



Kurs Drużynowych Drużyn Starszoharcerskich „Cztery Żywioty” 2014 Wrocław – Sobótka - Głogów

Temat: Wstęp do metodyki SH

Zamierzenia:

Kursant będzie:

- znał opis metodyki starszoharcerskiej zawarty w uchwale Rady Naczelnej ZHP,
- potrafił odnieść specyfikę metodyki starszoharcerskiej do rozwoju psychofizycznego,
- wiedział, na czym polega rola poszukiwania w wychowywaniu harcerzy starszych,
- potrafił budować projekty umożliwiające poszukiwanie własnych zainteresowań, ideałów, wzorców harcerzy starszych, w oparciu o realne sytuacje,

Prowadzący:

phm. Gracja Bober HR, pwd. Katarzyna Suchińska HO

Uczestnicy: 11 os. - kursanci Kursu Drużynowych Drużyn Starszoharcerskich , Jesień 2014

Czas: 3,5 h

Do przygotowania przed zajęciami:

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 4x mapy starówki wrocławskiej (zał. 1)<input type="checkbox"/> gazety, ulotki<input type="checkbox"/> 2x nożyczki,<input type="checkbox"/> klej,<input type="checkbox"/> 5x papier szary,<input type="checkbox"/> markery<input type="checkbox"/> 2x butelki plastikowe,<input type="checkbox"/> 2x worek foliowy,<input type="checkbox"/> sznurek grubszy/linki (ok. 20m)<input type="checkbox"/> 2x wydruk SH róży wiatrów podklejony czymś sztywnym (karton) - (Zał. 2 w osobnym pliku.)<input type="checkbox"/> kartki z kodami dostępu (zał. 3)<input type="checkbox"/> List do drużyny (zał. 4 - osobny plik) | <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 2x taśma klejąca (może być malarska)<input type="checkbox"/> balony (kilka sztuk)<input type="checkbox"/> kilka słomek do napojów<input type="checkbox"/> 2 rolki papieru toaletowego<input type="checkbox"/> 4 spinacze do papieru<input type="checkbox"/> 4 cukierki<input type="checkbox"/> folia aluminiowa<input type="checkbox"/> 2 wiadra<input type="checkbox"/> dętka<input type="checkbox"/> 4 folie na dokumenty (sztywne)<input type="checkbox"/> QR kod (zał. 5 zostanie sporządzony po rozpoznaniu bazy kursu :), osobny plik)<input type="checkbox"/> 2x uchwała Rady Naczelnej ZHP (zał. 6 - osobny plik) |
|---|---|

Źródła i inspiracje:

- Statut ZHP, § 3 pkt. 4.1 (cele ZHP)
- Metodyka Starszoharcerska

Dofinansowano przez
Fundację Harcerstwa Drugiego Stulecia
ze środków PZU S.A.



Kurs Drużynowych Drużyn Starszoharcerskich „Cztery Żywioły” 2014
Wrocław – Sobótka - Głogów



Harmonogram zajęć:

Lp.	Temat/forma	Opis	Czas [min]	uwagi
I	-			
wprowadzenie				
1.	Początek gry, dojazd na rynek	Zastępowi przed śniadaniem otrzymują list z instrukcją. Mogą go otworzyć dopiero po śniadaniu o godzinie wypisanej na kopercie. Na drzwiach wejściowych przyklejony będzie kod QR z informacją gdzie znajduje się punkt startowy gry.	60	
II	-			
Rozwinięcie:				
1.	wprowadzenie w zasady gry	Plansza gry opiera się na kwadracie. Każdy z zastępów początkowo wybiera jeden z boków który symbolizuje jeden z czterech obszarów poszukiwań HS oraz jedną ze stron świata. Dodatkowo każdy zastęp dostaje przyporządkowaną do swojego boku folię. Po nałożeniu jej na mapę uczestnicy będą mogli odczytać miejsce punktu. Wraz z informacją o miejscu punktu dostają szereg cyfr będący szyfrem według którego odgadną hasło będące przepustką do otrzymania zadania. Hasła są zakodowane w szyldach na budynkach, tablicach informacyjnych itp. Każde z zadań jest na bieżąco omawiane. Po wykonaniu zadań, na każdym z punktów zastępy otrzymają po fragmencie opisu metodyki SH, który na koniec gry będzie stanowił całość do indywidualnego zapoznania się oraz złotówki, za które będą po zakończeniu gry kupować dla swojego zastępu obiad w barze mlecznym "Miś".	10	plansza na szarym papierze, folie, szyfry (4x2)
2.	Zadanie 1. Układanka.	Puzzle róży wiatrów - symbolika, duch . Na zadanie jest limit czasu 5 min. Jedna os. z zamkniętymi oczami układa puzzle reszta zespołu instruuje ją w układaniu puzzli. Po wykonaniu zadania punktowy wraz z zastępem omawia symbolikę SH Róży Wiatrów, treść do przekazania: należy pamiętać o konieczności poszukiwania.	30	puzzle z SH Róży Wiatrów.
3.	Zadanie 2. Gazeta.	Psychorozwój - znaczenie - zdrowie i ciało. "Oceń HS po okładce" - zadaniem jest zrobienie z ulotek, gazetek pierwszej strony gazety, która by miała przedstawić zainteresowania i potrzeby os. w wieku gimnazjalnym.	30	gazety, ulotki, nożyczki, klej, papier szary, markery

Kurs Drużynowych Drużyn Starszoharcerskich „Cztery Żywioły” 2014
Wrocław – Sobótka - Głogów



4.	Zadanie 3. Wynalazek	Projekt - znaczenie i cechy - Intellect. Celem jest wynalezienie użytecznego w pracy harcerskiej przedmiotu z otrzymanych rzeczy. Treści do przekazania: podział zadań/ról, tożsamość zespołu, świadomość celu, planowanie. Dodatkowo po wykonaniu wynalazku zastęp ma za zadanie odpowiednie zaprezentowanie tego wynalazku.	30	butelki plastikowe, worek foliowy, taśma, balony, słomki, papier toaletowy, marker, papier szary, spinacze do papieru, cukierki, folia aluminiowa.
5.	Zadanie 4. Team Building	Drużyna - społeczeństwo. Na jednym z wiader przymocowana będzie dętka a do niej liny tak, aby każdy członek zastępu (oprócz os. która wylosowała "coś") trzymał jedną z nich. Celem jest przelanie wody z wiadra sterowanego linami do drugiego wiadra które będzie stać pośrodku okręgu stworzonego przez zastęp. Mówić może tylko Lider. Treści: jaką rolę pełni drużynowy, czym jest drużyna.	30	2 wiadra, dętka, sznurek grubszy/linki
6.		Obiad + dojazd na Rancho.	60	
IV Podsumowanie				
		Podsumowanie gry, omówienie jeszcze raz poszczególnych elementów metodyki SH.	35	
		Czas łącznie	4 h 45 min	

