

9 w 2021 (301)

Rywalizacja, stopnie i gry komputerowe

Data publikacji: 21.02.2021 / Autor: † Wojciech Derkowski*Tekst jest kontynuacją artykułu Podstawy metody harcerskiej*

Podstawowe formy pracy

Jako dwie najbardziej podstawowe formy pracy uznaję: System stopni i sprawności oraz rywalizację. Jednakże co sprawia, że przyznałem prym właśnie tym dwóm formom pracy? Aby odpowiedzieć sobie na to pytanie musimy wrócić do momentu, który zapoczątkował powstanie metody harcerskiej. Musimy wrócić do obserwacji Baden-Powella.

Baden-Powell zauważył, że chłopcy w pewien naturalny sposób łączą się w bandy rówieśnicze. W bandach tych jest jasno wykształcony lider, który wpływa swoim charakterem na resztę grupy. Gdybyśmy chcieli powtórzyć obserwację Bi-Pi w obecnych czasach, mielibyśmy z tym pewien problem. Otóż obecnie w o wiele mniejszym stopniu młodzi chłopcy spędzają czas w bandach podwórkowych. Nie znaczy to jednak, że profil rozwojowy chłopca ewoluował od czasu obserwacji Baden-Powella. Chłopcy dalej łączą się w bandy, jednakże są one o wiele bardziej internetowe niż podwórkowe.

Warto sobie w tym momencie uświadomić pewną niesamowitą rzecz. Podstawowe formy metody harcerskiej są wykorzystywane na szeroką skalę przez twórców gier komputerowych! I to właśnie w tym upatruję wielu problemów jakie mają obecne drużyny, zwłaszcza jeżeli chodzi o pozyskiwanie nowych chłopców.

Warto tutaj udowodnić jak gry komputerowe korzystają z tych samych podstaw co metoda harcerska.

Po pierwsze: grupa rówieśnicza!

Najpopularniejsze gry komputerowe opierają się w dużej mierze na walkach drużynowych bądź na grze z kolegami. Jak w każdej drużynie szybko wyłania się lider (tak jak obserwował BiPi). Chłopcy zamiast iść włączyć się po blokowisku wolą spędzić czas na wspólnej grze w LoLa, CSa czy Fortnite'a.

Po drugie: system stopni!

Stopień harcerski jest dowodem osiągnięcia pewnego, najlepiej wysokiego, poziomu w harcerstwie. Aby go zdobyć, chłopcy pozyskują nowe umiejętności, stają się coraz bardziej zaradni i są w stanie pokonywać kolejne, z każdym stopniem trudniejsze, wyzwania. Dokładnie tak samo jest z kolejnymi dywizjami w rankingu. Tak jak zdobycie kolejnego stopnia łączy się z prestiżem społecznym wśród rówieśników, tak samo zdobycie kolejnej dywizji czy rangi. Aby piąć się w górę w rankingu w jakiegokolwiek grze trzeba opanowywać kolejne umiejętności, trzeba coraz lepiej znać mechanikę gry i coraz szybciej podejmować decyzje.

Po trzecie: system sprawności!

System sprawności ma dwa podstawowe zadania jako mechanizm napędowy w wychowaniu: 1) spełnić kolekcjonerską żądę chłopca 2) tak jak w przypadku stopni, dać możliwość popisania się swoimi osiągnięciami przed grupą rówieśniczą. Identyczną rolę pełnią wszelki emotki, znaczki, odznaki i inne przedmioty kosmetyczne w grach. Zwłaszcza jeżeli są przyznawane za jakieś konkretne zadania.

Po czwarte: rywalizacja!

Większość najpopularniejszych gier obecnie opiera się na rywalizacji. Młodzi chłopcy czują silną potrzebę rywalizacji, a świetnie zaprojektowane do tego celu gry zapewniają im aż za nadto wrażeń. Większość popularnych gier opiera się na schemacie kilkunasto- lub kilkudziesięciominutowych rozgrywek. Dzięki temu nawet jeżeli chłopiec źle zagrał na początku jednego meczu, to za pół godziny ma szansę się zrehabilitować przed swoimi kolegami.

Jednakże wszystkie te cechy wspólne bledną przy różnicy jaka jest między harcerstwem a wszystkimi fantastycznymi grami. Naszym celem jest wychowanie, a celem twórców gier — zarobek. Poza tym my jesteśmy w stanie działać osobiście na młodego człowieka, jednakże płacimy za ten przywilej znacznie mniejszym gronem na które jesteśmy w stanie wpływać.

Mam nadzieję, że wskazane przeze mnie podobieństwa w mechanizmach psychologicznych wykorzystywanych w harcerstwie i gamingu są dla moich drogich czytelników przekonujące.

System Stopni

Skoro już uznaliśmy, że harcerstwo i gry komputerowe mają sporo wspólnego, to możemy wykorzystać ten fakt żeby od naszych rywali (z którymi walczymy o zaangażowanie chłopaków) się dużo nauczyć. Prawdę mówiąc cały nasz harcerski plan możemy oprzeć na schemacie ściągniętym z jednej z gier komputerowych. Tak jak pisałem wcześniej harcerstwo to przygoda, a jedną z najlepszych przygód (wśród gier komputerowych) jest Wiedźmin 3 i to na jego podstawie przedstawię propozycje planowania pracy drużyny.

Podstawowe założenia:

1. Stopnie to są kolejne rozdziały w grze.
2. Sprawności to achievements
3. Obóz to walka z bossem
4. Biwaki zimowiska to minibossy
5. Zbiórki zastępów to misje

Celem w naszej grze, tak jak w typowym RPG-u, jest przejście całej fabuły i odblokowanie wszystkich achievementów. Tak samo celem dla naszych harcerzy jest zdobycie stopni młodzik-wywiadowca-ćwik (wyższe są dla wędrowników).

Podstawowym warunkiem, żeby systemy stopni i sprawności działały, jest widoczność efektów pracy harcerza. Nikt nie chce zdobywać achievementów, którymi nie można się pochwalić. Tak więc trzeba zadbać w drużynie o to, żeby na bieżąco były oznaczane zdobyte stopnie i sprawności. Inaczej cały nasz trud traci dużą część swojego "growego" uroku.

Zbiórki zastępów są kolejnymi misjami i tak jak w Wiedźminie, kolejne misje muszą nas przybliżać do zakończenia danego rozdziału. Ponadto o wiele przyjemniej gra się w grę, w trakcie której przechodzenia mamy, przy niewielkim dodatkowym wysiłku, możliwość znalezienia jakiś znajdziek bądź odblokowania kolejnych osiągnięć. Tak samo powinno być ze zbiórkami zastępów. W trakcie nich harcerze powinni realizować kolejne zadania na stopnie oraz coraz to nowe sprawności.

W związku z tym pracę zastępów najlepiej jest planować jako wykonywanie kolejnych zadań na stopnie przez harcerzy, zdobywanie nowych sprawności oraz przygotowanie się do wydarzeń drużyny (jak np. biwak, albo turniej zastępów). Próba na stopień młodzika zazwyczaj jest podobna u wszystkich druhów. Wystarczy stworzyć kilkanaście zadań wspólnych dla wszystkich, zwłaszcza takich z zakresu wiedzy i umiejętności harcerskich, a następnie na podstawie tej listy zadań kazać zastępowym planować zbiórki. Dodatkowo raz na kwartał wystarczy dodać 2-4 sprawności do zdobycia w trakcie zbiórek i dać jakieś dwa zadania organizacyjne

(jak np. konserwacja namiotu) i nagle plan zastępu staje się w pełni wypełniony.

Takie podejście nie tylko ułatwia zastępowym planowanie pracy. Przede wszystkim w ten sposób tworzysz w swojej drużynie grę, która wręcz sama się gra. A jeżeli ta gra jest dodatkowo wypełniona przygodą, to harcerze będą ciągle chcieli grać w harcerstwo więcej i więcej.

Bardzo ważną rolę w całym podejściu Harcerstwo=Gra pełni obóz. Jeżeli walka z bossem będzie nudna, to zainteresowanie gracza momentalnie się zmniejszy. Tak samo będzie z harcerzami. Obóz musi być każdorazowo dla nich nowym i niesamowitym przeżyciem. Dodatkowo sam moment faktycznej walki z Bossem to jest nic innego jak bieg po stopień. W trakcie biegu musisz sprawdzić umiejętności, które harcerze nabywali przez cały rok. To udowodni im, że całe ich starania nie poszły na marne, a każda nawet najmniejsza umiejętność może zaważyć o ukończeniu przez nich biegu.

Rywalizacja

Rywalizacja jest prawdziwym turbodoładowaniem w pracy harcerskiej. Młody chłopiec dostaje niesamowitego zastrzyku chęci i zaangażowania jeżeli w odpowiedni sposób wprowadzi się go w rywalizację.

Jednakże — jak w każdym przypadku — rywalizacji można używać dobrze... i średnio. Znowu będę posługiwał się porównaniem z grami, jednakże tym razem nie tylko z tymi komputerowymi, ale także tymi sportowymi (obydwa przypadki są drużynowe).

Po pierwsze: drużynowo!

Młodego chłopca o wiele lepiej będzie motywować rywalizacja drużynowa. Jednakże musi być ona przygotowana w taki sposób, aby każdy harcerz czuł się ważną częścią zespołu. Jeżeli młodzieniec zauważy, że zastęp lepiej sobie poradzi bez niego, to jego zaangażowanie spada zamiast rosnać.

Po drugie: live!

Dużym problemem w harcerstwie jest brak faktycznej rywalizacji. Typowa gra zastępów opiera się na chodzeniu po wyznaczonym terenie z mapą i szukanie zaznaczonych na owej mapie punktowych. Gdy już delikwent zostanie odnaleziony, należy wykonać jego zadanie za co przyznawane są punkty. Taki model gry nie ma nic wspólnego z rywalizacją. Jeżeli gracze nie mają świadomości tego jaki wynik posiadają pozostałe zastępy, ich faktycznym silnikiem napędowym na grze nie jest

rywalizacja, a chęć zwycięstwa, a to są dosyć różne rzeczy. Nie każdy zastęp będzie posiadał odpowiednio dużą motywację samą w sobie, aby dawać z siebie wszystko na grze.

Kolejnym problemem w poprawnym wykorzystywaniu rywalizacji jest jej zbyt długie rozciągnięcie. Długie i mozolne zdobywanie przewagi nad przeciwnikiem nie ma za wiele wspólnego z dynamiczną grą w koszykówkę. Harcerze oczekują, że rywalizacja będzie szybka i brutalna, w znaczeniu że nie pozwala na błędy. Typowa punktacja obozowa nie zawsze spełnia swoją rolę właśnie z tego powodu. Drobne utraty punktów na codziennym sprawdzaniu porządków nie boją zastępu w momencie gdy mają świadomość, że takich sprawdzeń będzie jeszcze 20. Jednakże gdy w pewnym momencie dotrze do nich że zostało już tylko 10 sprawdzeń, a ich rywale zawsze mieli o ten 1-2 punkty więcej cała motywacja do rywalizacji zniknie.

Tak więc aby rywalizacja mogła rozwinąć swoją pełną wydajność jako forma pracy, musi być prowadzona w czasie rzeczywistym.

Po trzecie: meczyk!

Najlepiej harcerze rywalizują ze sobą w krótkich i dynamicznych grach. Dokładnie tak samo jest w trakcie gry komputerowej czy w najzwyczajniejszego WF-u. Gra musi być krótka, sprawiedliwa i intensywna. Wtedy harcerze w pełni się w nią angażują. Ważne też jest to, żeby wyraźnie odgraniczyć czas intensywnej rywalizacji od braterskiej przygody. Chłopiec może samodzielnie sobie nie poradzić z takim rozgraniczeniem, co może psuć inny z filarów harcerstwa który już opisałem: relacje.

Podsumowując: niech harcerze rywalizują. Dużo szybko i intensywnie.

† [Wojciech Derkowski](#)

Pochodził z Płocka gdzie prowadził drużynę, gromadę i hufiec. Przez wiele lat komendant i kwatermistrz HAL i HAZ. W 15 miesięcy doprowadził drużynę do stanu 28 harcerzy, zaczynając od 11. Z zawodu i z zamiłowania chemik. Specjalizował się, jak sam pisał, w syntezie organicznej i pouczaniu innych o podstawach metody harcerskiej. [Zmarł 13.10.2022 r.](#)