

Instrukcja nowej kategoryzacji drużyn harcerzy 2025

Słowniczek

- **Kategoria** - określa poziom drużyny, jest przyznawana na koniec roku harcerskiego. Są 3 dostępne kategorie: polowa, leśna i puszczańska. Najniższą kategorią jest polowa, najwyższą puszczańska.
- **Zadanie** - czynność jaką musi wykonać / stan jaki musi osiągnąć drużyna, żeby otrzymać określoną liczbę punktów.
- **Obszar zadań** - zbiór zadań związanych jedną grupą tematyczną / obszarem pracy drużyny. Przykład: umundurowanie, biwaki, stopnie. Arkusz liczy 19 obszarów.
- **Symbol** - drużyna zdobywa za każdy obszar zadań poszczególny symbol (polowy, leśny lub puszczański), w zależności ile punktów zdobyła w danym obszarze zadań

Instrukcja

1. Założenia arkusza

1.1. Drużynowy sam dobiera zadania

Konstrukcja i mechanika arkusza umożliwia drużynowemu samodzielne wybieranie jakie zadania chce zrealizować w danym obszarze zadań. Bezpośrednio nie ma zadań koniecznych do spełnienia na dany symbol. Drużynowemu pozostaje uprzednie zaplanowanie doboru zadań w taki sposób, aby suma zdobytych punktów za zadania dała określony symbol za dany obszar zadań.

1.2. Wielopłaszczyznowe zadania

Część zadań odnosi się do dwóch lub większej liczby obszarów zadań (np. "Ile zastępów posiada min. 1 oddzielny obrzęd zastępu?" dotyczy obszaru "Obrzędowość", ale również "Zastępy harcerskie"). Wówczas zadanie posiada procentową przynależność do obszarów zadań. Punkty otrzymane za wykonanie zadania zostają podzielone na obszary zgodnie z ustalonym udziałem procentowym.

1.3. Zdobyć odpowiednich symboli = zdobyć kategorii ostatecznej

Aby zdobyć daną kategorię należy zdobyć wymaganą liczbę symboli za obszary zadań. Bazowo drużyna dostaje symbol polowy w każdym obszarze zadań. Po uzupełnieniu zadań symbol może zmienić się w leśny lub puszczański. Każdy obszar zadań ma swój indywidualny próg po którym zdobywa się symbol leśny lub puszczański. Obszarów zadań jest 19. W celu osiągnięcia kategorii ostatecznej leśnej lub puszczańskiej potrzebne jest zdobycie minimum odpowiedniej liczby symboli puszczańskich, oraz posiadanie nie więcej niż określona liczba symboli polowych. Poniżej w tabeli przedstawiono ile jakich symboli potrzebne jest do uzyskania odpowiedniej kategorii ostatecznej.

	Kategoria Leśna	Kategoria Puszczańska
<u>Maksymalna</u> liczba symboli polowych	3	1
<u>Minimalna</u> liczba symboli puszczańskich	5	15

Przykład: drużyna która ma 10 obszarów puszczańskich, 5 obszarów leśnych i 4 obszary polowe, uzyska ostatecznie kategorię polową, ponieważ nie spełnia jednego z warunków na kategorię leśną - ma 4 symbole polowe, podczas gdy drużyna leśna może mieć ich maksymalnie 3.

1.4. Obszary obowiązkowe

Niektóre obszary pracy drużyny można uznać za kluczowe do określenia jej poziomu, co chcemy odwzorować w naszym arkuszu za pomocą mechaniki *obszarów obowiązkowych*. Aby uzyskać kategorię **puszczańską** w całym arkuszu, żaden z obszarów obowiązkowych nie może mieć symbolu polowego.

W pilotażu jedynym obszarem obowiązkowym jest obszar **[S] Stan drużyny**. W przyszłości obszarami obowiązkowymi mogą stać się m.in. obszary dotyczące stopni, sprawności, oraz systemu zastępowego.

2. Wypełnianie arkusza

2.1. Struktura arkusza

The screenshot shows the 'Kategoryzacja' (Categorization) interface. At the top, there is a navigation bar with 'Kategoryzacja', 'Strona główna', 'E-Kategoryzacja', 'E-Ranking', and 'Zasady'. A 'Wyloguj się' (Logout) button is in the top right. The main content is divided into several sections:

- Arkusz śródroczny** (Annual Sheet): Shows 'Moje zadania' (My tasks) and 'Wszystkie zadania' (All tasks). A progress bar indicates 'Wymagania wstępne' (Prerequisites) at 9/9.
- Podsumowanie** (Summary): A small table showing scores for 'STAN' (19), 'Biwaki' (0), 'Działalność w internecie' (0), 'KPH' (0), 'Kwatermistrzostwo' (0), and 'Obrzędowość i zwyczaje' (0).
- Symbol w obszarze** (Symbol in area): A blue wolf head icon.
- Aby uzyskać kategorię** (To get the category): A message stating 'musisz zdobyć jeszcze: 5x [red symbol] 11x [green symbol] (lub [red symbol])'.
- Twoje symbole** (Your symbols): A table showing counts for three symbols: 19 (blue wolf), 0 (green globe), and 0 (red globe).
- Kategoria** (Category): A table showing '0 pkt' (0 points) for the blue wolf symbol.
- STAN** (Status): A list of tasks with points and symbols:
 - Ile osób liczy drużyna? - **niepunktowane** (0 points) - obowiązkowe (mandatory) - blue wolf symbol
 - Ile osób w wieku harcerskim liczy drużyna? - **0/40 pkt** (0/40 points) - obowiązkowe - blue wolf symbol
 - Ile zastępów liczy drużyna? - **niepunktowane** (0 points) - obowiązkowe - blue wolf symbol
 - Ile zastępów ma pomiędzy 5 a 8 członków? - **0/30 pkt** (0/30 points) - obowiązkowe - blue wolf symbol
 - Ilu przybocznych jest w drużynie? - **niepunktowane** (0 points) - obowiązkowe - blue wolf symbol
 - Ile osób przyszło spoza ZHR? - **0/40 pkt** (0/40 points) - obowiązkowe - blue wolf symbol
- Twój progress** (Your progress): A section with a message 'Oznaczyłeś do zrobienia 9 zadań. Gdybyś wykonał je wszystkie, mógłbyś mieć 150 punktów i zdobyć symbol [red symbol]'. Below is a table:

Punkty	Symbol
0-39.99	[blue wolf symbol]
40-49.99	[green globe symbol]
50-150	[red globe symbol]

2.2. Rodzaje zadań

W arkuszu są dwa rodzaje zadań: "liczbowe" oraz "tak/nie". W zależności od rodzaju zadania drużynowy musi albo wpisać odpowiednią liczbę albo zaznaczyć kratkę.

ZADANIA LICZBOWE

Określają liczbę "czegoś" co wykonała/zdobyła/... drużyna, np. liczba biwaków jakie zorganizowała albo liczba zdobytych sprawności. Maksymalne wartości w zadaniach tego typu mogą być określone na podstawie danych jakie podała drużyna na temat drużyny na początku wypełniania arkusza (np. liczba harcerzy w drużynie, liczba zastępów, przybocznych, itd.). Zadania te mogą być punktowane w sposób prosty (np. 10 punktów za każdy biwak), lub "procentowy" (np. jeżeli 100% członków drużyny posiada stopień adekwatny do wieku, otrzymujemy 100 punktów, jeżeli 50% mamy 50 punktów, etc.).

Zadania liczbowe dotyczące umundurowania przelicza się procentowo, podnosząc ułamek do kwadratu. Chcemy tutaj uwzględnić fakt, że większość drużyn w organizacji jest umundurowana prawie w całości. 50% umundurowanych harcerzy jest wynikiem kiepskim, dlatego uzyska tylko 25% punktów. Największe różnice punktowe są przy ostatnich nieumundurowanych harcerzach w drużynie.

ZADANIA TAK/NIE

Zadania, na które można odpowiedzieć, że zostały lub nie zostały zrealizowane. Takie zadania traktowane są zero-jedynkowo, to znaczy, że albo dostajemy 0 punktów albo maksymalną liczbę punktów za wypełnienie zadania.

2.3. Punktowanie

Każde zadanie ma określoną maksymalną liczbę punktów jakie może otrzymać drużyna za jego wypełnienie. Następnie liczba punktów zdobyta za zadania zostaje sumowana w danym obszarze zadań. Każdy obszar posiada swój indywidualny próg punktowy po którym zdobywa się symbol leśny lub puszczański.

2.4. Obszar zadań: Wymagania minimalne

Na samym początku wypełniania arkusza należy uzupełnić zadania z obszaru zadań zatytułowanego *Wymagania minimalne*. Spełnienie wszystkich zadań w tym obszarze jest warunkiem koniecznym do wzięcia udziału w kategoryzacji. Ten warunek wynika bezpośrednio z regulaminu drużyn harcerzy.

2.5. Obszar zadań: Stan drużyny

Po wypełnieniu wymagań minimalnych należy podać podstawowe informacje na temat drużyny, które są niezbędne do późniejszych obliczeń punktów. Pytania dotyczą takich informacji jak: liczba członków drużyny, liczba zastępów itp.

Wspomniane pytania są zadaniami LICZBOWYMI, które są przypisane do obszaru zadań zatytułowanego "*Stan drużyny*". Przejście do wypełniania dalszych zadań jest możliwe dopiero po uzupełnieniu wszystkich zadań przypisanych do tego obszaru zadań.

Uwaga! Zadania w innych obszarach bazują na danych wpisanych w tym obszarze. Arkusz uwzględnia sprawdzanie poprawności danych: jeżeli wpiszesz w zadanie większą liczbę harcerzy niż zadeklarowałeś w obszarze stan, twoje dane zostaną odrzucone.

2.6. Pozostałe obszary zadań

W dalszej części arkusza zadania pogrupowane są według ich głównych obszarów zadań. Należy zwrócić uwagę, że mimo obecności w danym obszarze zadań, zadania mogą dodawać punkty także do innych obszarów zadań.

2.7. Okres wypełniania arkusza

Arkusz można uzupełniać oraz modyfikować przez cały rok harcerki. Zachęcamy do jak najczęstszego uzupełniania arkusza i na bieżąco zaznaczania zadań. Pod koniec roku harcerskiego drużynowy powinien z przełożonym sprawdzić arkusz. Po czym przełożony zatwierdza arkusz co umożliwi drużynie pojawienie się w rankingu po zakończeniu okresu kategoryzacyjnego.

3. Informacje dodatkowe

3.1. Potencjalne błędy

Podeszliśmy do konstruowania arkusza kalkulacyjnego z największą starannością. Jeżeli jednak uważasz, że w arkuszu znajduje się błąd, poinformuj nas o tym mailowo na adres kategoryzacja.pilotaz@zhr.pl.

3.2. Dalszy rozwój

W ciągu roku harcerskiego zostanie również udostępniony arkusz obozowy. Zespół pracuje także nad dalszym rozwojem arkusza kategoryzacji. W kolejnym roku harcerskim planowane jest wprowadzenie nowej funkcjonalności jaką jest możliwość dodawania własnych zadań.

Ponieważ zależy nam na samorozwoju drużyn, chcemy, aby arkusz był jeszcze bardziej elastyczny i dostosowany do indywidualnych potrzeb. Dzięki tej zmianie drużynowy będzie mógł w pełni dopasować działania drużyny do swojego planu pracy i charakteru środowiska.