

DOBRA ZBIÓRKA ...

Przed podaniem zasad dobrej zbiórki należy zwrócić uwagę na ważną sprawę. Czas trwania pracy uczniów (szczególnie chodzi tu o pracę umysłową) nierzadko znacznie przekracza wymiar 8 godzin dziennie. Na temat przeciążenia uczniów pracą umysłową krążą sprzeczne opinie. Jedno jest pewne – obciążenie ucznia zależy od jego zdolności, umiejętności uczenia się, stosunku do nauki, itp. Jest jednak bardzo wielu przeciążonych ponad miarę. Zjawisko to jest spotęgowane poprzez fakt, że system edukacji w znacznym stopniu wyeliminował ruch i pracę fizyczną z programu nauczania.

W tej sytuacji jasne jest, że zbiórka harcerska musi być w pewien sposób spontaniczna, dynamiczna i nie może być monotonna. Musi niejako równoważyć te negatywne zjawiska, o których mówiono wcześniej. Co się dzieje kiedy zbiórka taka nie jest? Ostre zmęczenie przejawia się początkowo przewagą procesów pobudzenia. Harcerz zmęczony zaczyna się „wiercić”, przestaje uważać, jest nadmiernie ruchliwy, znajduje sobie jakieś „prywatne zajęcie”. Potem przychodzi druga faza zmęczenia – harcerz staje się apatyczny, wyłącza się ze zbiórki i jest po prostu psychicznie nieobecny. Zbiórka trwa, lecz w takim przypadku jej efektywność jest równa zeru. Wiadomo, że dziecko 7 – letnie może skupić uwagę w pozycji siedzącej nie dłużej niż 15 minut, zaś 16 – latek maksymalnie do 30 minut.

Co robić aby uniknąć monotonii zbiórek ?

***Przede wszystkim przyjąć do wiadomości powyższe uwagi
Oraz przy organizowaniu zajęć stosować następujące reguły :***

1. Każda zbiórka powinna wносить coś nowego – może to być piosenka, gra, zabawa, umiejętność lub wiedza.
2. Poszczególne fragmenty zbiórki są przygotowywane (prowadzone) przez harcerzy z zastępu, a nie tylko przez zastępowego. Na zbiórce nie może być widzów – wszyscy aktywnie w niej uczestniczą.
3. Przez odpowiedni dobór gier i wciąganie do przygotowywania zbiórki harcerzy – zbiórka zmusza do współpracy wszystkich członków zastępu.
4. W czasie zbiórki młodzież musi mieć możliwość realizacji swoich zainteresowań i potrzeb (np.; naturalnej potrzeby ruchu).
5. Elementy zbiórki dobieramy na zasadzie przeplatania zajęć spokojnych (statycznych) z ruchowymi (dynamicznymi).
6. Tempo zbiórki musi być takie, by harcerze nie zdążyli się znudzić.
7. Zbiórka posiada stałe elementy pojawiające się na każdej zbiórce, np.; zwyczajowe rozpoczęcie i zakończenie, gawęda, gry i zabawy, musztra, piosenka, itp.

8. Przebieg zbiórki musi być zaplanowany. Przed zbiórką zastępowy przygotowuje sobie konspekt (plan) zajęć, w którym zawarte są wszystkie jej elementy. Wcześniejsze przygotowanie planu zbiórki nie oznacza, że musi być on realizowany za wszelką cenę, na siłę! Gdy zaplanowany element nie zainteresował harcerzy – należy go jak najszybciej zakończyć i przejść do następnego punktu programu. Trzeba mieć zawsze przygotowaną ciekawą grę, zabawę lub inne zajęcie, które na pewno wzbudzi zainteresowanie i które można awaryjnie przeprowadzić na zbiórce. Jednak po spotkaniu należy się zastanowić co było przyczyną wpadki (nieatrakcyjna forma zajęć, sposób prowadzenia, słabe przygotowanie, itp.) – oczywiście wyciągnąć wnioski.
9. Wszystkie gry i zabawy kończymy tuż po ich kulminacyjnym punkcie. Gdy zainteresowanie zaczyna opadać, szybko zmierzaj do jej zakończenia i przechodź do następnego punktu programu. Jeżeli zakończysz grę – gdy harcerze zaczną się nudzić – będzie to już za późno!
10. Zadania międzyczbiórkowe powinny nawiązywać do tematu lub planowanego przebiegu przyszłej zbiórki. Zadania te harcerze realizują sami, zastępowy tylko im pomaga dobrą radą, wskazując lekturę lub sugerując sposób zdobycia informacji bądź potrzebnych materiałów. Z wykonania zadań należy każdego rozliczyć, najlepiej przed całym zespołem. Bądź konsekwentny – jeśli ktoś zawalił – żądaj wyjaśnień!

Warto wspomnieć o jeszcze jednej radzie: Jeśli na zbiórkę zwykle przychodzi ok. 7 harcerzy, zastępowy przygotowuje się do prowadzenia zajęć w takiej grupie. Czasami może się zdarzyć, że z jakiejś przyczyny (np.; dyskoteka w szkole), nie przyjdzie na zbiórkę kilku harcerzy. Nawet jeśli będzie tylko jedno dziecko, nie wolno powiedzieć mu z wyrzutem, że skoro nikt nie przychodzi na zbiórki, to w danym dniu jest ona odwołana. Ten jeden, który przyszedł, nie jest niczemu winny. Rolą zastępowego jest być przygotowanym na każdą sytuację. Zajęcie powinny być bardzo atrakcyjne, aby ci którzy nie przyszli „mieli czego żałować”. Warto więc zawczasu przygotować taki awaryjny plan ciekawej zbiórki. Niech potrzebne do niej przedmioty leżą w szafce w harcówce. Kiedy przyjdzie część zastępu, będziemy mimo to mogli przeprowadzić spotkanie.

Wymienione wyżej zasady dotyczą oczywiście nie tylko pracy z zastępem, ale także z drużyną. Chciałbym zwrócić szczególną uwagę na zasadę mówiącą o przeplataniu elementów statycznych i dynamicznych. Popadanie w przesadę i organizowanie samych gier i zabaw również nie prowadzi do dobrego efektu.

Jeszcze kilka uwag metodycznych:

- Chcesz zorganizować grę, pomyśl jaki cel jej przyświeca, jeśli tylko rozrywka – nic strasznego i takie zabawy są potrzebne. Jeśli jednak nie analizujesz efektów wychowawczych jakie niesie gra, to nie jesteś dobrym drużynowym.
- Jeśli organizujesz grę, przemyśl dokładnie jej zasady, żeby uniknąć kłopotliwych luk w przepisach, które mogą całkowicie rozłożyć grę. Inaczej mówiąc, jeśli wydaje ci się, że w grze nie ma słabych punktów, a one są, możesz być pewien, że harcerze je zauważą.
- Wyraźne przepisy, dokładna i sprawiedliwa ocena, to warunki bez spełnienia których gry są szkodliwe.
- Każda gra musi mieć jakieś podsumowanie, wynik. Jeśli stale wygrywa ta sama osoba, lub stale ta sama przegrywa, nie jest dobrze. Musisz tak dobrać repertuar zabaw, żeby każdy miał szansę odnosić sukcesy.
- Jeśli masz kilka wariantów podobnych gier czy zabaw, ułóż je w cykl od prostszych po bardziej skomplikowane. To co dla ciebie jest proste, dla innych może jeszcze być trudne.

Pamiętaj, żeby grę kończyć przed wystąpieniem u uczestników objawów znużenia, a najlepiej w momencie najlepszej zabawy – wtedy na następnej zbiórce znów będą chcieli grać.