będzie Ci łatwo z niego korzystać, a Twoi wędrownicy i wędrowniczki będą chętnie się rozwijać za pomocą odnowionych instrumentów.

Zaproponowana przez nas konstrukcja sprawi, że Twoi wędrownicy w łatwiejszy sposób będą mogli korzystać z narzędzi skierowanych do nich. Wskazane przez nas zadania i inspiracje nie powinny być jednak dla Was ograniczające - to właśnie elastyczność systemu połączona z gotowymi propozycjami powinna odciążyć Cię w Twojej pracy wychowawczej dając wędrownikom własny ster w ręce.

W ramach nowego SIM masz do dyspozycji następujące narzędzia – instrumenty metodyczne:

- próbę harcerza
- próbę wędrowniczą
- stopnie
- sprawności
- tropy
- wyzwania



Próba harcerza ma na celu zapoznanie kandydata z harcerskimi ideałami, zasadami działania i zwyczajami, tak by mógł podjąć świadomą decyzję, czy chce złożyć Przrzeczenie Harcerskie. Nie ma ona być wyzwaniem ani trudnością do pokonania, a jedynie zapewnić możliwość złożenia Przrzeczenia, które kandydat będzie rozumiał.

Próba wędrownicza jest realizowana tylko w środowiskach działających metodyką wędrowniczą i jej celem jest wejścia kandydata do tego środowiska, poznanie go i jego zwyczajów oraz specyfiki metodyki wędrowniczej. Naramiennik wędrowniczy przyznawany jest po zakończeniu próby wędrowniczej. Próba ta nie jest w żaden sposób powiązana ze zdobywaniem stopni, można ją realizować równolegle z próbą na stopień.

Stopnie są „instrumentem-matką” pozwalającym wędrownikom rozwijać się całościowo i równomiernie, jednocześnie zapewniając osiąganie przez każdego z nich pewnych minimalnych kompetencji oczekiwanych na poszczególnych etapach rozwoju. Próby na poszczególne stopnie składają się z zadań opartych o ideę stopnia, które niekiedy oznaczają zdobycie konkretnych sprawności, tropów i wyzwań. Jeśli zajdzie taka potrzeba, drużynowy może rozszerzyć standardowy schemat próby o zadania uzupełniające, potrzebne danemu wędrownikowi.

Sprawności są potwierdzeniem umiejętności (kompetencji) w działaniu. Sprawność jest potwierdzeniem, że wędrownik posiada określone umiejętności i potrafi z nich korzystać, co udowodnił przez wykonanie konkretnych zadań. Sprawności rozwijają przede wszystkim umiejętności, w dalszej zaś kolejności – wiedzę i tożsamość harcerską. Sprawności są implementacją uczenia w działaniu, stymulują głównie rozwój fizyczny i intelektualny.

Wszystkie programy sprawności zostały przepisane od nowa, z dostosowaniem do dzisiejszych realiów i zainteresowań dzieci i młodzieży. Zasady zdobywania sprawności są teraz mniej sformalizowane i oferują drużynowemu większą elastyczność. Wędrownikom będzie teraz łatwiej wybrać samemu sprawność, a w razie potrzeby drużynowemu łatwiej modyfikować programy, dzięki pojawieniu się idei poziomu danej sprawności.

Programy sprawności umożliwiają w większości przypadków rozpoczęcie zdobywania sprawności jedynie po potwierdzeniu wyboru przez drużynowego, bez konieczności układania bądź przerabiania próby.

Tropy są instrumentami zdobywanymi zespołowo. Celem tropów jest rozwijanie kompetencji współpracy w grupie, kluczowej w dzisiejszym świecie (rozwój społeczny) oraz wspieranie postawy służby i braterstwa. Tropy można dostosować do systemu małych grup używanego w danej drużynie wędrowniczej. Przykładowo mogą być zdobywane przez stałe zastępy, jak i również przez patrol zadaniowy, który powstanie w celu zdobycia danego tropu.



Wyzwania są nowością w SIM. Są to indywidualne, mało sformalizowane próby mające na celu rozwinięcie wędrowników w obszarze duchowym, emocjonalnym i silnej woli. Wyzwanie jest indywidualną próbą charakteru wędrownika. Ma ono skłonić go do zmierzenia się z wybraną trudnością i w ten sposób wzmocnienia swego ducha i siły woli, zaś po pokonaniu trudności – wzmocnienia poczucia własnej wartości. Dzięki podjęciu i zrealizowaniu wyzwania wychowanek ma się przekonać, że może i powinien pracować nad sobą – że dzięki sile woli potrafi zmienić się na lepsze. Podstawą tworzenia wyzwań jest Prawo Harcerskie.

Do tej kategorii przeniesione zostały niektóre dawne sprawności, ukierunkowane nie na rozwijanie faktycznych umiejętności, a na pracę z duchem, emocjami i siłą woli.

Poniżej wielokrotnie spotkasz się z przypisaniem konkretnych zadań drużynowemu. Jeśli uznasz to za stosowne, niemal wszystkie z nich możesz przekazać wskazanym członkom swej kadry, biorąc pod uwagę ich świadomość wychowawczą. Przykładowo, możesz przekazać przybocznym lub zastępowym układanie prób na stopnie czy zatwierdzanie wyzwań proponowanych przez wędrowników.

Jedyną czynnością, której nie da się w ten sposób przenieść na kadrę drużyny, jest wydawanie rozkazów potwierdzających określone decyzje.

Wspierając wędrowników w pracy z instrumentami metodycznymi, nie wahaj się szukać inspiracji. Dużym wsparciem, zwłaszcza przy planowaniu tropów, będą m.in. propozycje programowe ZHP, które znajdziesz na stronie www.cbp.zhp.pl.

Życzymy powodzenia! W razie jakichkolwiek pytań, skontaktuj się z metodykiem - swoim opiekunem z pilotażu.

Instruktorzy Zespołu projektowego ds. reformy instrumentów metodycznych



1. PRÓBA HARCERZA

Próbie harcerza powinien przejść każdy wędrownik czy wędrowniczka dołączający do ZHP. Jej celem jest zapoznanie kandydata z harcerstwem i przygotowanie do świadomego złożenia Przyrzeczenia Harcerskiego. W takim przypadku należy również połączyć próbę harcerza z próbą wędrowniczą (poniżej znajdziesz więcej informacji). Jeśli wędrownik bądź wędrowniczka złożyli kiedyś Przyrzeczenie Harcerskie nie ma konieczności przechodzić tej próby raz jeszcze.

Próba harcerza nie jest wyzwaniem do pokonania – lista zadań wchodzących w jej skład jest stała i nie powinna stwarzać realnego ryzyka, że chętny kandydat mimo faktycznych starań nie zdoła próby zrealizować.

Sposób zdobywania

Próba harcerza realizowana jest indywidualnie, częściowo na zbiórkach zastępu/patrolu i drużyny, częściowo poza nimi.

Program instrumentu

Próba harcerza realizowana jest według stałej listy zadań do wykonania. Środowiska mogą rozszerzyć próbę harcerza o elementy własnej tożsamości; powinno to wówczas przyjąć formę jednolitą dla wszystkich kandydatów i nie powinno istotnie zwiększyć trudności ani pracochłonności próby. Celem jest tu poznanie obrzędowości i charakterystyki środowiska, nie zdobycie całej wiedzy harcerskiej.

Materiały dla wychowanków

Kartę próby harcerza dla wędrownika znajdziesz na stronie <https://zhp.pl/hub-gk/instrumenty-metodyczne/> w zakładce **Pilotaż wędrowniczych instrumentów metodycznych** jako "Materiały powiązane z próbą harcerza".

Czas trwania próby

Czas realizacji próby harcerza nie powinien przekroczyć 6 miesięcy. Jeśli kandydat nie zrealizuje w tym czasie zadań próby, należy przeanalizować, czy faktycznie stara się on zostać harcerzem i przedyskutować z nim wymagania stawiane członkom ZHP. Jeśli rozmowa ta nie doprowadzi do rychłego dokończenia próby, należy ją zamknąć z wynikiem negatywnym. Taki rozwój wypadków nie uniemożliwia kandydatowi otwarcia próby harcerza ponownie.



Rozpoczęcie i zakończenie zdobywania

Realizacja próby harcerza rozpoczyna się jednej z pierwszych zbiórek, w której uczestniczy kandydat. Próbę harcerza otwieramy, gdy zdecyduje, że chce przynajmniej na razie przychodzić na zbiórki. Należy mu wówczas przekazać kartę próby zawierającą jasno sformułowane zadania do wykonania oraz określić, kto i w jakiej formie potwierdzi ich wykonanie.

Po zrealizowaniu zadań próby harcerza kandydat zgłasza ten fakt zastępowemu/patrołowemu lub drużynowemu. Zrealizowanie próby harcerza oznacza automatycznie dopuszczenie kandydata do złożenia Przyrzeczenia Harcerskiego.

Po zrealizowaniu przez kandydata próby harcerza drużynowy powinien umożliwić mu złożenie Przyrzeczenia Harcerskiego. W żadnym wypadku czas oczekiwania na Przyrzeczenie nie może przekroczyć 3 miesięcy.

Rola opiekuna

Ponieważ próba harcerza przebiega według stałego dla wszystkich wędrowników w drużynie programu, opieka nad nią sprowadza się do monitorowania postępów i ewentualnie udostępniania kandydatowi potrzebnych informacji. Naturalnym opiekunem próby harcerza jest zastępowy/patrołowy kandydata.

2. PRÓBA WĘDROWNICZA

Naramiennik wędrowniczy pełni funkcję oznaczenia przynależności do środowiska wędrowniczego, ale również przebytej próby wędrowniczej. Możliwość jego zdobycia jest na stałe przypisana środowiskom wędrowniczym. To znaczy, że jeśli wędrownik nie działa w drużynie bądź zastępie/patrołu wędrowniczym, a jest np. kadłą jednostki młodszego grupy metodycznej nie powinien realizować próby wędrowniczej w tej jednostce.

Sposób zdobywania

Próba wędrownicza realizowana jest indywidualnie, częściowo na zbiórkach zastępu/patrołu i drużyny, częściowo poza nimi.

Jeśli Twój wędrownik czy wędrowniczka nie ma złożonego Przyrzeczenia Harcerskiego próba harcerza powinna być naturalnie połączona z próbą wędrowniczą, a moment nadania naramiennika wędrowniczego powinien być też momentem złożenia Przyrzeczenia Harcerskiego. Jeśli jednak był wcześniej harcerzem i zrealizował już próbę harcerską realizuje próbę wędrowniczą jako oddzielny instrument.



Program instrumentu

Warunkiem zdobycia naramiennika wędrowniczego jest odbycie próby wędrowniczej, zawierającej:

- a. działanie w środowisku wędrowniczym,
- b. zapoznanie się z symboliką Wędrowniczej Watry oraz dewizą wędrowniczą,
- c. zapoznanie się z Kodeksem Wędrowniczym i na jego podstawie zrealizowanie jednego wybranego wyzwania.

Indywidualnie ułożona próba powinna spełniać powyższe wymagania. W ramach działania w środowisku wędrowniczym kandydat może poprowadzić część zbiórki, zorganizować wyjście na wędrowkę bądź po prostu brać czynny udział w życiu drużyny. Poziom trudności tych zadań powinien być dostosowany do umiejętności kandydata i jego zaawansowania w działalności harcerskiej. Dla przykładu: wędrownikowi, który jednocześnie jest drużynowym drużyny harcerskiej, raczej z łatwością powinno przyjść zorganizowanie wyjazdu drużyny na biwak, w przeciwieństwie do wędrownika, który dopiero dołączył do ZHP i nie wie nawet jak wygląda procedura zatwierdzania dokumentów wyjazdowych.

Materiały dla wychowanków

Materiał dla wędrownika zawierający informacje nt. symboliki Wędrowniczej Watry oraz dewizy wędrowniczej znajdziesz m.in. na stronie <https://zhp.pl/hub-gk/instrumenty-metodyczne/> w zakładce **Pilotaż wędrowniczych instrumentów metodycznych** jako "Materiały powiązane z próbą harcerza". UWAGA: Docelowo plik „Przygotowanie do złożenia Przyrzeczenia Harcerskiego dla wędrowników” będzie miał także sekcję poświęconą zadaniom próby wędrowniczej, już teraz zawiera opis wędrowniczej symboliki.

Czas trwania próby

Zalecany czas realizacji próby wędrowniczej to 3-6 miesięcy (również, gdy jest to próba łączona z próbą harcerza). Jeśli kandydat nie zrealizuje w tym czasie zadań próby, należy przeanalizować czy faktycznie stara się on dołączyć do wędrowniczego grona i przedyskutować z nim wymagania stawiane członkom ZHP. W szczególnych przypadkach można próbę przedłużyć o kilka tygodni dając szansę na dokończenie zadań. Jeśli to nie doprowadzi do rychłego dokończenia próby, należy ją zamknąć z wynikiem negatywnym. Taki rozwój wypadków nie uniemożliwia kandydatowi otwarcia próby wędrowniczej ponownie w późniejszym czasie.

Rozpoczęcie i zakończenie zdobywania

Rozpoczęcie realizacji próby wędrowniczej następuje w momencie rozpisania próby z opiekunem i zaakceptowania jej przez drużynowego bądź organ drużyny właściwy do prowadzenia prób według



konstytucji jednostki (np. rada drużyny, wędrowniczy krąg rady, kapituła wędrownicza). Powinno to nastąpić podczas pierwszych miesięcy bytności kandydata w drużynie.

Zalecany czas otwarcia próby wędrowniczej to 1-2 miesiące od momentu przystąpienia do drużyny.

Po zrealizowaniu zadań próby wędrowniczej kandydat zgłasza ten fakt opiekunowi lub drużynowemu. Po pozytywnej ocenie wykonania zadań (przez organ właściwy do prowadzenia prób lub drużynowego) próba wędrownicza zamykana jest z wynikiem pozytywnym, a kandydat czeka na nadanie naramiennika wędrowniczego.

Nadanie naramiennika powinno się odbywać w sposób obrzędowy, najlepiej w gronie wędrowników z drużyny. Kandydat powinien mieć możliwość odnowienia Przysięgi Harcerskiej (bądź złożenia go, jeśli próba wędrownicza była łączona z próbą harcerza). Za organizację tego wydarzenia odpowiada opiekun próby. Powinno się ono odbyć do 3 miesięcy od zamknięcia próby.

Rola opiekuna

Opiekun próby wędrowniczej odpowiada za wprowadzenie kandydata w środowisko wędrownicze, zapoznanie go z tradycjami oraz konstytucją, ale również za wsparcie w wymyślaniu wyzwania po wspólnej analizie Kodeksu Wędrowniczego. Do jego zadań w trakcie próby dochodzi motywowanie kandydata do angażowania się w życie drużyny, a na sam koniec również ewaluacja próby oraz zorganizowanie nadania naramiennika wędrowniczego.

Opiekun próby powinien sam wcześniej przejść próbę wędrowniczą.

3. STOPNIE

Stopnie to indywidualny instrument metodyczny, mający na celu stymulowanie wszechstronnego i równomiernego rozwoju kandydata we wszystkich sferach uwzględnionych w Harcerskim Systemie Wychowawczym.

Sposób zdobywania

Złożenie Przysięgi Harcerskiej nie jest warunkiem otwarcia próby na stopień kandydatowi, który dopiero wstąpił do ZHP, niemniej powinno ono nastąpić **przed zamknięciem próby na pierwszy stopień**. Ani otwarcie, ani zamknięcie próby na stopień **nie wymaga posiadania naramiennika wędrowniczego**.

Opiekun wraz z kandydatem dobierają stopień odpowiedni dla etapu rozwoju kandydata:



- a. HO dla wieku 16-19 lat,
- b. HR dla wieku 18-21 lat.

Podanych tu granic wiekowych nie wolno traktować jako sztywnych, nie ma także zasady zdobywania stopni po kolei – stopień zawsze dobieramy według aktualnych potrzeb rozwojowych. Jedyną sztywną zasadą w tym obszarze jest konieczność zrealizowania próby HR przed skończeniem 21 lat.

Stopnie zdobywane są indywidualnie. Podstawą ich realizacji jest indywidualnie przygotowana próba wraz z opiekunem, która zawiera w sobie działania w grupie rówieśniczej.

Stopnie mogą realizować zarówno osoby zrzeszone w jednostkach pracujących metodyką wędrowniczą, jak i wędrownicy będący kadrą innych jednostek.

Program instrumentu

Podstawą pracy ze stopniami wędrowniczymi jest **idea stopnia oraz symbolika Wędrowniczej Watry**. Zaczynamy od przeanalizowania wraz z kandydatem różnic między jego postawą i poziomem wyznaczonym wyżej wymienionymi. Na tej podstawie układa się program próby. Program próby na Harcerkę Orlą/Harcerza Orlego znacznie różni się od wymagań na Harcerkę/Harcerza Rzeczypospolitej, więc będziemy omawiać je osobno.

Harcerz Orli/Harcerka Orla

Na podstawie analizy idei stopnia oraz symboliki Wędrowniczej Watry kandydat wraz z opiekunem układa próbę zawierającą:

- 8 zadań podstawowych
- 1-3 wyzwania
- 1-3 zadania oparte na płomieniach Wędrowniczej Watry
- 1 trop (lub projekt oparty na pracy grupy rówieśniczej spoza ZHP)
- 1 sprawności ****

Harcerz Rzeczypospolitej/Harcerka Rzeczypospolitej

Na podstawie analizy idei stopnia kandydat wraz z opiekunem układa próbę zawierającą **minimum**:

- 1 zadanie mistrzowskie związane z rozwojem zawodowym (np. kursy, certyfikaty, uprawnienia państwowe)



- 1 zadanie opartych na idei stopnia oraz symbolice Wędrowniczej Watry wspierających holistyczny rozwój swojej osoby
- 1 wyzwanie
- 1 zadanie polegające na zainicjowaniu służby wybranej na podstawie analizy potrzeb społeczeństwa wokół kandydata i pełnienie jej przez okres próby (może być służba indywidualna - np. SWA, działania indywidualne bądź jako koordynator grupy – np. lider tropu wędrowniczego)

Przez służbę nie rozumiemy pełnienia funkcji instruktorskiej w innej drużynie, ale np. pełnienie tej służby razem z drużyną (samo bycie przybocznym nie jest tutaj służbą, ale zrobienie akcji zbierania karmy dla schroniska z drużyną już tak). Głównym celem jest wyjście poza środowisko harcerskie i zauważenie potrzeb w lokalnej społeczności.

Ponieważ próby na stopnie obejmują też zdobywanie innych instrumentów metodycznych, dopuszczalne jest **zaliczenie w poczet próby na stopień instrumentów zdobytych przed otwarciem próby**, o ile nie były one częścią wcześniejszej próby na stopień. Zasada ta nie dotyczy wyzwań.

Materiały dla wychowanków

Przy układaniu próby i jej prowadzeniu warto posiłkować się gotowymi szablonami kart prób na poszczególne stopnie. Znajdziesz je na stronie <https://zhp.pl/hub-gk/instrumenty-metodyczne/> w zakładce **Pilotaż wędrowniczych instrumentów metodycznych** jako "Materiały powiązane ze stopniami".

Czas trwania próby

Optymalny czas trwania prób na stopnie to 12-18 miesięcy w przypadku Harcerza Orlego/Harcerki Orlej i 12-24 miesięcy w przypadku Harcerza Rzeczypospolitej/Harcerki Rzeczypospolitej.

Są to wytyczne, nie sztywne ramy, tym niemniej błędem byłoby układanie prób wyraźnie dłuższych niż wskazano, gdyż świadczyłoby to o niepotrzebnym rozbudowywaniu próby. Jeśli za to kandydat zrealizuje próbę szybciej niż założono, zdecydowanie nie należy odwlekać przyznania stopnia – sytuacja taka byłaby niezwykle demotywną dla kandydata.

Rozpoczęcie i zakończenie zdobywania

Realizacja próby na stopień rozpoczyna się w momencie zaakceptowania programu próby przez drużynowego bądź organ drużyny właściwy do prowadzenia prób. Otwarcie i zamknięcie próby na stopień ogłaszane są w rozkazie drużynowego. Przyznanie stopnia powinno nastąpić w obrzędowy sposób na forum drużyny. Dotyczy to zwłaszcza stopnia HR, który świadczy o skończeniu procesu kształtowania w ramach



instrumentów metodycznych i zobowiązuje do dalszej pracy nad sobą bez korzystania z tych narzędzi, a jedynie motywowanej własną potrzebą rozwoju.

Rola opiekuna

Próby na stopnie wędrownicze mogą prowadzić inni wędrownicy posiadający ten stopień bądź: instruktor/instruktorka w stopniu przewodnika/przewodniczki jako opiekun próby na HO, instruktor/instruktorka w stopniu podharcymistrza/podharcymistrzyni jako opiekun próby na HR.

Układanie próby wymaga całościowego oglądu rozwoju kandydata na różnych płaszczyznach i takiego dobrania zadań, by realizacja próby w sposób pośredni doprowadziła kandydata do osiągnięcia poziomu określonego ideą stopnia.

Głównym zadaniem opiekuna oprócz ułożenia próby jest ciągłe wspieranie kandydata w trakcie jej realizacji oraz ewaluacja próby w połowie trwania i na sam jej koniec.

4. SPRAWNOŚCI

Sposób zdobywania

Sprawności zdobywane są indywidualnie.

Członkowie zastępu czy drużyny mogą zdobywać tę samą sprawność równolegle, również w ramach wspólnych działań (np. zbiórki o danej tematyce), ale każdy z kandydatów zdobywa sprawność indywidualnie i tak też jest z jej zadań rozliczany.

Choć sprawności stanowią element prób na stopnie mogą być realizowane także poza próbą na stopień.

Program instrumentu

Sprawności występują na czterech poziomach trudności, oznaczanych odpowiednią liczbą gwiazdek. Wędrownicy zdobywają sprawności na poziomach dostosowanych do ich potrzeb rozwojowych i posiadanych już umiejętności. Nie ma obowiązku zdobywania sprawności z danej serii tematycznej po kolei. To znaczy, że można zdobyć sprawność *** pomijając * i **.

Sprawności harcerskie realizowane są według programów sprawności. Drużynowy powinien modyfikować te programy jedynie w wyjątkowych sytuacjach, np. gdy warunki zewnętrzne (miejsca zamieszkania, dostęp do sprzętu, uwarunkowania rodzinne, zdrowotne itp.) uniemożliwiają zrealizowanie zadania ujętego w programie. Uelastycznieniu programów sprawności służą idee poziomów trudności - wskazując w sposób



bardziej ogólny oczekiwania stawiane wobec kandydata w danej gwiazdce. W razie potrzeby można na ich podstawie ułożyć alternatywne zadania.

Modyfikowanie zadań nie powinno owocować zmianą trudności sprawności – nieuzasadnione obniżanie wymagań podważa wychowawczy sens sprawności, zaś ich znaczne zawyżanie dezorganizuje system instrumentów jako całość.

Jednocześnie nie oznacza to, że podane zadania należy realizować dosłownie. Wyznaczają one pewien poziom trudności zadań, z którymi powinien zmierzyć się harcerz i zmierzenie się z którymi pozwoli mu nabyć praktyczne zdolności na poziomie uzasadniającym przyznanie sprawności.

Jeśli zatem zadanie sugeruje przygotowanie potrawy i podaje jako przykład pierogi, wiemy, że zadanie alternatywne będzie zakładało przygotowanie potrawy na ciepło, w którą należy włożyć nieco więcej pracy i wykorzystać jakiś przepis, zatem posmarowanie kromki chleba masłem nie będzie równoważne. Wiemy natomiast, że przygotowanie w to miejsce gulaszu, spaghetti z sosem własnym (nie ze słoika) lub dania jednogarnkowego będzie wymagało od harcerza skorzystania z przepisu, aby osiągnąć efekt w postaci pożywnej, własnoręcznie przygotowanego ciepłego posiłku i da mu jednocześnie zdolność przygotowywania takich posiłków w przyszłości. Nabycie tej zdolności jest celem sprawności, zatem każde zadanie alternatywne, które doprowadzi harcerza do jej pozyskania jest akceptowalne.

Lista sprawności ujęta w programie jest otwarta. Dodawanie do niej kolejnych sprawności wymaga zatwierdzenia ich przez Wydział Wsparcia Metodycznego Głównej Kwatery ZHP.

Funkcjonujące w niektórych środowiskach sprawności o charakterze tożsamościowym lub okolicznościowym najlepiej przekształcić w odznaki zdobywane poza schematem stopni i sprawności.

Zadania podstawowe zadań HO pokrywają się z częścią zadań konkretnych sprawności z danej dziedziny. Dzięki temu realizującemu próbę na stopień wędrownikowi łatwiej jest wykonać brakujące zadania i zdobyć odpowiednie sprawności, ale nie ma takiego wymogu – jeśli woli, może w ramach stopnia zdobyć od początku sprawność w innym, interesującym go obszarach.

Materiały dla wychowanków

Programy sprawności artystycznych, ekonomicznych, naukowych, przyrodniczych, sportowych znajdziesz na stronie <https://zhp.pl/hub-gk/instrumenty-metodyczne/> w zakładce Pilotaż wędrowniczych instrumentów metodycznych jako "Materiały powiązane ze sprawnościami".

Czas trwania próby

Nie jest określony.



Rozpoczęcie i zakończenie zdobywania

Rozpoczęcie zdobywania sprawności wymaga co do zasady jedynie decyzji kandydata, który informuje o tym drużynowego. Jeśli jednak program sprawności wymaga modyfikacji, może tego dokonać tylko drużynowy.

Dostosowanie sprawności do specyficznych sytuacji lub potrzeb kandydata wymaga szerokiej świadomości wychowawczej i dlatego co do zasady powinni się tym zajmować instruktorzy. Nie należy powierzać tego zadania zastępowym niebędącym instruktorami.

Po zrealizowaniu zadań programu sprawności kandydat zwraca się do drużynowego lub właściwego według konstytucji drużyny organu (wskazane, aby był to wędrowniczy krąg rady, a nie np. kapituła stopni wędrowniczych) o zamknięcie próby i przyznanie sprawności. Po pozytywnej ocenie realizacji zadań drużynowy przyznaje sprawność rozkazem.

Rola opiekuna

Ponieważ programy sprawności sformułowane są w kategoriach konkretnych zadań do wykonania, ich potwierdzenie wymaga jedynie wiedzy z danej dziedziny, niekoniecznie zaś świadomości wychowawczej. Dzięki temu możesz wraz z kandydatem zgodzić się na potwierdzanie zadań przez konkretne osoby z szerokiego grona: zastępowego, członków drużyny, rodziców, specjalistów z danej dziedziny itd.

Jeśli drużyna ma taką tradycję, możecie potwierdzać wykonanie zadań w inny sposób, np. na grze lub biegu sprawdzającym umiejętności. Dbaj jednak, by zaliczanie sprawności nie przekształciło się w sztuczny egzamin praktyczny – forma taka ma sens tylko w przypadku symulacji z pierwszej pomocy.

5. TROPY

Sposób zdobywania

Trop jest instrumentem metodycznym zdobywanym **w zastępie lub patrolu**.

Trop wędrowniczy jest po prostu ujęciem standardowego sposobu funkcjonowania zastępu/patrolu w formę instrumentu metodycznego, o ograniczonych do minimum wymogach formalnych. Jego zdobywanie poza rozwojem wędrowników wzmacnia także funkcjonowanie systemu małych grup w drużynie.



Trop wędrowniczy jest przedsięwzięciem zastępu lub patrolu, wybieranym oddolnie i realizowanym autonomicznie, pod kierunkiem szefa tropu wybranego spośród wędrowników go realizujących. Każdy z członków zastępu/patrolu może zdecydować o wspólnym wyborze tropu, ale też powinien być współodpowiedzialny za przynajmniej jedno z zaplanowanych zadań.

Najczęściej jest on zdobywany w ramach zbiórek zastępu/patrolu, ale elementem tropu mogą być także indywidualne działania wędrowników poza zbiórkami.

Indywidualne działania wędrowników poza ziórkami dotyczą najczęściej przygotowywania elementów potrzebnych później do wspólnego przedsięwzięcia bądź pełnienia indywidualnej służby.

Tropy można zdobywać od razu po wstąpieniu do drużyny, **przed złożeniem Przyrzeczenia Harcerskiego**. Choć tropy stanowią element prób na stopnie mogą być realizowane także poza próbą na stopień.

Program instrumentu

Tematyka tropu jest zasadniczo dowolna i odzwierciedla zainteresowania członków zespołu, powinna się jednak wpisywać w kategorie tematyczne tropów. **U wędrowników szczególny nacisk powinno się położyć na służbę w ramach realizacji tropu - zarówno tę wewnątrz, jak i na zewnątrz organizacji.**

W przypadku tropów dla wędrowników zaleca się stworzenie przez zastęp/patrol własnego, zupełnie odmiennego niż zaproponowane pomysłu, o ile jego cel odpowiada opisowi jednej z kategorii tematycznych przewidzianych dla tropów i opiera się na służbie.

Tropy grupuje się w kategorie tematyczne:

1. NATURA: Kategoria tropów NATURY zawiera w sobie działania związane z przebywaniem na łonie dzikiej przyrody i zdobywaniem wiedzy na jej temat. Stymulują one pogłębianie wiedzy z zakresu funkcjonowania przyrody poprzez obserwację i szukanie w niej zależności (łącznie z człowiekiem i jego oddziaływaniem w przyrodzie). Zastępy będą mogły wspólnie doświadczyć, wykorzystać i sprawdzić zdobytą wiedzę podczas obozu czy biwaku. Trop ten to także służba na rzecz NATURY.
2. INICJATYWA: Trop INICJATYWY to podejmowane działania na rzecz rozwoju społeczności lokalnej, w której na co dzień działają zastępy i patrole. Zaczynając od tropów umożliwiających działanie na podwórku, w szkole, na wsi czy osiedlu, kończąc na społeczności dzieci i młodzieży światowej. Dzięki INICJATYWIE zastępy/patrole uczą się dostrzegać potrzeby, a także poznają możliwości odpowiadania na nie.
3. OJCZYŻNA: Tropem OJCZYŻNY można podjąć działania związane z odkrywaniem Polski. Wspólnie z zastępem będzie można poznać jej historię oraz kulturę - narodową, jak i lokalną oraz zdobyć wiedzę



dotyczącą osiągnięć i twórczości Polaków. Przykładowymi formami pracy tropów z tej kategorii są wycieczki i poszukiwania czy pielęgnowanie polskiej kultury.

4. BRATERSTWO: Trop BRATERSTWA to trop związany z podjęciem działań na rzecz różnorodnych wspólnot. Dzięki tym działaniom harcerze mogą wzmocnić więzi rodzinne czy więzi w grupie rówieśniczej. Poznają pojęcia tolerancji, akceptacji, sprawiedliwości, a także wykluczenia, dyskryminacji i nierówności społecznych. Tropy z tej kategorii pozwolą na poznanie zależności kulturowych i nadawanych im znaczeń.
5. ZARADNOŚĆ: Tropem ZARADNOŚCI zastępy poznają zależności związane z gospodarką i zależnościami ekonomicznymi. Podążając tym tropem, można poznać wpływ decyzji konsumenckich na inne rejony świata oraz pojęcie zrównoważonego rozwoju. Harcerze poznają także różnorodne zawody i możliwości ich podjęcia w przyszłości.
6. ODKRYWANIE: Trop ODKRYWANIE pozwala na poznawania świata w kontekście nauki i techniki. Dzięki możliwości podjęcia praktycznych doświadczeń nauka będzie dla harcerzy niezwykle ciekawym przeżyciem. Zastępy będą wiedziały, że uczenie się jest wartościowe i daje umiejętności na całe życie.
7. CZŁOWIEK: Idąc tropami CZŁOWIEKA można wspólnie pogłębić wiedzę z zakresu szeroko pojętego zdrowia. Zastępy będą mogły sprawdzić co to znaczy zdrowe odżywianie czy podjąć działanie związane z aktywnością fizyczną odpowiednią dla swojego wieku. Tropy te pozwolą na zdobycie dobrych nawyków w codziennym życiu harcerzy, którzy jednocześnie będą zachęcać innych do zdrowego stylu życia.

Materiały dla wychowanków

Programy tropów zawierają przykładowe przedsięwzięcia zespołu w postaci pomysłów – źródła inspiracji. Dodatkowo na stronie <https://zhp.pl/hub-gk/instrumenty-metodyczne/> w zakładce **Pilotaż wędrowniczych instrumentów metodycznych** jako "Materiały powiązane z tropami" znajdziesz także [kartę tropu wędrowniczego](#).

Czas trwania próby

Zalecany czas zdobywania przez zastęp tropu wędrowniczego wynosi 5-10 miesięcy.

Wytycznych tych nie należy traktować jako sztywnych granic, warto jednak pamiętać, że im dłużej trwa dane przedsięwzięcie tym trudniej utrzymać stałą motywację członków zespołu, a co za tym idzie porządne zrealizowanie zaplanowanych przedsięwzięć.

Rozpoczęcie i zakończenie zdobywania



Zdobywanie tropu wędrowniczego może rozpocząć się bezpośrednio po wyborze tropu przez zastęp/patrol, który wybiera na podstawie przeanalizowania pytań kierunkowych zawartych w karcie tropów wędrowniczych. Po wybraniu tropu i dobraniu konkretnych zadań koordynator tropu przedstawia go drużynie lub właściwemu według jej konstytucji organowi, które mogą przedstawić mu wskazówki dotyczące zdobywania wybranego tropu.

Decyzję o zamknięciu próby tropu wędrowniczego podejmuje zastęp/patrol przy akceptacji drużyny lub właściwego według konstytucji organowi, po podsumowaniu działań na forum drużyny lub wędrowniczego gremium z danego środowiska działania. Decyzja w sprawie zaliczenia tropu poszczególnym wędrownikom podejmowana jest przez zastęp/patrol i oparta jest na ich udziale w działaniach i wkładzie w osiągnięty efekt.

W przypadku zdobywania przez wędrowników SWA (Odznaki Skautów Świata) na podsumowaniu powinien być obecny tutor SWA.

Trop wędrowniczy przyznawany jest poszczególnym wędrownikom rozkazem drużynowego, wtedy też następuje wręczenie oznaczeń.

Rola opiekuna

Koordynatorem tropu jest wędrownik wybrany przez zastęp/patrol. Nie istnieje dodatkowa rola opiekuna tropu.

6. WYZWANIA

Wyzwanie jest indywidualną próbą charakteru harcerza. Ma ono skłonić go do zmierzenia się z wybraną trudnością i w ten sposób wzmocnienia swej siły woli, zaś po pokonaniu trudności – wzmocnienia poczucia własnej wartości. Dzięki podjęciu i zrealizowaniu wyzwania wychowanek ma się przekonać, że może i powinien pracować nad sobą – że dzięki sile woli potrafi zmienić się na lepsze. Podstawą wybierania wyzwań jest Prawo Harcerskie. Realizowanie wyzwań sprzyja przede wszystkim rozwojowi w sferze ducha i emocji.

Sposób zdobywania

Wyzwania realizowane są w ramach działalności harcerskiej lub poza nią.

Wyzwania mogą być realizowane zarówno jako element próby na stopień, jak i poza nią.



Program instrumentu

Wyzwania każdorazowo układane są indywidualnie w odpowiedzi na indywidualne potrzeby rozwojowe i wychowawcze danego kandydata. Dotyczy to także trudności podejmowanych wyzwań – ma ona optymalnie stymulować rozwój kandydata, nie zaś służyć do porównywania wędrowników między sobą.

Wyzwanie ma być przede wszystkim „próbą charakteru”. Możliwe jest układanie wyzwań opartych o wysiłek fizyczny, pokonywanie lęków społecznych itd., każdorazowo trzeba jednak mieć przed oczami przede wszystkim rozwój wewnętrzny wędrownika. Wyzwanie nie jest uniwersalnym instrumentem stymulującym rozwój w dowolnym kierunku – jego celem jest wzmacnianie ducha kandydata, nie zaś np. poszerzenie wiedzy czy osiągnięcie kolejnych poziomów sprawności fizycznej.

Szczegółowy kształt wyzwania ustala opiekun bądź drużynowy (jeśli wyzwanie jest realizowane poza próbą na stopień) **wspólnie z kandydatem**. Podstawą są potrzeby wychowawcze kandydata w zakresie rozwoju duchowego, emocjonalnego i wolitywnego (dotyczącego siły woli).

Programy wyzwań są jedynie przykładami i służą zademonstrowaniu funkcjonowania instrumentu. Dopuszczalne jest także inspirowanie się wyzwaniami dedykowanymi sąsiadującym metodykom (np. w przypadku wędrowników inspirowanie się programami wyzwań starszoharcerskich).

Należy pamiętać o sformułowaniu jasnych kryteriów zaliczenia wyzwania.

Materiały dla wychowanków

Przykłady wyzwań znajdziesz na stronie <https://zhp.pl/hub-gk/instrumenty-metodyczne/> w zakładce **Pilotaż wędrowniczych instrumentów metodycznych** jako „Materiały powiązane z wyzwaniami”.

Czas trwania próby

Realizacja wyzwania powinna trwać do 3-4 miesięcy.

Określanie minimalnego czasu realizacji wyzwania ma sens tylko w przypadku wyzwań ukierunkowanych na ćwiczenie systematyczności i wytrwałości, np. wyzwanie polegające na ograniczeniu korzystania z mediów społecznościowych do 1h dziennie przez okres 2 miesięcy.

Rozpoczęcie i zakończenie zdobywania

Rozpoczęcie realizacji wyzwania może nastąpić bezpośrednio po ustaleniu jego kształtu. Faktu tego nie ogłasza się w rozkazie.

Po zrealizowaniu wyzwania wędrownik zgłasza się do drużynowego, który zalicza wyzwanie samodzielnie lub opierając się na relacjach innych osób. Fakt zrealizowania wyzwania ogłasza się na forum drużyny w



przyjęty w niej sposób, w miarę możliwości obrzędowo. Można go także udokumentować w rozkazie drużynowego.

Rola opiekuna

Kształt wyzwania oraz kryteria zaliczenia ustala drużynowy wspólnie z kandydatem. Od tego momentu potrzebne jest jedynie potwierdzenie zrealizowania ustalonych zadań, które drużynowy może powierzyć wybranej przez siebie osobie.