



Niniejsze opracowanie przedstawia rekomendowany przez RPM „Pryzmat”¹ sposób prowadzenia pracy wychowawczej w ramach Systemu Instrumentów Metodycznych przyjętego przez Radę Naczelną ZHP w czerwcu 2021 r. Wyjaśnia ono w przystępny sposób postanowienia Regulaminu SIM dotyczące metodyki wędrowniczej. Fragmenty zapisane kursywą wyjaśniają kontekst lub genezę konkretnych rozwiązań i nie są bezpośrednio niezbędne do stosowania SIM w typowych przypadkach.

Dołożyliśmy wszelkich starań, by zapewnić spójność tego materiału z regulaminem, jednakże, gdyby zdarzyła się wątpliwość w tym zakresie, trzeba mieć na uwadze, że **pierwszeństwo mają postanowienia Regulaminu SIM**.

Cały tekst jest napisany z wykorzystaniem form męskich, ale oczywiście należy pamiętać, że wszystkie zapisy dotyczą jednakowo obu płci.

Poradnik SIMPlus dla wędrowników

Nowy System Instrumentów Metodycznych
dla jednostek działających metodyką wędrowniczą (drużyn
wędrowniczych, drużyn wielopoziomowych zrzeszających
wędrowników, kręgów akademickich)

Autorzy: hm. Karolina Kornas-Bojaronus, hm. Andrzej Sawuła

Recenzenci: hm. Lucyna Czechowska, phm. Monika Czokajto, phm. Jakub Lasek

Korekta: Ewa Trystucha

@2021 Ruch Programowo-Metodyczny „Pryzmat”

¹ Ruch Programowo-Metodyczny „Pryzmat” działa od 2019 roku starając się tworzyć narzędzia przydatne w codziennej pracy drużynowych. Obecnie głównym obiektem jego zainteresowania jest nowy System Instrumentów Metodycznych, szczególnie, że trzon osobowy ruchu tworzą instruktorzy Zespołu projektowego ds. reformy instrumentów metodycznych, czyli autorzy przyjętej przez Radę Naczelną zmiany.



Druhno Drużynowa, Druhu Drużynowy,

Przedstawiamy Ci nowy System Instrumentów Metodycznych ZHP (dalej zwany SIM). Mamy nadzieję, że niezależnie od tego, czy Twój staż granatowego sznura jest długi, czy objęłaś/objąłeś funkcję niedawno, będzie Ci łatwo z niego korzystać, a Twoi wędrownicy i wędrowniczki będą chętnie się rozwijać za pomocą odświeżonych instrumentów.

Konstrukcja SIM sprawi, że Twoi wędrownicy w łatwiejszy sposób będą mogli korzystać ze skierowanych do nich narzędzi, a wplecenie instrumentów w program pracy drużyny stanie się łatwiejsze. 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,
- naramiennik wędrowniczy,
- stopnie,
- sprawności,
- odznaki biegłości,
- 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 Przyrzeczenie Harcerskie. Nie ma ona być wyzwaniem ani trudnością do pokonania, a jedynie zapewnić możliwość złożenia Przyrzeczenia, które kandydat będzie rozumiał.

Naramiennik wędrowniczy jest zdobywany tylko w środowiskach działających metodyką wędrowniczą i jego celem jest wejście kandydata do tego grona, poznanie go i jego zwyczajów oraz specyfiki metodyki 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 osiągnięcie przez każdego z nich pewnych minimalnych kompetencji oczekiwanych na danych 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 kompetencji w działaniu - poświadczają, 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 wyrobienie harcerskie. 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 młodzieży. Zasady zdobywania sprawności są teraz mniej sformalizowane i oferują drużynowemu większą elastyczność. Wędrownikom będzie teraz łatwiej wybrać samodzielnie sprawność, a dzięki pojawieniu się idei poziomu danej sprawności, jeśli zajdzie taka potrzeba, drużynowemu prościej będzie modyfikować poszczególne zadania.



Programy sprawności umożliwiają w większości przypadków rozpoczęcie zdobywania sprawności jedynie po poinformowaniu drużynowego o swoim wyborze i zadeklarowaniu terminu jej realizacji, bez konieczności układania bądź przerabiania próby.

Odnaki biegłości nie są nowością w ZHP, choć pierwszy raz zostały ujęte w szerszą, całościową klasyfikację i powiązane z SIM (nie wszystkie typy odznak są traktowane jak instrumenty metodyczne). Jest to narzędzie poświadczające spełnienie określonych kryteriów przez kandydata. Odznaka biegłości wymaga osiągnięcia konkretnych umiejętności, wiedzy, postaw oraz doświadczenia przez wędrownika. Szczególnie w przypadku odznak wyszkolenia specjalnościowego stanowi naturalny krok w dalszej specjalizacji wędrowników (stymulując przede wszystkim rozwój fizyczny i intelektualny).

Do odznak biegłości należą m.in. „Trzy Pióra” (przesunięte tu, w uznaniu ich prestiżu, ze sprawności) i odznaki wyszkolenia specjalnościowego.

Tropy są instrumentami zdobywanymi przez wędrowników w zespole, czyli odświeżoną i uogólnioną wersją znaków służb. 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 one zdobywane przez stałe zastępy, jak również przez patrol zadaniowy, który powstanie w celu zdobycia danego tropu. Nie każdy trop wędrowniczy musi zawierać elementy służby, ale w dłuższej perspektywie służba musi być elementem istotnej części realizowanych tropów jako jedna z charakterystycznych form aktywności wędrowniczek i wędrowników.

Wyzwania to powiew świeżości w SIM, choć nie są nowością w pracy harcerskiej. Są to indywidualne, mało sformalizowane próby mające na celu rozwinięcie wędrowników w obszarze duchowym i emocjonalnym. Wyzwanie jest indywidualną próbą charakteru wędrownika. Ma ono skłonić go do umocnienia wybranej silnej strony lub zmierzenia się z wybraną trudnością i w ten sposób wzmocnienia swego ducha i siły woli, zaś po odniesieniu sukcesu – 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.

Szczególny przykład wyzwań stanowią niektóre dawne sprawności, przeniesione do tej kategorii jako ukierunkowane nie na rozwijanie faktycznych umiejętności, a na pracę z duchem, emocjami i siłą woli, np. Milczek i Szara Lilijka.

Poniżej wielokrotnie spotkasz się z przypisaniem konkretnych zadań drużynowemu. Jeśli uznasz to za stosowne, niemal wszystkie z nich możesz przekazać wskazanym członkom swojej kadry, biorąc pod uwagę ich doświadczenie i świadomość wychowawczą. Przykładowo, możesz przekazać przybocznym lub zastępowym wspieranie wędrowników w układaniu prób na stopnie czy zatwierdzanie proponowanych wyzwań, jeśli poziom ich świadomości wychowawczej na to pozwala. Jediną 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. Dużą pomocą, zwłaszcza przy planowaniu tropów, będą m.in. propozycje programowe ZHP, które znajdziesz na stronie www.cbp.zhp.pl.

Dla ułatwienia korzystania z SIM stworzyliśmy dedykowaną stronę na platformie [SharePoint RPM „Pryzmat”](#), a także [wyszukiwarkę SIM](#) – narzędzie do filtrowania programów i przykładów poszczególnych instrumentów metodycznych. Gotowe pomoce dydaktyczne w formacie pdf można także ściągnąć z [naszej strony internetowej](#), do której dostęp bez logowania ma każdy wędrownik.



Życzymy powodzenia! W razie jakichkolwiek pytań skontaktuj się z hufcowym metodykiem lub [ekspertem SIM ze swojej chorągwi](#).

1. PRÓBA HARCERZA

Próbę 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 dobrze jest połączyć próbę harcerza ze zdobywaniem naramiennika wędrowniczego. Jeśli wędrownik bądź wędrowniczka złożyli kiedyś Przyrzeczenie Harcerskie, nie ma konieczności przechodzić tej próby raz jeszcze.

Próba harcerza nie jest wyzwaniem do pokonania – lista jej wymagań 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/patrołu i drużyny, częściowo poza nimi.

Program instrumentu

Próba harcerza realizowana jest według [ogólnych wymagań](#), do których ułożono [przykładowe zadania dostosowane do rozwoju psychofizycznego kandydatów z poszczególnych metodyk](#). Środowiska mogą rozszerzyć próbę harcerza o elementy własnej tożsamości; powinno to wówczas przyjąć formę jednolitą dla wszystkich kandydatów, jednocześnie nie zwiększając trudności ani pracochłonności próby. Celem jest tu poznanie obrzędowości i charakterystyki środowiska, a nie zdobycie całej wiedzy harcerskiej.

Materiały dla wychowanków

[Kartę próby harcerza](#) w formie plakatu składanego do książeczki formatu A6 z zadaniami przeznaczonymi dla wędrowników znajdziesz na stronie internetowej RPM „Pryzmat”. Dostępna jest także [wersja dla wodniaków](#).

Udostępnione karty próby są czymś, co ma ułatwić pracę, ale nie są obowiązkowe. Jeśli w środowisku macie w zwyczaju np. ręczne tworzenie kart próby lub własny wzór, to dopóki zawierają one wszystkie wymagane treści, można ich jak najbardziej używać. Próbę można także realizować bez wsparcia jakichkolwiek „materiałów dydaktycznych”. Karta próby jest materiałem dla wędrownika i to on zaznacza w niej, co już udało mu się zrealizować (nie musi zbierać podpisów potwierdzających wykonanie zadania).

Czas trwania próby

Czas realizacji próby harcerza nie powinien przekroczyć 6 miesięcy, z wyjątkiem sytuacji losowych. Jeśli kandydat nie zrealizuje w tym czasie zadań próby, należy wspólnie zastanowić się, czy faktycznie stara się on zostać harcerzem. Niewłaściwą byłaby sytuacja uczestniczenia w programie harcerskim osób, które nie wyrażają chęci realizacji próby harcerza.

Rozpoczęcie i zakończenie zdobywania

Realizacja próby harcerza rozpoczyna się na jednej z pierwszych zbiórek, w której uczestniczy kandydat. Próbę harcerza otwieramy, gdy zdecyduje, że chce przynajmniej na razie przychodzić na zbiórki. Można mu wówczas przekazać kartę próby zawierającą jasno sformułowane zadania do wykonania.

Po zrealizowaniu zadań próby harcerza kandydat zgłasza ten fakt zastępowemu 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.

Pamiętaj, że Przyrzeczenie Harcerskie może być złożone jedynie na ręce instruktora bądź instruktorki ZHP, więc należy to uwzględnić w planowanym obrzędzie.

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 lub drużynowy kandydata.

2. NARAMIENNIK WĘDROWNICZY

Naramiennik wędrowniczy pełni funkcję oznaczenia przynależności do zespołu wędrowniczego, ale również przebytej próby. Możliwość jego zdobycia jest na stałe przypisana środowiskom wędrowniczym, co znaczy, że można go zdobywać jedynie w drużynie wędrowniczej bądź patrolu/zastępie wędrowniczym.

Rolę zastępy wędrowniczego obok klasycznego zastępy złożonego z szeregowych wędrowników może pełnić także Zastęp Zastępowych drużyny harcerskiej, starszoharcerskiej lub wielopoziomowej, jeśli spotyka się na własnych zbiórkach realizowanych metodyką wędrowniczą.

Sposób zdobywania

Próba na naramiennik wędrowniczy realizowana jest indywidualnie, zaraz po przystąpieniu do środowiska wędrowniczego, częściowo na zbiórkach zastępy/patrolu i drużyny, częściowo poza nimi.

Jeśli Twój wędrownik nie złożył jeszcze Przyrzeczenia Harcerskiego, próba harcerza powinna być naturalnie połączona z próbą wędrowniczą, a moment nadania naramiennika wędrowniczego powinien być też momentem złożenia Przyrzeczenia Harcerskiego.

Program instrumentu

Warunkiem zdobycia naramiennika wędrowniczego jest odbycie próby, zawierającej:

- działanie w zespole wędrowniczym,
- zapoznanie się z symboliką Wędrowniczej Watry oraz dewizą wędrowniczą,
- zapoznanie się z Kodeksem Wędrowniczym i na jego podstawie zrealizowanie jednego zadania o charakterze wyczynu.

Indywidualnie ułożona próba powinna spełniać powyższe wymagania. W ramach działania w zespole 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, dewizy wędrowniczej oraz wymagania próby na naramiennik wędrowniczy stanowi rewers [karty próby harcerza dla wędrowników](#) (także w [wersji dla wodniaków](#)).

Czas trwania próby

Zaleca się, aby czas realizacji próby na naramiennik nie przekraczał 6 miesięcy (również, gdy jest to próba łączona z próbą harcerza). Jeśli kandydat nie zrealizuje w tym czasie zadań próby, należy wspólnie zastanowić się, czy faktycznie stara się on dołączyć do wędrowniczego grona. W szczególnych przypadkach można próbę przedłużyć o kilka tygodni, dając szansę na dokończenie zadań, choć biorąc pod uwagę charakter wymagań, będą to raczej rzadkie sytuacje. Niewskazane jest uczestniczenie w programie zastępu/patrolu/drużyny osób, które nie wyrażają chęci stania się w pełni częścią danego zespołu wędrowniczego, co w przypadku drużyn wykorzystujących naramiennik wędrowniczy oznacza m.in. brak chęci realizowania lub dokończenia próby.

Rozpoczęcie i zakończenie zdobywania

Rozpoczęcie zdobywania naramiennika 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 na naramiennik wędrowniczy to 1-2 miesiące od momentu przystąpienia do zespołu wędrowniczego. Jeśli w ramach relacji z drużyną starszoharcerską drużynowi ściśle współpracują przy przygotowaniach harcerzy do zmiany metodyki, taką próbę można rozpocząć nawet wcześniej, np. tak, aby przejście do drużyny wędrowniczej było od razu powiązane z nadaniem naramiennika.

Po zrealizowaniu zadań próby kandydat zgłasza ten fakt opiekunowi. Pozytywna ocena wykonania zadań (przez organ właściwy do prowadzenia prób lub drużynowego) oznacza przyjęcie do grupy wędrowników i skutkuje nadaniem naramiennika wędrowniczego.

Nadanie naramiennika powinno się odbywać w sposób obrzędowy, najlepiej w gronie wędrowników z drużyny. Kandydat powinien mieć możliwość odnowienia Przyrzeczenia Harcerskiego (bądź złożenia go, jeśli próba na naramiennik 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 na naramiennik wędrowniczy odpowiada za wprowadzenie kandydata w zespół wędrowniczy, zapoznanie go z tradycjami oraz konstytucją, ale również za wsparcie w dobieraniu zadania o charakterze wyczynu 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 posiadać naramiennik wędrowniczy.

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 Przymierzenia Harcerskiego nie jest warunkiem otwarcia próby na stopień kandydatowi, który dopiero wstąpił do ZHP, niemniej musi ono nastąpić **przed zamknięciem próby na pierwszy stopień**. Ani otwarcie, ani zamknięcie próby na stopień **nie wymaga posiadania naramiennika wędrowniczego**, tym niemniej, jeśli drużyna wykorzystuje naramiennik wędrowniczy, przyznanie go w naturalny sposób nastąpi przed zamknięciem próby na stopień.

Jeśli kandydat jest w trakcie zdobywania naramiennika wędrowniczego i jest to jego początek drogi w ZHP, warto rozważyć poczekanie z otwarciem próby na stopień, aby liczba zadań do wykonania i wejście w nowe środowisko nie były dla niego zbyt przytłaczające.

Opiekun wraz z kandydatem dobierają stopień **odpowiedni dla etapu rozwoju kandydata**. Na poziomie metodycznym wędrowniczym najodpowiedniejsze będą piąty i szósty stopień harcerski:

- a. HO dla wieku 15-19 lat,
- b. HR dla wieku 18-21 lat.

Podane granice wiekowe nie mają charakteru sztywnego, jednak wobec faktu, że otwarcie próby Harcerza Rzeczypospolitej wymaga posiadania stopnia Harcerza Orlego, wybór stopnia ma u wędrowniczek i wędrowników charakter automatyczny. Należy także pamiętać, że próba HR powinna zostać zrealizowana przed osiągnięciem przez kandydata górnej granicy wieku wędrowniczego, ponieważ instrumenty metodyczne są z zasady przeznaczone dla członków grup metodycznych, nie kadry.

Jeśli wędrownik trafił do drużyny wędrowniczej z pozostającą w trakcie realizacji próbą na stopień samarytanki/cwika, powinien dokończyć realizację tej próby przed otwarciem próby na stopień HO.

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

Stopnie mogą zdobywać zarówno wędrownicy i wędrowniczki pracujący metodyką wędrowniczą, jak i grono wychowawcze i wspierające w wieku wędrowniczym, dla którego polem służby jest działalność kadrowa.

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/Harcera Orlego znacznie różni się od wymagań na Harcerkę/Harcera Rzeczypospolitej, więc będziemy omawiać je osobno.

Harcera Orli/Harcerka Orla

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

- min. 2 zadania oparte na idei stopnia oraz symbolice płomieni Wędrowniczej Watry, wspierające holistyczny rozwój swojej osoby;
- 3 stałe zadania;
- min. 1 wyzwanie zorientowane na pielęgnowanie więzi rodzinnych w zakresie wynikającym z idei stopnia;
- min. 1 wyzwanie skupione wprost na rozwoju emocjonalnym lub/i duchowym;
- 1 trop skupiony na rozwoju społecznym skoncentrowany na podjęciu służby;
- 1 sprawność ***/odznaka biegiłości/odznaka lub uprawnienie zewnętrzne.

Stale zadania stopnia mają na celu zapewnić każdej wędrowniczej i każdemu wędrownikowi opanowanie minimalnego zestawu kompetencji niezbędnych na danym etapie rozwoju. **Zadań tych nie**



modyfikujemy. Zrealizowane wcześniej zadania zalicza się w poczet wymagań próby – nie powtarza się ich ani nie zastępuje porównywalnymi.

W próbie musi pojawić się element podjęcia służby w zakresie wynikającym z idei stopnia. Najbardziej naturalnym rozwiązaniem jest realizacja służby w swoim zespole wędrowniczym poprzez zdobycie tropu, można także zdobyć trop skupiony wokół wyczynu, a obok niego indywidualnie pełnić służbę na odpowiednim poziomie.

Środowiska mogą także stosować stałe **zadania uzupełniające**, ukierunkowane na poznanie bohatera lub tradycji środowiska. Łączna liczba zadań uzupełniających w próbie **nie może przekroczyć 3** i realizacja żadnego z nich nie może zajmować powyżej **1 miesiąca**.

Osoby dołączające do ZHP w późniejszym wieku lub zdobywające stopień HO, posiadając wcześniej stopień inny niż samarytanka/cwिक, powinny na podstawie indywidualnej rozmowy z drużynowym uzupełnić próbę o **1–5 zadań dodatkowych**. Są one ukierunkowane na uzupełnienie kluczowych elementów wyrobienia harcerskiego. Należy przy tym unikać rozbudowywania próby mogącego spowodować jej wyraźne przedłużenie poza określone poniżej granice.

Harcerz Rzeczypospolitej/Harcerka Rzeczypospolitej

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

- min. 1 zadanie oparte na idei stopnia oraz symbolice Wędrowniczej Watry wspierające holistyczny rozwój swojej osoby;
- min. 1 zadanie mistrzowskie związane z rozwojem zawodowym (np. kursy, certyfikaty, uprawnienia państwowe);

Zadaniem mistrzowskim jest osiągnięcie poziomu kompetencji w danej dziedzinie uznawanego w dorosłym życiu pozaharcerskim. W miarę możliwości warto, by realizacja zadania mistrzowskiego została potwierdzona zdobyciem rozpoznawanego zewnętrznego potwierdzenia kompetencji, np. certyfikatu kompetencji, odznaki, uprawnień państwowych itd.

- min. 1 wyzwanie;
- min. 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 bądź w roli koordynatora 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 przeprowadzenie z drużyną akcji zbierania karmy dla schroniska już tak). Głównym celem jest wyjście poza środowisko harcerskie i zauważenie potrzeb w lokalnej społeczności.

W nowym SIM każda **idea stopnia istnieje w wersji krótszej** - dla użytku wychowanków, a także **bardziej szczegółowej** - dla użytku drużynowych.

Warto raz na jakiś czas wracać do dłuższego tekstu. Nie tylko po to, aby samodzielnie ocenić na ile dany kandydat osiągnął poziom nią wyznaczony, ale także po to, aby upewnić się, czy program stworzony przez i dla wędrowników daje przestrzeń do ich samodoskonalenia w tych właśnie obszarach. Bardziej rozbudowana idea stopni HO i HR może być także narzędziem pomocnym w autorefleksji samych wędrowników.

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 w przypadku wędrowników dotyczy **sprawności i odznak**.

Materiały dla wychowanków



Przy układaniu próby i jej prowadzeniu warto posiłkować się gotowymi kartami prób na poszczególne stopnie autorstwa RPM „Pryzmat”:

- [Karta próby na Harcerkę Orlą w wersji bardzo kolorowej](#)
- [Karta próby na Harcerkę Orlą w wersji oszczędnej](#)
- [Karta próby na Harcerza Orlego w wersji bardzo kolorowej](#)
- [Karta próby na Harcerza Orlego w wersji oszczędnej](#)
- [Karta próby na Harcerkę Rzeczypospolitej w wersji bardzo kolorowej](#)
- [Karta próby na Harcerkę Rzeczypospolitej w wersji oszczędnej](#)
- [Karta próby na Harcerza Rzeczypospolitej w wersji bardzo kolorowej](#)
- [Karta próby na Harcerza Rzeczypospolitej w wersji oszczędnej](#)

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 demotywująca 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 (rada drużyny/wędrowniczy krąg rady/kapituła). Otwarcie i zamknięcie próby na stopień ogłaszane są w rozkazie drużynowego. O zamknięciu próby decyduje **odpowiedni organ demokracji wskazany w konstytucji drużyny**.

Jeśli w momencie upływu zaplanowanego terminu zamknięcia próby kandydat nie osiągnie poziomu opisanego ideą stopnia, drużynowy przedyskutowuje z kandydatem sytuację i wspólnie decydują o dalszym postępowaniu. Samorozwój jest integralnym elementem harcerskiej tożsamości i rezygnacja z niego stawia pod znakiem zapytania sens funkcjonowania kandydata w drużynie. Wybór właściwego postępowania ma w każdym przypadku charakter bardzo indywidualny.

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 instruktorzy ZHP. Opiekun próby musi zostać zaakceptowany przez drużynowego lub kapitułę stopni, jeśli to ona prowadzi daną próbę.

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 pomocy przy ułożeniu próby, jest ciągłe wspieranie kandydata w trakcie jej realizacji oraz ewaluacja próby w połowie trwania i na sam jej koniec.

Rola kapituły stopni wędrowniczych

W drużynie można powołać kapitułę stopni wędrowniczych, której zadaniem jest wsparcie wędrownika i opiekuna jego próby w przygotowaniu próby oraz podejmowanie decyzji o zamknięciu próby i wnioskowanie o nadanie stopnia. Kapituła, co do zasady, jest wewnętrznym organem drużyny



wędrowniczej, zaś jej członkowie są powoływani i odwoływani zgodnie z postanowieniami konstytucji drużyny, stając się z chwilą powołania funkcyjnymi drużyny. W skład kapituły powinny wchodzić min. 3 osoby, które wcześniej zdobyły stopień będący przedmiotem prowadzonej próby. Szczegółowe zasady pracy kapituły określa konstytucja danej drużyny wędrowniczej.

Należy mieć na uwadze fundamentalną różnicę między charakterem kapituły stopni wędrowniczych i komisji stopni instruktorskich. Kapituła jest podzespołem kilkorga wędrowników, którzy stosunkowo niedawno zdobyli dany stopień wędrowniczy i w oparciu o to doświadczenie służą pomocą kandydatom w układaniu i realizacji prób. Kapituła kładzie dużo większy nacisk na wsparcie wędrowników i pilnowanie „ducha idei” w próbach niż na kwestie czysto formalne.

Jeśli w drużynie funkcjonuje kapituła stopni wędrowniczych, może ona prowadzić próby na stopnie wędrownicze również drużynowemu. W takiej sytuacji, po zakończeniu próby, drużynowy przyznaje sobie stopień rozkazem na wniosek odpowiedniego organu demokracji wskazanego w konstytucji drużyny.

Kapituła stopni wędrowniczych działająca poza jednostką podstawową (na poziomie szczeplu bądź hufca) jest organem pomocniczym dla drużyny i drużynowego. Decyzja o skorzystaniu z pomocy kapituły stopni wędrowniczych przy prowadzeniu prób na stopnie harcerskie należy do drużyny.

4. SPRAWNOŚCI

Sposób zdobywania

Sprawności zdobywane są indywidualnie, niekiedy w ramach działań zastępu/drużyny, jednak najczęściej w życiu pozaharcerskim.

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, należy unikać traktowania ich wyłącznie jako takowe – warto zdobywać je 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 np. zdobyć sprawność ***, pomijając * i **.

Sprawności harcerskie realizowane są według programów. Drużynowy powinien modyfikować je jedynie w wyjątkowych sytuacjach, np. gdy warunki zewnętrzne (miejsce zamieszkania, dostęp do sprzętu, uwarunkowania rodzinne, zdrowotne itp.) uniemożliwiają dosłowne 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 bez względu na okoliczności. Wyznaczają one pewien poziom trudności, z którym powinien zmierzyć się wędrownik i który 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 wędrownika czy wędrowniczki skorzystania z przepisu, aby osiągnąć efekt w postaci pożywne, 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 zasadniczo zamknięta. Drużynowi, namiestnicy wędrowniczy, szefowie zespołów metodycznych będący co najmniej podharczmistrzami mogą jednak opracowywać własne sprawności do stosowania w danym środowisku. Sprawności takie warto następnie przesyłać do Główniej Kwatery ZHP celem ich upowszechnienia.

*Funkcjonujące w niektórych środowiskach sprawności o charakterze tożsamościowym lub okolicznościowym, niepowodujące istotnego zwiększenia umiejętności kandydata, najlepiej przekształcić w **odznaki okolicznościowe** zdobywane, co do zasady, poza schematem stopni. Więcej o odznakach okolicznościowych przeczytasz w [stosownej uchwale Główniej Kwatery ZHP](#).*

Materiały dla wychowanków

[Programy sprawności harcerskich](#) zostały zatwierdzone przez Radę Naczelną ZHP. Można także skorzystać z gotowych kart sprawności wygenerowanych z [wyszukiwarki SIM](#) (w formacie pdf).

Czas trwania próby

Nie jest ogólnie określony, ale powinien być samodzielnie zadeklarowany przez wędrownika w momencie rozpoczynania próby. Upływ zadeklarowanego czasu powinien być sygnałem dla drużynowego (bądź wskazanej przez niego osoby nadzorującej przebieg próby, np. zastępowego), że powinien zainteresować się przebiegiem próby i pomóc zaplanować pozostałe działania, zadbać o motywację wędrownika itp. Przekroczenie szacowanego czasu nie blokuje zdobycia sprawności po przysłanym dokończeniu zadań.

Rozpoczęcie i zakończenie zdobywania

Rozpoczęcie zdobywania sprawności wymaga, co do zasady, jedynie decyzji kandydata i określenia czasu trwania próby oraz poinformowania 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 właściwego według konstytucji drużyny organu (wskazane, aby był to drużynowy bądź 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. Zdobywanie sprawności, co do zasady, nie wymaga wskazania opiekuna całej sprawności.

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 – taka forma ma sens tylko w przypadku symulacji z pierwszej pomocy.



5. ODZNAKI BIEGŁOŚCI

Sposób zdobywania

Odznaki biegłości zdobywane są indywidualnie. **Członkowie zastępu czy drużyny mogą zdobywać tę samą odznakę** (szczególnie narzędzia z kategorii **odznak wyszkolenia specjalnościowego**) równolegle, również w ramach wspólnych działań (np. zbiórki, wyjazdu o danej tematyce), ale każdy z kandydatów zdobywa odznakę biegłości indywidualnie i tak też jest z jej zadań rozliczany.

Choć odznaki biegłości mogą być elementem prób na HO lub HR, mogą być zdobywane także poza próbą na stopień.

Program instrumentu

Programy odznak biegłości są każdorazowo określone we właściwych uchwałach Głównej Kwatery ZHP. Przykładem odznaki biegłości są [„Trzy Pióra”](#), których program zatwierdziła Rada Naczelna ZHP, a także [odznaki wyszkolenia specjalnościowego](#), których programy zatwierdziła Główna Kwatera ZHP.

Czas trwania próby

Czas trwania próby poszczególnych odznak biegłości jest każdorazowo określony we właściwych uchwałach władz ZHP.

Rozpoczęcie i zakończenie zdobywania

O ile szczegółowe ustalenia odnośnie do danej odznaki nie stanowią inaczej, odznaki biegłości są przyznawane przez komendanta hufca, chorągwi lub Naczelnika ZHP, z reguły na podstawie weryfikacji przez właściwą kapitułę.

Rola opiekuna

O ile szczegółowe ustalenia odnośnie do danej odznaki nie stanowią inaczej, odznaki biegłości nie wymagają wyznaczenia opiekuna próby.

6. TROPY

Sposób zdobywania

Trop jest instrumentem metodycznym zdobywanym **indywidualnie we współdziałaniu w ramach zastępu 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** oraz zachęca do pełnienia **służby na rzecz otoczenia**.*

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

W przypadku wędrowników zastępem, który zdobywa trop, może być także Zastęp Zastępowych (lub Rada Drużyny funkcjonująca jako ZZ).



Jeśli zastępowy w wieku wędrowniczym zdobywa trop wraz ze swoim zastępem złożonym z harcerzy lub harcerzy starszych, to pod warunkiem realizowania zadań na swoim poziomie (np. zadania koordynacyjne, zadania bardziej skomplikowane lub/i czasochłonne), on także „zalicza” dany trop.

Tropy wędrownicze można także realizować **w zespołach mieszanych obejmujących harcerzy i osoby spoza ruchu harcerskiego**. W takim przypadku zasady zdobywania tropów w zastępach/patrolach należy dostosować do specyfiki konkretnego zespołu.

Trop może być połączony i realizowany równolegle ze zdobywaniem **Odznaki Skautów Świata (SWA)**, a także z realizacją projektu społecznego z realizacją projektu w ramach ogólnopolskiej olimpiady projektów społecznych „**Zwolnieni z Teorii**”.

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

Indywidualne działania wędrowników poza ziórkami dotyczą najczęściej przygotowywania elementów potrzebnych później do wspólnego przedsięwzięcia.

Trop wędrowniczy realizujemy **w czterech krokach, które wynikają bezpośrednio z dewizy wędrowniczej**: 1. Wyjdź w świat i popatrz, 2. Pomyśl, 3. Pomóż, czyli działaj, 4. Zainspiruj innych.

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. Dla ułatwienia monitorowania rozwoju wędrowników i pod kątem oznaczania na mundurze tropy grupuje się w ścieżki tematyczne. **U wędrowników szczególny nacisk powinno się kłaść na służbę w ramach realizacji tropu.**

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

Tropy grupuje się w ścieżki tematyczne:

1. **NATURA**: Ścieżka 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**: Realizując trop OJCZYŻNY, można podjąć działania związane z odkrywaniem Polski. Wspólnie z zastępem będzie można poznać jej historię oraz kulturę – zarówno narodową, jak i lokalną oraz zdobyć wiedzę dotyczącą osiągnięć i twórczości Polaków. Przykładowymi formami pracy tropów z tej ścieżki 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 ścieżki 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 działania 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.

W pełniejszym doświadczaniu służby poprzez tropy mogą pomóc wędrownikom **Cele Zrównoważonego Rozwoju** ujęte w stworzonych przykładach tropów wędrowniczych.

Dla użytku drużyny zawarto w nich także opis każdego celu oraz ciekawostki, które mogą posłużyć do przeprowadzenia zbiórki na temat globalnych zależności. Dzięki takiemu wprowadzeniu szansa na to, że wędrownicy „zauważą” CZR, będzie dużo większa.

Materiały dla wychowanków

Narzędziem przydatnym zastępom w procesie planowania, realizacji i ewaluacji tropu będzie z pewnością [karta tropu wędrowniczego](#).

[Przykłady tropów wędrowniczych](#) zawierają proponowane przedsięwzięcia zespołu w postaci pomysłów – źródła inspiracji. Można je pobrać zebrane w jeden plik lub znaleźć w [wyszukiwarce SIM](#).

Dopuszcza się inspirowanie się propozycjami dedykowanymi harcerzom starszym pod warunkiem zadbania każdorazowo, żeby poziom trudności zaplanowanych działań był adekwatny do poziomu rozwoju wędrowników.

Czas trwania próby

Zalecany czas zdobywania przez zastęp/patrol tropu wędrowniczego wynosi 5-10 miesięcy. Trzeba pamiętać, że zbiórki poświęcone zdobywaniu tropu nie muszą być tworzyć ciągłego cyklu.

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.

Tropy mogą być także zdobywane na obozie. W takim przypadku zasady dotyczące czasu realizacji nie mają zastosowania.

Rozpoczęcie i zakończenie zdobywania

Zdobywanie tropu może rozpocząć się bezpośrednio po wyborze ścieżki tematycznej i celu tropu przez zastęp/patrol, które określa się na podstawie przeanalizowania pytań kierunkowych zawartych w karcie tropu wędrowniczego. Po dobraniu konkretnych zadań koordynator tropu przedstawia go drużynie lub właściwemu według jej konstytucji organowi, które mogą przedstawić mu wskazówki dotyczące zdobywania danego tropu, ale konsultacja ta nie blokuje rozpoczęcia zdobywania tropu.

Po zakończeniu realizacji tropu zastęp/patrol podsumowuje w swoim gronie wykonane działania rozliczając indywidualnie każdego członka z jego zadań, udziału w działaniach oraz wkładu w osiągnięty efekt. Na tej podstawie podejmuje decyzję, który z członków zastępu/patrolu powinien mieć ten trop przyznany. Decyzja ta powinna być zaakceptowana przez drużynę lub właściwy według konstytucji organ, po przedstawieniu podsumowania działań.



W przypadku zdobywania przez wędrowników SWA (Odznaki Skautów Świata) na podsumowaniu powinien być obecny tutor SWA. Jeśli nie wiesz, gdzie takiego znaleźć napisz na wedrownicy@zhp.pl.

Trop wędrowniczy przyznawany jest poszczególnym wędrownikom rozkazem drużynowego.

Rola opiekuna

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

7. WYZWANIA

Wyzwanie jest indywidualną próbą charakteru wędrownika bądź wędrowniczki. Ma ono skłonić go bądź ją do rozwinięcia wybranej mocnej strony lub zmierzenia się z wybraną trudnością i w ten sposób wzmocnienia swej siły woli, zaś po odniesieniu sukcesu – wzmocnienia poczucia własnej wartości. Dzięki podjęciu i zrealizowaniu wyzwania wędrownik 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.

Pamiętaj, że wyzwania nie powinny skupiać się tylko na wadach i brakach wędrownika, ale także wzmacniać jego zalety i to, w czym jest dobry.

***Wyzwanie różni się od wyczynu wędrowniczego** tym, że dotyczy przede wszystkim sfery emocji i ducha, a także jest trudnym zadaniem bądź nową sytuacją wymagającą wysiłku, poświęcenia, a nie – jak wyczyn – wybitnym osiągnięciem, czymś na granicy naszych możliwości. Wyczyn jest charakterystyczną formą aktywności w metodyce wędrowniczej i jako taki nie jest ograniczony do konkretnej sfery rozwoju. Wyzwanie może więc być wyczynem, niemniej nie każdy wyczyn będzie wyzwaniem rozumianym jako instrument metodyczny.*

Sposób zdobywania

Wyzwania realizowane są wyłącznie indywidualnie, w ramach działalności harcerskiej lub poza nią.

Wyzwania mogą być realizowane zarówno jako element próby na stopień, jak i poza nią. Wyzwania realizowane w ramach próby na stopień powinny być różnorodne – oddziaływać na różne postawy kandydata.

Program instrumentu

Wyzwania każdorazowo układane są indywidualnie w odpowiedzi na indywidualne potrzeby 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 wzmocnianie ducha** wędrownika, nie zaś np. poszerzenie wiedzy czy osiągnięcie kolejnych poziomów sprawności fizycznej.*

W ramach realizacji próby na stopień nie powinno wystąpić więcej niż jedno wyzwanie rozwijające wędrownika także w innych obszarach, tj. fizycznym czy społecznym.

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 i emocjonalnego zaobserwowane przez samego wędrownika.



Należy pamiętać o sformułowaniu jasnych kryteriów zaliczenia wyzwania.

Opublikowane [przykłady wyzwań wędrowniczych](#) są jedynie sugestiami i służą zademonstrowaniu funkcjonowania instrumentu. Dopuszczalne jest także inspirowanie się wyzwaniami dedykowanymi harcerzom starszym.

Warto zwrócić uwagę, że formułowanie wyzwania według schematu „będę przez kilka miesięcy robić coś, co powinnam/powinienem robić stale” (np. przestrzegać wskazanych zasad) nie oznacza oczekiwania, że po zakończeniu wyzwania kandydat w naturalny sposób wróci do wcześniejszych nawyków. Jeśli chce się zmienić nawyki, nie osiągniemy tego jednorazową decyzją „od teraz robię inaczej”, tylko małymi krokami i konsekwencją. Liczymy, że wyzwanie związane ze zmianą danego aspektu postępowania przez kilka tygodni lub miesięcy doprowadzi przy zakończeniu do refleksji „skoro robię tak od tygodni i funkcjonuję, to po co mam wracać do dawnych, gorszych wzorców?”; w razie potrzeby opiekun lub drużynowy powinien spróbować taką refleksję wywołać.

Materiały dla wychowanków

Przykłady wyzwań wędrowniczych, które można pobrać zebrane w jednym pliku lub znaleźć w [wyszukiwarce SIM](#) stanowią tylko źródło inspiracji do samodzielnego podjęcia „skrojonego na miarę” postanowienia.

Czas trwania próby

Realizacja wyzwania powinna trwać do 3-4 miesięcy, ale może ono być krótsze, nawet jednorazowe.

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.

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

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.

Decyzja o ujawnieniu szczegółów podjętego wyzwania szerszej grupie osób należy zawsze do samego zainteresowanego. Ponieważ rozwój duchowy i emocjonalny to bardzo intymne zagadnienia nie każdy będzie chciał się „pochwalić” z czym miał kłopot.

W sytuacji, kiedy wyzwanie postawione sobie przez wędrownika nie zakończyło się sukcesem, wciąż można uznać je za zaliczone, jeśli po rozmowie z opiekunem dojdą do wniosku, że cel był ambitny, droga jaką wędrownik przeszedł do jego realizacji przyczyniła się do jego rozwoju, a wyciągnięte wnioski pozwolą w przyszłości pracować dalej w obranym kierunku. Premiowane powinno być odważne stawianie sobie wyzwań, a nie „parcie na efekt” i liczbę zaliczonych prób.

Rola opiekuna

Kształt wyzwania oraz kryteria i sposób zaliczenia ustala drużynowy/opiekun próby/kapituła stopnia wspólnie z kandydatem.

Jeśli jest to konieczne lub będzie po prostu pomocne w realizacji wyzwania, można wybrać opiekuna. Głównym zadaniem opiekuna jest ciągłe wspieranie kandydata w trakcie realizacji wyzwania, przy czym może to być dowolna osoba, której wędrownik ufa, a która ma możliwość wspierania go w realizacji wyzwania. Wynika to z faktu, że bardziej niż wyrobienia harcerskiego bycie opiekunem wyzwania



wymaga po prostu funkcjonowania z wędrownikiem w tej płaszczyźnie życia, której dotyczy wyzwanie, co pomoże go efektywnie wspierać.