

ROYAL RANGERS POLSKA



REGULAMIN SPRAWNOŚCI SKAUTOWYCH

Zatwierdzony Uchwałą Komendy Głównej nr 2014/10/01 z dnia 03.10.2014r.

„Skaut bez sprawności może dużo i dobrze chce, ale mało i źle może.”

J. Falkowska

SPIS TREŚCI

1. Sprawności – informacje ogólne?	2
2. Podział sprawności?	3
3. Zasady i tryb zdobywania sprawności	8
4. Uprawnienia i obowiązki	8
5. Nowe sprawności	9
6. Jak przeprowadzać próby na sprawność?	9

Skauting Royal Rangers jest podążaniem przez życie szlakiem wyznaczonym przez Boga w oparciu o Prawo Royal Rangers i Złotą Zasadę. Polega na stawianiu czoła słabościom, zdobywaniu wiedzy i nowych umiejętności. Zdobyte sprawności skautowe są jak przystanki na tym szlaku: „oto wykazałeś się, że w tej dziedzinie można na ciebie liczyć.”

Skaut z dumą przyszywa do munduru kolejne naszywki. Im ich więcej, tym większe jest skautowe doświadczenie, tym więcej posiada umiejętności i tym lepiej jest przygotowany do wejścia w dorosłe życie.

Nikt nie jest w stanie przewidzieć, jakie umiejętności mogą się skautom przydać w przyszłości. Dlatego zachęcajmy do zdobywania jak największej liczby sprawności ze wszystkich aspektów i grup.

Stwórzmy naszym skautom jak najlepsze możliwości wszechstronnego rozwoju w każdym aspekcie ich życia, zachęcając ich do zdobywania i doskonalenia umiejętności.

1. SPRAWNOŚCI – INFORMACJE OGÓLNE

Sprawność jest wykazaną praktycznie biegłością skauta w określonej dziedzinie, zdolnością z danego zakresu. Sprawność to zdobyta i udowodniona działaniem umiejętność, którą skaut potrafi posłużyć się w razie potrzeby.

Sprawności są okazją do przeżycia przez skauta przygody, dostarczają satysfakcji ze sprawdzenia samego siebie oraz mobilizują do rozwoju zgodnie z zainteresowaniami skauta.

Sprawności odgrywają ważną rolę w skautowym wychowaniu. Zdobywanie ich jest formą samokształcenia, a przyznanie – uznaniem umiejętności skauta w danej dziedzinie. Aby w pełni wykorzystać możliwości wychowawcze, jakie stwarza zdobywanie sprawności, kadra powinna wiedzieć, że zdobywając je, skauci:

- zdobywają konkretną wiedzę i umiejętności,
- rozwijają swoje zdolności,
- odkrywają nowe zainteresowania,
- uczą się zaradności, przedsiębiorczości, rzetelności
- uczą się szacunku dla ludzkiej pracy,
- sprawdzają swoje możliwości.

REGULAMIN SPRAWNOŚCI SKAUTOWYCH ROYAL RANGERS POLSKA

Wszystkie sprawności są opisane w postaci czterech wymagań, wyrażonych najczęściej za pomocą czasowników dokonanych: „wykonał”, „pokazał”, „przedstawił”, „zorganizował” „przygotował” lub innych, wskazujących na zadaniowy charakter wymagania.

Zadaniem instruktora jest przedstawienie skautom oferty sprawności i stworzenie warunków do ćwiczenia wybranych przez nich umiejętności. Instruktor powinien także troszczyć się o to, aby zdobywanie sprawności umożliwiała skautom osiągnięcie rozwoju we wszystkich aspektach wzrostu. Do zadań kadry należy troska o to, aby zdobyte przez skautów umiejętności znalazły zastosowanie w ich codziennym życiu oraz w pracy zastępu.

Wybór sprawności, poza obowiązkowymi dla danego stopnia skautowego, zależy od indywidualnej decyzji skauta.

2. PODZIAŁ SPRAWNOŚCI

Kwatera Główna RRP czuwa nad aktualną listą sprawności: liczbą, podziałem, wymaganiami. Bieżące zmiany są wprowadzane systematycznie i umieszczane na stronie www.royalrangers.pl.

Każda sprawność jest przyporządkowana do jednego z czterech aspektów wzrostu. W ramach aspektów sprawności są podzielone na grupy, czyli obszary wspólne dla kilku sprawności.

W aspektach wyróżniamy po 6 grup sprawności:

ASPEKT DUCHOWY	ASPEKT FIZYCZNY
BIBLIA	ALARM
MISJA	PIONIERKA
POBOŻNOŚĆ	PUSZCZAŃSTWO
SAMODYSCYPLINA	SPORT
SŁUŻBA INNYM	TERENOZNAWSTWO
SŁUŻBA W KOŚCIELE	WĘDRÓWKA

ASPEKT INTELEKTUALNY	ASPEKT SPOŁECZNY
CZYTELNICTWO	HARCE
HISTORIA	PASJE I TALENTY
LOGIKA	RODZINA
POZNAWANIE ŚWIATA	SPOŁECZEŃSTWO
SAMOZARADNOŚĆ	SZCZEP
TECHNOLOGIA	SZKOŁA - GRUPA RÓWNIĘŚNICZA

W każdej z grup jest kilka sprawności na każdym poziomie trudności.

Sprawności mają trzy poziomy trudności:

1. **Sprawności pomarańczowe** – dla początkujących w danej dziedzinie. Pozwalają zdobyć podstawowe umiejętności lub na poziomie elementarnym poznać wybraną dziedzinę. Ich

zdobywanie nie wymaga szczególnych predyspozycji i warunków ani długiego czasu próby. Sprawności pomarańczowe zdobywają odkrywcy w wieku (6-10 lat).

2. **Sprawności niebieskie** – dla pogłębiających wiedzę i doskonalących umiejętności, rozwijających swoje zainteresowania. Motywują do zdobywania podstawowej wiedzy z wybranej dziedziny poza programem zastępu i do samodzielnego poszukiwania możliwości ich praktycznego wykorzystania. Rekomendowane są dla zwiadowców (11-13 lat).
3. **Sprawności zielone** – zakładają zdobycie ponadprzeciętnej, rozległej wiedzy i umiejętności z wybranej dziedziny. Wymagają umiejętności samodzielnego, konsekwentnego doskonalenia się w tej dziedzinie, a także zaangażowania innych (np. zastępu, drużyny, klasy). Sprawności zielone stanowią świadectwo zaawansowanych zainteresowań i dużej aktywności społecznej w wybranej dziedzinie. Osoby, które zdobyły te sprawności, to potencjalni eksperci (w drużynie, w szczepie), służący pomocą skautom zdobywającym sprawności niższego stopnia. Rekomendowane są dla wędrowników (14-17 lat).

Wymagania kolejnych sprawności mogą stanowić program indywidualnego rozwoju skautów w wybranej dziedzinie – drogę dochodzenia do mistrzostwa.

Poziomy sprawności są skorelowane z Regulaminem Stopni Skautowych i zdobycie sprawności ze wszystkich grup jest podstawowym elementem zdobycia stopni: odkrywcy, zwiadowcy i wędrownika.

3. ZASADY I TRYB ZDOBYWANIA SPRAWNOŚCI

1. Skauci zdobywają sprawności indywidualnie lub w określonych przypadkach zespołowo. W czasie zdobywania sprawności skauci mogą pracować w zastępie, drużynie oraz powinni korzystać z pomocy fachowców, książek i czasopism (szczególnie przy sprawnościach zielonych).
2. Po dokonaniu wyboru sprawności skaut zgłasza liderowi prowadzącemu (przybocznemu, drużynowemu) chęć jej zdobywania i przygotowuje kartę próby. Lider prowadzący podbija kartę i ustala termin zakończenia próby. Próba powinna przebiegać sprawnie i zakończyć się w określonym czasie. W uzasadnionych przypadkach lider prowadzący może podjąć decyzję o przedłużeniu próby.
3. Sprawność przyznaje lider prowadzący lub w zastępstwie jego przełożony. Lider prowadzący ma prawo (w uzasadnionych przypadkach) zmienić lub zmodyfikować element wymagania na sprawność. Warunkiem jest utrzymanie stopnia trudności wymagania na tym samym poziomie.
4. Zdobywanie sprawności:
 - ogłasza się w zastępie, drużynie lub szczepie zgodnie z obrzędowością zastępu, drużyny bądź szczepu;
 - potwierdza się wpisem do książeczki skautowej;
 - uprawnia skauta do naszywania na mundurze naszywki zgodnie z Regulaminem Mundurowym. Zdobywanie pierwszej sprawności z danej grupy uprawnia do naszywania naszywki tej grupy na mundur. W przypadku zdobycia sprawności wyższego stopnia danej grupy – naszywkę niższego poziomu zastępujemy odpowiadającą jej naszywką wyższego poziomu. Skaut jest zobowiązany do przyszywania naszywki w ciągu tygodnia od jej przyznania.
5. W sytuacji nie wykonania zadań na sprawność próba zostaje zamknięta z wynikiem

negatywnym. Skaut może ponownie podjąć próbę na tę samą sprawność nie wcześniej jednak niż po upływie trzech miesięcy.

4. UPRAWNIENIA I OBOWIĄZKI

1. Skaut posiadający określoną sprawność zobowiązany jest do udzielenia wszystkim potrzebującym pomocy i porady z zakresu swoich umiejętności.
2. W przypadku nie wykazania się umiejętnością z zakresu zdobytej sprawności, bądź niewłaściwego wykorzystywania posiadanych umiejętności, Rada Szczepu lub Rada Drużyny może sprawność odebrać.

5. NOWE SPRAWNOŚCI

Drużyny i szczepy mogą zgłaszać propozycję nowych sprawności. Wymagania tych sprawności powinny być opracowane zgodnie z zasadami sprawności Royal Rangers i powinny mieć trzy poziomy trudności. Kompletne propozycje sprawności należy przesłać do Kwatery Głównej, celem sprawdzenia metodycznego i akceptacji oraz upowszechnienia.

6. JAK PRZEPROWADZAĆ PRÓBY NA SPRAWNOŚĆ?

1. Zdobywanie sprawności powinno być jednym z podstawowych elementów pracy rocznej.
2. W szczepie, drużynie, zastępie powinien istnieć łatwy dostęp do wykazu sprawności. Powinien go mieć każdy przyboczny i drużynowy. Książeczki sprawności są dostępne w Kwaterze Głównej RRP.
3. Liderzy prowadzący powinni umieścić w rocznym planie pracy zastępu czy drużyny konkretne sprawności do zdobycia i przedstawić je (skautom i rodzicom skautów) jako te, nad którymi będzie się pracowało. Oprócz nich każdy skaut może wybierać inne sprawności, które chciałby zdobyć.
4. Skauci powinni się orientować, jakie sprawności mogą zdobywać i jakich zadań się od nich oczekuje. Powinni wiedzieć, kto może weryfikować ich próbę i podpisywać wykonanie zadań.
5. Każdy zastęp, drużyna powinny mieć system zdobywania sprawności, czyli informacje: kiedy, gdzie i do kogo można przyjść z kartami próby. Na zbiórkach powinien być ustalony stały czas, w którym skauci będą mogli przedstawiać efekty swojej pracy (przed rozpoczęciem zbiórki, podczas Kręgu Rady, na apelu, itp.).
6. Każde zadanie powinno mieć określony termin realizacji, który należy konsekwentnie egzekwować.
7. Ważne jest, aby zadania były udokumentowane w karcie próby i potwierdzone podpisem zaliczającego. Zaliczającym może być lider prowadzący lub inny lider w szczepie, rodzic lub inna osoba, która może potwierdzić wykonanie zadania opisanego w próbie.
8. Sprawność, dla porządku i dla docenienia znaczenia jej zdobycia, powinna być ogłoszona oraz wpisana do książeczki skautowej.
9. Zadaniem liderów prowadzących jest motywowanie skautów do zdobywania sprawności oraz rodziców skautów do współpracy przy zdobywaniu sprawności przez ich dzieci.