

STREFA ZDALNYCH INSPIRACJI

wnioski, sugestie, pomysły

Druhny i Druhowie!

Serdecznie zapraszamy Was do lektury wniosków, sugestii i pomysłów dotyczących pracy zdalnej w drużynach i gromadach. Zbliżająca się przerwa świąteczno-sylwestrowa może być okazją do poprawienia jakości działań w swojej jednostce, a zbudowanie zaangażowania uczestników może zaprocentować większą frekwencją w czasie pierwszych zimowo-wiosennych zbiórek na żywo. Jeśli w 2021 roku będzie potrzebny powrót obostrzeń i ponownie zostanie narzucony zakaz organizacji zbiórek i biwaków - z pewnością lektura niniejszych wskazówek się przyda.

Niniejszy dokument, a właściwie pięć dokumentów, jest wynikiem pracy Strefy Zdalnych Inspiracji, która odbyła się online 19. listopada 2020 roku. Po dyskusjach w grupach metodycznych zadaliśmy sobie sześć ważnych pytań, a następnie w oparciu o wnioski z dyskusji odpowiedzieliśmy na nie. Systematyka każdego z dokumentów jest mniej więcej taka sama - dzięki temu łatwiej porównacie konkretny aspekt pracy zdalnej, jeśli pracujecie w swojej jednostce więcej niż jedną metodyką. Pytania, które zadaliśmy, brzmią:

1. Na co zwrócić szczególną uwagę prowadząc działalność online?
2. Czego się wystrzegać prowadząc działalność online?
3. Jak realizować instrumenty metodyczne (stopnie, sprawności, naramienniki)?
4. Jak pracować systemem małych grup?
5. Jak wykorzystać otoczenie zewnętrzne - podwórka, zabudowania, tereny naturalne?
6. Jak wykorzystać zasoby ludzkie - rodziców, rodzeństwo?

Zupełnie osobnym dokumentem jest „Aplikacje”, w którym krótko opisaliśmy oprogramowanie i aplikacje zaproponowane w czasie Strefy Zdalnych Inspiracji, w kolejności:

1. Aplikacje do połączeń.
2. Aplikacje służące uatrakcyjnieniu zbiórek.
3. Narzędzia do tworzenia grafik i prezentacji.
4. Bazy wiedzy do wykorzystania podczas gawęd/wprowadzania w temat zbiórki.

Mamy nadzieję, że przyda się to Wam w pracy zdalnej, która - mamy nadzieję - będzie tymczasowa. A wszystkim czytelnikom życzymy dużo zdrowia i szybkiego powrotu do normalności!

Z harcerskim pozdrowieniem,
Czuwaj!

Kadra Strefy Zdalnych Inspiracji
phm. Maja PAWIŃSKA - koordynatorka
hm. Magdalena TURBASA - część zuchowa
hm. Magdalena BANACH - część harcerska
phm. Joanna KARCZEWSKA - część starszoharcerska
phm. Agata PRUSS - część wędrownicza
hm. Jacek GRZEBIELUCHA - wsparcie merytoryczne

Spis treści

1. Na co zwrócić szczególną uwagę prowadząc działalność online?.....	4
2. Jak realizować instrumenty metodyczne (stopnie, sprawności)?	6
3. Jak pracować systemem małych grup?	6
4. Jak wykorzystać otoczenie zewnętrzne - podwórka, zabudowania, tereny naturalne?	7
5. Jak wykorzystać zasoby ludzkie - rodziców, rodzeństwo?	7

1. Na co zwrócić szczególną uwagę prowadząc działalność online?

Problem: zadania międzyzbiórkowe nie są kończone/odsyłane.

Rozwiązania:

- co tydzień na zbiórce zadanie, przykłady: harcerka prowadziła zbiórkę o swojej pasji - wierszach, zadanie międzyzbiórkowe - napiszcie wiersz. Zadanie wynikające z tematu zbiórki związane z pasją;
- projekt HS - pracując wspólnie, harcerze wspierają i motywują się nawzajem, pracując do zdobycia oznaczenia projektu;
- zadania związane z realizacją sprawności - motywacja wynikająca z dążenia do zyskania sprawności;
- docenianie pracy harcerzy dodatkowo ich motywuje - piszemy artykuły o słynnych członkach hufca, a ich efekty pracy są oficjalnie zaznaczane na stronie hufca z pochwałą;
- częste przypomnienia, współzawodnictwo zastępów często aktualizowane np. postami na Instagramie, zdjęciami i dokumentacją osiągnięć; upewnianie się, że wszyscy wiedzą, co się dzieje i jakie jest teraz zadanie, stała rozmowa
- Office pozwala na stworzenie grupy mailowej, do której podłącza się maile @zhp.net.pl. Wysłanie maila na mail grupowy powoduje rozestanie maili na skrzynki prywatne. Do zaplanowania maili można wykorzystać opcję Outlooka: obok strzałeczki wyślij jest opcja "wyślij później" tak, aby zaplanować wysyłkę maili. Alternatywnie można skorzystać ze strony www.futureme.org;
- na Facebooku można planować posty - np. przypominające o zadaniach międzyzbiórkowych;
- jeśli zadanie międzyzbiórkowe „nie wypaliło”: przeanalizować, dlaczego. Poszukać innych form, zaprosić zastęp na grę zdalną trwającą jakiś czas i zadania umieścić w niej jako punkty.

Problem: ile czasu możemy wytrzymać przed komputerem?

Rozwiązanie:

- zbiórki „na przemian” - raz 45 min, wysyłamy zadanie/rozpisujemy sprawności a kolejna zbiórka trwa 15 minut, ale na niej prezentujemy efekty swoich działań i rozwiewamy wątpliwości.

Problem: harcerze są mało responsywni

Rozwiązania:

- podział na mniejsze pokoje;
- zachęcanie do kamerek: yellow submarine (ustawianie własnego tła za plecami, wtedy harcerze starsi chętniej będą się pokazywać w kamerze). Tło może też służyć działaniu programowemu, fabularnemu;
- gry, które wymagają szybkiej reakcji losowej osoby lub wszystkich. Na przykład przerywnik: przynieście coś, co... (jest czerwone, jest butem itd.) wygrywa pierwszy;
- dopasowanie do potrzeb harcerzy - wolą pogadać i zrobić głęboką dyskusję nad wartościami, pośmiać się, czy zrobić coś pobudzającego;
- przy rozmowach rozchodzenie się na kanały zastępów, żeby było łatwiej rozmawiać;
- znaleźć najsmutniejszy, najbardziej bezsensowny przedmiot. Zadaniem jest zareklamowanie przedmiotu tak, aby każdy chciał go kupić - można podpiąć licytację, każdy ma swoją pulę i licytują przedmioty, albo Forms/Polly, głosujemy co kto chce kupić;
- ankieta ewaluacyjna po zbiórce na Formsach - pomoże dostosować zbiórki tak, aby wykorzystywać najlepsze rzeczy a rezygnować z tych mało atrakcyjnych;
- „skrzynka pomysłów” na zbiórki na [Padlet](#);
- żółta łódź podwodna:
 - wszyscy robią małą łódź podwodną z tego, co mają;
 - gracze otrzymują 1 pkt za każdy raz, gdy uda im się wśliznąć w swoje wideo swoją łódź. Może być w tle, wpięta we włosy, przyczepiona na ubraniu - wszystko się liczy, jeśli łódź będzie widoczna (min. 50%);
 - jeśli ktoś cię „nakryje” - odpadasz, ale otrzymujesz punkt za tę próbę;
 - gra toczy się aż wszyscy odpadną. Wtedy liczy się punkty a zwycięzca otrzymuje honorowy tytuł Sierżanta Pieprza.

2. Jak realizować instrumenty metodyczne (stopnie, sprawności)?

- „szturchnąć patyczkiem”, znaczy rozpocząć rozmowę samemu - umówić się indywidualnie z harcerzem starszym i porozmawiać jeden do jednego;
- odzywamy się dzień-kilka po złożeniu przyrzeczenia i zaproponować otwarcie próby;
- motywacja grupy - uczestnicy mogą się nakręcać nawzajem;
- warto słuchać i proponować sprawności związane z tematami, które sami lubią, w razie trudności proponować dostosowanie zadań;
- zbiórki, które tworzą możliwości do zdobycia sprawności lub co najmniej zrealizowania jakichś podpunktów;
- proponowanie sprawności na samych zbiórkach, „featured”;
- współzawodnictwo - zadanie na dzień - zadania wymogami ze sprawności. Dokumentacja realizacji zadań zdjęciem lub inną formą wysyłać drużynowemu, tabela wyników, codziennie pokazywana i aktualizowana;
- gazetka szczepowa ze „ścianą sławy” z trzema najlepszymi - sprawności wysoko punktowane w turnieju zastępów, czas na/po zbiórce na rozmawianie z chętnymi o sprawnościach i stopniach;
- bieg na stopnie - zdalnie: plan, przewijanie zadań na stopnie w cyklu zbiórek, na koniec gra, gdzie poruszając się po różnych miejscach internetowo/zdalnie/ telefonicznie realizują punkty: np. kanał na Teamsie z prowadzącym punkt dającym zadanie;
- znaki plemion - propozycja programowa Leśne Plemiona.

3. Jak pracować systemem małych grup?

- **Współzawodnictwo** - tytuł zastępu i plakietki go oznaczające przechodnie (do tego nieprzechodni mały upominek), punktacja: aktywność zastępów, indywidualne działania też zdobywają punkty dla zastępu, aktywność na zbiórkach odpowiedzi na pytania w materiałach udostępnianych zdalnych.

4. Jak wykorzystać otoczenie zewnętrzne - podwórka, zabudowania, tereny naturalne?

- **capstrzyk/wizyta w ważnych miejscach** z mapką i ukrytymi w terenie QR kodami, do samodzielnego przejścia;
- **zdalne gry terenowe**;
- **Konfrontacja:** dwudniowa, kryminalna - patrole otrzymują sporo zadań i materiałów, np. filmików w które angażujemy zaprzyjaźnionych harcerzy i cywilów, zadania udostępniane mailowo, pochowane w wiadomościach literki i trzeba się domyślić do czego służą. Linki w filmikach: filmiki na końcu mają dwie opcje wyboru, uczestnicy klikają na link decydując, co się dalej stało/co chcą zrobić;
- **actionbound.com** - aplikacja do tworzenia gier, pozwala na punkty również w terenie, Mapa papierowa jako dodatek do gry w aplikacji też jest świetnym kołem ratunkowym;
- **TerraRun** - Kilka kroków wystarczy by stworzyć grę terenową, jeszcze mniej by skorzystać jako uczestnik. Nowoczesna aplikacja mobilna będzie towarzyszem Twojej przygody. Wybierz miejsce, dodaj punkty kontrolna, dodaj zadania i ruszaj w teren!

5. Jak wykorzystać zasoby ludzkie - rodziców, rodzeństwo?

Problem: problem z płatnościami składek.

Rozwiązania:

- wyjaśnić, z czego wynika obowiązek i pokazać, co za to zrobimy „w międzyczasie” (np. zakup plakietek);
- częste przypomnienia;
- Wyjaśnienie, na co idą składki i dokąd są odprowadzane, że nie są „opłatą za zajęcia” tylko za członkostwo;
- wiadomość odgórna i wyjaśnienie „o co chodzi ze składkami”;
- wskazać, że dalej działamy!
- porównanie kosztów składek i opłat za zajęcia dodatkowe;
- zbiórka dla rodziców - metodą harcerską przekazujemy wiedzę o metodzie harcerskiej i pokazujemy swoją wiedzę o wychowaniu. Możemy pokazać, że nie organizujemy tylko „biegania po lesie” a wychowujemy, co może zmienić rozumienie tego, co tracą

harcerze, gdy nie chodzą na zbiórki, nawet te zdalne. Forma: albo zdalna albo gra do wykonania w terenie indywidualnie (np. na spacerze) za pomocą aplikacji;

- wysłanie rodzicom „podsumowania roku” - ze zdjęciami, screenami i multimediami - relacją ze zbiórek, żeby uświadomić rodzicom, co robimy z ich dziećmi i jaką wartość przynosimy; również „zbiornik pamięci” dla harcerzy
- składki na początku roku za cały rok.