

Opis próby na stopień harcerza orlego / harcerki orlej

21. Warszawska Drużyna Wędrownicza „Stare Żbiki”

20 stycznia 2010

Celem stopnia jest wyrobienie w sobie cech charakteryzujących dojrzałego harcerza. Harcerka orla / harcerz orli jest sprawnym organizatorem, żaden rodzaj działalności harcerskiej nie ma dla niego tajemnic, czuje się odpowiedzialny za drużynę, uczestniczy w wychowaniu młodszych, jest wrażliwy na problemy innych, próbuje ich zrozumieć, nie opuści nikogo w potrzebie, umie samodzielnie myśleć, podejmować odpowiedzialne decyzje, pogłębia swoją wiedzę, cechuje go hart ducha i silna wola. Wędruje poszukując swojej drogi życiowej.

Przed otworzeniem próby osoba która posiada naramiennik, chętna do zdobywania stopnia harcerza orlego (lub harcerki orlej) wybiera sobie opiekuna spośród posiadających ten stopień członków drużyny (w szczególnych wypadkach, za zgodą KSH, opiekunem może też zostać osoba spoza drużyny). Opiekun musi powiedzieć KSH, że w planach jest taka a taka próba. Wspólnie z opiekunem próbant ustala plan próby, tj. wymyśla konkretne zadania realizujące poszczególne wymagania zapisane w karcie próby (poza próbą zaradności) oraz sposoby i terminy ich realizacji (z tego wynika również planowany termin zamknięcia próby). Próba powinna trwać rok, i absolutnie nie powinien przekroczyć półtora roku. Zadania powinny być: szczegółowe, mierzalne (jasno zdefiniowane kryterium sukcesu), akceptowalne, realne (do wykonania), terminowe (połączone z terminem realizacji), ekscytujące (a raczej po prostu fajne, zadania powinny być takie, że chce się je zrobić, a nie tylko się powinno), rozwijające (powinny być pewnym wyzwaniem) – w skrócie smart(er).

Próba powinna wpisywać się w życie ;) Nie jest od tego, żeby je utrudniać, a raczej po to, żeby ułatwiać. W szczególności zadania należy układać pod kątem aktualnych potrzeb. Próba jest po to, by wszystko uporządkować, a nie po to, by dodawać tonę nowych rzeczy do zrobienia.

Gdy plan jest już gotowy, przedstawia się go KSH (z tym, że nie wszystkie zadania muszą być jawnie przedstawione – KSH będzie raczej akceptowało zdanie: „wymyśliłem sobie zadanie ale jest na tyle prywatne, że nie chcę wam mówić jakie, jest ono szczegółowe, akceptowalne, ...”). Przewodniczący KSH otwiera próbę rozkazem.

W razie ewentualnych problemów podczas realizacji próby pomocą służy próbantowi opiekun, gdyby zaś on zawiódł (co nie powinno się stać) KSH.

Jeżeli terminy nie są dotrzymywane i próba przeciąga się z niewyjaśnionych lub niewystarczających powodów (ponad 4 miesiące) lub po prostu na wniosek próbanta, następuje jej negatywne zamknięcie. Jeżeli jednak wszystko przebiegło zgodnie z planem, zapada decyzja o zamknięciu z wynikiem pozytywnym.

Po pozytywnym zamknięciu próby zostaje przyznany stopień harcerza orlego lub harcerki orlej (w kwestii przypadków wyjątkowych jeśli wcześniej się złożyło Przyniesienie i otrzymało Naramiennik).

W absolutnie wyjątkowych wypadkach otwierający próbę może nie mieć Krzyża i Naramiennika. Wtedy próba jest rozszerzana o dodatkowe harcersko wędrownicze aspekty. Decyzję taką podejmuje KSH. KSH może się też w drodze wyjątku zgodzić na otwarcie próby na stopień HO z wymaganiami wziętymi z HRa (w przypadku ludzi, którzy otwierając HO w sensie rozwojowym powinni już je mieć zrobione).

1 Specjalności

To coś między rozwojem, a wyczynem. Chodzi o to, żeby zostać specjalistą (mistrzem w pewnych dziedzinach), związanych (bardziej lub mniej) z zainteresowaniami. Na zdobycie specjalizacji składają się na ogół trzy elementy: zdobycie wiedzy (umiejętności) + organizacja imprezy + nauczenie innych. Specjalizacje mają pomóc w znalezieniu zainteresowań, ale też są motywacją do stania się specjalistą w dziedzinie, w której od dawna chciało się być „kims”. Przy dobieraniu specjalizacji należy pamiętać, czemu mają one służyć, oto przykładowe cele:

- poszukiwanie zainteresowań (harcerz orli po swojej próbie powinien umieć odpowiedzieć na pytanie, co go interesuje, więc jeśli nie wie tego przed próbą, dobrym pomysłem jest zrobienie specjalizacji z kilku dziedzin, które go być może interesują i na tej podstawie odpowiedzenie sobie na to pytanie),

- rozwijanie konkretnych zainteresowań (np. ktoś zainteresowany matematyką, może chcieć przebić się na poziomie akademickim przez jakiś jej dział),
- twórczego oderwanie się od tego, co się robi na codzień (np. od tematu swoich studiów),
- zaspokojenie chęci dowiedzenia się więcej o czymś,
- przydatność w pełnieniu służby (np. samarytanka),
- po prostu frajda.

Specjalizacje można zdobywać na poziomie średnim (3 punkty) lub wysokim (5 p.). W szczególności te, które służą rozwijaniu swoich zainteresowań powinno się robić na poziomie wysokim. Należy zdobyć co najmniej 13 punktów (punkty nie są za konkretne zadania, ale za specjalizację w danej dziedzinie). Niektóre dziedziny są bardzo szerokie i nie należy nastawiać się na specjalizację obejmującą cały swój hasłowy zakres.

Polecamy wymyślanie sobie specjalizacji, samemu. Oto kilka przykładów do ewentualnego wykorzystania:

- terenoznawstwo (mapy, poruszanie w terenie, rozwijanie orientacji w terenie itp.),
- pionierka (budowanie rzeczy użytkowych z podstawowych surowców),
- samarytanka (pierwsza pomoc, medycyna, zaawansowane kursy (choćby BORM)),
- łączność (obsługa urządzeń łączności, szyfry (zaawansowane, a nie młodszoharcerskie), może też język migowy itp.),
- przyrodoznawstwo (rozpoznawanie roślin i zwierząt, zależności w przyrodzie (ekologia), wiedza praktyczna itp.),
- kwatermistrzostwo (sprzęt, finanse, akcje zarobkowe itp.),
- kucharstwo (domowe, obozowo-rajdowe itp.),
- zdobnictwo (ogólnie różne aktywności artystyczne mające efekt wizualny itp.),
- majsterkowanie (wykonywanie różnych urządzeń, technika, elektronika),
- historia (może, ale niekoniecznie związana z harcerstwem, drużyną, symboliką, czy obrzędowością, ale może zupełnie pod kątem nieharcerskim),
- turystyka (ogólna wiedza o polskich górach, organizacja rajdów, a raczej wręcz obozu, ogólna wiedza o turystyce, uprawianie turystyki),
- wiedza o ZHP (musztra, mundur, funkcje, statut itp.),
- metodyka harcerska (pedagogika, metodyka wędrownicza, metodyki innych poziomów, metoda harcerska, stopnie, sprawności i inne narzędzia metodyczne),
- wiedza o świecie (politologia, socjologia, wiedza o świecie współczesnym, sprawy społeczno-gospodarcze itp.),
- kultura (książki, film, muzyka, teatr itp.),
- gitara (nauka gry na gitarze, akompaniament, podstawy teorii muzyki, podstawy gry klasycznej),
- językoznawstwo (nauka konkretnych języków, ogólna wiedza językoznawcza),
- informatyka (języki programowania, sieci, architektura komputera, algorytmika).

oraz jakieś inne umiejętności specjalistyczne, np.: żeglarstwo, wspinaczka, itp.

W program specjalności należy wpleść zdobywanie sprawności trzygwiazdkowych i mistrzowskich, a także przekazywanie wiedzy innym (np. poprzez przygotowanie zajęć dla drużyny). Zalecane jest też zdobywanie uprawnień i robienie kursów państwowych lub ogólnie pozaharcerskich.

2 Ja

2.1 Praca nad charakterem

Bardzo ważnym celem próby jest rozwój. Jedną z najważniejszych części próby jest więc praca nad własnym charakterem. Warto wybrać cechę charakteru, nad którą chce się trochę popracować. Czasem warto zapytać przyjaciół i starszych mądrych kolegów, co to mogło być. Wyjątkowo zadanie w tym punkcie próby nie musi być zdefiniowane bardzo precyzyjnie. Najważniejsza jest świadomość co i jakimi sposobami chce się osiągnąć.

2.2 Coś dla siebie

Bodaj najprzyjemniejsza rzecz w próbie. Coś co zawsze się chciało zrobić, ale nie było na to czasu lub wystarczającego zdeterminowania. Coś, co poprawia humor. Po prostu coś dla siebie, choć to może nie jest najlepsza nazwa, bo cała próba jest „dla siebie”.

3 Rozwoje

Harcerz jest świadom swoich słabości i mocnych stron. Powinien cały czas doskonalić się. Rozwoje w próbie służą pamiętaniu o potrzebie ogólnego rozwoju. Muszą być konkretnymi i mierzalnymi zadaniami. Należy się starać, aby zaliczenie zadań było zależne tylko od robiącego próbę (a nie od osób trzecich). Dzielą się na:

3.1 Duchowy

To praca z własnym systemem wartości, refleksje na tematy filozoficzne i religijne. Powinno być to zadanie motywujące do przemyślenia tego, na czym się opieramy w życiu.

3.2 Intelktualny

Polega na poszerzaniu wiedzy, umiejętności intelektualnych. Może nadrobienie jakichś zaległości, a może nauczanie się czegoś zupełnie nowego. Częste przykłady: rzeczy związane ze szkołą, napisanie określonego programu komputerowego, przeczytanie jakiejś książki naukowej, start w Olimpiadzie.

3.3 Kulturalny

Ma uwrażliwić na estetykę i sztukę. To coś, o czym w natłoku życia często się zapomina. A może warto. Często ludzie tu zobowiązują się do wizyt w teatrach, kinach, muzeach lub czytania książek. W sumie to też dążenie do kulturalnej erudycji i „nieschamienia”.

3.4 Fizyczny

Czyli dbanie o sprawność fizyczną i zdrowie. Często ludzie wpisują tu konkretne zadania fizyczne, do których trzeba dojść (których w momencie otwierania próby nie są w stanie zrobić).

4 Służba i wyczyn

To podstawowe dwa hasła wędrownictwa.

4.1 Służba

Próba ma na celu uwrażliwić człowieka na potrzeby innych. Dlatego też jedną z ważniejszych jej punktów jest służba – bezinteresowne podarowanie komuś własnego czasu, umiejętności. Wymaga ona wkładu pracy i nie może być czymś raz odwalonym. Ważne jest by szukać pola służby, nie czekać na okazję i czyjaś prośbę o pomoc, a raczej postarać się samemu zauważyć, kto potrzebuje twojej pomocy. Służba ma także wziąć pod uwagę rozwój społeczny – budowanie szacunku do drugiego człowieka, zdobycie umiejętności życia we wspólnocie (rodzinnie, drużynie, społeczeństwie), poznanie mechanizmów i struktur życia społecznego. Nie oznacza to, że przez rok będą wolontariuszem, tylko, że bezinteresownie komuś pomogę. Ma to być coś, gdzie zrobię coś dla drugiego człowieka. Nie jest to danie pracy domowej do odpisania, tylko nauczenie kolegi do klasówki (systematyczna

pomoc). Jest to wzięcie udziału w jednorazowej akcji wolontariackiej. Jest to wzięcie na siebie jakiegoś obowiązku domowego.

4.2 Wyczyn

Wyczyn to coś bardzo trudnego, czego się tak po prostu nie robi. Nie musi to wnosić dużo w życie, ale ma zmobilizować do przełamania się, pokonania barier wewnętrznych. Zadanie, które wydaje się próbantowi wręcz nie do zrealizowania. Znane przykłady to: przejście 100km w ciągu doby, spływ tratwą po Sanie. Wyczyny jednak nie muszą mieć bynajmniej charakteru fizycznego. Nie musi to być coś obiektywnie trudnego – wystarczy, że jest trudne dla próbanta.

5 Drużyna

Warunkiem koniecznym robienia próby jest działanie w drużynie. W kwestii tego punktu opiekun próby lub próbant powinni skontaktować się z kadrą drużyny. W wymaganiach próby są to następujące dwa punkty:

5.1 Organizacja

Polega na współorganizacji rajdu, obozu lub akcji zarobkowej lub organizacji jakiejś mniejszej imprezy drużynowej.

5.2 Wychowanie młodszych

Brzmi strasznie, ale wcale takie nie jest. Chodzi o bycie opiekunem próby na chustę lub próby wędrowniczej czy harcerskiej lub po prostu przygotowanie jakiś fajnych zajęć na jakąś imprezę drużyny.

6 Kurs pierwszej pomocy

Każdy cywilizowany człowiek powinien wiedzieć jak udzielić pomocy poszkodowanemu. W szczególności, że taki obowiązek przynajmniej w podstawowym zakresie nakłada prawo polskie. Dlatego należy zaliczyć jakiś kurs pierwszej pomocy (przynajmniej 16-godzinny). Z kursów, o których ja słyszałem są kursy:

- Harcerskiej Szkoły Ratownictwa,
- Polskiego Czerwonego Krzyża,
- maltańskie,
- prowadzone przez Pogotowie Ratunkowe,
- WOŚP.

W szczególności polecamy kursy harcerskie, ponieważ mimo dość ograniczonej wartości merytorycznej, dają one największą dawkę ćwiczeń (tak zwanych symulacji), a to się (wiemy z doświadczenia) przede wszystkim liczy. Kursy HSRu są organizowane co jakiś czas u nas w hufcu.

7 Próba zaradności

Próba zaradności polega na wykonaniu zadania o dużym stopniu trudności i „niemożliwości”, wymaga wykazania się zaradnością i pomysłowością. Próba zaradności zostaje przeprowadzona we właściwym momencie, na ogół pod koniec próby. Jednym z podstawowych celów próby, poza rozwinięciem zaradności, jest pokazanie jak wiele można zrobić posiadając bardzo niewielkie środki (a raczej nie posiadając żadnych). Niezależnie od jej wyniku daje przekonanie, że zawsze jakoś można sobie poradzić. Po prostu nauka reagowania w sytuacji kryzysowej. W przypadku nie zaliczenia harcerz otrzymuje w następnym terminie nową próbę. Próba zaradności jest wymyślana z uwzględnieniem wszelkich indywidualnych cech harcerza, jak i wielu innych czynników. Próba zaradności nie ma żadnej sformalizowanej postaci. Od opiekuna próby tudzież starszych można wyciągnąć jakieś przykłady. Próba jest wymyślana przez „starszyznę” drużyny i KSH