

KAMPANIA BOHATER w pigułce



pwd. Piotr Dorawa HO
Hufiec ZHP Pabianice, 2012

Wstęp, czyli po co drużynie „imię”?

Zadaniem Związku Harcerstwa Polskiego jest wychowanie młodych pokoleń zgodnie z ideałami zawartymi w Prawie i Przysiężeniu Harcerskim. Na pewno nie raz zdarzyło się Wam zastanawiać jak dokonać tej trudnej sztuki. Jakie Wy jako wychowawcy macie narzędzia? Przez szereg lat rzesze instruktorów pracowały nad instrumentami metodycznymi, programami wychowawczymi, planami pracy, rozwoju, coraz to nowymi akcjami. Dzięki temu wszystkiemu, jesteśmy, jako ruch skautowy, jedną z najlepszych i najbardziej efektywnych organizacji wychowawczych na świecie. Tak samo jak nasze pomysły przenikają do innych instytucji, tak i my czerpiemy od innych. I tak właśnie, w naturalny sposób, zaczęto nadawać „imiona” różnym jednostkom organizacyjnym w naszym związku.

Swoich bohaterów mają dziś drużyny, szczepy, hufce, a nawet chorągwie. Nasuwa się pytanie: po co nam w ogóle bohater? Wytlumaczenie jest dosyć intuicyjne. Po pierwsze bohater drużyny to przede wszystkim przykład wychowawczy. Każdy ma swoje wzorce do naśladowania. Bohater drużyny pozwala harcerzom posiadać wspólny autorytet. Z tego wynika, że ma on również funkcję integracyjną.

Drużyna imienia..., tak to brzmi dumnie. Bohater to prestiż, powaga. Zatem „imię” ma również funkcję reprezentatywną. Członkowie takiej drużyny są postrzegani nieco inaczej, wymaga się od nich znajomości historii, życiorysu, wiedzy o działaniach swojego patrona. Patrząc z perspektywy tej funkcji, posiadanie „imienia” jest wielkim wyróżnieniem, ale też i poważnym obowiązkiem.

Czy pamiętacie po co są obrzędy? Na pewno wiecie, że takowe służą budowaniu tożsamości drużyny. Szczególnym

przypadkiem jest nazwa. To etykieta. Harcerzy z innych drużyn można nazywać np. „husarzami”, czy „bukami”, bo ich drużyny noszą także nazwy. Kiedy drużyna nosi „imię”, jej nazwa w oczywisty sposób ulega modyfikacji.

W każdym życiorysie znajdziemy przełomowe daty, wydarzenia, chwile czy rzeczy. Otrzymujemy zatem nowy wachlarz potencjalnych obrzędów drużyny. Tylko od nas zależy jak go wykorzystamy i w którą stronę pójdą nasze działania.

Kto może być bohaterem drużyny?

Zastanawiałeś się kiedyś skąd ludzie biorą przykład? Dlaczego wzorujemy się na tych, a nie innych postaciach? Jakie warunki powinien spełniać bohater Twojej drużyny? Oto i one, poniżej garść wytycznych wynikających z metody harcerskiej.



- Postawa i życiorys naszego wzoru powinny być zgodne z ideałami skautowymi i ZHP.
- Naturalne jest, że nasz bohater powinien być przykładem osobowym, postacią godną naśladowania.
- To jak nazywa się nasza drużyna, jakie obrzędy posiada i jaką ma specjałność, też nie pozostaje bez znaczenia.

- Abyśmy chcieli naśladować naszego bohatera warto aby jego cechy były podobne do naszych. Weźmy też pod uwagę nasze zainteresowania.
- Pamiętajmy, że wśród nas samych możemy odnaleźć szereg autorytetów, dlatego też należy czerpać, jeśli to możliwe, z tradycji i dorobku harcerstwa.
- Wybierając „imię” należy kierować się tradycjami narodowymi oraz postawą patriotyczną.
- Nie działamy w próżni, a na konkretnym terenie i w danym regionie. Może gdzieś blisko nas działał człowiek, którego chcielibyśmy naśladować.
- Czy bohaterem może być tylko człowiek? Otóż okazuje się, że nie. Istnieją drużyny imienia różnych zwierząt, postaci fikcyjnych i wymyślonych. Są to szczególne przypadki, które należy rozpatrywać indywidualnie.

Etap I. Jak wybrać wzór do naśladowania?

Zanim na dobre rozpoczniemy kampanię bohater musimy dokonać najważniejszego kroku. Wyboru bohatera. Jak to zrobić? System doboru będzie różny dla różnych grup wiekowych. Im starsi członkowie jednostki, tym mniejsza rola drużynowego, a większa rady czy też całej społeczności. Ogólnie ujmując sposoby wybierania potencjalnego patrona można podzielić na trzy grupy.

Lp.	Sposób wyboru	Grupa wiekowa
1.	Drużynowy organizuje zbiórkę dotyczącą proponowanego bohatera. Zajęcia powinny dotyczyć najważniejszych wydarzeń w życiu potencjalnego wzoru. Członkowie naszej gromady/ drużyny po zbiórce powinni wiedzieć kim był przyszły bohater, jakie miał cechy, czym się wślawił, do czego dążył. Na zbiórce, w uroczysty sposób, podejmowana jest decyzja o rozpoczęciu kampanii. Głosowanie odbywa się w sposób demokratyczny. Zadaniem drużynowego i przybocznych jest tak poprowadzić zbiórkę, aby dzieci jednogłośnie poparły wybór bohatera.	Zuchy, harcerki i harcerze
2.	W tej grupie wiekowej dominującą rolę zaczyna przejmować rada drużyny. To w jej gestii leży stwierdzenie czy drużyna powinna zdobywać „imię”, a jeśli tak, to wraz z drużynowym lub osobą odpowiedzialną powinni zdecydować o kandydaturach. Podobnie jak w poprzedniej grupie wiekowej należy przeprowadzić zbiórkę informacyjną. Na kolejnej obrzędowej zbiórce, cała drużyna prowadzi dyskusję i szuka kompromisu. Całość kończą demokratyczne wybory i decyzja o rozpoczęciu kampanii.	Harcerki i harcerze starsi

3.	Zarówno pomysł na bohatera jak i zadania w kampanii bohater tworzone są i realizowane przez całą społeczność. Rola drużynowego / osoby odpowiedzialnej sprowadza się do koordynacji poszczególnych działań. Ważnym aspektem występującym w sposób wyrazisty w tej grupie jest „przykład dla innych”. Realizując kampanię bohater drużyna wędrownicza lub krąg instruktorski wytycza pewne tendencje dla młodszych od siebie. Pokazuje pewne wzorce przeprowadzenia akcji nadania „imienia” w swoim środowisku.	Wędrownicy, instruktorzy, seniorzy
----	--	--

Każdorazowo ostateczną decyzję o podjęciu starań o nadanie „imienia” i rozpoczęciu kampanii podejmują wszyscy członkowie danej jednostki. W miarę możliwości, decyzja taka powinna zapaść jednomyślnie!

Etap II. Formalnie i nie tylko o kampanii bohater.

Dokonałiśmy wyboru i co dalej? Czas na wymyślenie zadań realizowanych przez nas w ramach zdobywania „imienia”. Czym należy się kierować:

- Zadania powinny być mierzalne i możliwe do wykonania.
- Pamiętajmy o zdolnościach i możliwościach członków naszej drużyny, warto je wykorzystać w czasie kampanii.

- Poprzez realizację naszego projektu powinniśmy dowiedzieć się możliwie jak najwięcej o bohaterze oraz propagować jego postawę w środowisku działania, np. hufcu, mieście.
- Dobrym pomysłem jest, o ile to możliwe, kontynuowanie czynów podjętych przez naszego przyszłego patrona.
- Poziom zadań powinien zależeć od grupy wiekowej członków naszej drużyny.

Nadeszła pora załatwić sprawy od strony formalnej. Aby można było rozpocząć realizację zadań zwartych w kampanii powinniśmy uzyskać zgodę komendanta hufca / chorągwi na proponowany przez nas plan kampanii. Dobrym zwyczajem byłoby spotkanie z komendą hufca i uzasadnienie wyboru potencjalnego patrona oraz stworzenie zadań w próbie na „imię”.

Wszelkie kwestie formalne w ZHP reguluje:

Uchwała nr 17/XXXII Rady Naczelnej ZHP z dnia 24 listopada 2002 r. w sprawie zasad i trybu przyjmowania nazw i imion. (załącznik do materiału metodycznego).

Etap III. Bez pracy nie ma kołaczy.

Nadeszła długo wyczekiwana chwila, w której możemy zakasać rękawy i wziąć się do pracy. W ferworze walki z kolejnymi zadaniami należy pamiętać o kilku sprawach:

- Dbajmy o równy podział pracy i obowiązków. W końcu to całą drużyna zdobywa „imię”.
- Jeśli jakieś zadanie jest zbyt trudne lub zbyt łatwe warto spróbować je zmienić. Takiej zmiany dokonujemy konsultując się z komendantem lub wyznaczonym przez niego instruktorem.

- Nowych członków naszej drużyny powinniśmy również wciągnąć do pracy, jednak po uprzednim „zapoznaniu” ich z bohaterem.



Sposobów realizacji kampanii jest tak wiele jak wielu jest realizujących. Można wykorzystać podział drużyny na zastępy, a można też stworzyć specjalne grupy zadaniowe. Kampania bohater to jeden wielki projekt starszoharcerski podzielony na małe zadania zespołowe. Wyróżnikiem jest tu fakt dopasowania poziomu zadań do wieku naszych podopiecznych.

Etap IV. Podsumowanie.

Podsumowując kampanię należy zorganizować dwie rzeczy. Po pierwsze powinniśmy ocenić przebieg kampanii, czy wszystkie zadania zostały zrealizowane, jaki był podział pracy, czy kampania przyniosła zakładane efekty i czy zrealizowaliśmy wszystkie cele.

Następnie powinniśmy przyjąć w sposób uroczysty i obrzędowy bohatera do drużyny. Zbiórka taka może odbyć się z udziałem zaproszonych gości, np. komendanta hufca, przedstawicieli władz lokalnych, członków rodziny bohatera. Dobrym pomysłem jest połączenie nadania drużynie „imienia”, z przyjęciem sztandaru. Koszty takiego sztandaru są jednak dość wysokie, dlatego też ciekawym pomysłem byłoby zastąpienie go „odnowionym” proporcem.

Etap V. Praca z bohaterem po zdobyciu „imienia”.

Mamy już swoje „imię” i co dalej? W opracowaniach możemy odnaleźć podział na różne modele pracy z bohaterem. Jednak od takich podziałów ważniejsze jest to czy dobrze wybraliśmy naszego bohatera. Jeśli tak, praca z nim będzie dla nas czystą przyjemnością. Jeśli nie, warto zgłębić jeszcze bardziej dzieje patrona, najprawdopodobniej znajdziemy jakiś nowy fakt, ciekawą wiadomość, która odmieni nasze spojrzenie na jego osobę.

Jak już dowiedziałeś się wcześniej przyjęcie „imienia” to zaszczyt, ale też i obowiązek. Dlatego też członkowie Twojej drużyny powinni znać historię bohatera, możesz to osiągnąć poprzez np. dodatkowe zadania w próbie na stopnie i próbie harcerza. Ważną datą w życiu drużyny powinna stać się rocznica urodzin i śmierci, a może inna ważna data z życiorysu.

Jeśli naprawdę zależy Wam na uczczeniu pamięci o swoim patronie powinniście podjąć działania zmierzające do kontynuacji jego czynów, uświetnienia jego imienia, propagowania jego postawy wśród innych, nie tylko harcerzy.

Wierzę, że jeśli sięgnęłaś / -eś po ten materiał metodyczny to poważnie myślisz o zadaniu, którego chcesz się podjąć. To pierwszy krok do sukcesu. Bądź otwarty, elastyczny, słuchaj dobrych rad, a na pewno osiągniesz wybrany cel.

Powodzenia!



Bibliografia

- hm. Włodzimierz Grzelak, hm. Piotr Rządca, drużyna i ja. Podręcznik drużynowego drużyny harcerskiej w szkole podstawowej, Warszawa 1970, s. 252-256.
- Mrówa, Pomyślmy o bohaterze..., Propozycje (zima) nr4/97/60, s. 10-11.

Zdjęcia i rysunki (w kolejności występowania)

- <http://www.graphicshunt.com/images/superman-12268.htm>
- <http://www.opolska.zhp.pl>
- <http://zhp48szczep.wordpress.com/>
- <http://sp2.blonie.pl>



**Uchwała nr 17/XXXII Rady Naczelnej ZHP
z dnia 24 listopada 2002 r.
w sprawie zasad i trybu przyjmowania nazw
i imion**

*Załącznik do Uchwały nr 17 /XXXII
Rady Naczelnej ZHP
z dnia 24 listopada 2002 r.*

Na podstawie § 14 Statutu ZHP Rada Naczelna ZHP postanawia, co następuje :

1. Uchwała się "Zasady i tryb przyjmowania nazw i imion", stanowiące załącznik do niniejszej uchwały.
2. W zakresie uregulowanym niniejszą uchwałą (czyli z wyłączeniem kwestii sztandarów) traci moc uchwała nr 40 Rady Naczelnej ZHP z dnia 16 grudnia 1989 r. w sprawie "Zasad przyjmowania nazw, imion i sztandarów jednostek organizacyjnych ZHP" z późniejszymi zmianami.
3. Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.

Przewodniczący ZHP
hm. Wojciech J. Katner

Zasady i tryb przyjmowania nazw i imion

1. Prawo posiadania nazwy oraz imienia mają wszystkie jednostki organizacyjne ZHP, utworzone zgodnie ze Statutem ZHP.
2. Nazwa i imię powinny sprzyjać realizowaniu ideałów ZHP, zwłaszcza podtrzymywaniu ciągłości kultury i tradycji narodowych oraz tradycji i dorobku harcerstwa. Imię powinno umożliwiać wychowawcze oddziaływanie przykładu osobowego bohatera (bohaterów) zgodnie z celami statutowymi ZHP. Przyjęcie imienia powinno być poprzedzone działaniami wychowawczymi i programowymi, upowszechniającymi wiedzę o bohaterze i oddziaływanie jego przykładu osobowego w jednostce przyjmującej imię, a nadanie imienia winno być połączone z uroczystym podsumowaniem tych działań.
3. Nazwa jednostki organizacyjnej zawiera:
 - słowa "Związek Harcerstwa Polskiego",
 - określenie jednostki (np. gromada zuchowa, drużyna harcerska, krąg instruktorski, hufiec),

- określenie miejscowości (np. Krakowska Drużyna Harcerek, Krąg Instruktorski w Malborku),
 - określenie hufca macierzystego, a dla hufców i jednostek chorągwianych – chorągwi.
- Nazwa jednostki może również zawierać numer ewidencyjny drużyny i, zgodnie z miejscowymi zwyczajami, wyróżniki określające charakter działania, np. specjalność oraz miano (imię własne), a także imię (bohatera), jeśli jednostka ma imię.
4. Projekt nazwy oraz imienia należy przedstawić właściwemu komendantowi (hufca, chorągwi) lub Naczelnikowi ZHP przed rozpoczęciem działań określonych w punkcie 2.
 5. Nazwę oraz imię przyjmuje uchwałą jednostka organizacyjna, przedstawiając uchwałę wraz z uzasadnieniem komendzie harcerskiej, która tworzy lub zatwierdza utworzenie jednostki.
 6. Komendant właściwej jednostki harcerskiej (hufca, chorągwi, Naczelnik ZHP) nadaje rozkazem nazwę oraz imię jednostki.
 7. Komendant odpowiedniej jednostki harcerskiej może odmówić nadania nazwy lub imienia, jeśli proponowana przez jednostkę nazwa lub imię nie odpowiada warunkom określonym niniejszym regulaminem, nie może jednak nadać imienia w brzmieniu innym niż proponowane przez jednostkę – bez jej zgody.
 8. Zasady określające przyjmowanie i nadawanie imienia stosuje się odpowiednio do zmiany nazwy i imienia jednostek organizacyjnych ZHP.
 9. Numerację drużyn w miejscowości określa komenda hufca zgodnie z przyjętymi w hufcu i chorągwi zwyczajami.
 10. Powyższe zasady stosuje się odpowiednio do przyjmowania nazw i imion przez ruchy programowo-metodyczne – z wyłączeniem postanowień dotyczących ich nadawania.
 11. Przyjęte przez ruch lub jego radę nazwa i imię są zatwierdzane przez komendanta właściwej jednostki harcerskiej.