



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 drużynowego gromady zuchowej oraz drużyny wielopoziomowej zrzeszającej zuchy

(wersja robocza z dnia 14.01.2020)

Autorzy: hm. Kinga Żydek, 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 objąłeś/objęłaś ją niedawno, będzie Ci łatwo z niego korzystać, a Twoje zuchy będą chętnie zdobywały kolejne gwiazdki, tropy i sprawności.

Zaproponowana konstrukcja SIM ma sprawić, że zuchy będą mogły korzystać z rozpisanych propozycji bez konieczności ich modyfikowania. Jednocześnie **zachęcamy, aby kadra korzystała jak najczęściej z możliwości dostosowywania programu tropów, sprawności, a przede wszystkim zadań indywidualnych do potrzeb wychowawczych i preferencji wychowanków.**

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

- gwiazdki zuchowe
- tropy
- sprawności

Gwiazdki zuchowe są „instrumentem-matką” pozwalającym zuchom rozwijać się całościowo i równomiernie tak by osiągnęły również podstawowe kompetencje, umiejętności i wiedzę przewidywaną na poszczególnych etapach rozwoju. Próby na poszczególne gwiazdki składają się z określonych zadań



podstawowych i jednego zadania indywidualnego oraz zdobywania pozostałych instrumentów metodycznych – tropów i sprawności.

Zadania indywidualne są mało sformalizowanymi próbami mającymi na celu rozwinięcie zucha w obszarze duchowym, emocjonalnym i silnej woli. Dzięki podjęciu i zrealizowaniu indywidualnie dobranego zadania zuch ma się przekonać, że może i powinien pracować nad sobą – że dzięki sile woli potrafi zmienić się na lepsze. Sprzyja to budowaniu poczucia własnej wartości.

Tropy są instrumentami zdobywanymi zespołowo. Kadra gromady wybiera konkretne tropy, które są realizowane decyzją Kręgu Rady. Celem tropów jest rozwijanie kompetencji współpracy w grupie, kluczowej w dzisiejszym świecie (rozwój społeczny), umożliwienie zuchom poznania otaczającego świata oraz wspieranie postawy służby i braterstwa.

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

Wszystkie programy sprawności zostały uaktualnione, z dostosowaniem do dzisiejszych realiów i zainteresowań dzieci. Do wymagań dla każdej sprawności zostały przygotowane zadania dla zucha pierwszej, drugiej i trzeciej gwiazdki.

Programy sprawności umożliwiają w większości przypadków rozpoczęcie zdobywania sprawności bez konieczności układania bądź przerabiania próby.

Druhno, Druhu, 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 układanie indywidualnego zadania dla zuchów.

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

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. GWIAZDKI ZUCHOWE

Gwiazdki zuchowe to indywidualny instrument metodyczny, mający na celu stymulowanie wszechstronnego i równomiernego rozwoju kandydata we wszystkich sferach uwzględnionych w Harcerskim Systemie Wychowawczym. Z uwagi na tradycję, w przypadku zuchów instrument ten nosi nazwę gwiazdki zuchowej.

Sposób zdobywania

Warunkiem otwarcia próby na gwiazdkę zuchową jest złożenie Obietnicy Zucha. Tutaj warto także podkreślić, że nie istnieje próba zucha. Najlepszym przygotowaniem do złożenia Obietnicy są tzw. "zbiórki pierwszego miesiąca", będące dla nowych zuchów wprowadzeniem do Prawa Zucha oraz zasad panujących w gromadzie zuchowej, a dla zuchów z dłuższym stażem w gromadzie przypomnieniem wiedzy, jaką dzieci zdobywały wcześniej.

Gwiazdki zuchowe zdobywane są **adekwatnie do wieku i powiązanych z nim potrzeb rozwojowych kandydata:**

- a. Zuch ochoczy – 6-8 lat
- b. Zuch sprawny – 8-9 lat
- c. Zuch zaradny – 9-10 lat.

Powyższe przedziały wiekowe mają charakter orientacyjny. W uzasadnionych przypadkach możliwe jest wcześniejsze dopuszczenie kandydata do zdobywania gwiazdki lub stopnia przewidzianych dla starszych dzieci.

Gwiazdki zdobywane są indywidualnie. Ujęte w książeczce zadania podstawowe na gwiazdkę, a także zadanie dobrane indywidualnie do każdego zucha mogą być realizowane zarówno podczas zbiórek i wyjazdów harcerskich, jak i w życiu prywatnym.



Program instrumentu

Zuchy zdobywają gwiazdki zuchowe bezpośrednio przez zdobywanie sprawności, tropów oraz realizację zadań, ujętych w książeczce zucha zdobywającego gwiazdkę zuchową, w której odnotowuje się zdobycie każdego instrumentu i zrealizowanie poszczególnych zadań próby.

Na każdą kolejną gwiazdkę zuchową składa się zdobycie poniższych instrumentów metodycznych:

Poziom gwiazdki	sprawności	tropy	wyzwania
*	2	3	-
**	3	4	-
***	4	5	-

W metodyce zuchowej nie występuje odrębny instrument metodyczny – wyzwania. Ich odpowiednikiem jest 1 **zadanie indywidualne** przewidziane na każdą zuchową gwiazdkę.

Podstawą pracy z gwiazdkami zuchowymi są **ideę gwiazdek**. Na ich podstawie zostały sformułowane zadania przewidziane dla zuchów ujęte w poszczególnych książeczkach. Dodatkowo ZIM opracował wizję zucha opuszczającego gromadę, która mówi o tym, na jakie postawy drużynowi powinien zwracać uwagę przez cały okres zuchowania. Treści poszczególnych idei znajdziesz na stronie <https://zhp.pl/hub-gk/instrumenty-metodyczne/> w zakładce **Pilotaż zuchowych instrumentów metodycznych** jako "Materiały powiązane z gwiazdkami zuchowymi".

Jeśli zajdzie taka potrzeba, drużynowy może rozszerzyć standardowy schemat próby o **maksymalnie jedno zadanie uzupełniające**, potrzebne danemu zuchowi i związane z bohaterem, specjalizacją gromady, tradycją, obrzędowością itp.

ZADANIA INDYWIDUALNE

Szczegółowy kształt zadania indywidualnego określa się na podstawie rozpoznania potrzeb wychowawczych kandydata w zakresie rozwoju duchowego, emocjonalnego i wolitywnego (dotyczącego siły woli). Z uwagi na rozwój psychofizyczny zucha, nie rekomendujemy, aby dziecko samo wymyślało sobie treść zadania indywidualnego. Zadanie indywidualne powinno być przydzielone tylko i wyłącznie przez kadrę oraz wpisane do książeczki na konkretną gwiazdkę.



Warto zasięgnąć w tym zakresie rady rodziców, którzy najlepiej znają swoje dziecko. Jeżeli zadanie, które zostanie przydzielone zuchowi dotyka jego sfery życia domowego, należy bezwzględnie skonsultować to z rodzicami/opiekunami dziecka.

ZIM stworzył katalog przykładów zadań indywidualnych, który to może być inspiracją do wymyślenia ich treści i kształtu. Jednakże to zadaniem drużynowego i kadry zuchowej jest indywidualne dostosowanie zadania do konkretnej osoby. Znajdziesz go na stronie <https://zhp.pl/hub-gk/instrumenty-metodyczne/> w zakładce **Pilotaż zuchowych instrumentów metodycznych** jako "Materiały powiązane z gwiazdkami zuchowymi".

Kształt zadania ustalony przez drużynowego musi zawierać jednoznaczne kryterium zaliczenia zadania.

Zadania indywidualne mogą być zmienione w trakcie trwania próby, jeśli przestały odpowiadać na potrzeby wychowawcze bądź są niemożliwe do realizacji z innych przyczyn.

Dopuszcza się realizowanie zadań indywidualnych opartych o wysiłek fizyczny, jeśli ich celem jest kształtowanie silnej woli kandydata.

Warto jednak mieć na uwadze, że zadania te mają na celu przede wszystkim pracę nad charakterem i nie powinny stać się jedynie narzędziami do rozwoju kondycji fizycznej.

Warto również podkreślić, że praca z emocjami i duchowością powinna być obecna na każdej zbiórce zuchowej.

Materiały dla wychowanków

Na każdą z gwiazdek zuchowych przygotowane zostały książeczki, będące inspiracją dla drużynowego. Drużynowy może skorzystać z gotowej propozycji książeczki, ma również możliwość stworzenia swojej wersji, zawierając w niej zadania wynikające z idei danej gwiazdki zuchowej.

Znajdziesz je na stronie <https://zhp.pl/hub-gk/instrumenty-metodyczne/> w zakładce **Pilotaż zuchowych instrumentów metodycznych** jako "Materiały powiązane z gwiazdkami zuchowymi".

Czas trwania próby

Zalecany czas zdobywania poszczególnych gwiazdek wynosi:

- a. Zuch ochoczy - 4-6 miesięcy
- b. Zuch sprawny - 6-9 miesięcy
- c. Zuch zaradny - 6-9 miesięcy



Kształt zadania indywidualnego układa się w taki sposób, by zuch był w stanie zrealizować je w ciągu maksymalnie 1 miesiąca. O ile sensem zadania indywidualnego nie jest regularność, nie określa się dolnej granicy jego trwania.

Rozpoczęcie i zakończenie zdobywania

Otwarcie i zamknięcie próby powinno być odnotowane w rozkazie drużynowego. Aby zuch był świadomy rozpoczęcia tego procesu, w tym momencie wręcza mu się książeczkę.

O zamknięciu próby u zuchów w gromadzie zuchowej decyduje drużynowy. Przyznanie gwiazdki zuchowej następuje w obrzędowy sposób na forum gromady. Przyznanie każdej z gwiazdek odbywa się poprzez odnowienie Obietnicy Zucha, w czasie której obecny jest Instruktor ZHP (drużynowy nie może przyjąć odnowienia Obietnicy Zucha, jeśli nie jest instruktorem ZHP).

Rozpoczęcie realizacji zadania indywidualnego następuje bezpośrednio po ustaleniu jego kształtu przez drużynowego. Drużynowy zaznacza zrealizowane zadanie w książeczce zucha zdobywającego gwiazdkę zuchową, fakt tego nie potwierdza się w rozkazie.

Roła opiekuna

Opiekę nad zuchami realizującymi próby na gwiazdki zuchowe sprawuje drużynowy z pomocą swych przybocznych. Kluczową rolę w realizacji gwiazdki pełnią także rodzice, z którymi kadra gromady powinna w tym zakresie współpracować.

2. TROPY

Sposób zdobywania

Tropy zdobywane są przez **całą gromadę**, a w przypadku funkcjonowania szóstek zuchowych w drużynie wielopoziomowej przez wszystkie zuchy należące do danej drużyny.

Zdobywanie tropu zuchowego koordynuje kadra gromady – drużynowy i przybocznicy. **Tropy do realizacji dla zuchów wybiera kadra gromady** m.in. na podstawie postawionych celów wychowawczych i potrzeb zuchów. Kadra gromady wybiera z listy gotowy trop, który będzie realizowany bez modyfikacji lub z ewentualnym dostosowaniem do okoliczności. **Wybrany trop jest akceptowany przez zuchy w kręgu rady.**

Trop zuchowy zdobywany jest w **ciągłym cyklu zbiórek**. Może on także być zdobywany w ramach wyjazdowych form pracy (biwaków, zimowisk, kolonii zuchowych itp.).



Realizacja danego tropu polega na aktywnym udziale zuchów w zabawach gromady i obejmuje następujące elementy:

- a. podjęcie przez zuchy w kręgu rady decyzji o tym, w co się będą bawić (czyli o wyborze tropu),
- b. wspólną zabawę wynikającą z programu tropu,
- c. zbiórkę podsumowującą, na której w kręgu rady zuchy wraz z kadrą gromady decydują o przyznaniu tropu każdemu zuchowi (na podstawie obecności na zbiórkach i zaangażowaniu w zabawę). Na koniec, w kręgu parady, następuje obrzędowe nadanie tropu połączone z wręczeniem znaczka tropu.

Tropy można zdobywać od razu po wstąpieniu do gromady, **przed złożeniem Obietnicy**. Choć tropy stanowią element prób na gwiazdki mogą być realizowane także poza próbą na gwiazdkę.

Program instrumentu

Wybrane tropy są **filarem planu działania gromady**. Gromada powinna realizować w ciągu roku harcerskiego **różnorodne tropy** (co najmniej jeden trop z każdej kategorii). Drużynowy powinien również zwrócić uwagę na różnorodność tematyczną tropów realizowanych przez zuchy w ramach gwiazdek.

Kategorie tropów zuchowych:

- Obywatelskie
- Sportowe i turystyczne
- Bajkowe
- Kulturoznawcze
- Artystyczne
- Przyrodnicze

Program tropu obejmuje zadania zapisane w formie propozycji do zabaw z zuchami (możliwe do modyfikacji w zależności od okoliczności), wskazówki dla drużynowego, które pozwolą mu dostrzec walory wychowawcze tropu oraz bibliografię.

Lista tropów ujętych w programie tropów zuchowych jest zestawem otwartym. Zachęcamy środowiska do przesyłania propozycji nowych tropów do Wydziału Wsparcia Metodycznego GK ZHP celem ich zatwierdzenia i upowszechnienia. Opracowane programy tropów znajdziesz na stronie <https://zhp.pl/hub-gk/instrumenty-metodyczne/> w zakładce **Pilotaż zuchowych instrumentów metodycznych** jako "Materiały powiązane z tropami".

Materiały dla wychowanków

Brak.



Czas trwania próby

Zalecany czas zdobywania tropu zuchowego wynosi 5–6 zbiórek gromady.

Rozpoczęcie i zakończenie zdobywania

Zamknięcie tropu zuchowego i zaliczenie go poszczególnym zuchom odbywa się w kręgu rady na podstawie uczestnictwa zuchów w danym cyklu zbiórek. Ostateczną decyzję w obu kwestiach podejmuje drużynowy.

Rekomendujemy, aby rozpoczęcie i zamknięcie przez poszczególne zuchy zdobywania tropu odnotowane zostało w rozkazie drużynowego, co pozwoli usystematyzować pracę gromady i indywidualną pracę dziecka.

Rola opiekuna

Nie ma formalnego opiekuna nadzorującego zdobywanie tropu zuchowego, jednak nad całością czuwa drużynowy wraz z kadrą zuchową.

3. SPRAWNOŚCI

Sposób zdobywania

Sprawności zdobywane są przez zucha indywidualnie, według własnego uznania. Sprawności mogą być zdobywane podczas działań gromady lub w życiu pozaharcerskim zucha.

Kilku zuchów może równoległe zdobywać tę samą sprawność, także podczas wspólnych działań (np. biwaku tematycznego), ale każdy musi wykazać się daną umiejętnością samodzielnie.

Choć sprawności stanowią element prób na gwiazdki mogą być realizowane także poza próbą na gwiazdkę. Nie określa się limitu sprawności, które jednocześnie może zdobywać zuch.

Zaleca się jednak, aby jednocześnie zuch realizował maksymalnie 2 sprawności. Uzasadnieniem tego jest fakt, że z uwagi na stopień rozwoju zucha i dużą ilość innych zadań do realizacji, należy pozwolić się skupić dziecku na jednej wybranej sprawności. Dopuszcza się jednak możliwość zdobywania dwóch sprawności jednocześnie np. w sytuacji, gdy zuch ma otwartą próbę na sprawność, a w czasie jej realizacji bierze udział w biwaku, podczas którego realizuje zupełnie inną tematycznie sprawność. Wtedy nic nie stoi na przeszkodzie, by zuch zrealizował w tym samym także drugą sprawność.

Program instrumentu



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

W programie próby na sprawności znajdują się **wymagania, które pomocniczo rozpisane zostały na trzy poziomy zadań – dla zucha pierwszej, drugiej i trzeciej gwiazdki**. Kadra zuchowa może skorzystać z zestawów zadań zamieszczonych w programie sprawności albo ma możliwość zmodyfikowania tych zadań dla konkretnego zucha tak, aby realizowały wskazane wymagania.

Zrealizowane zadania potwierdzane są na karcie próby przez zaakceptowane wcześniej przez drużynowego osoby, właściwe z uwagi na okoliczności, kompetencje w danym obszarze itp.

Materiały dla wychowanków

Kartę próby tworzy samodzielnie zuch (pod nadzorem kadry) albo można skorzystać z przygotowanych projektów karty próby na sprawności (w przyszłości każda sprawność będzie miała stworzoną centralnie propozycję karty próby). Przykłady kart znajdziesz na stronie <https://zhp.pl/hub-gk/instrumenty-metodyczne/> w zakładce **Pilotaż zuchowych instrumentów metodycznych** jako "Materiały powiązane ze sprawnościami".

Czas trwania próby

Nie jest określony.

Rozpoczęcie i zakończenie zdobywania

Rozpoczęcie i zakończenie zdobywania sprawności ujmuje się w formie funkcjonującej w gromadzie. Zaleca się jednak, by było to ujęte w rozkazie drużynowego, co pozwoli na usystematyzowanie działań zuchów. Z uwagi na to, że rozpoczęcie i zakończenie zdobywania sprawności zuchowej odbywa się w formie dostosowanej do sprawności i okoliczności, nie jest konieczne czytanie rozkazu, jednak rekomendujemy formalne dokonanie wpisu w rozkazie.

Rola opiekuna

Nie wskazuje się opiekuna sprawności. Wszelkie zadania weryfikowane i zatwierdzane są przez drużynowego lub rodzica/opiekuna.

Ustanowienie opiekuna może być jednak uzasadnione w przypadku sprawności wymagających bardziej zaawansowanych kompetencji np. specjalistycznej wiedzy (np. Sprawność "Zbieracz/Zbieraczka Grzybów") lub podejmujących specyficzną tematykę (np. zapewne lepiej, aby zuchem zdobywającym sprawność "Gentelmen" opiekował się przyboczny płci męskiej, jeśli drużynową jest kobieta).

