



TEMAT

System Instrumentów Metodycznych (SIM) dla kadry gromad zuchowych



Czas trwania: 3 godziny

Miejsce: harcówka

Materiały:

- długopis dla każdego uczestnika,
- telefon z dostępem do Internetu (sugerujemy, aby – jeśli to możliwe – każdy uczestnik miał swój),
- lista wymagań dotyczących sprawności i tropów dla prowadzącego gwiazdkowy turniej (do przygotowania przez prowadzącego zbiórkę),
- wydrukowane elementy z załączników,
- ewentualnie materiały niezbędne do realizacji zaproponowanych zadań tropu.

Załączniki:

- ogólne założenia zuchowego Systemu Instrumentów Metodycznych – załącznik 1,
- przykładowy program tropu „Leśnicy” – załącznik 2,
- domino – załącznik 3,
- opis zucha zdobywającego gwiazdki – załącznik 4,
- karta z wymaganiami na gwiazdki zuchowe – załącznik 5,
- książeczki zucha – załącznik 6 – po wydrukowaniu sugerujemy odciąć dół kartki z numeracją stron.



PRZEBIEG



1. Rozpoczęcie

Prowadzący przedstawia ogólny zarys nowego zuchowego Systemu Instrumentów Metodycznych (załącznik 1).

2. Sprawności i tropy

Wstęp – przedstawienie uczestnikom podstawowych zmian w zuchowych instrumentach metodycznych. Wśród najbardziej zauważalnych zmian możemy wyróżnić nazewnictwo konkretnych instrumentów. Sprawności są zdobywane indywidualnie przez zuchy i dotyczą nabywanych umiejętności. Tropy są realizowane w zespołach, czyli całą gromadą; są odpowiednikiem dawnych sprawności zespołowych. Elementem nieobowiązkowym, jednak bardzo istotnym, są zadania indywidualne, które dotyczą rozwoju duchowego i emocjonalnego.

Przebieg – prowadzący przedstawia uczestnikom program wybranego tropu (przykładowy trop „Leśnicy” jest zawarty w załączniku 2; zachęcamy do wybrania tropu dopasowanego do zainteresowań uczestników zbiórki). Zadaniem uczestników jest wymyślenie zabaw i aktywności, dzięki którym zrealizują wymagania tropu.

Przykładowe zadania i aktywności przy zdobywaniu tropu „Leśnicy”:

1. Konkurs – „Jaka to melodia?”, czyli rozpoznawanie ptasich głosów, śpiewów i wydawanych dźwięków oraz dopasowywanie ich do nazwy gatunku.
2. Majsterka – wykonanie karmnika dla ptaków z dostępnych przedmiotów (upcykling).
3. Stworzenie kul tłuszczowo-ziarnowych.
4. Konkurs fotograficzny na najładniejsze zdjęcie ptaka. Możliwość wykonania w trakcie zbiórki podczas krótkiego spaceru do parku/lasu.

Opcjonalnie zachęcamy do wykonania jednego (lub więcej) z zadań tropu podczas zbiórki, pamiętając o wcześniejszym przygotowaniu potrzebnych materiałów.

Jeśli zdecydujecie się na wykonanie karmnika dla ptaków, prowadzący musi zadbać o niezbędne materiały. Może też poinformować o tym uczestników przed zbiórką, aby każdy przyniósł jakiś element.

Następnie uczestnicy zapoznają się z aplikacją instrumentów metodycznych dostępną pod adresem: <https://bit.ly/3EewltY>. Ich zadaniem jest wybranie sprawności tematycznie dopasowanych do zdobywanego tropu.

Przy zdobywaniu tropu „Leśnicy” można zaproponować następujące sprawności: „Przyjaciółka/Przyjaciel lasu”, „Ptasia opiekunka/Ptasi opiekun”, „Zbieraczka/Zbieracz grzybów”, „Zielarka/Zielarz”.

Podczas realizacji tropu z gromadą warto zachęcić zuchy do zdobywania sprawności indywidualnie oraz poszerzania wiedzy. Podsumujcie wplecenie sprawności w realizację tropu, poniżej kilka pytań pomocniczych:

- Na którym etapie zdobywania tropu warto zaproponować zuchom wskazane sprawności?
- Po jakich aktywnościach?
- Czy każdy zuch musi zdobyć tę samą sprawność?

3. Zadania indywidualne

Wstęp – prowadzący tłumaczy uczestnikom ideę tego instrumentu metodycznego, podkreślając, że zadania służą rozwojowi emocjonalnemu i duchowemu. Warto wspólnie przyjrzeć się trudnościom, jakie mogą mieć dzieci w wieku zuchowym.

Przebieg – prowadzący rozdaje uczestnikom domino (załącznik 3) – lewa część karty to przykładowe trudności, które może napotkać zuch, zdobywając gwiazdki zuchowe, a prawa to zadanie indywidualne, które ma pomóc zmierzyć się z trudnością. Niektóre karty są uzupełnione tylko częściowo: zadaniem uczestników jest uzupełnić je własnymi przykładami. Jeśli pojawi się więcej pomysłów niż dostępnych pustych miejsc, należy przygotować kolejne karty. Pamiętajcie, aby na tej samej karcie nie umieszczać zadania i trudności, będących parą.

Po przygotowaniu kart uczestnicy rozgrywają partię domino zgodnie z klasycznymi zasadami. Każdy z graczy otrzymuje ustaloną liczbę kart, pozostałe należy położyć zakryte w zasięgu wszystkich graczy. Jedną z kart należy położyć odkrytą na środku – jest to karta początkowa, do której gracze kolejno dokładają po jednej karcie, dopasowując trudność do zadania lub zadanie do trudności. Jeśli gracz w swojej turze nie ma pasującej karty, dobiera jedną z zakrytego stosu; jeśli nadal nie jest w stanie wyłożyć karty, traci kolejkę. Gra kończy się w chwili wyłożenia ostatniej karty.

Prowadzący podsumowuje rozgrywkę podkreślając, że zadania indywidualne – zgodnie z nazwą – powinny być dostosowane do konkretnego zucha, w oparciu o jego możliwości i potrzeby. Wykorzystanie jednego zadania przez całą gromadę nie powinno mieć miejsca.

4. Idea gwiazdek

Wstęp – prowadzący dzieli uczestników na trzy grupy. Każda z nich dostaje wylosowaną ideę gwiazdki (załącznik 4).

Przebieg – zadaniem każdej grupy jest przedstawienie pozostałym uczestnikom treści idei danej gwiazdki w wybranej przez siebie formie (scenka, infografika, kalambury etc.). Jako podsumowanie warto odczytać pełną treść opisów.

5. Zdobywanie gwiazdek

Wstęp – prowadzący przedstawia uczestnikom zasady zdobywania gwiazdek zachowych w nowym SIM – w razie potrzeby załącznik Rady Naczelnej z programem gwiazdek zachowych znajduje się pod linkiem: bit.ly/3DOhtST

Przebieg – gwiazdkowy turniej. Prowadzący rozdaje uczestnikom po jednej karcie z wymaganiami na gwiazdki zachowe (załącznik 5), przedstawiającej ilość tropów i sprawności, o odpowiednim poziomie, wymaganą do zdobycia danej gwiazdki.

Następnie prowadzący przedstawia zasady turnieju:

- informuje graczy o poziomie i rodzaju zdobywanego instrumentu, podając od jakiej wartości zaczyna się licytacja;
- zainteresowani gracze licytują, po ilu wymaganiach będą w stanie podać nazwę tropu/sprawności – najniższa oferta wygrywa pierwszeństwo zgadywania;
- prowadzący odczytuje wylicytowaną liczbę wymagań; jeśli gracz odgadnie nazwę, może zaznaczyć zdobycie instrumentu na karcie. W przypadku pomyłki, prawo do odpowiedzi przechodzi na kolejnego gracza (zgodnie z wynikiem licytacji);
- w przypadku równorzędnej deklaracji, zgadują wszyscy zainteresowani, a o wyniku decyduje szybkość i poprawność udzielonej odpowiedzi.

Przykład:

Prowadzący informuje, że kolejnym instrumentem jest sprawność na poziomie zucha ochoczego. Licytację zaczynamy od pięciu wymagań (bo tyle wymagań dla tego poziomu ma sprawność „Dżentelmena” wybrana do tego przykładu). Karty zucha ochoczego ma Wojtek, Zosia i Jola – te osoby biorą udział w licytacji. Wojtek proponuje cztery wymagania, Zosia – trzy, a Jola dwa; tym samym Jola wygrywa licytację. Prowadzący odczytuje dwa wymagania sprawności, jednak Joli nie udało się podać prawidłowej odpowiedzi. Prowadzący odczytuje więc trzy wymagania dla Zosi – tej udaje się odgadnąć nazwę sprawności, więc może zaznaczyć na karcie jedną zdobytą sprawność.

Turniej kończy się w momencie, gdy każdy z graczy zdobędzie wszystkie wymagane instrumenty.

W przypadku problemów z udzieleniem prawidłowej odpowiedzi przy odczytaniu pełnej listy wymagań, uczestnicy mogą wspomóc się aplikacją: <https://bit.ly/3EewltY>.

6. Książeczki na gwiazdki zachowe

Wstęp – prowadzący informuje uczestników, że w ramach próby należy wykonać zadania umożliwiające realizację wszystkich wymagań danego stopnia, korzystając przy tym z opracowanej książeczki próby, stworzonej w danej gromadzie lub innego przyjętego w środowisku sposobu sprawdzania i potwierdzania postępów poszczególnych zuchów. Podczas tego elementu zbiórki uczestnicy poznają treść opracowanych książeczek.

Przebieg – prowadzący rozdaje uczestnikom pocięte książeczki na zachowe gwiazdki (załącznik nr 6). Pierwszym zadaniem dla uczestników jest dopasowanie otrzymanych elementów do trzech zachowych stopni. Następnie wspólnie konsultują zaproponowany podział z prowadzącym – jeśli zadanie zostało błędnie dopasowane do gwiazdki, może stanowić początek dyskusji o celowości wykonania danego zadania i przyczynie jego umieszczenia w realizacji odpowiedniej gwiazdki. Prowadzący powinien upewnić się, że uczestnicy są w stanie przyporządkować zadania do konkretnych gwiazdek i rozumieją, z czego to wynika.

7. Podsumowanie

Rozmowa w kręgu – podsumowanie treści zbiórki, gdzie każdy może się wypowiedzieć na temat nowych narzędzi SIM i zdobytej wiedzy. Warto zapytać uczestników o ich pomysły na wprowadzenie nowych narzędzi SIM tak, aby wyszli ze spotkania z jak największą ilością inspiracji do pracy z gromadą.