

Instrukcja dla hufcowego

Druhu Hufcowy!

Zapraszamy Cię do udziału w kategoryzacji - grze, której celem jest podniesienie poziomu gromad zuchowych i zuchmistrzów w Twoim hufcu. Przygotowaliśmy w tym celu zupełnie nowy arkusz kategoryzacyjny, oparty o zerojedynkowe odpowiedzi, dzięki czemu proces oceny gromady i określenia przyszłego kierunku jej rozwoju staje się prosty i szybki.

Zasady Gry

Celem gry jest aby każdy wódz w Twoim hufcu rozwinął swoją gromadę do poziomu SUPER.

Wszystkich kategorii jest 5. Ich nazwy można rozszyfrować w ten sposób:

S - standardowa

SU - standardowa ulepszona

SUP - standardowa ulepszona ponadprzeciętna

SUPE - standardowa ulepszona ponadprzeciętna ekstra

SUPER - standardowa ulepszona ponadprzeciętna ekstra rewelacyjna

Aby tego dokonać, gromada musi zdobyć możliwie dużo punktów w wyszczególnionych w arkuszu grupach wymagań:

1. Kadra gromady
2. Program
3. Zbiórka
4. System Tęczy
5. Obrzędowość
6. Organizacja
7. Współpraca
8. Zadania regionalne

9. Kolonia

10. Finanse

Każde sformułowane przez nas wymaganie należy przyłożyć do obecnego stanu gromady, a następnie odpowiedzieć, czy jest spełnione (1p), czy też nie (0p). Część wymagań jest obowiązkowa do uzyskania konkretnych kategorii i są one wyraźnie oznaczone w pierwszej kolumnie obok wymagania. Naturalnie, aby uzyskać kategorię wyższą, należy spełniać wszystkie obowiązkowe wymagania na każdą z niższych kategorii.

Ponieważ specyfika każdego środowiska jest inna, zostawiliśmy w arkuszu miejsce na trzy „wymagania regionalne”, które powinien określić Komendant Chorągwi lub wyznaczony przez niego instruktor, jako dodatkowe wymagania istotne dla gromad w danym regionie na dany rok.

kolejne kategorie odpowiadają progom punktowym według tabeli:

Kategoria	S	SU	SUP	SUPE	SUPER
Wymagana ilość punktów (w tym obowiązkowych dla danej kategorii)	14 (14)	45 (7)	85 (20)	115 (1)	134 (0)

Jak widzisz, kategorii jest pięć, z czego pierwsza odpowiada poziomowi gromady spełniającej tylko wymagania postawione przez Regulamin Gromad Zuchów (stąd wszystkie wymagania na tę kategorię są obowiązkowe).

Przebieg Gry

Kategoryzacja powinna przebiegać w przynajmniej trzech etapach:

- 1) Twoja wizytacja na początku roku harcerskiego (wrzesień-listopad), w czasie której wypełnicie z Wodzem arkusz kategoryzacyjny oraz określicie kategorię, do jakiej w danym roku gromada będzie aspirować i punkty, jakie musi w związku z tym zrealizować.
- 2) Wizytacja referenta, pod koniec roku szkolnego (marzec-maj), na której Referent i Wódz podsumują dokonania śródroczne gromady i określą na co wódz powinien zwrócić uwagę w czasie kolonii
- 3) Kolonia, na której Ty lub Referent powinniście odwiedzić gromadę i wraz z Wodzem wypełnić część arkusza odpowiadającą kolonii. Jeśli ani Ty, ani Referent nie będziecie mogli na tę kolonię dotrzeć, możecie poprosić komendanta kolonii o wypełnienie arkusza wraz z Wodzem.

Po tych trzech etapach arkusz kategoryzacyjny trafi do Ciebie i na jego podstawie określisz kategorię, jaką należy przyznać danej gromadzie. Pierwsze trzy kategorie przyznawane są Twoim rozkazem, kategoria SUPE – rozkazem Komendanta Chorągwi, a SUPER – rozkazem Naczelnika Harcerzy.

Jeśli w Chorągwi jest dość zuchmistrzów, mogą oni dokonać tzw. wizytacji koleżeńskiej na początku roku kalendarzowego w celu sprawdzenia poziomu swoich gromad i podzielenia się koncepcjami na zdobycie dodatkowych punktów.

By ułatwić pracę z kategoryzacją przygotowaliśmy specjalną aplikację na facebook'a. Dzięki niej można na bieżąco sprawdzać wyniki danej gromady i – co ważniejsze dla Ciebie – możesz być automatycznie poinformowany o wyniku kategoryzacji koleżeńskiej lub prowadzonej przez referenta, jeśli tylko włączysz w swoim profilu śledzenie informacji o gromadzie. Aplikacja nazywa się „SUPER” i najłatwiej ją znaleźć pod hasłem „super zhr” w wyszukiwarce facebook'a. Dzięki tej aplikacji gromady także mogą porównywać się między sobą na poziomie chorągwi lub całej Organizacji.

Twoje zadanie w Grze

Twoim zadaniem jest takie prowadzenie podległych Ci Wodków, aby stawiali sobie realne, ale ambitne wyzwania na każdy rok harcerski i aby systematycznie pięli się w górę. System zakłada maksymalną swobodę dla Wodza w decydowaniu w którą stronę ma się rozwijać jego gromada, dlatego staraj się go raczej wspierać w wyborach, niż narzucać swoje wizje. Aby uzyskać najwyższe miano, wódz może pozwolić sobie nie zdobyć tylko bardzo małej ilości punktów, dlatego prędzej, czy później będzie musiał udoskonalić każdy aspekt pracy swojej gromady. Z drugiej strony jednak, bez Twojego zaangażowania i wsparcia gromada może znacznie wolniej osuwać się naprzód i wydawać znacznie mniejsze owoce dla swojego środowiska niż by mogła.

W razie jakichkolwiek pytań, kontaktuj się z Referentem Zuchowym Twojej Chorągwi lub z kimś z Wydziału Zuchowego – na pewno uzyskasz wszelkie potrzebne Ci informacje i wsparcie.

Czuwaj!

Wydział Zuchowy GKH-y

Szef Wydziału Zuchowego Piotr Wiśnioch – piotr.wisnioch@gmail.com

W sprawie dostępu do aplikacji na facebooka – pawel.marczuk@wp.pl