



Wielkopolska Odznaka Wędrownicza

Edycja I

Druhno Drużynowa, Druhu Drużynowy!

Bardzo się cieszymy, że trudna sytuacja epidemiologiczna w roku harcerskim 2019/2020 nie zmniejszyła zaangażowania, z jakim włączyliście się w pilotaż „WOW”. To dzięki Wam odbił się on szerokim echem również poza granicami Wielkopolski. Dlatego też z tym większą przyjemnością oddajemy w Wasze ręce pierwszą edycję propozycji programowej Wielkopolskiej Odznaki Wędrowniczej.

Radzimy uważać, bo jest to wędrownictwo w wysokim stężeniu. W jego skład wchodzi wyczyny, mogące stanowić element próby na naramiennik czy stopnie wędrownicze, pozwalające na zdobycie Tropu okolicznościowe zadania zespołowe oraz wędrówki.

By Wasza tegoroczna praca była jeszcze bardziej „WOW”, postanowiliśmy wprowadzić kilka zmian. Pierwszą z nich jest rozdział na dwa poziomy zaawansowania:

- dla drużyn, które dopiero rozpoczynają swoją przygodę z wędrownictwem,
- dla drużyn, które na wędrownictwie zjadły zęby.

To Wy decydujecie, jaki poziom wybieracie i to do Was należy decyzja, których zadań chcecie się podjąć.

Z harcerskim pozdrowieniem,



hm. Marcin Osuch
koordynator WOW





Regulamin

1. Odznaka zdobywana jest grupowo. Poprzez udział w propozycji można uzyskać miano Drużyny lub Patrolu WOW podane w rozkazie Komendanta Chorągwi Wielkopolskiej oraz prawo do noszenia odznaki na mundurze w kolejnym roku harcerskim.
2. Czas trwania: październik 2021 – maj 2022
3. Odbiorcy: drużyny wędrownicze lub patrole wędrownicze z drużyn starszoharcerskich lub wielopoziomowych
4. Minimalna ilość osób: **9 dla drużyny, 5 dla patroli***

5. Cele:

- zachęcenie do podejmowania wyzwań i samorozwoju
- zwrócenie uwagi na problemy dotyczące nasze społeczeństwo i zmotywowanie do działania
- zachęcenie do poznawania własnej okolicy i dbania o rozwój fizyczny

6. Warunki zdobycia WOW:

- 80% zrealizowanych Wyczynów
- 6/8 wykonanych Okolicznościowych zadań (lub 1 projekt młodzieżowy)
- 80% członków na Wędrówce

7. Aby zgłosić swój udział w realizacji Wielkopolskiej Odznaki Wędrowniczej należy uzupełnić plik zgłoszeniowy, a następnie przestać go poprzez uzupełnienie ankiety dostępnej pod linkiem <https://forms.office.com/r/ZAGePt6hkr> do **30 września do godz. 23:59**. Już na etapie zgłoszenia decydujecie, który poziom odznaki chcecie realizować – podstawowy czy zaawansowany!

*zgodnie z Instrukcją działania drużyn



8. Wyczyn

To jedyny element propozycji, który jest indywidualny dla każdego członka drużyny lub patrolu. Może stanowić jedno z zadań na próbę wędrowniczą lub na stopnie HO i HR np. jako wyzwanie (nowy instrument metodyczny). Czas realizacji wyczynu to minimum 30 dni (możecie oczywiście realizować go dłużej). Propozycje wyczynów wszystkich członków drużyny lub patrolu należy przelać w formularzu zgłoszeniowym. Wyczyny będą konsultowane z członkami Referatu, aby sprawdzić ich wykonalność, dlatego nie powinny zaczynać się wcześniej niż w listopadzie.

9. Okolicznościowe Zadania

Przygotowaliśmy dwa poziomy zaawansowania:

Poziom podstawowy - podobnie jak w ramach pilotażu, co miesiąc będziecie mieć do realizacji jedno z trzech zaproponowanych zadań. W tym roku każde z nich będzie dotyczyło jednego z trzech filarów - środowiska, społeczeństwa oraz rozwoju. To oznacza, że przez cały czas trwania propozycji możecie wybierać zadania z jednej kategorii i wzbogacić w ten sposób program zdobywanego przez Was Tropu wędrowniczego, możecie także realizować zadania z różnych kategorii – wybór należy do Was!

Poziom rozszerzony – tutaj stawiamy mocno na indywidualizm Waszej drużyny i świadomość celów stawianych do realizacji w czasie roku harcerskiego. Zamiast comiesięcznych małych Okolicznościowych Zadań macie do wykonania jeden projekt młodzieżowy. Projekt ten musi trwać przynajmniej 3 miesiące i wprowadzać pozytywną zmianę w Waszym otoczeniu. Projekt może prowadzić do zdobycia Odznaki Skautów Świata (SWA) czy być realizowany w ramach olimpiady Zwolnieni z Teorii, do czego Was serdecznie zachęcamy!

* Istnieje także możliwość realizacji innego, wymyślnego przez Was zadania. Aby je realizować, należy do 2 dnia każdego miesiąca zgłosić się po akceptację drogą mailową do Referatu referat@zhp.wlkp.pl. Odpowiedź otrzymacie do 5 dnia miesiąca.

10. Wędrówka

Przygotowaliśmy dwa poziomy zaawansowania:

Poziom podstawowy - przynajmniej raz w czasie trwania

propozycji patrol lub drużyna powinna wybrać się na trwającą minimum 24 godziny wędrówkę poza gminę swojego zamieszkania, w myśl idei mikrowypraw, czyli przeżywania przygody w niedalekiej okolicy, by poznawać ją na nowo.

Poziom rozszerzony – do wyboru dwie opcje:

Zorganizowanie wyprawy, biwaku lub wycieczki poza Wielkopolską,

Zaprojektowanie szlaku turystycznego (pieszy, rowerowy czy kajakowy) lub szlaku tematycznego np. Szlak śladami drewnianych kościołów, Szlak węgla brunatnego, Szlak pokostopów. Przejście go osobiście, a także stworzenie broszury turystycznej tej trasy, która zostanie udostępniona innym drużynowym.





Wyczyn

Bądź zmianą, którą pragniesz ujrzeć w świecie.

Stawianie sobie wyzwań, praca nad sobą, by być lepszą wersją siebie to jeden z filarów bycia wędrownikiem. Może stanowić element próby na naramiennik wędrowniczy albo jedno z zadań w ramach realizacji próby na stopień HO czy HR.

Dlaczego 30 dni? Według filozofa Morgana Spurlocka to wystarczający czas, aby zdążyła zajść w nas zmiana na lepsze – wypracowanie nawyku, zmiana naszej postawy, zauważenie efektów w nauce czy ćwiczeniach. Realizacja wyczynu może trwać oczywiście dłużej i zdecydowanie Was do tego zachęcamy – 30 dni to czas minimalny by móc powiedzieć, że coś osiągnęliśmy. Zadania będą konsultowane z członkami Referatu Wędrowniczego, więc realizacja wyczynu nie powinna zaczynać się wcześniej niż w listopadzie.

Pamiętajcie, że zadania muszą być konkretne, ambitne, atrakcyjne, realne, zaplanowane w czasie, pozwalające na zmierzenie rezultatów, a ich realizacja musi być udokumentowana.

Popatrzcie na różnicę w tych zadaniach:

- Przez trzy miesiące będę regularnie uczęszczać na siłownię.
- W celu zrzucenia 5 kg swojej wagi w czasie trwania próby będę przynajmniej dwa razy w tygodniu uczęszczał na siłownię.

Opisywanie zadań zgodnie z zasadami SMART, a nawet SMART(ER) pozwala na lepsze obserwowanie postępów realizacji i weryfikację efektów.

Warunek realizacji wyczynu:

- Czas trwania **minimum 30 dni**
- Cel postawiony w oparciu o zasadę SMART
- Ukończony przez **80%** członków drużyny



Okolicznościowe Zadania

Wyjdź w świat, pomyśl - pomóż, czyli działaj!

Choć zadania okolicznościowe w tym roku mają wprowadzone dwa stopnie trudności to ich idea jest ta sama - działać na rzecz otaczającego Was świata, zarówno w kontekście Waszej społeczności, otaczającej Was natury jak i Was samych, bo lepsi my, to lepszy świat! W tym roku Wasze działania będą obejmować jedną z trzech kategorii:

Środowisko - człowiek jest częścią natury i stanowi jej integralny element, na który ma zauważalny wpływ, dlatego musimy ją wspierać i edukować ludzi o potrzebie jej chronienia.

Społeczeństwo - świadome działanie na rzecz lokalnej społeczności, które przynosi świadome i potrzebne społeczności rezultaty.

Rozwój - dążenie do samorozwoju i poprawiania swoich kompetencji stanowi nierozłączną część bycia wędrownikiem i służy polepszeniu jego umiejętności m.in. na rynku pracy.

Poziom podstawowy - Zadania okolicznościowe, podobnie jak wyczyny opisane na wcześniejszej stronie, będą realizowane w cyklach miesięcznych. Na każdy miesiąc opracowaliśmy trzy zadania z trzech filarów (środowisko, społeczeństwo i rozwój), a spośród nich będziecie mogli wybrać jedno, które wykonacie. Na kolejnych stronach znajdziecie listę zadań. Oprócz tego, zgodnie z Waszymi prośbami, dajemy możliwość realizacji zadania zaproponowanego przez Was. Aby je wykonać musicie je wysłać do nas najpóźniej do drugiego danego miesiąca, a akceptację otrzymacie najpóźniej piątego dnia. Zadanie musi pasować do jednego z trzech filarów i być wykonalne do końca miesiąca.

Na wykonanie każdego zadania macie miesiąc. Mamy nadzieję, że możliwość wyboru pozwoli Wam na indywidualne podejście. Zadania są tak zaprojektowane by były związane z porą roku lub miesiącem realizacji. Większość z tych zadań jest społecznie pożyteczna. Podzieliliśmy je na trzy kategorie, dzięki czemu planując wykonanie np. czterech zadań z jednej kategorii możecie oprzeć o nie program wybranego Tropu Wędrowniczego, do czego Was gorąco zachęcamy!



Posty przypominające z zadaniami będą pojawiać się na grupie Wielkopolskiej Kadry Wędrowniczej na Facebooku, gdzie w komentarzach będziemy oczekiwać potwierdzenia wykonania zadania – zdjęcia z opisem i hashtagem #WOW (najpóźniej do ostatniego dnia każdego miesiąca do godziny 23:59). Zdjęcia umieszczone po terminie nie będą brane pod uwagę.

Na naszym profilu na Facebooku będą umieszczane informacje o przyznawanych za realizację zadania comiesięcznych wyróżnieniach.

Warunki realizacji zadań:

- Wybór jednego z zaproponowanych trzech zadań lub przygotowanie własnej propozycji i uzyskanie akceptacji na jej realizację
- Ukończenie zadań do końca każdego miesiąca i wrzucenie zdjęcia w komentarzu pod postem na grupie Wielkopolskiej Kadry Wędrowniczej
- Zrealizowanie **minimum 6 zadań**

Poziom rozszerzony - W tym roku nowością jest poziom rozszerzony. Jesteście doświadczonymi drużynami, dlatego ufamy, że odpowiednio poprowadzicie swoje działania i realizacja tych zadań będzie stanowić integralną część Waszego planu pracy. Zamiast comiesięcznych małych Okolicznościowych zadań macie do wykonania jeden projekt młodzieżowy. Projekt ten musi trwać przynajmniej 3 miesiące i wprowadzać pozytywną zmianę w Waszym otoczeniu. Projekt może prowadzić do zdobycia Odznaki Skautów Świata (SWA) czy być realizowany w ramach olimpiady Zwolnieni z Teorii, do czego Was serdecznie zachęcamy! Tematyka projektu musi dotyczyć jednego z filarów - środowiska, społeczeństwa lub rozwoju. W ramach jednej drużyny możecie zrealizować więcej niż jeden projekt. Ważne, by każdy z członków jednostki był zaangażowany w jego realizację, a nie jedynie dopisany grzecznościowo. Propozycję Waszego projektu – temat, ideę, opis oraz wstępny harmonogram dołączacie do zgłoszenia (do 30 września). Możecie przystąpić do jego realizacji dopiero po konsultacji i akceptacji ze strony członków Referatu Wędrowniczego, dlatego projekt nie może zaczynać się przed 1 listopada. Zachęcamy, by przy planowaniu projektu wykorzystać regulamin Znaków Służb lub kartę Tropu wędrowniczego.



Warunki realizacji zadania:

- Czas trwania min. 3 miesiące
- Projekt musi przynieść pozytywną zmianę w Waszym środowisku
- Realizuje jeden z filarów - środowisko, społeczeństwo, rozwój



Okolicznościowe Zadania

Środowisko

Spółeczeństwo

Rozwój

Październik

1. Zbudujcie domki dla jeży - pamiętajcie, aby zorientować się, jak powinien wyglądać taki domek i gdzie powinien zostać umieszczony.
2. Stwórzcie na terenie swojej gminy przynajmniej trzy powiązane ze sobą tematycznie skrzynki geocachingowe znajdujące się np. w okolicy miejsc o historycznym znaczeniu.
3. Poznajcie podstawy wyplatania makram i przygotujcie kwietniki lub inne ozdoby ścienne, dla których znajdzie się miejsce w Waszych domach i harcówce.



Listopad

1. We współpracy z lokalną instytucją, np. Domem Kultury, stwórzcie „Wymienialnię”
2. Inspirując się filmem „Gadające głowy” Kieślowskiego stwórzcie portret mieszkańca Waszej miejscowości i podzielcie się nim w Waszych mediach społecznościowych.
3. Przyjrzyjcie się potrawom z różnych stron świata i spróbujcie w warunkach terenowych i korzystając z lokalnych polskich produktów odtworzyć wybrane z nich. Nagrany odcinek autorskiego programu kulinarnego opublikujcie, a listę składników i przepis wyślijcie na referat@zhp.wlkp.pl, byśmy wspólnie mogli stworzyć książkę ciekawych przepisów do wykorzystania podczas wędrówek.

Grudzień

1. Zmierzcie swój indywidualny ślad węglowy i zastanówcie się, w jaki sposób można go ograniczać. Wprowadźcie ograniczenia w życie i podzielcie się efektami w wybranej przez Was formie.
2. Stwórzcie i przeprowadźcie grę terenową dla dzieci ze swojej okolicy z ukrytym skarbem do odnalezienia.
3. Przygotujcie animację poklatkową o tradycjach bożonarodzeniowych z wybranego przez Was kraju i podzielcie się nią ze światem.

Styczeń

1. „Repair Cafe” to wydarzenie, podczas którego uczestnicy z pomocą specjalistów mogą naprawić uszkodzone przedmioty czy ubrania znajdujące się w ich posiadaniu. Pozyskajcie sojuszników dla takiej inicjatywy i podejmijcie się jej organizacji w swoim środowisku.
2. Zorganizujcie spotkanie Żywej Biblioteki w swoim mieście.
3. Nagracie odcinek audycji radiowej lub podcastu na wybrany temat i zadbajcie o jego dystrybucję. Spróbujcie przy tej okazji nawiązać współpracę np. z lokalnym radiem.



Luty

1. Zorganizujcie akcję "Zabierz torbę na zakupy" w lokalnych sklepach spożywczych.
2. Zorganizujcie zbiórkę ubrań w ramach "Ubrania do oddania" na dowolnie wybraną akcję.
3. Z okazji DMB stwórzcie kapsułę czasu swojego środowiska. Przygotujcie ją w taki sposób, aby móc ją otworzyć za 5-10 lat, by kolejni członkowie drużyny, szczepu czy hufca mogli poznać Was z 2022 roku.

Marzec

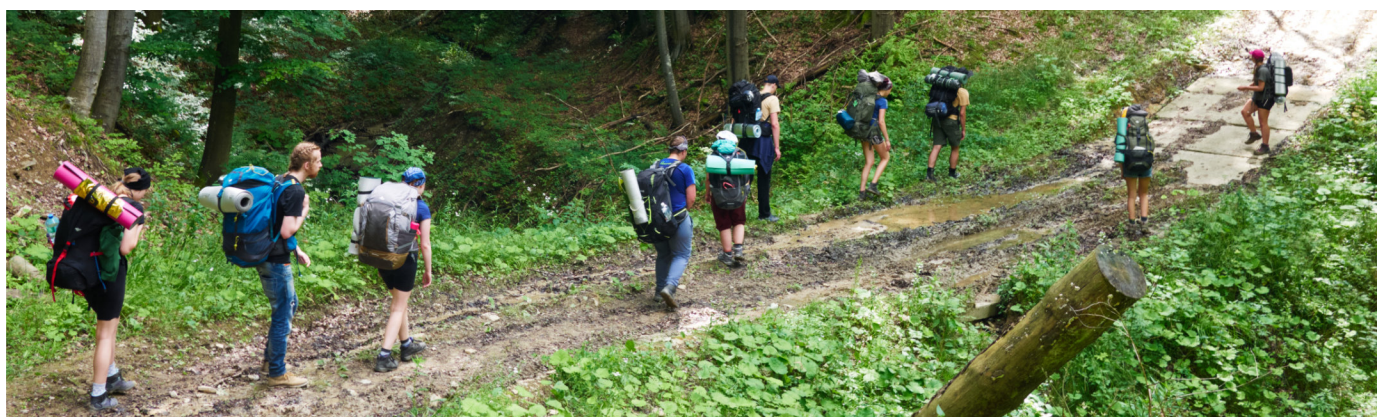
1. Wspólnie posiejcie wybrane rośliny, by stworzyć ich sadzonki i zadbać o dalszy wzrost – może posiejcie papryczki chilli, którym doprawicie Wasze obozowe potrawy, a może już wkrótce będziecie się mogli cieszyć pięknymi kwiatami? Może Wasze rośliny będą mieszkać w harcówce, a może każdy zabierze swoją do domu?
2. We współpracy z Amnesty International przeprowadźcie „Maraton Pisania Listów”.
3. Zapoznajcie się z techniką fotografii otworkowej (camera obscura) lub cyjanotypii i stwórzcie przy jej pomocy kilka „zdjęć”.

Kwiecień

1. Załóżcie domek dla owadów w wybranym miejscu. Prowadźcie obserwacje, czy zostaje zasiedlony przez nowych mieszkańców.
2. W porozumieniu z lokalnymi władzami na chodnikach namalujcie za pomocą zmywalnego spraya motywujące, rozweselające teksty.
3. Zorganizujcie konferencję w stylu TED w swojej miejscowości na dowolny temat przewodni.

Maj

1. W trakcie jednego wyjazdu lub przez minimum 2 tygodnie śródrocznej pracy dokonajcie pomiaru masy oraz oszacujcie objętość segregowanych przez Was odpadów. Z tak przeprowadzonego badania wyciągnijcie wnioski dotyczące możliwości ich ograniczenia i wprowadźcie je w życie.
2. Zaangażujcie się w jeden z projektów nauki obywatelskiej np. "Zakop swoje gacie", "Mammalnet", "Strażnicy rzek", "iNaturalist", "StrawbAIRies" (pomysły <https://scistarter.org/finder>)
3. Zorganizujcie dla siebie maraton filmowy o wybranej przez Was tematyce. Zadbajcie o odpowiednią oprawę, a może także i o przestrzeń na dyskusję?



Wędrownika

Cel podróży to nie miejsce do którego zmierzasz, a nowa perspektywa, z jaką patrzysz na świat.

Nazwa „wędrownik” nie wzięła się z przypadku. Nieprzypadkowo też w Kodeksie Wędrowniczym możemy przeczytać, że „wędrowanie to znacznie więcej niż przemierzanie kilometrów czy wytrzymałość fizyczna”. Wędrowania nie mogło więc zabraknąć w propozycji WOW - zarówno w dosłownym, jak i metafizycznym znaczeniu, a postawione przed Wami zadanie wcale nie jest trudne! Podobnie jak i z Okolicznościowymi Zadaniem możecie zrealizować zadanie na jednym z dwóch poziomów trudności.



Poziom podstawowy - Przynajmniej raz w czasie trwania propozycji patrol lub drużyna powinna wybrać się na trwającą minimum 24 godziny (czyli musi zawierać nocleg*) wędrowkę poza gminę swojego zamieszkania, w myśl idei mikrowypraw, czyli przeżywania przygody w niedalekiej okolicy, by poznawać ją na nowo.

Przez to zadanie chcemy Was zachęcić do poznania swoich okolic. Może przygotowując się do realizacji wędrowki odkryjecie, że w Waszej okolicy jest podziemny szlak bunkrów lub szlak drewnianych kościołów? Albo może dawny magnat miejski ukrył gdzieś swoje skarby i może ktoś zorganizował wyprawę w ich poszukiwaniu?

Przygotowanie wędrowki pozwala również na zdobywanie nowych umiejętności – organizację posiłków, noclegu, transportu, trasy, finansów... To świetna okazja do pracy zespołowej. By zrealizować te założenia, wędrowka musi spełnić trzy warunki.

Warunki realizacji wędrowki:

- Czas trwania **powyżej 24 godzin** (z noclegiem*)
- Miejsce poza Waszą gminą
- Udział 80% członków drużyny

Dla poziomu rozszerzonego są do wyboru dwie opcje:

- Zorganizowanie wyprawy, biwaku czy wycieczki **poza Wielkopolskę**,
- **Stworzenie konkretnego szlaku turystycznego** (pieszy, rowerowy, kajakowy) lub szlaku tematycznego np. Szlak śladami drewnianych kościołów, Szlak węgla brunatnego, Szlak pokostopów, przejście go osobiście, a także stworzenie broszury turystycznej tej trasy, która zostanie udostępniona innym drużynowym.

*ze względów pandemicznych w zależności od sytuacji warunek ten może zostać pominięty



Opcja 1

Ile razy byliście np. w Województwie Lubuskim? Słyszeliście o MRU? Albo o Szlaku Orlich Gniazd w Jurze Krakowsko - Częstochowskiej? Jakie atrakcje jesteście w stanie wymienić w Województwie Kieleckim? Pierwsza opcja ma Was zachęcić do zorganizowania wycieczki poza nasze województwo. Tylko tyle i aż tyle. Waszym zadaniem jest zorganizowanie wyprawy poza Wielkopolskę i podobnie jak w poziomie podstawowym musi trwać powyżej 24 godzin, a więc musicie zapewnić sobie nocleg.

Warunki realizacji wędrowki:

- Czas trwania **powyżej 24 godzin** (z noclegiem*)
- Miejsce poza Wielkopolską
- Udział **80% członków** drużyny

Opcja 2

Próbowaliście kiedyś poznać Wasze okolice jako turyści? Macie jakieś ciekawe miejsca do zwiedzenia? Czy jest u Was punkt informacji turystycznej? A jeśli tak, to czy jest w stanie Was zachęcić do poznania własnej okolicy? W tej opcji Waszym zadaniem jest stworzenie konkretnego szlaku turystycznego lub tematycznego – bez ograniczeń. Możecie wybrać nogi, rowery, kajaki czy nawet rolki. A może wolicie pokazać Waszą miejscowość w formie tematycznej? Szlak kopalni i lazurów wokół Konina? Szlak pokostów wokół Wągrowca? Offroad wokół Mosiny? Wczujcie się w przewodników i stwórzcie mapę z poradnikiem nt. Waszej okolicy - ważna jest także oprawa graficzna, bo wyniki Waszej pracy zostaną szerzej udostępnione.

Warunki realizacji wędrowki:

- Stworzenie szlaku turystycznego/tematycznego na terenie swojego powiatu/gminy
- Stworzenie broszury informacyjnej

*ze względów pandemicznych w zależności od sytuacji warunek ten może zostać pominięty



Linkownia

Wyczyn

- Wystąpienie TEDTalks: <https://bit.ly/2TousWW>
- Artykuł o wyrabianiu nawyków: <https://bit.ly/3bVUZBL>
- Artykuły o stawianiu celów: <https://bit.ly/2AOcaIv>,
<https://bit.ly/2ZmH8Bv>

Okolicznościowe zadania

- Poradnik o Służbie: <https://bit.ly/3bNHsfh>
- Służba – poradnik praktyczny: <https://bit.ly/3gbq7Af>
- Platforma do dzielenia się służbą w ZHP: <https://zhp.pl/sluzba/>
- Idea Wymienialni: <https://www.bialystok.pl/pl/wiadomosci/aktualnosci/wiosenna-wymienialnia-.html>
- Gadające głowy:
<https://www.youtube.com/watch?v=cRVncgtT6GE>
- Kalkulator śladu węglowego:
<https://calculator.carbonfootprint.com/calculator.aspx?lang=pl>
- Repair Cafe: <https://biznesalert.pl/repair-cafe-czyli-1188-sposobow-gospodarke-cyrkularna/>
- Żywa biblioteka:
<http://zywabibliotekapolska.pl/zywa-biblioteka/metoda/>
- Ubrania do oddania: https://www.ubraniadooddania.pl/static_pages/jak-przekazac-darowizne
- Maraton pisania listów: https://amnesty.org.pl/wp-content/uploads/2011/11/wstepne_informacje_Maraton2011.pdf

Wędrownia

- Artykuły o mikrowyprawach: <https://bit.ly/2TpRiO7>,
<https://bit.ly/2zY1bLT>